



Ruimte om te spelen

'Leven leer je met vallen en opstaan. Geef een kind daarom de ruimte, zodat het leert hoe je moet vallen en vooral: hoe je weer op moet staan.' Zo verwoordt Eelco Koppelaar de visie van OBB-ingenieurs.

'Kinderen willen overal kunnen spelen. Ze willen hun eigen spel bedenken en dat elke dag en overal weer anders. Daar maken we ons sterk voor. Kinderen denken vanuit de uitdaging, ouders denken aan veiligheid en schone kleren', zegt Eelco, die nu een jaar bij OBB als ontwerper werkt. Het bureau strijdt ervoor dat de openbare ruimte veel meer dan nu, ingericht wordt op het spelende kind. Bij elke ingreep kun je bewust kiezen voor elementen die ook geschikt zijn voor medegebruik door kinderen. Zo kun je eenvoudig veel informele speelruimte creëren. 'Pas daar waar je informele ruimte tekort komt, moet je formele plekken realiseren', zegt Eelco.

Eigen hut is spannender

OBB is zeker niet tegen formele speelplekken. 'Je begint met een schommel. Een kind kan in zijn eentje schommelen, zeker wel een kwartier lang. Komt er iemand bij, dan kun je op de wip. En ben je met vier of vijf, dan kun je voetballen.' Het toestel is vooral de aanleiding om samen te gaan spelen. Onderzoek wijst uit dat kinderen maar 15 procent van de speeltijd doorbrengen op een toestel. Eelco: 'Wij maken geen plek, wij maken ruimte. Ik ben "landschapper", een T&L'er.' Hij denkt daarbij vanuit de doelgroep. Daarom trekt hij met kinderen de wijk in en stelt hij vragen als: Waar speel jij? Waar heb jij je boomhut? En: Hoe snel is die weer opgeruimd? Antwoord: Soms al voordat de hut af is! Vaak leidt dit tot een advies aan de gemeente om het beleid aan te passen. Bijvoorbeeld dat kinderen ook in de bosjes mogen spelen en dat boomhutten pas na afloop van een vakantieperiode weer worden opgeruimd. Eelco: 'Geef ze de ruimte, een eigen hut is toch veel spannender!'

Participatie is voor het bureau één van de kernbegrippen. Naast het contact met kinderen en jongeren – de gebruikers – is de inbreng van buurtbewoners en natuurlijk van de gemeente zelf, onmisbaar bij de planvorming.

Bespeelbare ruimte

Spelen was al snel het specialisme van OBB-ingenieurs, het bureau dat Johan Oost in 1997 heeft opgericht. Aanvankelijk werkt hij er alleen, later samen met zijn vrouw, planoloog Elske Oost-Mulder. Momenteel zijn er acht medewerkers, waaronder veel T&L'ers van Larenstein en recent een sociaal geograaf. Hun "speelruimte" is de eerste verdieping van de glazen piramide aan de Hanzeweg in Deventer.

Tachtig gemeenten in Nederland maken gebruik van de diensten van OBB. Veelal



Avontuurlijke speelplek voor Brummen.

gaat het om het opstellen van speelruimte-beleidsplannen, speelruimteanalyses, beheerplannen en ondersteuning bij bestekken en aanbestedingen. Voor de analyse van bestaande speelplekken gebruikt het bureau normentabellen, in eigen beheer ontwikkeld. De afstand tot de speelruimte, de oppervlakte ervan en de keuze voor aantal en type speeltoestel wordt daarin gerelateerd aan het aantal kinderen in de verschillende leeftijdscategorieën.

Eelco: 'De "drie procentregeling" – drie procent van de bebouwde oppervlakte moet als speelplaats worden ingericht – zegt niet zoveel. Wij kijken liever naar de demografische gegevens, naar kinderaantallen.' Hij vervolgt: 'Wanneer je bij je analyse niet alleen kijkt naar kwantiteit, maar ook naar kwaliteit, naar de bespeelbaarheid van de openbare ruimte, dan krijg je heel andere gegevens. Soms leidt dit zelfs tot het opheffen van een speelplek.' Inmiddels gebruikt een groot deel van de gemeenten deze normentabellen als richtlijn voor het speelbeleid.

Spin in het web

Het bureau bespeelt eigenlijk het hele terrein van ontmoeten en bewegen in de openbare ruimte. De doelgroep is breed. Denk daarbij ook aan ouderenontmoetingsplekken. Eelco: 'Spelen is voor mensen van nul tot achttachtig jaar. Dit getal staat voor oneindig: bewegen en ontmoeten houdt nooit op!' En dan zijn er nog de verschillende vormen: natuurlijk spelen, verblijfsruimte voor jongeren, bewegen voor ouderen... Bij al deze nieuwe ontwikkelingen positioneert het bureau zichzelf graag als spin in



Het Ontdekbos ten noorden van Deventer.

het web. Eelco: 'We zetten nog net niet zelf de spa in de grond, maar verder doen we alles: van beleid tot uitvoeringsvoorbereiding. Met mijn aanstelling als ontwerper hebben we nu het hele adviestraject in eigen huis.' Steeds vaker betrekken gemeenten OBB al in een vroeg stadium bij de planvorming voor nieuwe ruimtelijke ontwikkelingen. Eelco: 'Spelen hoort aan de voorkant. Je moet vóór in je plan al over spelen nadenken, over ruimte en routing. Dan kun je ook het informele spelen beter inpassen. Wacht je daarmee tot het stedenbouwkundig plan is bedacht en soms zelfs het verkeerskundig plan, dan komt het spelen terecht in de resthoekjes, vaak net niet veilig, dus dan maar een hek eromheen.'

Avonturenlandschap

Eelco noemt voorbeelden van ontwerpen waar hij zichtbaar trots op is. De gemeente Brummen realiseert op dit moment twee natuurlijke speelplekken. 'Een avonturenlandschap', noemt Eelco het. Regelmatig houdt hij toezicht. 'Medewerkers van de gemeente kunnen veel zelf', zegt hij, 'maar dit is nieuw, en bovendien: bij de aanleg van een dergelijke plek gaat veel op gevoel.' Helaas zijn de hagen uit het ontwerp geschrapt – teveel onderhoud. 'Jammer', constateert hij, 'met hagen kun je zoveel doen, vooral in de stad. Volwassenen kijken er overheen, maar kinderen niet. Zo creëer je spannende speelplekken.' Enthousiast is Eelco ook over het Ontdekbos ten noorden van Deventer, een project in ontwikkeling, op initiatief van Stichting IJssellandschap en het nabijgelegen res-



Eelco Koppelaar studeert in 2006 af bij Van Hall Larenstein, richting ontwerp. Drie jaar lang werkt hij als technisch tekenaar bij een cultuurtechnisch bureau. Sinds 2009 is hij in dienst bij OBB-ingenieurs – specialisten in speelruimte, om hier de ontwerpdiscipline te ontwikkelen.

taurant NuNu. Doel is kinderen – en hun ouders – het bos opnieuw te laten ontdekken. Hij laat de eerste schetsen zien. In een bestaand bos leiden paden naar enkele bijzondere plekken: een boomhut, een labyrint, een bosweide annex theater en een kapschuur – een educatieve plek waar je hutten kunt bouwen en, als het mag, een vuurtje stoken. Eén pad leidt "naar helemaal niets", en aan het eind daarvan... Eelco: 'Dat is voor volwassenen, tegen het "zekerheidsdenken" – spelen houdt immers nooit op!'

Sjanet Niemantsverdriet en Marleen Malais