

**Hester Walda** studeert in 1999 af aan hogeschool Van Hall Larenstein richting beheer. Tot en met het derde studiejaar volgt ze tevens de richting ontwerp. Na haar afstuderen werkt ze een half jaar bij een hoveniersbedrijf. Daarna begint ze bij Donker als ontwerper. Momenteel is ze projectleider bij Donker.

# Grenzen opzoeken van het beleid

Groenbedrijf Donker heeft als één van de eerste bureaus ervaring met natuurlijk spelen, dat sinds 2007 echt een trend is in Nederland. Hester Walda is projectcoördinator/adviseur bij Donker en organiseert onder meer workshops met kinderen. Hoe gaat zij om met het beleid rond haar werk?

Hester Walda aarzelt niet. 'Profiteren van het beleid van de opdrachtgever! Zoveel mogelijk gebruik maken van het beleid dat er is en daarbinnen de ruimte opzoeken. Sommige mensen zien beleid als een beperking, maar zo zit ik niet in elkaar. Ik zie het juist als een uitdaging.' Hoewel ze in de richting beheer is afgestudeerd, begon Walda als ontwerper/adviseur bij Donker. Opdrachtgevers van Donker zijn vooral gemeenten, scholen en kinderdagverblijven. 'Of natuurlijk spelen en beleid samengaan, hangt erg af van de opdrachtgever', meent Walda. 'De ene opdrachtgever wil dat alles precies voldoet aan de kaders waarbij alle risico's

op het ontstaan van een onveilige situatie uitgesloten zijn. Voor de andere opdrachtgever kan het niet gek genoeg en neemt daarbij het risico op de koop toe.' Zo kent Walda een voorbeeld waarbij de ambtenaar voorstander was van het opzoeken van de ruimte binnen hun beleid, terwijl de collega vooral beren op de weg zag. Bijvoorbeeld een boomstam over het water die bij nat weer glad kan worden. 'Uiteindelijk is het ontwerp toch uitgevoerd, de opdrachtgever vond het risico aanvaardbaar. Waarbij wel de afspraak is gemaakt dat als het project na een jaar niet te beheren is of er veel bewonersklachten komen, Donker aanpassin-



**Hester Walda werkt het liefst met kinderen om voorstellen voor natuurlijk spelen te maken, want die hebben nog weinig beperkingen in hun fantasie en creativiteit.**

maar ik stuur er altijd op aan om te werken met workshops.’ Steeds meer opdrachtgevers kiezen hiervoor.

‘De insteek van een workshop is om alle beleidskaders los te laten en heel breed te denken. Zowel voor kinderen als voor ouders en experts worden workshops georganiseerd. Pas als mensen de beleidskaders durven loslaten, komt er creativiteit. In eerste instantie zijn ouders en omwonenden bang dat kinderen met rare ideeën komen, zoals een pretpark, een hoge uitkijktoren of iets dergelijks. Het tegendeel is echter waar. Kinderen denken juist heel goed mee en noemen voorbeelden als een speelbos, hutten bouwen, klimbomen, water, zand en andere spannende wensen. Het is niet wenselijk om kinderen en ouderen met elkaar in een workshop te laten participeren, want onbewust sturen ouders de kinderen te veel.’ Opvallend is dat ouders bij een brainstorm over het algemeen met heel traditionele speeltoestellen komen, zoals een glijbaan en een schommel. Walda: ‘Het lijkt soms of ze hun creativiteit kwijt zijn, en dat is jammer. Waarschijnlijk is dat omdat ze heel moeilijk de veiligheidsnormen van zich af kunnen zetten, ook al wordt dat bij een workshop wel van ze verwacht. Opmerkelijk is ook dat een aantal ouders absoluut niet wil dat hun kinderen vies worden of zand het huis inlopen. Terwijl spelen waarbij je een beetje vies wordt juist erg goed is voor de ontwikkeling van hun kind.’ Walda merkt op dat zij als moeder van twee kinderen waarschijnlijk anders denkt dan de meeste

ouders, vanwege haar ervaring en werkzaamheden in dit vakgebied. ‘Ik was als kind ook altijd smerig en mijn moeder vond dat totaal geen probleem.’

### **Grenzen van beleid**

In Maarssen heeft Walda afgelopen jaar een van haar leukste projecten gedaan. ‘Dit was een project met kinderen, waarbij een groenstrook tussen de A2 en Maarssenbroek ingericht moest worden. De gemeente gaf hierbij een aantal kaders mee, zoals voldoende bewegingsmogelijkheden, paden in het terrein en natuurlijk spelen. Daarbij moest het terrein *buggyproof* en veilig zijn. En dat is soms best lastig met natuurlijk spelen en het *Warenwetbesluit Attractie- en speeltoestellen* kortweg het *Attractiebesluit*’ (landelijke richtlijn voor veilig spelen red.) Het *Attractiebesluit* bepaalt dat ieder speeltoestel verplichtingen heeft voor ontwerp en fabricage, een keuring moet doorstaan en verplichtingen heeft voor beheer en onderhoud, zoals het bijhouden van een logboek. In de workshops hebben de kinderen in Maarssen de leukste ideeën gekregen, waar uiteindelijk een heel uitdagende “stekelbrug” uit voortkwam, met heel veel bewegingsmogelijkheden. Walda vertelt: ‘In dit project hebben we vaak de grenzen van het beleid opgezocht. Waarbij je altijd kijkt naar de risico’s, want het moet wel veilig zijn. Als we de grenzen niet hadden opgezocht, was er veel minder mogelijk geweest.’ Donker werkt soms samen met een speeltoestellenleverancier om toestellen op

gen gaat uitvoeren in overleg met de klant. Walda maakt veel gebruik van workshops voor de input van een ontwerp. Dit doet zij het liefst met kinderen, want die hebben nog weinig beperkingen in hun fantasie en creativiteit. Bovendien zijn zij de toekomstige gebruikers. Dat maakt het ontwerpproces erg leuk: daar komen de meest creatieve ideeën naar voren.

### **Kinderparticipatie**

Donker is erg positief over de workshops en probeert deze dan ook altijd aan te bieden als onderdeel van het gehele ontwerpproces. Walda: ‘De opdrachtgever beslist zelf,



**Spelen met de trekschuif in de waterloop van It Buthus in Sneek.**

maat te maken, die een aanvulling zijn op de natuurlijke speelaanleidingen. Samen produceren ze een veilig speeltoestel, dat uiteindelijk gecertificeerd wordt. Dit is een veiligheidskeurmerk, dat maar door een paar instanties in Nederland afgegeven kan worden. Voordat een toestel ter certificering wordt aangeboden, toetst SpeelTopVeilig, de dochteronderneming van Donker, het gemaakte ontwerp en geeft vroegtijdig advies tijdens het ontwerpproces. 'Eigenlijk zit je tijdens het ontwerpen en aanleggen van natuurlijke speelreinen constant op de grens tussen het bestaande beleid en spanning te werken. Dat maakt mijn functie zo leuk en uitdagend.' Walda heeft bij het project in Maarssen haar eigen kinderen van twee en vijf jaar oud, de gebruikerstest laten doen. Ze mochten de stekelbrug als een van de eersten uitproberen en waren erg enthousiast. Hester zelf vond de brug erg spannend en hoog.

Een ander geslaagd project vindt Walda De Kruidhof te Buitenpost. 'Dit is een botanische tuin die vroeger van de Rijksuniversiteit Groningen was. Hier komen voornamelijk ouderen, terwijl De Kruidhof graag meer kinderen wil zien. Dat was de opdracht voor Donker.

Walda heeft samen met de ontwerper in deze botanische tuin een verhaal uitgezet, waarbij twee trollen het hele speelterrein doorwandelen. Door dit verhaal en de uitda-

gende inrichting wordt de tuin nu ook door kinderen bezocht en bestaat er een mooie mix tussen jong en oud.

### Na het ontwerp

'We hebben eens een dam in een beek bij een kinderboerderij gebouwd, waarin kinderen konden spelen. Na uitvoering van dit project gingen kinderen zelf dammen bouwen met stenen die in de buurt van de beek lagen. Daarbij was er naast de beek een bank geplaatst voor de ouders. Hier legden de kinderen hun schoenen op en de ouders gingen op grote keien naast de beek zitten. Hier had Walda nooit aan gedacht, terwijl het wel leuk en erg creatief was. 'Dit kunnen we weer meenemen in andere ontwerpen. Van het gebruik door de doelgroep kunnen we erg veel leren.

Soms gaan speelplekken door een bepaald beheer een geheel andere kant op, dan de ontwerper had bedoeld. Walda geeft wel beheeradvies mee aan de opdrachtgever, maar dit past niet altijd binnen de beheervisie van de opdrachtgever. Een advies is bijvoorbeeld om drie keer te maaien in plaats van achttien keer, zodat de bloemen en kruiden in een bloemenweide een kans krijgen. 'De ervaring is dat dit soms wel wordt overgenomen, maar dat het maairegime vaak niet veranderd. Dit doet dan afbreuk aan het plan, terwijl dit relatief simpel te verhelpen is.'

### Schuiven met budgetten

Eigenlijk komt het zeer zelden voor dat de beleidskaders ertoe leiden dat een plan niet uitvoerbaar is. Dit komt weer doordat bij beleid altijd de grenzen worden opgezocht. Wel kan een beperkt budget er soms toe leiden dat het lastig is om een goed en uitdagend ontwerp te maken. Walda: 'Je moet als opdrachtnemer goed weten hoe het werkt bij een opdrachtgever. Een voorbeeld: wanneer Donker een speelontwerp maakt, integreren we het spelen in het omliggende groen. Wanneer er te weinig budget is om dit uit te voeren, proberen we na te gaan of er binnen de organisatie bijvoorbeeld een apart potje is voor groen. Soms kan er door het verschuiven van budgetten binnen de organisatie veel gerealiseerd worden. Daar moet alleen wel even creatief naar worden gezocht.'

Ze vervolgt: 'Het gevaar bij minimale budgetten is soms dat je als ontwerpbureau je visie verliest. Uiteindelijk blijft er door het verschuiven en minimaliseren van de ideeën niet veel meer over van het oorspronkelijke idee. Dan moet je soms een stap terug in het proces en opnieuw ontwerpen, met de visie in het achterhoofd. Uiteindelijk kom je gezamenlijk met de opdrachtgever altijd tot een goed ontwerp dat past binnen de kaders.'

Eline van Straaten  
en Jiska Brouwer



Het speelontwerp wordt zoveel mogelijk geïntegreerd in het omliggende groen.