BUURTPLEINENSPEL

Methode voor gevarieerde en gewaardeerde buurtpleinen

urban synergy

Colofon

Opdrachtgever:
Gemeente Rotterdam

Datum:
1 juli 2017

Uitgevoerd door:
Urban Synergy i.s.m.
Wolbert van Dijk // Wolbert van Dijk landscape/ urbanism
Anne Witteveen // H2RUIMTE

Projectteam:
Robert Aartsen
Annemiek Fontein
Sander Klaassen (projectleider)
Liesbeth Koen
Rosemarie Maas
Patricia de Wit

Deelnemers workshops:
Saskia Bottenberg
Rokus van Dijk
Niels Hoogewerf (gebiedsnetwerker Middelland)
Carolien Hoogland (Mooi Mooi Middelland)
Frans van der Horst (Mooi Mooi Middelland)
Sander Klaassen
Liesbeth Koen
Rosemarie Maas
Annemiek van Ravens (gebiedsnetwerker Oude Noorden)
Reindert van der Wal
Patricia de Wit

Gesproken gebiedsmanagers/netwerkers:
Han van Dam (Oude Noorden)
Niels Hoogewerf (Middelland)
Joop van der Hor (Tarwewijk)

H2RUIMTE

Wolbert van Dijk
landscape / urbanism

urban synergy

schiekade 189 - unit 408
3013 br rotterdam
www.urbansynergy.nl
info@urbansynergy.nl

Inhoudsopgave

1. INLEIDING 5

1.1 Aanleiding 5
1.2 Opgave kansrijke buurtpleinen 5
1.3 Leeswijzer 6

2 HET BUURTPLEINEN-SPEL 7

2.1 Waarom een bordspel? 7
2.2 Voor wie is het? 9
2.3 Rol van de ontwerper 9

3. HANDLEIDING BUURTPLEINENSPEL 10

3.1 Spel 1: de buurt 10
3.1.1 Introductie 10
3.1.2 Voorbereiding 11
3.1.3 Spelen van het spel 14
Stap 1: Context *14*
Stap 2: Opgave *15*
Stap 3: Thema's *15*
3.1.4 Uitkomsten spel 1 17

3.2 Spel 2: Het barrièreblok 20
3.2.1 Introductie 20
3.2.2 Voorbereiding 22
3.2.3 Spelen van het spel 23
Stap 1: Huidig gebruik en beleving 23
Stap 2: Thema's 23
Stap 3: Activiteiten en doelgroepen 23
Stap 4: Uitstraling 24
3.2.4 Uitkomst spel 2 24

4. PROCES EN EVALUATIE 28

4.1 Proces 28
4.2 Conclusies en aandachtspunten 30

BIJLAGEN 31

Johannes de Vouplein, Middelland

Touwbaan, Oude Noorden

1. Inleiding

1.1 Aanleiding

Recent heeft de gemeente Rotterdam een integrale visie op spelen, sporten, bewegen en ontmoeten vastgesteld onder de naam ‘Kom op naar buiten!’. De gemeente wil spelen, sporten, bewegen en ontmoeten in de openbare buitenruimte aanmoedigen en toegankelijk maken voor alle Rotterdammers.

In de visie wordt geconstateerd dat de huidige openbare ruimte saai wordt gevonden, het aan variatie ontbreekt en het gebruik niet optimaal is. Rotterdamse buurtpleinen krijgen ongeveer eens per 15 jaar een nieuwe inrichting. Deze inrichting is vaak locatie-specifiek en alleen afhankelijk van de staat van onderhoud. Het ontbreekt aan een kader of visie waarin alle pleinen en plekken in een buurt worden betrokken bij de inrichting van één enkel buurtplein. Een gevarieerder beeld en gebruik zou kunnen ontstaan wanneer bij een nieuwe inrichting van een plein ook de variatie in de pleinen onderling, oftewel variatie op schaal van de buurt wordt meegenomen.

1.2 Opgave kansrijke buurtpleinen

Urban Synergy is gevraagd om de buurtpleinen in de wijken Agniesebuurt en het Oude Noorden, Middelland en Tarwewijk te analyseren en een methode voor de aanpak van buurtpleinen te ontwikkelen.
De gemeente Rotterdam wil middels een nieuwe methode en aanpak meer variatie aanbrengen in gebruik en beeld, waardoor buurtpleinen in een wijk/of buurt gevarieerder en aantrekkelijker worden voor verschillende doelgroepen. De wens is het gebruik en de waardering te laten stijgen. De methode is er tevens op gericht om de inrichting van de buurtpleinen aan te laten sluiten op de karakteristieke behoeften van de buurt. Steeds vaker komen er specifieke vragen van de Rotterdammers zelf naar sport-, spel en verblijfsvoorzieningen in de openbare ruimte. Dit onderstreept de noodzaak en kans om meer in te spelen op de veranderende behoeften van de gebruikers van de stad. Het draagvlak kan hiermee vergroot worden, de verblijfstijd verlengd en er wordt bewust vrije ruimte voor initiatieven gecreëerd.

De methode voor aanpak van buurtpleinen kent een aantal van te voren gestelde doelen:
- Bijdragen aan meer gevarieerde buurtpleinen per buurt, zowel in gebruik als beeld.
- Buurtpleinen die meer gebruikt, beter gewaardeerd en aantrekkelijker worden voor alle doelgroepen.
- De inrichting van buurtpleinen beter aan te laten sluiten bij de karakteristieke behoefte van de buurt.
- Het stimuleren van bewonersparticipatie bij het ontwerp en de (her)inrichting van de openbare ruimte in de wijk.
- Het bieden van inspiratie voor ontwerpers en beheerders van de stadsontwikkeling.
- Niet enkel één plein, maar de reeks van pleinen in de wijken gezamenlijk bekijken.

De inrichting van de pleinen moet daarnaast aansluiten op de ambities van de gemeente op verschillende beleidsterreinen zoals het programma Kansrijke wijken, waarin samen met andere partijen inzet wordt verleend om gezinnen met kinderen in de stadswijken te behouden waarbij aanwezigheid van een aantrekkelijke buitenruimte één van de argumenten is om in de stadswijk te blijven wonen. Overige ambities die betrekking hebben op de buurtpleinen zijn de vergroeningsopgave, kwalitatief groen voor aantrekkelijke woonomgevingen en de wateropgave, waterberging combineren met spel

en sport in de wijk. De gemeente wil ook met verschillende programma's een gezonde levensstijl bevorderen, overgewicht voorkomen en het ontmoeten voor verschillende doelgroepen stimuleren. De gemeente stimuleert tevens het sportieve en recreatieve klimaat in Rotterdamse. "De stad nodigt uit tot bewegen en sport' is de nieuw visie uit de sportnota van 2017.

1.3 Leeswijzer

Urban Synergy heeft i.s.m. Wolbert van Dijk en Anne Witteveen en het projectteam vanuit de gemeente Rotterdam de methode voor de aanpak buurtpleinen uitgewerkt in het buurtpleinenspel. In het tweede hoofdstuk wordt beschreven waarom is gekozen voor een spelvorm. Hoofdstuk drie in de rapportage vormt een uitgebreide uitleg en handleiding van het buurtpleinenspel en de stappen die tijdens het spelen genomen worden. Er wordt een onderscheid gemaakt in twee schaalniveaus met elk een eigen spel: het niveau van de buurt (3.1) en het niveau van een barrièreblok (3.2). Het vierde hoofdstuk js een beschrijving van hoe we van analyse, gesprekken met gebiedskenners en het testen van de methodiek tot het uiteindelijke spel zijn gekomen. Daarnaast benoemt dit hoofdstuk ook enkele uitkomsten van het onderzoek. In de bijlagen zijn de spelkaarten en legenda's van casuswijken opgenomen.

2. Het buurtpleinen-spel

Het buurtpleinen spel geeft enerzijds inzicht in de huidige verschillen en overeenkomsten van de buurtpleinen in de wijk/buurt. Anderzijds levert het spelen van het spel input en ideeën voor de toekomstige ontwikkeling en inrichting van de pleinen. De methodiek is tot stand gekomen door in de eerste plaats de belangrijkste ruimtelijke kenmerken en kwaliteiten van de pleinen op kaart te zetten. Daarnaast zijn interviews afgenomen met wijkmanagers en wijknetwerkers om inzicht te krijgen in wat er speelt in de wijk en op welke manier bewoners nu betrokken worden. Met deze input is een eerste concept-spel gemaakt. In twee bijeenkomsten is het spel getest met de gemeente en wijkexperts.

2.1 Waarom een bordspel?

1) Laagdrempelig samenbrengen van partijen:
De onderwerpen spelen, sporten, bewegen en ontmoeten raken veel gemeentelijke afdelingen en clusters. Bij de aanpak van de buurtpleinen zijn meerdere afdelingen en disciplines binnen de gemeente (zoals sport, gezondheid, cultuur, ontwikkeling, duurzaamheid, stedelijke inrichting, beheer) gebiedspartijen en bewoners betrokken. Deze partijen hebben ieder een eigen kijk op de wijk en de buurtpleinen, maar zitten niet of nauwelijks met elkaar om tafel. Het spel zorgt ervoor dat deze partijen bij elkaar gebracht worden en in korte tijd kennis uitwisselen. Door het betrekken van collega's vanuit verschillende disciplines hoort de ontwerper van de buurtpleinen welke problemen er spelen in de wijk of welke veranderingen op stapel liggen. Het spel draagt daarmee bij aan de eerste organisatieambitie uit de visie 'Kom naar buiten' om de buurtpleinen intergraal gemeentelijk aan te pakken.

2) Op interactieve wijze verschillen bespreekbaar maken:
Spelenderwijs worden de verschillende partijen bij elkaar gebracht om de opgave voor de buurtpleinen te verkennen. Het belangrijkste daarbij is dat het spelen van het spel niet alleen inzichtelijk maakt wat de verschillende of conflicterende meningen en uitgangspunten zijn, maar ook de mogelijkheid geeft de 'waarom-vraag' te stellen en de achtergrond van ideeën en wensen te achterhalen. Het spel lokt discussie uit om met elkaar een richting te bepalen. Het in gesprek gaan met de omwonenden draagt bij aan de tweede organisatieambitie uit de visie 'Kom naar buiten', het behoeftegericht werken.

3) Stappenplan voor het verkennen van de opgave per plein en buurt:
Tijdens het spelen van het spel worden verschillende stappen doorlopen. Op deze manier wordt de opgave voor de pleinen fasegewijs verkend en gedocumenteerd. Een bewerkte plattegrond van de wijk is het spelbord. Deze plattegrond zorgt ervoor dat voor alle deelnemers de buurtpleinen in één oogopslag zichtbaar zijn en deze in relatie tot elkaar kunnen worden bezien. De nabijheid, inrichting en functie van de verschillende pleinen in de wijk/buurt wordt letterlijk overzien.

4) Flexibiliteit
Het spel is flexibel en kan aangepast worden bij een veranderende context, zoals een veranderende samenstelling van bewoners in een wijk, nieuwe ambities op het gebied van klimaat en inrichting of maatschappelijke ontwikkelingen op gebied van sport en

Spelonderdelen

Kaarten met vragen en opdrachten

spel. Niet alleen invloeden van buitenaf veranderen de context maar ook de aanpak van de buurtpleinen zelf. Na de aanleg van een aantal nieuwe pleinen kan het spel opnieuw gespeeld worden om de opgave voor de volgende pleinen te bepalen.

2.2 Voor wie is het?

Het buurtpleinen spel is voor de gemeente Rotterdam om als organisatie te spelen en vanuit verschillende beleidsterreinen de opgave te verkennen en daarnaast voor bewoners en partijen in een gebied. Voor bewoners is het niveau van de directe woonomgeving van belang. Deze ligt vaak binnen een zogenaamd barrièreblok. Dit is een gebied dat volledig wordt ingesloten door fysieke barrières zoals drukke verkeerswegen, trambanen of water. Het spel met bewoners wordt op dat schaalniveau gespeeld. Voorafgaand speelt de gemeente het spel op schaal van de buurt/wijk. Zij bewaken het geheel van de buurt/wijk en kunnen uitspraken doen over de context van de wijk en de barrièreblokken. Welke barrières kunnen aangepakt worden, waar worden ambities op gebied van klimaat, biodiversiteit en diversiteit bepaald.

2.3 Rol van de ontwerper.

De ontwerper heeft een sleutelpositie in het spel. De voorbereiding van het spel is onderdeel van de analyse die het ontwerp uitvoert, zoals het samenstellen van het spelbord met de huidige ruimtelijke structuren en verschillen. Welke pleinen zijn zeer stenig of juist groen, waar liggen gevaarlijke barrières voor kinderen en welk percentage speelruimte is er daadwerkelijk per plein? De ontwerper bezoekt de wijk om de pleinen goed in de vingers te krijgen, gevoel voor maat en schaal te krijgen, grofweg te zien wie er nu gebruik maken van de openbare ruimtes en wat huidige kwaliteiten zijn. Tijdens het spelen van het spel is de ontwerper spelleider. Hij/zij is diegene die de wijk ruimtelijk goed heeft verkend. De ontwerper is de intermediair, onderzoekt de gedachtengangen en wensen van de verschillende spelers en kan hier bij de uitwerking een passende ruimtelijke vertaling aan geven.

3. Handleiding buurtpleinenspel

3.1 Spel 1: de buurt

Aantal spelers:	**3-5 spelers** **1 spelleider (ontwerper)**
Spelduur:	**2-3 uur**
Vaste spelers:	**Gebiedsontwerper, gebiedsmanager/gebiedsnetwerker, gebiedsbeheerder**
Overige spelers:	**Andere deelnemers uit de gemeentelijke organisatie die betrokken zijn bij de buurtpleinen vanuit stadsontwikkeling, maatschappelijke ontwikkeling of stadsbeheer**

Benodigdheden
- Spelbord van de wijk
- Speelvragen
- Doelgroep-figuren (zwart, 5 typen)
- Maatregel-icoontjes (oranje, 4 typen)
- Opgave vlaggetjes
- Route pijlen
- Themafiches 500 m2 en 1000 m2 op schaalniveau wijk (5 typen)
- Collages van de thema's (5x)

3.1.1 Introductie

Het eerste spel wordt gespeeld op het niveau van de gehele buurt en geeft een beeld van de huidige situatie wat betreft doelgroepen en maatregelen, variatie in de pleinen, opgaven en een eerste aanzet voor een toekomstige indeling.

De ontwerper vervult de rol van spelleider en leest bij elke ronde vragen voor, stuurt op een goed verloop en documenteert elke ronde. Vaste deelnemers die het spel spelen zijn de gebiedsontwerper, gebiedsmanager of gebiedsnetwerker en de gebiedsbeheerder. Zij zijn voorwaardelijk voor de inbreng van specifieke kennis over de buurt/wijk. Zo bieden zij kennis over nieuwe plannen, wat er speelt aan zelfbeheer-initiatieven in de buurt en globaal welke doelgroepen er wonen. Om een overzichtelijke discussie te hebben is een maximum van 5 spelers gewenst.

<u>Doel van het spel:</u>
- Een beeld krijgen van de huidige situatie in de wijk wat betreft doelgroepen en maatregelen.
- Inzicht krijgen in waar de grootste opgaven liggen in de wijk.
- Een beeld krijgen van de huidige variatie in pleinen en een eerste aanzet geven tot een mogelijke nieuwe indeling.

3.1.2 Voorbereiding

Voorafgaand aan het spelen van het spel zijn er twee onderdelen die de ontwerper ter voorbereiding moet doorlopen:

Analyse van de wijk

De ontwerper dient de wijk te analyseren, zodat op basis hiervan de spelborden gemaakt kunnen worden. De onderwerpen die geanalyseerd worden zijn:

- Inventarisatie van de aanwezige pleinen in de wijk, grootte (m2), type inrichting en uitstraling.
- Typering van de buurtpleinen op basis van schaal (buurtplein, wijkplein, stadsplein (volgens speelnorm))
- Typering van de buurtpleinen op basis van functie (openbaar plein, pocket park, schoolplein, binnentuin, etc)
- Aanwezige barrières (water, drukke verkeerswegen, trambaan, etc)
- Aanwezige groen- en waterstructuren.
- Overige (potentiële) openbare ruimtes zoals restplekken en brede stoepen.
- Analyse van bestaand beleid, trends, cijfers en ontwikkelingen, waaronder sociaal-demografische gegevens en plannen voor sloop-nieuwbouw.
- Globaal inzicht in gebruik van de pleinen

De analyse wordt uitgevoerd door middel van een locatiebezoek, gesprekken met gebiedskenners en/of bewoners en deskresearch. De meeste informatie is in GIS-systeem te vinden op de signaleringskaart openbare ruimte. Hierdoor ontstaat inzicht in de grootte van de pleinen, typering en inrichting, of aan de speelnorm wordt voldaan, de samenstelling van doelgroepen en de verdeling van openbare ruimte per barrièreblok. Het bezoek van de locatie is van belang om een idee te krijgen van de uitstraling en ligging van de pleinen.

Maken spelbord

Het spel wordt gespeeld op een spelbord wat gemaakt wordt door de ontwerper(s). Het bord is een kaart van de wijk met daarop aangegeven (zie ook onderstaande legenda):

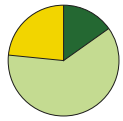
- de buurtpleinen inclusief inrichting van de buurtpleinen (verharding, gras, beplanting of sportondergrond)
- openbare binnentuinen en speeltuinverenigingen
- brede stoepen
- barrières
- hoofd groen- en waterstructuur
- scholen en andere maatschappelijke voorzieningen
- horeca

Maken legenda

Bij het spelbord komt een legenda waarop de aanwezige pleinen in de buurt staan afgebeeld met foto, grootte in m2, aanwezige (speel)elementen en eventueel de verhouding in type ondergrond (verhard, gras of groen). Dit dient als achtergrondinformatie voor spelers die buurt/wijk beperkt kennen, maar ook om de pleinen snel met elkaar te kunnen vergelijken.

Pleinen

① **Suze Groeneweglaan**



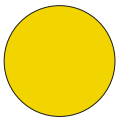
1100 m²

② **G.W. Burgerplein (speelveld)**

2900 m²

- Glijbaan
- Klimrek
- Duikelrek
- Wipkip
- Schommel
- Draaitoestel

③ **G.W. Burgerplein**

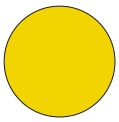


800 m²

④ **Velsenluststraat**

600 m²

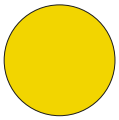
⑤ **Frank van Borselenstraat**



120 m²

- Glijbaan
- Klimrek

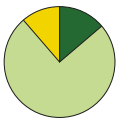
⑥ **Jan van Avennesstraat**



120 m²

- Wipkip (2)
- Draaitoestel
- Wip

⑦ **Henergouwerplein (noord)**



12500 m²

- Sportvelden

Voorbeeld legenda (Middelland)

Voorbeeld bordspel (Uitsnede Oude Noorden) >>

Legenda
Speelkaart
Barrières
Gebouwtjes en bankjes
Stoepen breder dan 5 meter
Parkeerplaatsen rondom pleinen
Scholen
Horeca rondom pleinen
Ondergrond kaart
Verharding
Valondergrond
Sportveld
Gras
Beplanting
Stadstuin
Water
Ondergrond diagram
Verharding
Gras
Groen
Water

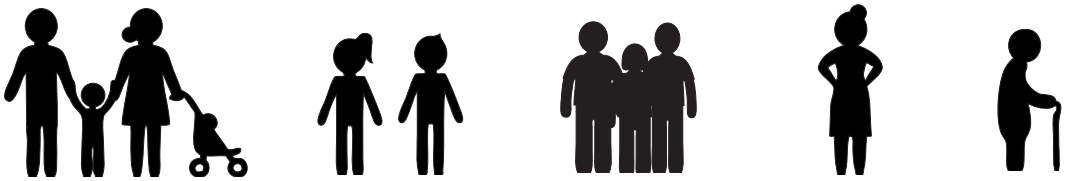
2.1.3 Spelen van het spel

Stap 1: Context

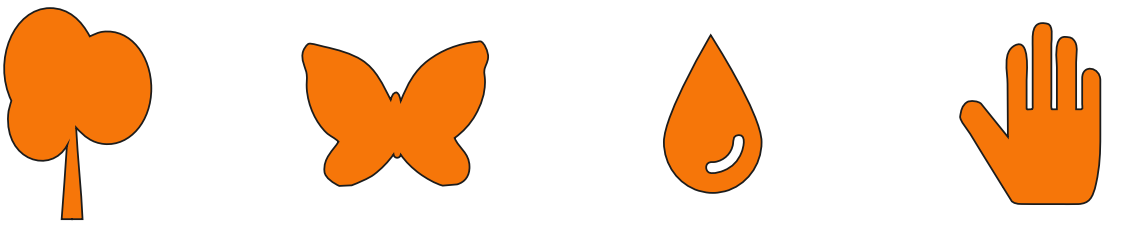
Wat is de huidige situatie van de wijk?

In deze stap wordt vastgesteld wat de huidige situatie van de wijk is. Zo wordt er bepaald welke pleinen en openbare ruimtes op dit moment aantrekkelijk zijn voor de verschillende doelgroepen. De doelgroepen zijn op basis van de speelnorm en visie ‘Kom naar buiten’ ingedeeld in gezinnen met jonge kinderen (0-4 jaar). De kinderen kunnen alleen onder begeleiding van hun ouders naar de speelplekken in de wijk. De overige doelgroepen zijn kinderen, jongens en meisjes (4-12 jaar), jongeren (12-24 jaar), volwassenen (25-64 jaar) en ouderen (65+). Na het bepalen van de doelgroepen wordt in deze stap gekeken of er in de bestaande situatie locaties zijn waar al aandacht is voor klimaatadaptatie, biodiversiteit, vergroening en betrokkenheid van bewoners (zelfbeheer).

De spelleider leest de bijbehorende vragen voor en de andere spelers plaatsen de icoontjes op de kaart om deze hiermee te beantwoorden. Aan het eind van elke ronde documenteert de spelleider de uitkomsten door een foto van het bord te maken. De icoontjes blijven op de kaart staan voor de volgende spelronde.



Icoontjes doelgroepen



Icoontjes ambities en maatregelen

Stap 2: Opgave

Wat is de toekomstige opgave voor de pleinen in de wijk?

In deze stap wordt gekeken wat de opgaven zijn in de wijk, waaronder lopende projecten, herinrichtingsprojecten en initiatieven vanuit bewoners en organisaties, door vlaggetjes op de kaart te plaatsen. Zo wordt aangegeven welke pleinen aangepakt moeten worden of waar al gestart is met de herinrichting van openbare ruimte. Daarnaast wordt gekeken of er plekken zijn waar een nieuw programma gewenst is of nieuwe en extra doelgroepen bediend kunnen worden.
Soms blijkt dat een locatie slecht bereikbaar is doordat deze is ingesloten door barrières. Dan kan een 'route-pijl' geplaatst worden. Deze geeft aan dat de oversteekbaarheid van een weg, toegankelijkheid van een binnentuin dient te verbeteren of dat er kansen liggen buurtpleinen met elkaar te verbinden.

De spelleider leest de bijbehorende vragen voor en de andere spelers plaatsen de vlaggetjes en pijlen op de kaart om deze hiermee te beantwoorden. Aan het eind van elke ronde documenteert de spelleider de uitkomsten door een foto van het bord te maken. De icoontjes en vlaggetjes blijven op de kaart staan voor de volgende spelronde.

Stap 3: Thema's

Hoe brengen we voldoende diversiteit in het gebruik en uitstraling van de pleinen?

Zo passen bij het thema 'Oase van rust' functies als ontspannen en ontmoeten, waarbij de sfeer een rustige, besloten setting is. Dit staat los van de uitstraling van het plein, omdat dit zowel in een stenige omgeving als een parkachtige setting kan plaatsvinden. De inspiratieborden geven een idee van de thema's. Op de achterkant van deze borden staan enkele Rotterdamse pleinen die binnen dit thema vallen.

Er zijn 5 thema's bepaald: Traditioneel spelen, Avontuurlijk spelen, Sport, Oase van rust en Vrije ruimte & evenementen. Deze zijn vastgesteld door te kijken naar mogelijke activiteiten en (wenselijke) invullingen van buurtpleinen in stadswijken. Dit betekent niet dat er geen andere thema's denkbaar zijn. De abstractie maakt het wel mogelijk verschillende functies en sferen onder de huidige thema's te plaatsen. Door middel van gesprek kan worden achterhaald wat mensen bedoelen en welke wensen er zijn bij een keuze voor een thema.

A.
In de eerste plaats worden op de kaart de thema's neergelegd voor de huidige inrichting van de pleinen in de wijk. Voor elk thema zijn fiches aanwezig op schaal (500 m2 en 1000 m2) en in de juiste kleur. De grootte van het plein bepaalt hoeveel

TRADITIONEEL SPELEN

Overzichtelijk
Vaste invulling
Duidelijk
Speeltoestellen
Bekend
Draaien
Ouder & kind
Vlak oppervlak
Eenvormig
Omkaderd
Zwaaien
Elementspelen
Veilig

500 m²

1000 m²

SPORT

Bal
Rennen
Kracht
Zweten
Dynamiek
Uitdaging
Samenspel
Robuust
Inspanning
Snelheid
Beweging
Winnen & verliezen
Ontmoeten

AVONTUURLIJK SPELEN

Uitdagend
Actie
Snelheid
Vrij spelen
Natuurlijke elementen
Reliëf
Multifunctioneel
Eigen invulling
Ontdekken
Klimmen
Creativiteit
Afwisseling
Doen
Ruimte voor eigen spel
Vies worden

VRIJE RUIMTE EN EVENEMENTEN

Dynamisch
Flexibel
Organiseren
Ontmoeten
Eten
Tijdelijk
Samen
Levendig
Seizoen
Programma
Vrij spelen

OASE VAN RUST

Stilte
Ontmoeten
Eten
Zitten
Kijken
Ontspannen
Zintuigen
Groen

fiches neergelegd kunnen worden. Zo kan een plein van 1000 m2 worden ingevuld met 1 thema-fiche van 1000 m2, maar kunnen er ook 2 (verschillende thema's) van 500 m2 worden neergelegd. Bij wijken met veel pleinen, kan gekozen worden een deel of barrièreblok uit te werken. De resultaten worden gedocumenteerd.

De selectie aan thema's dwingt spelers om een eerste verdeling te maken in typering van de pleinen. Hierdoor ontstaat een eerste beeld van de diversiteit in de wijk en wordt duidelijk welke waarde de spelers toedichten aan de openbare ruimtes. Voor het Wilgenplantsoen zijn meerdere van de vastgestelde thema's van toepassing, maar door het spel te spelen wordt inzichtelijk hoe spelers het plein ervaren.

B.
Vervolgens wordt per plein nieuwe thema's bepaald. Er kan voor gekozen worden slechts één enkel plein aan te pakken of een barrièreblok te kiezen waar voor alle pleinen toekomstige thema's worden bepaald. Iedere speler kiest eerst individueel wenselijke thema's, die vervolgens met elkaar worden overlegd. De vragenkaartjes leiden de spelers door deze stappen heen. De spelduur kan eventueel verkort worden, in overleg met alle spelers.

Documenteer achteraf de resultaten. Voor de ontwerper is de discussie over de gekozen thema's interessant. Het geeft aanleidingen en uitgangspunten voor de ontwerpopgave. Wordt een thema gekozen vanwege de type activiteiten die er ondernomen kunnen worden of juist een inrichting of uitstraling die wenselijk is. Het is daarom van belang dat de ontwerper niet zelf meespeelt maar de uitkomsten documenteert.

2.1.4 Uitkomsten

De uitkomst van het eerste spel is een totaalkaart (in foto's) van de wijk met daarop aangegeven wat er nu speelt in de wijk (stap 1), waar de belangrijkste opgaven liggen (stap 2), hoe de huidige pleinen zich tot elkaar verhouden (stap 3a) en kansen voor toekomstige invulling per plein (stap 3b).

Deze uitkomst is vereist voor het tweede spel, wat met de bewoners wordt gespeeld. Hierdoor heeft de gemeente voorafgaand aan dit tweede spel de opgave bepaald, en ga je niet blanco het participatieproces in. Door het spelen van het eerste spel is er al vanuit verschillende disciplines input op de opgave gegeven en een opzet voor het programma van eisen met gemeentelijke ambities gemaakt.

Proefspelen Middelland

Middelland kent twee grotere voorzieningen met het Hennegouwerplein dat functioneert als sportvoorziening op stadsschaal en overstijgt daarmee de buurt. Hoewel de voorziening bijdraagt aan sport en spel in de buurt is het geen buurtplein. Het Brancoplein van Dantzigpark is een grote voorziening in Middelland. Volgens de speelnorm voldoet de omvang van het park aan een ‘centrale ontmoetingsplek’ voor de buurt. Bij spelen van het spel bleek dat veel mensen hier niet komen vanwege onbekendheid en een barrière die overbrugd moeten worden. De Claes de Vrieselaan vormt een grote barrière in de buurt die mogelijk op een aantal punten verzacht kan worden. Langs de gehele lengte van de Schietbaanlaan bevindt zich ook een brede stoep die kan worden ingezet als verbindende route en verlenging van de openbare ruimte.

Uit de eerste analyse bleek dat de verdeling van het aantal en type buurtpleinen in Middelland sterk verschilt per barrièreblok. Ten zuiden van de Mathenesserlaan bevindt zich een groot gebied, waar geen buurtpleinen, ontmoetingsplekken of speelvoorzieningen aanwezig zijn, behalve op enkele stoepen. Bij het spelen van het eerste spel voor Middelland, kwam naar voren dat de openbare ruimte aan de randen van de buurt, zoals de Heemraadssingel, ook een belangrijke bijdrage leveren aan de gebruiksruimte voor een aantal doelgroepen zoals de jongeren en de volwassenen in deze gebieden. Op buurtschaal kan een verdeling van de thema’s en daaraan gekoppeld vormen van spelen de diversiteit in de wijk vergroten. Als er bijvoorbeeld avontuurlijk spelen of natuurlijk aan de noordrand (spoorzone) wordt gepland zijn bewoners bereidt hiervoor verder te lopen en hoeft dit niet meer op andere locaties aanwezig te zijn. Onderscheidende inrichting is daarbij een voorwaarde.

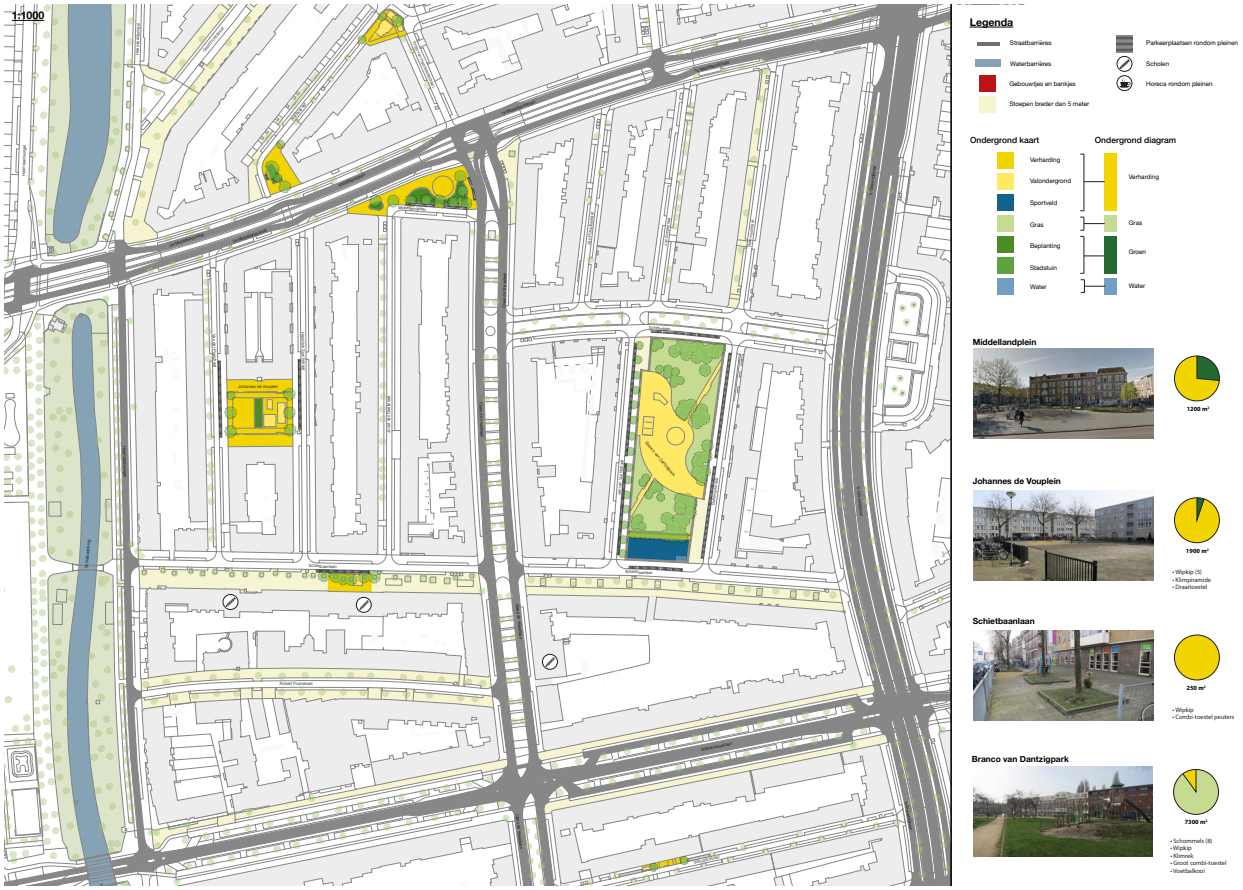
3.2 Spel 2: het barrièreblok

Aantal spelers:	**3-5 spelers** **1 spelleider (ontwerper)**
Spelduur:	**2-3 uur**
Vaste spelers:	**Gebiedsontwerper, gebiedsmanager/gebiedsnetwerker, gebiedsbeheerder**
Overige spelers:	**Andere deelnemers uit de gemeentelijke organisatie die betrokken zijn bij de buurtpleinen vanuit stadsontwikkeling, maatschappelijke ontwikkeling of stadsbeheer**

Benodigdheden
- Documentatie van de uitkomst van het wijkspel voor de spelleider
- Spelbord van de wijk
- Speelvragen
- Doelgroep-figuren (zwart, 5 typen)
- Maatregel-icoontje ‘betrokken bewoners’ (oranje handje)
- Vlaggetjes
- Route pijlen
- Themafiches 500 m2 en 1000 m2 op schaalniveau wijk (5 typen)
- Activiteit-woorden
- Referentiekaarten uitstraling (36x
- Collages van de thema’s (5x)

3.2.1 Introductie
De belangrijkste wijzigingen in het tweede spel zijn dat het gespeeld wordt op niveau van het barrièreblok en bewoners, gebiedspartijen en andere lokale organisaties betrokken worden. Waar het eerste spel voornamelijk keek naar de context en opgaven van de hele wijk, gaat dit spel meer in op de specifieke inrichting van de pleinen. Er is gekozen voor de schaal van het barrièreblok, aangezien het (dagelijks) gebruik van pleinen voor veel doelgroepen zich beperkt tot de ruimtes waarvoor geen barrière moet worden overgestoken. Bij variatie op wijkniveau, is in de praktijk vooral de variatie op barrièreblokniveau van belang.

De ontwerper vervult weer de rol van spelleider. Een maximum van 5 personen per spel is aangeraden om eenieder aan het woord te laten. Een grotere groep kan daarom het beste worden opgesplitst. In de evaluatie is beschreven hoe bij opkomst van grote groepen omwonenden het spel ingezet kan worden.



Spelbord barrièreblok

Speelvragen per stap

Doel van het spel:

- Voor elk plein gezamenlijk een richtlijn/programma van eisen voor de inrichting bepalen, met daarbij een indicatie van functie, sfeer, uitstraling en activiteiten.
- Bij deze richtlijn dient rekening gehouden te worden met variatie binnen het blok en de buurt, bereikbaarheid/barrières en doelgroepen.
- Bewoners betrekken bij het proces en na te laten denken over de grotere schaal en inrichting zonder het te hebben over specifieke speeltoestellen.

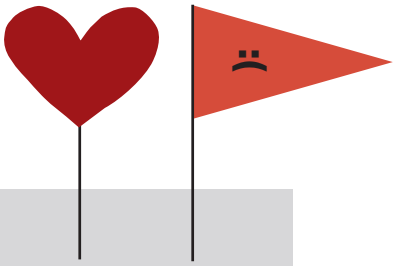
3.2.2 Voorbereiding

Voorafgaand aan het spelen van het spel zijn er drie acties die de ontwerper ter voorbereiding moet ondernemen:

- Documentatie van het eerste spel in foto's / kaarten bestuderen. Kaders van de opgave worden vooraf aan het spel meegegeven aan de deelnemers.
- Spelbord maken voor gekozen barrièreblok. Er wordt vooraf bepaald met welk barrièreblok wordt gespeeld. Als in spel 1 hierbij een barrière is opgeheven, dient het nieuw verbonden gebied ook meegenomen te worden. Daarnaast worden op de kaart aangegeven:
  - de pleinen en hun inrichting uitgelicht,
  - barrières,
  - brede stoepen,
  - eventueel scholen en horeca.
- Legenda: bij het spelbord komt een legenda waarop de aanwezige pleinen in het blok afgebeeld met foto, grootte in m2, aanwezige (speel)elementen en de verhouding in type ondergrond (verhard, gras of groen) uit het eerste spel terug.

Legenda barriereblok

3.2.3 Spelen van het spel



Stap 1: Huidig gebruik en beleving

Wat is de huidige situatie?

In het eerste spel is nagedacht over huidige doelgroepen en thema's voor de pleinen en waar barrières opgeheven moeten worden (zie documentatie spel 1). Bij aanvang van spel 2 wordt dit herhaald, om te zien of de visie van de bewoners overeenkomt met die van de gemeente. Hierbij kan wel de uitkomst van spel 1 als basis worden gebruikt.

Daarnaast bepaalt ieder voor zich wat in het blok het meest aantrekkelijke en het minst aantrekkelijke plein wordt gevonden. Per plein wordt bepaald wat het huidige thema is. Vervolgens wordt dit toegelicht. De set aan vragen begeleidt de deelnemers door de opbouw van het spelbord. De spelleider noteert steeds de belangrijkste opmerkingen en fotografeert na afloop van de spelronde het bord.

Stap 2: Thema's

Hoe brengen we voldoende diversiteit in het gebruik en uitstraling van de pleinen?

Nu de huidige thema's op de pleinen liggen, kan ieder voor zich voor de pleinen op het bord een nieuwe indeling bepalen met behulp van de thema-fiches. Vervolgens wordt met z'n allen naar ieders verdeling gekeken en geprobeerd te komen tot één gezamenlijke indeling van de pleinen. In feite zijn deze neergelegde thema's een globale aanzet voor inrichting van de pleinen, die in de volgende stappen specifieker worden gemaakt. De spelleider noteert de belangrijke opmerkingen en fotografeert na afloop van de spelronde het bord.

Stap 3: Activiteiten en doelgroepen

Welke activiteiten zijn er gewenst op het plein?

Deze stap is allereerst een test of de huidige indeling van doelgroepen per plein klopt of dat hier veranderingen in moeten worden aangebracht. Daarnaast wordt per plein bepaald wat er moet komen, gebaseerd op het gekozen thema. Dit wordt gedaan door het neerleggen van activiteit-woorden. Dit kan voor alle pleinen gedaan worden, of bij een kortere speeltijd kan ook één plein gekozen worden dat aangepakt wordt. Deze woorden moeten inspireren om ook voor andere elementen dan de gebruikelijk glijbaan-schommel-bankje te kiezen. Er is met opzet voor gekozen geen beelden te laten zien, omdat een afbeelding al snel een te specifiek element laat zien, waarbij juist gewenst is bewoners van het 'toesteldenken' af te brengen. Bij verschillende bevolkingsgroepen kunnen de activiteiten en wensen sterk verschillen. Het is de uitdaging aan de ontwerper/spelleider om deze specifieke wensen op tafel te krijgen. Het is daarom ook mogelijk en gewenst suggesties voor nieuwe woorden in het spel op te nemen.

Sommige activiteiten zijn afhankelijk van zelfbeheer. Omdat dit niet onder activiteiten valt, is dit als aparte vraag toegevoegd.

Stap 4: Uitstraling
In de laatste stap van het spel wordt gekeken naar de uitstraling per plein. Dient deze verhard of juist groen te zijn? Met veel bomen en planten of alleen gras? Met behulp van 36 verschillende Rotterdamse referenties kunnen de spelers elk een beeld kiezen wat zij wenselijk vinden voor het plein. Ieder ligt hierbij toe waarom hij/zij voor juist dit beeld heeft gekozen. Deze stap kan ook direct gezamenlijk worden gespeeld. De spelleider legt de ambities voor vergroening en variëteit in de buurt uit aan de deelnemers. Ook deze 36 beelden kunnen worden aangevuld door de deelnemers. Doelgroepen met bijvoorbeeld een andere etniciteit kunnen voorbeelden van uitstraling uit hun eigen cultuur aandragen waarmee het spel kan worden uitgebreid. Zo krijgt het spel meer en meer voorbeelden naar mate het vaker gespeeld wordt.

3.2.3 Uitkomst spel 2
De fysieke uitkomst van het tweede spel is een totaalkaart (in foto's) met daarop richtlijnen voor het ontwerp per plein, rekening houdend met de context en variatie in de wijk. Deze richtlijnen omvatten gewenste thema's (= sfeer en functie), activiteiten, doelgroepen en uitstraling.
Daarnaast is het duidelijker geworden wat er speelt in de wijk, wat de ideeën van bewoners zijn en of er interesse is in zelfbeheer.

Op basis van deze richtlijnen kan een ontwerp worden gemaakt. Deze dient vervolgens wel weer te worden teruggekoppeld naar de bewoners.

Branco van Dantzigpark

Hooglandstraat

Speeltuin de Torteltuin

Zuster Hennekeplein

Frederiksplein

Schoolplein Hildegardisschool.

Terbregge natuurspeeltuin

Brancoplein

Park 1943

Bellamyplein

Zuster Hennekeplein

Benthemplein

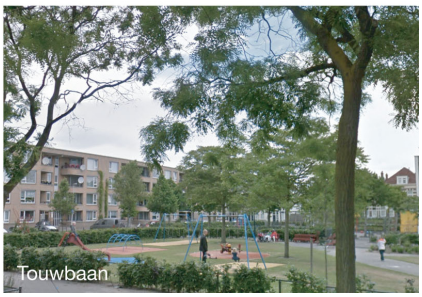
Mijnsherenplein

Nassauhavenpark

Branco van Dantzigpark

Bellamyplein

Nicolaas Beetstraat


Touwbaan

Referentiekaarten uitstraling

Proefspelen Oude Noorden en Agniesebuurt

Een aantal buurtpleinen in het Oude Noorden zijn de afgelopen jaren opnieuw ingericht. Het aantal pleinen in de buurt is groot, maar er blijkt dat er geen goede verdeling van de buurtpleinen per gedeelte in de wijk is. In de noordoostpunt van de buurt liggen diverse ingerichte buurtpleinen, zijn de pleinen goed met elkaar verbonden en bevinden zich weinig barrières. Dit is dan ook het grootste barrièreblok. Een klein barrièreblok wat lastiger te verbinden is, is de hoek tussen de Bergweg, Benthuizerstraat en Zaagmolenstraat. Hier bevindt zich alleen een binnentuin, welke niet altijd geopend is. Barrières zijn lastig over te steken en wanneer eenmaal overgestoken, dan is er alsnog niet direct een aantrekkelijke openbare ruimte. Een van de opgaven is daarom het creëren van veilige en groene routes door de wijk.

Opvallend kwam het barrièreblok tussen de Bergweg, Zwart-Janstraat, Noordsingel en het Noordplein naar voren. Voor de buurtpleinen en de binnentuin in dit gebied was het lastig de doelgroep te bepalen. De inrichting van de buurtpleinen is stenig en kaal en het bleek dat het gebied sterk gefragmenteerd is door gevangenis en omliggende barrières. Ook de gebouwen rondom de binnentuin aan de Jacob Catsstraat kunnen worden gezien als barrière, de binnentuin is vaak afgesloten. De vraag kwam naar voren waarom bijvoorbeeld het Bleiswijkplein slecht gebruikt wordt en hoe het plein goed aangesloten kan worden op de doelgroepen in de nabije omgeving. Op basis van het spel heeft de gebiedsontwerper het plein bezocht. De eerste conclusie is dat het Bleiswijkplein in het verleden veel meer werd gebruikt dan in de huidige situatie. Kinderen uit de buurt spelen op het Ammersooiseplein in de Agniesebuurt en kruisen hierdoor de aanwezige barrières. Het spel kan zeker in de eerste ronde vragen opleveren die nader onderzocht moeten worden door de buurt in te gaan of deze tijdens het tweede spel op tafel te leggen.

Workshop 23 mei >>

Legenda
Middellandplein
Johannes de Vouplein
1200 m²
Schietbaanlaan
1900 m²
• Wipkip (5)
• Klimpiramide
• Draaitoestel
250 m²
• Wipkip
• Combi-toestel peuters
7300 m²
• Schommels (8)
• Wipkip
• Klimrek

4. Proces en evaluatie

4.1 Proces

Om tot het spel te komen hebben we meerdere stappen doorlopen. Een deel hiervan valt onder de voorbereidende analyse die de ontwerper straks zal doen.

1. **Wijkbezoek en ruimtelijke analyse**
   Elke buurt is bezocht, waarbij de openbare ruimte is gedocumenteerd. Op basis hiervan zijn de eerste conclusies getrokken wat betreft kwaliteiten en aandachtspunten. Ook is op deze manier een eerste indruk verkregen van het gebruik van de pleinen, hoewel dit sterk gebonden is aan het tijdstip van bezoek. Gelijktijdig zijn we gestart met een ruimtelijke analyse van hoe de wijk is opgebouwd. Waar bevinden zich barrières, groenstructuren en grote openbare ruimtes? Veel gegevens kunnen hiervoor eenvoudig uit GIS gehaald worden.

2. **Verzamelen gegevens en cijfers over de wijk**
   We hebben onder andere gekeken naar de samenstelling van de buurt en de sociaal-demografische gegevens. Welke leeftijden, huishoudens en etniciteiten zijn sterk vertegenwoordigd in de wijk? Zo bleek dat de wijken een hoog percentage 1-persoonshuishoudens kennen. Voor deze doelgroepen zijn nu nog weinig buurtpleinen ingericht en ligt de focus vooral op sport en spelen. Daarnaast is gelet op waar de verschillende leeftijdsgroepen in de wijk wonen, informatie die van pas komt bij het spel. Op basis van deze informatie hebben we voor het spel onderscheid gemaakt in 6 doelgroepen. Oorspronkelijk kozen we om het spel te spelen met 6 doelgroepen. Waaronder jonge kinderen (0-4 jaar) die nog te jong zijn om zelf naar een plek te gaan, dus waar de ouders bijhoren. Verder jongens (4-12 jaar), meisjes (4-12 jaar), jongeren (12-24 jaar), volwassenen (25-64 jaar) en ouderen (65+). In de verdere uitwerking zijn jongens en meisjes samengevoegd in ‘kinderen’ (4-12 jaar), onderscheid is in deze niet nodig.

3. **Onderzoek beleid**
   Wat is de huidige ambitie voor de wijken? De gemeente heeft een aantal algemene ambities voor spelen en groen. Deze zijn vertaald naar de thema’s/maatregelen ‘vergroenen’, ‘water’, ‘biodiversiteit’ en ‘zelfbeheer’. Daarnaast is er de wens vanuit de gemeente om 10% meer jonge hoogopgeleide gezinnen naar het Oude Noorden en Middelland te halen. In Tarwewijk speelt dit veel minder. Deze notie kan meegenomen worden in het spel. Tijdens het spelen van het spel werd duidelijk dat biodiversteit op de buurtpleinen lastig te realiseren is. Het gaat daarbij niet om een opgave voor een enkel buurtplein maar om alle buurtpleinen gezamenlijk. Op dit moment is op veel plekken gekozen voor een zelfde inrichting. Om de biodiversiteit in de wijk als geheel te vergroten is het wenselijk verschillende type beplanting toe te passen. Biodiversiteit is voor bewoners een te ingewikkeld thema en wordt daarom vertaald naar vergroenen van de buurt en de buurtpleinen. Bewoners mogen meedenken over de uitstraling die ze daarbij willen.

4. **Interviews met gebiedskenners**
   Om meer te weten te komen over wat er daadwerkelijk in de wijk speelt en hoe de openbare ruimte gebruikt wordt, is in elke wijk gesproken met een gebiedsnetwerker of gebiedsmanager. Uit deze gesprekken is o.a. naar voren gekomen welke projecten er al lopen, hoe de openbare ruimte gebruikt wordt, eventuele problematiek en hoe

de sociale dynamiek is in de buurt. Daarnaast spelen er diverse initiatieven voor participatie, co-creatie en zelfbeheer. Dit resulteert onder andere in aanleg van veilige routes, plaatsen van nieuwe speelobjecten en creatief beheer. De gebiedsmanagers gaven aan dat er een aantal valkuilen zijn voor de participatie. De groep die deelneemt aan participatie is geen goede afspiegeling van de grootste groep bewoners in de wijk. Het commentaar op een plan komt pas bij de aanleg. Daarnaast maken de verschillende snelheden van handelen en procedures het moeilijk bewoners betrokken te houden. Op het moment dat de herinrichting van een buurtplein wordt opgestart duurt het voor de bewoners te lang voordat er daadwerkelijk iets gebeurd. Hierbij dient voor zover dat mogelijk is bij spelen van het spel rekening gehouden te worden. Dit kan bijvoorbeeld door de straat op te gaan en het spel buiten te spelen, de gebiedsnetwerkers inzetten om bewoners te betrekken. (zie bijlage voor de uitkomsten van de gesprekken voor de drie wijken)

5. **Onderzoek inrichting pleinen**
   Vervolgens zijn in elke wijk de pleinen gedetailleerder geanalyseerd: wat voor (speel)elementen staan er op het plein, welke ondergronden en groen is aanwezig? Bij de ondergrond is er onderscheid gemaakt in verharding, valondergrond, gras of beplanting. Door de pleinen naast elkaar te zien valt op dat op het niveau van spelelementen bijna alle pleinen hetzelfde zijn ingericht. De analyse van de inrichting was interessant omdat dit een wezenlijk onderdeel uitmaakt van de wijkuitstraling. Daarom is dit ook verwerkt op de spelborden.

6. **Ontwerp spel en workshops**
   Alle stappen hebben bijgedragen aan de ontwikkeling van de spellen. Hoewel tijdens de analyse al deels is achterhaald wat de huidige context en opgaven in de wijk zijn (e.g. aanwezige doelgroepen, projecten, aandachtspunten), is ervoor gekozen dit in het spel te herhalen. Alle deelnemers hebben daar een eigen kijk op. Hierdoor wordt het spelbord geleidelijk opgebouwd. Als spelbord is gekozen voor de plattegrond van de buurt, met daarop de pleinen uitgelicht, waardoor de pleinen op elkaar afgestemd kunnen worden. Om te zorgen voor de beoogde variatie tussen deze pleinen, zijn thema's opgesteld. Deze zijn gebaseerd op de bestaande activiteiten en typen pleinen uit de buurt. Tijdens de ontwikkeling van de spellen zijn er twee workshops georganiseerd waarbij de spellen zijn getest. Doormiddel van dit 'proefspelen' werd inzicht verkregen in de werking van het spel, en zijn aanpassingen doorgevoerd.

   De thema's zijn gedurende het spel aangepast en uitgewerkt. Het thema 'natuurspelen' is eruit gehaald omdat vanuit het beleid voor de inrichting en het beheer van de stadswijken niet wenselijk is speelnatuur te ontwikkelen op buurtpleinen. Onderdelen van het natuurlijk spelen zijn verwerkt in 'avontuurlijk spelen'. Het thema stadstuinieren is naar de activiteiten in spel 2 is verplaatst. Het thema vrije ruimte voor eigen invulling en evenementen is toegevoegd aan de thema's na de eerste spelronde. Specifiekere onderwerpen, zoals de inrichting en uitstraling van het plein zijn daarom verwerkt in een tweede spel: het spel van het barrièreblok. Deze onderwerpen worden met omwonenden besproken.

4.2 Conclusies en aamdachtspunten

Hoewel de ontwikkelde methode centraal stond, hebben door het spelen van de spelen een aantal conclusies kunnen trekken over de onderzochte wijken. Zo kent het Oude Noorden, in vergelijking met de andere twee wijken, de grootste variatie in type buurtpleinen. Maar, deze variatie is met name gebaseerd op de uitstraling, groen en materiaalkeuzes van de pleinen. De speelelementen zijn (met uitzondering van een paar locaties) vrijwel overal hetzelfde. Middelland kent relatief weinig pleinen en weinig variatie. Het Branco van Dantzigpark vormt een centrale groene plek in de buurt, terwijl alle overige speelplekken kleinschalig, speelstoepen of verharde pleinen zijn. Tarwewijk kenmerkt zich door een klein aantal, maar wel zeer grootschalige pleinen. Grote, multifunctionele plekken zoals het Verschoorplein (7600 m2) en de private Tarwewijk speeltuin (6700 m2), trekken allerlei bewoners uit de hele buurt..

Het proefspelen en de evaluatie heeft een aantal aandachtspunten opgeleverd:

- Het eerste spel wordt gespeeld op schaal van de buurt. Echter ontstijgen pleinen zoals het Noordplein en het Henegouwerplein het niveau van de buurt. Op het gebied van ontmoeting, organisatie van evenementen en activiteiten functioneren zij op een hoger schaalniveau, namelijk van de wijk of stad. Voor gebiedsoverstijgende openbare ruimtes dienen duidelijke kaders en randvoorwaarden voor het spel meegegeven te worden. Het plein dient echter wel meegenomen te worden in het spel om de buurtpleinen in het juiste perspectief en context te plaatsen.

- In het spel is een set aan referentiebeelden voor inrichting opgenomen. Het kan zijn dat dit niet aansluit op de wensen van de spelers van het spel, omdat zij vanuit een andere culturele achtergrond, naar de inrichting van buurtpleinen kijken. Daarom kan gedurende het spel aan bewoners gevraagd worden of ze andere referenties willen toeveogen. Door spelers met diverse etnische achtergronden te vragen om beelden aan te leveren met in hun ogen aantrekkelijke voorbeelden kan de collectie aan referenties worden uitgebreid.

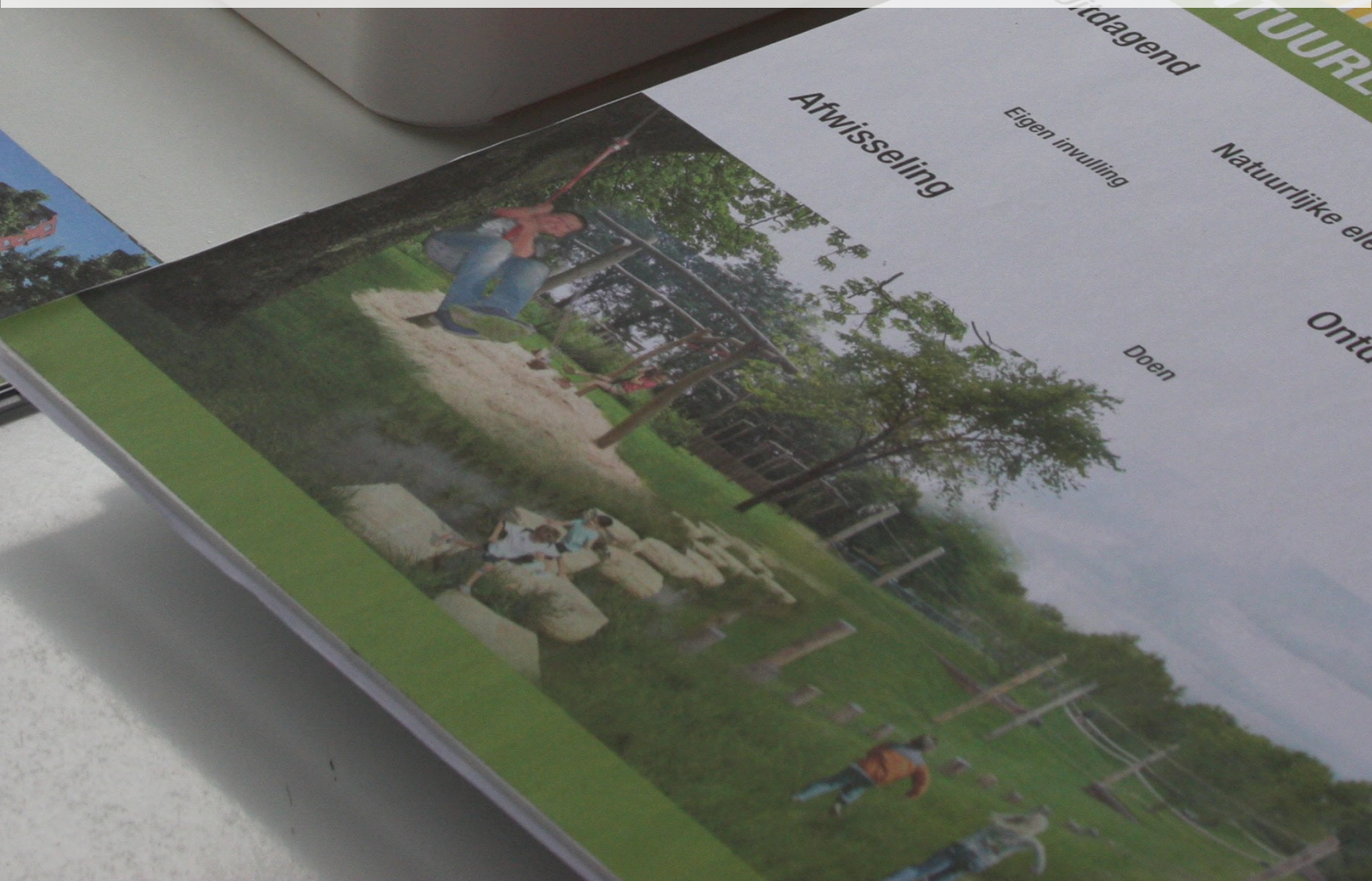
- Wanneer op een bewonersavond veel bewoners aanwezig zijn, dan is het mogelijk om verschillende rondes van het spel apart te spelen. Bijvoorbeeld door alleen een spelronde met thema's, of alleen de activiteiten te spelen. Hierdoor kunnen meer bewoners bij het spel worden betrokken. Daarnaast kan aan één tafel naar de gewenste uitstraling per plein worden gevraagd en aan de andere tafel naar de gewenste activiteiten. Hierdoor wordt het spel bovendien eenvoudiger om te spelen.

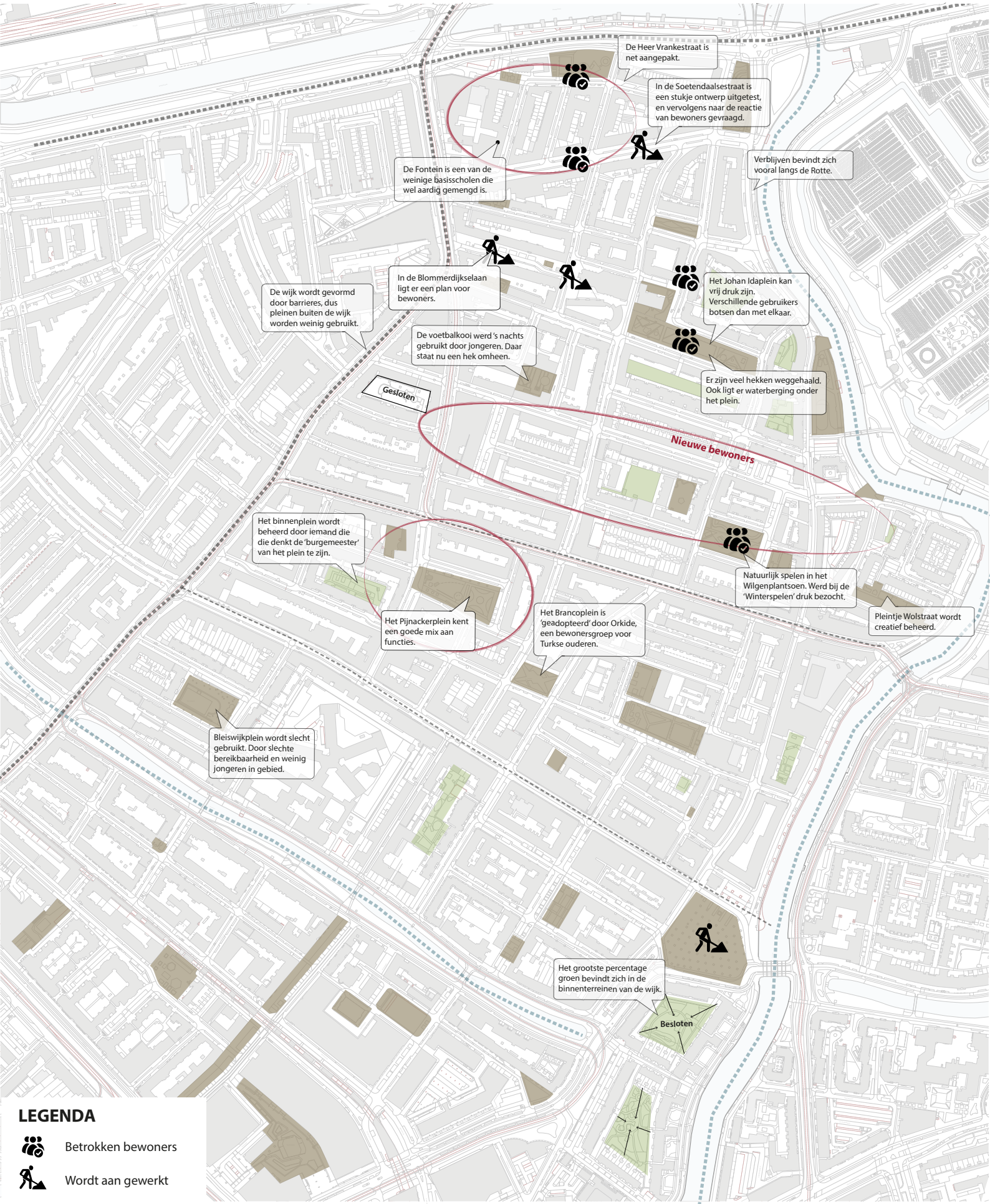
- Tijdens de spelronde met maatregelen kwam naar voren dat de onderwerpen met betrekking tot beleid, zoals toevoeging van biodiversiteit, grotendeels vastgelegd en bepaald zijn. Dit blijkt voor de pleinen niet altijd relevant te zijn, omdat dit meer iets is wat (al) gerealiseerd wordt in grotere (groen)structuren, zoals langs de Rotte.

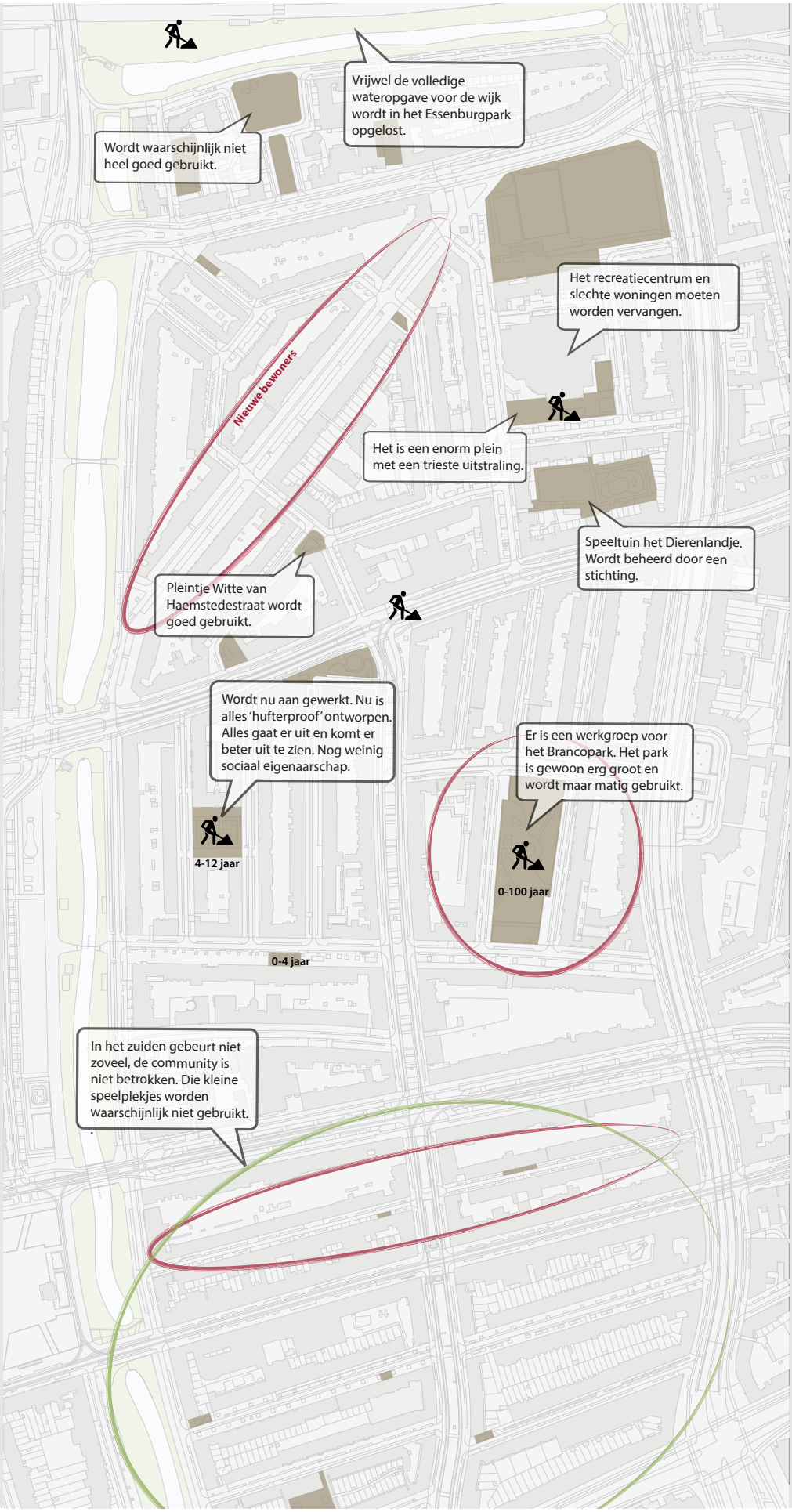
- Tijdens het spelen van het spel werd ingegaan de impact van nieuwe ontwikkelingen op toekomstig gebruik van de openbare ruimte. Zo werd er gesproken over de transformatie van de voormalige gevangenis in het Oude Noorden tot appartementen, wat een positieve invloed zou hebben op de bereikbaarheid van het noordelijke deel van dit barrièreblok. Het is aan te bevelen om als spelleider van te voren een scan te

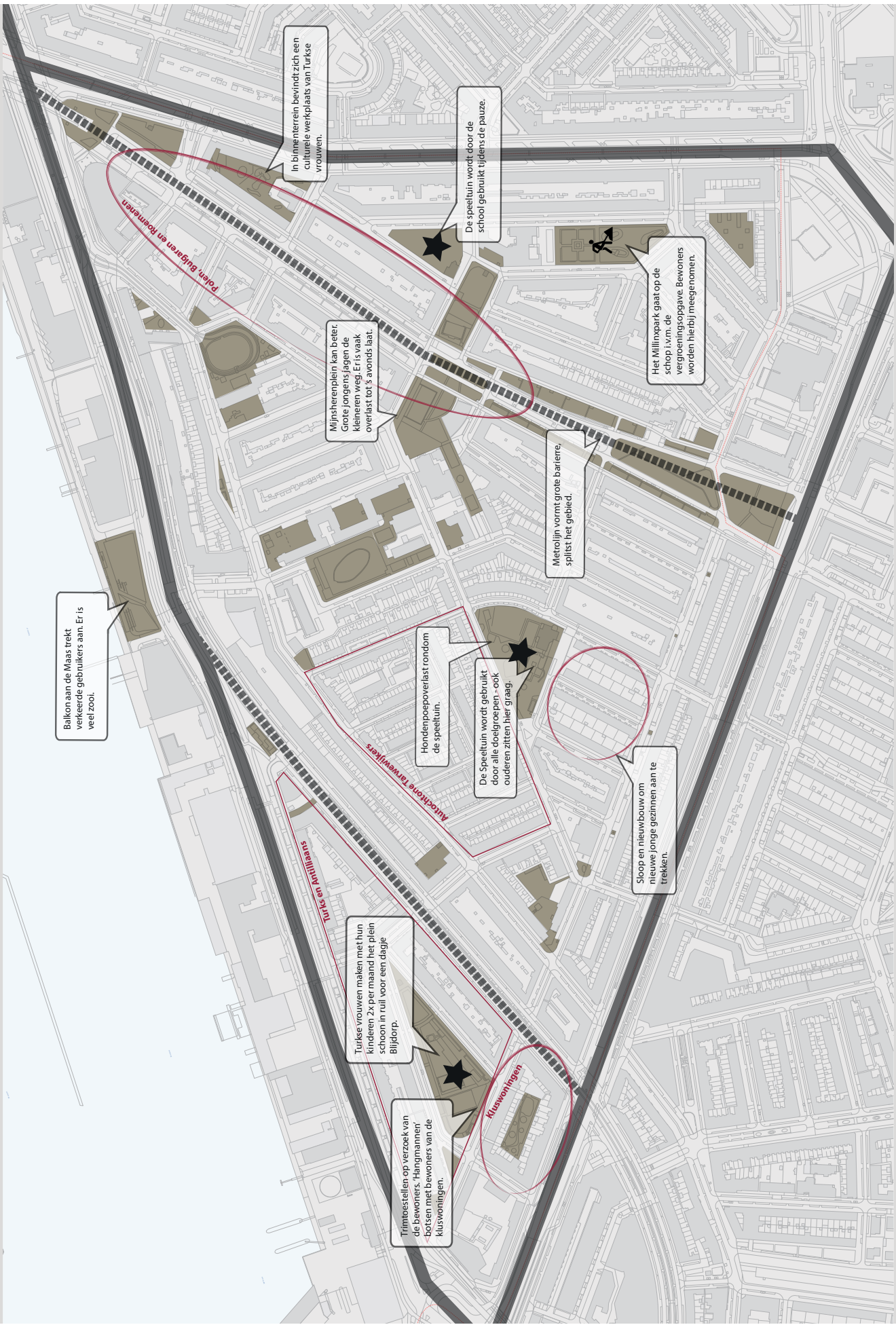
BIJLAGE

Uitkomsten gebiedsinterviews
Verkort stappenplan spel 1
Verkort stappenplan spel 2
Thema's




De Heer Vrankestraat is net aangepakt.
In de Soetendaalsestraat is een stukje ontwerp uitgetest, en vervolgens naar de reactie van bewoners gevraagd.
De Fontein is een van de weinige basisscholen die wel aardig gemengd is.
Verblijven bevindt zich vooral langs de Rotte.
In de Blommerdijkselaan ligt er een plan voor bewoners.
De wijk wordt gevormd door barrieres, dus pleinen buiten de wijk worden weinig gebruikt.
Het Johan Idaplein kan vrij druk zijn. Verschillende gebruikers botsen dan met elkaar.
De voetbalkooi werd 's nachts gebruikt door jongeren. Daar staat nu een hek omheen.
Er zijn veel hekken weggehaald. Ook ligt er waterberging onder het plein.
Gesloten
Nieuwe bewoners
Het binnenplein wordt beheerd door iemand die die denkt de 'burgemeester' van het plein te zijn.
Natuurlijk spelen in het Wilgenplantsoen. Werd bij de 'Winterspelen' druk bezocht.
Pleintje Wolstraat wordt creatief beheerd.
Het Pijnackerplein kent een goede mix aan functies.
Het Brancoplein is 'geadopteerd' door Orkide, een bewonersgroep voor Turkse ouderen.
Bleiswijkplein wordt slecht gebruikt. Door slechte bereikbaarheid en weinig jongeren in gebied.
Het grootste percentage groen bevindt zich in de binnenterreinen van de wijk.
Besloten
LEGENDA
Betrokken bewoners
Wordt aan gewerkt


Vrijwel de volledige wateropgave voor de wijk wordt in het Essenburgpark opgelost.
Wordt waarschijnlijk niet heel goed gebruikt.
Het recreatiecentrum en slechte woningen moeten worden vervangen.
Nieuwe bewoners
Het is een enorm plein met een trieste uitstraling.
Speeltuin het Dierenlandje. Wordt beheerd door een stichting.
Pleintje Witte van Haemstedestraat wordt goed gebruikt.
Wordt nu aan gewerkt. Nu is alles 'hufterproof' ontworpen. Alles gaat er uit en komt er beter uit te zien. Nog weinig sociaal eigenaarschap.
Er is een werkgroep voor het Brancopark. Het park is gewoon erg groot en wordt maar matig gebruikt.
4-12 jaar
0-100 jaar
0-4 jaar
In het zuiden gebeurt niet zoveel, de community is niet betrokken. Die kleine speelplekjes worden waarschijnlijk niet gebruikt.


In binnenterrein bevindt zich een culturele werkplaats van Turkse vrouwen.
De speeltuin wordt door de school gebruikt tijdens de pauze.
Het Millinxpark gaat op de schop i.v.m. de vergroeningsopgave. Bewoners worden hierbij meegenomen.
Polen, Bulgaren en Roemenen
Mijnsherenplein kan beter. Grote jongens jagen de kleineren weg. Er is vaak overlast tot 's avonds laat.
Metrolijn vormt grote barriere, splitst het gebied.
Balkon aan de Maas trekt verkeerde gebruikers aan. Er is veel zooi.
Hondenpoepoverlast rondom de speeltuin.
De Speeltuin wordt gebruikt door alle doelgroepen - ook ouderen zitten hier graag.
Autochtone Tarwewijkers
Sloop en nieuwbouw om nieuwe jonge gezinnen aan te trekken.
Turkse vrouwen maken met hun kinderen 2x per maand het plein schoon in ruil voor een dagje Blijdorp.
Turkse en Antilliaanse
Trimtoestellen op verzoek van de bewoners. 'Hangmannen' botsen met bewoners van de klus woningen.
Klus woningen

BUURTPLEINENSPEL: DE WIJK

VASTE DEELNEMERS:
- Gebiedsontwerper (spelleider)
- Gebiedsmanager of gebiedsnetwerker
- Gebiedsbeheerder

Aantal personen:
- 1 spelleider
- 3-5 spelers

Stap 1: CONTEXT

Wat is de huidige situatie?
- Bepaal aan de hand van de vragen welke locaties nu aantrekkelijk zijn voor de verschillende doelgroepen.
- Bepaal aan de hand van de vragen de locaties waar al sprake is van betrokken bewoners, biodiversiteit, vergroening en/of klimaatadaptatie.

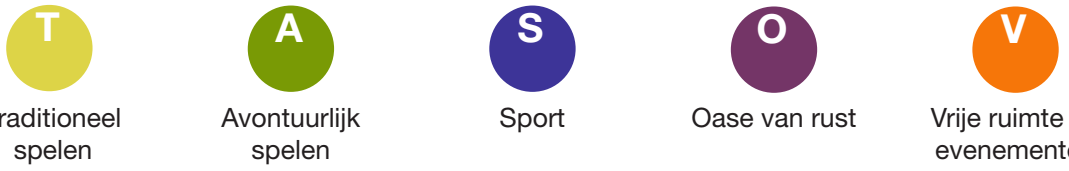
De spelleider leest de vragen voor en de overige deelnemers plaatsen de icoontjes op de kaart. De spelleider maakt na afloop van de spelronde een foto van het bord om de uitkomsten te documenteren.

Stap 2: OPGAVE

Wat is de toekomstige opgave voor de pleinen in deze wijk?
- Bepaal aan de hand van de vragen welke pleinen op korte termijn in aanmerking komen voor onderhoud/herinrichting of waar al trajecten lopen.
- Bepaal aan de hand van de vragen of elke doelgroep voldoende bediend wordt in de wijk.
- Bepaal of er barrières geslecht dienen te worden.
- Bepaal aan de hand van de vragen waar potenties liggen voor vergroening en de wateropgave.

De spelleider leest de vragen voor en de overige deelnemers plaatsen de icoontjes op de kaart. De spelleider maakt na afloop van de spelronde een foto van het bord om de uitkomsten te documenteren.

Stap 3: THEMA'S



Hoe brengen we voldoende diversiteit in het gebruik en de uitstraling van de pleinen?
- Bepaal met elkaar welk thema of welke thema's het beste aansluiten op de huidige inrichting van de pleinen in de wijk.
- Bepaal welke thema's voor de afzonderlijke pleinen het beste passen in de toekomst.

Afhankelijk van de grootte van de wijk en de opgave wordt de laatste stap gespeeld voor de gehele wijk of slechts een gedeelte (barrièreblok).

De blokjes voor de thema's zijn verdeeld in oppervlakten van 1000m^2 en 500 m^2. In de legenda is aangegeven hoe groot de pleinen in omvang zijn. Afhankelijk van de grootte van het plein kunnen 1 of meerdere thema's gekozen worden.

De spelleider maakt na afloop van de spelronde een foto van het bord om de uitkomsten te documenteren.

VASTE DEELNEMERS:
- Ontwerper (spelleider)
- Omwonenden
- Gebiedsmanager of gebiedsnetwerker

Aantal personen:
- 1 spelleider
- 3-5 spelers

Stap 1: HUIDIG GEBRUIK EN BELEVING

Wat is de huidige situatie?
- Bepaal aan de hand van de vragen het huidige gebruik van de pleinen, de huidige barrières en thema's.

De spelleider leest de vragen voor en de overige deelnemers plaatsen de icoontjes en blokjes op de kaart. De spelleider maakt na afloop van de spelronde een foto van het bord om de uitkomsten te documenteren.

Stap 2: THEMA'S

Traditioneel spelen

Avontuurlijk spelen

Sport

Oase van rust

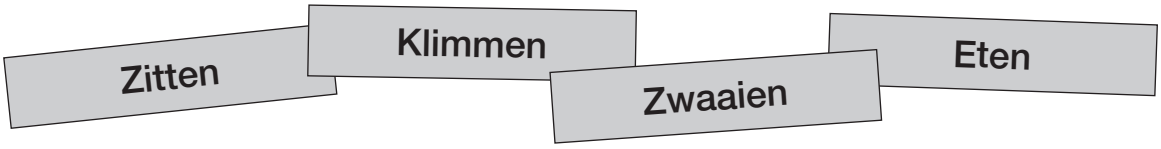
Vrije ruimte en evenementen

Hoe brengen we voldoende diversiteit in het gebruik en de uitstraling van de pleinen?
- Bepaal welke thema's voor de afzonderlijke pleinen het beste passen in de toekomst.

De blokjes voor de thema's zijn verdeeld in oppervlakten van 1000m^2 en 500 m^2. In de legenda is aangegeven hoe groot de pleinen in omvang zijn. Afhankelijk van de grootte van het plein kunnen 1 of meerdere thema's gekozen worden.

De spelleider maakt na afloop van de spelronde een foto van het bord om de uitkomsten te documenteren.

Stap 3: ACTIVITEITEN EN DOELGROEPEN



- Bepaal met elkaar welke activiteiten gewenst zijn op het plein door de kaartjes met deze activiteit op het bord te leggen. Waar kan de groep zelf een bijdrage leveren?
- Voor welke doelgroepen moet het plein aantrekkelijk zijn?

De spelleider maakt na afloop van de spelronde een foto van het bord om de uitkomsten te documenteren.

Stap 4: UITSTRALING

- Kies met elkaar op basis van de beelden een gewenste uitstraling per plein.

De spelleider noteert de redenen waarom de beelden gekozen worden en maakt na afloop van de spelronde een foto van de beelden om de uitkomsten te documenteren.