



Over reuzenkaarten & wegvragertjes

Inspraak van kinderen in publiekeruimteprojecten

10 richtlijnen en 15 technieken om participatie van kinderen concreet te maken in ruimtelijke projecten

Kind & Samenleving vzw – ruimtecel
Wouter Vanderstede (red.), Francis Vaningelgem en Peter Dekeyser
Meise, 2011



Colofon

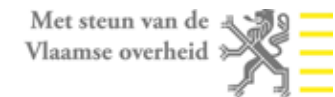
Deze publicatie is een uitgave van Kind & Samenleving vzw, Meise 2011.

Auteurs: Wouter Vanderstede (red.), Francis Vaningelgem en Peter Dekeyser
Werkten verder mee aan dit boek: An Piessens, Hilde Lauwers en Johan Meire.
Vormgeving: DieKeure Publishing

© 2011 Kind & Samenleving vzw

Niets van deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt, door middel van druk, fotokopie, microfilm, of op welke andere wijze dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

No part of this book may be reproduced in any form, by mimeograph, film or any other means without permission in writing from the publisher.



Inhoud

Over Kind & Samenleving	4
Vooraf	5
Deel 1: 10 richtlijnen voor inspraak van kinderen in publiekeruimteprojecten	6
1. Betrek kinderen op cruciale momenten in het ontwerpproces	8
2. Speel in op vragen en verwachtingen van ontwerpers, projectleiders en beleidsmakers	9
3. Stem het inspraaktraject van kinderen en volwassenen op elkaar af	10
4. Ontwerpers, projectleiders en beleidsmakers zijn aanwezig tijdens de bevraging	12
5. Geef een duidelijke in- en uitleiding over het beleidskader	13
6. Leg alles zo duidelijk mogelijk uit	14
7. Stel goede vragen: 9 kernvragen om te stellen aan kinderen	15
8. Let op non-verbale communicatie	16
9. Maak werk van gegevensverwerking en een (visueel) syntheseverslag	17
10. Kies de bevragingstechniek in functie van project, doelpubliek, setting en verwachtingen,...	21
Deel 2: Overzicht van de inspraaktechnieken	22
Vooraf: Wanneer welke techniek inzetten? Een overzicht	24
01. Creatief met powerpoint	27
02. Kinderen als fotograaf	32
03. Reuzenkaart	38
04. Kegels plaatsen voor zonering	47
05. Plan uitzetten op het terrein	52
06. Collages	56
07. Buitenmaquettes	62
08. Binnenmaquettes	69
09. Geleide wandeling	75
10. Gooispiel, hengelen, ren-je-rot	79
11. Invulbladen	83
12. Gezelschapspel	87
13. Stemrondes	92
14. Winkelcatalogus	97
15. Terreinobservaties en veldinterviews	101
Referentieprojecten en herkomst van illustraties	106

Over Kind & Samenleving

Kind & Samenleving wil via onderzoek en ontwikkeling bewerkstelligen dat kinderen en jongeren, vanuit hun eigenheid, volwaardig kunnen deelnemen aan de samenleving. Het wil de sociale participatie van kinderen ondersteunen en meer zichtbaar en vanzelfsprekend maken voor volwassenen.

Daartoe voert Kind & Samenleving kwalitatief onderzoek uit met kinderen waarbij de eigen beleving en benadering van kinderen centraal staan. Daarnaast werken we mee aan een kindgericht beleid via ruimtelijke planning en ontwerp, advies en dienstverlening, het begeleiden van participatietrajecten en het verspreiden van inzichten.

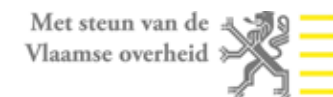
De ruimtecel van Kind & Samenleving, een onderdeel van het onderzoekscentrum, is gespecialiseerd in kindgerichte ruimtelijke planning en ontwerp. De aanpak van de ruimtecel wordt gekenmerkt door interdisciplinariteit,

participatie en procesmatig werken. De ruimtecel biedt diensten, vorming en producten aan m.b.t. kindgericht stedenbouwkundig ontwerp, kinderopparticipatie in publieke ruimteprojecten, kindvriendelijke ruimtelijke planning, een integraal speel- en jeugdruimtebeleid,...

Kind & Samenleving is erkend en wordt in haar werking structureel gesubsidieerd door de Vlaamse overheid.

Het team van Kind & Samenleving bestaat bij het verschijnen van dit boek uit Peter Dekeyser, Katleen De Winne, Hilde Lauwers, Johan Meire, An Piessens, Wouter Vanderstede en Francis Vaningelgem.

Onderzoekscentrum Kind en Samenleving vzw
Nieuwelaan 63, 1860 Meise
Tel.: 02/272 07 53
Mail: info@k-s.be, ruimtecel@k-s.be
Website: www.k-s.be



Vooraf

Waarom deze publicatie?

Deze publicatie is in eerste instantie bedoeld als **inspiratieboek en handreiking** om kinderen te bevragen binnen publiekeruimteprojecten. Het kan gaan om **diverse types concrete ruimtelijke projecten**, zoals de (her)inrichting van een plein, park, straat of speelruimte. Maar de inspraaktechnieken zijn ook inzetbaar voor meer 'abstracte' plannen zoals een masterplan voor de herwaardering van een wijk, een masterplan voor een nieuwe woonontwikkeling of zelfs voor beeldkwaliteitsplannen.

De Kind & Samenleving – ruimtecel gaat ervan uit dat het **betrekken van kinderen in het ontwerpproces bijdraagt tot verhoging van de kwaliteit van publieke ruimte**. Kinderen detecteren immers potenties en knelpunten van een ruimte die anders verborgen blijven. Uit de praktijk blijkt dat kinderen ook goed kunnen meedenken over de essentie van masterplannen en inrichtingsplannen. Onafhankelijk van de klassieke belangengroepen kunnen zij zinvolle bemerkingen formuleren op concrete planvoorstellen. Wanneer men hen aanspreekt in hun

creativiteit kunnen zij bovendien verfrissende en inspirerende ontwerpideeën aanreiken. Voorwaarde hiervoor is dat alles op een bevattelijke manier wordt uitgelegd, dat ze voldoende referentiebeelden en oplossingsrichtingen aangereikt krijgen en in hun eigenheid worden aangesproken.

Inhoud van de publicatie

In deze publicatie worden **10 richtlijnen en 15 technieken voorgesteld**, ontwikkeld om **kinderen van ca. 6-12 jaar** te betrekken bij publiekeruimteprojecten. Waar nodig, wordt verder gespecificeerd naar leeftijdsgroepen. Maar de meeste technieken zijn, mits enige creativiteit en aanpassing, bruikbaar voor diverse leeftijden.

De nadruk ligt op **bevragingen- en inspraaktechnieken en op de manier waarop ze kunnen worden ingezet**. Hierbij wordt de essentie van de techniek zo concreet en praktisch mogelijk uit de doeken gedaan. Dit laat toe om de **juiste techniek te kiezen en telkens aan te passen aan de eigen context**.

Kinderen bevragen in functie van publiekeruimteprojecten is immers **maatwerk**. Naast veel **praktische factoren** (beschikbare tijd en middelen, locatie, aantal kinderen, enz.), moet men zich immers ook afvragen waartoe de techniek moet dienen. Om welk soort publiekeruimteproject gaat het? In welke fase bevindt het ontwerpproces zich? Wie zijn de sleutelfiguren en **welk soort informatie van gebruikers kan het ontwerp beter maken?**

Dit soort vragen is pas te beantwoorden nadat men een **zicht heeft op de mogelijkheden en beperkingen van elke techniek**. In deel 2 van deze publicatie wordt daarom een overzicht gegeven van een aantal essentiële bevragingstechnieken. In deel 1 worden meer algemene richtlijnen en aanbevelingen aangereikt om tot een kindgericht publiekeruimteproject te komen.

Beide hoofdstukken worden geïllustreerd met **visueel materiaal uit referentieprojecten**. De nummers bij elke figuur verwijzen naar de lijst met referentieprojecten op het einde van dit boek.



Deel 1

**10 richtlijnen voor
inspraak van kinderen
in publiekeruimte-
projecten**

Dit deel van de publicatie omvat globale aandachtspunten en aanbevelingen voor de bevraging en inspraak van kinderen in publiekeruimteprojecten.

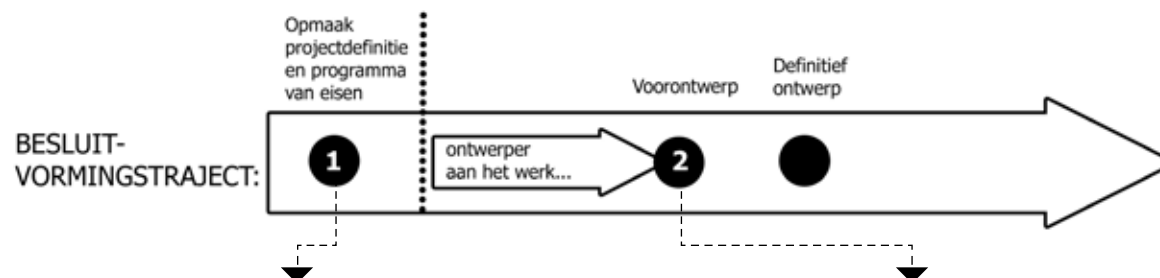
Dit gebeurt onder de vorm van 10 richtlijnen:

- 1** Betrek kinderen op cruciale momenten in het ontwerpproces
- 2** Speel in op vragen en verwachtingen van ontwerpers, projectleiders en beleidsmakers
- 3** Stem het inspraaktraject van kinderen en volwassenen op elkaar af
- 4** Ontwerpers, projectleiders en beleidsmakers zijn aanwezig tijdens de bevraging
- 5** Geef een duidelijke in- en uitleiding over het beleidskader
- 6** Leg alles zo duidelijk mogelijk uit
- 7** Stel goede vragen: 9 kernvragen om te stellen aan kinderen
- 8** Let op non-verbale communicatie
- 9** Maak werk van gegevensverwerking en een (visueel) syntheseverslag
- 10** Kies de bevragingstechniek in functie van project, doelpubliek, setting en verwachtingen

1. Betrek kinderen op cruciale momenten in het ontwerpproces

Volgens een ideaal scenario worden kinderen continu betrokken bij de besluitvorming. Om praktische redenen is dit echter niet altijd mogelijk. In een publiekeruimteproject zijn er echter **twee momenten die heel belangrijk zijn** om de beleving, visie, ontwerpideeën en belangen van kinderen in te brengen:

- (1) Bij de opmaak van de projectdefinitie
- (2) Bij de toetsing van de eerste ontwerpideeën, ontwerpschetsen of een eerste voorontwerp



(1) Bij de opmaak van de projectdefinitie

In een eerste grote fase van een publiekeruimteproject worden de **noden en behoeften** in kaart gebracht en wordt de **bestaande ruimte geëvalueerd**. Dit is een uitgelezen moment voor inspraak van kinderen.

Aan het begin van het proces moet men dus in eerste instantie **proberen te begrijpen hoe een ruimte functioneert voor kinderen**: Hoe frequent gebruiken kinderen het gebied? Welke activiteiten ontplooiën kinderen er? Hoe is de bereikbaarheid? Vervolgens kan men **met kinderen de plekken evalueren, de noden inventariseren en suggesties formuleren** voor het ontwerp. Sommige ontwerpers en beleidsmakers zijn gevoelig voor het huidige gebruik en beleving van de ruimte. Anderen liggen niet wakker van de bestaande ruimte en zullen vooral een toekomstgericht plan voor ogen hebben. Niettemin is het belangrijk om ook hen te 'voeden' met informatie over het actuele ruimtegebruik en de ruimtelijke **beleving**. In dat geval kan er ook gefocust worden op de **(symbolische) betekenissen** die de ruimte oproept. Die (symbolische) betekenissen kunnen inspiratie geven aan ontwerpers.

(2) Bij de toetsing van eerste ontwerpideeën, ontwerpschetsen of een eerste voorontwerp

Op basis van het programma van eisen, de projectdefinitie en soms ook een bestek (dit is een formeel document waarin alle vereisten opgesomd staan waaraan ontwerpers zich moeten houden), gaat de ontwerper aan het werk.

Eerste ontwerpideeën en schetsen krijgen geleidelijk aan vorm in een eerste 'voorontwerp'. Soms is dit voorontwerp al heel gedetailleerd. In andere gevallen blijft dit meer schetsmatig. Dit **eerste echte voorontwerp wordt getoetst en voorgelegd aan het bestuur** (college van burgemeester en schepenen, gemeentediensten, soms ook adviesraden). Strategisch gezien is **ook dit een heel belangrijk moment om kinderen te bevragen**.

Daarna volgt wellicht **nog een reeks toetsingen en aanpassingen**, om uiteindelijk uit te monden in een '**definitief ontwerp**'. Bij elk van deze toetsingsmomenten is een bevraging van kinderen mogelijk, al wordt de mogelijkheid om iets aan het plan te veranderen in de meeste gevallen steeds kleiner naar mate de plannen vorderen.

2. Speel in op vragen en verwachtingen van ontwerpers, projectleiders en beleidsmakers

> Formuleer de inhoudelijke vragen voor de kinderen samen met de ontwerpers, projectleiders en beleidsmakers

Zeker in het begin van het proces zullen ontwerpers, projectleiders en beleidsmakers met **specifieke vragen en onzekerheden** zitten. Het is niet gebruikelijk om die twijfels, vragen en onzekerheden tijdens formele vergaderingen in het licht te stellen, maar tijdens informele gesprekken kunnen volgende vragen beslist aan bod komen:

- Waar zijn de ontwerpers zelf niet zeker over? (bijv. precieze routes van gebruikers, ruimtebeleving, informeel gebruik,...)
- Over welke thema's kunnen ze nog input gebruiken?
- Over welke ontwerpideeën willen ze eerst reactie of bijkomend denkwerk van de gebruikers, alvorens ze in detail worden uitgewerkt?

Vanuit die vragen kan men **samen met de sleutelfiguren de inhoudelijke vragen formuleren** voor de bevraging. Dit vergt wat tijd en voorafgaand overleg, maar zo kan men optimaal inspelen op de verwachtingen van de ontwerpers, projectleider en beleidsmakers.



Jeugdconsulent in overleg met de stedenbouwkundig ambtenaar (1)

> Speel in op de eigenheid van ontwerpers, projectleiders en beleidsmakers

Ontwerpers, projectleiders en beleidsmakers kunnen **heel verschillende interesses** hebben. Sommige ontwerpers hebben een voorkeur voor strakke design, terwijl anderen kiezen voor natuurlijke en organische vormen. De ene sleutelfiguur is zeer pragmatisch en technisch gericht, terwijl een andere het ontwerp vorm geeft vanuit abstracte concepten. Sommigen willen graag een uitgebreid rapport met inspirerende citaten van kinderen, terwijl anderen liever een

A4'tje hebben met de belangrijkste punten. Bepaalde ontwerpers willen zelf zo veel mogelijk controle over hun eigen ontwerp, terwijl andere toelaten dat ook andere personen mee ontwerpen. Bijna iedereen draagt ook eigen inhoudelijke principes hoog in het vaandel (bijv. het STOP-principe, ecologisch beheer, sport en beweging, verkeersveiligheid, enz.). Strategisch gezien is het van onschatbare waarde om daarmee rekening te houden en er **actief op in te spelen**. Dit vergt voorafgaand **overleg** met de sleutelfiguren.

3. Stem het inspraaktraject van kinderen en volwassenen op elkaar af

> Naar een middenweg tussen ideaal en praktijk

In een **ideale situatie** maakt men **geen onderscheid tussen de inspraakacties van kinderen en die van volwassenen**. Hiervoor zijn heel wat principiële argumenten:

- Een rechtstreekse ontmoeting tussen kinderen en volwassenen heeft wederzijdse leereffecten.
- Men mag kinderen niet isoleren van het maatschappelijk gebeuren.
- Vanuit het standpunt van de gemeente en ontwerpers is het niet altijd te verantwoorden dat elke doelgroep een eigen aanpak of traject behoeft. Het 'algemeen belang' staat immers voorop.
- ...



Kinderen en volwassenen volgen samen een sessie voor herinrichting van een centraal buurtplein (zie nr. 2 uit de lijst van referentieprojecten, op het einde van deze publicatie).

De **praktijk** leert echter dat er **ook tegenargumenten** zijn:

- Kinderen worden best in hun eigenheid aangesproken. Dit vergt nu eenmaal een eigen aanpak en deskundigheid.
- Kinderen zijn een doelgroep die anders hun stem nauwelijks kunnen laten horen. De gemeente en ontwerpers moeten voor deze zwakke belangengroep extra inspanningen doen, zodat alle actoren evenwaardig aan bod kunnen komen bij afweging van het 'algemeen belang'.

- Praktische factoren (bijv. tijdstip en plaats voor de actie) zorgen ervoor dat het niet evident is om beide samen te brengen: een avondvergadering is bijvoorbeeld moeilijk voor kinderen, terwijl een woensdagnamiddag of tijdens de schooluren dan weer niet lukt voor werkende volwassenen.

- ...

Hier wordt dan ook gepleit voor een 'middenweg':

Zorg voor raakpunten en ontmoetingsmomenten, maar benader kinderen op een eigen manier.



Richtlijnen

In de praktijk kan deze 'middenweg' zich vertalen tot de volgende **richtlijnen**.

> Het schema van bevragingsmomenten van kinderen en volwassenen loopt in principe gelijk

In Richtlijn 1 werd voorgesteld om kinderen te bevragen in **cruciale fasen** in het ontwerp-proces, met name bij de opmaak van het programma van eisen en de toetsing van het (voor)ontwerp. In principe zijn dit ook de cruciale momenten voor bevraging van volwassenen.

> De bevraging van kinderen komt (net) vóór die van volwassenen; kinderen worden goed voorbereid op een bijeenkomst met volwassenen

Om een aantal redenen is het aangewezen om een actie met kinderen te plannen (net) vóór de bevraging van volwassenen:

- Kinderen vormen doorgaans een **zwakke belangengroep**. Indien men de bevraging van kinderen vooraf plant, kan **het perspectief van kinderen als uitgangspunt ingebracht worden in de bevraging van volwassenen**. Dit kan een verrassende insteek zijn die de geesten opent, omdat ze niet onmiddellijk vertrekt van het uitgangspunt van belangenbehartiging.
- Kinderen die daarna deelnemen aan het debat met volwassenen zijn op die manier al **voorbereid**, zowel wat betreft begrip van de plannen als het formuleren van eigen opmerkingen en meningen. Dit is noodzakelijk, omdat volwassenen het debat gemakkelijker kunnen domineren.
- **In een ontmoeting met volwassenen worden kinderen best bijgestaan en gecoacht door inspraakbegeleiders**. Die coaching kan veel beter verlopen indien de inspraakbegeleiders door een eerdere sessie reeds zicht hebben op het specifieke perspectief van kinderen.

> Aaneensluitende sessies met wisseling van rollen:

Een beproefd systeem is dat men twee aaneensluitende sessies organiseert:

- **Eerst een sessie met kinderen, waarbij volwassenen wel aanwezig mogen zijn, maar dan op de achtergrond** (eerder observator dan participant).
- **Daarop aansluitend een sessie gericht op volwassenen, maar waarop ook kinderen aanwezig mogen blijven** om hun eerder geformuleerde uitgangspunten of bemerkingen te verdedigen.

> Technieken voor bevraging van kinderen zijn eerder toepasbaar op volwassenen dan vice versa

Meestal wordt ervan uitgegaan dat technieken voor bevraging van volwassenen aangepast moeten worden aan de bevraging van kinderen. Maar **misschien zijn het vooral de technieken voor bevraging van volwassenen die bijgestuurd kunnen worden**, zodat ze ook toegankelijker zijn voor volwassenen.

4. Ontwerpers, projectleiders en beleidsmakers zijn aanwezig tijdens de bevraging

Een **direct contact** tussen kinderen en ontwerpers, projectleiders en beleidsmakers is altijd na te streven. Zo krijgen alle actoren ook voor elkaar een gezicht en is rechtstreekse uitwisseling mogelijk. Het is daarom een goed idee om dit voor de ontwerpers als verplichting op te laten nemen **in het bestek**.

Ontwerpers of beleidsmakers hoeft men echter niet zomaar voor de leeuwen te werpen. Niet elke volwassene of projectleider voelt zich voldoende op het gemak om een inspraaksessie met kinderen te leiden. Een **observerende rol** ('gewoon aanwezig zijn en luisteren') zou in principe wél voor iedereen haalbaar moeten zijn. Dit vergt wel een zekere tijdsbesteding. Vandaar dat het belangrijk is dat dit mee in het bestek en de offerte wordt verrekend.



Ontwerper kijkt toe en luistert naar spontane reacties van kinderen (3)

Afhankelijk van de communicatieve vaardigheden en tijdsbudgetten van de ontwerpers of beleidsmakers, kan nog **meer** van hen gevraagd worden:

- toelichting bij de hangende ontwerpideeën en plannen
- (mee) begeleiden van de bevraging

De ontwerpers, projectleiders en beleidsmakers zijn uiteraard het **beste geplaatst om details van plannen of beleidskeuzes toe te lichten**. Dit is ook een belangrijk argument om hen aanwezig te laten zijn op een inspraaksessie. Doorgaans hebben zij er geen bezwaar tegen om een stand van zaken te geven over het project, of om 'stand by' te staan voor extra toelichting.

5. Geef een duidelijke in- en uitleiding over het beleidskader

Elke bevraging heeft een **duidelijke in- en uitleiding** nodig, zodat kinderen een goed beeld hebben van de doelstellingen van het project en de verwachtingen die ze kunnen koesteren.

Daarin zijn volgende vragen essentieel:

- Wat zijn de **doelstellingen** van het project? Waar moet het project toe leiden? Wat kunnen kinderen ervan verwachten? Wat is de termijn?
- Waar staat het project **nu**? Welke weg is reeds afgelegd en welke weg moet nog afgelegd worden?
- Op welke manier **zullen de resultaten van de bevraging meegenomen worden in de besluitvorming**? Hoe 'dwingend' of vrijblijvend is het advies van kinderen?
- Op welke manier zullen de resultaten en het verdere projectverloop nog **teruggekoppeld** worden naar de kinderen? Wanneer zal er iets te zien zijn op het terrein?

Bij de inleiding zal de nadruk liggen op de eerste twee vragen. Bij de uitleiding zal de nadruk liggen op de laatste twee vragen.



Kinderen krijgen uitleg over de voorlopige ontwerpideeën voor 'spelprikkels in de binnenstad' (4)

6. Leg alles zo duidelijk mogelijk uit

Een project of plan uitleggen aan kinderen is voor heel wat ontwerpers en beleidsmakers misschien een stap in het onbekende. Nochtans is het vooral ook een kwestie van durven. Kinderen zijn het gewoon om niet alles te begrijpen. Het is hoe dan ook voor elke ontwerper, projectleider of beleidsmaker een goede oefening om de essentie van een plan op een rijtje te zetten. Enkele **richtlijnen** hiervoor:

> Beperk je tot de essentie

Beperk je tot de belangrijkste en meest relevante planelementen voor kinderen: bijv. de globale opdeling in zones, details over de deelzones waar kinderen het meeste komen. Aan een zeer technische uitleg hebben kinderen minder boodschap.

Een complex plan splits je best op in delen of deelzones. Het plan hoeft niet steeds in z'n geheel te worden voorgesteld. Met 'meest relevante aspecten' bedoelen we niet enkel de formele speelvoorzieningen, maar ook de planelementen waar kinderen mee te maken zullen krijgen. Uiteraard kan er wel langer stilgegaan worden bij voorzieningen die specifiek op kinderen zijn gericht.

> Leg het plan uit op het terrein

Doe de uitleg zo veel mogelijk op het terrein: daar is het gemakkelijker om elementen aan te wijzen, planningszones uit te zetten op het terrein,...



Kinderen luisteren op het terrein naar de plannen voor herinrichting. (5)

> Gebruik eenvoudige taal

- Mijd jargon en gebruik zo eenvoudig mogelijke woorden
- Zeg bij het begin van elke bevraging uitdrukkelijk dat kinderen vragen mogen stellen wanneer ze iets niet begrijpen.
- Geef een niet-ontwerper (bijv. leerkracht, jeugdleader) de opdracht om bijkomende vragen te stellen of om tussen te komen wanneer de uitleg moeilijk te volgen is voor leken.

> Gebruik beelden

Gebruik schetsen, referentie- of sfeerbeelden (liefst 3D, eerder dan 2D), maar geef bij referentiebeelden zeer duidelijk aan wanneer de beelden geen exacte weergave zullen zijn van de geplande ruimte.

7. Stel goede vragen: 9 kernvragen om te stellen aan kinderen

> Vijf kernvragen om te stellen in de *beginfase* van een publiekeruimteproject

Aan het begin van een publiekeruimteproject moet men in eerste instantie proberen te begrijpen hoe een ruimte functioneert voor kinderen. Vervolgens kan men met kinderen de plek(ken) evalueren, de noden inventariseren en suggesties formuleren voor het ontwerp.

Vertaald naar kinderen zijn er **vijf kernvragen**. Ze hebben betrekking op gebruiksfrequentie, activiteiten, bereikbaarheid, evaluatie, noden en suggesties. Eigenlijk zouden deze vragen bij elk publiekeruimteproject moeten worden gesteld.

	Kernvragen om aan kinderen te stellen:
1. Gebruiksfrequentie	Hoe dikwijls komen jullie op die plek? Waarom komen jullie er (niet)?
2. Activiteiten	Wat doen jullie allemaal op die plek?
3. Bereikbaarheid	Welke weg(en) gebruiken jullie om er te komen?
4. Evaluatie (knelpunten en potenties)	Wat is er leuk en goed op deze plek(ken)? Wat zijn de minder goede dingen?
5. Noden en voorstellen voor verandering	Wat zou er moeten veranderen en verbeteren? Moet er wel iets veranderen? Wat moet er heel zeker veranderd worden?

De bevraging van kinderen moet eigenlijk een antwoord geven op elk van deze vijf kernvragen.

De antwoorden worden vertaald naar een **programma van eisen**, dat

onderdeel uitmaakt van de projectdefinitie. Dit programma van eisen en de **projectdefinitie** zullen richting geven aan het ontwerp. Wanneer de gemeente met een externe ontwerper werkt, wordt dit verder vertaald naar het **'bestek'**. Dit bestek bevat de dwingende randvoorwaarden waaraan de ontwerper zich zal moeten houden.

> Vier kernvragen om te stellen bij *toetsing* van ontwerp-ideeën en plannen

Nadat de ontwerpers aan het werk zijn gegaan en hun eerste schetsen, ontwerpideeën of voorontwerp hebben opgemaakt, komt men in een nieuwe cruciale fase terecht. Bij de toetsing van ontwerpideeën, schetsen en voorontwerpen zijn de eerder genoemde algemene richtlijnen van belang. In deze fase is het vooral belangrijk om **alles zo duidelijk mogelijk uit te leggen** (zie ook Richtlijn 6).

De belangrijkste **vier kernvragen** in deze fase zijn:

	Kernvragen om aan kinderen te stellen:
1. Benoemen van positieve punten in de plannen	Wat is er goed in het plan?
2. Benoemen van verbeterpunten in de plannen	Wat is er niet goed in het plan? Wat kan beter? Is er iets dat moet veranderen? Wat moet er veranderen?
3. Ontwikkelen van alternatieven	Zijn er nog andere dingen die in het plan moeten? Wat kan anders? Hoe kan het anders?
4. Globale beoordeling en prioriteitenbepaling	Wat moet er zeker veranderen?

8. Let op non-verbale communicatie

Kinderen zeggen soms heel veel op een non-verbale manier: vragende of bedenkelijk kijkende gezichten, enthousiaste kreten,... Observeer de kinderen daarom voortdurend, ook wanneer je zelf uitleg geeft.

> Let op spontane reacties

Kinderen reageren vaak direct en heel spontaan wanneer je iets voorstelt: het enthousiasme, stilzwijgen of gelatenheid is een eerste goede indicatie over hoe ze ontwerpideeën ontvangen. Grijp die eerste spontane reacties aan om door te vragen.



Kinderen tonen hun favoriete plek in het park (6)

> Doe mee met kinderen

Kinderen op het terrein communiceren ook zonder woorden. Sommige kinderen wijzen liever dingen aan of doen liever dingen voor, dan die activiteit omstandig te gaan omschrijven. Omgekeerd is het ook voor ontwerpers of beleidsmakers interessant om activiteiten mee te beleven, om op die manier bijvoorbeeld potenties of knelpunten van het terrein aan den lijve te ervaren. Ook door mee te spelen kan men als ontwerper of projectleider iets leren over een ruimte.

> Ga door op wat kinderen zelf aanbrengen

Kinderen brengen ook zélf thema's aan, al is dit soms heel terloops. Schuif dit niet aan de kant, maar probeer daar integendeel uitdrukkelijk aandacht voor te hebben. Ga na waarom ze dit thema ter sprake brengen en vraag voldoende door.

9. Maak werk van gegevensverwerking en een (visueel) syntheseverslag

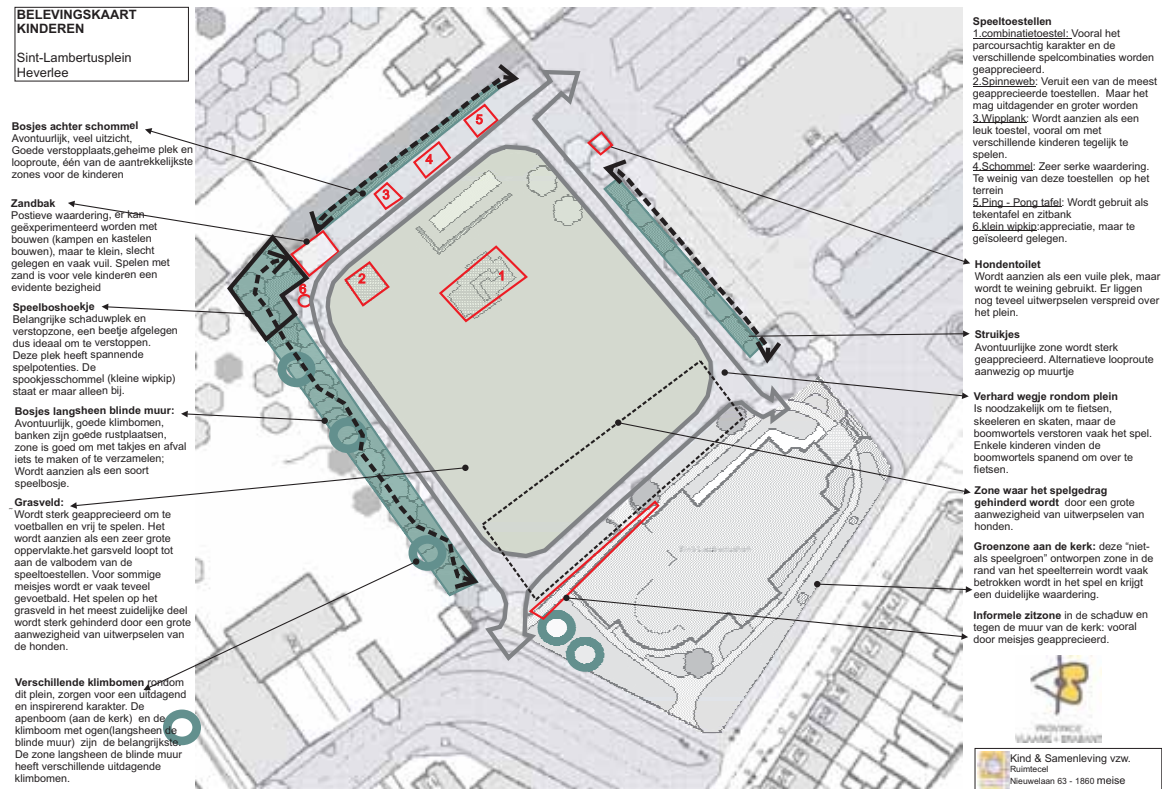
Een sessie organiseren is één ding. Even belangrijk is echter de verwerking van alle gegevens, liefst nog op een zeer visuele manier. Reserveer daarvoor voldoende tijd.

> Synthese komt na analyse

Het ideaal is natuurlijk dat ontwerpers, projectleiders of beleidsmakers de bevraging mee ervaren. Maar dan nog **dienen er nog heel wat gegevens van kinderen te worden samengebracht**: Bijv. tellen van aantal voorkeuren, uitschrijven van de observatienota's, nakijken van alle invulbladen, alle gebruiksroutes van individuele kinderen op één synthesekaart samenbrengen, enz.

Fundamentele inzichten worden soms pas zichtbaar na analyse. Een syntheseverslag is ook belangrijk om actoren in te lichten die de sessies niet hebben meegevolgd.

Indien je meerdere sessies plant, is het aangegeven om **tussenin al wat data te verwerken**. Op die manier kan je meer gerichte vragen of hypothesen stellen in de volgende sessie(s).



Uit het eindverslag van een inspraakproject i.f.v. de heraanleg van het Lambertusplein in Heverlee (7)

> Produceer visueel materiaal (beeldverslagen, actiefoto's, kaarten,...) als output

Ontwerpers en ruimtelijke beleidsmakers **denken in beelden en kaartlagen**. Voor hen zegt een (zelfs 'amateuristische') kaart, referentiebeeld of foto zoveel meer dan honderden woorden:

- Vooral **kaarten** zijn bij uitstek ruimtelijke communicatiemiddelen. Duid bijvoorbeeld belangrijke plekken en wegen aan op kaart

en schrijf er trefwoorden bij. Of schrijf de commentaren van kinderen op/naast het plan.

- Ontwerpers werken vaak ook met **referentie-beelden**. Dit zijn foto's van voorzieningen uit andere ruimtelijke contexten die een ontwerp-idee concreter maken.
- Tenslotte maken ook **(actie)foto's van kinderen** een verslag levendig en inspirerend.

> Stem de output en vorm af op het doelpubliek

Om maximaal effect te hebben op de ontwerpers, projectleiders, beleidsmakers is ook de vorm belangrijk. Expliciet en impliciet kan bij sleutelfiguren worden gepolst waar ze het meest gevoelig voor zijn en hoe uitgebreid het verslag moet zijn.

Groenzone – cultureel centrum De Borre

Inspreek- en participatietraject kinderen en jongeren
[in het kader van het subsidiereglement jeugdvriendelijke inrichting van de openbare ruimte van de provincie Vlaams-Brabant]




4. Inrichting van het groen terreintje

4.1. Kinderen verfijnen het zoneringsplan



Aanpak

De voorgaande fase richtte zich op het in kaart brengen van noden en behoeften van kinderen, jongeren en gebruikers (o.a. ouders) van het cultureel centrum. Dit resulteerde in het opstellen van zoneringskaart voor het groene terreintje. Deze zoneringskaart is een vlekkenplan dat aangeeft op welke manier het terrein kan ingedeeld worden. Tevens wordt een mogelijke inrichting en sfeer aan elke zone gekoppeld. Deze inhoudelijke fase vormde de basis voor de ontwerpfase met kinderen.

De ontwerpfase bouwt aldus verder op de resultaten uit de voorgaande fase. Het zoneringsplan is getoetst bij kinderen en verschillende zones uit het vlekkenplan werden door de kinderen omgezet in ontwerpmatige ideeën. Kinderen konden aan de hand van een maquette verschillende zones van het terrein verder uitwerken.

Tijdens deze ontwerpfase met kinderen was het hoofdzakelijk de bedoeling om een meer verfijnde inrichtingschets te ontwikkelen.

Verloop

De ontwerpfase bestond erin om samen met de kinderen van de tekenacademie van Bierbeek enkele zones van het groene terreintjes te ontwerpen. Er werd gewerkt in groepjes van vier à vijf kinderen. Elk groepje vormde als het ware een ontwerp bureau en kreeg de opdracht om één zone verder te ontwerpen:

- Zone 1: Helling - grasveld en paadje
- Zone 2: Paadje - grasveld
- Zone 3: Zone voor water

Fragment uit eindverslag van inspraakproject (8): gebruik van terreinfoto's, schetsen en actiefoto's.

Richtlijnen

> Zorg voor een heldere structuur

Het verslag maken kan een hele klus zijn omdat er **veel informatie samengebracht** moet worden:

- citaten van kinderen
- foto's van plekken
- actiefoto's met kinderen
- duiding en interpretatie
- synthese

Een duidelijke structuur kan nodig zijn om al deze elementen overzichtelijk te maken. Hier volgen enkele mogelijkheden voor ordening van gegevens, afhankelijk van de fase waarin het project zich bevindt.

1. Heldere structuur bij de opmaak van een projectdefinitie en programma van eisen:

Een **mogelijke basisstructuur voor het verslag** in de vroege fases (opmaak projectdefinitie, opmaak van een programma van eisen) kan er als volgt uitzien:

1. Evaluatie van het bredere projectgebied:

- Actuele gebruik, beleving en betekenis voor kinderen
- Potenties
- Knelpunten en noden

2. Evaluatie van deelzones en plekken:

- Actuele gebruik, beleving en betekenis voor kinderen
- Potenties
- Knelpunten en noden

3. Besluit:

Met een opsomming van de meest relevante bevindingen.

1. Speelsterrein**1.1. Huidige gebruik****Algemeen:**

- "Het speelpleintje moet weer opgeknapt worden" (buurtmeisje)
- Er worden heel wat spelletjes gespeeld: vooral tikkertje, tikkertje verhoog, verstoppertje
> objecten waar je kan opstaan of je achter kan verbergen zijn dus belangrijk

De schildpad:

- Dit wordt door buurtkinderen "het pleintje met de schildpad genoemd"; de stenen heuvel is dus een belangrijk identificatiepunt
- "Ik ben er met mijn fiets opgeraden; het was glad en ik geraakte niet helemaal tot boven" (jongen)
- "Als we gedaan hebben met tikkertje spelen, gaan we even rusten op het trapje [aan de schildpad]" (buurtmeisje)
- "Je kan klimmen of glijden van de schildpad" (jongen kinderraad)
- > (deels) behouden van schildpad

Banken en rustplekken:

- "Het was zonnig en ik heb hier toen gepicknickt, op het bankje" (jongen kinderraad)

Zandbak

- "De zandbak is een kattenbak geworden"

Open ruimte aan Zelestraat:

- "Dit zou een goede plek zijn voor trefbal" (jongens kinderraad)
- > (deel van) open ruimte behouden (<=> fietsrekken?)
(zie ook 'speelstraat')

Eerste deel van het pleintje

- Open ruimte: geschikt voor balspel (jongens kinderraad)
- Dambordpatroon in grondafwerking: "Wij hebben hier schaak gespeeld: ik was de zwarte pion en mijn broer de witte"
- > Deze open ruimte maakt mee deel uit van de speelruimte en verdient ook aandacht (behoud open ruimte en grondpatronen).

Fragment uit het verslag van een inspraakactie (4)

Richtlijnen

Dit wordt best ook geïllustreerd met een **knelpunten- en potentiekaart**. Deze kaart geeft een synthesebeeld van de evaluatie van de bestaande ruimte door kinderen.

- In groen worden belangrijke plekken en verbindingen in het gebied aangeduid, die kansen bieden voor verdere uitbouw.
- In rood worden punten en verbindingen aangeduid die aangepakt moeten worden vanuit het perspectief van kinderen.

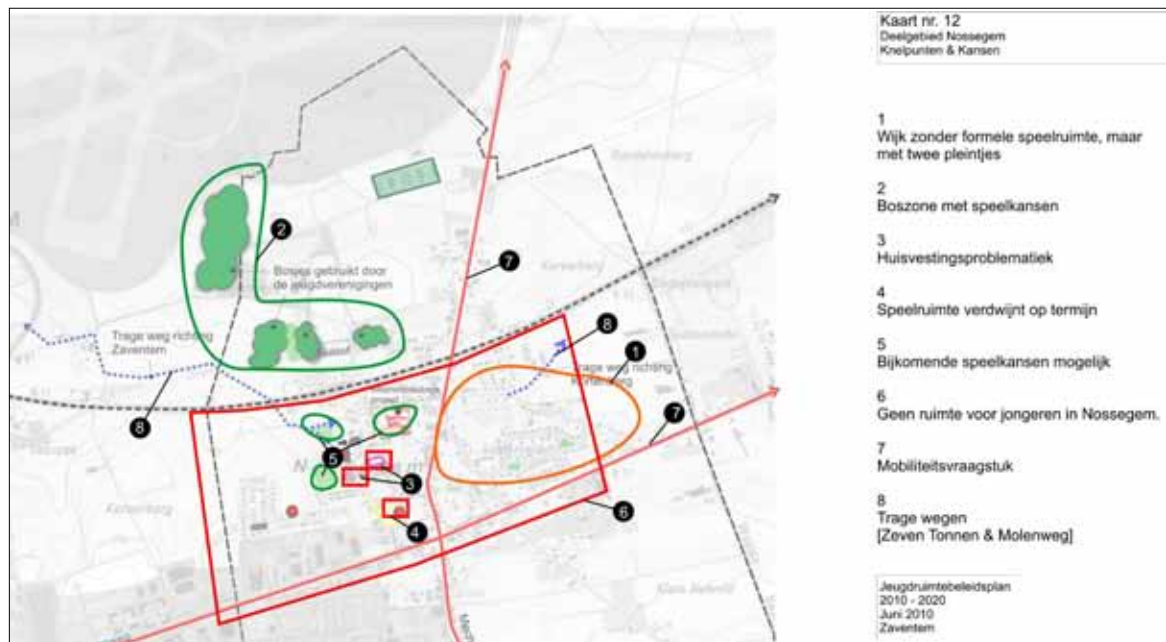
2. Heldere structuur bij de evaluatie van een (voor)ontwerp:

Een verslag van een inspraakactie in deze ontwerpfase bestaat uit een **reeks van opmerkingen bij het (voor)ontwerp**. Elk van deze opmerkingen kan gemotiveerd en geïllustreerd worden met:

- **citaten** van kinderen
- een **plandetail** van het ontwerpidee
- een **foto** van de bestaande toestand
- een **mini-plan met aanduiding van de plek** waarop de uitspraak van toepassing is.

Om het overzicht te bewaren, kan het nodig zijn om de opmerkingen te groeperen. Er zijn verschillende mogelijkheden om die te **ordenen** en om het verslag te structureren:

- Onderscheid tussen **kwaliteiten en knelpunten** in het plan: bijv.:
Positieve elementen in het plan volgens de kinderen
Negatieve reacties, vragen en bedenkingen bij het plan volgens de kinderen
- Opmerkingen bundelen **per deelzone** (met wellicht ook de overkoepelende rubriek 'Al-



Knelpunten- en potentiekaart voor een deelgemeente van Zaventem (10)

gemene opmerkingen van kinderen' over het geheel van de site')

- Opmerkingen **per ontwerpidee of ontwerpelement**.

In elk geval wordt er best ook een **synthesekaart** opgemaakt. Deze kaart geeft een **synthesebeeld van de evaluatie van het voorontwerp of ontwerp**:

- In groen worden de planelementen aangeduid die uitdrukkelijk positief werden gewaardeerd door kinderen.

- In rood worden de planelementen aangeduid die uitdrukkelijk negatief werden gewaardeerd door kinderen.
- Eventueel kunnen ook nog voorstellen tot verandering op het plan worden aangebracht.

10. Kies de bevragingstechniek in functie van project, doelpubliek, setting en verwachtingen,...

De **keuze van de techniek hangt van veel factoren af**, zowel inhoudelijke als meer praktische:

- de fase waarin het project zich bevindt
- het type ruimtelijk project
- het type setting en de locatie waar de bevraging zal plaatsvinden
- het type kinderen waarmee men gaat werken (leeftijd, sociale achtergrond,...)
- het aantal begeleiders dat beschikbaar is
- de tijdsduur die beschikbaar is voor de voorbereiding, uitvoering sessie en verslag
- de beschikbaarheid van materialen en budget enz.

Technieken kunnen ook **gecombineerd** worden. Met enige creativiteit kunnen er ook **mengvormen** gemaakt worden, zodat ze optimaal aansluiten bij het specifieke project.

In Deel 2 van deze publicatie komen de verschillende technieken aan bod. Elke techniek wordt gedetailleerd toegelicht en er wordt aangegeven welke techniek binnen welke context kan worden ingezet.

