

## Lesbrief - Ontwerpers gezocht voor speelnatuur West Maas en Waal

### Hallo daar!

Ben jij iemand die:

- o graag iets nieuws bedenkt
- o altijd met gekke ideeën komt
- o handig is met papier, potlood en ander knutselmateriaal
- o goed is in het uitvinden van dat wat anderen willen
- o van natuur houdt
- o graag plannen maakt
- o goed kan samenwerken
- o graag ontwerpt
- o enthousiast en vrolijk is
- o goed uit kan uitleggen aan anderen wat je van plan bent

Was jij vroeger :

- o altijd buiten
- o vaak in de weer met takken en ander buitenmateriaal
- o degene die spinnen hun poten uittrekt om te kijken of ze het dan nog doen
- o de beste huttenbouwer van de buurt
- o niet bang om in bomen te klimmen
- o vaak lekker lui met een boek in het gras te vinden
- o altijd naar beestjes op zoek

Heb je hierboven meer dan 5 dingen aangekruist, dan ben jij zeker geschikt voor deze superleuke opdracht. Lees dan snel verder.





Plangebied: rood zijn de nieuw te bouwen huizen. Groen is het totale waterbergingsgebied (14 ha). Blauw zijn geplande waterlopen. Cool Nature plek ligt in het groene deel tegen de nieuwe wijk aan.



Situering plangebied

Vergelijk het bovenste plaatje met het plaatje eronder.

## Inleiding

Gemeente West Maas en Waal gaat nieuwbouw ontwikkelen in Beneden-Leeuwen. Aan de zuidkant van de nieuwe woonwijk komt een breed uitloopgebied. In deze zone, langs de nieuwe weg, komen mogelijkheden voor natuur, wandelen, spelen en waterberging. Het totale gebied is 15 ha waarvan zeker 10 ha nodig zijn voor waterberging.

De gemeente gaat met steun van de provincie Gelderland een deel van het gebied inrichten als natuurspeelsterrein. We vragen leerlingen van groep 7 en 8 om activiteitenplekken in het gebied te ontwerpen en daarvan een miniatuur te bouwen. De ontwerper is erg benieuwd naar wat de kinderen zelf verzinnen. Bovendien hebben kinderen vaak een ongebreidelde fantasie en kunnen ze uitstekend als ervaringsdeskundigen ingezet worden voor een dergelijk ontwerptraject. Het zou fantastisch zijn als uw groep hieraan mee heeft gewerkt en straks eigen ideeën terugziet of misschien zelfs meehelpt met de inrichting.

Hieronder een kort overzicht van hoe u met uw groep mee kunt doen. Wij zorgen voor leerlingenmateriaal op maat in de ontwerplessen. U kunt ze vooraf alvast in de sfeer brengen door het eerste vel hier en daar op te hangen!!  
Veel plezier!

## Doelen van het lesmateriaal

- Leerlingen goed naar hun eigen omgeving laten kijken.
- Leerlingen betrekken bij de inrichting van de leefomgeving (ruimtelijke ordening).
- Leerlingen zorg laten dragen voor natuur en landschap in eigen omgeving
- Leerlingen leren kennis en eigen creativiteit om te zetten in een ontwerp en een presentatie. Leerlingen maken kennis met een ontwerpproces.
- Leerlingen ontwikkelen ideeën waarmee de ontwerper van het park verder kan. Centrale thema's zijn spelen, leren en bewegen in een natuurlijke omgeving.

## Doelgroep

Leerlingen van groep 7-8 van het basisonderwijs

## Tijdsinvestering

U kunt dit lesmateriaal beschouwen als een project over de eigen omgeving.  
Totaal vier ochtenden of middagen

## Overzicht activiteiten/lessen

Tijdsbesteding per activiteit:

Les 1: leerlingen prikkelen en inspireren. Presentatie in het gemeentehuis 45 minuten

Les 2: Op inspiratiebezoek in Bato's Erf (stichting Ark) ochtend

Les 3: voorbereiding ontwerp in de klas 2 uur

Les 4: Miniatuuropstelling maken en presenteren 2-3 uur

Optioneel: Eventueel kunnen de leerlingen ook meehelpen met de aanleg (bomen planten bijv.) van onderdelen zodra de speelplek gerealiseerd gaat worden.

## Ontwerp thema's

Aan de leerlingen wordt gevraagd om specifieke activiteitenplekken in het gebied uit te werken. Deze plekken proberen we in het uiteindelijke ontwerp een plek te geven.

1. **waterspeelplek.** In Beneden Leeuwen is erg veel water. Het ligt bijna aan de Waal en het grondwater ligt niet heel diep. Misschien kan er een pomp geplaatst worden op een heuvel of misschien kan er een vijver komen.
2. **buitenlesplek.** Een plek buiten in de natuur waar je met je klas naartoe kunt. Onderzoeken wat er allemaal in het water of onder de grond leeft. Of gewoon de verjaardag vieren.
3. **uitzichtpunt.** Wat is er mooier dan hoog zitten en ver kijken. Dat kan met een hevel of een klimboom of misschien wel een eenvoudige toren.
4. **vogelkijkhuis.** Het wordt een vogelrijk gebied. Een plek waar vogels je niet kunnen zien jij de vogels wel kunt zien.
5. **toegangspoort.** De poort zegt iets over het gebied dat je binnen gaat. Een natuurgebied waar je lekker kunt spelen, leren en bewegen. Misschien moet er wel een infobord bij? Er kan natuurlijk ook een kunstwerk komen te staan.
6. **zitplek voor oud en jong.** Een mooie natuurlijke zitplek. Denk ook aan de omgeving. Welke beplanting moet er staan? Hoe zorg je ervoor dat het niet waait?
7. **avontuurlijke plek** (hutten bouwen, kruip-door sluip-door b.v. met wilgentenen, buizen, loopgraven etc.) in bestaande en nieuwe bos
8. **dierenplek.** Ontwerp een plek waarbij het er voor dieren beter van wordt. (vogels, amfibieën, zoogdieren, vleermuizen...) Bijvoorbeeld takkenrillen waar muizen en andere dieren zich kunnen verstoppert. Plek waar vleermuizen kunnen overwinteren.
9. **of iets heel anders zoals....**

## Andere onderdelen

U kunt de leerlingen ook aan het werk zetten met andere onderwerpen:

Bijvoorbeeld:

1. **journalisten.** Een groep die een verslag maakt van het project. Voor de schoolkrant of het wijkblad enz.
2. **toegangsbord.** Een groep die een toegangsbord ontwerpt voor het gebied
3. **kunstenaars.** De plek kan natuurlijk altijd een leuk kunstwerk gebruiken.
4. **activiteiten-, spelontwerpers.** Een lesactiviteit of een spel voor verschillende leeftijden kan speciaal ontworpen worden voor dit gebied.

### **Groepjes maken**

Maak groepen van ongeveer vier leerlingen en verdeel de ontwerpthema's per groep. Iedere groep werkt één activiteitenplek uit. Of één van de andere onderdelen

Zorg er in ieder geval voor dat alle thema's bij een groep ondergracht zijn. Een groep van twee of drie personen is ook geen probleem.

## Les 1: Presentatie

Gemeente West Maas en Waal en Bureau Niche geven een presentatie aan de klas (in het gemeentehuis). Een deel gaat over speelnatuur en een deel over de plannen van de gemeente en de vraag vanuit de gemeente

### Doel:

- leerlingen leren wat het verschil is tussen speelnatuur en een gewone speelplek
- leerlingen maken kennis met de plannen van de gemeente West Maas en Waal
- leerlingen horen wat er van ze gevraagd wordt en binnen welke randvoorwaarden ze kunnen werken (wie, wat, waar, hoe, wanneer).
- leerlingen voelen zich serieus genomen wat het zelfvertrouwen kan vergroten.

### Vorbereiding

- presentatiemateriaal klaarzetten
- ruimte klaarmaken

### Tijd

iedere klas ca half uur tot drie kwartier (13.00-13.30 1<sup>e</sup> groep, 13.45-14.15 2<sup>e</sup> groep  
14.30-15.00 3<sup>e</sup> groep)

### Activiteiten samengevat

- gemeente ambtenaar (Masja van Ingen) en Bureau Niche (Jan Kersten Lotte Nijman) geven een presentatie
- leerlingen stellen vragen en er ontstaat een gesprek over de buurt en over de opdracht.

### Tips

- laat ze ook aan anderen vragen wat ze willen. NME centrum of de directeur van school. Interview eens een opa of oma over hoe ze vroeger buiten speelden in Beneden Leeuwen. Vraag ouders wat ze zich nog kunnen herinneren van hun vroegere spel buiten.

## Les 2 Op inspiratiebezoek naar Bato's Erf

Bato's Erf is een gebied waar de natuurlijke elementen vrij spel hebben. De stichting Ark beheert het gebied en verzorgt educatieve activiteiten waarbij de beleving van natuur centraal staat.

### Doel

- inspiratie opdoen in een natuurgebied
- vast nadenken wat ze eraan willen/kunnen toevoegen
- met de handen iets maken en beleven en op die manier ook alvast ideeën opdoen voor de eigen opdracht



### Materiaal

- excursie naar Bato's Erf. Stichting Ark verzorgt een programma
- fototoestel

### Programma

- hutten of tunnels vlechten met wilgentenen
- mozaïeken leggen met de puinsteentjes en tegelrestanten op het strand
- schommels en hangbruggen knopen met touwen in de bomen
- vuur stoken en marshmallows roosteren
- een water opdracht

### Vorbereiding

- afspraken maken voor vervoer, planning en eten etc. (zie brief van Ark en NME centrum)

### Tijd

- ochtend 11 februari

### Activiteit samengevat

- groepjes maken (indien nog nodig)
- op excursie naar het gebied
- nabespreking
- (in de klas) brainstormen over de opdracht (zie les 3)

Als ze terug zijn op school, kan er worden begonnen met ervaringen vastleggen. (ook kunnen vragen gesteld worden tijdens het kringgesprek)

- wat is er mooi?
- wat is interessant?
- wat kun je er doen?
- wat zou je eraan toe willen voegen? Heb je al ideeën?
- wat zou je zeker ook op de Cool Nature plek willen hebben?
- wat zeker niet?
- voor welke leeftijden is dit geschikt?
- advies voor de groepjes: losse mooie materialen verzamelen voor de maquette, foto's maken

### Les 3: Brainstorm en maken van een schetsontwerp

De leerlingen gaan in de klas aan het werk met hun ideeën en de opgedane inspiratie. Ze gaan eerst brainstormen dan individueel schetsen en vervolgens kiezen en uitwerken. Eventueel oefenen ze met tekenen op schaal. Er komt iemand van Bureau Niche die dit onderdeel begeleidt.

#### Doel

- ideeën genereren door middel van diverse brainstormtechnieken
- keuzes maken tussen verschillende ideeën
- kiezen voor een object dat ze verder uitwerken
- tekening maken en 'bestek' (wat heb je nodig?)

#### Materiaal

- grote lege vellen
- tekenmateriaal
- inspiratiemateriaal; tijdschriften, foto's etc

#### Vorbereiding

- breng de klas een beetje in de sfeer. Hang posters op. Breng de websites nog een keer onder de aandacht. Geef ze tips om in het weekend naar een natuurgebied te gaan.
- laat ook voorbeelden zien van een object dat ze kunnen uitwerken. Een mooie bank, een toegangspoort, een waterbaan, een zitplek, een .....

#### Tijd

Aan het uitwerken van het ontwerp kunt u meerdere dagdelen besteden.

#### Activiteit samengevat

- eerst even klassikaal ontwerptraject toelichten (gast)
- brainstorm in de groep (papier doorschuiven en woorden erop zetten. (Denk aan cultuurhistorie, natuurhistorie, wat wil ik ermee doen?)
- individuele schets maken
- kiezen met de groep welk idee uitgewerkt gaat worden
- schetsen op een groot papier (evt, plakken, knippen, tijdschriften). Schrijf de maten erbij.
- laat de groepen erbij schrijven wat ze nodig hebben om de maquette te maken

#### Tips

- er is (mogelijk) een ideeën koffer bij het plaatselijke NME centrum van de stichting Oase met tal van voorbeelden van natuurlijk spelen en leren.
- laat ze op internet zoeken naar objecten en voorbeelden
- geef de benodigde materialen door aan Niche ([info@bureauniche.nl](mailto:info@bureauniche.nl) vóór 20 februari)



#### Les 4: Maquette maken en presenteren in het veld

##### Doel

- de leerlingen maken met natuurlijke materialen een maquette naar aanleiding van de in les 3 gemaakte schetsen.
- de leerlingen presenteren hun ideeën aan medeleerlingen en aan de ontwerper/gemeente

##### Materiaal

- Bureau Niche zorgt voor natuurlijke materialen zoals schors, zand, hout, takken, hooi, touw, stenen etc.
- zorg ervoor dat leerlingen zoveel mogelijk materiaal ook zelf meenemen (poppetjes etc. )

##### Vorbereiding

- hulp ouders evt. in het handvaardigheidlokaal
- zorgen voor andere materialen
- zorg ervoor dat het handvaardigheidlokaal gebruikt kan worden gedurende de hele dag

##### Tijd

2 uur, evt. meer.

##### Activiteit samengevat

- het maken van een maquette in de klas
- presenteren van het ontwerp

##### Tips:

Behalve een ontwerp maken is het ook mogelijk de verschillende taken rond de presentatie te verdelen over de klas. Denk bijvoorbeeld aan:

- een groepje leerlingen verzorgt de uitnodigingen
- een groepje leerlingen treedt op als gastheer tijdens de bijeenkomst
- een groepje leerlingen maakt een flyer van het gebied
- een groepje maakt een fotoverslag van het project zoals het door de klas is uitgevoerd.
- een groepje kan een artikeltje schrijven voor de schoolkrant
- een groepje kan ook een heel andere opdracht maken. Bijvoorbeeld een infobord van het gebied. Of een toegangspoort.

Allemaal mogelijkheden voor als een groep minder draait of als een samenwerking binnen een groep niet loopt. Zo nodig bij het begin van het project al deze opties voor te leggen.

Voor informatie kunt u terecht bij:

Jan Kersten  
06 238 215 38  
[jankersten@bureauniche.nl](mailto:jankersten@bureauniche.nl)

Lotte Nijman  
06 443 479 87  
[lotte@deideezenzee.nl](mailto:lotte@deideezenzee.nl)