

de Schelp



programma

- 10.30 presentatie van Marianne over de eerste vier dagen van de cursus en wat we nog van plan zijn (vooral bedoeld om de draad even goed vast te houden);
- 11.00 presentatie van Hanneke over materiaalgebruik aangevuld met foto's van cursisten over Cursisten mogen uiteraard hun eigen foto's toelichten.
- 11.20 presentatie Jeanette hoe gebruiken kinderen materiaal in hun spel
- 11. presentatie Yvonne tijdelijke touwconstructies
- 11. presentatie van Marianne over de levende have: bomen, struiken, planten en dieren.
- 12.00 - 13.00 lunch
- 13.15 Aankomst op de Schelp
Groep wordt verdeeld in drie groepen, cursisten kiezen zelf hun groep. Opdrachtuitleg
- 13.30 Aan de gang
- 15.00 Thee en bespreken van de opdracht.
- 16.00 Terugtocht, voor wie dat wil nog de mogelijkheid om in het cafe nog wat te drinken.

Slechtweer scenario

Bespreken we de opdracht voor in het havencafe, gaan we vervolgens per groep naar het eiland om op onderzoek te gaan en werken we de opdracht terug binnen in het cafe uit. Dat gaan we dan niet van tevoren regelen maar als het nodig is ad hoc doen.

De opdracht

Stel je voor, Gemeente Naarden en stichting de Vriendelijke Eilanden hebben opdracht gegeven om van eiland de Schelp een natuurlijke, avontuurlijke speelplek te maken. Het budget is beperkt en de gemeente heeft een aantal voorwaarden gesteld :

- De nieuwe speelplek moet landschappelijk passen in de omgeving
- Geen speeltoestellen in traditionele zin
- De speelplek moet geschikt zijn voor 0 tot 16 jaar, maar gezien de ligging worden er natuurlijk ook volwassenen verwacht.
- Geen commerciële horeca en geen bebouwing, maar je mag in de nieuwe situatie zelf een vuurtje stoken en picknicken
- De speelplek is en blijft openbaar terrein, er is geen dagelijks toezicht, maar wel een beheerder.

Hanneke vertegenwoordigt de Gemeente, de opdrachtgevers. Zij kan vragen beantwoorden over de kaders en mogelijkheden van de opdracht en brengt waar nodig nieuwe vragen of gezichtspunten in.

Jeanette vertegenwoordigt de gebruikers van het eiland. Zij geeft aan welke eisen en wensen die groepen hebben. Deze informatie kun je gebruiken in de plannen voor de speelplek op de Schelp.

Gebruikersgroepen zijn

- De bewoners van Naarden en omgeving
- De passanten/watertoeristen, veelal gezinnen met kinderen
- De scoutinggroepen die het eiland gebruiken voor hun zeeverkenner kampen

Hanneke/het kader van de gemeente Wat willen wij als opdrachtgever.

- Probeer zoveel mogelijk te werken met het materiaal dat op het eiland is. Denk ook aan vormgeven van oever en eiland door grondwerk. De gemeente regelt dat er een kraan naar het eiland wordt gebracht.
- Het transport van de kraan naar het eiland neemt al een flinke hap uit het budget. Dat betekent dat er nog maar één transport naar het eiland plaats kan vinden. Sterker nog, jullie zullen moeten kiezen tussen een openingsfeest op het eiland, of een materiaaltransport. Kies je ervoor om een materiaal aan te voeren of kies je voor het feest ?
- Zien jullie mogelijkheden om ook voor de volwassenen speelaanleiding te creëren of ze anderszins in beweging te krijgen ?
- Hoe zou je de bewoners en toeristen betrokken kunnen krijgen ? Is participatie haalbaar of weet je andere manieren om ze naar het eiland te lokken
- Is er een informatiebord nodig ? Welke gebruiksregels kunnen we opstellen om het eiland netjes te houden ?

Jeanette/ de gebruikersgroepen Wat willen de gebruikersgroepen hier allemaal doen?

- De scouting gebruikt het eiland regelmatig voor zeeverkenner kampen. Hoe zorg je dat dat mogelijk blijft in de nieuwe speelplek ?
- Is er een informatiebord nodig ? Welke gebruiksregels zijn nodig om te zorgen dat de gebruikers elkaar niet in de weg zitten ?
- Hoe gaat de balans tussen uitdaging en risico er uit zien met een doelgroep van zeer uiteenlopende leeftijden ?
- Zorg voor voldoende speelaanleiding voor verschillende soorten spel (denk nog even terug aan het ochtendprogramma)

Wat gaan we doen ?

Als ontwerpers en uitvoerders bekijken jullie het eiland. Zoek een plek die je als groep aanspreekt, een prettige plek met potentie en sla daar je kamp op.

Ga eens na welke kwaliteiten de mensen in je groep hebben. Wie heeft er in het echte leven de rol van de opdrachtgever, wie heeft er aanleg-ervaring en wie ontwerpt. Wat is de potentie van je groep ?

Onderzoek het eiland en probeer in kaart te brengen wat de mogelijkheden zijn. Wat is er aanwezig en hoe kan het gebruikt worden. Welke sfeer of welk overkoepelend idee zou de nieuwe speelplek kunnen hebben, wat kunnen we hier doen ? Snuffel rond, ga eens in het gras of in het water liggen en laat het eiland op je inwerken...

Met de materialen op het eiland kun je terplekke al een rudimentaire schets maken van de mogelijkheden. We willen het resultaat van het denkwerk het liefste fysiek terugzien in het terrein, in het groot of in het klein, maar je gedachten en ideeën verwoorden mag ook.

Wat ervaar je tijdens dit brainstormen als beperkingen van het eiland ? En wat zijn de eiland vrijheden die je hier ervaart ?