
Kennisdag groene schoolpleinen

5 juni 2013



'een goed ontwerp'

Heleen Eshuis

inhetwild



wat is een goed ontwerp?

Ontwerp voorbeelden

vragen (stel ze gerust! Of kom langs bij de stand)

inhetwild

In het Wild, ontwerp- en trainingsbureau



inhetwild





Fases van een groen schoolplein

1. visie

2. ontwerp & aanleg

3. gebruik van groen plein

spel [spel] ['spelə(n)]

“activiteit die je leuk vindt in je vrije tijd, ook met anderen samen”

ervaren [er'varə(n)]

“wijs of kundig geworden door wat je hebt gedaan of meegemaakt”

DINGEN OM TE DOEN VOOR JE 12e

Avonturier

1. In een boom klimmen
2. Van een heuvel rollen
3. Wildkamperen
4. Een hutje bouwen in het bos
5. Een steen over het water ketsen
6. Rennen in de regen
7. Vliegeren
8. Vissen met een net
9. Een appel van de boom eten
10. Spelen met kastanjes

Ontdekker

11. Sneeuwballen gooien
12. Schatgraven op het strand
13. Moddertaartjes bakken
14. Een dammetje aanleggen
15. Sleeën
16. Iemand ingraven in het zand
17. Een slakkenrace houden
18. Over een omgevallen boom lopen
19. Touwslingeren
20. In de modder rollen

Boswachter

21. Bramen plukken
22. In een boom kijken
23. Naar een eiland gaan
24. 'Vliegen' in de wind
25. Een grasfluitje maken
26. Fossielen en botten zoeken
27. De zon zien opgaan
28. Een flinke heuvel beklimmen
29. Achter een waterval kruipen
30. Een vogel uit je hand voeren

Spoorzoeker

31. Insecten zoeken
32. Kikkerdril zoeken
33. Een vlinder vangen in een net
34. Spoorzoeken
35. Ontdekken wat er in een vijver leeft
36. Een uil roepen
37. Gekke wezens in tussen de rotsen in 't water zoeken
38. Een vlinder groot brengen
39. Een krab vangen
40. 's Nachts een wandeling maken

Onderzoeker

41. Zelf groenten kweken en eten
42. In de natuur zwemmen
43. Raften
44. Een vuurtje maken zonder lucifers
45. De weg vinden met een kaart en kompas
46. Op rotsen klimmen
47. Koken op een kampvuurtje
48. Abseilen
49. De weg vinden met GPS
50. Kanoën

Fase 3 - gebruik van schoolplein

- * implementeer het groene schoolplein in je onderwijs!
- * maak kinderen verantwoordelijk voor stukje groen
- * elke week heeft een groep veegdienst



Fase 2

Wat is het doel van een goed ontwerp?

- buitenterrein sluit aan bij de pedagogische visie van de school
- het bieden van een rijke leeromgeving;
- * zodat kinderen maximaal kunnen ontplooiën op motorische, sociaal-emotionele en morele gebieden

speelaanleidingen waar je mèèr mee kunt



inhetwild

zorg voor biodiversiteit



samen spelen bevorderen



oplossingen voor speelbelasting



Wat is een goed ontwerp?

- voldoet aan de behoefte van de school en de gebruikers
- speelterrein is verdeeld in speelzones
- houdt rekening met toekomstig onderhoud

Hoe zorg je voor een rijke leer (buiten)omgeving?

- ✓ voldoet aan de veiligheidseisen
- ✓ liefst 50% is onverhard
- ✓ hoogteverschil (zien, voelen)
- ✓ paden van gras, hout, steen, schelpjes, zand, houtsnippers (voelen)
- ✓ planten, struiken en bomen zijn geschikt voor insecten en vogels (biodiversiteit!) (ruiken, zien)

-
- ✓ boomstronken aanwezig (voelen)
 - ✓ huisje, boompje, beestje (zien)
 - ✓ moestuin, fruit en kruiden (proeven)
 - ✓ water, zand, stenen (voelen, zien)
 - ✓ zitplekjes (voelen)
 - ✓ groene grenzen/bouwwerken (voelen)
 - ✓ geluid (horen)
 - ✓ losse materialen (voelen)

Laat kinderen een rol spelen bij de aanleg








inhetwild

voorbeeld

inhetwild



Legenda

-  Bamboe
-  Lei-laurier
-  dak moerbeiboom
-  vlinderheuvel
-  vogelbosje

Activiteiten plekken

1. Voetbalveld, basket
2. Tafeltennis
3. Klim/klauter boom
4. Klim toestel
5. stap element
6. boomstammen paadje
7. bushalte
8. klimheuvel
9. vlinderheuvel met evenwichtsbalken en zitplek
10. waterpomp en waterloop
11. zitplek





inhetwild

Vragen?

Bedankt voor jullie
aandacht en graag tot een
volgende keer in het wild!



@in_het_wild



heleeneshuis

www.inhetwild.nl

info@inhetwild.nl



inhetwild