



**JANTJE
BETON**

Haal het kind naar buiten!

KINDERPARTICIPATIE

ACTIVITEITEN OM MET KINDEREN TE ONDERNEMEN

VERSIE: JULI 2013



WAT DOE JE MET DE KINDEREN?

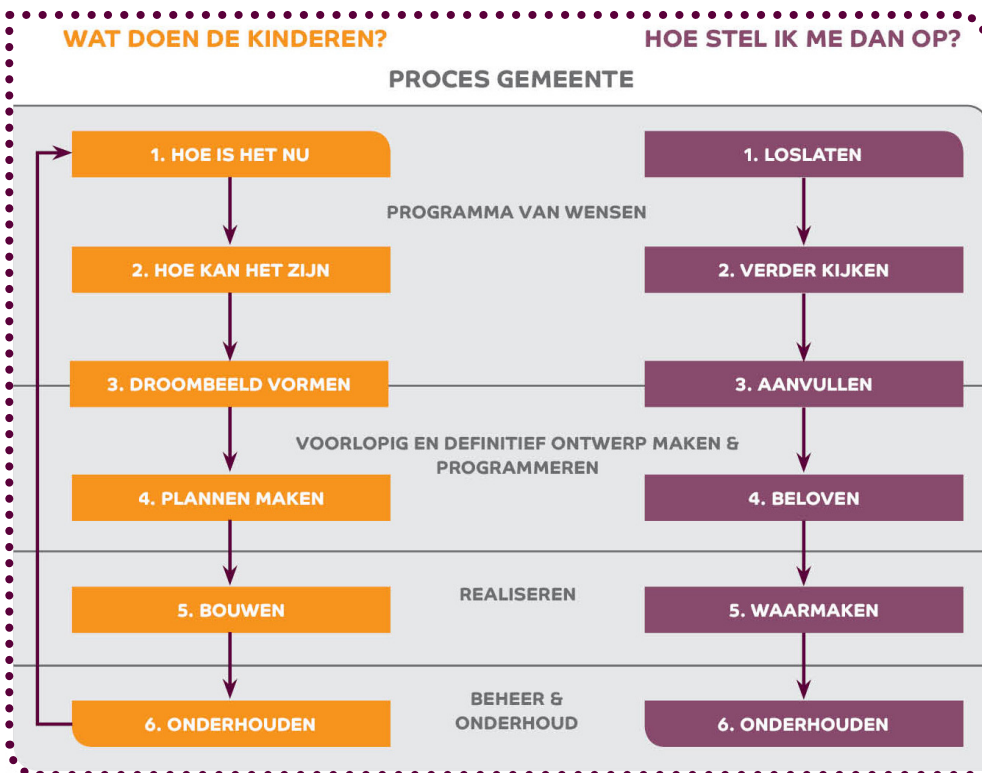


BASISREGELS

- Doen!
- Leuk, niet saai!
- Kijk & luister!
- Vraag naar gedrag, niet naar dingen
- Laat kinderen kind zijn, maar word zelf niet kinderachtig
- Start met een introductie
- Sluit af met hoe je verder gaat

WERKVORMEN

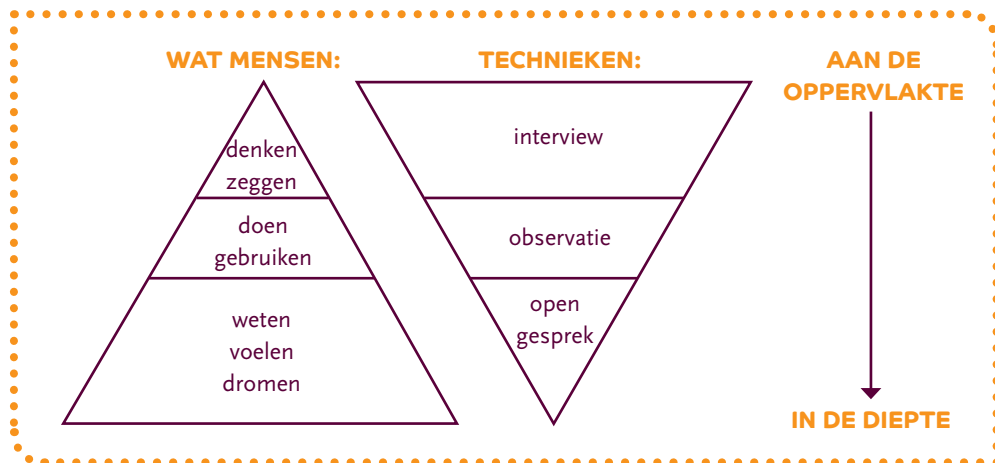
'De Jantje Beton Aanpak' vormt het kader voor kinderp participatie, ofwel het samen met kinderen werken aan buitenspelen. Deze aanpak bestaat uit 6 stappen (zie onderstaand schema) waarbij centraal staat dat er activiteiten met kinderen worden ondernomen, immers kinderen zijn de specialisten op het gebied van buitenspelen. [Lees meer over De Jantje Beton Aanpak in de flyer](#)



Hink-Stap-Sprong: de stappen van De Jantje Beton Aanpak

DE DIEPTE IN

Afhankelijk van het soort informatie dat je wilt ophalen, kies je de te hanteren technieken. Om te achterhalen wat kinderen werkelijk willen kunnen doen, is het belangrijk door te dringen tot de diepere informatielagen: wat kinderen denken, voelen en dromen. Als je kinderen vragen stelt geven ze vaak een antwoord waarvan zij denken dat het een goed antwoord is. Als het om buitenspelen gaat zijn er geen goede en foute antwoorden, het gaat om de beleving en de dromen van kinderen. De plannen die gemaakt worden zijn sterker als er doorgedrongen wordt tot deze diepere lagen, begin echter wel aan de oppervlakte. Maak daarom bij de verschillende activiteiten gebruik van diverse werkvormen, die elkaar aanvullen en opvolgen.



Technieken om bepaalde typen informatie bij mensen op te halen
 Bron: gebaseerd op Sleeswijk Visser et al., (2007) Context Mapping: a hands-on introduction

LEESWIJZER

Met dit document wil Jantje Beton je enkele handvatten bieden en inspireren om zelf met kinderp participatie aan de slag te gaan. Daartoe is vanaf pagina 6 een aantal werkvormen met varianten beschreven. Een toelichting op de structuur van de beschrijving en een overzicht van de werkvormen staat op pagina 3.

De beschreven werkvormen zijn vormen waarmee Jantje Beton ervaring heeft opgedaan en die nuttig en leuk zijn gebleken in de samenwerking met kinderen. Probeer het zelf uit, bedenk nieuwe varianten en pas het vooral aan op de groep kinderen met wie je werkt en het specifieke project. Algemene informatie over de keuze van de werkvorm en aandachtspunten om met een werkvorm aan de slag te gaan staat op pagina 4 en 5.



BESCHRIJVING WERKVORMEN

De beschrijving van elke werkvorm begint met dit kader met basisinformatie. Deze informatie is gebaseerd op de ervaring van Jantje Beton tijdens projecten en laat ruimte voor andere ervaringen.

TE GEBRUIKEN IN STAP

Met een paars blok wordt de stap aangegeven waarin deze werkvorm nuttige informatie oplevert. De stappen waarvoor dit minder is zijn gearceerd en een wit vlak geeft aan dat in deze stap de werkvorm niet nuttig is gebleken om in te zetten.

1. Hoe is het nu?

2. Hoe kan het zijn?

3. Droombeeld vormen

4. Plannen maken

5. Bouwen

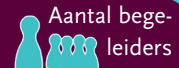
6. Onderhouden



Benodigde
tijd



Aantal
kinderen



Aantal bege-
leiders



Leeftijd

TE COMBINEREN MET

MEERDERE WERKVORMEN IN EEN SESSIE

Werkvormen die in een sessie gecombineerd kunnen worden met de werkvorm die beschreven is.

VOORAFGAAND DOOR

Werkvormen die waardevolle informatie opleveren als input voor een sessie waarin de werkvorm die hier beschreven is wordt toegepast.

OPVOLGEN MET

Werkvormen waarmee de een sessie waarin de werkvorm die hier beschreven is op een logische manier kan worden opgevolgd.

ALGEMENE INFORMATIE

De basisinformatie die voor iedere werkvorm wordt gegeven heeft betrekking op de methode, basishouding en valkuilen. Deze informatie geldt ook voor alle varianten die beschreven worden.

VARIANTEN

Voor elk van de werkvormen worden enkele varianten kort beschreven, pas ze ook aan op je eigen project! Naast deze varianten zijn ook andere varianten mogelijk.

AANPAK

Tot slot wordt de aanpak voor het voorbereiden en uitvoeren van de sessie toegelicht. Hierbij wordt ook een handreiking geboden hoe de verzamelde informatie verwerkt kan worden.

OVERZICHT VAN DE WERKVORMEN EN DE STAPPEN WAARIN ZE NUTTIG ZIJN OM TOE TE PASSEN.

WANDELING PAGINA 6	1. 2. 3. 4. 5. 6.	VERHAAL PAGINA 18	1. 2. 3. 4. 5. 6.
TEKENEN PAGINA 8	1. 2. 3. 4. 5. 6.	REFERENTIEBEELDEN PAGINA 20	1. 2. 3. 4. 5. 6.
KNUTSELEN PAGINA 10	1. 2. 3. 4. 5. 6.	MARKTKRAAM PAGINA 22	1. 2. 3. 4. 5. 6.
REUZENKAART PAGINA 12	1. 2. 3. 4. 5. 6.	FOTOGRAFEREN PAGINA 24	1. 2. 3. 4. 5. 6.
FILM MAKEN PAGINA 14	1. 2. 3. 4. 5. 6.	SAMEN MAKEN PAGINA 26	1. 2. 3. 4. 5. 6.
PRESENTEREN PAGINA 16	1. 2. 3. 4. 5. 6.	FEESTELIJKE OPENING PAGINA 28	1. 2. 3. 4. 5. 6.



EEN WERKVORM KIEZEN

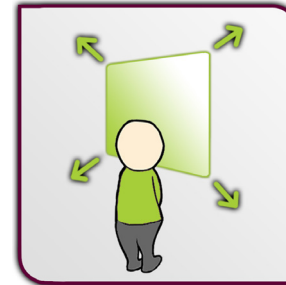


Doelen die je kunt bereiken met je project hebben betrekking op sociaal en fysiek vlak. Sommige doelen zijn voor aanvang van het project te formuleren, andere zullen gedurende het project pas duidelijk worden. Sociale doelen hebben te maken met onderlinge contacten in de buurt, betrokkenheid bij de buurt, sociale veiligheid en een prettige leefomgeving. Fysieke doelen hebben betrekking op de (her)inrichting van speelplekken en de openbare ruimte, zodat deze bespeelbaar en veilig is. Maak de keuze voor een werkvorm op basis van de doelen die je wilt bereiken in een buurt, schoolplein of andere ruimte.

In elke stap van het project wil je dat kinderen betrokken worden. De keuze voor een werkvorm is afhankelijk van de stap in het project waarin je je bevindt. In het overzicht met de werkvormen en bij de beschrijving van een werkvorm is aangegeven in welke stap de toepassing van de werkvorm waardevol is gebleken.

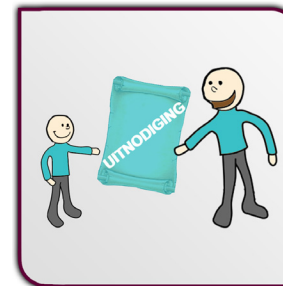
Experimenteer met werkvormen en pas diverse werkvormen naast elkaar toe, laat werkvormen elkaar ook opvolgen in het proces. Daardoor kan je verschillende soorten informatie ophalen bij de kinderen en krijgen de kinderen de mogelijkheid om zich op een manier uit te drukken die bij hen past. Een afwisseling tussen actieve en minder actieve werkvormen is wenselijk, zodat kinderen hun energie kwijt kunnen cq zich in rust kunnen concentreren.

KADERS OPREKKEN



Inventariseer voorafgaand aan een samenwerkingsproces met kinderen wat de kaders zoals standaard procedures, regelgeving, tijd en geld binnen de gemeente zijn. Bepaal welke kaders je kunt oprekken en in hoeverre jij, belanghebbenden en mensen van andere afdelingen daartoe bereid zijn. Het is belangrijk dit vast te stellen, zodat duidelijk is welke ruimte er is om iets te doen met de uitkomsten van een activiteit met kinderen. Durf ook naar aanleiding van de uitkomsten van een activiteit de kaders op te rekken. Benoem je project als 'experiment', zodat bestaande kaders eenvoudiger opgevoerd kunnen worden.

KINDEREN UITNODIGEN



Geef in de uitnodiging aan dat je gaat nadenken, praten of dromen over buitenspelen. Ga niet te diep in op de inhoudelijke invulling van de sessie. De uitnodiging moet kinderen aan het denken zetten, maar niet tot gevolg hebben dat kinderen al antwoorden gaan bedenken. Je wilt weten hoe kinderen de buitenruimte echt gebruiken, wat ze daar doen en hoe ze erover denken. Door ze pas tijdens de sessie dergelijke vragen te stellen is de kans groter dat je antwoorden krijgt die werkelijk weergeven hoe zij erover denken. Geef wel aan op welke locatie(s) de activiteiten zijn en hoe lang de activiteit duurt, zodat ook hun ouders daarvan op de hoogte zijn.



VOORBEELDEN KADERS OPREKKEN HEUVELS EN BLOEMEN

Kinderen willen heuvels of bloemen, maar dat valt niet binnen de standaard beheer en onderhoud activiteiten van een gemeente. De gemeente kan dan in overleg met bewoners besluiten om de verantwoordelijkheid voor het beheer en onderhoud gedeeltelijk bij hen onder te brengen.

TIJGERPAD

Kinderen vinden het gevaarlijk om een bepaalde straat in een 30km zone over te steken. Binnen de regelgeving is het niet mogelijk om op 30km straten een zebropad aan te leggen. Daarom is er een tijgerpad gekomen, waardoor het voor medeweggebruikers duidelijk is dat dit een belangrijke oversteekplaats voor kinderen is.



VORM VAN DE UITNODIGING

Denk na over de vorm van de uitnodiging, een brief is niet altijd de meest geschikte vorm. Denk aan een persoonlijke uitnodiging via leerkrachten van een school, een filmpje, een flyer of een poster op school, bij de bibliotheek en/of bij de lokale supermarkt.



VOLWASSENHEID LOSLATEN



Breng structuur aan in de activiteit die je gaat doen, maar laat orde even voor wat het is als je samen met kinderen werkt. Geef kinderen de ruimte om hun energie kwijt te kunnen, daarna kan je met ze denken, dromen, tonen en doen. Het belangrijkste is dat je kunt improviseren.

Observeer kinderen vooral ook tijdens de activiteit, daar leer je veel van over hoe kinderen denken en doen. Kijk en luister, hoe cliché dit ook mag klinken.

Laat de gangbare manier van denken over projecten voor de openbare buitenruimte even los. Stel de eindgebruiker, het kind, centraal door oprecht interesse te tonen in wat het kind te vertellen heeft. Door te achterhalen wat er achter hetgeen het kind vertelt zit, is de informatie die je van kinderen krijgt echt bruikbaar in projecten.

Besef dat kinderen specialist zijn op het gebied van buitenspelen. Benoem dat als je met kinderen gaat samenwerken en geef hen dat gevoel. Dan voelen kinderen zich serieus genomen. Sta tijdens een sessie open voor de spontaniteit van kinderen en ga daarin mee, doe ook echt mee met wat de kinderen doen.

Geef kinderen verantwoordelijkheden tijdens een activiteit, maar laat kinderen soms ook gewoon even gaan om hun energie kwijt te kunnen. Beide zijn belangrijk om kinderen betrokken te houden bij de activiteit.



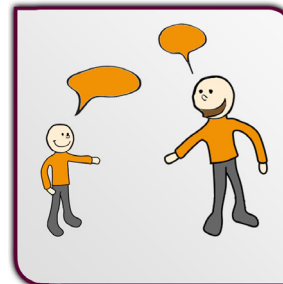
LEEF JE TER VOORBEREIDING OP EEN PARTICIPATIESESSIE IN DE BELEVINGSWERELD VAN KINDEREN IN

Zing je lievelingsliedje uit je kindertijd of benoem de leukste buitenspeelervaring die je als kind had.

PORTRETRECHT

Tijdens een activiteit met kinderen wil je graag foto's maken. Voor eigen gebruik is dit geen enkel probleem. Houd er wel rekening mee dat je toestemming vraagt van de ouders van de kinderen als je de foto's wilt gebruiken voor extern gebruik.

IN GESPREK GAAN MET KINDEREN



Verzamel informatie van de kinderen door het stellen van de juiste vragen en het observeren van de kinderen. Om deze vragen te stellen zal je ook echt naar hun antwoorden moeten luisteren.

STEL OPEN VRAGEN, zodat kinderen verder denken dan hun standaard antwoorden.

Wel: Wat doe je op deze plek?

Niet: Vind je dit een leuke plek?



KINDEREN ZIJN BELANGRIJK!

Geef kinderen het gevoel dat ze belangrijk zijn door aan het begin van een sessie te vragen: "wat gaan doen vandaag?".

VRAAG DOOR, om de achterliggende gedachte en argumentatie te achterhalen.

Waarom kom je daar nooit?

Wat vind je er niet leuk aan?

GA DOOR OP WAT KINDEREN ZEGGEN, om te achterhalen wat ze bedoelen en ze aan te moedigen om verder te vertellen.

Je zegt dat je een bowlingbaan wil, waar zou dat volgens jou kunnen, wat maakt bowlen zo leuk dat je dat in de buurt zou willen doen?

Ook op een subtiele manier kan je doorgaan op wat kinderen zeggen: Oja? Echt? Hoezo?

PIK NON-VERBALE REACTIES OP, waardoor je beter inzicht krijgt in het gevoel wat het bij kinderen oproept.

Gelatenheid, stilzwijgen, enthousiasme, teleurstelling.



DUO

Probeer met minimaal twee volwassenen aanwezig te zijn bij een activiteit.

Dan is het observeren van de kinderen en het aangaan van een gesprek met de kinderen af te wisselen en een stuk eenvoudiger.



WANDELING

TE GEBRUIKEN IN STAP

1. Hoe is het nu?

2. Hoe kan het zijn?

3. Droombeeld vormen

4. Plannen maken

5. Bouwen

6. Onderhouden

TE COMBINEREN MET MEERDERE WERKVOMEN IN EEN SESSIE

- Presenteren

- Fotograferen

VOORAFGAAND DOOR

- Reuzenkaart

OPVOLGEN MET

- Tekenen

- Knutselen



METHODE

Kinderen leiden jou als gids door de buitenruimte en vertellen hun verhaal. Ze laten je zien waar ze spelen, hoe ze lopen, wat ze buiten doen, hoe zij de buurt beleven. Zorg ervoor dat de wandeling een speels karakter heeft. Ze geven je inzicht in de leukste plekken en ook de plekken waar ze (liever) niet komen. Het geeft jou de mogelijkheid om de kinderen te observeren.

Het resultaat van een wandeling is het verhaal over het gebruik en de beleving van de buitenruimte door kinderen. Daarnaast heb je ook inzicht in het gedrag van kinderen in de openbare ruimte en op speelplekken en de verschillen daartussen.

BASISHOUDING

Laat orde even voor wat het is. Leef je in in de belevingswereld van het kind en doe mee met ze. Houd jezelf tijdens het wandelen op de achtergrond en neem niet zelf de leiding. Doe met de kinderen mee observeer wat de kinderen doen en hoe ze zich door de buitenruimte bewegen. Vraag door op wat de kinderen zeggen en wat je ze ziet doen en pik spontane reacties op. Reageer op de dingen die kinderen doen en zeggen en probeer het gevoel achter de beleving te achterhalen.

VALKUILEN

Je neemt toch zelf de leiding en stuurt de kinderen te veel. Ook het waarschuwen van kinderen of het terechtwijzen als ze iets doen wat 'eigenlijk niet mag' is beperkend voor de openheid van de kinderen naar jou toe.

Je vraagt te weinig door, waardoor de kans bestaat dat je te snel aannames doet naar aanleiding van wat kinderen zeggen. Dat is op te lossen door meerdere keren met de kinderen te wandelen.

Je kan de tweede keer met andere ogen kijken of de dingen die de kinderen de vorige keer gezegd hebben checken.

Soms is het hebben van een andere mening in groepen kinderen niet oké. Je stimuleert de kinderen met wie je wandelt te weinig dat ze allemaal hun eigen mening mogen hebben. Streef er niet naar om als resultaat één mening van de hele groep te krijgen. Dit kan voorkomen worden door elk kind over een stukje van de wandeling de leiding te geven.

De groep kinderen met wie je wandelt is een samengestelde groep, dus de kans bestaat dat de kinderen met eigen vriendjes en zonder aanwezigheid van volwassenen toch net anders spelen. Een onaangekondigde observatie op een later moment kan helpen om een realistischer beeld te krijgen.

VARIANTEN

LABELLEN VAN RUIMTES EN OBJECTEN

Labelen van buitenruimtes en objecten met rode en groene ballonnen, vlaggen of iets dergelijks. Kinderen geven aan wat ze leuk en minder leuk vinden, wat zo mag blijven en wat ze liever anders zien. Het kan ook naar aanleiding van welk gevoel een plek oproept bij kinderen. De kinderen laten hun saaiste, leukste, grootste, meest uitdagende plekken of objecten zien.



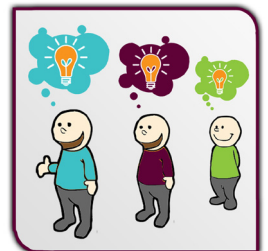
FOTOWANDELING

Kinderen fotograferen tijdens een wandeling door de buurt allerlei objecten en ruimtes. Je kan hen opdrachten meegeven, maar ook vrij laten fotograferen wat ze tegen komen. Probeer tijdens de wandeling in gesprek te gaan over de foto's die ze maken. Voor een uitgebreide toelichting zie de werkvorm: *fotograferen*



IDEEËN GENEREREN

Laat kinderen nadenken en dromen over hoe ze de ruimte graag zouden zien. Je kan ze inspireren door zelf een idee voor een specifieke ruimte te benoemen, referentiebeelden te laten zien of ze mee te nemen naar een plek die ze nog niet kennen. Houd er bij deze methoden rekening mee dat kinderen de dingen die ze zien kunnen kopiëren als hun eigen idee.





AANPAK

VOORBEREIDING

Bepaal vooraf de grenzen van het gebied waar je gaat wandelen, dit omvat ruimtes waar kinderen zelf al spelen. Bepaal ook vooraf binnen welke grenzen je ingrepen kan doen, zodat je geen verwachtingen scheidt naar de kinderen toe die je niet waar kan maken.

Stel je erop in dat de kinderen jou de buitenruimte gaan laten zien. Laat zelf het nemen van de leiding los. Nodig de kinderen uit met de vraag of zij je door de buitenruimte rond willen leiden en willen laten zien wat ze ervan vinden.

UITVOERING SESSIE

Spreek kort met de kinderen voordat je met de wandeling start. Praat met de kinderen over het onderwerp waar je het tijdens de wandeling ook over wil hebben. Verdeel ook taken over de kinderen, als ze ergens verantwoordelijk voor zijn kan je ze makkelijker bij de activiteit blijven betrekken.

Observeer de kinderen tijdens de wandeling, leg vast waar kinderen spelen en wat ze doen. Gebruiken kinderen objecten in de ruimte en welk spel doen ze? Wat zeggen de kinderen over de buurt, vraag overal op door, er zit altijd wel iets achter, trek niet je eigen conclusies.

Het is goed om bij een wandeling in te spelen op kinderen die spontaan aanhaken, zorg dat je hen ook aandacht geeft en bepaalde vragen stelt. Bereid dit eventueel ook voor. Durf bij een wandeling ook kinderen die je onderweg tegenkomt vragen te stellen, deze heb je zelf niet voorbereid, maar de kinderen ook niet. Het levert daarom juist nuttige informatie op die niet van tevoren bedacht is door het kind.

Sluit de wandeling af met een korte nabespreking. Vat daarbij samen wat je van de kinderen gehoord hebt en vraag of er nog iets is wat de kinderen echt kwijt willen.

VERWERKING GEGEVENS

Lijst met uitspraken van kinderen over de openbare ruimte, speelplekken, beleving, sociale aspecten.

Op kaart aangeven waar kinderen het leuk vinden en waar ze het minder leuk vinden, waar ze vaak komen en minder vaak of nooit. Deze kaart voorzien van foto's en uitspraken van kinderen. Deze informatie op een eventuele tweede wandeling of later in het proces (door het inzetten van andere werkvormen) checken.



MOMENT VOOR VRIJ SPEL

Sluit de wandeling af met een moment van vrij spel voor de kinderen. Observeer de kinderen gedurende deze tijd.



NEEM DE WANDELING OP MET EEN CAMERA

Het is prettig om de wandeling achteraf terug te kunnen zien, omdat je niet alles kan onthouden wat de kinderen zeggen.

GEbruik EEN APP OM DE GEWANDELDE ROUTE VAST TE LEGGEN

Gebruik een App zoals Runkeeper om vast te leggen hoe je met de kinderen door de wijk gewandeld bent, je kan de route achteraf in Google Maps laden.



TEKENEN

TE GEBRUIKEN IN STAP

1. Hoe is het nu?

2. Hoe kan het zijn?

3. Droombeeld vormen

4. Plannen maken

5. Bouwen

6. Onderhouden



45 min -
1,5 uur



5-20
kinderen



begeleiding
1 op 7



6-12
jaar

TE COMBINEREN MET

MEERDERE WERKVOMEN IN EEN SESSIE

- Reuzenkaart
- Knutselen

VOORAFGAAND DOOR

- Wandeling
- Marktkraam

OPVOLGEN MET

- Presenteren
- Verhaal

METHODE

Kinderen tekenen alleen of in groepen wat zij van de buitenruimte vinden of hoe zij de buitenruimte graag zouden zien. Het is een handige methode om te achterhalen hoe kinderen willen buitenspeelen en hoe zij over de buitenruimte denken. Ze kunnen hun mening, dromen en wensen uiten, wat aanleiding geeft om een gesprek aan te knopen. Het is een laagdrempelige methode, maar speel erop in dat sommige kinderen liever schrijven of praten dan tekenen.

Het resultaat is een verzameling tekeningen die ook getoond kan worden aan buurtbewoners en andere betrokkenen bij het project. De verhalen achter de tekeningen zijn ook een waardevol resultaat, waar je in het vervolg van het project op terug kan en moet grijpen.

BASISHOUDING

Sta open voor de (gekke) ideeën die de kinderen tekenen en probeer er een boodschap uit te halen door in gesprek te gaan over wat ze getekend hebben, vraag door en ga mee in hun verhaal. Benoem de achterliggende gedachte die je eruit hebt gehaald en check bij de kinderen of ze dat inderdaad bedoelen.

VALKUILEN

Help kinderen niet te snel om iets te gaan tekenen en stuur ze niet. Geef ze de tijd om te gaan tekenen, dan komt er uiteindelijk iets op papier.

Je vraagt niet door wat er achter de tekeningen zit. In dat geval blijven het 'luchtkastelen', terwijl kinderen er wel degelijk een verhaal bij hebben.

VARIANTEN

BLANCO

Op een blanco vel papier tekenen kinderen hun mening en ideeën over een bepaald onderwerp: buiten spelen op straat, naar school lopen, wonen in de buurt of ... Met deze variant krijgen kinderen veel ruimte om echt hun eigen verhaal op papier te zetten, vooral in een vroeg stadium van het project levert dat waardevolle informatie op.



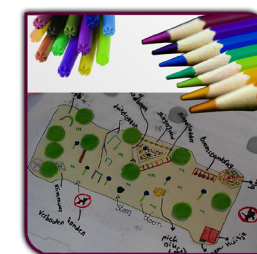
WEDSTRIJD

Een tekenwedstrijd stimuleert kinderen na te denken over een bepaald onderwerp met betrekking tot buitenspeelen. Het is het beste om de wedstrijd uit te zetten op scholen, dat geeft de grootste kans op veel inzendingen. Bepaal vooraf hoe je de winnaar bepaalt en wat er met de winnende tekening gebeurt. Toon de inzendingen ook in het openbaar, bijvoorbeeld in een buurthuis of op school. Tekenwedstrijden kunnen worden uitgezet om een ontwerp te krijgen om een blinde muur te beschilderen of om ideeën over het buitenspeelen los te krijgen.



PLATTEGROND

In een plattegrond kunnen kinderen plannen tekenen voor de buitenruimte. Voor kinderen jonger dan 6 jaar is dit lastiger, omdat de plattegrond ook begrepen moet worden. Door de plattegrond te voorzien van enkele herkenbare alledaagse objecten op schaal, zoals een tafel of bankje is deze beter te begrijpen. Voor oudere kinderen kan het juist een uitdaging zijn, omdat gewoon tekenen maar saai is. Bij het tekenen in een plattegrond gaat het niet om de exacte locatie, maar om de buitenspeelideeën voor deze plek.



FOTO

In een foto van een (school)plein of straatbeeld kunnen kinderen voor een specifieke situatie een voorstel tekenen. Het voordeel is dat kinderen de situatie kennen en herkennen en dus heel concreet mee kunnen ontwerpen. Het is daarmee een goede methode om plannen voor een buitenruimte te maken. De methode is minder geschikt om echt out-of-the-box ideeën los te krijgen.





AANPAK

VOORBEREIDING

Bereid kinderen voor op het tekenen en de vraag die je ze gaat stellen, door al eerder een sessie met ze te hebben over het onderwerp van de tekensessie.

Ga niet te diep in op de inhoudelijke invulling van de sessie, geef wel aan dat je gaat nadenken of dromen over buitenspelen.

Regel voldoende tekenmateriaal zoals potloden, stiften en (grote vellen) papier. Als een plattegrond of foto wordt gebruikt dien je deze van tevoren goed herkenbaar voor kinderen voor te bereiden.

UITVOERING SESSIE

Prat eerst kort met de kinderen over buitenspelen en het onderwerp waarover je hun mening en ideeën wil. Formuleer dan de opdracht zo open mogelijk en vraag ze daar iets over te tekenen.

Geef kinderen de tijd om te gaan tekenen. Mocht blijken dat kinderen niet of minder visueel zijn ingesteld, geef hen dan de mogelijkheid om te schrijven.



GA NAAR BUITEN

Ga bij mooi weer met de kinderen naar buiten om te tekenen.

VERWERKING GEGEVENS

Verzamel de tekeningen en bijbehorende verhalen van kinderen. Zoek naar overlappende verhalen en ideeën en leg die vast. Daar kun je in een volgende sessie op verder gaan en checken of de kinderen echt zo over het onderwerp, de ruimte of de buurt denken.

Maak eventueel een tentoonstelling of presentatie van de tekeningen. Bij het maken van plannen zullen de ideeën uit de tekeningen van kinderen vertaald moeten worden naar een ontwerp.



GEEN ZIN, ALWEER...

Als kinderen aangeven geen zin te hebben in tekenen, omdat ze dit al zo vaak moeten doen probeer het dan te combineren met een activiteit die de kinderen zelf bedenken en een leuke aanvulling vinden.

Als kinderen in groepen aan een tekening werken, loop dan gedurende het tekenen bij hen langs. Luister naar wat ze met elkaar bespreken en vraag door op de dingen die ze zeggen. Laat ook kinderen aan het woord die niet zo veel zeggen. Je kan groepen kinderen ook korte tijd zonder begeleiding laten tekenen. Dan kan je zelf even bij een andere groep kijken en luisteren. Laat de groepen achteraf wel aan elkaar vertellen over hun tekeningen.

Als kinderen alleen aan een tekening hebben gewerkt, laat hen dan achteraf hun tekening presenteren. Vraag door en probeer daardoor het verhaal van de kinderen los te krijgen, dit kan zowel betrekking hebben op het fysieke als het sociale, wees daarop voorbereid.

Sluit de sessie af met een samenvatting van de ideeën en geef kinderen complimenten voor hun werk. Vraag tot slot of er nog belangrijke dingen niet gezegd zijn.



KNUTSELEN

TE GEBRUIKEN IN STAP

1. Hoe is het nu?

2. Hoe kan het zijn?

3. Droombeeld vormen

4. Plannen maken

5. Bouwen

6. Onderhouden



1 - 1,5 uur



3-10
kinderen



begeleiding
1 op 5



6-12
jaar

TE COMBINEREN MET MEERDERE WERKVOMEN IN EEN SESSIE

- Reuzenkaart
- Tekenen

VOORAFGAAND DOOR

- Wandeling
- Fotograferen

OPVOLGEN MET

- Presenteren
- Verhaal

METHODE

Kinderen verbeelden alleen of samen hun ideeën, dromen en wensen door te knutselen. Deze werkvorm is vergelijkbaar met tekenen, maar biedt andere mogelijkheden door het gebruik van verschillende materialen. Materialen hebben een eigen karakter, wat bij kinderen een gevoel kan oproepen. Dat geeft aanleiding voor gesprekken over hoe de buitenruimte wordt ervaren of hoe ze de buitenruimte graag zien. Knutselwerkjes kunnen ook concretere ideeën voor objecten en het buitenspelen opleveren dan tekenen.

De knutselwerkjes kunnen zeer uiteenlopend zijn en kunnen getoond worden aan buurtbewoners en andere betrokkenen. De verhalen achter de knutselwerkjes zijn een waardevol resultaat, waar je in het vervolg van het project op terug kan en moet grijpen.

BASISHOUDING

Sta open voor de (gekke) ideeën die de kinderen knutselen en probeer er een boodschap uit te halen door in gesprek te gaan over wat ze gemaakt hebben. Vraag door en ga mee in hun verhaal. Benoem de achterliggende gedachte die je eruit hebt gehaald en check bij de kinderen of ze dat inderdaad bedoelen. Ga daarbij ook in op de keuze voor het gebruik van de materialen.

VALKUILEN

Stuur de kinderen niet te veel een richting op door je materiaalkeuze. Kies dan ook een diversiteit aan, niet voor de hand liggende, materialen. De kinderen zullen er zelf een verhaal bij vormen.



MATERIALEN

Gebruik ook materiaal dat eigenlijk afval is zoals bierdoppen, eierdoosjes, of plastic bakjes. Denk ook aan niet voor de hand liggend materiaal zoals nietjes, knopen, (gekleurde) ijsstokjes, sponsjes of rietjes.

Je vraagt niet door wat er achter de knutselwerkjes zit. In dat geval blijven het 'luchtkastelen', terwijl kinderen er wel degelijk een verhaal bij hebben.

Waak ervoor dat kinderen speeltoestellen gaan knutselen. Je wilt juist weten wat ze willen kunnen doen in de buitenruimte, het gaat dus meer over activiteiten dan objecten. Geef aan dat fantasie prima is.

VARIANTEN

2D

De kinderen kunnen een 2D knutselwerk maken van diverse materialen, de kans is groot dat kinderen door de aanwezigheid van materialen al snel 3D knutselwerkjes gaan maken. Dat is niet erg, als je de mogelijkheden wil beperken kies dan voor het gebruik van verschillende papiersoorten en een combinatie met tekenen.



3D / MAQUETTE

3D knutselwerkjes zijn heel tastbaar, kinderen kunnen nieuwe speelobjecten maken. Dit levert heel concrete ideeën op voor het maken van plannen.



COLLAGE

Kinderen kunnen een mood board maken door afbeeldingen samen te voegen. Je kan de kinderen vragen om afbeeldingen (of foto's) mee te nemen en/of zelf afbeeldingen meenemen. Het is een heel beeldende manier om over de buitenruimte te dromen. Het is ook mogelijk om in een plattegrond van de huidige situatie afbeeldingen te plakken, tekenen en van opmerkingen te voorzien om de mening over de buitenruimte inzichtelijk te maken.





AANPAK

VOORBEREIDING

Bereid kinderen voor op het knutselen en de vraag die je ze gaat stellen, door al eerder een sessie met ze te hebben over het onderwerp van de knutselsessie.

Ga niet te diep in op de inhoudelijke invulling van de sessie, geef wel aan dat je gaat nadenken en/of dromen over het buitenspelen.

Verzamel verschillende materialen: klei, papier, karton, rietjes, stokjes, schuim, kurken, doppen, ... Gebruik ook materiaal dat een associatie oproept: textuur, hard/zacht.

UITVOERING SESSIE

Praat eerst kort met de kinderen over buitenspelen en het onderwerp waarover je hun mening en ideeën wil. Formuleer dan de opdracht zo open mogelijk en vraag ze om iets te gaan knutselen.

Geef kinderen de tijd om te gaan knutselen, maar stimuleer ze wel om gewoon een begin te maken om te voorkomen dat er aan het einde geen resultaat is. Mocht blijken dat kinderen niet handig zijn met knutselen, geef hen dan de mogelijkheid om te tekenen of te schrijven.

Als kinderen in groepen knutselen of aan een maquette werken loop dan gedurende het knutselen bij hen langs. Luister naar wat ze met elkaar bespreken en vraag door op de dingen die ze zeggen. Laat ook kinderen aan het woord die niet zo veel zeggen. Als kinderen alleen hebben geknutseld, laat hen dan achteraf hun knutselwerk presenteren. Vraag door en probeer daardoor het verhaal van de kinderen los te krijgen, dit kan zowel betrekking hebben op het fysieke als het sociale, wees daarop voorbereid.

Sluit de sessie af met een samenvatting van de ideeën en geef kinderen complimenten voor hun werk. Vraag tot slot of er nog belangrijke dingen niet gezegd zijn.

VERWERKING GEGEVENS

Verzamel de knutselwerkjes en bijbehorende verhalen van kinderen. Zoek naar overlappende verhalen en ideeën en leg die vast. Daar kun je in een volgende sessie op verder gaan en checken of de kinderen echt zo over het onderwerp, de ruimte of de buurt denken.

Maak eventueel een tentoonstelling of presentatie van de knutselwerkjes. Bij het maken van plannen zullen de knutselwerkjes van kinderen vertaald moeten worden naar een ontwerp.



GA NAAR BUITEN

Ga bij mooi weer met de kinderen naar buiten om te knutselen. Let op dat het niet te hard waait en alle materialen door de lucht vliegen.



REUZENKAART

TE GEBRUIKEN IN STAP

1. Hoe is het nu?

2. Hoe kan het zijn?

3. Droombeeld vormen

4. Plannen maken

5. Bouwen

6. Onderhouden



TE COMBINEREN MET MEERDERE WERKVOMEN IN EEN SESSIE

- Tekenen

- Knutselen

VOORAFGAAND DOOR

- Wandeling

OPVOLGEN MET

- Presenteren

- Verhaal

METHODE

In de stappen 1. *Hoe is het nu* en 2. *Hoe moet het zijn* werken kinderen samen op een grote plattegrond en denken, dromen en praten daarbij over buitenspelen. Door de samenwerking vinden gesprekken tussen de kinderen over het onderwerp plaats. Uit die gesprekken kan veel informatie worden gehaald over de mening van kinderen over de buitenruimte en de ideeën en wensen die ze hebben. Deze werkvorm maakt het ook mogelijk om activiteiten op bepaalde plekken in de buitenruimte inzichtelijk te maken. Ook routes die kinderen gebruiken naar school, voorzieningen en vriendjes kunnen worden ingetekend.

In fase/stap 4. *Plannen maken* is het mogelijk om het ontwerp voor de (her)inrichting van de buitenruimte op een reuzenkaart weer te geven en de kinderen daarop te laten reageren.

BASISHOUDING

Sta open voor de (gekke) ideeën die de kinderen hebben en probeer er een boodschap uit te halen. Benoem die naar de kinderen toe en check of ze dat inderdaad bedoelen.

Bemoei je niet te veel met de kinderen als ze bezig zijn, stel wel vragen en probeer duidelijk te krijgen wat ze bedoelen.

Stimuleer de samenwerking tussen kinderen, vooral als iedereen voor zichzelf aan de slag gaat.

VALKUILEN

Enkele kinderen zijn dominant, waardoor anderen niets inbrengen. Durf in te grijpen, zodat de andere kinderen ook inbreng hebben.

De kaart is toch niet goed te begrijpen voor kinderen. Probeer dan de informatie die je van de kinderen wilt hebben op een andere manier op te halen.

VARIANTEN*

PLEKKEN

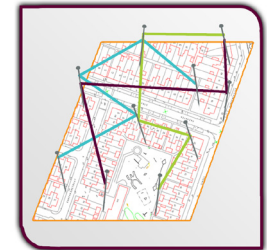
Kinderen geven plekken aan op de kaart waar ze buiten spelen. Hierbij kunnen ze ook met afbeeldingen en tekst aangeven wat ze van die ruimtes vinden. Met deze methode wordt een eerste inzicht verkregen in het gebruik en de beleving van de buitenruimte door kinderen.



DRAADJESMETHODE

Kinderen geven aan welke routes ze gebruiken om naar school, vriendjes of verenigingen te gaan. Met deze variant worden ook knelpunten op kruisingen, belangrijke routes en oversteekplaatsen in beeld gebracht.

De draadjesmethode is een middel tot gesprek en om te achterhalen wat er beter kan op de veel gebruikte routes en buitenruimtes die daaraan grenzen. De resultaten bieden input voor locaties waar je kan gaan observeren om het gedrag van kinderen op routes in kaart te brengen.



IDEEËN

Laat kinderen met elkaar in gesprek gaan om ideeën voor de buitenruimte te genereren en laat ze gezamenlijke ideeën op de kaart tekenen. Sta open voor wat de kinderen zeggen, vraag erop door en moedig ze aan om met elkaar tot ideeën te komen. Met deze variant kunnen kinderen heel concreet aangeven waar ze bepaalde speelactiviteiten willen doen, waar objecten moeten komen te staan en hoe routes moeten lopen, ofwel hoe het netwerk in elkaar steekt.



FEEDBACK OP ONTWERP

Het ontwerp voor de buitenruimte wordt op een Reuzenkaart getekend en aan kinderen voorgelegd. Ga met de kinderen in gesprek over het ontwerp en probeer ze aanbevelingen voor verbetering te laten benoemen. Grijp daarbij terug op dingen die ze eerder gezegd hebben. Is het ontwerp zoals zij de buitenruimte graag zien?



* Voor andere varianten zie de publicatie: "Over reuzenkarten en wegragertjes" van Kind & Samenleving vzw (2011)



AANPAK

VOORBEREIDING

Maak een goede basiskaart op A1 of A0 formaat. Gebruik een topografische ondergrond met stoepen, onderdoorgangen en brandgangen. Dergelijke plekken zijn vaak juist van waarde voor kinderen. Elke gemeente kan beschikken over een "GBKN" kaart, vraag de betreffende afdeling om hulp.

Maak de kaart herkenbaar voor kinderen door bijvoorbeeld de school, plekken of objecten aan te geven die herkenbaar zijn voor de kinderen. De herkenbaarheid kan ook vergroot worden door bepaalde plekken te voorzien van foto's.

UITVOERING SESSIE

Deel kinderen in groepen van 4-5 kinderen in om aan één kaart te werken. Leid de sessie in door kort over het thema te praten. Formuleer vervolgens de opdracht zo helder mogelijk. Kinderen moeten er gezamenlijk mee aan de slag, dus ze moeten hetzelfde beeld van de opdracht hebben.

Luister goed naar wat de kinderen zeggen als ze in een groep werken aan een kaart, probeer die gesprekken ook vast te leggen. Het is daarom verstandig om met meerdere begeleiders aanwezig te zijn bij de sessie. Met meerdere begeleiders is het mogelijk om zowel te verhalen vast te leggen als om extra uitleg te geven indien de kinderen dat wensen.

Laat de groepjes achteraf hun kaart presenteren aan de andere groepen. Vraag door en probeer daardoor het verhaal van de kinderen los te krijgen, dit kan zowel betrekking hebben op het fysieke als het sociale, wees daarop voorbereid.

Sluit de sessie af met een samenvatting van de ideeën en geef kinderen complimenten voor hun werk. Vraag tot slot of er nog belangrijke dingen niet gezegd zijn.

VERWERKING GEGEVENS

Vat de plekken, routes, speelactiviteiten en beleving die kinderen hebben weergegeven zoveel mogelijk samen in één kaart. Maak gebruik van themakaarten als het teveel is voor één kaart. Trek conclusies uit de gesprekken en de dingen die op de kaarten zijn weergegeven. Grijp daarop terug in een volgende sessie en/of als er concrete plannen gemaakt gaan worden. Maak er eventueel een presentatie van om later nog eens aan de kinderen of bewoners te laten zien.



DE KAART BEGRIJPEN

Ga met de reuzenkaart naar buiten en laat de kinderen naar objecten en ruimtes toe lopen die op de kaart zijn weergegeven.



FILM MAKEN

TE GEBRUIKEN IN STAP

1. Hoe is het nu?

2. Hoe kan het zijn?

3. Droombeeld vormen

4. Plannen maken

5. Bouwen

6. Onderhouden

TE COMBINEREN MET

MEERDERE WERKVOMEN IN EEN SESSIE

- Presenteren

VOORAFGAAND DOOR

Geen werkvorm in het bijzonder

OPVOLGEN MET

Geen werkvorm in het bijzonder



METHODE

Bij het maken van een film staat in de eerste plaats het proces van samenwerken met kinderen en andere betrokkenen voorop. Er zijn er veel mogelijkheden voor films, hoe dan ook is het een activiteit waar een tastbaar en aansprekend product uit voortkomt. Het is een product waar je mee naar buiten kan, waardoor ideeën, meningen en standpunten goed overdraagbaar zijn.

Het maken van een film kost veel tijd, dus begin er bij voorkeur vroeg in het project mee en laat het de rode draad zijn voor de activiteiten die met kinderen worden ondernomen.

Een dergelijke activiteit kan de sociale contacten tussen kinderen en hun ouders, buurtbewoners en andere betrokkenen ten goede komen. Het is immers mogelijk om gezamenlijk aan de film te werken. Het draagt ook bij aan de betrokkenheid van verschillende mensen bij het project.

BASISHOUDING

Sta open voor de ideeën van kinderen voor de film, probeer niet te veel grip te houden op de inhoud.

Probeer niet zelf alle verantwoordelijkheden naar je toe te trekken. Geef kinderen een verantwoordelijkheid bij het maken van de film: als acteur, cameraman of ondersteunend.

VALKUILEN

Te laat in het proces beginnen met een film. Begin zodra je het idee om een film te maken hebt of zodra kinderen het idee opperen.

Je stelt te hoge eisen aan de film. Het risico is dan groot, dat er vanwege tijdgebrek of te hoge ambities uiteindelijk geen resultaat is. Durf dus klein te beginnen.

Je stuurt kinderen te veel, waardoor zij hun enthousiasme verliezen. Als ze echt goede ideeën hebben neem die dan vooral mee in de film.

VARIANTEN

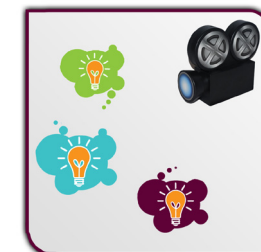
ONDERWERP ONDER DE AANDACHT BRENGEN

Een film is een geschikt middel om op een luchtige en aansprekende manier een onderwerp onder de aandacht te brengen. Kinderen kunnen op een creatieve manier laten zien wat zij van het buitenspelen of de buitenruimte vinden.



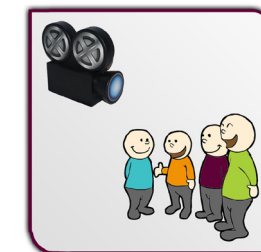
IDEEËN EN PLANNEN IN BEELD BRENGEN

Kinderen kunnen in een film laten zien welke dingen zij graag verbeterd zien en welke plannen zij hebben. Als omwonenden steeds kritisch zijn over de ideeën en plannen van kinderen kan een filmpje helpen om hen enthousiast te maken. Hierbij kan het helpen om in de film een oudere buurtbewoner te vragen hoe hij vroeger speelde. Grote kans dat er overeenkomsten zijn met de ideeën en dromen die kinderen nu hebben over de buurt en dat daardoor eventuele weerstand afneemt.



ACTIVITEITEN MET KINDEREN

Maak een compilatie van filmfragmenten die tijdens de activiteiten met kinderen zijn opgenomen. Voeg hieraan ook interviews met kinderen met wie je hebt samengewerkt toe. Het laat betrokkenen zien hoe kinderen zich enthousiast en toegewijd hebben ingezet.





AANPAK

VOORBEREIDING

Regel camera's en eventueel geluidopname apparatuur. Bepaal vooraf het doel van de film en de rol van kinderen: gaan zij zelf het script schrijven of lever jij het aan en wie zijn de acteurs. Maak ook alvast een keuze voor enkele locaties. Als je met de kinderen samen het script gaat schrijven kan de locatiekeuze tijdens de sessie gemaakt worden.

UITVOERING SESSIE

Het maken van een film is een lang traject en niet in een sessie te maken. Het maken van een film is dan ook een activiteit waarvoor meerdere sessies nodig zijn. Denk hierbij aan het opnemen van ruw materiaal, het monteren en de film voor feedback aan kinderen voorleggen.

Houd het leuk, zorg dat de kinderen die een rol hebben af en toe ook hun energie kwijt kunnen tijdens een pauze.

VERWERKING GEGEVENS

Het ruwe materiaal dat voor het filmpje is gemaakt moet gemonteerd worden. Daarna kan je de film op bijeenkomsten tonen.



FILM ALLES EN ALTIJD

De exacte inhoud van een film wordt vaak pas later in het proces gemaakt. Probeer daarom van verschillende activiteiten opnames te maken, zodat je de mogelijkheden open houdt en toch voldoende filmmateriaal hebt.



PRESENTEREN

TE GEBRUIKEN IN STAP

1. Hoe is het nu?
2. Hoe kan het zijn?
3. Droombeeld vormen
4. Plannen maken
5. Bouwen
6. Onderhouden

30 min -
1 uur1-8
kinderenbegeleiding
1 op 66-12
jaar

TE COMBINEREN MET MEERDERE WERKVOMEN IN EEN SESSIE

- Wandeling
- Marktkraam

VOORAFGAAND DOOR

- Tekenen - Reuzenkaart
- Knutselen - Film maken

OPVOLGEN MET

Geen in het bijzonder

METHODE

Kinderen tonen, eventueel onder leiding van het projectteam, hun ideeën aan anderen. Zij kunnen hun mening, wensen of dromen presenteren. Dit kan tijdens alle stappen van het proces plaatsvinden. Het zal de betrokkenheid van anderen bij de plannen van de kinderen ten goede komen. Ook zal er draagvlak en begrip gecreëerd worden voor waar de kinderen mee bezig zijn.

Kinderen kunnen vertellen hoe ze over buitenspelen en de buitenruimte denken. Het verhaal kan ondersteund worden met foto's, tekeningen, knutselwerk of film. Ook is het mogelijk om aan de hand van een maquette van het ontwerp voor de buitenruimte de plannen te presenteren.

BASISHOUDING

Inspireer de kinderen en moedig ze aan om hun ideeën en plannen te presenteren. Stel daarbij centraal dat hun ideeën goed zijn en dat zij de experts zijn wat betreft buitenspelen. Dit kan de kinderen op hun gemak stellen en ze zelfvertrouwen geven.

Laat de kinderen er hun eigen draai aan geven, zodat het echt iets van hun is en ze zich er comfortabel bij voelen. Dwing ze niet, maar geef ze de mogelijkheid om iets te presenteren.

Neem de kinderen serieus en bereid ze voor op eventuele vervelende reacties van anderen. Kom voor de ideeën van de kinderen op, want je hebt hen begeleid in het traject en hen serieus genomen. Dat moet je ook vast houden naar buiten toe. Jouw steun is waardevol voor de kinderen als er felle kritiek van anderen komt.

VALKUILEN

Neem niet de leiding over van de kinderen als zij het presenteren voorbereiden of op het moment zelf. Help ze pas als ze er echt niet uitkomen, doe dat door vragen aan ze te stellen die over het verhaal gaan wat ze voorbereid hebben.

VARIANTEN

MARKTKRAAM

Zie variant plannen tonen aan de buurt in de beschrijving: *Marktkraam*.

BIJEENKOMST

Op bijeenkomsten waarvoor andere mensen worden uitgenodigd geven kinderen uitleg over hun mening, ideeën of plannen met betrekking tot buitenspelen en de buitenruimte. Dit kunnen zij in de vorm van een interview met enkele kinderen doen. Genodigden kunnen de gemeenteraad, ouders en andere betrokkenen zijn.

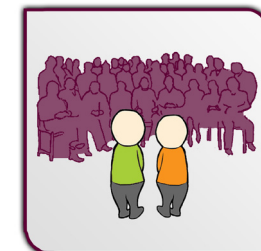
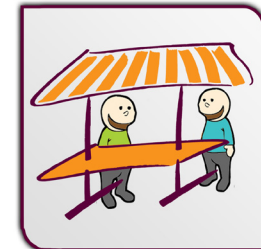
Kies een locatie die voor de kinderen bekend is en waar een speelse vorm van presenteren mogelijk is. De kinderen bereiden de presentatie zelf voor en oefenen deze van tevoren met jou, zodat ze met kritische vragen om leren gaan. Ondersteun de kinderen ook tijdens de bijeenkomst.

TENTOONSTELLING

Tekeningen, knutselwerk en ander materiaal kan op een speelse manier tentoongesteld worden op een school of in een buurthuis. Kinderen kunnen er tijdens de opening rondlopen om antwoord te geven op vragen. Een heldere toelichting bij de tentoongestelde 'objecten' kan het verhaal van de kinderen extra ondersteunen.

BOEKJE

Een handzaam boekje met foto's van voor en na de ingreep is zeer verhelderend. Het geeft ook de mogelijkheid om de oorspronkelijke ideeën van kinderen, die zij zelf verbeeld hebben, te laten zien. Een dergelijk boekje kan tijdens een *feestelijke opening* of huis-aan-huis worden uitgedeeld.





AANPAK

VOORBEREIDING

Verzamel materiaal wat de kinderen al eens gemaakt hebben en voorzie dit van een toelichting. Denk alvast na over een mogelijke vorm voor het presenteren. Leg die niet te veel vast, maar bespreek deze tijdens een sessie met de kinderen.

Nodig mensen uit voor het presentatiemoment, kies voor een speelse vorm en betrek daar ook de kinderen bij.

UITVOERING SESSIE

Het presenteren bestaat uit meerdere sessies: een sessie ter voorbereiding van de presentatie en van de kinderen die deze gaan geven en een sessie waar de kinderen gaan presenteren.

VOORBEREIDING

Verzamel samen met de kinderen materiaal wat je wil presenteren en bepaal hoe je dit wilt gebruiken.

Bereid met de kinderen de presentatie voor, bepaal rollen en verantwoordelijkheden. Leg de locatie en tijd vast en maak samen met de kinderen een uitnodiging die verstuurd zal worden. Niet alles hoeft tijdens deze sessie tot in detail uitgewerkt worden. Je kan dat ook zelf doen in de tijd die tussen de presentatie en de voorbereiding zit.

PRESENTEREN

Kom voorafgaand aan de presentatie met de kinderen samen en neem alles nog één keer door. Doe zelf de inleiding op de presentatie en geef daarna de kinderen het woord. Als ze er niet uitkomen help ze dan.

Neem na afloop nog een moment met de kinderen om te bespreken hoe ze deze activiteit hebben ervaren, wat ze lastig vonden, maar vooral ook wat ze zo leuk vonden. Als er veel kritische reacties zijn, probeer dan direct met de kinderen weer een positieve draai aan het project te geven.

VERWERKING GEGEVENS

Leg reacties van bewoners, raadsleden, wethouders, ambtenaren en andere partijen vast. Leg die verantwoordelijkheid niet bij de kinderen, maar doe dit zelf. Haal aanbevelingen uit de reacties, die je later wel weer met de kinderen bespreekt. Stel bij het bespreken van de reacties aan kinderen de vraag of de volwassenen gelijk hebben en hoe hun opmerkingen verwerkt kunnen worden in de plannen.



VERWACHTINGEN MANAGEN

Laat kinderen en volwassenen weten waar ruimte is om opmerkingen te verwerken en aanpassingen door te voeren.



VERHAAL

TE GEBRUIKEN IN STAP

1. Hoe is het nu?

2. Hoe kan het zijn?

3. Droombeeld vormen

4. Plannen maken

5. Bouwen

6. Onderhouden



1 uur



1-8
kinderen



begeleiding
1 op 4



5-12
jaar

TE COMBINEREN MET

MEERDERE WERKVORMEN IN EEN SESSIE

- Tekenen
- Knutselen
- Reuzenkaart
- Film

VOORAFGAAND DOOR

Geen werkvorm in het bijzonder

OPVOLGEN MET

Geen werkvorm in het bijzonder

METHODE

Kinderen hebben een eigen werkelijkheid en verzinnen situaties en verhalen bij alledaagse activiteiten en tijdens het spelen. Kinderen zijn als geen ander in staat om hun fantasie de vrije loop te laten. Laat kinderen in groepen of individueel op zoek gaan naar deze verhalen. Kinderen bedenken hun eigen verhaal over hoe het nu is of hoe het zou moeten zijn. Kinderen kunnen daarbij objecten bedenken die nodig zijn in de ruimte om het verhaal levend te maken. Vooral in de stappen 3. *Hoe moet het zijn* en 4. *Droombeeld vormen* van De Jantje Beton Aanpak is het goed om aan een verhaal te gaan werken. Dat kan heel concrete plannen opleveren voor de ruimte die echt van de kinderen zelf zijn.

Deze methode kan goed gecombineerd worden met andere werkvormen, wat extra voorbereiding is wel noodzakelijk. Het doorvragen op wat kinderen zeggen en doen tijdens een sessie biedt namelijk aanleiding voor verhalen.

BASISHOUDING

Stel kinderen op hun gemak en geef aan dat er geen foute verhalen zijn. Alles wat de kinderen zeggen en inbrengen is goed.

Laat orde even voor wat het is. Als kinderen hun fantasie de vrije loop mogen laten kan dit chaotische situaties geven, bijvoorbeeld dat kinderen door elkaar praten en niet naar elkaar luisteren. Sta dit toe en probeer daarna weer gezamenlijk met het verhaal verder te gaan.

Ga mee in het verhaal van de kinderen, breng af en toe ook een idee in voor het verhaal, maar stuur het niet.

VALKUILEN

Je begint uit het niets met de kinderen aan een verhaal, dat kan lastig voor hen zijn. Sluit dan ook aan bij iets wat kinderen al eerder genoemd hebben en ga daarop verder.

Kinderen zijn het oneens waardoor er geen gezamenlijk verhaal lijkt te komen. Neem even pauze, voor jezelf en de kinderen. Probeer dan de gemeenschappelijke verhaallijn te formuleren en ga van daaruit verder.

VARIANTEN

Om een verhaal te maken met kinderen kan het helpen om te starten met enkele personages, dat maakt het concreter. Het stimuleert kinderen ook om een verhaal te maken als het fictief in opdracht van een belangrijk persoon is.

Laat kinderen de verhalen illustreren met tekeningen, het kan zomaar zijn dat er dan een stripverhaal ontstaat.

VERHAAL BIJ EEN OBJECT

Naar aanleiding van een voorstel voor een concreet (kunst)object kunnen kinderen een verhaal maken. De kinderen mogen reageren op het object en er van alles bij bedenken.

MAAK HET VERHAAL AF

Vertel het begin van een verhaal en laat de kinderen individueel of in groepen daarop verder gaan. Ga in het geval van individuele verhalen wel op zoek naar de gemeenschappelijke verhaallijn.

VOORBEELDEN

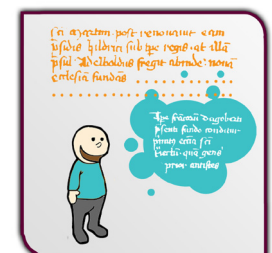
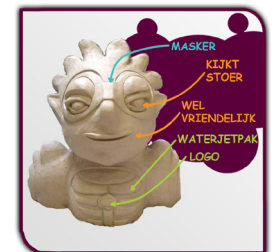
- Stel je een dag voor over 2 jaar: het is woensdagmiddag 7 juni in 2015, wat zie je, wat gebeurt er?

- Stel je bent burgemeester en hebt super veel geld om uit te geven, wat zou je dan doen om buitenspelen leuker te maken.

- In de buurt is iemand ontsnapt en jij bent de detective. Hoe kom jij erachter waarom, wie die persoon is en hoe je hem kan vinden!

TEKENINGEN EN KNUTSELWERKJES ALS BASIS

Aan het einde van een sessie waarin kinderen iets gemaakt hebben of op een ander moment verder gaan met een verhaal. Vat daarvoor de kern samen van de dingen die kinderen hebben gemaakt. Door aan te sluiten bij hun eigen creativiteit en fantasieën zal het makkelijker zijn om met de kinderen tot een verhaal te komen.





AANPAK

VOORBEREIDING

Verzamel materiaal en opmerkingen van de kinderen uit eerdere sessies of kies een thema wat in de buurt speelt. Baseer hierop de opdracht voor het verhaal. Bepaal vooraf de vraag en opdracht die je kinderen gaat voorleggen. Bereid uitdagende vragen voor die kinderen helpen om verder te komen in hun fantasie, immers sommige kinderen hebben het nodig dat hun fantasie wordt geprikkeld. Het werkt goed als het verhaal ook een fysieke component heeft, zoals een locatie of een object in de buurt.

UITVOERING SESSIE

Laat de kinderen na elkaar een stukje toevoegen aan het verhaal. Schrijf de dingen die kinderen zeggen op een groot bord om het handen en voeten te geven. Je kan er dan op doorgaan en herhalen wat de kinderen gezegd hebben. Kinderen gaan snel door in hun fantasie en het maakt hen minder uit wat er al ligt, maar voor jezelf is het goed om te herhalen zodat er uiteindelijk een gezamenlijk verhaal ligt. Geef de kinderen ook de opdracht om tekeningen te maken die het verhaal illustreren, daardoor wordt het verhaal echt concreet.

Als het verhaal wordt opgeschreven gebruik dan eerst kladpapier en daarna mooi papier en een kroontjespen. Als het verhaal af is kan je het verzegelen en bewaren tot een feestelijk openingsmoment. Geef het verhaal dan weer aandacht!

VERWERKING GEGEVENS

Schrijf het verhaal van de kinderen op en illustreer het. Leg het dan weer voor aan de kinderen voor feedback of om er verder op door te gaan. Laat het verhaal op meerdere momenten in het proces terugkomen en blijf het gebruiken. Maak tot slot plannen voor de buitenruimte waarin dit verhaal terug komt.



LAAT HET LOS

Een verhaal maken is niet eenvoudig. Laat het los dat er resultaat moet komen, een goede brainstorm en gezellige middag is al veel waard. Op een later moment kan er wel een verhaal uit voort komen.



REFERENTIEBEELDEN

TE GEBRUIKEN IN STAP

1. Hoe is het nu?

2. Hoe kan het zijn?

3. Droombeeld vormen

4. Plannen maken

5. Bouwen

6. Onderhouden

TE COMBINEREN MET MEERDERE WERKVOMEN IN EEN SESSIE

- Knutselen
- Reuzenkaart

VOORAFGAAND DOOR

Geen in het bijzonder

OPVOLGEN MET

- Verhaal



METHODE

Met referentiebeelden voor de inrichting van de buitenruimte kan je kinderen inspireren, ook kun je inzichtelijk maken of je goed begrepen hebt wat kinderen graag willen. Het voorleggen van referentiebeelden aan kinderen moet weloverwogen gedaan worden. Kinderen kunnen hun mening geven over de beelden of een selectie maken van beelden die bij hun wensen past. Het is het beste om kinderen pas referentiebeelden te laten zien nadat ze zelf open hebben kunnen denken en dromen over wat ze graag willen.

BASISHOUDING

Probeer zelf met een kinderlijke blik naar de beelden te kijken, met name als je ze selecteert. Geef aan dat de beelden niet weergeven hoe het moet worden, maar dat het voorbeelden zijn van hoe het kan zijn. Ga vooral met de kinderen in gesprek over de beelden en vraag erop door. Probeer ook te achterhalen wat voor gevoel het beeld bij de kinderen oproept. Stel daarbij open vragen en vraag door op de antwoorden die ze geven. Beelden kunnen veel associaties oproepen en probeer dat juist ook te achterhalen.

VALKUILEN

Je toont te veel referentiebeelden al vroeg in het proces. Kinderen worden dan minder gestimuleerd om eigen ideeën in te brengen en gaan wellicht "kopiëren" wat ze zien.

Je vergeet kinderen te vragen waarom een beeld hun aanspreekt en gaat uit van je eigen redenen waarom je dat beeld gekozen had. Maar: kinderen kijken anders tegen de dingen aan dan volwassenen! Vaak blijkt dat kinderen een schommel willen, zodat ze erop kunnen klimmen.

Je toont beelden die niet binnen je kaders passen. Laat bijvoorbeeld geen voorbeelden zien waar je zelf niet de financiële middelen voor hebt om het te realiseren.

VARIANTEN

INSPIREREN

Met referentiebeelden kan je kinderen inspireren om over buitenspeelna te gaan denken. Het kan je helpen om de opdracht die je aan de kinderen wil geven te formuleren. Houd er wel rekening mee dat je kinderen een grote diversiteit aan beelden voorlegt om te voorkomen dat ze dat ene leuke idee gaan kopiëren. Je kan de kinderen ook inspireren door foto's te laten zien die ze zelf gemaakt hebben.



COLLAGE

Kinderen kiezen beelden uit en verwerken die in hun collage, zie werkvorm *knutselen*. Bied hiervoor heel diverse beelden aan, zodat kinderen kunnen kiezen wat in hun collage past.



LABELLEN

Kinderen mogen aangeven of ze een bepaald beeld wel of niet leuk of passend vinden. De beelden die je laat zien kunnen sfeerbeelden of impressies zijn voor of van het ontwerp dat gemaakt is. Het label van een referentiebeeld moet altijd opgevolgd worden door een gesprek. Pas in het gesprek zal je erachter komen waarom kinderen een bepaalde keuze hebben gemaakt.

VOORBEELDEN: PETJE OP/PETJE AF, STICKERS, REN JE ROT





AANPAK

VOORBEREIDING

Bepaal het doel van de referentiebeelden. Maak een selectie van beelden met een grote diversiteit. Kies ook beelden die op meerdere manieren te interpreteren zijn. Dat maakt de gesprekken over de beelden boeiend, omdat kinderen met hetzelfde beeld iets anders kunnen bedoelen. Het is ook goed denkbaar om kinderen schetsen te tonen, dergelijke beelden geven een goed beeld dat ook nog op meerdere manieren te interpreteren is. Je kan ook foto's overtrekken op kalkpapier, zodat het een schets wordt.

Vraag kinderen eventueel in de uitnodiging om zelf al plaatjes te verzamelen die weergeven hoe zij over buitenspelen denken of hoe zij het ontwerp graag uitgewerkt zien.

Verzamel vooral niet te veel afbeeldingen, het gaat om de kwaliteit van de beelden, niet om de kwantiteit.

UITVOERING SESSIE

Geef een korte inleiding waarin je helder formuleert wat het doel is en waarvoor de beelden zijn bedoeld. Laat de kinderen keuzes maken en ga daarover in gesprek, neem voor elk beeld wat ter sprake komt ook echt de tijd om erover te praten.

Observeer de kinderen tijdens de sessie, dat is met name belangrijk als ze in groepen werken. Ga tijdens en na het maken van de keuzes met kinderen in gesprek.

Zoek overeenkomsten in de keuze van de beelden en probeer die samen te vatten voor de kinderen. Sluit af met de vraag of de kinderen nog een beeld gemist hebben. Laat ze daarover vertellen of er een tekening van maken.

VERWERKING GEGEVENS

Maak een samenvatting van beelden die veel zijn uitgekozen of een bepaald label (wel of niet leuk) hebben gekregen. Voorzie de beelden van verhalen en argumenten die kinderen daarbij hadden. Je hebt nu beelden en toelichtingen in handen waarmee je anderen heel concreet kan laten zien wat kinderen wel en niet willen. Maak hiervan ook gebruik!



GEBRUIK GROTE AFBEELDINGEN

Druk de afbeeldingen op groot formaat af of projecteer ze met een beamer op een groot scherm. Dan is er goed te zien wat op de afbeeldingen staat.



MARKTKRAAM

TE GEBRUIKEN IN STAP

1. Hoe is het nu?

2. Hoe kan het zijn?

3. Droombeeld vormen

4. Plannen maken

5. Bouwen

6. Onderhouden



TE COMBINEREN MET

MEERDERE WERKVOMEN IN EEN SESSIE

- Tekenen
- Knutselen
- Referentiebeelden
- Presenteren

VOORAFGAAND DOOR

Geen werkvorm in het bijzonder

OPVOLGEN MET

Geen werkvorm in het bijzonder

METHODE

Ga op een zonnige dag de buurt in met een opvallende marktkraam, bakfiets of bestelbusje om aandacht te vragen voor het project voor de speelomgeving van kinderen dat je wil starten of waarmee je bezig bent. Het is een laagdrempelige manier om op informele wijze met kinderen en bewoners in gesprek te gaan.

Maak er iets leuks van! Een plek waar mensen op af komen en elkaar kunnen ontmoeten. Zet een muziekje op en zorg voor vrolijke aankleding. Bied gadgets en eventueel iets lekkers te eten of te drinken aan.

De methode *Marktkraam* kent twee invalshoeken:

- **Verkenning.** Een eerste kennismaking met volwassen buurtbewoners en kinderen. Een team kinderen met wie je gaat samenwerken kan worden samengesteld. Het is ook mogelijk om meningen en eerste ideeën van kinderen te verzamelen, zonder dat kinderen hier vooraf over benaderd zijn.
- **Betrokkenheid en draagvlak creëren.** Zowel van volwassen buurtbewoners als van kinderen door in de buurt in gesprek te gaan over het project. Indien er al plannen liggen voor de speelomgeving, dan hebben kinderen een rol in het tonen van deze plannen.

BASISHOUDING

Vraag op een leuke en speelse manier de aandacht van kinderen en volwassen en schaaam je daar vooral niet voor. Het enthousiasme is nodig om kinderen te benaderen en hun aandacht vast te houden. Het geeft ook aan dat je zelf op een andere manier het project wil benaderen, dan wat gebruikelijk is. Benader kinderen vooral ook persoonlijk en vertel ze dat hun hulp waardevol is, want zij zijn de specialist op het gebied van buitenspelen.

Luister goed naar kinderen en volwassenen en ook wat zij onderling bespreken. Probeer dergelijke gesprekken op te pikken en eraan deel te nemen door open vragen te stellen. Sta overal voor open, zowel voor de positieve als negatieve opmerkingen over het project of de plannen.

VALKUILEN

Bij een verkennende activiteit eisen volwassenen te veel van je tijd en aandacht op. Geef aan dat je er voor de kinderen bent en dat zij op een ander moment wat in mogen brengen.

Bij het creëren van betrokkenheid en draagvlak ga je in discussie met enkele mensen. Probeer de verschillende meningen en tips te verzamelen en geef aan dat je daar later nog op terug komt.

VARIANTEN

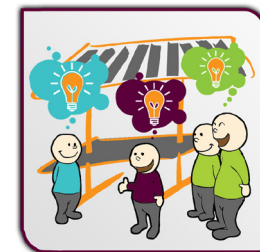
ZOEK DE MENSEN OP

Al vroeg in het project is het goed om betrokkenheid te creëren en ervoor te zorgen dat volwassenen en kinderen geïnformeerd zijn. Tijdens deze activiteit is het mogelijk om kinderen te benaderen voor het team waarmee je aan buitenspelen wil gaan werken. Koppel er een leuke activiteit, gadgets en/of iets lekkers te eten aan om de aandacht van kinderen en volwassenen vast te houden.



IDEEËN VERZAMELEN

Kinderen krijgen de mogelijkheid om hun mening en eerste buitenspeelideeën te tekenen, te knutselen of op te schrijven. Ga vooral het gesprek met de kinderen aan en vraag ze of ze later nog eens met je willen denken en dromen over de speelomgeving.



PLANNEN TONEN

Kinderen tonen hun plannen aan geïnteresseerden en zijn aanwezig om uitleg te geven. Dit kan in de vorm van een maquette, sfeerimpressie of tekening. Het is verstandig om deze activiteit in lokale media aan te kondigen. Voor meer details zie de beschrijving van de werkvorm *Presenteren*.





AANPAK

VOORBEREIDING

Regel een marktkraam, partytent, bakfiets, bestelbusje of ... en bepaal alvast de locatie waar je wilt gaan staan. Denk voor een locatie aan een winkelcentrum, school of sportclub. Regel bij voorkeur de benodigde materialen, gadgets, eten en drinken bij lokale ondernemers en verenigingen.

Stuur eventueel vooraf huis-aan-huis uitnodigingen om aan te kondigen wanneer je in de buurt bent. Bedenk ook vooraf een plan voor het geval dat er niemand naar je toe komt.

Bereid een manier voor waarop mensen hun ideeën, wensen en mening kunnen opschrijven. Het is namelijk lastig om alles wat gezegd wordt tijdens een sessie te onthouden.

Als je beelden ophangt moeten deze zichzelf verklaren, want er komen veel mensen langs.

UITVOERING SESSIE

Spreek mensen aan en vraag of zij ook iets in willen brengen.

Het is vooraf niet bekend hoeveel mensen er komen en wat voor reacties zij hebben. Probeer daarom zo veel mogelijk te onthouden en op te schrijven van wat je hoort.

Laat een activiteit die je bij de marktkraam organiseert regelmatig opnieuw starten, zodat kinderen op verschillende tijden kunnen aanhaken.

Als er niemand komt opdagen, overweeg dan om naar een andere locatie te gaan of om bij mensen aan te bellen.

Verzamel namen en (e-mail)adressen van mensen die zijn langs geweest. Je kunt hen dan later in het project op de hoogte houden en je kan hen voor eventuele vervolgbijeenkomsten persoonlijk uitnodigen.

Bij de activiteit *plannen tonen* is het goed een voor- en nabespreking te houden met de kinderen.

Voor de aanpak en tips zie de beschrijving van de werkvorm *presenteren*.

VERWERKING GEGEVENS

Verzamel de opmerkingen, suggesties en ideeën van kinderen en volwassenen en leg deze vast. Zoek naar de kern van de dingen die je hebt gehoord en verwerk deze tot een handzaam document, dat je eventueel ook naar de mensen die langs zijn geweest kan sturen.

Verwerk deze gegevens in de plannen die je later in het proces gaat maken en/of speel hierop in bij de samenwerking met kinderen.



BEZOEK DE LOCATIE VAN TEVOREN

Neem vooraf eens een kijkje in de buurt, zodat je een locatie en tijdstip kan bepalen waarvan je zeker bent dat er mensen zullen langskomen.



SNELTEKENAAR

Laat een sneltekenaar de wensen, ideeën en opmerkingen van de mensen verbeelden.



FOTOGRAFEREN

TE GEBRUIKEN IN STAP

1. Hoe is het nu?

2. Hoe kan het zijn?

3. Droombeeld vormen

4. Plannen maken

5. Bouwen

6. Onderhouden



1 - 1,5 uur



1-20
kinderen



begeleiding
1 op 5



6-12
jaar

TE COMBINEREN MET MEERDERE WERKVOMEN IN EEN SESSIE

- Wandeling

VOORAFGAAND DOOR

Geen werkvorm in het bijzonder

OPVOLGEN MET

- Knutselen

- Reuzenkaart

METHODE

Kinderen gaan alleen of in tweetallen als fotograaf aan de slag en maken een beperkt aantal foto's van dingen die ze leuk vinden, minder leuk vinden of die ze graag anders zien aan hun speelomgeving. Dit kunnen kinderen volgens een bepaalde opdracht voorafgaand aan een gezamenlijke activiteit doen. Door kinderen te begeleiden bij deze activiteit is er de mogelijkheid om te vragen naar de redenen dat een kind een foto maakt, dat levert extra informatie op.

Kinderen geven met hun foto's een beeld van hoe zij de speelomgeving zien of graag zouden willen zien. Daarmee is deze werkvorm zeer geschikt voor de fasen 1. *Hoe is het nu* en 2. *Hoe moet het zijn*.

BASISHOUDING

Indien je als begeleider met de kinderen meegaat als ze foto's maken, blijf dan op de achtergrond. Geef de kinderen de leiding en volg hen. Vraag wel naar de redenen dat ze foto's maken, doe dit door open vragen te stellen en in te gaan op de dingen die de kinderen aan je vertellen.

Geef aan dat er geen verkeerde of slechte foto's zijn, alle kinderen zijn specialisten op het gebied van hun speelomgeving en dat mogen ze je laten zien. Vertel de kinderen dat hun foto's voor jou belangrijk zijn, omdat je dan een beetje met kinderoogen naar de buitenruimte kan kijken.

VALKUILEN

De opdracht is niet helder genoeg geformuleerd, waardoor kinderen overal foto's van maken, maar achteraf niet kunnen vertellen waar die gemaakt zijn en waarom. Houd hier rekening mee in de manier waarop je de opdracht formuleert. Laat kinderen bijvoorbeeld eerst foto's maken van de dingen die ze leuk vinden, dan een 'tussenfoto van zichzelf' en daarna van dingen die ze liever anders zien.

VARIANTEN

FOTOWANDELING

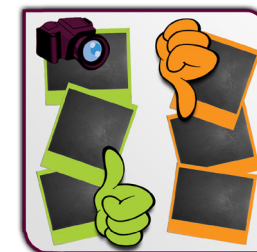
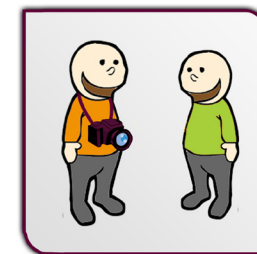
Vraag kinderen om tijdens een wandeling door de buurt te fotograferen wat hen opvalt, waar ze spelen en wat ze leuk vinden. Geef kinderen bijvoorbeeld groene en rode vlaggetjes mee om aan te geven in welke 'categorie' een foto valt. Geef de kinderen ook de opdracht om elkaar op de foto te zetten waarbij ze dingen aanwijzen of verbeelden. Het gesprek met de kinderen in combinatie met de foto's levert veel inzicht op in hoe de kinderen de speelomgeving nu zien en hoe ze deze graag zouden willen zien.

VERBETERFOTO'S

Laat kinderen foto's van alles wat voor verbetering vatbaar is, dit kan dus veel verder gaan dan alleen speelobjecten of speelplekken. Laat de kinderen hierin vrij, zodat je achteraf echt ziet hoe zij kijken. Eventueel kunnen kinderen ook foto's maken van dingen die zo mogen blijven. Zorg dan wel voor een markering op de foto, in de vorm van bijvoorbeeld een vlag.

MOODBOARD

Kinderen maken voorafgaand aan een gezamenlijke activiteit zelfstandig foto's. Deze mogen ze meenemen naar de participatiebijeenkomst om hun moodboard van te maken. Voor een beschrijving zie de variant *collage* in de beschrijving *Knutselen*.



SCHATKISTJE

Geef kinderen een gevuld schatkistje met een fotoestel, de opdracht en ballonnen. Met dit pakketje kunnen ze aan de slag om foto's te gaan maken.



AANPAK

VOORBEREIDING

Regel vooraf fototoestellen, bij voorkeur digitaal, omdat de foto's dan snel en eenvoudig af te drukken zijn. Daarbij hoef je dan niet de mislukte foto's af te drukken. Wegwerpcamera's kunnen prima gebruikt worden om foto's te maken voor het moodboard. Stickers of vlaggen regelen die kinderen erbij op de foto moeten zetten.

Bedenk vooraf welke categoriën je aan de kinderen wil meegeven voor hun foto's. Voorzie ook in een categorie 'overig', zodat kinderen ook de dingen op de foto zetten waar jij vooraf niet aan hebt gedacht.

UITVOERING SESSIE

Verspreiden van de wegwerpcamera's onder de kinderen, doe dit tijdens een sessie waarin je ook de opdracht uitlegt en eventueel ook met ze praat over hun speelomgeving.

Stickers of vlaggen meegeven die een bepaalde categorie vertegenwoordigen: leuk, dit kan beter, hier speel ik veel, hier kom ik nooit. Leg de kinderen ook uit dat het belangrijk is om deze vlaggen of stickers ook op de foto te zetten.

Bij de variant fotowandeling ga je zelf met de kinderen mee naar buiten. Maak bij deze foto's ook gebruik van vlaggen en stickers. Houd zelf op een kaart bij waar kinderen bepaalde foto's hebben gemaakt, zodat je dit later kan combineren met de foto's.

Bespreek de wandeling na met de kinderen. Bij het gebruik van digitale camera's kun je de foto's direct afdrukken en met de kinderen bespreken. Vraag hen of ze nog foto's zijn vergeten te maken.



LES IN FOTOGRAFIE

Laat een professional voorafgaand aan het fotograferen een les in fotografie geven aan de kinderen.



NIET VOLGENS OPDRACHT

Sta ook open voor foto's die kinderen gemaakt hebben die niets met de opdracht te maken hebben. Geef er aandacht aan, de gesprekken die daarvoor tot stand komen leveren vaak de meest interessante verhalen op.

VERWERKING GEGEVENS

Maak een verzameling van foto's met dezelfde categorie. Voorzie deze van een toelichting die de kinderen je achteraf hebben gegeven. Leg ook de verhalen vast die de kinderen hebben verteld tijdens het foto's maken of achteraf, zoek ook hiervan naar de kern. Deze informatie is nuttig voor het vervolg van het project.



SAMEN MAKEN

TE GEBRUIKEN IN STAP

1. Hoe is het nu?

2. Hoe kan het zijn?

3. Droombeeld vormen

4. Plannen maken

5. Bouwen

6. Onderhouden

TE COMBINEREN MET MEERDERE WERKVOMEN IN EEN SESSIE

- Presenteren
- Feestelijke opening

VOORAFGAAND DOOR

Geen werkvorm in het bijzonder

OPVOLGEN MET

- Feestelijke opening



METHODE

Samen plannen maken wordt afgesloten met het samen uitvoeren en onderhouden van de plannen. Betrek bewoners, het MKB en organisaties uit de buurt als vrijwilligers om samen met kinderen de plannen te realiseren. Denk aan het gezamenlijk uitvoeren van buurtactiviteiten, schoonmaken en klusjes doen zoals schilderen, sjouwen en het planten van bloemen en plantjes.

BASISHOUDING

Geef kinderen verantwoordelijkheden en durf zelf dingen uit handen te geven. Kinderen vinden het leuk om ook echt een bijdrage te leveren. Maak er een gezellige en leuke activiteit van voor de kinderen. Zorg voor structuur, maar laat onverwachte gebeurtenissen en kleine afwijkingen van het plan gewoon gebeuren.

VALKUILEN

Je geeft kinderen geen verantwoordelijkheid, terwijl het hun plannen zijn die je gezamenlijk aan het realiseren bent.

De kinderen hebben een te moeilijke of te zware taak gekregen, vraag ze daarom vooraf wat ze (denken te) kunnen en laat ze die taken uitvoeren.

VARIANTEN

KLUSSEN

Voer gezamenlijk klussen uit om een fysieke ingreep te realiseren, denk hierbij aan het afbreken van het bestaande en opbouwen van het nieuwe. Kinderen kunnen meehelpen met sjouwen, slopen, graven, schilderen en/of spullen aangeven.



PLANTEN

Kinderen kunnen goed meehelpen met het planten van bloemen en plantjes. Vraag hen ook om naderhand een keer water te geven en/of onkruid te verwijderen.



SCHOONMAKEN

Ga gezamenlijk met kinderen de buurt in om ruimtes schoon te maken. Ruim afval op of verwijder vuil van (speel)objecten. Sluit eventueel aan bij een *Zwerfvuildag* of initiatief van *NederlandSchoon*.



DOEDAGEN

In Nederland zijn veel dagen waarop activiteiten in de buurt worden gehouden, sluit hierbij aan.

- NLdoet
- Burendag
- Boomplantdag
- Buitenspeeldag
- Op voeten en fietsen naar school-dag
- Dag van het Park
- Zwerfvuildag
- NederlandSchoon



AANPAK

VOORBEREIDING

Laat de kinderen vooraf weten wat je van ze verwacht. Je kan dan ook bepalen hoeveel volwassenen je nodig hebt om taken uit te voeren. Zorg voor voldoende (professionele) begeleiding.

Verzamel vooraf de materialen en middelen die je nodig hebt, maak een planning en zorg voor drinken en versnaperingen.

UITVOERING SESSIE

Open de dag met een gezamenlijke briefing als opening en om de taken te verdelen. Geef aan wie het aanspreekpunt gedurende de dag is. Deze persoon dient overzicht te hebben en te houden over de uit te voeren taken. Zorg ervoor dat er tijdens de activiteit foto's worden gemaakt en kinderen kort worden geïnterviewd. Sluit de dag aan het einde van de middag feestelijk af om het succes te vieren. Vraag mensen om nog mee te helpen met opruimen, maar geef mensen die al naar huis willen de mogelijkheid om te gaan.

VERWERKING GEGEVENS

Maak een film of verslag met foto's van de dag en publiceer dit in (lokale) kranten, op internet en in (lokale) nieuwsbrieven. Houd ook contact met de mensen die hebben meegeholpen voor een vervolgactiviteit 'samen maken' voor bijvoorbeeld onderhoud of het planten van bloemen en planten.



VERSNAPERINGEN

Drinken en versnaperingen zijn belangrijk op een klusdag. Vraag mensen uit de buurt om iets lekkers te bakken en de catering te verzorgen.



FEESTELIJKE OPENING

TE GEBRUIKEN IN STAP

1. Hoe is het nu?

2. Hoe kan het zijn?

3. Droombeeld vormen

4. Plannen maken

5. Bouwen

6. Onderhouden



30 min -
1 uur



1-20
kinderen



begeleiding
1 op 5



6-12
jaar

TE COMBINEREN MET MEERDERE WERKVOMEN IN EEN SESSIE

- Presenteren
- Samen maken

VOORAFGAAND DOOR

- Samen maken

OPVOLGEN MET

Geen werkvorm in het bijzonder

VARIANTEN

(HER)INRICHTING SPEELRUIMTE

Open de speelruimte die is (her)ingericht door het verhaal of thema uit te lichten en er een act aan te verbinden. Het is een mooi moment voor alle betrokkenen om stil te staan bij het behaalde succes.



PLANTSEIZOEN

Open het nieuwe plantseizoen feestelijk, combineer deze activiteit de variant: *planten* van de werkvorm *samen maken*. Een dergelijke opening geeft tevens aanleiding om mensen te stimuleren om ook zelf het onderhoud van de planten en bloemen te verzorgen.



ZWERVUIDAG

Tijdens je project is het goed om met de kinderen eens een schoonmaakactiviteit te doen. Door aan te sluiten bij een plaatselijke zwerfvuil dag en deze feestelijk te openen wordt er extra aandacht gevraagd voor schone speelruimte.



METHODE

Vier bijzondere momenten en (tussentijdse) successen van je project. In een project waarbij een fysieke ingreep heeft plaatsgevonden is het goed deze met een leuke activiteit te openen. Sluit met de opening bij het thema van de plannen aan, laat verhalen en gebeurtenissen erin terug komen. Voor een opening kun je denken aan een optreden, toneelstuk, muziek of interview met betrokkenen. Onthul datgene wat gerealiseerd is of doe een symbolische handeling om het te openen.

BASISHOUDING

Maak er een feestje van! Het is een feestelijk moment, wat zeker ook structuur nodig heeft, maar wat vooral leuk moet zijn. Betrek kinderen en geef hen verantwoordelijkheden en een rol. Bedank de kinderen die aan het project hebben meegewerkt met een leuke gadget, oorkonde of ander cadeau. Zet hen in het zonnetje!

VALKUILEN

Je geeft volwassenen een te prominente rol bij het feestelijke openingsmoment. Dit kan je onderwerpen door kinderen met een volwassene in gesprek te laten gaan of een kind en een volwassene samen een rol te geven.

Er is na de opening geen contact meer met de kinderen die mee hebben gewerkt. Plan na de opening nog een moment om met de kinderen te evalueren en/of een leuke activiteit te doen om het hele proces af te sluiten.



AANPAK

VOORBEREIDING

Bedenk wat je tijdens de opening wil doen, hoe en welke kinderen je wil betrekken en welke volwassenen een kleine rol krijgen. Bereid de opening met de kinderen die een rol hebben voor, zodat ze vertrouwen hebben in zichzelf. Zorg voor versiering, een goede geluidsinstallatie en microfoons en regel gadgets voor de kinderen.

Informeer de gemeente, wijkwerkers en buurtbewoners over de opening, nodig hen ook uit om aanwezig te zijn.

Nodig de pers uit en plan tijd in om hen te woord te staan voordat het openingsmoment plaatsvindt.

UITVOERING SESSIE

Bouw vooraf alles op, zet de spullen die je nodig hebt klaar en test muziek en geluid. Versier de ruimte met bijvoorbeeld vlaggen en ballonnen.

Neem een moment met de pers en vertel hen over de plannen die gerealiseerd zijn.

Dan volgt de opening zelf. Warm de aanwezige mensen op met een muziekje en vraag of ze er zin in hebben. Vervolgens kan het officiële openingsmoment starten.

Sluit af door de mensen met een rol en alle aanwezigen te bedanken.

VERWERKING GEGEVENS

Schrijf een stuk over de opening en publiceer dit voorzien van een foto op internet en/of in (lokale) kranten of nieuwsbrieven.



ACTEURS

Met een act door (kinder)acteurs wordt je opening nog spectaculairder!

VERSIE: JULI 2013

Tips voor verbeteringen en aanvullingen? Mail ons!



COLOFON

Jantje Beton

Postbus 85233
3508 AE Utrecht

T (030) 244 70 00

I www.jantjebeton.nl

E info@jantjebeton.nl

Opmaak: Wilma Nugteren

ING 122

VOLG ONS!

Helpt u mee onze boodschap te verspreiden op Facebook of Twitter?
Ga dan naar:



www.facebook.nl/jantjebetonline



twitter.com/jantjebetonline



**JANTJE
BETON**

Haal het kind naar buiten!