



ONTWERP: CUISTAX
GRAFISCHE VOORBEELDING: STATION MIR - ILLUSTRATIE: CHLOÉ PERNAU



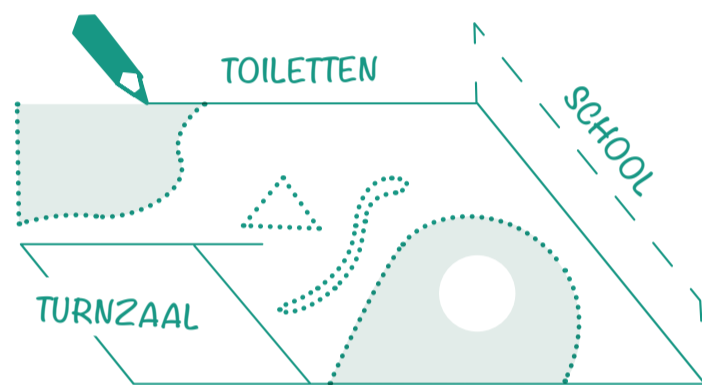
STAPPENPLAN

Om te helpen bij de diagnose → **STAP 1** (p. 12) van uw speelplaats en te bepalen welke doelstellingen u met het project nastreeft → **STAP 2** (p. 13), maakten we een stappenplan die u als hulpmiddel kunt gebruiken voor uw project om uw speelplaats te verbeteren.

I. OBSERVEREN → STAP 1

Teken de omtrek van uw speelplaats op een blad. Teken of markeer de bestaande elementen van het gebied daar waar ze zich bevinden:

- De toegangen tot de speelplaats en het aantal leerlingen per ingang.
- De bestaande speelzones.
- De lokalen die rondom de speelplaats liggen of zich in de speelplaatszone bevinden (klassen, turnzalen, eetzalen, toiletten, enz.).
- Alle andere vaste infrastructuren: drinkfonteintjes, luifels of meubilair.
- De vaste speeltuigen en sportzones, de bomen en de groene zones.
- De verschillende types van vloerbedekking, met de afbakening daarvan.
- De eventuele niveauverschillen (trappen, hoogteverschillen, enz.).
- De groene zones en de bomen.



II. ANALYSEREN → STAP 1

Overloop de diagnoses van de vijf ambities in deze gids en leid daaruit af wat de sterke en zwakke punten zijn van uw speelplaats:

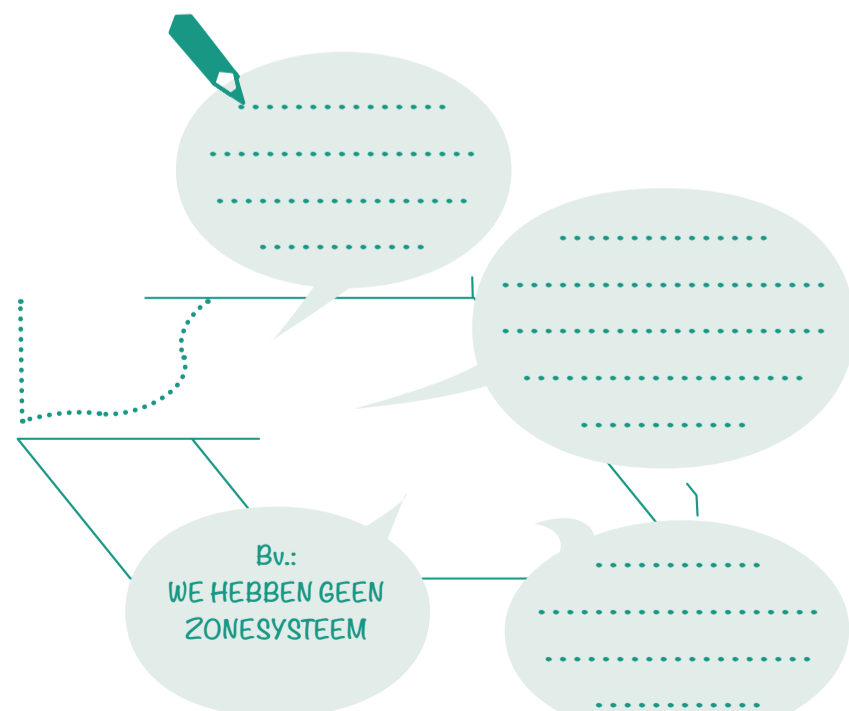
A. LUDIEK EN GEZELLIG → (p. 20)

B. NATUUR → (p. 28)

C. AANGENAAM EN PRIKKELEND → (p. 36)

D. ECOLOGISCH BEHEERD → (p. 44)

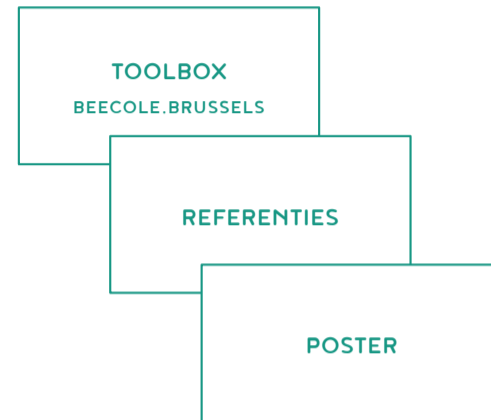
E. VOOR DE WIJK TOEGANKELIJK → (p. 52)



III. INSPIRATIE → STAP 2

Neem de tijd om samen met alle gebruikers inspiratie op te doen en te zoeken naar relevante referenties.

→ TOOLBOX BEECOLE.BRUSSELS → POSTER → FICHEN



IV. DOELSTELLINGEN BEPALEN → STAP 2

Welke doelstellingen legt u zichzelf - op basis van uw vaststellingen en vragen - op om uw speelplaats te verbeteren? Omcirkel ze.



A. LUDIEK EN GEZELLIG → (p. 21)

- Spelenderwijs leren in de hand werken
- ▲ Gevarieerde activiteiten voorzien
- Gevarieerde dragers ter beschikking stellen
- * Inclusie en cohesie bevorderen

B. NATUUR → (p. 29)

- De natuur naar de speelplaats brengen
- ▲ Het welzijn van de leerlingen verbeteren door contact met de natuur
- De natuur gebruiken om het leerproces te ondersteunen
- * Voor de fauna habitats aanleggen

C. AANGENAAM EN PRIKKELEND → (p. 37)

- Het akoestische comfort verbeteren
- ▲ Het thermische comfort verbeteren
- Zintuiglijke prikkeling bevorderen
- * Uitdrukkingsvermogen, creativiteit en verbeeldingskracht stimuleren

D. ECOLOGISCH BEHEERD → (p. 45)

- De principes van de kringlooeconomie toepassen
- ▲ Het waterbeheer op de speelplaats verbeteren
- Afval duurzaam beheren
- * Actieve mobiliteit promoten

E. VOOR DE WIJK TOEGANKELIJK → (p. 53)

- Het gebruik van de ruimte op de speelplaats optimaliseren
- ▲ Van de school een meerwaarde maken voor de wijk
- De speelplaats openstellen voor personen van buiten de school
- * De continuïteit tussen de openbare ruimte en de speelplaats zichtbaar maken

V. HET NORMATIEVE EN STEDENBOUWKUNDIGE KADER BEPALEN → STAP 3

Overloop de voorschriften en normen die in de context van uw speelplaats van toepassing zijn. → FICHE 1

Bepaal voor welk projecttype u een stedenbouwkundige vergunning nodig hebt. → TOOLBOX BEECOLE.BRUSSELS



VI. MIDDELEN BEPALEN → STAP 3

Beantwoord de onderstaande vragen met betrekking tot de economische middelen:

Welke financieringsopties hebt u?

.....
.....

Wat is uw doelstelling op korte, middellange en lange termijn? Vul de tabel in; dat kan u helpen bij de uitwerking van een langetermijnproject.

Budget:

KORTE TERMIJN (1-2 JAAR)	MIDDELLANGE TERMIJN (3-5 JAAR)	LANGE TERMIJN (5-10 JAAR)
..... € € €

Denk zeker ook aan de menselijke middelen:

Kunt u voor de realisatie van sommige werken rekenen op ouders of partners in de wijk? Welke?

.....
.....

Wat kunt u doen met de middelen waarover de school reeds beschikt?

.....
.....

Wat kunt u verwezenlijken met de gebruikers van de school?

.....
.....

VII. TIJDSKADER BEPALEN → STAP 3

Bepaal, met de financiële mogelijkheden in het achterhoofd, welke werffases u wilt voorzien en welke ingrepen prioritair zijn en welke niet. Overweeg ook quick-winoplossingen. 🏆

Controleer welke invloed structurerende ingrepen hebben, om er zeker van te zijn dat u geen "voorlopige" realisaties teniet hoeft te doen.

	KORTE TERMIJN	MIDDELLANGE TERMIJN	LANGE TERMIJN
QUICK-WIN 🏆	0 1 2	3 4 5	6 7 8 9 10
PRIORITAIR
NIET-PRIORITAIR

VIII. PARTICIPATIEF ONTWERP VAN EEN PROJECT EN UITVOERING VAN DE WERKZAAMHEDEN → STAP 4

Bekijk welke inrichtingen u moet voorzien om in te spelen op de behoeften die tijdens de diagnose werden vastgesteld, en om de verbeteringsdoelstellingen voor uw speelplaats te halen.

Gebruik deze tabel om te bepalen welke acties gerealiseerd moeten worden met het oog op de verbeteringsdoelstellingen genoemd onder IV. Haal uw inspiratie uit de poster en uit de aanbevelingen bij elke ambitie.

DOELSTELLINGEN	
bv.: Spelenderwijs leren in de hand werken	
1
2
3
4
5
6 enz.
ACTIES	
bv.: Bouw een tribune of een pergola, voor een les of toneelvoorstelling in de openlucht.	
1
2
3
4
5
6 enz.
TYPE VAN INGREEP	ECONOMISCHE MIDDELEN
bv.: <u>PRIORITAIR</u> / NIET-PRIORITAIR / QW 🏆	bv.: 5000_ €
1 PRIORITAIR / NIET-PRIORITAIR / QW 🏆	1 €
2 PRIORITAIRE / SECONDAIRE / QW 🏆	2 €
3 PRIORITAIRE / SECONDAIRE / QW 🏆	3 €
4 PRIORITAIRE / SECONDAIRE / QW 🏆	4 €
5 PRIORITAIRE / SECONDAIRE / QW 🏆	5 €
6 PRIORITAIRE / SECONDAIRE / QW 🏆	6 €

IX. OPVOLGING VAN HET PROJECT → STAP 4

Tot slot moet u gebruikersregels opstellen, met personen van buiten én van binnen de school. Vergeet het grote openingsfeest niet!

MEER WETEN

U kunt de volledige gids downloaden op de website:

→ BEECOLE.BRUSSELS > ONZE PUBLICATIES

- Gids voor de verbetering van de speelplaatsen in het Brussels Gewest
- Stappenplan
- Poster in kleur met afbeeldingen
- Poster in zwart-wit met afbeeldingen

DE SPEELPLAATS HERDACHT

Gids voor de verbetering van de speelplaatsen in het Brussels Gewest