



Activiteiten- matrix

Deze activiteitenmatrix is gemaakt voor en door collega's van de gemeente Rotterdam. Het doel van deze tool is het bieden van ondersteuning bij het vormgeven van participatie in projecten. Voor nu is de matrix vooral gericht op een bijzondere doelgroep: kinderen.

De matrix is opgesteld vanuit de integrale visie 'Kom op naar buiten!'. Vanuit deze visie is het idee ontstaan om een 'toolbox' voor kinderp participatie te ontwikkelen. Kinderen zijn een bijzondere doelgroep, omdat zij anders aangesproken worden dan volwassenen. Maar hoe doe je dat? Daar hopen we met deze matrix een antwoord op te kunnen geven.

Gebruiksaanwijzing

Zoals je ziet is dit document opgebouwd als een interactief document. Je kunt er doorheen bladeren als een traditioneel document, maar je kunt ook direct naar het onderdeel springen dat voor jou relevant is. Op de volgende pagina vind je de matrix, het hart van dit document. Volg het stappenplan en klik op de activiteit van jouw keuze. Je springt dan naar het infoblad van de gekozen activiteit. Vanaf daar kun je gemakkelijk weer terug naar de matrix of deze inleiding, door gebruik te maken van de grijze knoppen in de rechter bovenhoek.



Interactief document!

Disclaimer

De activiteitenmatrix is op dit moment nog volop in ontwikkeling. Werkvormen worden getest en weer aangepast. Voor enkele werkvormen werken we nog aan ondersteunende middelen.

De matrix is nooit compleet af. Het is bedoeld als overzicht van bekende en beproefde methoden voor het vormgeven van kinderp participatie. Heb je ervaring met een werkvorm die hier niet wordt genoemd? Laat het dan vooral weten!

Via: e.smits1@rotterdam.nl

De matrix

Gebruik de matrix hiernaast voor het bepalen van de best passende werkvorm. Hoe je de matrix precies gebruikt, lees je in het stappenplan hieronder:

Stap 1: Bepaal de complexiteit of de grootte van je project (zie bovenste regel van de matrix):

A) Klein project (150-1000m²);
B) Groot project (>1000m²).

Stap 2: Bepaal het doel van de kinderpaticipatie (zie linker-kolom van de matrix).

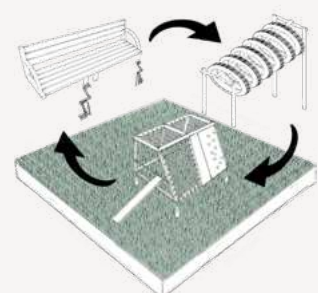
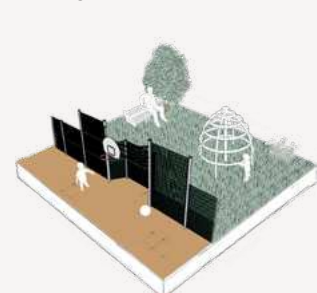
Stap 3: Bepaal het budget voor de kinderpaticipatie.

Stap 4: Kies de werkvorm die het beste bij het project en de omgeving past. Klik op de titel van de werkvorm voor een compacte uitleg.

Stap 5: Controleer of de benodigdhe-den van de gekozen werkvorm passen en haalbaar zijn in je project.

Legenda

-  < €100
-  €100 - €500
-  > €500

DOELEN	SOORT PLEK	Pocketparks en bespeelbare woonomgeving		Speel- en sportplekken & Centrale- en stedelijke ontmoetingsplekken	
		 150 - 1.000 m²		 > 1.000 m²	
Nagaan welk gebruik gewenst is op de plek		 Activiteiten organiseren  Beeldenbank  De wandeling  Het gesprek (op locatie)  Activiteitenkaarten	 Digitaal enquêteren  Fantasiespelen  Het gesprek (filmen)  Stoepkrijten	 Het gesprek (op locatie)  Beeldenbank  De wandeling  Activiteitenkaarten  Digitaal enquêteren	 Stoepkrijten  Activiteiten organiseren  Fantasiespelen  Het gesprek (filmen)  Digitaal ontwerpen en bouwen
Nagaan welke inrichting gewenst is op de plek		 Teken  Stoepkrijten	 Knutselen	 Teken  Stoepkrijten  Knutselen	 Excursie  Digitaal ontwerpen en bouwen
Nagaan welk gebruik gewenst is in de wijk		 Activiteiten organiseren  Beeldenbank  Het gesprek (op locatie)	 De wandeling  Digitaal enquêteren	 Beeldenbank  Het gesprek (op locatie)  De wandeling	 Digitaal enquêteren  Activiteiten organiseren
Routes in de wijk leren kennen		 Het gesprek (op locatie)  De wandeling	 Beeldenbank	 Het gesprek (op locatie)  De wandeling	 Beeldenbank
Beleving van de wijk/plek ophalen (leuk/niet leuk)		 Beeldenbank  De wandeling	 Het gesprek (filmen)	 Beeldenbank  De wandeling	 Het gesprek (filmen)
Omgevingsbewustzijn creëren		 Activiteiten organiseren  Teken  Het gesprek (op locatie)	 De wandeling  Stoepkrijten  Knutselen	 Teken  Het gesprek (op locatie)  De wandeling  Stoepkrijten	 Activiteiten organiseren  Knutselen  Digitaal ontwerpen en bouwen
Inspireren		 Activiteitenkaarten  Teken  Het gesprek (filmen)	 Fantasiespelen  Knutselen	 Activiteitenkaarten  Teken  Het gesprek (filmen)	 Fantasiespelen  Knutselen  Excursie
Fysieke problematiek bespreken		 Activiteiten organiseren  Beeldenbank	 De wandeling	 Beeldenbank  De wandeling	 Activiteiten organiseren
Sociale problematiek bespreken		 Activiteiten organiseren  Het gesprek (op locatie)	 De wandeling	 Het gesprek (op locatie)  De wandeling	 Activiteiten organiseren
Sociale cohesie versterken		 Activiteiten organiseren  Het gesprek (op locatie)  De wandeling  Het gesprek (filmen)	 Stoepkrijten  Fantasiespelen  Knutselen	 Het gesprek (op locatie)  De wandeling  Stoepkrijten  Activiteiten organiseren	 Het gesprek (filmen)  Fantasiespelen  Knutselen  Excursie
Gebruikers in de wijk leren kennen		 Activiteiten organiseren	 Het gesprek (op locatie)	 Het gesprek (op locatie)	 Activiteiten organiseren



Activiteiten organiseren

Korte omschrijving en doel:

Het organiseren van activiteiten op de plek zelf. Denk bijvoorbeeld aan een kampvuur (onder begeleiding!), een kraampje, poffertjes, een clinic van een bekende voetballer, bomen en bloemen planten, etc. De focus ligt in elk geval op de activiteit zelf.

Deze werkvorm kent meerdere doelen:

- Vergroten van de betrokkenheid van de kinderen, ouders, maar ook de burens zonder kinderen. Door hen ook te betrekken verminder je eventuele weerstand. De bijeenkomst kun je gebruiken voor het bespreken van de voortgang van het project en het maken van afspraken met bewoners/kinderen die willen bijdragen.
- Kinderen leren om zelf activiteiten te organiseren. In de start-up fase in nauwe samenwerking met de gemeente.

- Mijlpalen vieren. Troets zijn op de plek en op wat er bereikt is gedurende het project.
- Sociale cohesie in de buurt vergroten. Kinderen en ouders uit de buurt leren elkaar kennen. Er ontstaan nieuwe samenwerkingsrelaties.
- Bevorderen van buiten spelen.
- Open en transparant: betrokkenen krijgen allemaal op hetzelfde moment, via hetzelfde kanaal, dezelfde informatie beschikbaar.

Fase van project:

Initiatieffase

Aantal kinderen:

Betrek in ieder geval zoveel mogelijk kinderen uit de buurt die gebruik maken van de plek.

Leeftijdsgroep:

Afhankelijk van soort activiteit

Aantal begeleiders:

Afhankelijk van de te organiseren activiteit. Start-up in elk geval onder begeleiding van ouders, gemeente-ambtenaren en experts die meer kunnen vertellen over mogelijke activiteiten op de plek.

Tijdsduur:

Ongeveer 2 uur. Zorg dat er ook iets voor de ouders is georganiseerd (bijv. een tafel om aan te borrelen en te praten over het vervolgproces).

Mogelijke locaties:

Op de te ontwikkelen locatie zelf (kampvuur, kraampje, etc.) of in een buurthuis (als er ook een presentatie gegeven moet worden en keuzes moeten worden gemaakt).

Tip: alhoewel één persoon of een kerngroep vaak trekker is, is het advies om voor een neutrale, makkelijk bereikbare locatie te kiezen. Een kamer bij iemand in huis kan ervoor zorgen dat sommige bewoners zich buitengesloten voelen.

Benodigheden:

- Stroom, beamer en laptop (voor presentaties)
- Eten en drinken
- Rest is afhankelijk van activiteit

Budget voor werkvorm (€ / €€ / €€€):

Afhankelijk van soort activiteit

Communicatie:

Denk goed na met welk doel je gaat communiceren en wat de scope van de communicatie is. Als het om een kleinschalig project gaat waar alleen de direct omwonenden belang bij hebben, is het niet nodig om daarover breed te communiceren. Maak hiervoor bijvoorbeeld een Facebookpagina aan. Zorg er dan wel voor dat je in een bewonersbrief communiceert dat er een Facebookpagina is.

Schaalniveau:

Buurtniveau (de directe omgeving rondom de plek).

Beoogd resultaat:

Een geslaagde start-up die een officiële status geeft aan het project en zo zorgt voor betrokkenheid en draagvlak. Het is slim om tijdens het evenement een beeld te krijgen van de wensen en behoeften van kinderen en andere omwonenden.

Logische vervolgstap:

Opgehaalde wensen en behoeftes kunnen als input dienen voor een ontwerp. Eventueel kan dit ontwerp in samenwerking met kinderen en omwonenden verscherpt worden in een vervolgbijeenkomst. Zorg op zijn minst voor één terugkoppelmoment en nodig de kinderen uit bij de oplevering.



Activiteiten- kaarten

Korte omschrijving en doel:

Met kinderen het gesprek aangaan over wat voor activiteiten ze willen doen op de plek in kwestie. Hiermee hopen we kinderen te inspireren en duidelijk te maken dat er veel verschillende spel-, sport-, beweeg- en ontmoetingsmogelijkheden zijn. Het gaat immers niet om de hoeveelheid speeltoestellen, maar om speelaanleidingen!

De methode is bedoeld als hulpmiddel bij het ontwerpen van een plek. Graag stimuleren we een divers speelaanbod op de plek en in de wijk, zoals: bouwen, alleen of samen sporten en bewegen, beleven en ontdekken, verblijven, en fantaseren.

Alle kaarten kunnen in het gesprek gebruikt worden, maar een selectie hiervan is ook mogelijk. De activiteitenkaarten kunnen helpen bij het hebben van het gesprek met

kinderen, maar ook met ouders en verzorgers. Op een speelse manier wordt duidelijk welke activiteiten kinderen willen doen op een aangewezen plek.

Fase van project:

Ontwerp- / initiatieffase

Aantal kinderen:

Zo'n 8 kinderen per begeleider

Leeftijdsgroep:

Vanaf groep 3

Aantal begeleiders:

1 per 8 kinderen

Tijdsduur:

Ongeveer 30 minuten

Mogelijke locaties:

Deze methode kan op tal van locaties uitgevoerd worden. Denk aan: in de klas, in een buurthuis, op de scouting, in de speeltuin, op de speelplek zelf, etc. De methode kan ingezet worden voor locaties die als ontmoetingsplek fungeren, zoals pleinen, speelplekken, straten, etc.

Benodigheden:

- Activiteitenkaarten*
- Pen en papier, voor het maken van aantekeningen
- (Optioneel) lege plattegrond van de plek, bijvoorbeeld om verschillende zones met de kinderen in te tekenen

Budget voor werkvorm (€ / €€ / €€€):

€

Communicatie:

Uitnodigingen voor een sessie kunnen via de schoolcontactpersonen van MO worden verspreid.

Schaalniveau:

De kaarten kunnen op verschillende schaalniveaus worden ingezet. Bijvoorbeeld:

- Buurniveau (kinderen uit de directe omgeving rondom de plek, zoals de straat)
- Wijkniveau (kinderen te benaderen via de speeltuinvereniging, de BSO en scholen)

Beoogd resultaat:

Per plek is opgeschreven welke activiteit(en) kinderen het liefst willen doen. Het gaat dus om meer dan alleen welke speelobjecten er moeten komen!

Logische vervolgstap:

Meningen en/of plattegronden van de kinderen verzamelen. Bijvoorbeeld turven als er activiteiten zijn die vaak worden gekozen. Deze input geldt als basis voor het verdere ontwerp en het project. Vergeet niet terug te koppelen aan de kinderen wat er met hun input is gedaan. Betrek de kinderen ook bij de realisatie en de opening van de plek.

** De kaartensets zijn op dit moment als conceptversie beschikbaar via de [RIO-pagina van Kom op naar buiten!](#) Kijk bij Documenten in de map Participatie om het bestand te downloaden. Je kunt de kaarten dan dubbelzijdig printen, uitknippen en testen!*

Heb je de kaarten gebruikt? Wij zijn heel benieuwd naar je ervaringen! Stuur je feedback naar: e.smits1@rotterdam.nl



Beeldenbank

Korte omschrijving en doel:

Kinderen maken foto's, filmpjes of vlogs over hun buurt en brengen zo de speelcultuur van een buurt in kaart. Kinderen kunnen foto's of video's maken van bijvoorbeeld hun favoriete speelplekken of spelletjes die ze graag doen. Ze kunnen echter ook voorbeelden in beeld brengen van barrières of negatieve factoren in hun speelomgeving (denk aan auto's, zwerfafval, blaffende honden, etc.)

Het beeldmateriaal wordt geüpload naar een speciale website, waarbij kinderen ook een toelichting kunnen achterlaten. Dit kan desgewenst gekoppeld worden aan de betreffende locatie via een kaartfunctie op de website.

Fase van project:

Deze methode kun je toepassen zodra een buurt in aanmerking komt voor een functionele analyse voor het vertalen van het beleid naar een uitvoeringsplan.

Aantal kinderen:

Onbeperkt (open oproep) of beperkt tot een buurtpanel (bijvoorbeeld 2 kinderen per schoolklas).

Leeftijdsgroep:

Vanaf groep 7

Aantal begeleiders:

In principe geen. Wel kan het handig zijn om (klassikaal) uitleg te geven over het gebruik van de website.

Tijdsduur:

Afhankelijk van de gekozen periode kan het proces een week tot twee weken duren.

Mogelijke locaties:

Overall. Het advies is om per buurt te analyseren en een locatiekoppeling in te bouwen om de beeldenstroom overzichtelijk te houden

Benodigdheden:

- Website
- Smartphone
- (Optioneel) plattegrond die kinderen kunnen downloaden, zodat zij voor zichzelf de foto- of filmlocatie kunnen aangeven, voordat het materiaal is geüpload naar de website

Budget voor werkvorm (€/€€/€€€):

€

Communicatie:

Communicatie gebeurt vooral online. Er is, naast een website voor het uploaden van het beeldmateriaal, goede informatie en uitleg nodig over de werkwijze. Bij een beperkte omvang van de groep deelnemers moeten scholen benaderd worden voor het vormen van een buurtpanel. Uitnodigingen voor deelname aan de Beeldenbank kunnen via scholen en de schoolcontactpersonen van MO worden verspreid.

Schaalniveau:

Buurt

Beoogd resultaat:

Veel beeldmateriaal, bij voorkeur gekoppeld aan een locatie.

Logische vervolgstap:

Het opstellen van een belevingskaart aan de hand van de foto's en films (tip: zie ook de 'Belevingskaart' in [ArcGIS](#)). Verder is het mogelijk om een SWOT-analyse van de buurt te maken. Tot slot: denk aan de terugkoppeling naar de kinderen en de buurt!



De wandeling

Leeftijdsgroep:

Alle leeftijden

Aantal begeleiders:

1 per 8 kinderen, of bijv. 3 à 4 begeleiders per schoolklas

Tijdsduur:

Ongeveer 60 minuten

Mogelijke locaties:

Start- en eindpunt bijvoorbeeld vanuit school, buurthuis of speeltuinvereniging. Probeer op de route door de wijk zoveel mogelijk ontmoetingsplekken te verbinden, zoals pleinen, kleine buurtspeelplekken, (brede) straten, etc.

Benodigdheden:

- Pen en papier, voor het maken van aantekeningen
- Plattegrond van de buurt met daarop de route

Budget voor werkvorm (€ / €€ / €€€):

€

Communicatie:

Een wandeling kan redelijk gemakkelijk via school georganiseerd worden. Contacten hiervoor kunnen gelegd worden via de schoolcontactpersonen van MO. Voor andere locaties kan gebruik worden gemaakt van het brede netwerk van de gebiedsnetwerkers.

Schaalniveau:

Buurt, deel van een wijk

Beoogd resultaat:

Per plek is opgeschreven wat de kinderen van deze ontmoetingsplek vinden. Bovendien kan gevraagd worden wat ze het liefste willen doen (welke activiteit, in plaats van welk speelobject). Op de plattegrond kunnen verschillende (loop)routes worden ingetekend, bijvoorbeeld van huis naar school of speelplek.

Logische vervolgstap:

Het analyseren van verschillende looproutes en het 'scoren' van de bekeken ontmoetingsplekken. Dit laatste kan bijvoorbeeld door middel van smileys worden aangegeven op de plattegrond. Op deze manier krijg je een vergelijkbaar resultaat als de Belevingskaart (zie ook de 'Belevingskaart' in [ArcGIS](#)).

Korte omschrijving en doel:

Een wandeling door de buurt maken met kinderen die in de buurt wonen of naar school gaan. Op deze manier wordt duidelijk wat kinderen van de betreffende openbare ruimtes vinden en worden (loop)routes van en naar school in kaart gebracht.

De wandeling kan vanuit school georganiseerd worden, maar denk bijvoorbeeld ook aan de mogelijkheid om dit via het plaatselijke buurthuis, de BSO of speeltuinvereniging te organiseren.

Fase van project:

Ontwerp- / initiatieffase

Aantal kinderen:

Zo'n 8 kinderen per begeleider



Digitaal enquêteren

Korte omschrijving en doel:

Kinderen kunnen met hun eigen mobiele apparaat, of één van school, meedoen aan een interactieve enquête via Mentimeter. De resultaten van de peiling worden direct getoond. Op deze manier kan snel informatie worden opgehaald over diverse onderwerpen en kan men in gesprek over deze onderwerpen, bijvoorbeeld om verschillen of overeenkomsten te analyseren.

Mentimeter maakt gebruik van twee websites. Het dashboard is te gebruiken via [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com). Hier kun je de enquêtes maken en komen de antwoorden binnen. Deelnemers kunnen meedoen via [menti.com](https://www.menti.com), door daar een code in te voeren die speciaal voor jouw enquête wordt gegenereerd.

Fase van project:

Met name in de initiatieffase, maar ook later in het proces

inzetbaar, bijvoorbeeld wanneer aanvullende info nodig is.

Aantal kinderen:

Deze methode is het leukst om te doen met een redelijke groep, bijvoorbeeld een schoolklas.

Leeftijdsgroep:

Vanaf groep 6

Aantal begeleiders:

In schoolse setting volstaan leerkracht, facilitator en één extra begeleider. In een andere setting is 1 begeleider per 5 kinderen ideaal.

Tijdsduur:

Ongeveer 20-30 minuten

Mogelijke locaties:

Binnen, zodat via een beamer/digibord de resultaten direct zichtbaar zijn. Bijvoorbeeld op school of in een buurthuis.

Benodigheden:

- Abonnement op Mentimeter (vanaf \$8,- per maand, voor \$20,- per maand kun je ook de Rotterdamse huisstijl toepassen).
- Eén online device per deelnemer
- Beamer of digibord

Budget voor werkvorm (€/€€/€€€):



Stel dat Mentimeter slechts één keer wordt ingezet en er eenmalig een abonnement wordt afgesloten, dan zijn de kosten 8 of 20 dollar. Als het echter wordt opgezet voor meerdere projecten, dan is de investering per project uiteraard steeds kleiner. De werkvorm wordt duur wanneer eigen apparatuur wordt aangeschaft (een set iPads), maar als gebruik kan worden gemaakt van reeds aanwezige apparatuur, is de investering nihil.

Communicatie:

Deze werkvorm kan worden ingezet op grotere groepen betrokkenen, maar wel op één moment (dus geen infomarkt met inloop tussen 16.00 en 20.00u). Daarom is persoonlijk uitnodigen niet erg belangrijk. Indien het proces via school verloopt, kan de communicatie via het leerkrachtenteam worden afgestemd. Contact met scholen in Rotterdam kan gelegd worden via de schoolcontactpersonen van MO.

Schaalniveau:

Wijk- of buurniveau

Beoogd resultaat:

Een resultaat, afhankelijk van de instellingen en het soort vraag in je Mentimeter, is bijvoorbeeld een 'woordenwolk' die de belangrijkste thema's binnen een bepaald onderwerp weergeeft. Ook kan op een aantal stellingen direct de stemming worden bepaald om zo een programma van eisen samen te stellen.

Logische vervolgstap:

Verslaglegging en boging van thema's etd. is met deze werkvorm eenvoudig. Een vervolgstap is de verdere verwerking hiervan binnen het project zelf. Op de resultaten is in het vervolg eenvoudig terug te grijpen. Ook is het mogelijk om Mentimeter als terugkerende werkvorm in te zetten gaandeweg het proces.

Alternatieve tools:

- Kahoot!
- Slido



Digitaal ontwerpen en bouwen

Korte omschrijving en doel:

Ontwerpen en bouwen via een tablet of computer.
Bijvoorbeeld via Speeltuinbouwer of Minecraft.

De Speeltuinbouwer is een online ontwerptool om speelruimte in te richten. Kinderen moeten hierbij, gebonden aan ruimtelijke kaders, keuzes maken met betrekking tot de gewenste speelfuncties. Behalve de beperkte ruimte (de werkelijke afmetingen van een speelplek worden vertaald naar een verschaald raster) is er ook sprake van een beschikbaar budget in de vorm van munten. Als het ontwerp klaar is, kan het worden ingezonden en kan er desgewenst een verkiezing plaatsvinden aan de hand van alle ingezonden ontwerpen.

Minecraft is een computerspel waarbij kubusvormige objecten geplaatst kunnen worden op een raster. Het is te vergelijken met Lego. Hiermee is het dus voor de kinderen

mogelijk om digitaal te ontwerpen, aangezien zij vaak goed out-of-box kunnen denken.

Fase van project:

Ontwerpfase

Aantal kinderen:

Onbeperkt. Deze methodes kunnen bijvoorbeeld per klas worden ingezet, maar kan ook breder.

Leeftijdsgroep:

Vanaf groep 6

Aantal begeleiders:

Optoneel kan er gekozen worden voor een uitleg bij aanvang van het project, maar dit is niet noodzakelijk. In dat geval volstaat het als één begeleider uitleg voor een klas geeft.

Tijdsduur:

Niet relevant. Afhankelijk van de gekozen periode en werkwijze (wel of geen verkiezingsronde) kan het ontwerpproces een week tot anderhalve maand duren.

Mogelijke locaties:

Zolang men over internet beschikt, kan de Speeltuinbouwer overal worden gebruikt. Minecraft is het makkelijkst te gebruiken via de computer.

Benodigheden:

- Website speeltuinbouwer.nl of
- Abonnement op [Minecraft Realms](https://minecraftrealms.com).

Budget voor werkvorm (€ / €€ / €€€):

€€

Communicatie:

In principe kan alle communicatie online geschieden. Er moet dan wel goede informatie en uitleg beschikbaar zijn. Voor uitnodigen kan eventueel gebruik worden gemaakt

van een email of een flyer.

Schaalniveau:

Wijkniveau, vooral geschikt voor de grotere speel- en ontmoetingsplekken.

Beoogd resultaat:

Ontwerpvoorstellen voor speelplekken, inzicht in favoriete speelvormen en inrichtingsvoorstellen.

Logische vervolgstap:

De ontwerpen kunnen gebruikt worden als input voor het definitieve ontwerp. Vergeet niet terug te koppelen aan de kinderen wat er met hun input is gedaan. Betrek de kinderen ook bij de realisatie en de opening van de plek.



Excursie

Korte omschrijving en doel:

Kinderen meenemen naar verschillende opvallende en interessante plekken elders in de stad. Eenmaal op deze plekken kun je de kinderen vragen wat zij van de plek vinden en of ze zoiets in hun eigen wijk of buurt zouden willen. Door de plekken zelf te bezoeken kunnen kinderen sfeer proeven en de plek ook echt ervaren. Dit werkt beter dan bijvoorbeeld het beoordelen van plekken aan de hand van foto's.

Fase van project:

Initiatieffase

Aantal kinderen:

Ongeveer 15 kinderen per begeleider

Leeftijdsgroep:

Alle leeftijden

Aantal begeleiders:

1 per 15 kinderen (2 begeleiders op een schoolklas)

Tijdsduur:

Ongeveer 30 minuten per plek (inclusief gebruiken en sfeer proeven van de plek).

Mogelijke locaties:

Deze methode leent zich vooral voor de wat grotere en bijzondere plekken, zoals (stads)parken, pleinen, buurtspeelplekken, etc.

Benodigdheden:

- Vervoer
- Pen en papier, voor het maken van aantekeningen
- Camera of smartphone voor het maken van foto's

Budget voor werkvorm (€ / €€ / €€€):

€€ (met name voor vervoer)

Communicatie:

Een excursie is het gemakkelijkst te organiseren via school, door met een aantal schoolklassen en hun leerkrachten op pad te gaan. Contact met scholen in Rotterdam kan gelegd worden via de schoolcontactpersonen van MO. Een excursie kan ook via bijvoorbeeld een speeltuinvereniging worden georganiseerd.

Schaalniveau:

Wijkniveau, vooral geschikt voor de grotere speel- en ontmoetingsplekken.

Beoogd resultaat:

Per bezochte plek een beoordeling. Dit kan bijvoorbeeld overzichtelijk in de vorm van smileys, maar kan ook aangevuld worden met uitgebreide verhalen zoals uitspraken van de kinderen.

Logische vervolgstap:

De resultaten van de excursie kunnen verwerkt worden in

een vergelijkbaar product als de Belevingskaart (zie ook de 'Belevingskaart' in [ArcGIS](#)), waarop wordt aangegeven welke plekken fijn en welke plekken minder fijn zijn. Het enige verschil is dat deze belevingskaart gericht is op de bezochte plek, en dus niet op de aan te pakken plek. Niettemin kan deze informatie weer gebruikt worden voor andere projecten.

Wanneer duidelijk is geanalyseerd wát de bezochte plekken in de ogen van kinderen nou zo leuk maakt, dan kan deze informatie input zijn voor de ontwerpfase.



Fantasiespelen

Leeftijdsgroep:

Vanaf groep 4

Aantal begeleiders:

1 à 2 begeleiders

Tijdsduur:

Ongeveer 30 minuten

Mogelijke locaties:

Allerhande buitenspeelplekken, zoals een park, plein of buurtspeelplek, maar ook vrije ruimte, restruimte of brede stoepen.

Benodigdheden:

- Pen en papier, voor het maken van aantekeningen
- (Optioneel) geïmproviseerd podium of speelveld
- (Optioneel) camera om de uitvoering te filmen

Budget voor werkvorm (€ / €€ / €€€):

€ tot €€

Logische vervolgstap:

Uitschrijven en/of tekenen hoe kinderen de ruimte op de plek het liefst willen gebruiken. Deze informatie kan input zijn voor de ontwerpfase. Vergeet niet terug te koppelen aan de kinderen wat er met hun input is gedaan. Betrek de kinderen ook bij de realisatie en de opening van de plek.

Korte omschrijving en doel:

Een toneelstuk of dans laten opvoeren in de openbare ruimte. Of de kinderen bijvoorbeeld laten naspelen welke activiteiten ze op die plek het liefst willen kunnen doen. Op deze manier wordt onder andere duidelijk dat de ruimte ook anders gebruikt kan worden dan de manier waarop het nu is ingericht. Ook kan duidelijk worden gemaakt wat kinderen nodig hebben voor de activiteiten die ze graag willen doen. Daarnaast wordt de plek als het ware 'in the picture' gezet, wat het draagvlak voor verandering mogelijk vergroot.

Fase van project:

Initiatieffase

Aantal kinderen:

Max. ongeveer 20 kinderen

Communicatie:

Kinderen kunnen via de scholen benaderd worden voor het organiseren van een toneelstuk of dans. Contact met scholen in Rotterdam kan gelegd worden via de schoolcontactpersonen van MO. Voor de kinderen is het leuk om bewoners uit de buurt uit te nodigen om naar de voorstelling te komen kijken. Uitnodigingen hiervoor kunnen eventueel zelf door de kinderen worden gemaakt en verspreid.

Schaalniveau:

Wijk- of buurtniveau

Beoogd resultaat:

Een voorstelling door kinderen, mogelijk met buurtbewoners als extra publiek. Door de voorstelling wordt tevens de buitenruimte gepromoot.



Het gesprek (filmen)

Korte omschrijving en doel:

Kinderen (met toestemming van de ouders) op de speelplek filmen. Later kun je de film observeren en met de kinderen in discussie gaan over datgene wat op de film staat.

Kinderen spelen en leren op allerlei manieren waarvan kinderen, ouders, professionals vaak niet bewust zijn. Het filmen van het gedrag en het vergelijken hiervan met wat gezegd wordt ontstaat de mogelijkheid om beter te achterhalen wat nodig en wenselijk is voor optimaal gebruik. Veel gebruikers zijn zich niet bewust van wat zij werkelijk doen.

Het doel van deze methode is om kinderen zich bewust laten zijn van wat ze buiten graag doen en waarom. Op deze manier kun je waardevolle input ophalen voor de ontwerpfase.

Fase van project:

Initiatief- en ontwerpfase

Aantal kinderen:

Max. 10 kinderen tegelijk

Leeftijdsgroep:

Alle leeftijden

Aantal begeleiders:

1 begeleider

Tijdsduur:

Ongeveer 30 minuten

Mogelijke locaties:

- Filmen: op ontmoetingsplekken zoals pleinen, speelplekken, straten, etc.
- Het gesprek: op school of in het buurthuis

Benodigheden:

- Camera
- Pen en papier, voor het maken van aantekeningen

Budget voor werkvorm (€ / €€ / €€€):

€ tot €€

Communicatie:

Voor het uitvoeren van deze werkvorm is het belangrijk dat de ouders toestemming geven om de kinderen te filmen. Het contact met ouders kan gemakkelijk via scholen worden gerealiseerd. Contact met scholen in Rotterdam kan gelegd worden via de schoolcontactpersonen van MO. Het precieze moment van filmen kan het beste zo lang mogelijk onbekend blijven. Kinderen zullen zich mogelijk anders gaan gedragen zodra ze weten dat ze gefilmd worden.

Schaalniveau:

Wijk- of buurtniveau

Beoogd resultaat:

Een korte film om bewustwording te creëren bij kinderen over wat ze willen doen en wat ze daadwerkelijk doen. Deze informatie kan input zijn voor het nieuwe ontwerp.

Logische vervolgstap:

De conclusies uitwerken in een overzicht van wensen en gewenste activiteiten voor spel- en sportaanbod.

Alternatieve werkvorm: De 'Droomfilm'

Kinderen meenemen naar een alternatieve speelplek zoals het Kralingse Bos, Eiland van Brienenoord, Bergsche Bos, Speeldernis, maar ook looproutes in de buurt. Het doel van deze locaties is om kinderen bewust te maken van hun speelgedrag op een bijzondere locatie.

Tijdsduur: Eén uur tot anderhalf uur



Het gesprek (op locatie)

Korte omschrijving en doel:

Kinderen benaderen die aan het spelen zijn op de plek die wordt onderzocht. Op deze manier kan aan de kinderen gevraagd worden wat ze van de plek vinden en wat ze eventueel missen of anders zouden willen zien. Bedenk van tevoren goed op welke vragen je antwoord zou willen krijgen. Tip: vraag niet naar wat ze willen hebben, maar naar wat ze willen doen, en waarom! Vaak gaat het om de vraag áchter de vraag.

Belangrijk is dat er een prettige sfeer wordt gecreëerd. Dit kan door middel van aankleding. Denk bijvoorbeeld aan tafelkleden, picknicktafels, stoepkrijt, kleur.

Fase van project:

Ontwerp- / initiatieffase

Aantal kinderen:

Max. 2 à 3 kinderen per gesprek. Een-op-eengesprekken werken misschien nog beter, omdat kinderen elkaar dan niet zo beïnvloeden.

Leeftijdsgroep:

Alle leeftijden

Aantal begeleiders:

Om meer gesprekken te kunnen voeren is het wenselijk om met meerdere begeleiders te werken. Per begeleider max. 2 à 3 kinderen aanspreken.

Tijdsduur:

Ongeveer 60 minuten, waarin meerdere gesprekken van enkele minuten gehouden kunnen worden.

Mogelijke locaties:

Op de locatie zelf. Dit kunnen ontmoetingsplekken zijn zoals pleinen, speelplekken, straten met brede stoepen, etc.

Benodigheden:

- Pen en papier, voor het maken van aantekeningen
- Aankleding van de plek
- (Optioneel) voice recorder

Budget voor werkvorm (€ / €€ / €€€):

€

Communicatie:

Voor deze werkvorm is het niet per se nodig om vooraf via scholen te communiceren. Wel kun je denken aan een bewonersbrief, waarin je uitlegt dat je de kinderen wilt interviewen op de speelplekken in de buurt.

Schaalniveau:

Buurniveau

Beoogd resultaat:

In deze werkvorm gaat het met name over het hebben van kwalitatieve gesprekken, waarin de behoeften van kinderen naar voren komen en om het gebruik van de plek beter te leren begrijpen.

Logische vervolgstap:

De conclusies worden meegenomen in het nieuwe ontwerp.



Knutselen

Korte omschrijving en doel:

Kinderen (bijvoorbeeld) maquettes laten knutselen van de plek. Eventueel kun je ze inspireren door andere maquettes te laten zien. Het voordeel van deze methode is dat je, naast het verkrijgen van inzicht in wensen en behoeften, de betrokkenheid kan vergroten. Kinderen voelen zich snel gehoord.

Wees er wel op bedacht dat het vooraf duidelijk is dat het ontwerp dat zij maken, niet het definitieve ontwerp is.

Fase van project:

Ontwerpfase, maar ook mogelijk bij het presenteren van het definitief ontwerp in de vorm van een maquette.

Aantal kinderen:

Minimaal 5 kinderen

Leeftijdsgroep:

Vanaf groep 6

Aantal begeleiders:

Afhankelijk van de grootte van de groep, tussen de 2 en de 5 begeleiders. Dit kunnen ouders, betrokken bewoners en experts binnen of buiten gemeente zijn.

Tijdsduur:

Ongeveer 2 uur (bijvoorbeeld een middag op school)

Mogelijke locaties:

Op school of in een buurthuis

Benodigdheden:

- Karton
- Scharen
- Lijm
- Potloden/stiften
- etc.

Budget voor werkvorm (€ / €€ / €€€):

€€

Communicatie:

Een knutselmiddag kan redelijk gemakkelijk via school georganiseerd worden. Contacten hiervoor kunnen gelegd worden via de schoolcontactpersonen van MO. Voor andere locaties kan gebruik worden gemaakt van het brede netwerk van de gebiedsnetwerkers.

Schaalniveau:

Buurt, deel van een wijk. Betrek in elk geval de kinderen die in de buurt van de plek wonen.

Beoogd resultaat:

Ontwerpmaquettes die uitbeelden wat kinderen zouden willen kunnen doen op de plek. Eventueel kunnen elementen uit verschillende maquettes worden samengevoegd tot één laatste maquette. Licht hierbij goed

toe welke keuzes je maakt en waarom.

Logische vervolgstap:

Vervolgstappen in het project doornemen met kinderen en ouders. Kinderen betrekken bij het maken van het definitieve ontwerp. Een bijeenkomst organiseren om het definitieve ontwerp te presenteren. Let op dat besluiten goed worden toegelicht.



Stoepkrijten

Korte omschrijving en doel:

Kinderen laten stoepkrijten op de plek zelf (indien dit mogelijk is). Het stoepkrijten wordt daarbij zo ingezet dat kinderen laten zien wat ze zouden willen kunnen doen op die plek. Kinderen kunnen bijvoorbeeld een doeltje tekenen, een skelter, een parcours, een hinkelveld, etc.

Fase van project:

Ontwerp- / initiatieffase

Aantal kinderen:

Max. 4 kinderen tegelijk

Leeftijdsgroep:

Alle leeftijden

Aantal begeleiders:

1 begeleider per 4 kinderen

Tijdsduur:

Ongeveer 30 minuten

Mogelijke locaties:

Op de locatie zelf. Dit kunnen ontmoetingsplekken zijn zoals pleinen, speelplekken, straten met brede stoepen, etc. Er moet sowieso een harde ondergrond aanwezig zijn.

Benodigdheden:

- Stoepkrijt
- Pen en papier, voor het maken van aantekeningen
- Camera/telefoon, voor het maken van foto's van de gemaakte tekeningen
- (Optioneel) als alternatief voor stoepkrijt kan bijvoorbeeld ook gedacht worden aan gekleurd (washi)tape

Budget voor werkvorm (€ / €€ / €€€):

€

Communicatie:

Er hoeft niet per se gecommuniceerd te worden van tevoren. Kinderen kunnen elk gewenst moment naar de locatie gaan om te stoepkrijten. Indien meer structuur is gewenst, kun je het stoepkrijten aankondigen via scholen in de buurt. Contact met scholen in Rotterdam kan gelegd worden via de schoolcontactpersonen van MO.

Schaalniveau:

Buurniveau

Beoogd resultaat:

Een hoop straattekeningen en aantekeningen voor als niet meteen duidelijk is wat kinderen bedoelen. Foto's maken van het resultaat helpt bij de verslaglegging!

Logische vervolgstap:

Indien wenselijk kan deze werkvorm een aantal keer herhaald worden met verschillende kinderen uit de buurt. Als dit proces is afgerond kun je de wensen van

de kinderen en de gemaakte foto's doorgeven aan de ontwerper. Deze informatie kan input zijn voor de het ontwerp. Vergeet niet terug te koppelen aan de kinderen wat er met hun input is gedaan. Betrek de kinderen ook bij de realisatie en de opening van de plek.



Tekenen

Korte omschrijving en doel:

De kinderen laten tekenen wat zij graag willen op de plek. Door te tekenen krijgen kinderen de mogelijkheid om erg out-of-the-box te denken.

Fase van project:

Ontwerp- / initiatieffase

Aantal kinderen:

Ongeveer één schoolklas à 30 kinderen

Leeftijdsgroep:

Alle leeftijden

Aantal begeleiders:

1 begeleider op een schoolklas

Tijdsduur:

Ongeveer 30 minuten

Mogelijke locaties:

Er zijn verschillende mogelijkheden:

- Op school tekenen en foto's van de plek laten zien (of bijvoorbeeld Streetview)
- (Bij goed weer) naar de plek toegaan en daar tekenen

Benodigdheden:

- Papier
- Gekleurde potloden en/of stiften
- Pen en papier, voor het maken van aantekeningen

Budget voor werkvorm (€ / €€ / €€€):

€

Communicatie:

Het tekenen is het gemakkelijkst te organiseren via school, doordat je meteen van een aantal schoolklassen tegelijk input kunt krijgen. Hun leerkrachten kunnen daarbij helpen in de begeleiding. Contact met scholen in Rotterdam kan gelegd worden via de schoolcontactpersonen van MO.

Schaalniveau:

Buurt- of wijkniveau

Beoogd resultaat:

Tekeningen van de kinderen. Bij voorkeur ook wat eigen aantekeningen door wat gesprekken met de kinderen te voeren over wat ze precies hebben getekend en waarom.

Logische vervolgstap:

De tekeningen en bijbehorende aantekeningen kunnen worden gebruikt als input voor het ontwerp. Vergeet niet terug te koppelen aan de kinderen wat er met hun input is gedaan. Betrek de kinderen ook bij de realisatie en de opening van de plek.



Contacten en informatie

Hieronder vind je diverse relevante contactgegevens, ter ondersteuning van jouw participatieproces.

Projectleider deelproduct Participatie

Eva Smits

06-12708395

e.smits1@rotterdam.nl

Projectleider 'Kom op naar buiten!'

Liesbeth van Ommen-Koen

06-83381068

ej.vanommenkoen@rotterdam.nl

Schoolcontactpersonen Primair Onderwijs

<i>Naam</i>	<i>Gebied</i>
Chris van Meurs	Charlois en Excellente scholen in het kader van Kansrijke Wijken
Sandra Rocha de Luz	Prins Alexander, Overschie
Ruud Breems	Kralingen/Crooswijk, Hoogvliet, Pernis
Edith Luijsterburg	Hillegersberg/Schiebroek, Rozenburg
Christa Mahler	Centrum, Noord
Sandra Kujundzic	Delfshaven
Arjan van der Plas	IJsselmonde, Hoek van Holland
Caesar Kleywegt	Feijenoord

Contactgegevens

06-22061940

cajh.vanmeurs@rotterdam.nl

06-22054793

sm.rochadaluz@rotterdam.nl

06-83319120

r.breems@rotterdam.nl

06-13407236

em.luijsterburghobbel@rotterdam.nl

06-51718553

cce.mahler@rotterdam.nl

06-22059689

s.kujundzic@rotterdam.nl

06-51716437

a.vanderplas@rotterdam.nl

06-22053680

c.kleywegt@rotterdam.nl

Schoolcontactpersonen Voortgezet Onderwijs

<i>Naam</i>	<i>Gebied</i>
Mariella Kleywegt	Noord, Delfshaven, Centrum
Nanda de Graaf	Hoogvliet, IJsselmonde, Charlois, Feijenoord, Rozenburg
Jennie Greevink	Prins Alexander, Kralingen/Crooswijk, Hillegersberg/Schiebroek

Contactgegevens

06-13778533

me.kleywegt@rotterdam.nl

06-22051446

n.degraaf@rotterdam.nl

06-57877549

j.greevink@rotterdam.nl