

Leidraad Speelnetwerk binnenstad

/DE MAGISCHE CIRKELS VAN HUIZINGA

'Al het mythische en het magische, al het heroïsche, al het musische, het logische en het plastische zoeken vorm en uitdrukking in edel spel.' Johan Huizinga¹

“Vanaf het moment dat je in de buurt komt van de binnenstad word je verleid tot spel. Of je nu lopend, met de fiets, bus, trein of auto naar de binnenstad komt. De magische cirkels nemen je mee naar plekken waar je niet van plan was heen te gaan. Waarom kwam je hier ook alweer naar toe en hoe ben je hier beland? Je verdwaalt, ontdekt, je fantasie wordt geprikkeld, je zintuigen worden meegenomen in de magische cirkels die zich verspreiden door de binnenstad. Niet omdat het moet, maar omdat je niet anders kunt. Je speelt. Op je ontdekkingstocht kom je elkaar tegen op pleinen, ontdek je nieuwe plekken en steegjes, bepaal je je route, en kom je op verrassend rustige hofjes. Soms duikt er een magische cirkel op die je nog niet eerder had gezien, of verander je met je gedrag de cirkel. In de ene cirkel komen hele groepen samen en in de volgende ben je even in een hele andere wereld. Elke cirkel kenmerkt zich door een uniek type spel, een unieke locatie en unieke spelregels. Binnen de cirkel ben je onderdeel van het spel. Zo makkelijk als je er in verdwaalde, zo moeilijk laten ze je los. Je verlaat de binnenstad weer, met een geprikkelde fantasie en een lach op je gezicht. De magische cirkels wachten op je voor de volgende ontdekkingstocht.”

Johan Huizinga (1872-1945) is een Groningse historicus die de mens vooral als spelend wezen (homo ludens) zag. Volgens Huizinga vormt de spelende mens de fundering onder cultuur en de wijze waarop de samenleving vorm krijgt.

We richten ons in de eerste plaats op het aantrekkelijker maken van de binnenstad voor kinderen en hun ouders, al kan de doelgroep breder gezien worden: de Homo Ludens oftewel de spelende mens. Het doel is daarbij meerledig. Naast het langer en prettiger verblijven, beogen we ook meer beweging, meer actieve ontmoeting en uiteindelijk een aantrekkelijke binnenstad voor alle doelgroepen, van jong tot oud.

Speelnetwerk

Buitenspelen kan altijd en overal. Om verschillende typen van spel aan te bieden is een sterk speelnetwerk nodig. Dit netwerk bestaat uit **routes** en **verblijfsspel (lang, kort en besloten)**.

De **1) routes** worden gevormd door kleinschalige knooppunten en elementen in de openbare ruimte, en haken enerzijds aan op bestaande structuren en verleiden anderzijds ook tot het ontdekken van het onbekende. Subtiele elementen en details schreeuwen niet om aandacht maar wekken wel nieuwsgierigheid op. Op de routes is zoveel mogelijk sprake van multifunctionaliteit van elementen.

De plekken bestaan uit **2) verblijfsspel kort** waar ruimte is voor hoogwaardig verblijf, oftewel een rustmoment en een speelaanleiding, waar mogelijk in een groene omgeving. Elke verblijfsspel is uniek en verbindt de gebruiker met de unieke context; **3) verblijfsspel lang** waar voor meerdere groepen ruimte is voor hoogwaardig verblijf, oftewel een rustmoment, een ontmoetingsfunctie, meerdere speelaanleidingen, waar mogelijk in een groene omgeving. Elke verblijfsspel lang is uniek en verbindt de gebruikers met elkaar en met de context. Verblijfsspel lang zijn de dragers van het speelnetwerk en zijn ook de connector tussen het speelnetwerk en andere netwerken in de binnenstad en **4) besloten spel** die (deels) publiekelijk toegankelijk zijn en daarmee een bijzondere plek creëren binnen de publieke ruimte. Dit zijn veelal bestaande speelplekken, schoolpleinen of

¹ Huizinga, J. (2019). Homo Ludens (1). Nederland: Edition Fac Simile

hofjes die door middel van een kwaliteitsimpuls en een (gedeeltelijke) openstelling onderdeel worden van het speeln netwerk.

Verblijf en spel

Spelen staat niet op zichzelf en kan meer dan nu het geval is, een groter aandeel in het dagelijks gebruik van de openbare ruimte innemen. Essentieel voor het ontstaan van spel is de aanwezigheid van andere mensen, dit kunnen (groot-)ouders zijn van de kinderen zijn, maar net zo goed toeschouwers en niet te vergeten andere kinderen die spontaan mee gaan spelen. Daarom is nadenken over spelen in de openbare ruimte altijd onderdeel van een bredere verblijfskwaliteit.

Het plaatsen van alleen een speelobject of speeltuin is een te eenzijdige benadering van spelen en spelaanleidingen. We willen juist de verblijfskwaliteit verhogen door spelen te combineren met andere functies, bijvoorbeeld kunst of groen. Hierbij kiezen we voor kwaliteit boven kwantiteit. We vinden het dan ook niet wenselijk om spelen als een op zichzelf staande functie aan een plek toe te voegen. Vanaf nu spreken we daarom ook over spelaanleidingen op verschillende locaties.

Tenslotte is iedere plek anders. We willen graag gebruik maken van de specifieke kenmerken van de plek bij het toevoegen van spelen, bijvoorbeeld door gebruik te maken van hoogteverschillen, historische verwijzingen, belijningen en verharding of juist groen. Hierdoor realiseren wij een meer informele manier van spelen waardoor de plek interessant wordt en blijft om te spelen, de nieuwsgierigheid van kinderen prikkelt en uitdaagt om steeds weer een nieuwe en eigen invulling te geven aan het spelen.

Een verdere uitwerking van speelelementen in de binnenstad is te vinden in het *Ambitiedocument speeln netwerk binnenstad 2020*.

Voorbeelden van spelaanleidingen

Waar moeten we aan denken, voorbeelden, type toepassingen, referenties.

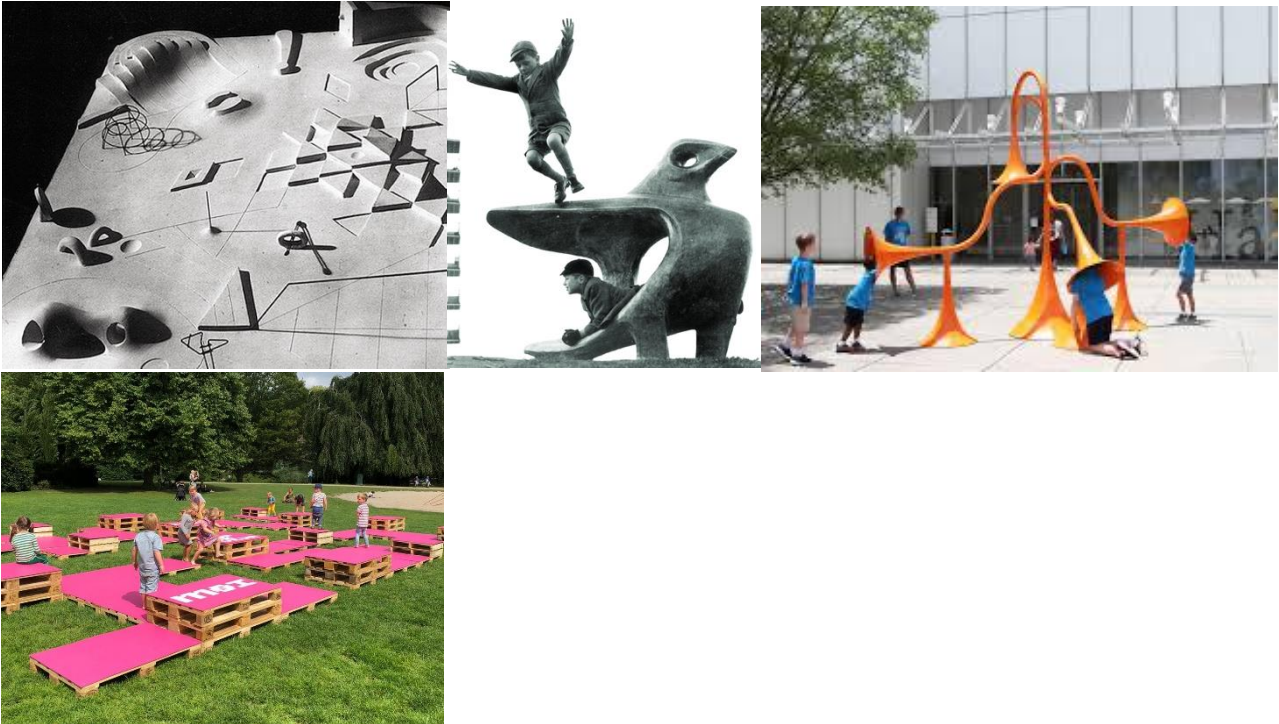
Voorbeelden:

- Koppeling aan zit-objecten;
- Koppeling aan kunst;
- Koppeling aan water;
- Tijdelijk en flexibel;
- Permanent en vast;
- Markeringen in de vloer;
- Markeringen op de wand.

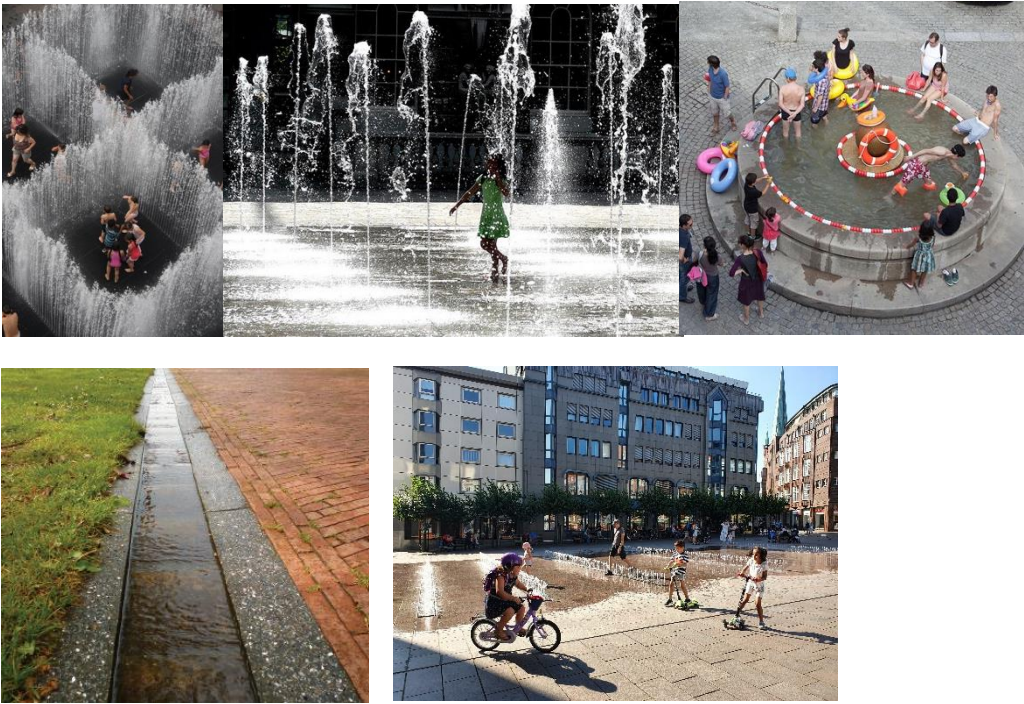
Zitobjecten



Kunst



Water



Tijdelijk en flexibel



Permanently en vast



Markeringen in de vloer



Markeringen aan de wand

