

DE MAGISCHE CIRKELS VAN JOHAN HUIZINGA

Ambitiedocument Speelnetwerk Binnenstad Groningen



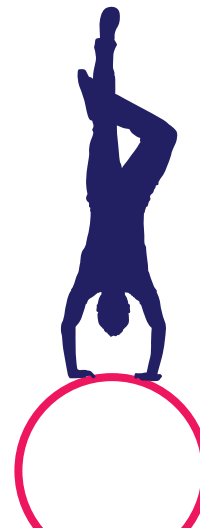
“Vanaf het moment dat je in de buurt komt van de binnenstad wordt je verleid tot spel. Of je nu lopend, met de fiets, bus, trein of auto naar de binnenstad komt. De Magische Cirkels nemen je mee naar plekken waar je niet van plan was heen te gaan. Waarom kwam je hier ook alweer naar toe?”

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 het kan. Je speelt.

Op je ontdekkingsstocht 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 ontdekkingsstocht.”



‘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 Huizinga

Buitenspelen kan altijd en overal. Om verschillende typen van spel aan te bieden is een sterk speelnetwerk nodig. Dit netwerk vormt zich door 4 typen spel:

- **Routespel:** De 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.
- **Verblijfspel kort:** Op deze kleinere verblijfsplekken is ruimte voor hoogwaardig verblijf, oftewel een rustmoment en een speelaanleiding, waar mogelijk in een groene omgeving. Elke verblijfspel is uniek en verbindt de gebruiker met de unieke context.
- **Verblijfspel lang:** De grote verblijfsplekken zijn locaties waar voor meerdere groepen ruimte is voor hoogwaardig verblijf, oftewel een rustmoment, een ontmoetingsfunctie, meerdere speelaanleidingen, waar mogelijk in een groene omgeving. Elke grote verblijfsplek is uniek en verbindt de gebruikers met elkaar en met de context. Grotere verblijfsplekken zijn de dragers van het speelnetwerk en zijn ook de connector tussen het speelnetwerk en andere netwerken in de binnenstad.
- **Besloten spel:** De besloten verblijfsplekken zijn (deels) publiekelijk toegankelijk en daarmee een bijzondere plek creëren binnen de publieke ruimte. Dit zijn veelal bestaande speelplekken, schoolpleinen of hofjes die door middel van een kwaliteitsimpuls en een (gedeeltelijke) openstelling onderdeel worden van het speelnetwerk.



Op basis van de 12 kwaliteitscriteria van het Jan Gehl Instituut zijn de ingrediënten uit de leidraad ingedeeld. Extra zijn enkele criteria die uniek zijn voor een binnenstedelijk speelnetwerk.

bescherming



comfort



binnenstedelijke criteria



plezier



kwaliteitscriteria

bouwstenen

Routespel

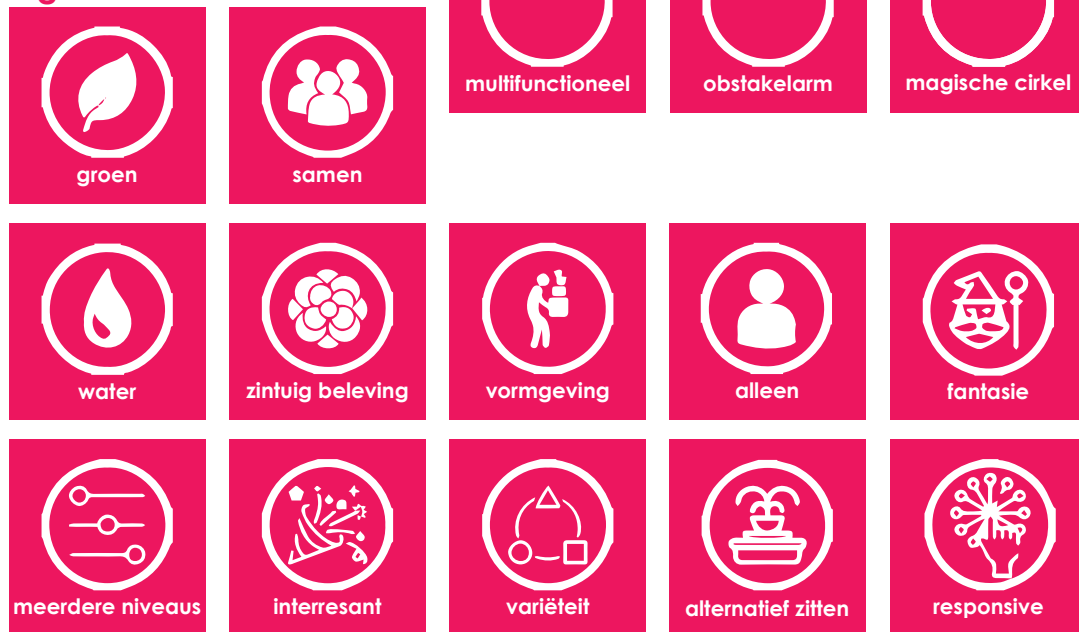
criteria en ingrediënten

De 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. Subtiële elementen en details schreeuwen niet om aandacht maar wekken wel nieuwsgierigheid op. Op de routes is zoveel mogelijk sprake van multifunctionaliteit van elementen.

Kwaliteitscriteria



Ingrediënten

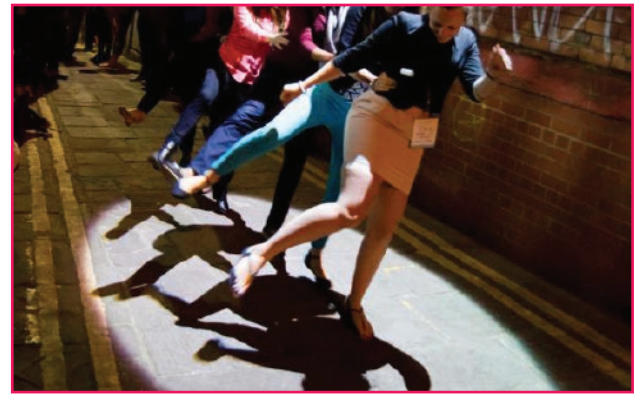


De routes nemen je mee de stad in en brengen je naar de verblijfsplekken. Je ontdekt hierdoor nieuwe dingen en voelt je tegelijk vertrouwd.



Routespel

denkrichtingen en inspiratie

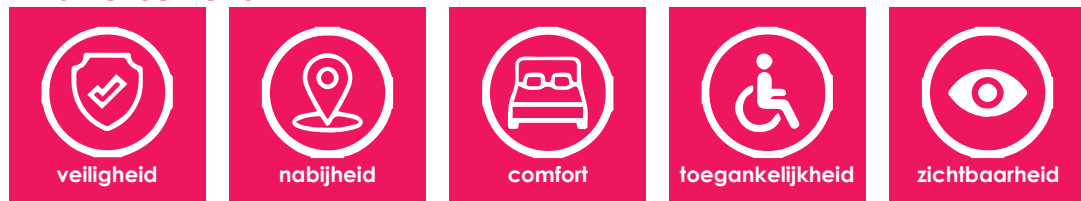


Verblijfsspel kort

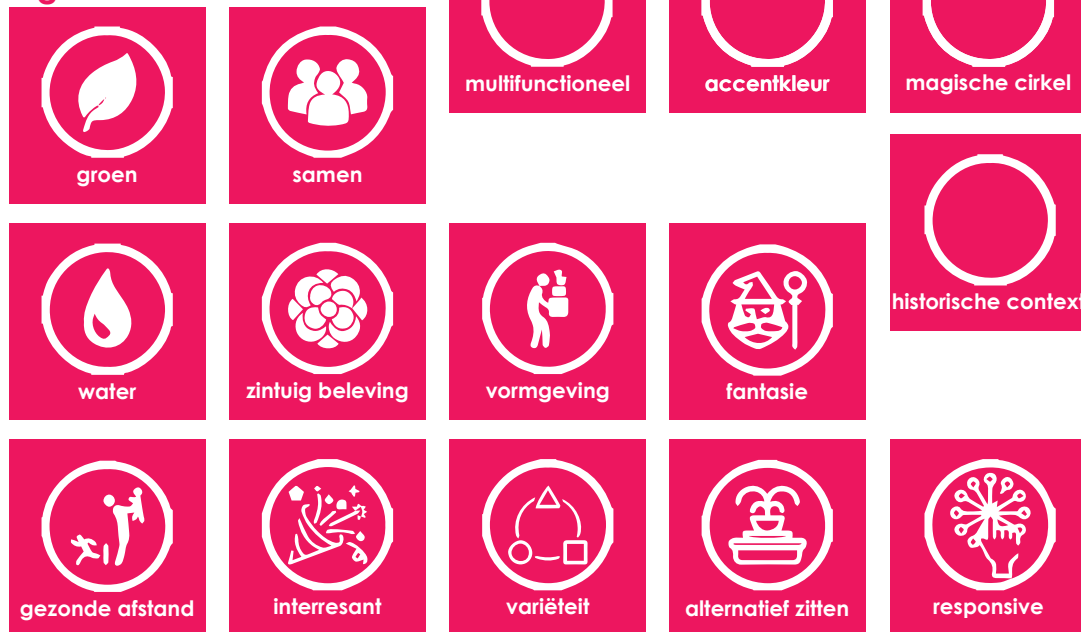
criteria en ingrediënten

Op deze kleinere verblijfsplekken is ruimte 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.

Kwaliteitscriteria



Ingrediënten



Deze plekken kom je zomaar tegen. Ze dagen je uit om kort te verblijven, anderen te ontmoeten en samen of alleen te spelen.



Verblijfsspel kort

denkrichtingen en inspiratie



Verblijfsspel lang

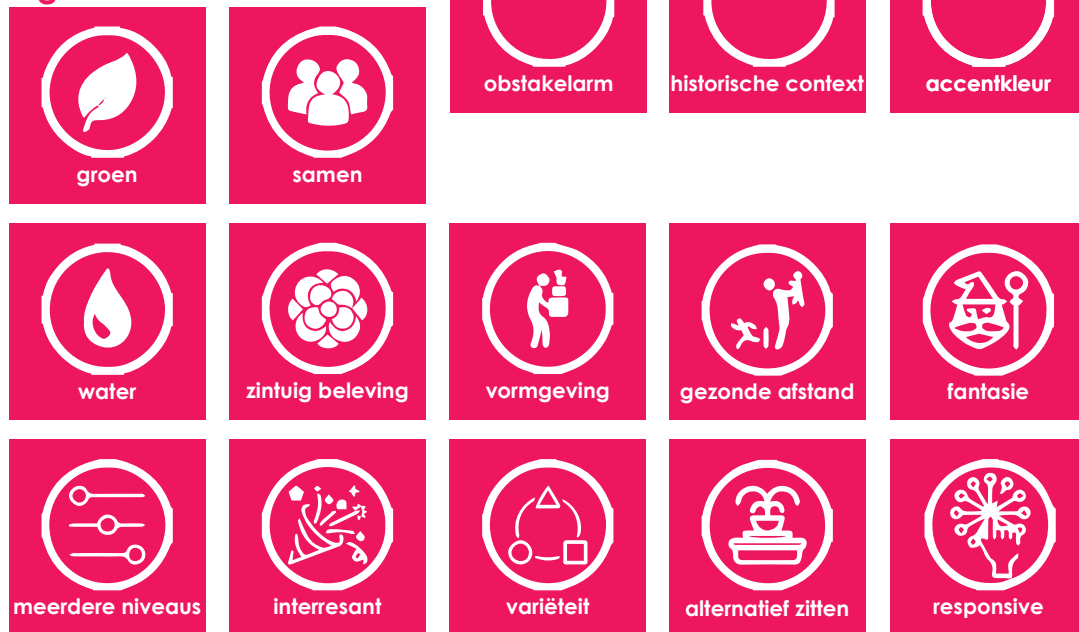
criteria en ingrediënten

De grote verblijfsplekken zijn locaties waar voor meerdere groepen ruimte is voor hoogwaardig verblijf, oftewel een rustmoment, een ontmoetingsfunctie, meerdere speelaanleidingen, waar mogelijk in een groene omgeving. Elke grote verblijfsplek is uniek en verbindt de gebruikers met elkaar en met de context. Grotere verblijfsplekken zijn de dragers van het spelnetwerk en zijn ook de connector tussen het spelnetwerk en andere netwerken in de binnenstad.

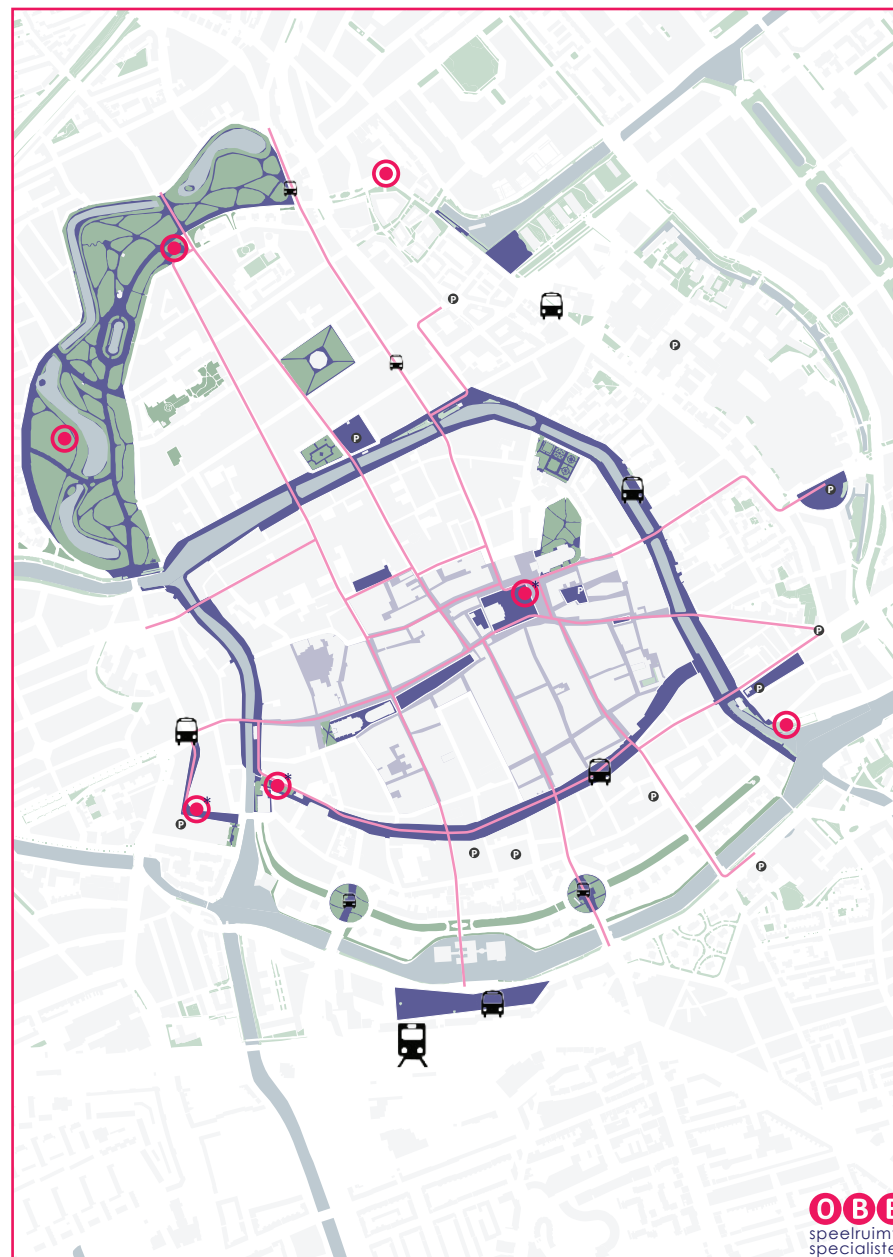
Kwaliteitscriteria



Ingrediënten

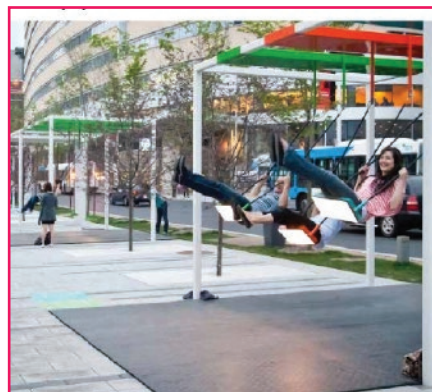


Op deze plekken kom je graag. Je gaat er zelfs speciaal voor naar de binnenstad. "Eerst gaan we even winkelen en dan naar die grote plek"



Verblijfsspel lang

denkrichtingen en inspiratie



Besloten spel

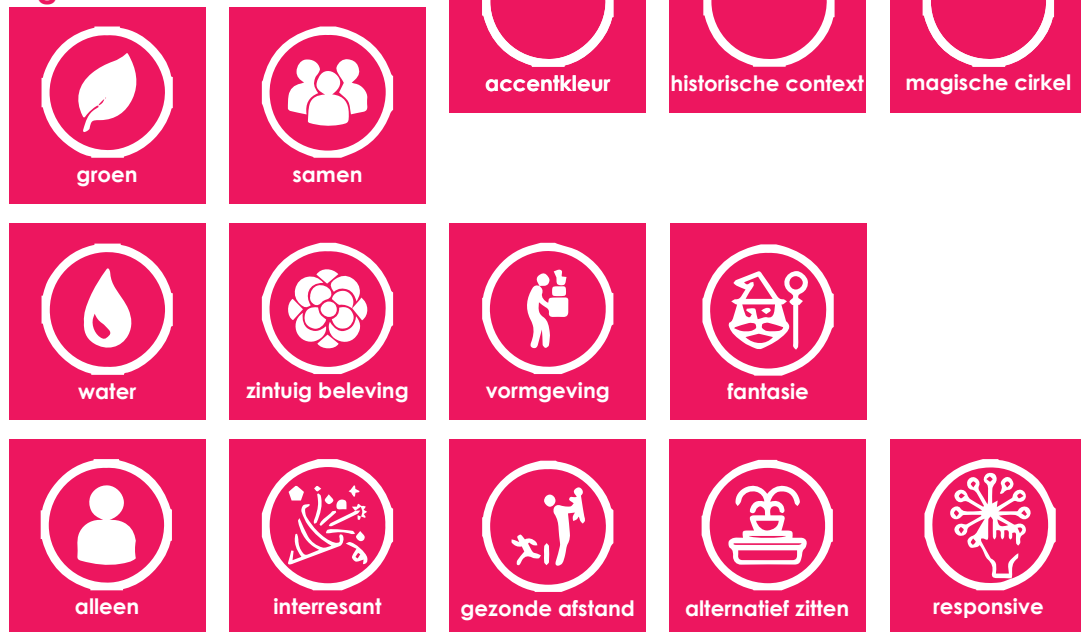
criteria en ingrediënten

De besloten verblijfsplekken zijn (deels) publiekelijk toegankelijk en daarmee een bijzondere plek creëren binnen de publieke ruimte. Dit zijn veelal bestaande speelplekken, schoolpleinen of hofjes die door middel van een kwaliteitsimpuls en een (gedeeltelijke) openstelling onderdeel worden van het speelnetwerk.

Kwaliteitscriteria



Ingrediënten



Deze plekken zijn een ware ontdekking. Doelbewust of als verrassing. Je blijft hier wat langer en bent even helemaal weg.



Besloten spel

denkrichtingen en inspiratie



Aanvullende ideeën

De magische cirkels van Johan Huizinga

gekleurde
cirkels als licht
op grond ge-
projecteerd

monument-
en in rond
fotoframe op
afstand

selfiespot in
ronde lijst

kijkgaten door
muren/hekw-
erken

vvv spellen-
route app

wipveerele-
menten bij
bushaltes

ontmoetcirkels

'touch me' op
verschillende
muren/tex-
turen

wipveerelementen bij bushaltes
(hergebruik, nieuwe coating)

geluidsinstal-
laties met wind
boven je

beweegroutebordjes in gronin-
genstijl op bestaande elementen

boombanden
met roze strip

stoepkrijt-
cirkels

bloemen-
cirkels in
plantsoen/
singel

spelkisten/
losse materi-
alen

'Glazen stenen' met objecten er in

- zwerfafval, als terugblik later naar de tijd dat men nog afval op de grond gooide
 - Groningse historische voorwerpen
 - mini-tonelen van gebeurtenissen
 - historisch speelgoed
- woordgrapjes met de straatnaam/plek waar je bent
 - Groningse gezegdes
- gedichten/gedachtes/dromen van kinderen

sparkling stones

(Studio rosegarde)
magische verlichting in
gele steentjes

Verdere ideeën:

- Klinkers met kleine opbergvakjes er in, als soort schatkamertjes
 -
- Stenen met zelfde kleur maar een ander reliëf
 -
- Verschillende klinkers maken van ander materiaal
 -
- Domino stenen maken (gele steentjes met subtiele hollingen). En bijvoorbeeld de 4 die richting noorden wijst sluit aan op volgende steen 20 meter verderop met een 4 naar het zuiden, en een 5 naar het noorden, die weer aansluit 20 meter verderop op een 5, en ga zo door.