



Klimmen en klauteren op schoolplein  
Landsmeer. Toestel van robiniahout  
(Hercules Speeltoestellen)

# Wat werkt écht bij het ontwerpen van speelplekken?

Buiten spelen wordt beïnvloed door 199 factoren – slechts 18 hebben direct te maken met de inrichting van de speelplek

**Dat uitdagende speelplekken kinderen naar buiten trekken, is voor groenprofessionals geen nieuws. Toch onderzocht het Mulier Instituut dit opnieuw. Terecht, zo blijkt: het rapport *Uitdagende speelplekken voor kinderen* bundelt praktijkervaringen en inzichten die betrokken professionals helpen om speelruimte effectiever én kindgerichter vorm te geven.**

Auteur: Heleen Kommers

Onderzoekers Amika Singh, Tessa ten Tije en Lisa Wilderink analyseerden literatuur en spraken met professionals en kinderen zelf. Ze identificeerden 199 factoren die buiten spelen beïnvloeden. Slechts 18 daarvan hebben direct te maken met de inrichting van de speelplek. Veel belangrijker blijken sociale veiligheid, ouderlijke houding, buurtinrichting, bereikbaarheid en de aanwezigheid van andere kinderen. Een goed ontworpen speelplek is dus geen losstaande interventie, maar onderdeel van een speelvriendelijke wijk.

## ONDERZOEK



### Spanning tussen uitdaging en veiligheid

Kinderen zoeken spanning: klimmen, bouwen, risico's nemen. Maar ontwerpers voelen zich regelmatig beperkt door veiligheidsnormen en aansprakelijkheid. Toch laat het rapport zien dat binnen de bestaande regelgeving vaak meer mogelijk is dan gedacht. Gemeenten kunnen experimenteren met tijdelijke installaties, zones met los materiaal of aangepaste beheerafspraken.

**‘Een speelplek werkt pas goed als die deel uitmaakt van een speelvriendelijke wijk’**



**Willem Butz**

*BOERplay*

### Beheer vraagt samenwerking

Losse materialen zoals takken, touwen, stenen of zand zorgen voor meer speelwaarde, maar stellen ook andere eisen aan beheer en onderhoud. Het rapport benadrukt het belang van samenwerking tussen ontwerpers, speelbeleidsadviseurs en groenbeheerders. ‘Standaardiseren lijkt veilig, maar leidt vaak tot saaie plekken die kinderen mijden. Een meer organische inrichting vraagt meer, maar levert ook meer op.’

### Kinderen als medeontwerpers

Het rapport pleit voor het actiever betrekken van kinderen bij het ontwerpproces. Niet alleen via inspraak, maar ook door spelgedrag te observeren of ontwerpideeën te testen. Dit leidt vaak tot speelplekken die beter aansluiten bij wat kinderen echt willen en het hoeft niet complex of kostbaar te zijn.

### Meer mogelijk binnen de norm

‘Risico's horen bij de ontwikkeling van kinderen’, stelt onderzoeker Tessa ten Tije. ‘Professionals geven aan dat ze meer zouden kunnen doen, maar terughoudend zijn. Heldere communicatie – bijvoorbeeld door de NVWA – over wat binnen de normen wél kan, zou ontwerpers en beheerders helpen.’ Ten Tije ziet kansen in



**John Bakker**

*Hercules Speeltoestellen*

### Praktische aanbevelingen voor gemeenten:

- Combineer toestellen met open gras, hoogteverschillen, water en natuurlijke elementen.
- Gebruik losse materialen – tijdelijk of permanent – voor creatief spel.
- Zorg voor verschillende speelzones: rennen, chillen, bouwen.
- Observeer hoe kinderen spelen en stem het ontwerp daarop af.
- Denk wijkbreed: verbind speelplekken, routes en ontmoetingsplekken.

uitleenplekken voor speelmaterialen en in het benutten van natuurlijke elementen in het openbaar groen. ‘Stokken, water en zand zijn gratis materialen. Door die slim te combineren met beheer vanuit de buurt of scholen, kunnen gemeenten de speelwaarde vergroten zonder veel extra kosten.’

Over participatie is ze duidelijk: ‘Een speelplek die niet aansluit bij de beleving van kinderen is een gemiste investering. Betrek ze bij alle fasen van het proces – haal wensen op, test ideeën en geef terugkoppeling over wat ermee gebeurt.’

### Het plein altijd als laatste

John Bakker, directeur en mede-eigenaar van Hercules Speeltoestellen, herkent veel van de knelpunten uit het rapport. ‘Vroeger speelde je gewoon op straat. Nu hebben we te maken met regels, budgetten en tegengestelde belangen. Dan verdwijnt het kind weleens uit beeld.’



Natuurlijke speelplek in het Geuldal, Meerssen (BOERplay)

Volgens Bakker worden leveranciers vaak te laat betrokken bij ontwerptrajecten. 'Het gebouw staat al op papier, de inrichting is rond en dan komt ineens de vraag: kun je nog even een speelplek bedenken? Maar je moet vooraf nadenken over ruimte, routing en functie. Het schoolplein is geen restpost, het is een leerplek.'

Hercules werkt daarom steeds vaker in cocreatie met buurtbewoners en kinderen. 'We vragen wat ze willen doen, niet wat voor toestel ze willen. Daarna kijken we hoe ze de plek daadwerkelijk gebruiken. Soms wordt een ingewikkeld toestel nauwelijks aangeraakt, terwijl een heuvel of boomstam favoriet blijkt. Die feedback

gebruiken we voor een nieuw ontwerp.' Hij pleit ook voor meer samenwerking in het voortraject: 'Als je ontwerp en gebruik vanaf het begin op elkaar afstemt, krijg je duurzamere speelplekken. En bovenal plekken waar kinderen echt spelen.'

#### Zonder spanning geen spel

Ook Willem Butz, directeur van BOERplay, pleit voor speelplekken die risico toelaten. 'Een veilige plek is niet per se een goede plek. Kinderen moeten leren inschatten wat kan; daar groeien ze van.' BOERplay werkt volgens het principe 'uitdagend, maar doordacht': plekken met hoogte, beweging en verrassing, maar binnen

de norm. 'De NEN-normen geven ruimte, als je durft te zoeken. Ontwerpers moeten dat lef hebben.'

Butz is een pleitbezorger van 'rommelig spel': spelen met zand, takken, bladeren, water. 'Beheerders vrezen onkruid en troep, maar kinderen leren juist van die vrije speelvormen. Gemeenten die dat goed regelen, doen dat structureel: ze maken duidelijke zones, stemmen het beheer af en betrekken bijvoorbeeld een bso bij het onderhoud.' Over kinderparticipatie is hij praktisch: 'Je hoeft niet elk kind een stem te geven in het ontwerp, maar stel gerichte vragen: wil je klimmen, chillen, bouwen? Dan krijg je antwoorden waar je iets mee kunt. En dan maak je speelplekken die echt werken, zonder verspilling.'

## 'Kinderen bouwen, overleggen en experimenteren juist met rommelig spel'



**BE SOCIAL**  
Scan, lees & deel!