

## Vrij spel voor de beleving

Welkom bij Donkergroen, waar het gras groener is. Waar de inspiratie voor het oprapen ligt. Donkergroen is een landelijk werkende organisatie van creatieve groendenkers en doeners met een vernieuwende kijk op de beleving van de binnen- en buitenruimte. Dat wil je meemaken.

Donkergroen draait de zaken graag om: we denken niet meteen in termen van planten, bomen, cultuurtechniek, tuinaanleg of groenonderhoud. Liever zwijgen we eerst en luisteren we naar 'de wens achter de vraag' van opdrachtgevers. Een wens die altijd terug te voeren is op de wijze waarop het 'groen' door de gebruiker moet worden beleefd. Ons statement is niet voor niets: vrij spel voor de beleving. En van daaruit kunnen we alle registers open trekken.

'Het vrijgekomen snoeihout is verwerkt in een spannend doolhof van takkenrillen!'



 groen  
**donker**  
vrij spel voor de beleving

**Donkergroen**  
Harste 5 - Postbus 145 - 8600 AC Sneek  
Tel. (0515) 41 73 25 - Fax (0515) 42 63 25  
info@donkergroen.nl - www.donkergroen.nl

Kijk voor onze locaties in Nederland en België op [www.donkergroen.nl](http://www.donkergroen.nl) en [www.donkergroenbelgie.be](http://www.donkergroenbelgie.be)



 groen  
**donker**  
vrij spel voor de beleving

GROENCASE

## SPEELEILAND DE MERIDIAAN - ALMERE

Het vakmanschap van Donkergroen is veelzijdig als de natuur zelf. Dagelijks zijn onze tuin- en landschapsonwerpers, projectleiders, uitvoerders en hoveniers overal in Nederland actief betrokken bij uiteenlopende groenprojecten. Via onze groencases geven we u hier graag een beeld van.



 **KINDNATUURLIJK SPELEN**

Opdrachtgever: Gemeente Almere  
Project: ontwerp, aanleg Kindnatuurlijk Speeleiland

## Aanleiding

Donkergroen is voor een aanbestedingstraject door de gemeente Almere uitgenodigd om een schetsplan te presenteren voor de herinrichting van een bosgebied gelegen aan de noordzijde van het Meridiaanpark. De opdracht: maak een schetsplan om het bosgebied, van zo'n 1,5 hectare, om te vormen tot een natuurlijk speeleiland voor kinderen in de leeftijd van 7-14 jaar. Biedt in het ontwerp voldoende mogelijkheid voor de totstandkoming van "natuurlijke" diversiteit tussen leeftijdsgroepen, zodat kinderen geen hinder van elkaar ondervinden als zij spelen in elkaars leeftijdsgebied. En houd rekening met uitdagende elementen, zodat kinderen grenzen leren te verleggen en spelenderwijs risico's leren inschatten. Geen probleem! De ontwerpers van Donkergroen wisten er wel raad mee en kwamen met een origineel ontwerp. Een voltreffer zo bleek later.



'Er zijn zelfs twee onbereikbare eilanden bedacht die specifiek zijn voor de flora en fauna'.



## ONTWERP

Het ontwerp is gemaakt met het idee de kinderen het kenmerkende landschap van de Flevopolder te laten beleven. Via de toegangsbrug komen ze in een gebied waar vroeger een boerderij heeft gestaan. Her en der zijn sporen te vinden van het boerenerf, een ruïne van een boerenschuur, een boomgaard en zelfs trekkerbanden wijzen op de geschiedenis van deze plek. Het boerenerf gaat langzaam over in een meer landschappelijk deel met bos en open plekken. De ideale plek om te verstoppen, hutten te bouwen of gewoon lekker niets te doen. Uiteindelijk komen de kinderen via het bos in een typisch polderlandschap met water en slootjes. Ze kunnen hier op diverse manieren het water beleven: in, over, door, boven of op het water. Kortom het is een plek waar ieder kind zijn of haar eigen polderavontuur ervaart.

De verschillende plekken hebben ieder hun eigen naam en functie. Lekker broodjes bak je op de vuurplaats in Brandmere. De hele middag bouwen met zand, klauteren op de speelheuvel of verstoppen in de ruïne van de oude boerenschuur doe je in Graafmere. In Legnere is het heerlijk chillen op het strand of pootje baden in het water. Attributen voor het bouwen van een echte hut voor het maken van een vlot vind je in Bouwmere. Kortom het speeleiland is een spel op zich.

## BIJZONDERE OPLOSSING

Over het gebied is veel commotie ontstaan. Kinderen tussen de 7 en 14 jaar zijn mede daarom gevraagd om mee te denken over de inrichting door middel van een zogenaamde 'mee-denkmiddag'. Zij hebben getekend hoe bijvoorbeeld Keimere eruit zou kunnen zien of wat voor beeld zij hebben bij Kijkmere. Een aantal tekeningen is gezamenlijk uitgewerkt tot een maquette. De input van deze participatiemiddag is verwerkt in het ontwerp en de uitkomsten zijn op school teruggekoppeld aan de kinderen. Daarnaast is er een werkgroep van bewoners opgezet om de wensen en voortgang te bespreken. Zo is er een speeleiland ontstaan van iedereen voor iedereen.

## BLIJVEND RESULTAAT

Spelen op het Speeleiland leert de kinderen spelenderwijs wat de verschillende waarden zijn van het omringende landschap. Zo is spelen in het bos iets heel anders dan spelen met water of in het zand. Door de combinaties van open/dicht, hoog/laag, nat/droog raken jong en oud niet uitgespeeld en valt er iedere keer iets nieuws te ontdekken. Het terrein lijkt spontaan te zijn ontstaan, mede door de aanwezigheid van de bestaande grote bomen. Maar de kinderen en omwonenden weten wel beter, het is hun Speeleiland.



'Springen over de stapstenen naar de eilandjes is leuk!'