

Stap 1 Het lege plein

Situatie

De aannemer heeft alle oude tegels weggehaald. Wat overblijft is een leeg rechthoekig terrein naast de school. Midden op het plein staat een oude kastanjeboom die er al zestig jaar staat. Die mag niet weg, zegt de gemeente. Naast de school zit een nooduitgang die altijd vrij moet blijven. De leerlingenraad heeft alle groepen gevraagd wat er op het nieuwe plein moet komen. Drie dingen werden veruit het vaakst genoemd: een plek om te voetballen, een zandbak en een groot speeltoestel om op te klimmen. De directeur heeft beloofd dat die er alle drie komen.

Opdracht

Teken de plattegrond van jullie nieuwe plein op ruitjespapier. Er moeten minstens zes onderdelen op staan. Houd je aan deze eisen:

- Er is een plek om te voetballen, een zandbak en een groot speeltoestel.
- De kastanjeboom blijft staan waar hij staat.
- Voor de nooduitgang blijft een vrije strook van twee meter breed.
- Je kunt elk onderdeel bereiken zonder dwars over een ander onderdeel te lopen.
- Er is niet genoeg ruimte voor alles wat je zou willen. Kies dus bewust: veel plek voor rennen en spelen, of ook rustige plekken om te zitten en te praten.

Denk na over

- Wie gebruiken dit plein allemaal, en wat wil ieder van hen?
- Welke onderdelen kunnen naast elkaar liggen, en welke juist niet?
- Wat doe je met de plek onder de boom, is dat verloren ruimte of juist de fijnste plek?

Controle

Loop met je vinger vanaf de schooldeur naar elk onderdeel. Kom je overal zonder over iets anders heen te lopen?



Stap 2

Er komen twee groepen bij

Situatie

De school om de hoek sluit. Vanaf januari komen er twee groepen bij jullie op school: zestig kinderen extra. En omdat er maar één pauzemoment in het rooster past, staat straks iederéén tegelijk buiten. Ook de kleuters.

Opdracht

Pas jullie plattegrond aan zodat zestig kinderen extra erop passen. Niets van stap 1 mag verdwijnen, verplaatsen of kleiner maken mag wel. De kleuters moeten een eigen plek krijgen waar ze niet ondersteboven gelopen worden.

Je mag kiezen: alles herindelen zodat iedereen tegelijk naar buiten kan, of de school adviseren om de pauzes te splitsen. Kies je voor splitsen, dan raakt de school lestijd kwijt en moet je uitleggen waarom dat het waard is.

Denk na over

- Hoeveel ruimte heeft één kind eigenlijk nodig om te spelen?
- Welk onderdeel kan kleiner worden zonder dat het onbruikbaar wordt?
- Wat is erger: een vol plein of minder lestijd?

Controle

Tel na: past elke groep ergens en heeft de kleutergroep een plek met een duidelijke grens eromheen?

Stap 3

Wie loopt waar?

Situatie

De directeur heeft jullie plattegrond meegenomen naar de gemeente. Daar werkt een veiligheidsadviseur die naar één ding kijkt: hoe lopen de kinderen straks over dit plein? Waar een looproute dwars door een plek gaat waar hard gespeeld wordt, gebeuren de ongelukken.

Hij stuurt de plattegrond terug zonder handtekening. "Ik keur geen plein goed waarop de looproutes niet staan," schrijft hij erbij. "En die moeten jullie zelf tekenen. Jullie hebben dit plein bedacht, dus jullie weten als enige waar alles voor bedoeld is."

Opdracht

Pak drie kleuren potlood en teken op je eigen plattegrond de route van drie kinderen. Begin elke route bij de schooldeur:

- een kleuter die naar de zandbak gaat;
- een kind dat gaat voetballen;
- een kind dat halverwege de pauze weer naar binnen moet.

Kijk waar deze lijnen door een speelplek heen gaan of elkaar kruisen. Dat zijn jullie botsplekken. Zet er een kruisje bij.

Los daarna deze drie dingen op:

- De schooldeur. In de eerste twintig seconden van de pauze komt de hele school er tegelijk uit, terwijl er ook kinderen naar binnen willen. Zorg dat het daar niet vastloopt.
- De bal. Een bal die hard wordt geschoten, vliegt van de voetbalplek af. Kijk op je plattegrond wie er dan geraakt kan worden: kinderen op een bankje, kleuters in de zandbak, iemand die net langsloopt. Zorg dat de bal op de voetbalplek blijft.
- De ergste kruising uit jullie eigen tekening. Kies de botsplek waar het het snelst misgaat en haal die weg.
Twee eisen: de voetbalplek en de zandbak blijven allebei en de speelruimte wordt niet kleiner dan in stap 2.

Elk hek, elk net en elke muur maakt het plein veiliger, maar ook voller en minder vrij. Zoek per probleem de oplossing die het minste ruimte kost.

Denk na over

- Kun je een kruising ook weghalen door iets te verplaatsen in plaats van iets te bouwen?
- Waar moet echt een harde grens komen, en waar is een lijn op de grond genoeg?
- Hoe zorg je dat kinderen vanzelf de veilige route kiezen, zonder dat iemand het hoeft te zeggen?

Controle

Teken de drie routes opnieuw op je aangepaste plattegrond. Gaat er nu nog een lijn dwars door een plek waar hard gespeeld wordt?

Stap 4 De hoosbui

Situatie

Halverwege de bouw valt er in één nacht zestig millimeter regen. De volgende ochtend staat het hele terrein blank. Het water loopt de gang van de school in, de zandbak is een modderpoel en de kastanjeboom staat tot aan de stam in het water. De aannemer belt: zo kan hij niet verder.

Een plein ligt nooit helemaal vlak. Water loopt altijd naar het laagste punt. Tot nu toe hebben jullie nog niet bedacht waar dat punt op jullie plein ligt, dus koos het water zelf, en het koos de schooldeur.

Opdracht

Bepaal waar het laagste punt van jullie plein komt en kies hoe jullie het water daar opvangen. Er zijn twee manieren:

- Bovengronds. Een greppel, een verlaagd veldje of een vijvertje. Je ziet het water staan en het zakt langzaam de grond in. Goedkoop, maar die plek is na een bui een tijd nat en zompig, dus je raakt er speelruimte kwijt.
- Ondergronds. Onder het plein komen grote kratten of buizen die het water opvangen en het langzaam laten wegzakken. Boven de grond zie je er niets van, dus je houdt al je speelruimte. Maar het is duur, en als er ooit iets verstopt raakt, moet het plein open.

Eisen:

- Het laagste punt ligt niet bij de schooldeur, niet in de zandbak en niet op de plek van de jongste kinderen.
- Al het water dat op het plein valt, komt bij jullie wateropvang terecht.
- Minstens de helft van het plein is een uur na de bui weer bespeelbaar.

Denk na over

- Welke plek op jullie plein kan het beste een tijdje nat zijn, en welke absoluut niet?
- Welke ondergrond laat water door, en welke niet?
- Wat kan de plek waar het water samenkomt op droge dagen zijn?

Controle

Zet een stip op vier plekken langs de rand van je plein en teken vanaf elke stip een pijl de kant op waar het water heen loopt. Komen alle vier de pijlen bij jullie wateropvang uit, en geen enkele bij de schooldeur?

Stap 5 De rekening

Situatie

De aannemer stuurt de rekening. Die is twaalfduizend euro hoger dan wat de school heeft. De directeur wil hem morgen ondertekend terug, dus er moet vandaag twaalfduizend euro af.

Er is één ding dat de directeur er niet af wil hebben. Hij heeft de leerlingenraad de voetbalplek, de zandbak en het speeltoestel beloofd. "Een belofte is een belofte," zegt hij. "Die drie blijven. Zoek het geld ergens anders."

Opdracht

Zoek elk onderdeel van je plattegrond op in deze lijst:

- 9.000 euro: een groot speeltoestel: klimrek, klimtoestel, glijbaan of kabelbaan
- 9.000 euro: ondergrondse wateropvang
- 6.000 euro: voetbalplek met laag hekje, zandbak, kleuterhoek, bovengrondse waterplek of greppel, podium, of alle paden samen
- 3.000 euro: groen, moestuin, bankjes, boomstammen, schaduwdoek, krijtmuur, watertappunt of fietsenstalling

Op elke rekening staan ook deze posten. Reken ze mee bij je totaal:

- 6.000 euro: grondwerk. Hier kan niets af.
- 4.000 euro: schilderwerk en speellijnen op de grond, in vrolijke kleuren.
- 1.000 euro: een springkussen bij de opening.
- 1.000 euro: een clown die het feest komt opvrolijken.
- 1.000 euro: een snoepkraam voor de hele school tijdens de opening.

Haal er twaalfduizend euro af. Regels:

- De voetbalplek, de zandbak en het speeltoestel mogen goedkoper, maar niet verdwijnen. Die zijn beloofd.
- De kleuterhoek en de wateropvang mogen goedkoper worden, maar ook niet verdwijnen.
- Er blijven minstens zes onderdelen op het plein over.
- Bij alles wat je schrapt of goedkoper maakt, schrijf je op wat kinderen daardoor missen.
- Goedkoper maken mag. Een voetbalplek zonder hekje kost 3.000 in plaats van 6.000, en een kleinere zandbak of kleuterhoek ook.
- Een eenvoudiger speeltoestel, bijvoorbeeld een klimrek van boomstammen zonder glijbaan, kost 6.000 in plaats van 9.000. Maar een voetbalplek zonder hekje laat de bal weer tussen de spelende kinderen vliegen, en dat had je in stap 3 net opgelost.
- Het schilderwerk en alles wat bij het openingsfeest hoort, mag je helemaal schrappen. Samen is dat zeventuizend euro. Maar dan wordt je plein grijs of gaat het open zonder springkussen, zonder clown en zonder snoep. Je mag ook één ding van het feest houden en de rest laten vallen.

Denk na over

- Wat is meer waard: een plein met kleur of een groter speeltoestel?
- Wat gaat er kapot als je iets goedkoop maakt en wat maakt dat uit?
- Het feest duurt één middag en het plein blijft twintig jaar liggen. Is dat een reden om het feest te schrappen, of juist niet?

Controle

Tel je oude en je nieuwe totaal op. Is er precies twaalfduizend euro af, en staan de voetbalplek, de zandbak, het speeltoestel, de kleuterhoek en de wateropvang er allemaal nog?

Stap 6

Het plein gaat open voor de buurt

Situatie

De gemeente heeft een voorstel. De buurt heeft geen speelplek en jullie plein zal na drie uur 's middags leegstaan. Als het plein na schooltijd en in het weekend open blijft voor iedereen uit de buurt, betaalt de gemeente mee aan de inrichting. De buurman die tegen het plein aan woont, is er niet blij mee.

Opdracht

De school zegt ja. De gemeente betaalt drie van deze vier maatregelen. Kies er drie en teken ze in:

- verlichting langs de paden
- een laag hek met poortje om de kleuterhoek
- extra prullenbakken en bankjes
- een stevige verharde plek voor buurtactiviteiten

Het plein moet overdag voor de school precies zo goed blijven werken als het was. Schrijf op welke maatregel je laat vallen en waarom je die het beste kunt missen.

Denk na over

- Wat gebeurt er 's avonds op een donker, leeg plein?
- Waar heeft de buurman last van en kun je daar in je ontwerp iets aan doen?
- Welke spullen van de school moeten beschermd worden tegen gebruik door anderen?

Controle

Kijk naar je drie gekozen maatregelen. Kan de school de volgende ochtend nog steeds gewoon buitenspelen?

Stap 7

De eindkeuring

Situatie

Over twee weken wordt het plein feestelijk geopend. Voor die tijd komt de keurmeester langs met een controlelijst. Alles wat jullie onderweg hebben opgelost, wordt nog één keer nagelopen.

Opdracht

Loop deze lijst af en pas aan wat nog niet in orde is:

- De kastanjeboom staat er nog en de strook voor de nooduitgang is vrij.
- De drie beloofde wensen staan er nog: de voetbalplek, de zandbak en het speeltoestel.
- Elk onderdeel is bereikbaar zonder dwars over een ander onderdeel te lopen.
- Alle kinderen, ook de zestig nieuwe, kunnen tegelijk buiten spelen.
- De jongste kinderen hebben een eigen plek met een duidelijke grens.
- Bij de schooldeur loopt het aan het begin van de pauze niet vast.
- Een hard geschoten bal blijft op de voetbalplek en kan niemand raken die niet meevoetbalt.
- Geen enkele looproute gaat dwars door een plek waar hard gespeeld wordt.
- Het regenwater loopt naar jullie wateropvang en niet naar de schooldeur, en de helft van het plein is een uur na een bui weer bespeelbaar.
- Er is twaalfduizend euro van de rekening af.
- We hebben drie van de vier buurtmaatregelen gekozen en kunnen uitleggen waarom we de vierde lieten vallen.
- Het plein werkt overdag voor de school én na schooltijd voor de buurt.
- Geef jullie plein daarna een naam en maak een legenda bij de plattegrond, zodat de keurmeester in één oogopslag ziet wat elk onderdeel is.

Controle

Laat een ander groepje jullie plattegrond lezen zonder uitleg erbij. Begrijpen zij met de legenda in de hand wat er waar ligt en waar de wateropvang zit?

Stap 8

De presentatie

Situatie

De opening is over twee weken. De directeur, iemand van de gemeente en twee ouders komen naar jullie luisteren. Zij kiezen welk ontwerp er echt wordt aangelegd. Jullie krijgen vijf minuten.

Opdracht

Presenteer jullie schoolplein. Vertel in elk geval:

- hoe jullie plein heet en wat er te doen is;
- welke keuzes jullie hebben gemaakt en waarom;
- welk probleem het lastigst was om op te lossen;
- wat er van de rekening af moest en wat jullie daarvoor hebben opgegeven
- welke oplossing het beste werkte;
- waarom de school jullie ontwerp moet kiezen en niet dat van een ander groepje.

Zorg dat iedereen in de groep een deel vertelt. Gebruik jullie plattegrond met de legenda erbij, zodat de luisteraars kunnen meekijken.

Denk na over

- Welke keuze gaat iemand zeker bevragen, en wat is jullie antwoord daarop?
- Wat is het sterkste punt van jullie plein?
- Hoe laat je zien dat jullie ontwerp onderweg verbeterd is en niet in één keer bedacht?

Controle

Oefen één keer met de klok erbij. Blijven jullie binnen vijf minuten en komt elk punt aan bod?

Project: Het nieuwe schoolplein**Leerdoelen**

Na afloop kan ik:

- een plattegrond tekenen waarop ik de ruimte verdeel tussen kinderen die iets heel anders willen;
- de looproutes over een plein intekenen en aanwijzen waar die door een speelplek heen gaan;
- uitleggen hoe ik een plein veiliger maak zonder dat er speelruimte verdwijnt;
- laten zien waar regenwater naartoe stroomt en kiezen hoe ik het opvang;
- mijn ontwerpkeuzes verdedigen tegenover mensen die er anders over denken.

Voor wie

Dit is één project op één basisniveau dat leerlingen zelfstandig in groepjes van drie of vier uitvoeren, met de leerkracht als begeleider. De basis is geschikt voor midden- en bovenbouw. Jongere leerlingen doen mee door de situaties voor te laten lezen en het accent op tekenen en bouwen te leggen; oudere leerlingen krijgen extra eisen mee uit het blok hieronder. Reken op zes tot acht lesmomenten van drie kwartier, of één projectweek. Elk groepje werkt het hele project door aan dezelfde plattegrond, dus laat die tussendoor niet weggooien.

Extra opties om het project moeilijker te maken

- Laat leerlingen op schaal werken: één hokje ruitjespapier is één meter, en laat ze de oppervlakte van elk onderdeel berekenen.
- Geef een minimale norm mee: minstens drie vierkante meter speelruimte per kind.
- Vraag bij stap 3 een vierde looproute, bedacht door de leerlingen zelf, met de vraag wie op hun plein nog meer een vaste route heeft.
- Laat bij stap 4 uitrekenen hoeveel liter water er op het plein valt bij zestig millimeter regen, en hoe groot de wateropvang dan moet zijn.
- Vraag bij stap 5 een volledige begroting met tussentotalen, en laat ze het verschil tussen de oude en de nieuwe rekening berekenen.
- Vraag een onderbouwde materiaalkeuze: waarom rubbertegels, houtsnippers of gras onder het klimtoestel?
- Laat de presentatie in stap 8 eindigen met een reactie op twee kritische vragen die een ander groepje vooraf heeft ingeleverd.
- Er is bij dit project niet één goede oplossing. Het gaat er niet om welk plein het mooiste is, maar of leerlingen belangen tegen elkaar kunnen afwegen en hun keuzes kunnen verdedigen.

Geef **de Hulpkaart** suggesties aan leerlingen die vastlopen of nog geen idee hebben, of standaard aan plus- en/of vo-leerlingen. Het zijn basisonderdelen; leerlingen mogen ook hun eigen onderdelen toevoegen.

Materialen

- ruitjespapier op A3, meerdere vellen per groepje
- potloden, gum en een liniaal
- drie kleuren potlood of stift per groepje, voor de looproutes in stap 3
- kleurpotloden of stiften voor de legenda
- karton, restmateriaal, kurk, satéprikkers, klei en tape als groepjes een maquette bouwen
- een rekenmachine voor stap 5 en 6
- eventueel een rolmaat of meetlint om het eigen schoolplein op te meten
- een geprinte Hulpkaart per groepje

- het keuringsrapport, één per groepje

Suggesties voor de start

- Loop met de klas in de pauze naar buiten en laat ze vijf minuten alleen naar looproutes kijken: waar lopen de meeste kinderen, waar botsen ze bijna, en welke hoek gebruikt niemand?
- Maak een woordweb rond de vraag: wat maakt een schoolplein leuk?
- Stel de vraag: als jij één ding op ons plein mocht veranderen, wat zou dat zijn en wie wordt daar blij van?
- Laat leerlingen in tweetallen opschrijven wie er allemaal iets van het plein wil: de kleuters, de voetballers, de buurman, de conciërge, de leerkracht met pleinwacht.
- Vraag waar het water blijft na een flinke bui op jullie eigen plein en laat ze de volgende regenbui gaan kijken of ze gelijk hadden.

Hulpkaart – mogelijke onderdelen voor jullie plein

- Voetbalplek: een afgebakende plek om te voetballen. Deze moet er altijd zijn.
- Zandbak: een bak met zand om in te graven en te bouwen. Deze moet er altijd zijn.
- Klimtoestel: een toestel om op te klimmen, te hangen en te glijden.
- Kleuterhoek: een eigen plek voor de jongste kinderen, met kleinere speeltoestellen.
- Bankjes en picknicktafels: plekken om te zitten, te praten of te eten.
- Groenstrook: struiken, planten of bloemen langs de rand.
- Boomstammen: dikke stammen om overheen te lopen, op te zitten of mee te bouwen.
- Tegelpad: een pad waarover je droog van de deur naar de andere kant loopt.
- Fietsenstalling: een overdekte plek voor de fietsen van kinderen en leerkrachten.
- Schaduwplek: een doek of afdak waaronder je uit de zon kunt zitten.
- Podium: een verhoogd vlak om op te spelen, op te treden of op te zitten.
- Moestuinbakken: bakken waarin de klas iets kan zaaien en oogsten.
- Watertappunt: een kraan waar je kunt drinken en je handen kunt wassen.
- Krijtmuur of speelbord: een muur of bord waarop je mag tekenen of spelletjes kunt doen.

Keuringsrapport Het Nieuwe Schoolplein

Jullie plein wordt niet beoordeeld op hoe mooi het is. De keurmeester kijkt of jullie als groep bewuste keuzes hebben gemaakt en of jullie die keuzes kunnen uitleggen. Een plein met een lelijke maar goed doordachte oplossing scoort hoger dan een mooi plein waarvan niemand weet waarom het zo is.

Groepsnaam:

Bereikbaarheid

Nog niet Bijna Goedgekeurd

Opmerkingen:

Veiligheid en looproutes

Nog niet Bijna Goedgekeurd

Opmerkingen:

Ruimte en indeling

Nog niet Bijna Goedgekeurd

Opmerkingen:

Wateropvang

Nog niet Bijna Goedgekeurd

Opmerkingen:

Speelplezier voor alle leeftijden

Nog niet Bijna Goedgekeurd

Opmerkingen:

Omgaan met beperkingen

Nog niet Bijna Goedgekeurd

Opmerkingen:

Onderbouwing van keuzes

Nog niet Bijna Goedgekeurd

Opmerkingen:

Presentatie (naam + legenda)

Nog niet Bijna Goedgekeurd

Opmerkingen: