



**Met blind  
vertrouwen  
de speeltuin in**

**Handreiking bij de aanleg  
van een inclusieve speeltuin**







# Inhoud

<b>Inleiding</b>	<b>4</b>
De drie grootste problemen	5
Voor je begint	5
<b>Uitgangspunten bij de aanleg of verbouwing van een inclusieve speeltuin</b>	<b>6</b>
<b>Opbouw van het proces</b>	<b>9</b>
Locatieanalyse	9
Ontwerp	9
Uitvoering	9
Eindevaluatie	9
<b>Opbouw van de speeltuin</b>	<b>10</b>
Terrein	10
Paden	12
Rustplekken	15
Speelplekken	16
Beplanting op de speelplaats	20
<b>Zintuigen</b>	<b>21</b>
Zien	21
Horen	22
Voelen	22
Ruiken en proeven	22
Houdings- en bewegingsgevoel	23
Evenwichtsgevoel	23
<b>Contactgegevens en colofon</b>	<b>24</b>

# Inleiding

Bij het aanleggen van een speeltuin komt veel kijken. Het is een plek waar kinderen hun energie kwijt kunnen, maar ook kunnen rusten. Waar ze contact leggen met anderen en even alleen kunnen zijn. Een goed aangelegde, groene speeltuin biedt veel voordelen. Het heeft een positief effect op het welzijn van kinderen, er wordt minder gepest en een groene omgeving draagt bij aan de concentratie van kinderen.

Bij Koninklijke Visio hebben we daar een uitdaging bij. De speeltuin moet geschikt zijn voor kinderen die blind of slechtziend zijn en eventueel in een rolstoel zitten of een verstandelijke beperking hebben.

In 2022 realiseerden we bij onze school in Haren een nieuwe speeltuin. Een groene speeltuin, met voldoende uitdaging en rustplekken. In deze brochure geven we praktische tips en informatie aan (zorg)instellingen, gemeenten en scholen die hier ook mee bezig willen.

Deze brochure is bedoeld als handreiking bij het aanleggen of rooveren van een inclusieve speeltuin. Er worden basisprincipes gedeeld die kunnen helpen bij het maken van een ontwerp. We stellen dit gratis beschikbaar, omdat we graag zien dat alle speeltuinen toegankelijk zijn voor iedereen. Wel is onze belangrijkste tip om échte specialisten rond inclusieve speeltuinen in te huren, omdat toegankelijkheid in de details zit.

Deze brochure is een handreiking voor het creëren van een veilige, maar uitdagende speelomgeving waarin kinderen ongeremd kunnen spelen.



Met een **verlaagde gezichtscherpte** is dit speeltoestel moeilijk te vinden



Een kleine **aanpassing in kleurgebruik** is enorm helpend

## De drie grootste problemen

Kinderen met een visuele beperking missen visuele informatie wanneer ze een speelplaats betreden. Ze hebben geen overzicht van de omgeving en zien ook niet waar, waarmee en hoe andere kinderen aan het spelen zijn. Dit heeft vooral gevolgen voor de **oriëntatie** in de ruimte. Het belemmert ook **samenspel**. Tenslotte missen de kinderen **uitdaging** wanneer de speelplaats vooral ingericht is op visuele prikkels. De speeltuin bij Visio is ontworpen om juist deze drie aspecten te stimuleren.

## Voor je begint

Het aanleggen van een inclusieve speeltuin vraagt om kennis en ervaring op dit vlak. Het samenstellen van een goed team met kennis en ervaring met de doelgroep is dan ook de basis van het proces. Dit team is betrokken van het begin tot eind. Het allerbelangrijkste is het aanstellen van een procesbegeleider met kennis over dit onderwerp die tijdens het hele traject betrokken is. Schakel een ontwerper in met verstand van inclusieve speeltuinen, of laat deze naar je ontwerp kijken. Betrek voor de aanleg ook een aannemer die ervaring heeft met inclusieve speeltuinen. De kennis en ervaring die zij meebrengen zijn een groot deel van het succes. Daarnaast kan een groep ervaringsdeskundigen een goede aanvulling zijn.

# Uitgangspunten bij de aanleg of verbouwing van een inclusieve speeltuin

## 1 Team

Het aanleggen of renoveren van een inclusieve speeltuin vraagt om veel verschillende disciplines. Er is iemand nodig met verstand van het ontwerpen van speeltuinen, van de doelgroep, iemand die het proces goed kan begeleiden en iemand die weet wat er nodig is bij de aanleg. Vooral de technische vertaling van theorie over contrast en textuur naar de praktische keuze van materialen en ondergronden vraagt de nodige ervaring. Investeer in een team van mensen met verschillende expertises. We raden aan om een externe projectleider aan te stellen en specialisten in te huren. **Durf hulp in te schakelen!**

## 2 Ervaring

Laat het team ervaren hoe het is om blind of slechtziend een nieuwe ruimte te ontdekken. **Zet – letterlijk – verschillende brillen op:** met wazig zicht, een kokervisus, geheel blind. Daag jezelf uit: ga voetballen of stap op een kabelbaan. Doe dit onder begeleiding van een (ervarings)deskundige. Zonder uitleg kun je iets geblinddoekt als gevaarlijk bestempelen, terwijl echt blinde kinderen meesters zijn in het compenseren van hun beperking en uitdaging nodig hebben. Een ander idee is een bezoek aan het **MuZIEum** in Nijmegen.

### 3 Doelgroep

Verdiep je in de doelgroep. Als voorbeeld geven we een **zand-water plaats**. Voor kinderen met een visuele beperking moet er veel te ontdekken zijn met andere zintuigen dan de ogen. Voor kinderen met een motorische beperking is een verharding, bijvoorbeeld een grondverstevigingsplaat, onder het zandoppervlak nodig. En voor kinderen met een verstandelijke beperking is een eenvoudige zandtafel plezierig. Daarnaast is een inclusieve en toegankelijke speeltuin voor een hele brede doelgroep nuttig. Niet alleen voor kinderen, maar ook voor ouders en grootouders met een verminderde visus of mobiliteit.

### 4 Draagvlak

Wil je weten wat je speeltuin nodig heeft? Vraag de toekomstige gebruikers van de speeltuin wat ze leuk vinden om te doen (niet welke speeltoestellen ze willen!) en stel open vragen. Betrek kinderen met en zonder beperking. Daarnaast hebben hun ouders, grootouders, begeleiders en verzorgers vaak ook een goed beeld van wat er nog mist. Bij 'rustplekken' vertellen we daar iets meer over. Bedenk wel dat volwassenen vaak invullen voor kinderen. Je kunt ook de speeltuinbende inschakelen. Ga naar [www.speeltuinbende.nl](http://www.speeltuinbende.nl) voor meer informatie. De informatie die je hiermee ophaalt, komt goed van pas bij je programma van eisen.

### 5 Communicatie

Denk er bij het betrekken van gebruikers aan om toegankelijke communicatiemiddelen in te zetten. Voor mensen met een visuele beperking is digitale tekst bijvoorbeeld beter dan een foto of een vragenlijst op papier. Zo heeft elke doelgroep zijn eigen wensen.



Zelfs als Visio-school voor blinde en slechtziende leerlingen hadden we specialistische kennis van DesignMinds en Donker Groep nodig om logische keuzes te maken. Wij waren aangepaste speeltoestellen aan het zoeken, terwijl het aanpassen van de omgeving de crux bleek te zijn."

## 6 Integraal

Een speeltuin renoveren of aanleggen kan een verrijking voor de wijk betekenen. Het kan een voorbeeldplek worden voor hoveniers en een ontmoetingsplek voor de buurt. Ga er bij het aanleggen van de speeltuin vanuit dat iedereen er kan spelen. Jong en oud, met of zonder beperking.

## 7 Financiering

Een goede, veilige, uitdagende speeltuin heeft een behoorlijk prijskaartje. Voor het aanleggen van een inclusieve speeltuin zijn mogelijk subsidies beschikbaar. Huur een subsidiebureau in die dit voor je onderzoekt en aanvraagt. **Het loont!**

## 8 Betrokkenheid

Leg je de speeltuin aan op een terrein bij een school of instelling? Laat de kinderen voorafgaand aan de aanleg kennismaken met de machines. Die maken veel geluid en dat zorgt voor veel prikkels. Door ze erin te laten zitten en ze de machines te laten voelen, zijn ze meer voorbereid op wat er komen gaat. Geef ze ook regelmatig een rondgang door de speeltuin. Zo groeien ze toe naar het eindresultaat. Gaat het om een renovatie? Biedt een alternatief speelveld tijdens de verbouwing.

### Tip

Als je een **tijdelijk (bouw)hek** plaatst, gebruik dan een **dicht hek**. Hierdoor is het werk achter het hek echt afgeschermd. Dat geeft minder overbodige visuele prikkels en is als obstakel beter zichtbaar. Zet ook de **voeten van het hek niet haaks maar in lijn**. Dat voorkomt struikelen.

Zorg ervoor dat het hek **altijd helemaal dicht of juist helemaal open staat**, zodat iemand met een visuele beperking niet tegen de zijkant botst.



# Opbouw van het proces



## Locatieanalyse

Begin met het maken van een goede analyse van de plek. Neem in de analyse ook de doelgroepen mee. In het voorbeeld van Visio gaat het om een brede doelgroep: van kinderen met enkel een visuele beperking tot ernstig meervoudig beperkte kinderen in de leeftijd van 0-20 jaar.



## Ontwerp

Na het maken van de analyse ga je verder met het maken van een ontwerp. Het ontwerp bij de speeltuin van Visio Haren is opgebouwd in vier lagen: het terrein, de paden, rustplekken en speelplekken.



## Uitvoering

Je boekt echte winst wanneer het voltallige team van A tot Z betrokken is bij het proces. Laat de medewerkers, die de daadwerkelijke uitvoering gaan verrichten, ook kennismaken met de plaatselijke doelgroep. Zo kunnen ze zich beter voorstellen wat logische keuzes zijn. Houd de procesbegeleider ook bij de uitvoering actief betrokken, want juist ook in de laatste fase kunnen praktische keuzes een idee achter een ontwerp versterken of ondermijnen. Achteraf herstellen is vaak tijdrovend en kostbaar. Voorkomen is dus beter dan genezen.



## Eindevaluatie

Is de feestelijke opening geweest? Zijn de eerste spelluren gemaakt? Neem de tijd om met elkaar te zitten en het proces te evalueren. De kennis over inclusiviteit kun je ook meenemen in andersoortig werk en delen met anderen die aan de slag willen met een inclusief project.

# Opbouw van de speeltuin

## Terrein

Deel het terrein op in speelzones, waarbij je onderscheid maakt in moeilijkheidsgraad en bereikbaarheid. Dit gebeurt in een **vlekkenplan**; een plattegrond waarop de zones globaal staan ingetekend. Zet bijvoorbeeld de speeltoestellen voor rolstoelgebonden kinderen op een plek die goed bereikbaar is. En zones met veel omgevingsgeluid zijn geschikt voor spel dat van zichzelf ook veel geluid maakt, zoals een skelterbaan of voetbalkooi. De ontwerper kan je goed adviseren wat voor jouw terrein de beste indeling is.



Een **rolstoeltoegankelijke zone** komt dichtbij de ingang





Een **motorisch uitdagende zone** kan achterin de speeltuin

**Luidruchtig spel** kan in een zone met veel omgevingsgeluid



**Sensopatisch spel** past in een stille zone





## Paden

In de tweede ontwerplaag ga je aan de slag met de logistiek binnen het terrein. Begin met een recht hoofdpad dat breed genoeg is voor twee rolstoelen naast elkaar, zodat tweerichtingsverkeer mogelijk is. Dit hoofdpad verbindt alle zones met elkaar. Daarnaast heeft het hoofdpad als belangrijkste functie het creëren van oriëntatie.

Het hoofdpad voorzie je van een gidslijn. Een gidslijn is een voelbare en zichtbare lijn, die je kunt gebruiken om je richting te bepalen. Denk daarbij aan een grasrand, stoeprand, muurtje of goot. Deze lijn is met de voeten of een taststok te volgen. Ook het toevoegen van een andere structuur van de ondergrond kan werken als gidslijn. Bijvoorbeeld gladde tegels naast grove bestrating.

Door de beplanting of ommuring aan beide kanten van het hoofdpad tactiel verschillend te maken, weet een kind in welke richting hij loopt. Denk aan een heg met grote bladeren aan de ene kant en met kleine blaadjes aan de andere kant.



**Gidslijn** (rand) en **fijn blad** aan de ene kant van het hoofdpad



**Gidslijn** (rand) en **grof blad** aan de andere kant van het hoofdpad

Op de openbare weg en bij OV haltes zijn vaak geleidelijnen aangebracht in het wegdek. Dit zijn reliëfliijnen; meestal witte ribbeltegels in een voetpad. Met een recht hoofdpad en duidelijke gidslijnen is het gebruik van geleidelijnen in een speeltuin overbodig en juist onwenselijk.

Bij de speelplaats van Visio zijn wel geleidelijnen aangebracht, maar deze zijn voor de leerlingen bedoeld om tijdens schooltijd te oefenen met stoklopen. Op het kennisportaal van Koninklijke Visio zijn de laatste richtlijnen rond geleidelijnen en gidslijnen te vinden.

Elke zone krijgt vervolgens zijpaden voor de route over het hele terrein. Hoe die route er precies uitziet, hangt van veel factoren af, zoals de grootte van het terrein en de richting waar geluid vandaan komt. Laat je daarom goed adviseren.





Een **herkenbaar** zijpad

Een **gravelstrook** knispert bij het benaderen van de glijbaan



Een **omhooglopend veld** remt af bij het benaderen van de rolstoelcarrusel





## Rustplekken

Bij een speeltuin wordt in eerste instantie gedacht aan spelen, dus aan activeren. Maar naast activeren is uitrusten (de-activeren) een belangrijke factor. Elk kind heeft verschillende behoeftes in de-activeren. Denk aan kinderen met ASS, ADD, ADHD of met een lichamelijke of verstandelijke beperking. Zorg dus voor voldoende en verschillende rustplekken!

Daarnaast kunnen de rustplekken ook functioneren als overzichtspunt voor begeleiders. Leg daarom bij het bepalen van de rustplekken de locatie-analyse ernaast en zoek een plek met weinig omgevingsgeluid, of creëer deze met beplanting die hoger is dan de bankjes. Let er ook op dat het laag genoeg blijft voor begeleiders om eroverheen te kijken. Zet de bankjes niet los in de ruimte maar op een plek met rugdekking.



### Tips

Kinderen vinden het gezellig als bankjes in een L opstelling staan.

Houd bij de rustplekken naast de bankjes ook ruimte voor rolstoelen.

## Speelplekken

In deze fase van het ontwerp komt alles samen. Deze laag is bijzonder complex, omdat het van het grootste belang is om de specifieke spelvereisten toe te passen op elke doelgroep. Dit is een moeilijke vertaalslag van theorie naar praktijk.

Onder deze laag valt ook het correct toepassen van het Warenwetbesluit attractie en speeltoestellen (WAS). Probeer dit niet te zien als een belemmering, maar als een hulpmiddel bij het maken van logische keuzes.

Breng in de speeltuin een verschil in spelniveau aan. Waar de eenvoudige speeltoestellen komen en waar de uitdagende, hangt af van de conclusies uit de locatieanalyse. Laat je goed adviseren.



Eenvoudige zand- en watertafel



Uitdagende zand- en waterspeelplaats



Veel mensen denken dat een inclusieve speeltuin vooral andere speeltoestellen heeft dan de speeltuinen die we nu meestal in de openbare ruimte zien. Bijvoorbeeld speeltoestellen met geluid. Dit is een misvatting. Kinderen met een (visuele) beperking willen spelen net zoals andere kinderen. Vaak is een aanpassing van de ruimte rondom een speeltoestel belangrijker dan het aanpassen van het speeltoestel zelf.



## Tip

Zet een hek of heg om de schommels en maak de ingang aan de zijkant, zodat blinde kinderen de schommels veilig kunnen benaderen.



## Tip

Een vlak pad is belangrijk om veilig te kunnen verplaatsen. Een uitdaging kan zijn om daarnaast juist een afgeschermd hobbelig **ervaringspad** van diverse aan te brengen.





## Tip

Gebruik een landmark, touw, keientrap of klimwand tegen een heuvel om de kinderen naar de top te leiden. Via een dergelijke gidslijn kan een kind de top van de heuvel, met daarop bijvoorbeeld een glijbaan of kabelbaan, vinden.



Doel van het ontwerp is dat als je er nog nooit bent geweest, je er toch kunt rennen zonder bang te zijn dat je ergens tegenaan knalt.”





## Tip

**Kies voor contrast in helderheid:** bijvoorbeeld een licht speeltoestel op een donkere ondergrond. Dit is nog belangrijker dan kleuren gebruiken. En ook bij verschillende kleuren kun je het contrast uitrekenen. De meeste mensen met een kleurenzienstoornis hebben problemen met rood en groen zien. Kies daarom liever voor blauw en geel om extra aandacht te trekken.

## Beplanting op de speelplaats

Gebruik **direct grote planten**, geen beplanting die nog moet groeien. Kinderen met een visuele beperking gebruiken de planten als oriëntatiepunt. Blinde kinderen moeten erbij kunnen om ze te voelen en voor slechtziende kinderen moet het dichtbij genoeg zijn om het te kunnen waarnemen.

Gebruik planten die **prettig aanvoelen** en bestand zijn tegen aanraking. Dus geen scherpe grassoorten of planten met stekels of giftige besjes.

Beplanting die dient voor oriëntatie moet **wintergroen** zijn.

Let erop dat er **geen overhangende takken** zijn waar een kind met zijn hoofd tegenaan loopt.

Laat je goed informeren over de **werking van schaduwen**. De schaduw van bijvoorbeeld een boom kan bij mensen met een visuele beperking het idee geven dat ze in een gat vallen. Verlichting van het pad kan dit voorkomen. Ook kun je zorgen voor één groot schaduwveld, door de bomen aansluitend te planten. Omdat de ogen van slechtziende mensen vaak moeite hebben om zich aan te passen aan licht en donker, is dit beter dan hier en daar een boom te plaatsen, waardoor zon en schaduw elkaar afwisselen.

**Geurende en contrasterende planten** kunnen de oriëntatie ondersteunen. Dit is specialistisch werk waar meer bij komt kijken dan je misschien zult denken. Laat je goed adviseren vanuit meerdere invalshoeken door de professionals in je team.



Een **geurende lavendel** bij een afslag



# Zintuigen

Om ons te kunnen oriënteren, maken we gebruik van onze zintuigen. Daarbij maken we onderscheid tussen vertezintuigen en nabijheidszintuigen. Vertezintuigen geven informatie over het grotere geheel. De nabijheidszintuigen geven informatie over wat binnen handbereik is.



## Zien

Goed ziende mensen kunnen op afstand een speelplaats overzien. Waar staan de speeltoestellen? Wie zijn er allemaal? Wat doen de anderen? Het bepaalt meestal de oriëntatie in de ruimte. Daarnaast kijken kinderen bij elkaar af hoe een speeltoestel gebruikt kan worden. Hoe stap je bijvoorbeeld op een kabelbaan? Blinde kinderen missen deze 'snelle' informatie.



1. Centrale gezichtsveldbeperking
2. Wazig zicht
3. Normaal zicht



## Horen

Het gehoor is ook belangrijk om te oriënteren. Bewegende speeltoestellen maken geluid en ook spelende kinderen zijn te horen. Voorwerpen in de omgeving kunnen een echo geven, waardoor je kunt bepalen of iets dichtbij of ver weg is. Verschillende materialen, zoals planten of gladde muren, kunnen verschillende soorten echo's produceren. Zelfs de ondergrond van paden kan anders klinken als je eroverheen loopt. Geluiden bieden blinde kinderen op deze manier waardevolle informatie. Het is belangrijk om overmatige geluiden te vermijden, omdat deze verstorend kunnen zijn. Daarom is het voor blinde kinderen handig om hogere beplanting tussen speelzones te plaatsen, zodat geluiden gescheiden blijven.



## Voelen

De tast is een nabijheidszintuig. Je kunt immers slechts voelen wat binnen handbereik is. Op de tast is het moeilijk overzicht te krijgen van grote speeltoestellen. Een blind kind kan wel een stukje zitting van de schommel voelen en ook wel een stukje van de ketting, maar niet de stellage eromheen en zeker niet alles in één keer, zoals een ander kind de gehele schommel ziet. Om een speeltoestel af te tasten moet het voor een blind kind veilig en plezierig zijn om dit te doen. Scherpe randen of plakkerige structuren zullen vaak afschrikken.



## Ruiken en proeven



De geur is officieel ook een nabijheidszintuig, al kan geur ook op grote afstand waargenomen worden. Een stinkende vuilnisbak kan een blind kind afkeer geven van een zone. Een blinde leerling kan zijn neus handig inzetten om bepaalde zones van het terrein te herkennen wanneer er onderscheidende planten zijn neergezet. Proeven kan ook een manier zijn waarop zij hun omgeving waarnemen. Dit heeft dezelfde functie als bij kleine, ziende kinderen die dingen in hun mond stoppen: ze verkennen de voorwerpen. Let extra goed op dat planten en struiken geen giftige besjes of bladeren hebben.







## Houdings- en bewegingsgevoel

Een kind weet bij een bekende trap van de glijbaan hoe hoog hij zijn voeten moet optillen zonder dat hij eerst de traptreden hoeft af te tasten. Ook of hij midden op de trampoline blijft springen of steeds verder naar de rand springt. Deze informatie over houding en beweging, ook wel proprioceptie, komt uit de zintuigen in onze spieren en gewrichten. Zonder zicht is het moeilijk om te weten hoe jouw lichaam staat ten opzichte van een speeltoestel. Daarom helpt het blinde kinderen om zich aan een touw, beugel of handvat vast te houden tijdens het bewegen.



## Evenwichtsgevoel

Het evenwichtsgevoel, afkomstig van de zintuigen in het binnenoor (vestibulair systeem), geeft informatie over de positie en bewegingen van het hoofd. Het waarschuwt ons bij dreigende valpartijen, zoals struikelen over een losse stoeptegel of boomwortel. Een blind kind heeft ook deze reactie, maar zal vaker struikelen omdat het de tegel of wortel niet ziet. Hierdoor zijn veel blinde kinderen bang om te vallen en blijven ze passief op een speelplaats. Eenvoudige, veilige en voorspelbare paden moedigen deze kinderen aan om onbelemmerd de ruimte te verkennen. We merken dat speeltoestellen die een beroep doen op evenwicht, zoals schommels of carrouzels, vaak gekozen worden door blinde kinderen. Dit is voor hen een veilige manier om met evenwicht te spelen.





# Contactgegevens en colofon

## Advies en ontwerp

### DesignMinds

Kris Brouwers

[www.designminds.nl](http://www.designminds.nl)

[info@designminds.nl](mailto:info@designminds.nl)

## Uitvoering

### Donker Groep

Tjibbe Haanstra

[www.donkergroep.com](http://www.donkergroep.com)

[info@donkergroep.com](mailto:info@donkergroep.com)

## Advies

### Koninklijke Visio

Inge Hordijk

[www.visio.org](http://www.visio.org)

[onderwijsharen@visio.org](mailto:onderwijsharen@visio.org)

(voorbeeldspeeltuin Haren)

Frouck de Boer e.a.

[www.visio.org](http://www.visio.org)

[toegankelijkheid@visio.org](mailto:toegankelijkheid@visio.org)

(advies visuele beperking)

## Tekst

### op het puntje

Misja Boonzaayer

[www.ophetpuntje.nl](http://www.ophetpuntje.nl)

[misja@ophetpuntje.nl](mailto:misja@ophetpuntje.nl)

## Fotografie

Geert van Delden

## Vormgeving

### Makes Sense

Maria Riedijk

[www.makes-sense.nl](http://www.makes-sense.nl)

[maria@makes-sense.nl](mailto:maria@makes-sense.nl)

