



SPEEL- EN ONTMOETINGSPLEK PATERSVELD

DEFINITIEF ONTWERP / GEMEENTE SINT ANTHONIS / STEVENSBEK



**donker
design**



// COLOFON

Titel:	Speel- en ontmoetingsplek Patersveld
In opdracht van: Contactpersoon:	Gemeente Sint Anthonis Bart Huckriede
Auteur:	Donker Design Postbus 6209 4000 HE TIEL
Contactpersoon: Email:	Wendy Burgers wendy.burgers@donkerdesign.com
Klantnummer: Projectnummer: Kenmerk: Versie:	906565 200482 200482_DO_RAP_01 1
Datum:	27-10-2020

// INHOUD

Inleiding

Aanleiding	4
Uitwerking	4

Speel- en ontmoetingsplek Patersveld

Het ontwerp in zones	5
Het ontwerp in kleur	6

De speelzones

Uitgangssituatie bewoners	8
Het ontwerp in zones	9
Het ontwerp in kleur	10
Wandel- en struinroute	11
Bepanting	12
Greppel	13
Speeleiland	14
Speelheuvel	15
De speelhoek	16
De ligweide	17
De bouwhoek	18

DEFINITIEF ONTWERP

SPEEL- EN ONTMOETINGSPLEK PATERSVELD

AANLEIDING

Donker Design is door de gemeente Sint Anthonis gevraagd om het voorlopig ontwerp voor de speelplek Patersveld uit te werken naar een definitief ontwerp.

In dit document worden de diverse onderdelen verder toegelicht aan de hand van een ontwerpplattegrond met referentiebeelden.

Hiernaast is het voorlopig ontwerp weergegeven. Dit ontwerp vormt de basis voor de verdere uitwerking naar een definitief ontwerp.

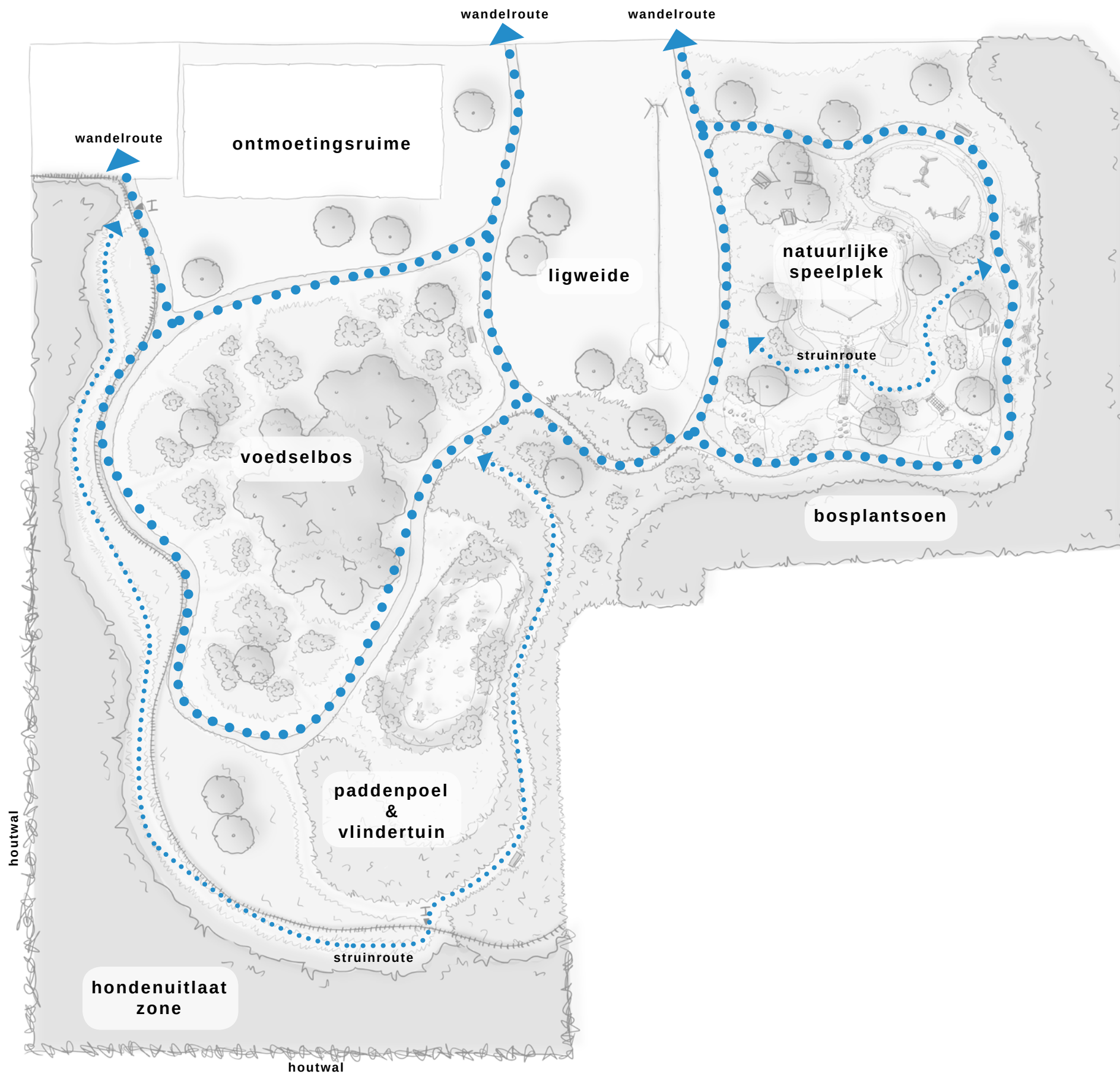
UITWERKING

Voor de uitwerking wordt er eerst op grote schaal gekeken naar het totaalplan. Vervolgens wordt er verder ingezoomd op de speelzone. Deze zal verderop in het rapport worden toegelicht.



DEFINITIEF ONTWERP

SPEEL- EN ONTMOETINGSPLEK PATERSVELD



HET ONTWERP IN ZONES

Hiernaast is een verdere uitwerking te zien van de speel- en ontmoetingsplek Patersveld. Het gebied is onderverdeeld in diverse zones.

De basisindeling van het voorlopig ontwerp is in het definitieve ontwerp overgenomen. De padenstructuur en de zonering zijn hierin terug te zien.

DEFINITIEF ONTWERP

SPEEL- EN ONTMOETINGSPLEK PATERSVELD

HET ONTWERP IN KLEUR

Hiernaast is het totaalontwerp weergegeven in kleur. Op de volgende pagina wordt er verder ingezoomd op de speelzone. Hierin worden de diverse onderdelen verder toegelicht met plattegrond en sfeerbeelden. Daarnaast worden de wijzigingen ten opzichte van het voorlopig ontwerp onderbouwd en toegelicht.

De zones hiernaast zijn verder uitgewerkt en gedetailleerd. Hierdoor worden de verschillende massa's en ruimtes in het gebied zichtbaar. Beplanting wordt op hoofdgroepen ingedeeld zoals heesters, bomen en kruiden. Er wordt onderscheid gemaakt in routing, halfverharde paden en struinroutes. Hoogteverschillen krijgen een vaste maat en er wordt een keus gemaakt in de speeltoestellen.

Op de volgende pagina wordt er verder ingezoomd op de speelzone met de bijbehorende speeltoestellen.



LEGENDA

Groen

- bosplantsoen
- vlindertuin (bloemenweide)
- ruig grasland
- gazon
- struinpaden door ruig grasland
- heesterbosjes
- vegetatie paddenpoel
- nieuwe bomen

Verharding

- halfverharding
- valondergrond toestellen (zand)
- heuvels diverse hoogtes

Inrichting

- natuurlijk hekwerk +2 poorten
- parkbanken
- houtwal (doorzetten)
- speeltoestellen

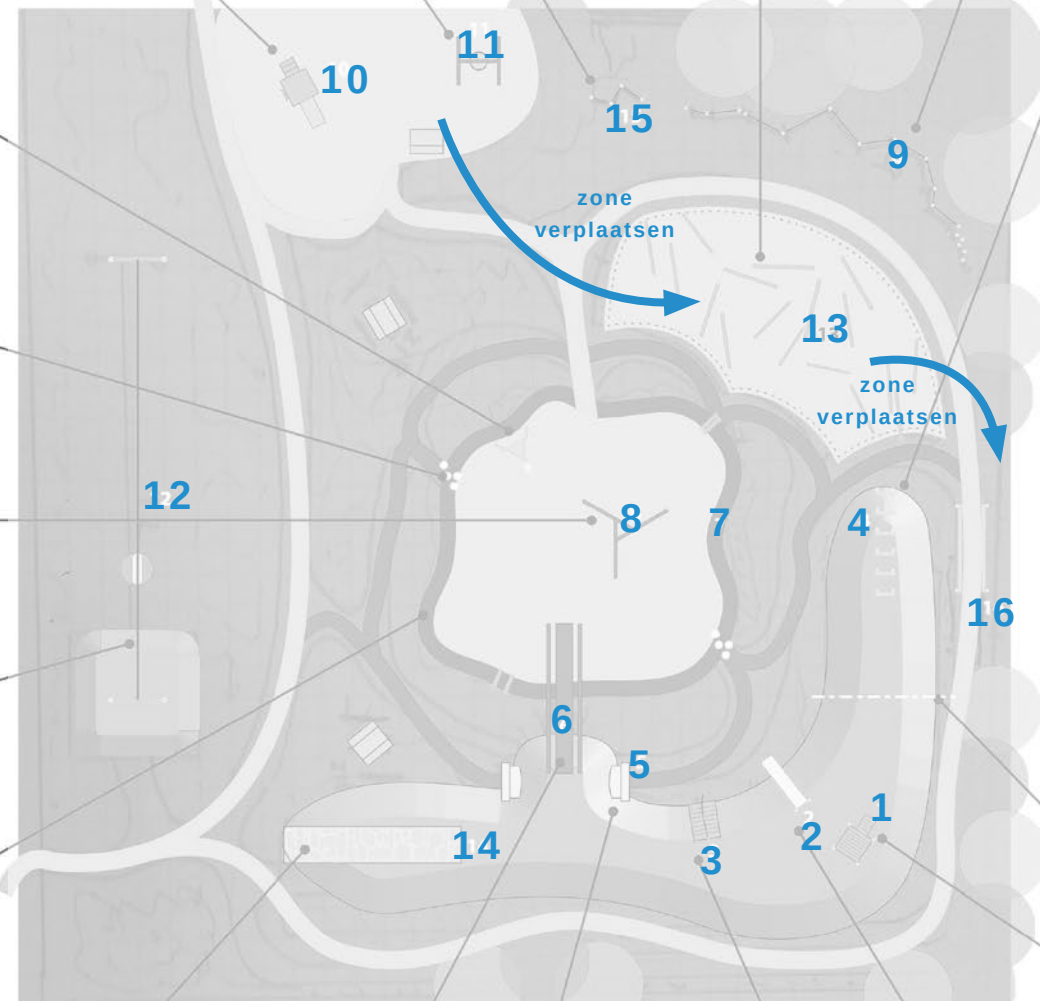


DE SPEELZONE

GEMEENTE SINT ANTHONIS - STEVENSBEEK

DEFINITIEF ONTWERP

SPEEL- EN ONTMOETINGSPLEK PATERSVELD



- 1 uitkijktoren (2 a 3 meter hoog)
- 2 glijbaan
- 3 plankier met touw
- 4 trapjes
- 5 kruipdoorbuis
- 6 balk/boomstam met 2 opstapronddjes
- 7 sloot/greppel met diverse overgangen
- 8 klimrek
- 9 obstacle parcours 20 meter
- 10 kleuterhuisje, zandbak en waterspeelbak
- 11 nestschommel
- 12 kabelbaan
- 13 bouwtuin
- 14 langzaam aflopend voetpad met verschillende ondergronden
- 15 duikelrek
- 16 loopbrug



- Pad halfverharding
- Pad houtschors/houtsnippers
- Speelzand/valzand
- Picnickbank



SPEELZONE: UITGANGSSITUATIE BEWONERS

In het definitief ontwerp wordt gekeken hoe elementen gebundeld en gecombineerd kunnen worden om binnen het budget te blijven zonder dat er speelwaarde verloren gaat. Als uitgangspunt zijn de 16 elementen van het voorlopig ontwerp gehanteerd.

Uitkijktoren (1), glijbaan (2) & klimrek (8)

Deze drie elementen worden samengevoegd tot één groot gaaf combinatietoestel. Dit toestel vormt het hart van de speeltuin. Dit toestel is gesitueerd op het "speeleiland" (zie volgende pagina). Door deze elementen te bundelen is er maar in één zone een valondergrond noodzakelijk waardoor er op het budget bezuinigd kan worden.

Plankier met touw (3), trapjes (4), parcours (9)

Deze elementen zijn in het huidige plan deels gesitueerd op de heuvel en deels aan de rand van de speelzone. Deze elementen worden gebundeld op de "speelheuvel". Door de hoogteverschillen zijn de speelaanleidingen uitdagender. Door deze elementen bij elkaar te plaatsen ontstaat er een informele route die kinderen zelf kunnen ontdekken. Vanwege het budget wordt de kruipdoorbuis (5) en het voetpad (14) buiten het plan gelaten.

Sloot/greppel met diverse overgangen (7)

De diverse overgangen komen in het definitief ontwerp terug. Daarnaast wordt de greppel op enkele plekken breder gemaakt voor een speels effect.

Kleuterhuisje, zandbak en waterspeelbak (10), duikelrek (15) en nestschommel (11)

Deze drie elementen komen terug in een gebundelde "speelhoek". De locatie wijkt af van het bestaande voorstel. De "speelhoek" wordt verplaatst naar het midden van de speelzone. De totale speelplek vormt door deze aanpassing een geheel. Doordat de "speelhoek" verplaatst wordt liggen alle speelzones binnen het wandelpad. Hierdoor vormt de totale speelzone een duidelijk afgebakend geheel.

Bouwtuin (13)

Deze zone biedt ruimte aan informeel spel. De locatie van de bouwtuin wordt naar de zijkant van de speelzone verplaatst. Hierdoor is deze zone minder in het zicht. Door het bouwen en het ontdekken kan deze ruimte als rommelig worden ervaren. Door de bouwhoek naast de rand van het bosplantsoen te situeren is er direct toegang tot materiaal om mee te bouwen.

Kabelbaan (12)

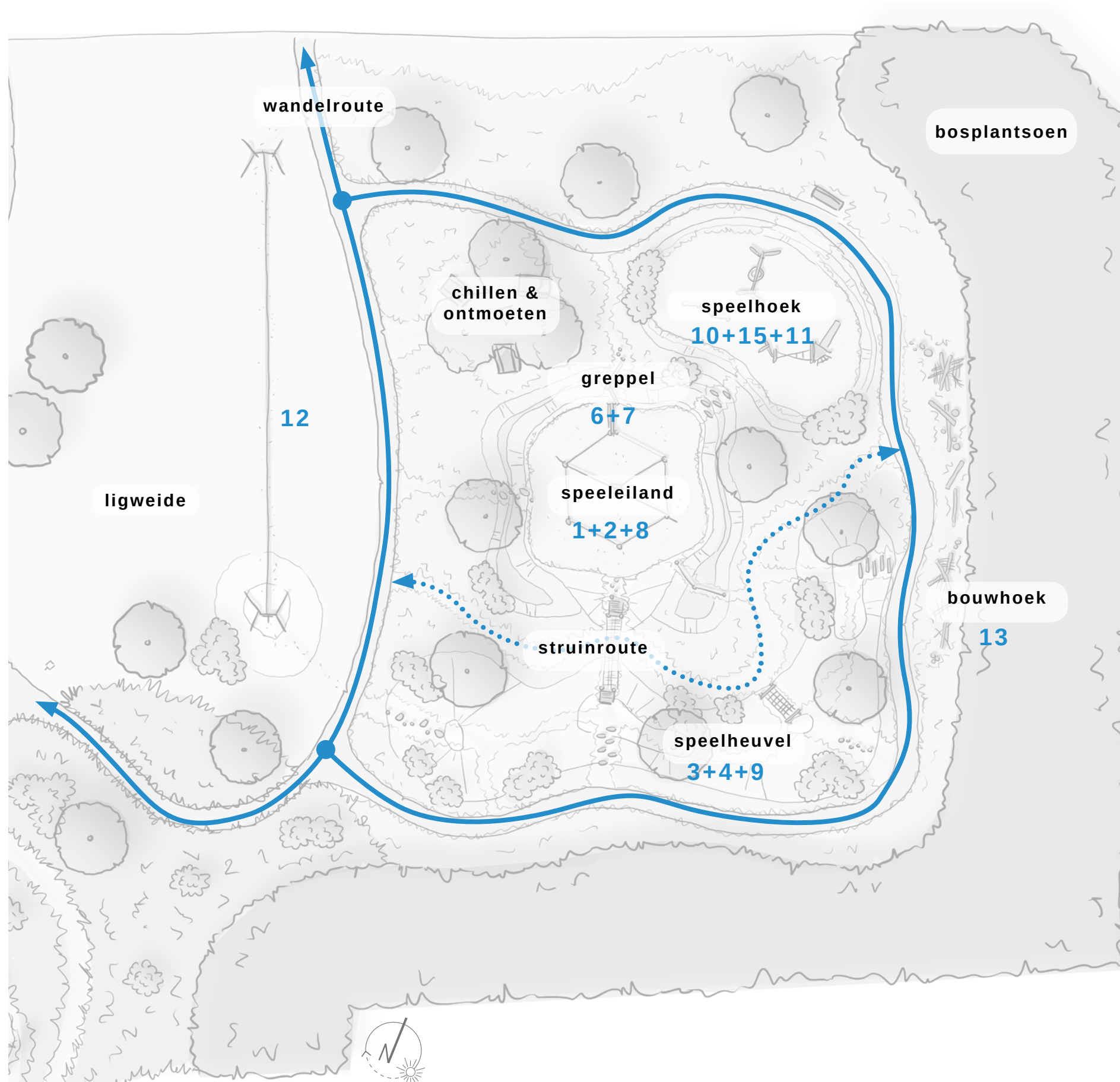
De kabelbaan wordt in het definitief ontwerp op dezelfde plek voorzien zoals in het voorlopig ontwerp. Naast de kabelbaan wordt er ruimte vrij gehouden voor vrij spel.

DEFINITIEF ONTWERP

SPEEL- EN ONTMOETINGSPLEK PATERSVELD

SPEELZONE: HET ONTWERP IN ZONES

In de plattegrond hiernaast zijn de diverse zones weergegeven binnen de speelplek. Per zone is er aangegeven welke onderdelen van het voorlopig ontwerp hierin terugkomen.



DEFINITIEF ONTWERP

SPEEL- EN ONTMOETINGSPLEK PATERSVELD

SPEELZONE: HET ONTWERP IN KLEUR

Hiernaast is de speelzone in kleur weergegeven.

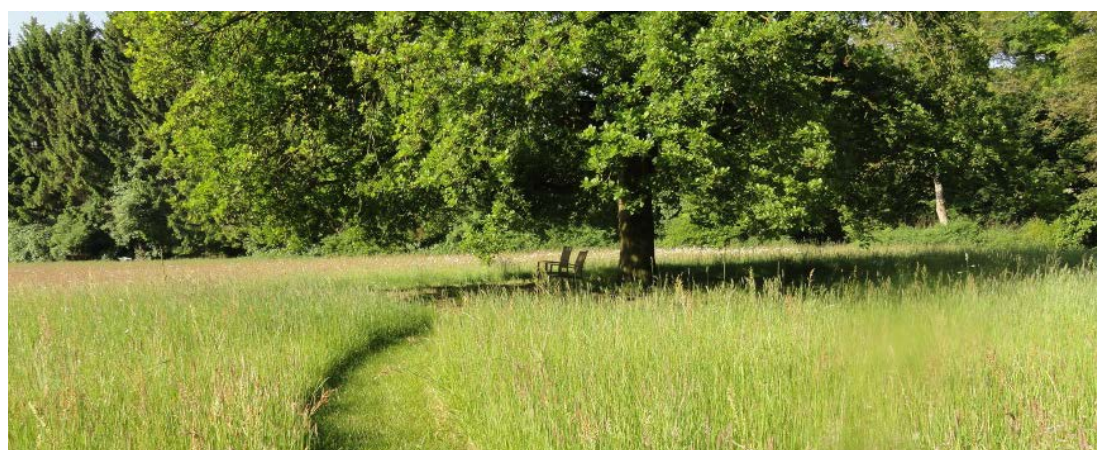
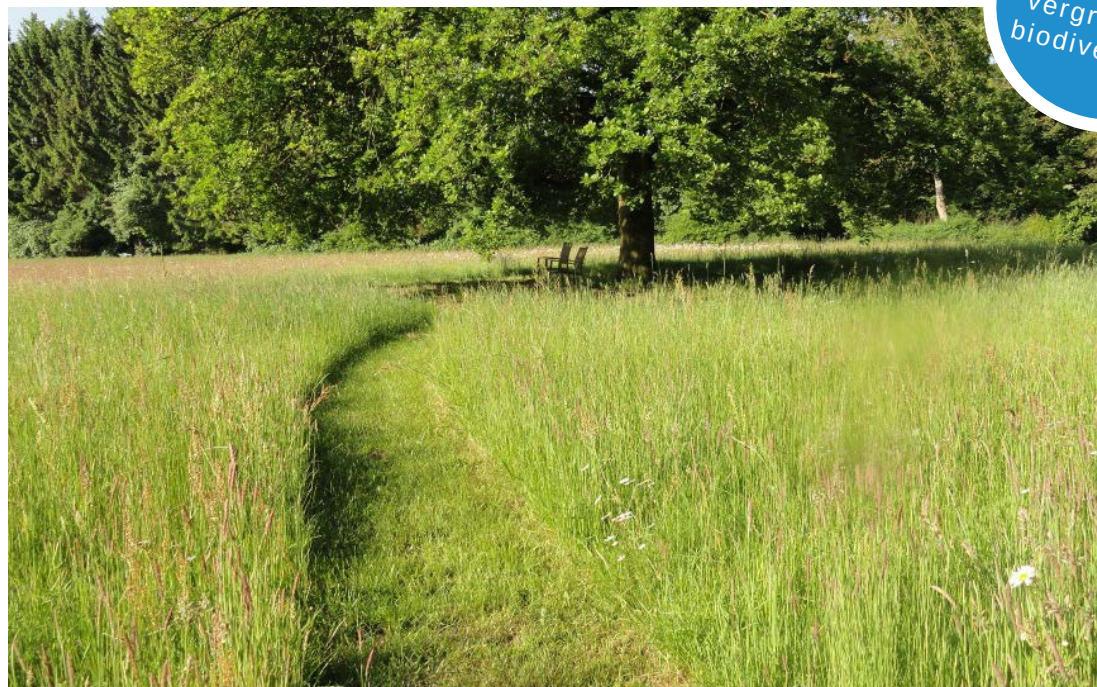


DEFINITIEF ONTWERP

SPEEL- EN ONTMOETINGSPLEK PATERSVELD



Divers
maaibeheer
vergroot de
biodiversiteit



SPEELZONE: WANDELROUTE EN STRUINROUTE

De wandelroute ligt rondom de speelplek. Dit wandelpad is goed bereikbaar voor mindervalide kinderen, ouderen en ouders met een kinderwagen. Ouders kunnen rustig over het wandelpad wandelen terwijl kinderen de avontuurlijke zijroutes volgen.

De struinroute loopt dwars door de speelzone. Door beheer ontstaat er een strak gemaaid graspad door het ruige gras.

DEFINITIEF ONTWERP

SPEEL- EN ONTMOETINGSPLEK PATERSVELD

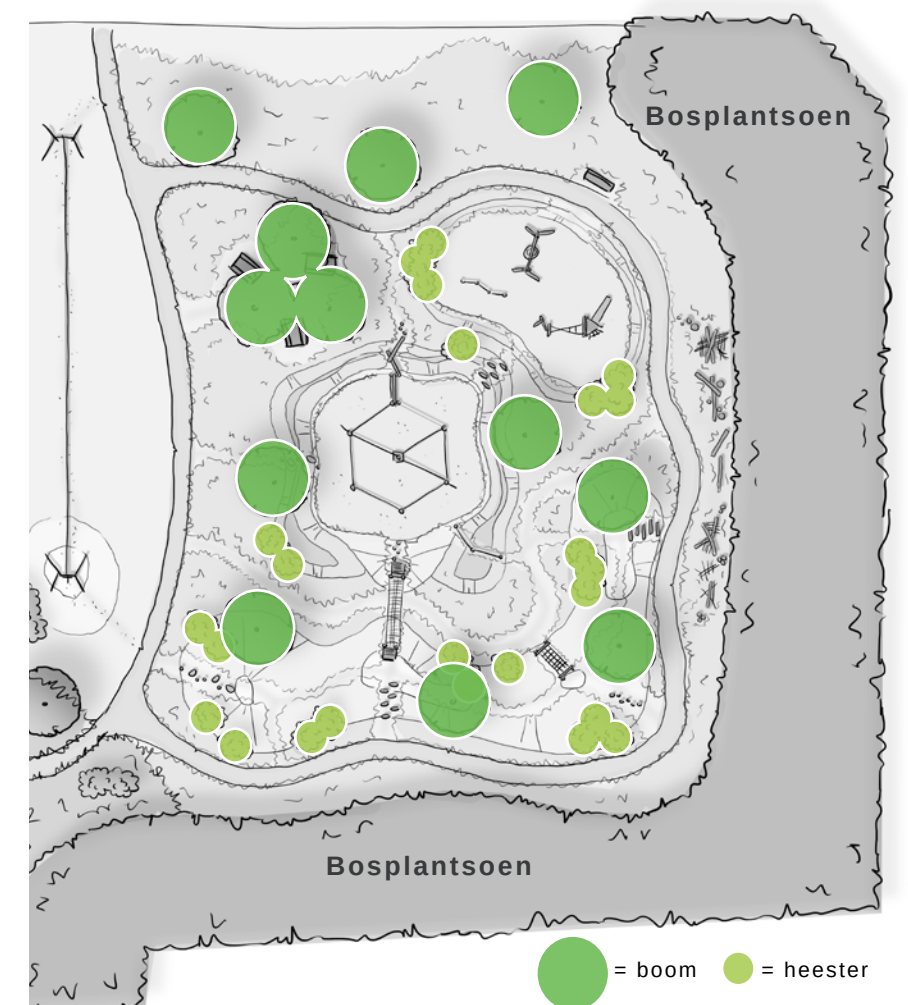


SPEELZONE: BEPLANTING

De speelplek bestaat uit een verruigd grasland met hierin diverse speelaanleidingen. Verspreid over de speelplek staan schaduwvormende bomen die voor verkoeling zorgen in de zomer. De bomen trekken vogels en insecten aan door de vruchten, noten en/of bloesem. In het najaar kan er in het park/speelplek noten en fruit geplukt worden.

De groepjes heesters verspreid over het terrein zorgen voor plekken waar kinderen zich goed achter kunnen verstoppen. Daarnaast trekken deze struiken vlinders en bijen aan en zijn het goede schuilplekken voor vogels.

De speelzone wordt afgeschermd door bosplantsoen aan de oost- en westzijde.



DEFINITIEF ONTWERP

SPEEL- EN ONTMOETINGSPLEK PATERSVELD



SPEELZONE: GREPPEL

Om op het speeleiland te komen moet je eerst de weg vinden over de greppel (1). Deze greppel ligt rondom het speeleiland en is een verlaging in het landschap. Door de greppel liggen diverse speelaanleidingen om op een speelse en avontuurlijke manier de overkant te bereiken.

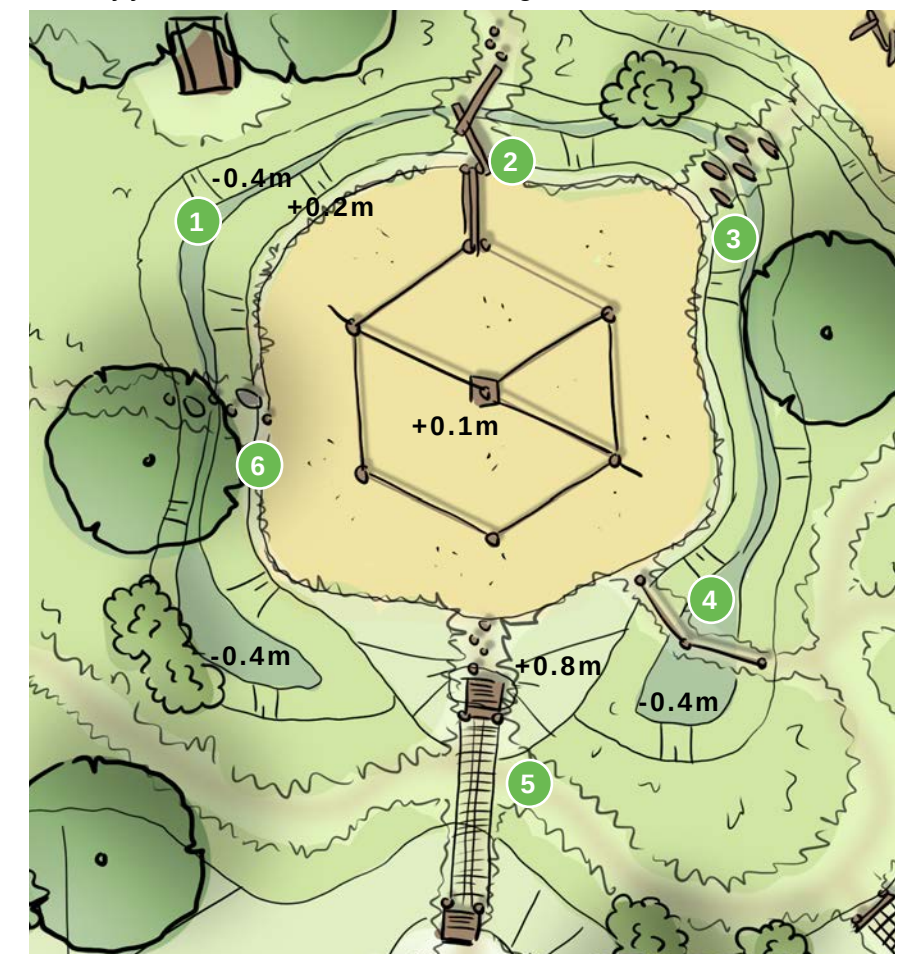
2. Balanceerbalken: deze balanceerbalken vormen de opgang naar de klim- en klautertoren. Kun jij je evenwicht bewaren?

3. Stelten: via deze stelten spring je naar de overkant. Ben jij behendig genoeg?

4. Tokkeltouwen: klim naar de overkant via deze tokkeltouwen. Test hier jouw klimvaardigheid!

5. Wiebelbrug: ook via de speelheuvel kun je naar het speeleiland klimmen. Tussen deze twee verhogingen hangt een brug. Durf jij over deze wiebelbrug te lopen?

6. Spring via keien en stapstammen naar de overkant. Haal jij de overkant zonder de grond te raken?



Voetje van de vloer.

DEFINITIEF ONTWERP

SPEEL- EN ONTMOETINGSPLEK PATERSVELD

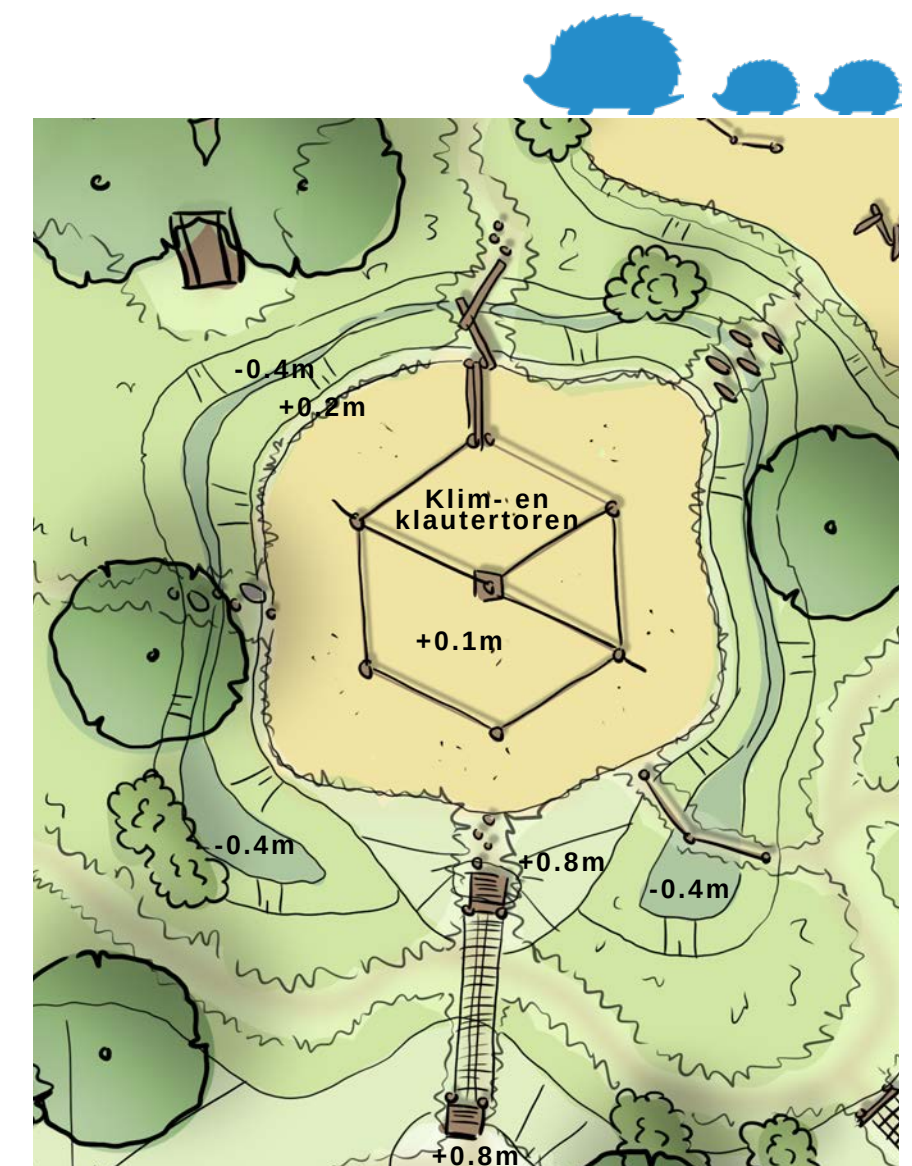


SPEELZONE: SPEELEILAND

Op het speeleiland staat een echte eyecatcher! Klim via de verschillende opgangen over de greppel naar het speeleiland. Durf jij naar 3 meter hoogte te klimmen? Via de inkepingen in de staanders klim je omhoog of glij je via de glijstangen naar beneden.

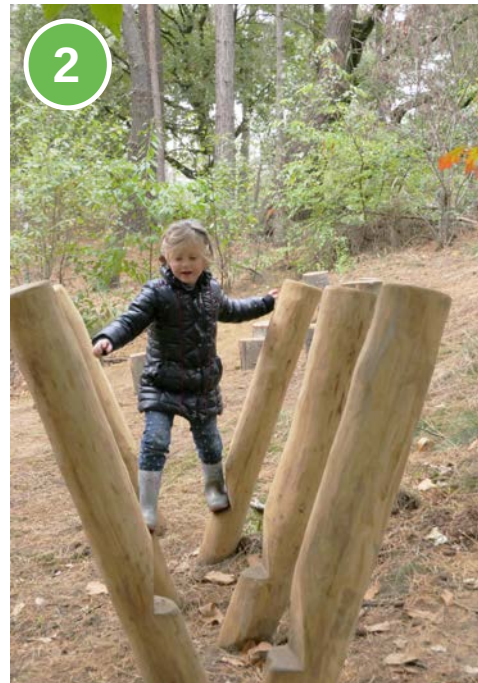
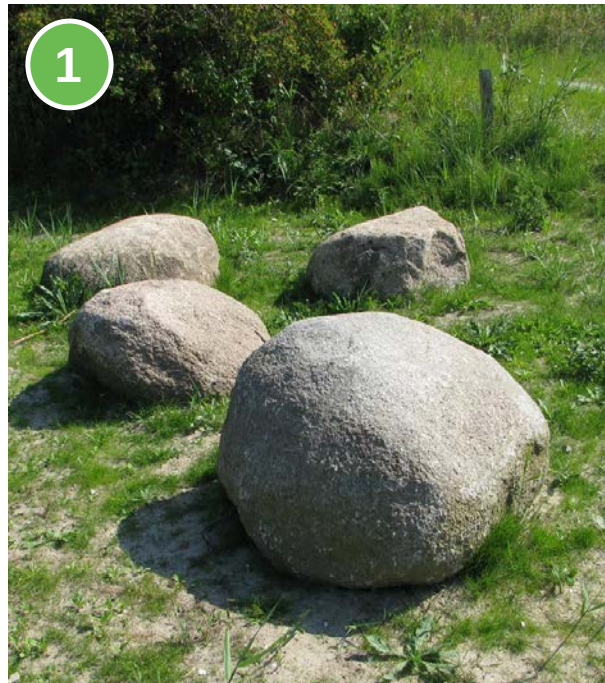
Via de touwen en de evenwichtsbalken kun je over dit parcours klimmen en balanceren. In het midden van het parcours is een plateau op 3 meter hoogte. Vanaf dit punt heb je een mooi uitzicht over de speelplek.

Door de transparante uitstraling van het toestel past deze mooi in de omgeving. Onder het toestel ligt een zandondergrond. Deze zandondergrond zorgt voor de valdemping en heeft een natuurlijke uitstraling.



DEFINITIEF ONTWERP

SPEEL- EN ONTMOETINGSPLEK PATERSVELD



Struinroutes
over de
heuvels

SPEELZONE: SPEELHEUVEL

Op de speelheuvel liggen diverse speelaanleidingen waar kinderen worden uitgedaagd. Ouders wandelen via het wandelpad en de kinderen kunnen de avontuurlijke route nemen over de speelheuvel. Of klim via de wiebelbrug op de speelheuvel naar het speeleiland.

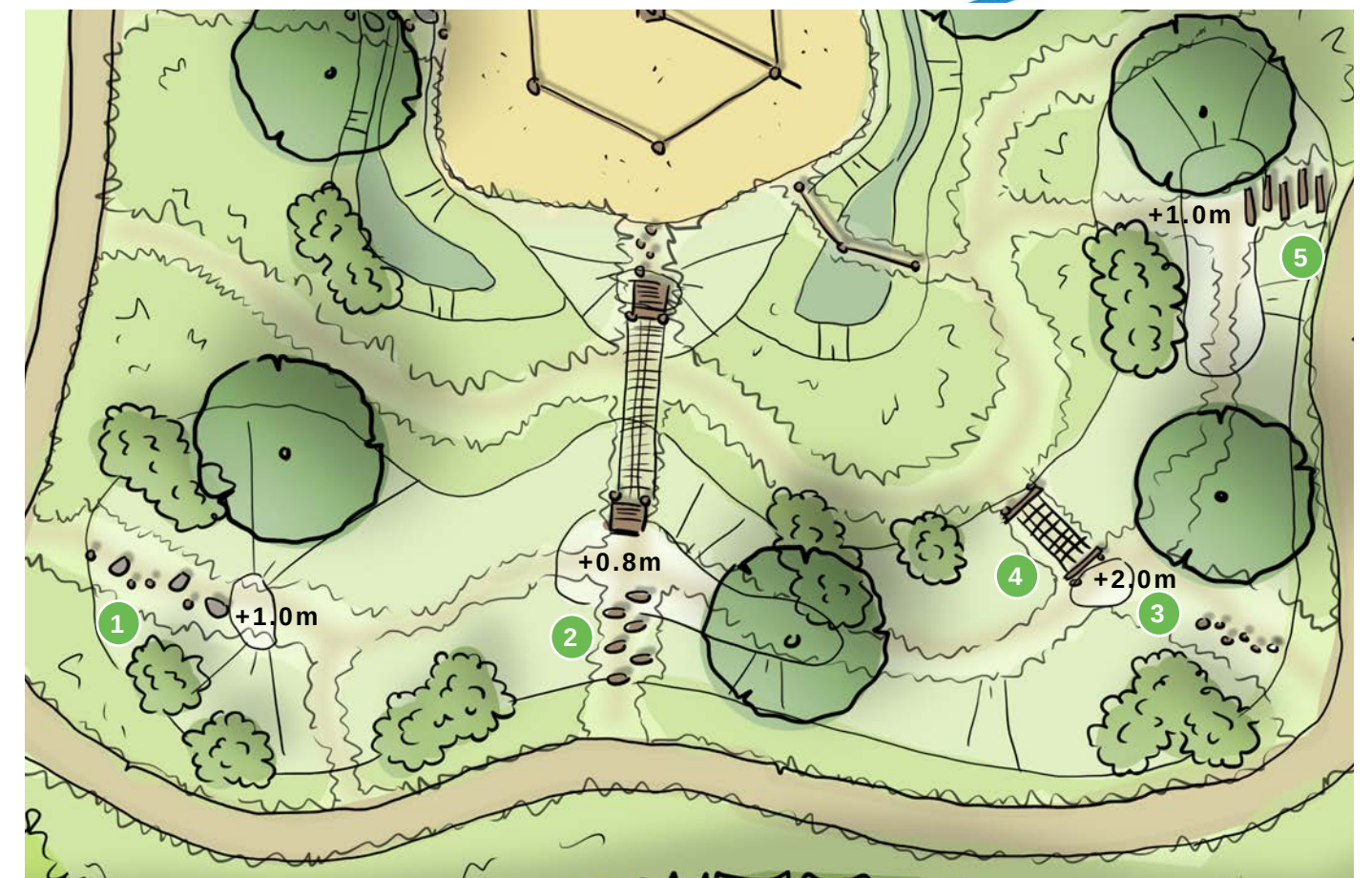
1 en 3: stapstammen met keien: spring en balanceer de heuvel op en probeer niet de grond te raken!

2. Stelten: test hier je behendigheid. Door het hoogteverschil ontstaat er een extra uitdaging!

4. Netopgang: klim via dit diagonale net de heuvel op of kruip er onderdoor.

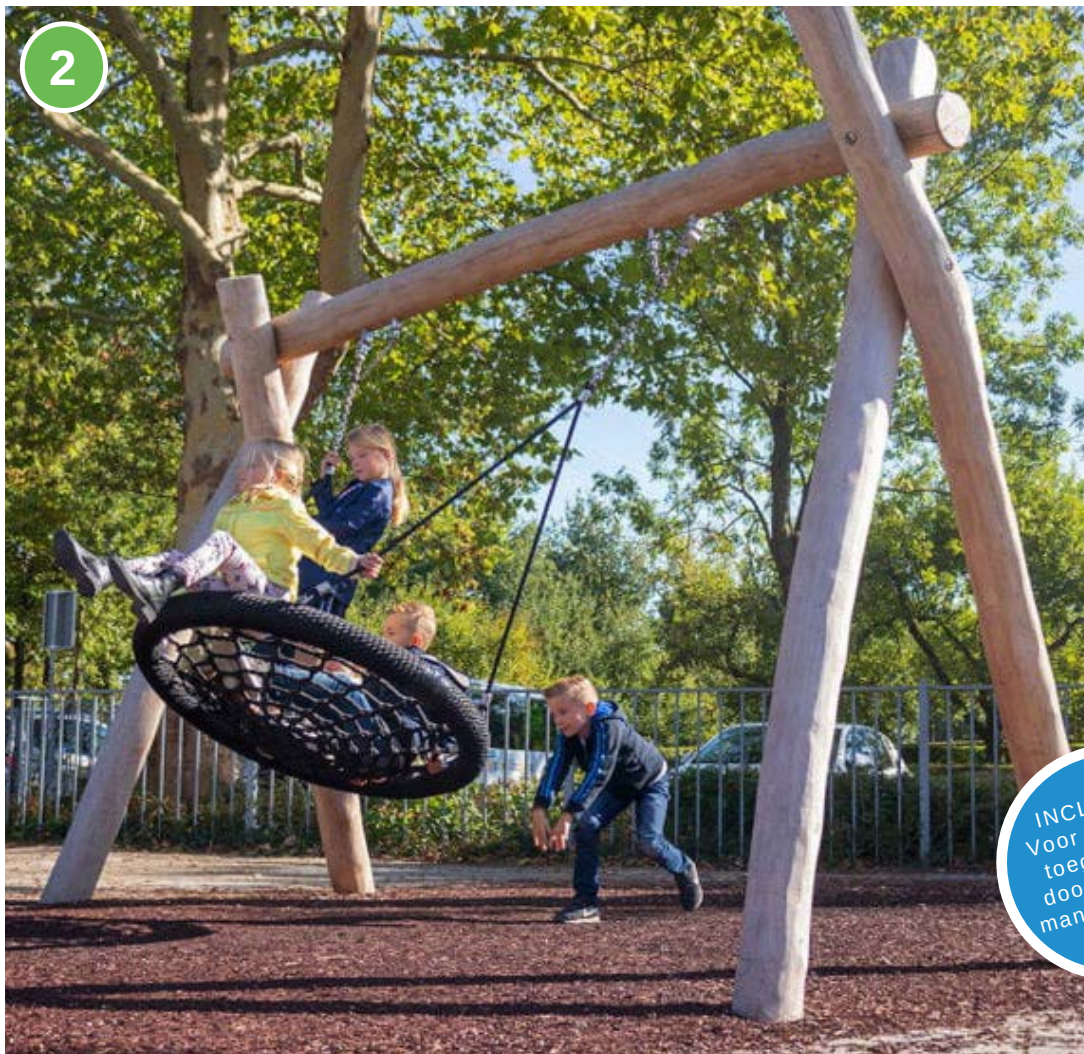
5. Stammentrap: wandel de heuvel op. Dit is een makkelijke en toegankelijke route.

Ren over de heuvel of rol naar beneden. Naast de diverse speelaanleidingen kun je natuurlijk ook jouw eigen struinroute ontdekken!



DEFINITIEF ONTWERP

SPEEL- EN ONTMOETINGSPLEK PATERSVELD



INCLUSIEF
Voor iedereen
toegankelijk
door de grote
mandschommel

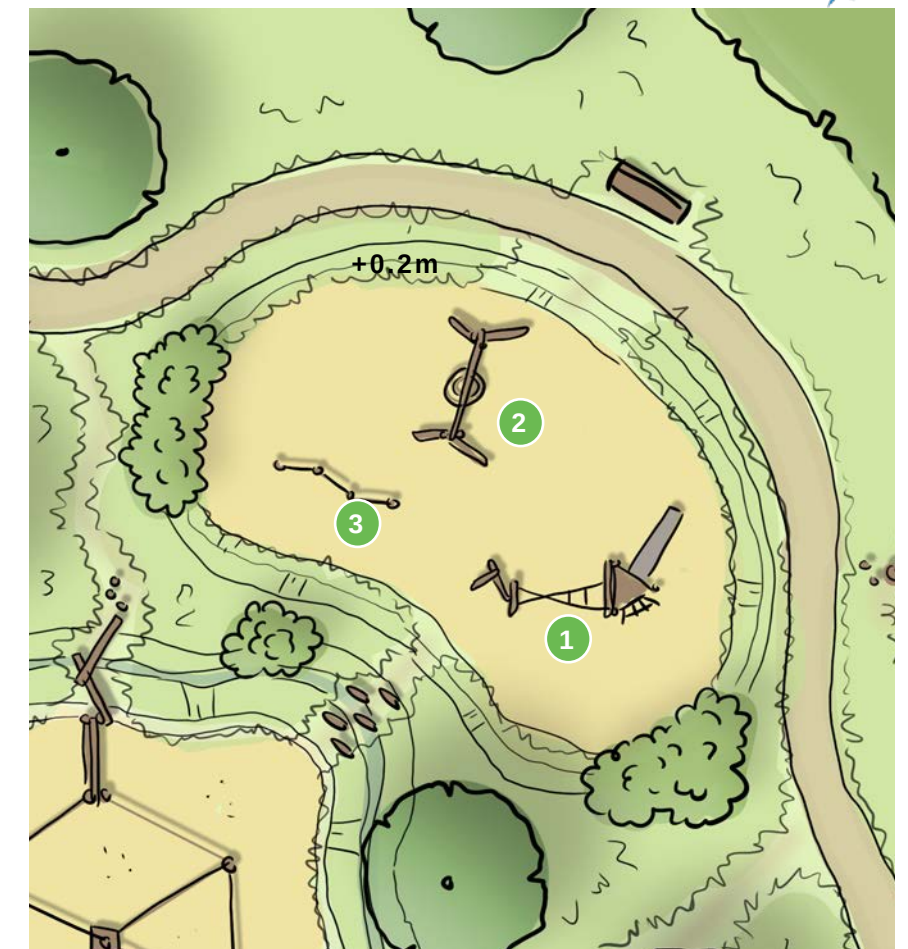


SPEELZONE: DE SPEELHOEK

De speelhoek is voor de kleinere kinderen. Deze speelplek is overzichtelijk en centraal. In deze speelzone staat een combinatietoestel met glijbaan en klim- en klauterelementen. Dit toestel is geschikt vanaf een leeftijd van 4 jaar. In de speelhoek kan er natuurlijk ook met zand gespeeld worden.

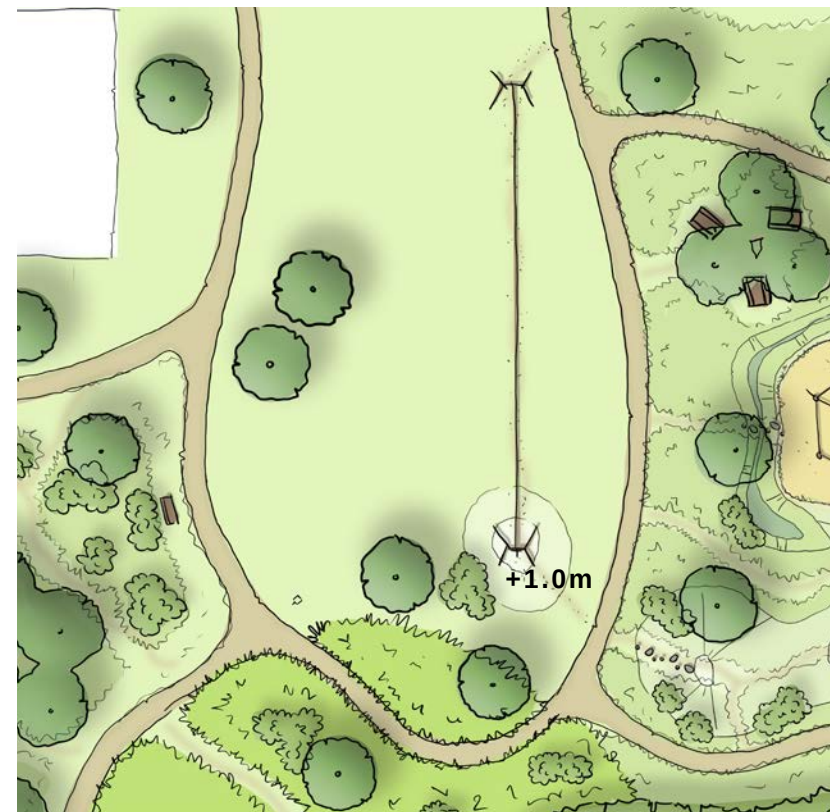
Naast het combinatietoestel staat een nestschommel, geschikt voor jong en oud. Schommel samen zo hoog mogelijk! Of speel samen met vriendjes en vriendinnetjes op het duikelrek.

De speelhoek wordt omrand met een laag grondwalletje zodat het zand niet makkelijk weggespeeld kan worden.



DEFINITIEF ONTWERP

SPEEL- EN ONTMOETINGSPLEK PATERSVELD



SPEELZONE: DE LIGWEIDE

De ligweide wordt in verhouding met de speelzone vaker gemaaid. Hierdoor is er ruimte voor vrij spel zoals volleybal of voetbal. Of rust even uit onder de bomen. De kabelbaan ligt in de lengte van de ligweide.



SPEELZONE: DE BOUWHOEK

De bouwhoek is verplaatst naar de rand van de speelplek. Hier heb je aan de rand van het bosplantsoen de perfecte plek om te bouwen.

landscape solutions

*inspired by
nature*