

Methodiek Kids & Landscape

Stella Blom
Aukje van Meeteren
Tobias Woldendorp



Methodiek Kids & Landscape

Werkboek gebaseerd op pilot Geestmerambacht

Amsterdam, augustus 2009

Stella Blom

Aukje van Meeteren

Tobias Woldendorp

DSP – groep BV
Van Diemenstraat 374
1013 CR Amsterdam
T: +31 (0)20 625 75 37
F: +31 (0)20 627 47 59
E: dsp@dsp-groep.nl
W: www.dsp-groep.nl
KvK: 33176766 A'dam

Inhoudsopgave

1	Inleiding	3
1.1	Jeugdparticipatie bij inrichting recreatiegebied	3
1.2	Jeugd en recreatie in het groen	3
1.3	Achtergrond Kids & Landscape	4
1.4	Opzet en gebruik	5
2	Pilot	6
2.1	Het idee	6
2.2	Recreatiegebied Geestmerambacht	6
2.3	Van idee tot ontwerp met kinderen en jongeren	8
2.4	Webenquête	10
2.5	Uitwerking in schetsontwerp	11
2.6	Film	11
2.7	Presentatie aan bestuurscommissie	12
3	Resultaten	13
3.1	Jeugdatelier 1: Brainstormen en planvorming	13
3.2	Jeugdatelier 2: Schaalmodellen / presentatie aan de jury	16
3.3	Films	20
3.4	Webenquête jeugd H-A-L gebied	20
3.5	Bezoek landschapsarchitectenbureau en klimbos	21
3.6	Presentatie aan bestuurscommissie Geestmerambacht	21
3.7	Terugblik van kinderen en jongeren	22
3.8	Vervolg	23
4	Werkwijze: stappenplan en lessen	25
4.1	Fasen van beleid	25
4.2	Wanneer betrek je kinderen en jongeren?	26
4.3	Hoe betrek je kinderen en jongeren?	26
4.4	Inventarisatie en analyse: Wat	27
4.5	Ontwerp: Waar en Hoe	28
4.6	Uitvoering en beheer	30
4.7	Evaluatie	31
4.8	Implementatie en borging	31
	Bijlagen	32
Bijlage 1	Draaiboek jeugdatelier 1	33
Bijlage 2	Draaiboek jeugdatelier 2	34
Bijlage 3	Spelregels puntenlijst	35
Bijlage 4	Uitkomsten webenquête	37
Bijlage 5	Betrokken professionals, deelnemers	48
Bijlage 6	Voorbeeld communicatie richting scholen	49
Bijlage 7	Brief toestemming ouders	51
Bijlage 8	Uitnodigingsbrief excursie Amsterdam	53
Bijlage 9	Verslag bestuurscommissie Recreatieschap	54

1 Inleiding

1.1 Jeugdparticipatie bij inrichting recreatiegebied

De provincie Noord-Holland heeft in het voorjaar van 2009 een jeugdparticipatiepilot geïnitieerd genaamd 'Jeugd in het Groen'. De provincie wil met de pilot ervaring opdoen met participatie van jeugd bij het inrichten van hun leefomgeving.

De invulling van de pilot is een voorbeeld van integraal beleid van de provincie Noord-Holland met als gemene deler het belang van aandacht voor het betrekken van kinderen en jongeren bij het formuleren van beleid. De pilot kent verschillende beleidskaders (agenda jeugd, agenda recreatie & toerisme, cultuurnota, zorg en welzijn en het klimaatprogramma). De sectoren kunnen elkaar versterken en samen bouwen aan een fysiek en sociaal 'mooi' Noord-Holland.

Gekozen werd voor de methodiek Kids & Landscape van DSP-groep, een methodiek gebaseerd op Kids&Space (zie paragraaf 1.3) in combinatie met een cultureel planologische invalshoek. De pilot levert dus in feite een nieuwe methodiek¹ op. Voor de cultureel planologische inbreng werd landschapsarchitectenbureau DS Landschapsarchitecten betrokken bij de pilot. De provincie Noord-Holland hanteert Culturele planologie als een instrument om te komen tot ruimtelijke kwaliteit. Culturele planologie is een procesbenadering. Door in ruimtelijke opgaven eerst op zoek te gaan naar de culturele kwaliteiten en waarden van het opgave gebied kan inspiratie worden opgedaan voor de nieuwe bestemming. Deze gevonden kwaliteiten worden vervolgens vertaald naar het nieuwe ruimtelijke ontwerp.

De provincie Noord-Holland heeft via de pilot concrete ideeën opgedaan over de wensen van jeugd in de leeftijd van 7-18 jaar op het terrein van recreatie, cultuur, duurzaamheid, klimaat en beweging. In dit werkboek wordt verslag gedaan van het pilottraject. Het werkboek is bedoeld als inspiratiebron en leidraad voor professionals in het veld, ontwerpers, beheerders, beleidsmakers, maar ook voor meer uitvoerende coördinatoren om ook aan de slag te gaan met jeugdparticipatie. Waar moet je rekening mee houden als je jeugd wilt bereiken en begeleiden? Wat werkt wel en wat werkt niet? Dit verslag helpt gemeenten en gemeentelijke samenwerkingsverbanden en mogelijk ook scholen en recreatieschappen op weg bij het invulling geven aan jeugdparticipatie bij ontwerp en beheer van landschapsinrichting.

1.2 Jeugd en recreatie in het groen

Groen jeugdbeleid ontbreekt bij de overheid nog als belangrijk thema, zo stelt de Raad voor het Landelijk gebied (RLG) in haar recente advies 'Groen opgroeien!' (2008).

Noot 1 DSP-groep (www.dsp-groep.nl) heeft de procesbegeleiding van de pilot en de (door-) ontwikkeling van de methodiek voor haar rekening uitgevoerd.

Groen opgroeien is volgens RLG een belangrijk aandachtspunt in een steeds meer verstedelijkte samenleving, maar is uitermate belangrijk voor de gezondheid, creativiteit en de sociale interactie van kinderen en jongeren. Ook verandert contact met een groene omgeving de waardering voor natuur, landschap en gezond voedsel. Eén van de aspecten van het advies is aandacht voor kindvriendelijke openbare ruimte.

Jongeren sporten en bewegen graag in de natuur. Onderzoek van TNS NIPO, in opdracht van Stichting (w)Aarde (2008), leert dat acht op de tien jongeren (13 – 24 jaar) bewust de vrije natuur opzoeken om te sporten. Met name fietsen, wandelen, zwemmen en schaatsen zijn populair. Als belangrijkste toegevoegde waarde van het buitensporten in de vrije natuur wordt door 91% van de jongeren 'frisse lucht' genoemd. Daarnaast worden ook vaak de mooie omgeving, de ruimte, de stilte en de rust gewaardeerd. Uit onderzoek² (o.a. RMNO, 2007) blijkt een positieve relatie tussen natuur en gezondheid. Tegelijkertijd wonen steeds meer mensen in steden en bestaat de trend onder de jeugd om zich steeds meer binnenshuis te vermaken voor de televisie en achter de computer. Het is daarom van belang om recreatie door jeugd in de natuur te stimuleren.

De vraag wat jeugd wil op het gebied van recreatie is echter nog weinig rechtstreeks aan hen gesteld.

1.3 Achtergrond Kids & Landscape

In 2000 heeft DSP-groep³ voor het handboek Jeugdbeleid⁴ een artikel geschreven over het betrekken van jongeren bij het maken van plannen voor de openbare ruimte en verder het opstellen van een zogenaamd Jongeren Stedenbouwkundig Programma van Eisen. Naar aanleiding van dat artikel is het instrument Kids & Space ontwikkeld. Dit instrument bestaat uit enkele modules en is uitgevoerd in o.a. Hengelo, Hilversum en Amsterdam (Polderweggebied in stadsdeel Oost-Watergraafsmeer). Deze jeugd komt uit de buurt zelf en hen wordt gevraagd om, samen met de landschapsarchitect of stedenbouwkundige en andere betrokkenen vanuit de hoek (openbare) ruimte, jongerenwerk en/of recreatie: binnen de gemeente en/of provincie, een leefbare ruimte te creëren voor jong en oud. Doorgaans wordt 'Kids & Space' toegepast in twee workshops met jeugd in de leeftijd van grofweg 8 - 12 jaar en van 13-17 jaar. Een presentatie door de deelnemers aan een jury van professionals en/of bestuurders vormt altijd onderdeel van het traject. Evaluatie met en terugkoppeling aan de kinderen en jongeren zijn wezenlijke onderdelen. Daarmee wordt aangegeven dat zij serieus worden genomen en dat er ook echt iets met de resultaten wordt gedaan.

Bij de pilot in Geestmerambacht werd de ervaring vanuit eerdere jeugdparticipatie trajecten toegepast en werden gedurende het proces enkele elementen toegevoegd.

Noot 2 Kennisagenda Natuur en Gezondheid in maatschappelijk perspectief. Raad voor Ruimtelijk, Milieu- en Natuuronderzoek, Den Haag 2007.

Noot 3 Toen nog van Dijk, Soomeren en Partners.

Noot 4 Uitgever Elsevier.

1.4 Opzet en gebruik

Na de inleiding in hoofdstuk 1 volgt in hoofdstuk 2 een beschrijving van de opzet en invulling van de pilot, van het eerste idee tot en met de presentatie van ideeën en plannen van kinderen en jongeren aan besluitvormers.

In hoofdstuk 3 geven we de resultaten van de pilot weer; wat hebben de verschillende stappen binnen het traject opgeleverd?

In hoofdstuk 4 staan vervolgens de lessen die kunnen worden geleerd uit het traject. Het betreft immers een pilot; betrekken van de doelgroep 7-18 jaar werd nog niet eerder vormgegeven zoals in dit traject. In dit hoofdstuk wordt antwoord gegeven op de vraag hoe kinderen en jongeren te betrekken bij de verschillende te onderscheiden fasen van beleid. Ook geven wij aan welke stappen moeten worden doorlopen om een vergelijkbaar traject op te zetten.

2 Pilot

2.1 Het idee

De provincie heeft recreatiegebied Geestmerambacht geselecteerd als pilotgebied. Dit recreatiegebied wordt in de komende jaren uitgebreid en daardoor ontstaan er kansen om de wensen van kinderen en jongeren mee te nemen in ontwerp en uitvoering van de uitbreiding.

De provincie Noord-Holland heeft jeugd tussen de acht en zeventien jaar, woonachtig in Alkmaar, Heerhugowaard en Langedijk, gevraagd om mee te denken over en mee te ontwerpen aan recreatiemogelijkheden in het recreatiegebied.

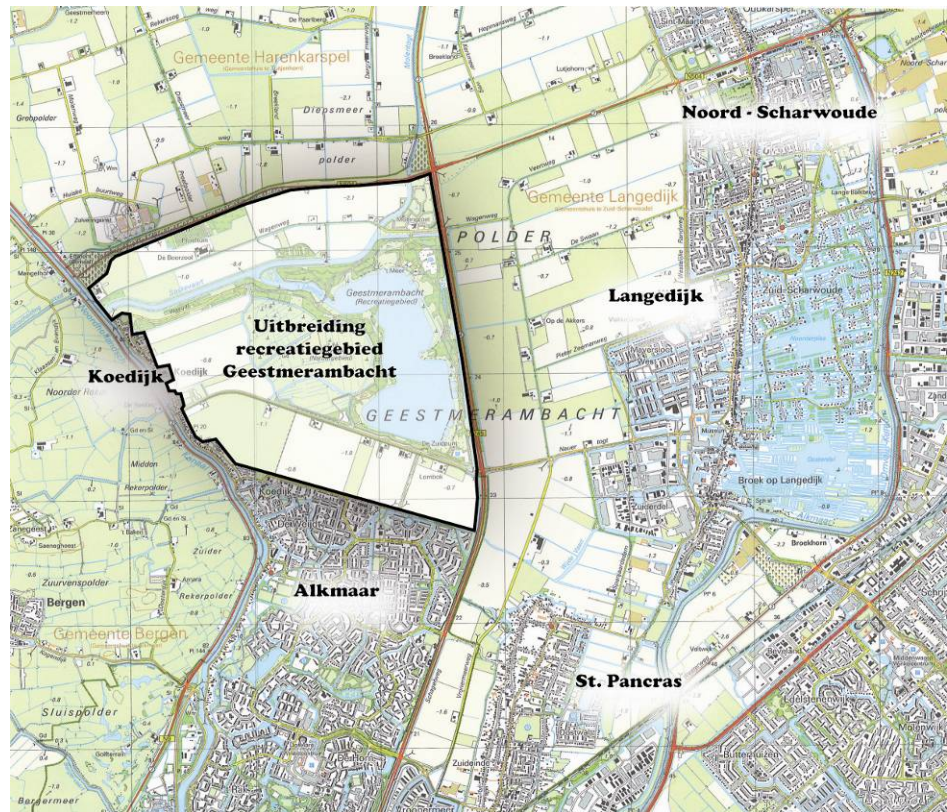
Drie doelen staan voor de provincie centraal bij het betrekken van jeugd bij de inrichting van recreatiegebied:

- 1 De betrokkenheid van jeugd bij hun leefgebied te vergroten.
- 2 Kennis te vergaren over de recreatiewensen van de jeugd.
- 3 Integreren van subdoelen met het gebied, zoals jeugdparticipatie, aandacht voor groen en recreatie etc.

De opzet van de pilot is dat de deelnemers aan de pilot alle fases van beleidsvorming leren kennen; en betrokken worden bij de inventarisatie van wensen en behoeften tot ontwerp, uitvoering, beheer en onderhoud.

2.2 Recreatiegebied Geestmerambacht

Recreatiegebied Geestmerambacht is een gebied waar men kan zonnen, zwemmen, wandelen (met de hond), hardlopen, vliegeren, voetballen en andere recreatie. Het huidige recreatiegebied Geestmerambacht meet 220 hectare.



Bovenstaande kaart geeft bestaand recreatiegebied en haar uitbreiding weer. Bron: Topografische kaart 19B, uitgever topografische dienst.

Het gebied wordt in de nabije toekomst met 250 hectare groengebied en 40 kilometer fietsverbindingen in en naar het gebied uitgebreid. Deze forse verdubbeling van oppervlakte is nodig vanwege de verstedelijking in deze regio. De uitbreiding gaat drie richtingen op. Naar het zuiden tot Alkmaar-Noord, naar het westen tot Koedijk en naar het noorden tot aan de provinciale weg N205.

De provincie Noord-Holland heeft kinderen en jongeren gevraagd naar hun mening over het gebied en de op handen zijnde uitbreiding. Een greep uit de reacties:

"Ik vind het fijn dat je er kan zwemmen en dat er veel ruimte is".

"Het moet een hele mooie plek worden voor jongeren! Dan heb je geen last van die jongeren als ouders met kleine kinderen, en dan kunnen die ook heel goed en veilig spelen."

"Ik wil graag iets met de dieren, die in het gebied leven. Bijvoorbeeld een rondleiding door de boswachter of een informatiecentrum. Of met schepnetten zoeken naar wat er allemaal in het meer leeft. Dat lijkt me leuk"

"Ik mis gezelligheid, zeker in de wintermaanden. Dan is het er stil. Ik voel me er niet altijd veilig als het zo stil is".

Kinderen en jongeren hebben, kortom, duidelijk een mening over Geestmerambacht en dat komt goed uit, want ze worden gevraagd om mee te denken over de inrichting van het recreatiegebied!



Luchtfoto huidige recreatiegebied Geestermerambacht Bron: Google maps, fotograaf Emil de Jong

2.3 Van idee tot ontwerp met kinderen en jongeren

Om van het idee tot een ontwerp te komen, voor het pilotgebied, zijn er twee jeugdatelieringen gehouden in het gebied, en een excursie naar het maquette-atelier van eerder genoemd landschapsarchitectenbureau DS landschapsarchitectenbureau.

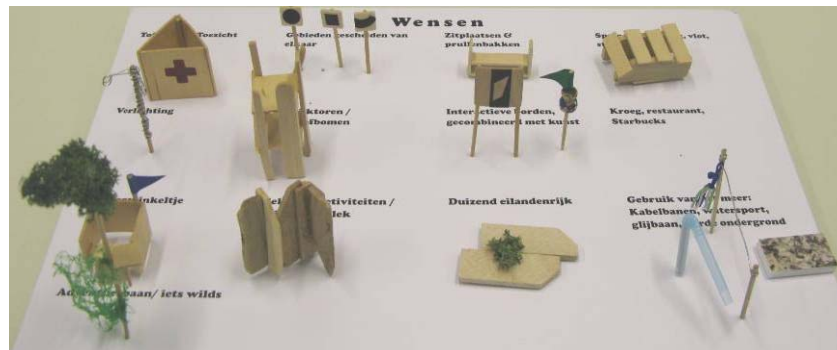
De kinderen en jongeren krijgen een presentatie, met een regen aan afbeeldingen, te zien. Ze moeten immers feeling krijgen met het onderwerp en met wat er van hen verwacht wordt om te gaan doen binnen de pilot. Het beeldmateriaal is bedoeld om de jonge deelnemers een beeld te geven van de mogelijkheden.

De cultuurhistorie van het gebied vormt een belangrijk onderdeel van het programma. Getoond wordt aan de jeugd hoe hier op een creatieve manier bij landschapsinrichting mee kan worden omgegaan. Dit wordt gedaan door een presentatie te geven over de geschiedenis van het gebied, vanuit een cultuur planologische benadering. Hiermee krijgen de deelnemers een idee over het ontstaan van het landschap, waarin ze opgroeien.

Vervolgens is het tijd voor een bezoek (schouw) aan het recreatiegebied. Aan de hand van de presentaties weten de kinderen en jongeren nu waar ze op kunnen letten.

Met de wensen en behoeften van de kinderen en jongeren is er een lijst van dertien wensen gemaakt. Er waren er meer, maar de dubbele dingen zijn eruit gehaald of samengevoegd en een aantal dingen zijn afgevallen.

Deze wensen zijn vertaald in schaalmodelletjes. Aan deze schaalmodelletjes zijn punten toegekend. Ook is er een joker inzetbaar. De joker betekent in dit geval: een niet bij de schaalmodules voorkomende functie/bijzondere activiteit, waar aandacht voor wordt gevraagd, gerelateerd aan culturele planologie.



Wensen vertaald in schaalmodellen

Op een speelse manier worden de kinderen en jongeren zo bewust gemaakt van de randvoorwaarden. Aan de kinderen en jeugd wordt uitgelegd dat niet alle punten besteed kunnen worden, zodat er ook geld overblijft voor andere voorzieningen die er moeten komen. Hierbij kan gedacht worden aan de wensen van ouderen en fietsvoorzieningen. De uitleg in spelvorm is te vinden in bijlage 3.

Vervolgens koppelen de kinderen en jongeren, aan de hand van de schaalmodelletjes en kaarten, hun wensen aan plekken. Met stiften kunnen ze er opmerkingen of toelichtingen bij schrijven en specifieke gebieden aangeven. Er wordt gestimuleerd om een cultuurhistorisch aspect toe te voegen. Wanneer er een cultuurhistorische wens wordt gebruikt, mag er een joker gebruikt worden. Deze joker mag de groep zelf invullen.

Als de kinderen en jongeren zijn uitonderhandeld over welke wensen zeker gerealiseerd moeten worden, presenteren zij per groep hun ideeën, wensen en plannen aan een jury. De jury kijkt wat de sterke en minder sterke punten van een idee zijn, wat haken en ogen kunnen zijn en waar vanuit de provincie Noord-Holland rekening mee gehouden moet worden. Natuurlijk krijgt de jury de tijd om te overleggen en per voorstel de voor- en nadelen op een rijtje te zetten. Na het beraad neemt de voorzitter van de jury het woord.

Later in het traject is er een excursie voor de deelnemers georganiseerd naar het maquetteatelier van een landschapsarchitectenbureau. In het maquetteatelier van DS Landschapsarchitecten hebben de kinderen en jongeren een aantal ideeën driedimensionaal uitgewerkt.

2.4 Webenquête

Via een webenquête⁵ zijn de ideeën en plannen uit de jeugdateliers breder getoetst onder een grote groep jeugd uit de regio. De enquête is verspreid onder kinderen en jongeren in de omliggende gemeenten van recreatiegebied Geestmerambacht. Zowel leerlingen van de basisschool (kinderen) als het voortgezet onderwijs (jongeren) konden online de vragen over recreatie in Geestmerambacht beantwoorden, en hun mening geven over plannen en ideeën voor de toekomstige inrichting van het gebied.

Veldwerk en respons

De kinderen en jongeren konden tussen 25 april en 5 mei 2009 de vragenlijst online invullen. Om de respons te bevorderen zijn twee iPod's verloot onder de inzenders. Ook is gekozen voor een directe benadering, door een aantal scholen te bezoeken met een presentatie. Een aantal docenten stelde lestijd beschikbaar, zodat de leerlingen tijdens schooltijd de enquête konden invullen. De volgende basisscholen hebben hun medewerking verleend:

- OBS de Liereland – presentatie samen met deelnemers van de jeugdateliers voor groep 5 t/m 8 en enquête als weektaak.
- OBS de Cocon – presentatie in de klassen en verspreiding van een briefje met een link naar de enquête.
- OBS de Zandloper – verspreiding van een briefje met een link naar de enquête via de directeur van de school.

Alle drie de basisscholen zijn gevestigd in Alkmaar.

De volgende voortgezet onderwijschool werd bezocht:

- Het Dalton College in Alkmaar – daar is een papieren enquête verspreid tijdens een Dalton uur, die ter plekke door de leerlingen werd ingevuld, wat een hoge respons opleverde.
- Daarnaast heeft een docent van het Jan Arentz College in St. Pancras de leerlingen verteld over de pilot en de leerlingen aangespoord de webenquête in te vullen.

Er is een aantal scholen bereid gevonden om mee te werken, maar zes andere scholen (gevestigd in Alkmaar, maar ook in Langedijk en Heerhugowaard) gaven aan dat het hen aan de benodigde tijd ontbrak om op deze korte termijn de gevraagde inzet te leveren.

Noot 5 Voor de webenquête heeft DSP-groep gebruik gemaakt van de webapplicatie SurveyMonkey.

1. VRAGENLIJST JONGEREN OVER RECREATIE IN BUITENGEBIED

De provincie Noord-Holland wil graag jouw mening horen over een recreatiegebied tussen Alkmaar, Heerhugowaard en Langedijk. Het gebied heet Geestmerambacht. Het is een vrij groot gebied met water, strandjes, grasvelden en fiets- en wandelpaden.

De Provincie gaat het gebied opnieuw inrichten. Jij, en ook andere jongeren mogen meedenken over de inrichting! Een deel van de plannen die jullie bedenken worden ook echt uitgevoerd!

Wij willen ook graag van jou weten wat jij leuk en belangrijk vindt. Daarom hebben wij deze vragenlijst gemaakt.

Het kost ongeveer toen minuten om de vragenlijst in te vullen. De antwoorden worden uiteraard anoniem verwerkt.

Onder de inzenders verloten we twee Apple iPod Nano's - 4e generatie (8 GB).

Hier zie je een foto van het gebied. Het gebied wordt vooral 's zomers drukbezocht. Mensen komen er bijvoorbeeld om te zonnen, om te skaten of om hun hond uit te laten.



Volgende

Webenquête

2.5 Uitwerking in schetsontwerp

De uitkomst van de jeugd ateliers en de webenquête zijn door DS Landschapsarchitecten vertaald naar een schetsontwerp. Een dergelijk ontwerp is een visuele weergave van de ideeën en plannen op een kaart van het gebied. Zie hoofdstuk 3 (paragraaf 3.6) voor het Schetsontwerp.

2.6 Film

Van de ateliers zijn korte films gemaakt, zodat de kinderen en jongeren aan hun klas kunnen laten zien wat zij in de ateliers hebben gedaan. Zo kan de film bijvoorbeeld ook aan vrienden en familie worden vertoond. De films zijn voor iedereen zichtbaar via YouTube.



Alles wordt op film vastgelegd

De twee korte films zijn vooral bedoeld om kinderen en jongeren, die niet bij de ontwerpateliers zijn geweest, toch een beeld te geven van wat daar bedacht is en hoe.

Na afronding van de pilot volgt er een langere film, bedoeld om andere gemeenten in Noord-Holland te enthousiasmeren en te informeren over het betrekken van jeugd bij de inrichting van hun leefomgeving, in dit geval recreatiegebied. Rode draad van deze film: hoe betrek je jeugd bij het gehele beleidsproces; van agenderen tot inventariseren van wensen en ontwikkeling, uitvoering en beheer.

2.7 Presentatie aan bestuurscommissie

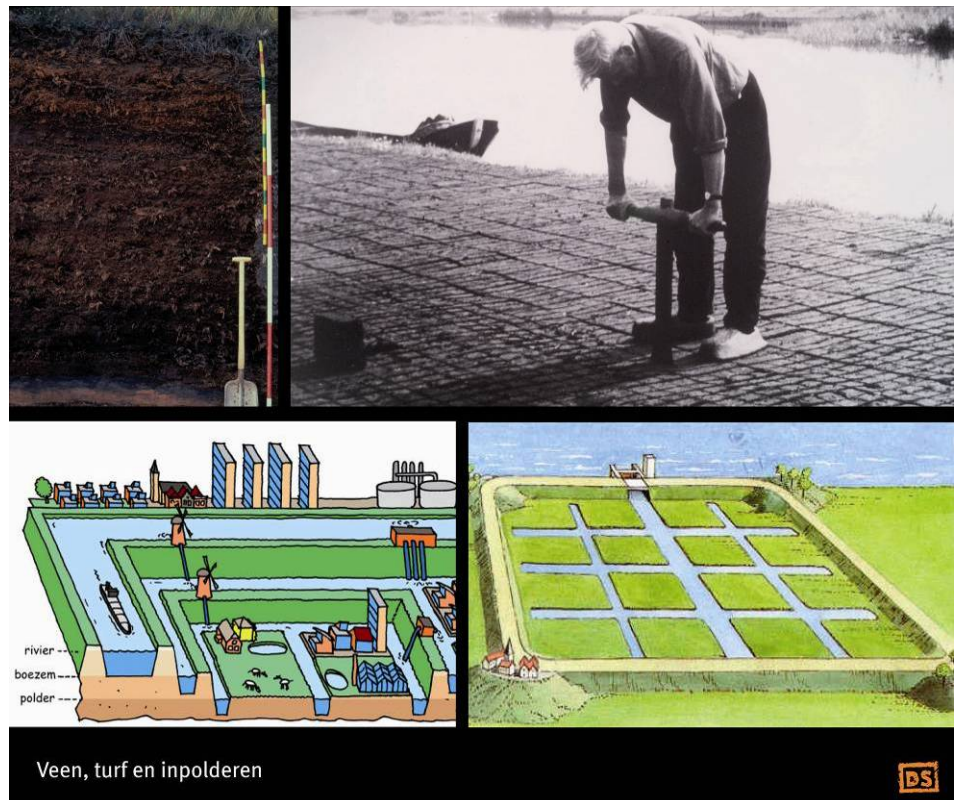
Na alle idee- en planvorming en het werken met schaalmodellen en maquettes is het moment aangebroken waarop de kinderen en jongeren hun plannen mogen presenteren aan de besluitvormers van het "kaliber" burgemeesters, wethouders, bestuurders Hoogheemraadschap en anderen uit het HAL-gebied.

3 Resultaten

3.1 Jeugdatelier 1: Brainstormen en planvorming

De kinderen en jongeren krijgen een presentatie met een regen aan hele uiteenlopende afbeeldingen te zien. Onder de afbeeldingen zitten onder andere foto's van hoe het gebied er nu uit ziet. Afbeeldingen om het verschil tussen recreatie in de stad en buitengebied te laten zien. Afbeeldingen van verschillende vormen van recreatie, bijvoorbeeld een ooievaarsnest met webcam, paardrijdroutes, vloten bouwen, waterfietsen, kano's en nog veel meer. Maar ook hele gekke afbeeldingen, gewoon puur om de creatieve geest van de jeugd te prikkelen.

Daarna volgt een presentatie over de geschiedenis van het gebied, vanuit een cultuur planologische benadering. Onder andere de Spanjaarden, overstromingen na de IJstijd en het 1000-eilandenrijk passeren de revue.



Presentatie DS Landschapsarchitecten: Sporen uit de geschiedenis van Geestmerambacht

Een planologische benadering gaat uit van de kwaliteit van een gebied: geschiedenis, recreatie, natuur etc. Door die kwaliteiten met elkaar te benoemen kan worden gekomen tot een nieuwe betekenis in het ontwerp en een vertaling in het daadwerkelijk ontwerpen. Het is interessant om dit proces vervolgens nog verder door te trekken naar beheer en onderhoud (in aanbeveling vorm).



Presentatie DS Landschapsarchitecten: Sporen uit de geschiedenis van Geestmerambacht

Met de camera in de hand het gebied in!

Na de presentatie stormen de basisschoolleerlingen het gebied in. Zij zitten vol enthousiasme en beginnen meteen met het spuien van ideeën. Ze maken dankbaar gebruik van de digitale camera die ze hebben meegekregen, en komen terug met een hele lading foto's.

De leerlingen van het voortgezet onderwijs kijken met een meer kritische blik; zijn hun leeftijdsgenoten wel bereid om helemaal naar het recreatiegebied toe te komen in hun vrije tijd? Waar moeten zij eigenlijk op letten? Worden de dingen die zij bedenken eigenlijk wel echt gerealiseerd? De jongeren hebben een duwtje nodig om een start te maken met ideeënvorming!

Weer binnen volgt er een discussieronde. Ook de jongeren komen nu los en geven hun mening over het recreatiegebied. De combinatie met de jongere kinderen is goed, omdat die gemakkelijker over de brug komen met hun wensen en ideeën. De jongeren blijken veel aandacht te hebben voor knelpunten en randvoorwaarden. Is het wel veilig? Is er voldoende verlichting? Wordt het niet te duur? Maar ook de kinderen van een jaar of 10, 11 zijn bezorgd. Is wat zij bedenken voor op het water niet gevaarlijk voor kinderen van 6? Zij kunnen immers gemakkelijk vallen!

Na een levendig groepsgebesprek wordt de deelnemers gevraagd om de ideeën in een top 10 weer te geven. In elke top 10 moet een cultureel planologisch element terug komen. Het blijkt nog niet altijd makkelijk om dat te vertalen naar een concreet idee, maar de 'ruïne hangplek annex klimwand' is een schot in de roos! Dat idee past uitstekend bij de historie van de plek.



Foto's Voorbeeld Ruïne / ontmoetingsplek

Hieronder volgen de vier top-10-en.

Top 10 van wensen en behoeften

Groep: Girl Power-OBS Liereland

- 1 Betere toiletvoorzieningen
- 2 Verlichting voor 's avonds
- 3 Uitkijktoren
- 4 Uitleenwinkel
- 5 Stukje survival
- 6 Ruiterspaden + tentoonstelling over vroeger, zoals over gebruik van paard en wagen
- 7 Voetbalveld + Basketveld + enzovoort
- 8 Hondenplekje
- 9 Hangplek jongeren en kinderen
- 10 Bij meerdere strandjes kabelbanen

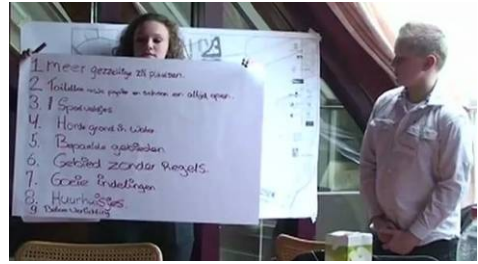


Groep 2: LAR-OBS Liereland

- 1 Toezicht wc's
- 2 Hondenparadijs
- 3 Het uitleenwinkeltje
- 4 Crossbaan
- 5 Het herleven van het verleden (naspelen) – paintball / kastelen/ vanaf een bepaalde leeftijd
- 6 Uitkijktoren boven bomen / doolhofbomen
- 7 Op een apart eiland duikplank of iets om in het water te springen
- 8 Scheiding jongeren en kleine kinderen
- 9 Om de maand/week iets met survival
- 10 Meer wateractiviteiten

Groep 3: JAI-CSG Jan Arentz

- 1 Meer gezellige zitplaatsen
- 2 Toiletten → wc papier en schoon en altijd open
- 3 Sportveldjes
- 4 Harde grond in water (geen blubber aan je voeten)
- 5 Bepaalde gebieden
- 6 Gebied zonder regels
- 7 Goede indelingen
- 8 Huurhuisjes
- 9 Betere verlichting



Groep 4: De jeugd van tegenwoordig-Dalton College

- 1 Scheiding jong en oud
- 2 Prullenbakken en zitplekken
- 3 Verlichting
- 4 Winkel /leenshop
- 5 Ruïne hangplek /klimwand
- 6 Adventurebaan
- 7 Toezicht (voor kleine kinderen & vieze mannen)
- 8 EHBO/meldpunt
- 9 Kartbaan
- 10 Kroeg, Starbucks, privévliegtuig landplek, plek voor concerten, pratende vissen, vliegende paarden, gratis bier, lanceerbaan ruimteschip

3.2 Jeugdatelier 2: Schaalmodellen / presentatie aan de jury

Er wordt eerst kort terug gekoppeld wat er de vorige bijeenkomst gedaan was en wat er besproken was. Dan wordt verteld wat er deze bijeenkomst van ze wordt gevraagd en wordt het spel uitgelegd. De kinderen en jongeren gaan in groepjes hard aan de slag met de ondergronden, schaalmodelletjes en stiften. Er wordt intensief overlegd en keuzes worden goed afgewogen, want ze kunnen ten slotte niet alles een plek geven in het gebied.





Afbeeldingen: voorbeelden van kaarten met schaalmodellen

De kinderen en jongeren presenteren hun ideeën, wensen en plannen met enthousiasme en overtuiging aan de jury. De andere deelnemers kwamen ook met kritische vragen. De jury bestond uit een beheerder van het recreatiegebied, een landschapsarchitecte, een medewerkster van de provincie Noord-Holland en iemand van het recreatieschap Geestmerambacht. Na de presentaties van de kinderen en jongeren gingen de juryleden in bespraak.



Na het beraad nam de voorzitter van de jury het woord. De voorzitter vertelt dat de jury zeer enthousiast is over de wijze waarop de kinderen en jongeren zich hebben ingezet om mee te denken bij de ontwikkeling van het recreatiegebied. Mooi vindt de jury ook om te zien dat veel kinderen en jongeren niet alleen aan zichzelf denken, maar ook meedenken over de veiligheid en wensen van andere gebruikers van het gebied, zoals volwassenen.

Wat vonden de deelnemers zelf van de jeugdatelier?

De deelnemers hebben na afloop van het tweede jeugdatelier een korte vragenlijst ingevuld over hun bevindingen. Hoe vonden zij het om mee te denken, wat vonden zij van de manier waarop en hoe zien zij hun rol in de toekomst?

Alle deelnemers waarderen het dat ze mee mogen denken en ook echt plannen mogen maken; "We hebben samen gepraat en gediscussieerd, en dat vind ik goed", aldus één van de deelnemers. En dat mag ook best vaker, zo blijkt uit een aantal opmerkingen:

Nick (11 jaar): *"Ik vind het belangrijk dat jongeren ook mee kunnen denken. Dat zou ik wel vaker willen".*

Jake (13 jaar): *"Ik kom best vaak in Geestmerambacht, en wil graag meehelpen met het bedenken van goede ideeën".*

Dominique (11 jaar): *"Waarom wordt dit niet vaker gedaan? Als er weer zoiets georganiseerd wordt, nodig me dan uit!"*

Eén van de voortgezet onderwijsleerlingen had wat moeite met de mix van leeftijden, want zo stelt zij:

"De jeugd (12-18) staat er wat nuchterder tegenover dan de 'small people' (tot 12 jaar). Misschien moet je de leeftijdsgroepen meer scheiden."

De voortgezet onderwijs leerlingen geven aan meer verantwoordelijkheid aan te kunnen. Eenmaal overtuigd van het nut van hun inzet, zou je meer kunnen overlaten aan hun zelfwerkzaamheid. Ook op het gebied van beheer en onderhoud.

De kinderen van de basisschool waarderen het 'naar buiten' element meer dan de wat oudere kinderen. We merkten dat de jongere kinderen meteen plannen gingen verzinnen en enthousiast werden. De leerlingen van het voortgezet onderwijs hadden wat meer doelgericht aan de slag gewild buiten.

Een aantal deelnemers noemt expliciet de schaalmodellen als leuk en goed element. De meeste deelnemers vonden het leuk dat er een film werd gemaakt van hun activiteiten, en lieten de film ook zien aan familie en vrienden. Sommige leerlingen uit het voortgezet onderwijs hadden wel wat last van camera-angst. Wat de kinderen en jongeren sterk waardeerden was de sfeer, die was goed, en ze vonden het heel prettig dat iedereen goed mee deed.

3.3 Films

Per jeugdatelier is een filmregistratie gemaakt. De films zijn beschikbaar gesteld aan het publiek via YouTube⁶.



Met name de korte film van het eerste jeugdatelier had als functie om de kinderen en jongeren tussentijds een tool mee te geven om te laten zien wat zij gedaan hadden in het kader van de pilot. De films zijn onder andere vertoond op de scholen, waar bij de leerlingen de webenquête (zie paragraaf 3.4) is afgenomen. De teller van het aantal kijkers van de films stond al snel op zo'n 300.

Na afloop van de pilot is er een film gemaakt die het gehele traject in beeld brengt.

3.4 Webenquête jeugd H-A-L gebied

Mede aan de hand van de twee jeugdateliers werd een vragenlijst opgesteld voor kinderen en jongeren in de regio Alkmaar-Heerhugowaard-Langedijk (H-A-L). Er werden aparte vragenlijsten opgesteld voor basisschoolleerlingen en voor voortgezetonderwijsleerlingen. In de bijlage is een verslag opgenomen van de enquêteresultaten (zie bijlage 4).

In totaal hebben 428 leerlingen de enquête volledig ingevuld (155 basisschool en 273 voortgezet onderwijs). Respondenten waren overwegend afkomstig uit Alkmaar en Koedijk en een flink aantal kwam uit Langedijk. Een klein percentage kwam uit andere woonplaatsen. Bijna alle respondenten van de basisschool zijn tussen de 9 en 12 jaar; dit impliceert dat leerlingen uit de laagste groepen niet zijn vertegenwoordigd in het onderzoek. Bij het voortgezet onderwijs ligt de leeftijd vooral tussen de 12 en 16, met het zwaartepunt rond de 14 jaar, wat op haar beurt impliceert dat leerlingen uit de hoogste klassen iets minder zijn vertegenwoordigd. Verder zijn meisjes licht oververtegenwoordigd.

Het is waardevol dat binnen het traject de ideeën van kinderen en jongeren die deelnamen aan de jeugdateliers, getoetst is aan de mening van een grotere groep jeugd in de regio. Zo is vast te stellen dat een aantal van de ideeën niet alleen door een paar leuk worden gevonden, maar ook een breder draagvlak kennen.

De provincie Noord Holland en het Team Uitbreiding Geestmerambacht hebben een gesprek gevoerd over de voorlopige uitkomsten van de pilot. Uit het gesprek kwam naar voren welke plannen van de jeugd te realiseren zijn en welke de voorkeur van het Team Uitbreiding Geestmerambacht genieten.

Noot 6 Film jeugdatelier 1 http://www.youtube.com/watch?v=nrDF_br1BZg
Film jeugdatelier 2 http://www.youtube.com/watch?v=H26W1Miuq_4

Dit zijn:

- 1 Een survivalbaan; dit kan een laagdrempelige variant zijn door het gehele uitbreidingsgebied of een spannende variant in de vorm van een Klimbos (particulier beheer).
- 2 Een ruïne/kasteel (ontmoetingsplek/uitkijktoren) in combinatie met een klimwand.
- 3 Uitleenfaciliteit.
- 4 Een multifunctionele ruimte voor jongeren, gebaseerd op de wensen en ideeën van kinderen en jongeren over een soos/kroeg.

Het plan om een survivalbaan te realiseren is goed te onderbouwen met de voorkeuren van de ondervraagde kinderen en jongeren. Sterker nog, het is het meest gewilde plan. Een centrum met kinderboerderij, uitleen en jeugdhonk is een combinatie van een aantal ideeën en plannen. De uitleenwinkel alleen al staat in de top drie van ideeën en plannen. Een kasteel/ruïne wordt minder geambieerd; 2 van de 10 kinderen vindt dit een leuk idee, en 3 van de 10 jongeren. Wel geven kinderen en jongeren aan doe-dingen te missen in het recreatiegebied, dus mogelijk vindt een combinatie met een klimwand wel animo.

Kinderen en jongeren kiezen ook vaak voor voorzieningen in en om het water. Ze komen er in de huidige situatie immers vaak om te zonnen en te zwemmen!

3.5 Bezoek landschapsarchitectenbureau en klimbos

In de loop van het traject werd het idee geboren om naar het maquetteatelier van het landschapsarchitectenbureau te gaan met de deelnemers.



Aan het werk in [het](#) maquetteatelier

De deelnemers kregen een kijkje achter de schermen van een landschapsarchitectenbureau en mochten vervolgens zelf aan de slag met schaar, lijm en allerlei knutselmateriaal om weer te geven hoe zij hun ideeën en plannen gerealiseerd zouden willen zien.

Daarna bezoeken de kinderen het klimbos in het Amsterdamse Bos, als bedankje voor hun inzet en om te zien hoe één van hun wensen voor recreatiegebied Geestmerambacht er in het echt uit zou kunnen komen te zien.

3.6 Presentatie aan bestuurscommissie Geestmerambacht

Na alle idee- en planvorming en het werken met schaalmodellen en maquettes is het moment aangebroken dat de kinderen en jongeren hun plannen mogen presenteren aan de besluitvormers. En dat is spannend; want wat zullen zij van de plannen vinden en wat is realiseerbaar? Met andere woorden, waar is geld voor? Wel zijn de plannen getoetst bij een grote groep jeugd, waardoor we stevig staan.



Presenteren aan bestuurscommissie

Het landschapsarchitectenbureau heeft een schetsontwerp gemaakt op basis van de maquettes van de kinderen en jongeren. De kinderen en jongeren hebben op hun beurt deze maquettes meegenomen naar de vergadering.

De bestuurders reageren enthousiast op de plannen. Zij vinden het heel goed dat jeugd tussen de 7 en 18 jaar aangeven wat hun wensen zijn en dat niet alles voor hen achter de tekentafel van professionals verzonnen wordt. Het is een belangrijk

onderdeel binnen het gehele proces dat de bestuurders in aanwezigheid van de kinderen en jongeren uitleggen wat ze kunnen en willen doen om de voorzieningen in het recreatiegebied aan te sluiten bij hun wensen. Het (deel) verslag van de bestuursvergadering staat in bijlage 7 van dit werkboek.

Het pilotproject in Geestmerambacht heeft, kortom, laten zien op welke wijze we de belangrijke intensieve gebruikersgroep van kinderen en jongeren effectief in het project kunnen betrekken. De pilot is een verrijking gebleken van het project uitbreiding Geestmerambacht. Naast allerlei algemene plannen van ontwerpbureaus, vormen deze concrete ideeën van een belangrijke gebruikersgroep een welkome toevoeging.

3.7 Terugblik van kinderen en jongeren

Kinderen en jongeren hebben na afloop van het traject teruggekeken⁷.

De kinderen geven aan dat voor hen het project niet beperkt is gebleven tot de jeugd ateliers en de presentatie aan de bestuurcommissie. Zij hebben ook op school hun verhaal gehouden en zijn met de tussentijdse filmpjes de klassen langs geweest. Zij hebben het heel leuk gevonden om mee te doen en zouden dat een volgende keer zo weer doen! Ze weten ook nog wel andere plekken te benoemen in hun omgeving, waar het goed zou zijn dat kinderen (en ook jongeren) eens meedenken over de inrichting.

Ook de jongeren zijn enthousiast over de pilot. Eén van hen wil er komend schooljaar zelfs een uitgebreide schoolopdracht van maken! Haar docent staat daar positief tegenover. Ook de jongeren hebben het gewaardeerd dat hen gevraagd werd om mee te denken en mee te ontwerpen. Dat mag wat hen betreft vaker!

Noot 7 Meer reacties van kinderen en jongeren zijn te zien en te beluisteren in de film over het project Jeugd in het Groen. Verkrijgbaar bij de provincie Noord-Holland.

3.8 Vervolg

De pilot Kids&Landscape is afgerond, maar het belangrijkste komt echter nog; het terugkoppelen aan de kinderen en jongeren wat er met hun ideeën is gedaan.

Doorgaans liggen er twee à drie maanden tussen de tweede workshop en het weer bijeenkomen van de jongeren om de jeugd te laten reageren op de plannen/ideeën van de ontwerper openbare ruimte/landschapsarchitect.

Dat straks dezelfde personen als in het voortraject een rol spelen, is een belangrijke voorwaarde voor de geloofwaardigheid van het hele traject.



Avonturenbos



Voorzieningen bij water



Ruïne, ontmoetingsplek

Afbeelding: Schetsontwerp op basis van plannen kinderen en jongeren

4 Werkwijze: stappenplan en lessen

4.1 Fasen van beleid

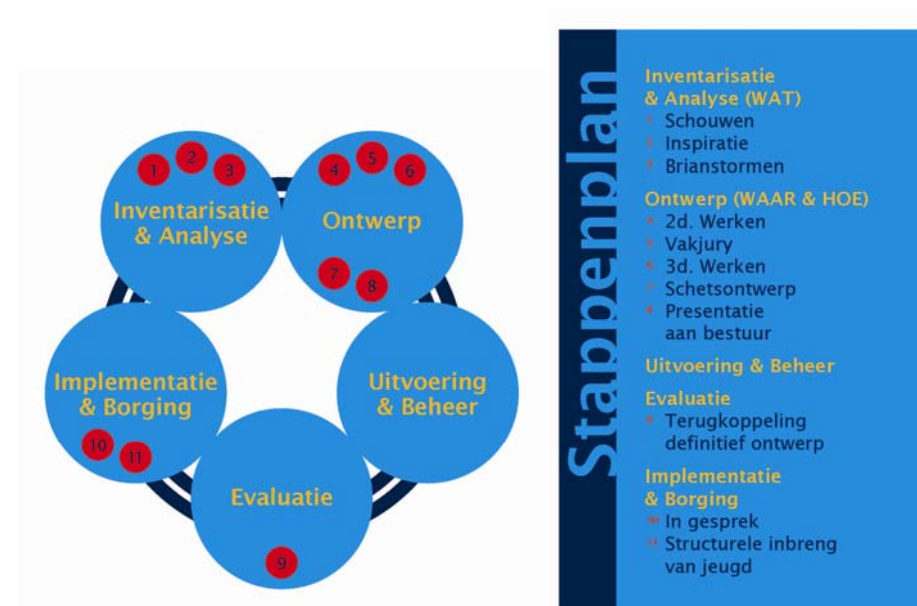
De inzet van de provincie Noord-Holland met de toepassing van de methodiek Kids&Landscape is om de kinderen en jongeren te betrekken bij alle fasen van beleid. Jeugdparticipatie, ook in de ontwerpfase, kan leiden tot meer betrokkenheid van de doelgroep met hun leefomgeving en om tot betere aansluiting van de inrichting van een gebied met de wensen en behoeften van deze doelgroep. Kinderen en jongeren weten welke activiteiten andere jeugd aanspreekt. Zij spreken de taal van de jeugd. Door de jeugd zelf een rol te geven in alle fasen van beleid is de kans dus groter dat het aanbod aansluit op de wensen, behoeften en mogelijkheden van de jeugd.

Nu is het inmiddels meer gebruikelijk om kinderen en jongeren te betrekken bij het inventariseren van wensen en behoeften. Het betrekken van jeugd in de ontwerpfase van een recreatiegebied is echter nog vrij nieuw.

Voor een succesvol traject van participatie is het van belang om helder te hebben waar in het proces er ruimte is voor participatie en wat het doel is van de participatie. In de pilot Geestmerambacht is hier ervaring mee opgedaan. In dit hoofdstuk wordt per beleidsfase aangegeven welke stappen uit de methodiek daar bij horen en welke lessen eruit kunnen worden getrokken.

Figuur 1 laat een beleidscyclus in een cirkeldiagram zien.

Figuur 1 Beleidscyclus



4.2 Wanneer betrek je kinderen en jongeren?

Wanneer kun je als gemeente –of school- nu denken aan toepassen van Kids&Landscape?

Toepassen van de werkwijze kan in feite bij elke ruimtelijke opgave in de openbare ruimte. In Geestmerambacht hebben de kinderen en jongeren succesvol meegedacht en meeontworpen aan een project met een schaal van 1:50.000, maar ook kleinere opgaven lenen zich hiervoor, zoals parken en ander openbaar groen.

Voor gemeenten is de methodiek Kids&Landscape interessant, omdat verschillende beleidsdoelen met elkaar kunnen worden verenigd, doelen op het terrein van jeugdparticipatie, recreatie, cultuureducatie, klimaat en duurzaamheid en bijvoorbeeld culturele planologie.

Van belang is om de doelgroep op een moment te betrekken, waarop er ruimte is voor inbreng van kinderen en jongeren. Dat wil zeggen op een moment dat ideeën en plannen van kinderen en jongeren nog mee kunnen worden genomen in het ontwerp. Idealiter is dat voordat het programma van eisen voor het ontwerp wordt opgesteld.

4.3 Hoe betrek je kinderen en jongeren?

Jongeren werven

Voordat je aan de slag kunt gaan met jeugdparticipatie is het zaak om jeugd te werven voor deelname. Dit is een activiteit, die veel tijd en energie vraagt en waar geen standaardtruc voor bestaat. Met deze eerste stap staat of valt echter het slagen van het jeugdparticipatieproject, dus reserveer er voldoende tijd voor en selecteer logische vindplaatsen voor je doelgroep. Je kunt kinderen en jongeren bijvoorbeeld betrekken via scholen, jongerenwerk, sportverenigingen, scouting.

Benader deelnemers die affiniteit hebben met het thema. Zij kunnen vervolgens optreden als een soort 'ambassadeurs' richting leeftijdsgenoten. Verstrek vervolgens duidelijke informatie over het project en maak duidelijke afspraken met de betrokken partijen (provincie, gemeenten, scholen, ouders, leerlingen): Wat kunnen jongeren van de provincie/gemeente verwachten en andersom? Hoeveel tijd kost het? Wat is het beschikbare budget? Wat wordt er over en weer van de begeleiding verwacht?

Lessen

- Investeer in een goede relatie met scholen. Kies voor een persoonlijke benadering. Scholen zijn een logische vindplaats voor kinderen en jongeren. Enthousiaste ouders en docenten zijn heel waardevol voor het project. Houdt wel rekening met het vaak overvolle programma van onderwijsinstellingen en betrek hen ruimschoots op tijd, bij voorkeur enkele maanden voor de start van het project.
- Presenteer richting betrokken partijen (scholen, recreatieschap e.d.) vooraf duidelijk de doelen en de aanpak. Een brief alleen is vaak niet voldoende, maak gebruik van andere media (zoals film of PowerPoint presentatie) om te informeren en te enthousiasmeren;
- Een project kan plaats vinden in de vrije tijd van de jeugd, maar kan ook heel goed onderdeel uitmaken van het curriculum van een school;

- Geef de jonge deelnemers een vorm van beloning voor hun inzet, bijvoorbeeld in de vorm van studiepunten of een presentje.

Tip!

- Vraag scholen en ouders van kinderen en jongeren bij aanvang van het traject toestemming voor benutten van een aantal lessen en voor het vastleggen van de activiteiten op film!

Jongeren binden

Vervolgens is het zaak om de deelnemers te behouden voor het project. Dat vraagt wederom om duidelijke afspraken, structuur en continuïteit. Het project wint voor de deelnemers aan geloofwaardigheid, wanneer zij telkens dezelfde gezichten zien. Om jeugd betrokken te houden is het ook van belang om te werken aan concrete, realiseerbare vraagstukken, liefst dicht bij huis.

Lessen

- Betrek jongeren voor een afgebakende periode.
- Zorg voor een informele sfeer, met ruimte voor inbreng van de kinderen en jongeren. Sta open voor nieuwe ideeën, maar wees wel duidelijk en realistisch. Wek geen valse verwachtingen.

4.4 Inventarisatie en analyse: Wat

Vervolgens gaan kinderen en jongeren inspiratie opdoen om hun ideeën te spuien en een relatie leggen met de locatie waar hun ideeën vorm moeten gaan krijgen.

1 Inspiratie opdoen

De jonge deelnemers gaan werken aan een thema waar zij niet dagelijks mee bezig zijn. Biedt de deelnemers prikkelende voorbeelden, bijvoorbeeld via beeldmateriaal in een powerpointpresentatie, om inspiratie op te doen voor het bedenken van eigen ideeën en plannen.

Lessen

- Benut de uitwisseling tussen kinderen en jongeren. Kinderen en jongeren vullen elkaar goed aan qua ideeën en plannen en het is waardevol om de twee leeftijdscategorieën met elkaar in contact te brengen bij de verschillende onderdelen van een traject. Zij kunnen heel goed feedback geven op elkaars verhalen.
- Maar, beschouw de twee leeftijdsgroepen ook echt als twee groepen. Jongeren kunnen meer verantwoordelijkheid aan en verwachten aangesproken te worden als volwassenen en niet als kinderen. Jongeren zijn daar erg gevoelig voor. Anderzijds zullen jongeren wel rekening houden met kinderen, bijvoorbeeld rond veiligheid. Het is kortom een haat – liefde verhouding.

Tip!

- Vraag een enthousiaste docent om dit onderdeel voor te bereiden in de klas. Een aantal leerlingen kan bijvoorbeeld ook ideeën uit andere klassen 'ophalen' en deze presenteren tijdens het jeugdatelier.

2 Schouwen

Ga vervolgens het gebied in, om de opgave zo concreet mogelijk te maken. Geef de deelnemers middelen in handen om hun bevindingen te documenteren, zoals een digitale fotocamera!

3 Brainstormen

Met inspiratiebronnen en de wandeling door het gebied in het achterhoofd, is het nu tijd om nieuwe plannen te bedenken. Wat wensen de jongeren met betrekking tot sport en spel in het gebied, wat zijn voor hen voorwaarden om met plezier gebruik te maken van het recreatiegebied.

Lessen

- Bij het daadwerkelijke schouwen kan er wel voor gekozen worden om apart met kinderen en jongeren op pad te gaan, zodat iedere categorie de aandacht krijgt die ze nodig heeft.

Tip!

- Maak gebruik van bijvangst op het gebied van sociale veiligheid. Vaak weten kinderen en jongeren feilloos wat de goede en wat de minder prettige plekken zijn in een gebied. Door met hen door het gebied te lopen, krijg je al heel veel informatie met betrekking tot veiligheid. Desgewenst kan deze opbrengst op aparte kaarten opgetekend worden.

4.5 Ontwerp: Waar en Hoe

Dan volgt de ontwerpfase. Het zwaartepunt van de methodiek kids&landscape ligt bij het vertalen van ideeën en plannen van kinderen en jongeren naar een ontwerp. Deze stappen in deze fase worden hieronder toegelicht:

4 Tweedimensionaal werken

De groslijst aan ideeën wordt gecomprimeerd en er worden (houten) schaalmodules gemaakt van de attributen. De schaalmodules worden op ondergronden (met foam, want opprikbaar) vastgemaakt en zo er ontstaat per groep een beeld van de wensen. Ook gaan de kinderen en jongeren aan het werk met schaalmodules en stiften. De deelnemers krijgen een beperkte hoeveelheid punten, zodat zij moeten onderhandelen over welk idee wel en welk idee niet op de kaart komt. Zo leren zij op een speelse manier dat niet zomaar alle ideeën en plannen kunnen worden uitgevoerd.

Lessen

- Deze werkwijze geeft een ruimtelijke dimensie aan de planvorming. Door de modules op een kaart te prikken ontstaat gevoel voor de schaal van het gebied en voor wat waar wel en wat niet kan op een bepaalde plek.
- De groepjes moeten keuzes maken en met elkaar onderhandelen over welke ideeën het uiteindelijk halen. Zo krijgen zij een gevoel voor de randvoorwaarden van de beschikbaarheid van middelen.
- Schaalmodules zijn visueel aantrekkelijk en enthousiasmeren de kinderen en jongeren om creatief aan de slag te gaan.

5 Een vakjury

Onderdeel van de ontwerpfase vormt een presentatie aan een vakjury van het Jeugd Programma van Eisen (beheerder, ontwerper, vertegenwoordiger van het geld (provincie) e.a.), dient het doel om de kinderen en jongeren het gevoel te geven dat er serieus naar hen geluisterd wordt. Zij krijgen immers gericht feedback op hun plannen. Een jury van professionals (volwassenen) kan aangeven welke van de plannen haalbaar zijn en welke niet. Een vakjury van direct bij het gebied betrokken professionals vergroot het draagvlak bij betrokken partijen.

Tip!

- Ook leeftijdsgenoten kunnen worden gevraagd voor de rol van jurylid. Zij zijn immers de toekomstige gebruikers en kunnen vanuit die invalshoek goede kritische vragen stellen. Zij zijn vaak nog kritischer dan de professionals!

6 Driedimensionaal werken

De kinderen en jongeren worden in de gelegenheid gesteld om driedimensionaal aan de slag te gaan om hun ideeën te verbeelden. Er kan bijvoorbeeld gekozen worden voor een bezoek aan een maquetteatelier van een landschapsarchitectenbureau, alwaar een gemeenschappelijke maquette en deelmaquettes gemaakt worden. Positief bijeffect is dat de kinderen en jongeren kunnen aanschouwen hoe professionals bezig zijn met het uitwerken van 'echte' ontwerpen. Deze stap maakt dat kinderen en jongeren het ontwerpproces beter snappen. De eerdere activiteiten vallen op hun plek. Zeker als je de kinderen en jongeren betrokken wil houden is dit van belang.

Les

- Werk de ideeën en plannen van de jeugd zo concreet mogelijk uit! Naar mate de ideeën en de schaaluitwerkingen concreter zijn wordt het gemakkelijker voor de uitvoerder en plannenmakers om ze over te nemen. Dit scheelt tijd en inspanning bij de uitwerking.

7 Schetsontwerp

In deze stap wordt al het eerdere werk bij elkaar gebracht en in een schetsontwerp gegoten. Een dergelijke schets geeft globaal de uitkomsten weer van het Jeugd Programma van Eisen.

8 Presentatie aan bestuur

Dan volgt een presentatie aan besluitvormers / bestuur (B&W van omliggende gemeenten, vertegenwoordiger Hoogheemraadschap etc.). Bij voorkeur doen de kinderen en jongeren dit zelf.

Informeel en enthousiasmeer het bestuur en de adviserende beleidsambtenaren van te voren over het project en de projectresultaten. Zo weten zij wat zij kunnen verwachten van de kinderen en jongeren.

Lessen

- De uitslag van de webenquête heeft de uitkomst van de jeugdatelier erg gesterkt. Hierdoor stonden deelnemers stevig in hun schoenen tijdens hun presentatie aan de bestuurders.
- Grote winst van deze stap is de directe reflectie richting de kinderen en jongeren. Zij krijgen direct te horen hoe hun plannen vallen bij bestuurders en wat er van de plannen gerealiseerd zal worden. Ook is het een goede gelegenheid om afspraken te maken over bijvoorbeeld terugkoppeling over de uitvoering, beheer en onderhoud richting de jeugd.

9 Terugkoppeling van resultaten

Kinderen en jongeren komen na een periode van ca. 3 maanden terug om te kijken of en hoe hun wensen door professionals zijn overgenomen. Dit is een erg belangrijk onderdeel. Het is daarom ook van belang dat hierover goed met de betrokken professionals wordt gecommuniceerd, zodat de verwachtingen duidelijk zijn en er ook daadwerkelijk iets kan worden teruggekoppeld na drie maanden.

4.6 Uitvoering en beheer

Het kan lang duren of relatief kort, tussen de ontwerpfasen en de daadwerkelijke uitvoering (aanleg) van de voorzieningen voor kinderen en jongeren, maar er is altijd een tussenliggende periode van een aantal maanden. Dat vraagt geduld aan de kinderen en jongeren. In de tussenliggende periode kan – samen met de jeugd! – een plan worden gemaakt voor een rol in de uitvoering of in de fase erna.

Binnen de pilot is geen concrete ervaring opgedaan met uitvoering en beheer. Wel is er aandacht aan besteed tijdens de jeugdatelier en is er naar gevraagd middels de webenquête. Zo is een indruk verkregen van de mogelijkheden.

Er kan bijvoorbeeld worden gedacht aan:

- Meehelpen aanleggen en/ of organiseren (beheer).
- Leerlingen assisteren bij het organiseren van activiteiten in het recreatiegebied.
- Een klas 'adopteert' een deel van een recreatiegebied.
- Maatschappelijke stages in de landschapsinrichting.

Lessen

- Via de webenquête hebben we aan jongeren vanaf 12 jaar gevraagd wat zij er van vinden om mee te helpen met het uitvoeren. De uitkomsten geven aan, dat 3 op de 10 jongeren op het voortgezet onderwijs wel mee wil helpen met schoffelen, schilderen en ander onderhoud dat nodig is in het recreatiegebied.
- De bij de pilot betrokken scholen hebben aangegeven interesse te hebben in projecten met hun leerlingen rond beheer en onderhoud. Hier liggen kansen. De scholen zien duidelijk educatieve elementen in. betrokkenheid bij deze fase.

4.7 Evaluatie

10 In gesprek met kinderen en jongeren

Evaluatie is een terugkerend element tijdens de pilot. Sluit de aanpak aan op de belevingswereld van de kinderen en jongeren? Wordt er niet te veel of te weinig van hen gevraagd? En wat vinden zij van de resultaten?

Evalueren betekent goed in gesprek blijven met de deelnemers aan de pilot. Zo kan desgewenst tijdens het proces worden bijgestuurd.

Tips

- Een korte vragenlijst is ook een goed instrument om kinderen en jongeren even stil te laten bij wat zij aan het doen zijn en wat zij ervan vinden.
- Nodig deelnemers na afloop van de ontwerpfase uit voor een informele terugblik naar het traject. Een dergelijke bijeenkomst heeft tevens de functie om het project op een goede manier af te sluiten en eventueel afspraken te maken over een vervolg.

4.8 Implementatie en borging

11 Structurele inbreng van jeugd

Het uiteindelijke doel is om kinderen en jongeren op een structurele manier bij de uitvoering en beheer van de plannen te betrekken. Het is daarom belangrijk om te zoeken naar mogelijkheden om de inbreng van kinderen en jongeren een structurele plek te geven rond, in dit geval, het recreatiegebied. Hiervoor kunnen samenwerkingspartners worden gezocht, zoals scholen (groenprojecten, maatschappelijke stages), scouting, sportverenigingen (vrijwilligerswerk), Staatsbosbeheer, landschapsorganisaties en jongerenwerk.

Tips

- Betrek vanaf het project organisaties die uiteindelijk met de resultaten te maken krijgen m.b.t. uitvoering of beheer.
- Om de inbreng van kinderen en jongeren structureel een plek te geven rond, in dit geval, een recreatiegebied, zijn scholen een belangrijke partner. Het is dan ook van belang om in gesprek te gaan met scholen over wat zij nodig hebben voor participatie in een dergelijk traject. zoals:
 - 1 o.a. direct (face-to-face) contact over het project en de verwachtingen van de school binnen het project;
 - 2 maatwerk, passend bij de organisatie en het lesprogramma van de school;
 - 3 bijtijds benaderen, inpassen in regulier schoolprogramma.

Bijlagen

Bijlage 1 Draaiboek jeugdatelier 1

Programma Jongeren Atelier 1, 25 maart 2009 13:00 – 16:00			
Tijd	Activiteit	Opmerking	Regelen/voorbereiden
13:00 – 13:10	Inloop + sticker met naam		Drinken en lekkers staat klaar Stickers + stiften
13:10 - 13:20	Uitleggen wat de bedoeling is, middels presentatie	Tobias presenteert	Laptop en beamer staan al gereed
13:20 – 13:35	Presentatie culturele planologie	Maïke presenteert	
13:35 – 13:40	Kennismaking		
13:40 – 13:45	Instructie voor het bezoeken gebied	Tobias	
13:45 - 14:40	Gebied bezoeken en jeugd maakt foto's Op kaart aangeven waar de foto's gemaakt zijn	In groepjes max. 5 kinderen/jongeren per groep één als fotograaf aanstellen	4 fototoestellen Kaarten van gebied
14:40 – 14:50	Pauze		Aukje heel snel foto's op laptop zetten
14:50 – 15:00	De foto's worden getoond in presentatie op de muur	Tobias presenteert	
15:00 - 15:25	Interactieve sessie, over wat de jeugd willen	In 4 groepen weer	Grote vellen papier Per groep een kaart van het gebied Verschillende kleuren stiften
15:25 - 15:45	De jeugd presenteren hun resultaten per groep aan iedereen		DSP neemt dit mee als input
15:45 - 16:00	En de jeugd op pad sturen met een missie	1.Laat het filmpje zien aan leeftijdsgenoten en vraag wat zij leuk vinden om te doen/ ontwerpen in het gebied. Via YouTube 2.Houd in overleg met je school een spreekbeurt voor je klas, laat het filmpje zien en vraag wat je klasgenoten ervan vinden 3.Neem deze input mee naar het 2e atelier.	
	Evaluatie met de jeugd	Een rondje reacties wat ze er van vonden	
	Lijst email adressen laten invullen		
	Uitdelen cadeautje voor de jeugd	USB stick	

Bijlage 2 Draaiboek jeugdatelier 2

Programma Jongeren Atelier 2, 8 april 2009 13:00 – 16:00		
Tijd	Activiteit	Regelen/voorbereiden
13:00	Inloop + sticker met naam + lopende presentatie	Drinken en lekkers staat klaar Stickers + stiften
13:00 – 13:05	Toelichten programma van de middag (nieuwe gezichten?)	
13:05 – 13:20	Terugkoppeling missie vanuit het 1 ^e Atelier + wat vind je er nu van? NB: Vertel het aan elkaar (10 min)! 1 persoon per groepje vat kort samen.	
13:20 – 13:30	De Provincie vertelt over wat hun taak is doen, waarom ze jeugdparticipatie belangrijk vinden. Dit is een pilot etc., wat zijn de mogelijkheden, uitvoering van de ideeën, ook financieel gezien.	
13:30 – 13:40	Speluitleg en aan de slag	schaalmodellen
13:40 - 14:45	Jeugd maken kaart af, zoals zij het willen.	Praatprent maken 5x kaart op A1 op foam-board Drinken en lekkers staat klaar
14:45 – 15:15	Basisschoolleerlingen: naar buiten! VO-leerlingen: Plan van Eisen uitwerken (beheer en korte termijn acties)	
15:15	Klankbordgroep schuift aan	
15:15 – 15:30	Jeugd presenteren de ideeën van de jeugd	
15:30 – 15:45	Klankbordgroep geeft reactie	
15:45 – 15:55	Evaluatie met jeugd + eventueel naam bedenken	Vragenlijst van te voren maken
15:55 – 16:00	Vervolg melden	

Bijlage 3 Spelregels puntenlijst

De wensen die eerder zijn genoemd hebben punten gekregen. De toekenning van de punten is ondermeer gebaseerd op doelstellingen van de provincie rond bijvoorbeeld culturele planologie. Als je alle wensen optelt kom je uit op een totaal van 680 punten uit, maar er zijn meer mensen (ouderen en hun jeu-de-boulesbaantjes), maar ook dingen (fietsen) en natuur die een plek moeten krijgen. Er mag dan ook maar een beperkt aantal punten besteed worden (DE HARDE WERKELIJKHEID)...er zijn dus 165 punten beschikbaar.

- Uit de vorige bijeenkomst hebben we 13 functies/spelvormen (en een joker) gemaakt. Er waren er meer, maar we hebben dubbele dingen eruit gehaald of samengevoegd en een aantal dingen is afgevallen.
- We werken in vier groepen. Elke groep krijgt een ondergrond, modelletjes en stiften.
- Wanneer er een cultuurhistorische wens (type a) wordt gebruikt, mag er een joker gebruikt worden. Deze joker mag de groep zelf invullen.
- Elke groep krijgt een rekenmachine om te kijken of de 165 punten niet overschreden worden.
- Er mogen van elk speelobject meer dan eentje gebruikt worden. Jeugd gaan dan ruilen bij andere groepen. Maar ook hier geldt: nooit meer dan 165 punten gebruiken.
- Met de calculator gaan de jeugd rekenen en daarna de schaalmodelletjes in de maquette inpassen.
- Gebruik stiften om gebieden aan te geven of om opmerkingen bij de tekeningen te zetten.

Als we eruit zijn gaan we presenteren voor de jury. De jury kijkt waarom een idee wel of niet goed is, wat haken en ogen kunnen zijn en waar vanuit de Provincie rekening mee gehouden moet worden. Natuurlijk krijgt de jury de tijd om te overleggen en per voorstel de voor- en nadelen op een rijtje te zetten.

type	Wens	punten
a	Interactieve borden, gecombineerd met kunst	50
a	Plek voor activiteit / Ruïne hangplek	50
a	Duizend eilandenrijk	90
b	Gebieden gescheiden van elkaar	10
b	Zitplaatsen & prullenbakken (3 stuks)	10
b	Verlichting	25
b	Springplank, brug, vlot, stapstenen	25
b	Toiletten en toezicht	60
b	Gebruik van het meer: kabelbaan, watersport, glijbaan, harde ondergrond	60
b	Uitkijktoren/doolhofbomen	75

b	Kroeg, restaurant, Starbucks	75
b	Uitleenwinkeltje	75
b	Adventurebaan/iets wilds	75

Joker alleen wanneer een type a-wens wordt gebruikt

Toelichting wensen:

- 1 Interactieve borden, gecombineerd met kunst:
Borden met informatie over de geschiedenis / gecombineerd met kunst / geestmannetjes
- 2 Plek voor activiteit / Ruïne hangplek:
Activiteiten met betrekking tot de geschiedenis / Ruïne hangplek / plek voor concerten
- 3 Gebieden gescheiden van elkaar:
Gebieden / plekken voor alle groepen gescheiden van elkaar. Bijvoorbeeld:
 - jonge kinderen ↔ oudere kinderen
 - rustige plekken ↔ plekken waar lawaai gemaakt mag worden
 - hondenparadijs ↔ honden aangelijnd
 - mensen met kleren aan ↔ Afgesloten gebied voor naakt zonnen (zo afgesloten dat je als kind er ook niet per ongeluk terecht kan komen)
 - skaters ↔ skeelers ↔ fietsers ↔ mountainbikers ↔ wandelaars
 - paden met harde ondergrond ↔ paden met zacht ondergrond
- 4 Verlichting:
Beter en meer, in het park zelf en op de route naar het park toe.
- 5 Springplank, brug, vlot, stapstenen:
iets waar je vanaf het water in kan springen / Op een apart eiland duikplank of iets om in het water te springen / Een brug over het meer / Vlot / stap stenen in het water
- 6 Toiletten en toezicht:
Toiletten die het hele jaar door open zijn, Schoon en heel zijn, waar wc-papier aanwezig is. Gecombineerd met toezicht die oplet dat kleine kinderen geen gevaarlijke dingen doen, die vieze mannen weg houdt, wat tevens een EHBO- en meldpunt is.
- 7 Gebruik van het meer; kabelbaan, watersport, glijbaan, harde ondergrond:
Kabelbanen bij strandjes / waterfietsen / watersport / waterglijbaan / zwemwater en dan daar een harde ondergrond (geen zachte ondergrond aan je voeten); verdeeld over verschillende meertjes met verschillende doeleinden.
- 8 Uitkijktoren / doolhofbomen:
Uitkijktoren (boven bomen) / Een soort van kasteel/ Doolhofbomen bv. boomkruinenpad
- 9 Uitleenwinkeltje:
waar bijvoorbeeld geleend kan worden: bootjes, ruiterspullen, fietsspullen, strandstoelen, parasols.
- 10 Adventurebaan / iets wilds:
waar ook af en toe wat georganiseerd word met betrekking tot survival, geschikt is voor jonge en oudere kinderen, gecombineerd met klimbomen.

Bijlage 4 Uitkomsten webenquête

Er is een webenquête gehouden onder kinderen en jongeren in Heerhugowaard, Alkmaar en Langedijk. De enquête is voornamelijk verspreid via scholen. De enquête dient om ideeën en plannen van kinderen en jongeren uit de jeugd ateliers breder te toetsen en aan te vullen.

In de tabellen staan de uitkomsten. Daarna volgt een toelichting op de uitkomsten.

1. Recreatiegebied algemeen

basisschool (n= 173)			voortgezet onderwijs (n= 288)		
1 Waar kom je wel eens? * (% en aantallen)					
Bos	78%	134	Bos	75%	217
Duinen	66%	114	Duinen	65%	188
Meer	56%	97	Meer	60%	173
Strand	84%	145	Strand	94%	271
Ander soort natuurgebied	35%	60	Ander soort natuurgebied	21%	59
Geen van allen	2%	3	Geen van allen	1%	2

* = Meerdere antwoorden mogelijk

basisschool (n= 171)			voortgezet onderwijs (n= 287)		
2 En in welk seizoen is dat dan vooral? (% en aantallen)					
Lente	10%	17	Lente	2%	7
Zomer	40%	69	Zomer	40%	116
Herfst	2%	4	Herfst	2%	6
Winter	1%	1	Winter	1%	2
In meerdere seizoenen	47%	80	In meerdere seizoenen	54%	156

basisschool (n= 171)			voortgezet onderwijs (n= 277)		
3 Wat doe je daar zoal? * (% en aantallen)					
Fietsen	61%	105	Fietsen	46%	127
Kamperen	15%	25	Kamperen	13%	35
Picknicken	46%	79	Picknicken	22%	60
Restaurant of café in het gebied bezoeken	36%	62	Restaurant of café in het gebied bezoeken	38%	105
Skaten of rolschaatsen	19%	33	Skaten of rolschaatsen	8%	22
Surfen	3%	5	Surfen	6%	16
Vliegeren	16%	27	Vliegeren	9%	26
Wandelen of hardlopen	70%	119	Wandelen of hardlopen	64%	177
Zwemmen en/of zonnen	70%	120	Zwemmen en/of zonnen	85%	234
Anders	18%	31	Anders	18%	50

* = Meerdere antwoorden mogelijk

2. Recreatiegebied Geestmerambacht

basisschool (n= 170)			voortgezet onderwijs (n= 286)		
1 Ken je recreatiegebied Geestmerambacht (% en aantallen)					
Ja	95%	162	Ja	100%	286
Nee	5%	8	Nee	0%	0

voortgezet onderwijs (n= 284)					
2 Hoe vaak kom je er? (% en aantallen)					
			Dagelijks (meer dan 3x per week)	3%	8
			Wekelijks	13%	38
			Maandelijks	39%	111
			(bijna) nooit	45%	127

basisschool (n= 161)			voortgezet onderwijs (n= 284)		
3 In welk seizoen kom je er vooral? (% en aantallen)					
Lente	6%	9	Lente	3%	7
Zomer	50%	80	Zomer	61%	172
Herfst	1%	2	Herfst	1%	2
Winter	1%	1	Winter	0%	0
In meerdere seizoenen	43%	69	In meerdere seizoenen	36%	103

basisschool (n= 161)			voortgezet onderwijs (n= 276)		
4 Wat doe je er dan zoal? (* (% en aantallen)					
Fietsen	67%	108	Fietsen	48%	133
Kamperen	6%	10	Kamperen	2%	5
Picknicken	47%	76	Picknicken	23%	63
Restaurant of café in het gebied bezoeken	27%	44	Restaurant of café in het gebied bezoeken	21%	59
Skaten of rolschaatsen	19%	30	Skaten of rolschaatsen	10%	27
Surfen	1%	1	Surfen	4%	12
Viegeren	14%	22	Viegeren	6%	16
Wandelen of hardlopen	63%	101	Wandelen of hardlopen	58%	161
Zwemmen en/of zonnen	79%	127	Zwemmen en/of zonnen	77%	212
Anders	21%	33	Anders	17%	46

* = Meerdere antwoorden mogelijk

basisschool (n= 161)			voortgezet onderwijs (n= 284)		
5 Als ik naar Geestmerambacht toe ga, doe ik dat: * (% en aantallen)					
Alleen	4%	6	Alleen	7%	20
Met vrienden/vriendinnen	75%	121	Met vrienden/vriendinnen	79%	225
Met mijn ouders/verzorgers	80%	129	Met mijn ouders/verzorgers	56%	160
Met (andere) familie	48%	77	Met (andere) familie	29%	82
Met school	35%	57	Met school	38%	107
Anders	5%	8	Anders	4%	12

* = Meerdere antwoorden mogelijk

voortgezet onderwijs (n= 282)			
6 Ik voel me veilig in recreatiegebied Geestmerambacht (% en aantallen)			
	Altijd of vaak	67%	188
	Soms	31%	87
	Zelden of nooit	3%	7

basisschool (n= 166)				voortgezet onderwijs (n= 273)				
7 Hoe belangrijk vind je dat in Geestmerambacht: ... " (aantallen)								
	Niet belangrijk	Gewoon belangrijk	Heel belangrijk		Niet belangrijk	Gewoon belangrijk	Heel belangrijk	
A	Aandacht aan de NATUUR wordt besteed	4	60	101	Aandacht aan de NATUUR wordt besteed	11	73	189
B	Aandacht is voor VUILNIS en ROMMEL	6	38	121	Aandacht is voor VUILNIS en ROMMEL	4	29	239
C	Je kunt zien hoe het gebied is ONTSTAAN	58	75	33	Je kunt zien hoe het gebied is ONTSTAAN	141	105	24
D	Er VOOR ALLE LEEFTIJDEN iets te doen is	5	35	126	Er VOOR ALLE LEEFTIJDEN iets te doen is	16	35	219
E	Het EENVOUDIG is om er te KOMEN	12	64	87	Het EENVOUDIG is om er te KOMEN	12	64	195
F	Onderdeel is van de STAD	82	57	26	Onderdeel is van de STAD	147	84	39

basisschool (n= 166)				voortgezet onderwijs (n= 273)				
7 B Hoe belangrijk vind je dat in Geestmerambacht: ... " (%)								
	Niet belangrijk	Gewoon belangrijk	Heel belangrijk		Niet belangrijk	Gewoon belangrijk	Heel belangrijk	
A	Aandacht aan de NATUUR wordt besteed	2%	36%	61%	Aandacht aan de NATUUR wordt besteed	4%	27%	69%
B	Aandacht is voor VUILNIS en ROMMEL	4%	23%	73%	Aandacht is voor VUILNIS en ROMMEL	1%	11%	88%
C	Je kunt zien hoe het gebied is ONTSTAAN	35%	45%	20%	Je kunt zien hoe het gebied is ONTSTAAN	52%	38%	9%
D	Er VOOR ALLE LEEFTIJDEN iets te doen is	3%	21%	76%	Er VOOR ALLE LEEFTIJDEN iets te doen is	6%	13%	80%
E	Het EENVOUDIG is om er te KOMEN	7%	39%	52%	Het EENVOUDIG is om er te KOMEN	4%	23%	71%
F	Onderdeel is van de STAD	49%	34%	16%	Onderdeel is van de STAD	54%	31%	14%

basisschool (n= 163)				voortgezet onderwijs (n= 272)			
8 Hier staan ideeën van kinderen en jongeren. Welke vind jij leuk? ** (% en aantallen)							
A	Hondenuitlaatplek + oplossing voor hondenpoep	35%	57	A	Hondenuitlaatplek + oplossing voor hondenpoep	27%	72
B	Jeugdthunk	20%	33	B	Jeugdthunk	31%	83
C	Borden met informatie over de geschiedenis	7%	12	C	Borden met informatie over de geschiedenis	4%	12
D	Ruïne, (jongeren)hangplek	21%	34	D	Ruïne, (jongeren)hangplek	29%	79
E	Survival of adventurebaan (klimbos)	77%	125	E	Survival of adventurebaan (klimbos)	66%	179
F	Skeeler/ skateplek	23%	37	F	Skeeler/ skateplek	23%	62
G	Uitkijktoren	28%	46	G	Uitkijktoren	21%	57
H	Uitleenwinkeltje (verhuur) waar je bootjes, fietsen, strandstoelen, parasols en zo kunt huren	49%	79	H	Uitleenwinkeltje (verhuur) waar je bootjes, fietsen, strandstoelen, parasols en zo kunt huren	39%	107
I	Voorzieningen op en rond het water, zoals kabelbanen bij strandjes, waterglijbaan, duikplank	66%	107	I	Voorzieningen op en rond het water, zoals kabelbanen bij strandjes, waterglijbaan, duikplank	61%	166
J	Zitplaatsen, verspreid door het gebied	28%	45	J	Zitplaatsen, verspreid door het gebied	37%	100

** Maximaal drie antwoorden mogelijk

basisschool (n= 163)				voortgezet onderwijs (n= 273)				
8 B Wat vind jij van een: (aantallen)								
			Niet leuk	Gaat wel	Leuk			
A	Uitleenwinkel (verhuur) waar je bootjes, fietsen, strandstoelen, parasols en zo kunt huren	5	43	115	Uitleenwinkel (verhuur) waar je bootjes, fietsen, strandstoelen, parasols en zo kunt huren	7	86	177
B	Avonturenbaan	4	13	147	Jeugdthunk	11	52	210
C	Een plek voor kinderen en jongeren. Zij kunnen daar spelletjes doen, voetballen of een boek lezen.	11	61	91	Een plek voor kinderen en jongeren. Zij kunnen daar spelletjes doen, voetballen of een boek lezen,	40	104	129
D	Viindertuin	35	76	52	Viindertuin	85	104	82
E	Kampeer-plekken	28	78	57	Kampeer-plekken	49	110	112
F	Aparte plek voor kinderen (tot 12 jaar) om te spelen	17	64	82	Aparte plek voor kinderen (tot 12 jaar) om te spelen	32	119	119
G	Een opvangplek voor dieren	21	54	88	Een opvangplek voor dieren	46	103	122
H	Aparte plek voor jongeren om te zonnen	36	78	49	Aparte plek voor jongeren om te zonnen	34	78	159

		basisschool (n= 163)			voortgezet onderwijs (n= 273)		
9 Wat vind jij van een: (%)		Niet leuk	Gaat wel	Leuk	Niet leuk	Gaat wel	Leuk
A	Uitleenwinkel (verhuur) waar je bootjes, fietsen, strandstoelen, parasols en zo kunt huren	3%	26%	69%	3%	32%	65%
B	Avonturenbaan	2%	8%	89%	4%	19%	77%
C	Een plek voor kinderen en jongeren. Zij kunnen daar spelletjes doen, voetballen of een boek lezen.	7%	37%	55%	15%	38%	47%
D	Vlindertuin	21%	46%	31%	31%	38%	30%
E	Kampeer-plekken	17%	47%	34%	18%	40%	41%
F	Aparte plek voor kinderen (tot 12 jaar) om te spelen	10%	39%	49%	12%	44%	44%
G	Een opvangplek voor dieren	13%	33%	53%	17%	38%	45%
H	Aparte plek voor jongeren om te zonnen	22%	47%	30%	12%	29%	58%

		basisschool (n= 163)		voortgezet onderwijs (n= 271)	
10 Zou je verder willen meedenken over Geestmerambacht? (% en aantallen)					
	Ja	72%	117	34%	92
	Nee	4%	7	30%	82
	Weet niet	24%	39	36%	97

		voortgezet onderwijs (n= 271)	
11 Zou je in de toekomst willen meehelepen het recreatiegebied te onderhouden en te beheren? (% en aantallen)			
	Ja	9%	24
	Nee	65%	177
	Weet ik niet	26%	70

3. Achtergrond gegevens

basisschool (n= 178)			voortgezet onderwijs (n= 288)		
1 Hoe ga jij naar school? * (% en aantallen)					
Lopend	42%	75	Lopend	9%	27
Op de fiets	71%	126	Op de fiets	96%	277
Met de auto	20%	35	Met de auto	6%	18
Met de bus	1%	1	Met de bus	4%	10
Met de trein	0%	0	Met de trein	0%	0
Anders	2%	4	Anders	2%	5

* = Meerdere antwoorden mogelijk

basisschool (n= 177)			voortgezet onderwijs (n= 248)		
2 Wat is je woonplaats? (% en aantallen)					
Alkmaar	74%	131	Alkmaar	39%	97
Heerhugowaard	0%	0	Heerhugowaard	6%	16
Koedijk	19%	34	Koedijk	6%	14
Langedijk	1%	1	Langedijk	38%	95
St. Pancras	3%	5	St. Pancras	10%	25
Tuitjehorn	0%	0	Tuitjehorn	0%	1
Anders	3%	6	Anders	17%	43

basisschool (n= 175)			voortgezet onderwijs (n= 290)		
3 Hoe oud ben je? (% en aantallen)					
7 jaar	2%	3			
8 jaar	1%	2			
9 jaar	13%	22	9 jaar	0%	1
10 jaar	25%	43	10 jaar	0%	1
11 jaar	35%	62	11 jaar	2%	5
12 jaar	21%	37	12 jaar	8%	23
13 jaar	2%	4	13 jaar	26%	75
14 jaar	1%	2	14 jaar	31%	89
			15 jaar	19%	54
			16 jaar	11%	31
			17 jaar	2%	6
			18 jaar	0%	1
			19 jaar of ouder	1%	4

basisschool (n= 175)			voortgezet onderwijs (n= 290)		
4 Ben je een jongen of een meisje? (% en aantallen)					
Jongen	46%	81	Jongen	41%	120
Meisje	54%	94	Meisje	59%	170

4. Antwoorden op de open vragen

Veel genoemde antwoorden en het aantal IIn dat dit open antwoord gaf:

basisschool (n=160)*		voortgezet onderwijs (n=254)*	
1 Wat is er leuk en goed in het gebied Geestmerambacht?			
Zwemmen/water	71	Zwemmen/ water	93
Speeltuin en/of speeltoestellen	31	Wandelen/wandelpaden	43
Wandelen/ wandelpaden	30	Veel en mooie natuur, mooie omgeving en mooi uitzicht	38
Kabelbaan	24	Zonnen	36
Fietsen/fietspaden	24	Leuke eet- en drinkgelegenheden	21
Veel en mooie natuur, mooie omgeving en mooi uitzicht	22	Het is ruim/groot	21
Je kunt er goed spelen	22	Fietsen/fietsroute	16
Leuke eet- en drinkgelegenheden	19	Het strand	15
Zonnen	18	Er is veel te doen	15
Er is veel te doen	12	Het is er gezellig	13
Het is gratis	8	Speeltuin/speeltoestellen	12
Het is ruim/groot	7	Het is er rustig	10
Het strand/zand om in te spelen	7	Kabelbaan	9
Het is er gezellig	5	Het grasveld	9

*meerdere antwoorden mogelijk

*meerdere antwoorden mogelijk

basisschool (n=160)*		voortgezet onderwijs (n=233)*	
2 Wat mis je in het gebied Geestmerambacht?			
Schonere toiletten	39	Ik mis niets	31
Meer en grotere speelplekken	23	Schonere toiletten	32
Gelegenheid om materiaal te huren, zoals bootjes	20	Schoner water/schoner meer	26
Voetbalveld	18	Meer en grotere speelplekken	18
Glijbaan in het water	13	Voetbalveld	13
Schoner water/meer	12	Meer horecagelegenheden, café's	13
Leuke dingen om in het water te doen	10	Mogelijkheid om bootjes te huren	12
Survivalbaan	9	Er is te weinig te doen	12
Meer toiletten	9	Jeugdtonk	10
Meer restaurants/café's	8	Meer toiletten	8
Meer/vaker toilet papier	7	Ruiterpad	7
		Er is veel troep/afval	7

*meerdere antwoorden mogelijk

*meerdere antwoorden mogelijk

basisschool (n=136)*		voortgezet onderwijs (n=130)*	
3 Heb je nog andere opmerkingen en/of ideeën voor recreatie in Geestmerambacht?			
Geen ideeën, het is goed	17	Geen ideeën, leuk zoals het is	21
Survival- of adventurebaan	12	Survival- of adventurebaan	11
Grotere speeltuin/meer speeltoestellen	8	Schonere of meer toiletten	11
Boomhutten of hutten bouwen	6	Voetbalveld of doeltjes	9
Voetbalveld of doeltjes	6	Zorgen dat de natuur behouden blijft, houd het rustig	9
Speelvingen voor in het water	5	Meer of grotere speeltuinen	6
Aparte plek voor jongeren	5	Jongeren (hang)plek	5
Meer dieren, kinderboerderij	5	Ruiterpad	4
Jongeren disco	4	Toezicht	4
Meer toezicht	4		
Verlichting	3	"Enge mensen"/gluurders weren uit het gebied	7

*meerdere antwoorden mogelijk

*Meerdere antwoorden mogelijk

Toelichting

Waar gaan kinderen en jongeren voor!

In de enquête is een tiental ideeën, door andere kinderen en jongeren bedacht tijdens de jeugdateliers, voorgelegd. De volgende drie ideeën worden breed gedragen, door zowel kinderen als jongeren (in volgorde van voorkeur):

- 1 Survival- of adventurebaan (8 van de 10 kinderen en 7 van de 10 jongeren vinden dit een leuk idee).
- 2 Voorzieningen op en rond het water (7 van de 10 kinderen en 6 van de 10 jongeren vinden dit een leuk idee).
- 3 Uitleenwinkel (5 van de 10 kinderen en 4 van de 10 jongeren vinden dit een leuk idee).

Vervolgens zijn acht van de plannen van kinderen en jongeren uit de jeugdateliers gepresenteerd aan de respondenten ter beoordeling. De volgende drie plannen worden positief beoordeeld:

- 1 Avonturenbaan (9 van de 10 kinderen en 8 van de 10 jongeren vinden dit plan leuk).
- 2 Uitleenwinkel (7 van de 10 kinderen en jongeren vinden dit plan leuk).
- 3 Aparte plek voor jongeren om te zonnen (3 van de 10 kinderen en 6 van de 10 jongeren vinden dit plan leuk); én een plek voor kinderen en jongeren om spelletjes te doen, te voetballen of een boek te lezen (6 van de 10 kinderen en 5 van de 10 jongeren vinden dit plan leuk) (gedeelde derde plaats).

Wat is er goed aan Geestmerambacht?

Respondenten waarderen vooral het water, de mogelijkheid te kunnen zwemmen. Verder worden ook genoemd: natuur, de ruimte, de mogelijkheid te kunnen wandelen en fietsen, de speeltuinen (vooral kinderen) en horecagelegenheden (jongeren).

Citaat kind⁸:

"Het is er altijd erg gezellig, en je kan er lekker zonnen op het strand en lekker zwemmen in het water bij de stranden. Je kan er lekker eten. Er zijn ook leuke speeltuintjes. Sommige voor kleine kinderen en andere weer voor grote kinderen. Geestmerambacht is dus voor jong en oud!! En dat maakt het voor iedereen leuk!!! Ik vind de kabelbaan over het water erg leuk!"

Wat mist er in Geestmerambacht?

De respondenten missen voornamelijk sanitaire en spelvoorzieningen. Zowel kinderen als jongeren missen vooral schone toiletten, meer en grotere speelplekken, schoon water (schoner zwemwater), en een voetbalveld. Overigens geeft ook een flink deel van de jongeren aan dat het niets mist.

Citaat kind:

"Ik mis schone toiletten!"

Noot 8 Citaten zijn letterlijk overgenomen uit de enquête resultaten (niet verbeterd op spel- en stijffouten).

"De speeltuintjes zijn heel klein. Daar wil ik dus mee zeggen grotere speeltuinen. Dit is niet echt iets voor buiten, maar dat de wc's schoner en dat er wc papier komt. Ook moeten ze wat eerder open gaan. Bijvoorbeeld met mooi weer."

Citaten jongeren:

"Bootjesverhuur! Voor op het meer en aan de kant van de restaurants een ijs/patatkraam!"

"Een goede plek om te voetballen."

"Leukere speeltoestellen, meerdere kabelbanen (want daar is vaak ruzie over), en een grote glijbaan lijkt me wel leuk."

"Er is niet veel meer te doen dan wandelen of fietsen. Het is leuk om met de hond te lopen, maar die mag nu al niet meer los! Ik vind het wel vies als honden poepen op het gras, ik vind dat er meer van die speciale vuilnisbakken met zakjes moeten komen. Ook zou het leuk zijn als er waterfietsen kwamen (van die zwanen). Of een grote fontein in het water. Maar dit verpest natuurlijk ook een beetje het natuurgebied."

Verschillende respondenten, zowel kinderen als jongeren, geven aan dat de veiligheid van kinderen gewaarborgd moet worden. Hierbij wordt door een aantal gedoeld op het veilig kunnen spelen voor kleine kinderen zodat ze niet omver worden gelopen door de grotere kinderen, en anderzijds op de veiligheid in de betekenis van het weren van "enge mannen" en gluurders. Vaak wordt dan de suggestie gedaan voor meer toezicht in Geestmerambacht.

Citaat kind:

"De wc's en er moet wat meer toezicht want eerst was ik met mijn vriendje en toen kwam er een enge man en die vroeg of ik met hem mee ging."

"Meer toezicht op het Geestmerambacht zodat er niets ergs gebeurt."

Citaten jongeren:

"Opmerkingen: het moet beter gecontroleerd worden in verband met de veiligheid voor de kinderen. ik het zelf ook een slechte ervaring gehad."

"Die enge mensen moeten er niet komen, want daarom gaan veel mensen er niet naartoe"

"Zorg dat er minder vieze mensen zijn die allen maar gluren."

Een paar respondenten noemen een duidelijkere afscheiding van het naaktgebied:

"(..)het lijkt me ook wel het beste als mensen die graag naakt willen zwemen of lopen dat het met borden aangegeven word! niet iedereen hoeft dat namelijk te zien."

Leuke nieuwe plannen voor Geestmerambacht

Aan het eind van de enquête is gevraagd naar andere opmerkingen en/of ideeën voor recreatie in Geestmerambacht⁹. Opvallend is dat een groot deel van de kinderen en jongeren aangeeft dat Geesmerambacht zo al goed is, maar ze hebben wel ideeën voor de uitbreiding van het gebied. Zo wordt een aantal ideeën genoemd, dat daarvoor in de vragenlijst ook is genoemd (zoals de survivalbaan, schonere toiletten, speeltuinen/toestellen) en ook boomhutten. Ook wordt een aantal veiligheidsgerelateerde opmerkingen gemaakt; zowel kinderen als jongeren opperen dat is er (meer) toezicht zou moeten komen. Verder noemen de kinderen meer verlichting als idee. De jongeren tot slot benoemen het probleem van enge mensen/gluurders.

Citaat kind:

"Misschien op een klein gedeelte een peuterbad maken als je gaat zwemmen. Dan hebben de groteren niet zo'n last van de kleineren. Want grote kinderen rennen en zo en dan kunnen ze kleine kindjes omver lopen."

"Gamehal, voetbalplek, survival plek, meer toezicht."

"Soort mini bos een kabelbaan met grote netten voor kleine kinderen die vallen, waar je door de bossen mee kan gaan en spannende parkoersen."
"Boomhutten."

Citaten jongeren:

"Dat jongeren gewoon lekker hun ding kunnen doen, schoner water, want ik zwem er niet in omdat ik het vies vind."

"Ik vind het belangrijk dat er ook aan de natuur wordt gedacht, want het is een natuurgebied."

"Ik wil gewoon graag dat er veel activiteiten komen en dat er iets voor dieren komt."

Stellingen over Geestmerambacht

Respondenten uit beide leeftijdsgroepen vinden het heel belangrijk dat er voor alle leeftijden iets te doen is (8 op de 10 respondenten geven aan dat hij/zij dit heel belangrijk vinden).

Ook worden het schoonhouden van het gebied en de natuur heel belangrijk gevonden. Zeker 8 op de 10 respondenten geven aan dat hij/zij aandacht voor vuilnis en rommel heel belangrijk vinden (jongeren vinden het nog belangrijker dan kinderen). Bijna 7 op de 10 geven aan dat hij/zij natuur heel belangrijk vinden.

De bereikbaarheid van het gebied is ook belangrijk. Bijna 6 op de 10 respondenten vinden dit heel belangrijk (voor jongeren is dit belangrijker dan voor kinderen). Dat je kunt zien hoe het gebied is ontstaan wordt minder belangrijk gevonden, evenals dat het onderdeel is van de stad.

Verskillende opvattingen

Vanzelfsprekend heeft - wanneer er 428 mensen worden ondervraagd - niet iedereen dezelfde mening. Uit de bovenstaande beschrijvingen blijkt al dat kinderen er soms een andere mening op nahouden dan jongeren. Een verschil tussen (meningen van) jongens en meisjes is er vrijwel niet. Het enige dat opvalt, is dat voor (VO) jongens voorzieningen op en rond het water en de survival- of adventurebaan (voor wat betreft de ideeën) niet voor elkaar onder doen, terwijl voor de meisjes de survival- of adventurebaan aan top staat. Ook maakt het niet uit waar de respondenten wonen.

Noot 9 Er is gekeken naar de antwoorden die meerdere malen voorkwamen.

Bezoek aan Geestmerambacht en positie t.o.v. andere recreatiegebieden
Kinderen bezoeken Geestmerambacht vooral met ouders/verzorgers, jongeren bezoeken het gebied vooral met vrienden/vriendinnen.

Bezoek aan Geestmerambacht vindt vooral plaats in de zomer (door iets meer dan de helft van de leerlingen) en in de tweede plaats in meerdere seizoenen. Voor andere recreatiegebieden (vooral strand, maar ook bos, duin en meer) is dit omgekeerd (de helft van de leerlingen bezoekt deze vooral in meerdere seizoenen en pas in de tweede plaats specifiek in de zomer).

Qua activiteiten neemt Geestmerambacht geen afwijkende positie in ten opzichte van andere recreatiegebieden. Van de verschillende activiteiten die leerlingen in recreatiegebieden ondernemen, staat zwemmen/zonnen op de eerste plaats; op de tweede plaats staat wandelen/hardlopen en op de derde plaats fietsen. Deze ranglijst geldt voor zowel recreatiegebieden in het algemeen als Geestmerambacht, voor zowel de basisschoolleerlingen als de voortgezet onderwijsleerlingen.

Veiligheid

De jongeren is gevraagd of zij zich veilig voelen in Geestmerambacht (deze vraag is niet gesteld aan de leerlingen van de basisschool). Twee derde van de jongeren voelt zich altijd of vaak veilig. Een derde voelt zich soms onveilig, soms veilig. Een enkeling geeft aan zich zelden veilig te voelen in Geestmerambacht.

De open vragen bieden meer inzicht in deze onveiligheidsgevoelens. Zo blijkt dat er (sporadisch) potloodventers rondliepen in het gebied ("het probleem van de mannen met lange jassen"). Zowel kinderen als jongeren operen dat is er (meer) toezicht zou moeten komen. Zij vinden ook dat de verlichting goed moet zijn.

Eigen inzet in de toekomst

In totaal 7 van de 10 kinderen zeggen verder te willen meedenken over Geestmerambacht, bij de jongeren is het animo - 3 op de 10 jongeren - minder. Een minderheid, maar toch 3 op de 10 jongeren wèl, geeft aan te willen meehelpen met het onderhoud en beheer van Geestmerambacht.

Bijlage 5 Betrokken professionals, deelnemers

Betrokkenen professionals

Tobias Woldendorp	Senior adviseur, DSP-groep
Stella Blom	Adviseur, DSP-groep
Aukje van Meeteren	Adviseur, DSP-groep
Maïke van Stiphout	DS Landschapsarchitecten
Josien Frémouw	Trainee provincie Noord-Holland
Ton Berkhout	Programmaleider agenda jeugd provincie Noord-Holland
Gerke Veenboer	Beleidsmedewerker directie Beleid, sector Cultuur en Cultuurhistorie/Culturele Planologie, Provincie Noord-Holland
Yvon Pieren	Beleidsmedewerker directie Beleid, sector Jeugd, Zorg en Welzijn, Provincie Noord-Holland
Guillermo Dazelle	Film
Jasmine Louist	Schaalmodellen

Juryleden

Maïke van Stiphout	Landschapsarchitect DS Landschapsarchitecten
Jeron Boellaard	Beheerder recreatiegebied Geestmerambacht
Miriam Brouwer	Bestuursadviseur recreatieschap Geestmerambacht
Josien Frémouw	Trainee Provincie Noord-Holland

Deelnemende scholen

Basisschool Liereland	Mevr. Reemnet
Chr. Scholengemeenschap	
Jan Arentz	De heer Rootlieb
Dalton College Alkmaar	Mevr. Venema

Kinderen en jongeren

Anton	12	Zoë	11
Randy	12	Milou	15
Liam	13	Lyrise	16
Annemiek	13	Suan	11
Ruben	13	Nick	12
Robin	14	Nina	11
Menno	14	Emma	14
Heleen	14	Jake	13
Dominique	12	Steffy	11

Bijlage 6 Voorbeeld communicatie richting scholen

Beste.....,

DSP-groep voert in opdracht van de provincie Noord-Holland de pilot jeugdparticipatie bij landschapsinrichting uit. Enige tijd geleden bent u door de provincie benaderd over dit jeugdparticipatieproject. U heeft daarbij uw interesse getoond voor het project, en voor eventuele deelname aan een jongerenenquête. Hieronder lichten wij de opzet van de pilot nader toe.

Opzet pilot

Het recreatiegebied Geestmerambacht dient als pilotgebied. Jeugd tussen de acht en zeventien jaar, woonachtig in Alkmaar, Heerhugowaard en Langedijk, denkt mee over en ontwerpt mee aan recreatiemogelijkheden (bv. een klimpark, zitplekken, EHBO-post etc.). De provincie wil zo de betrokkenheid van jongeren en kinderen bij hun leefgebied vergroten en krijgt meer kennis over hun recreatiewensen.

Door middel van 'jongerenateliers' wordt er een wensenbeeld gekoppeld aan een plek, dit in samenwerking met landschapsarchitecten. Van de ateliers zijn korte filmpjes gemaakt om zo te laten zien aan andere jongeren en kinderen wat er onder andere gedaan is en het proces in beeld te brengen.

Enquête

Om een zo representatief mogelijk beeld te krijgen willen we de uitkomst van de jongeren ateliers, middels een webenquête, toetsen bij een grotere groep jeugd. Hiervoor willen we scholieren benaderen uit de gemeente Alkmaar, Heerhugowaard en Langedijk. Op deze manier wordt gekeken of de uitkomsten van de ateliers ook gedragen wordt door een grotere groep kinderen en jongeren uit de regio.

Om uit spraken te doen die representatief zijn voor de doelgroep hebben we een minimaal aantal respondenten nodig. We benaderen hiervoor zes scholen uit elke gemeente één basisschool en één voortgezet onderwijs school. De webenquête gaat van start op dinsdag 14 april en sluit op zondag 26 april.

Ons verzoek aan u

Nu is onze vraag of wij in samenwerking met u, leerlingen van uw school // naam school invullen// kunnen benaderen voor een enquête. In periode tussen 14 april en 26 april.

De vragenlijst bestaat uit ongeveer 15 vragen (+- 15 minuten). Wij hopen op ongeveer 100 ingevulde enquêtes per school.

Er zijn meerdere mogelijkheden om dit te organiseren:

- De enquête kan ingevuld worden via internet, webenquête, of op papier.
- Dit kan buitenschooltijd in de vrije tijd van de leerlingen, in een pauze, een tussenuur, een uitgevallen les of gecombineerd met een les (bv. Aardrijkskunde, maatschappijleer, informatica of een mentoruur)
- Wij komen naar uw school toe voor de afname van de enquête. Of leraren delen de enquête of de link naar website uit in de klas. Of leerlingen verspreiden de enquête of link naar de website.

- Wij kunnen een korte uitleg geven aan de leerlingen in een les, middels kaarten, afbeeldingen en een filmpje. En vervolgens vullen de leerlingen de enquête in op de computer of op papier.

Er zijn verschillende opties mogelijk, afhankelijk van wat u vindt dat er mogelijk is. Als u andere ideeën heeft hoe dit te organiseren horen we dat heel graag.

Graag horen we uw reactie, per email of telefonisch via 020 625 75 37.
(vraag naar Aukje van Meeteren of Stella Blom)
Alvast hartelijk bedankt!

Met vriendelijke groet,
Aukje van Meeteren

Bijlage 7 Brief toestemming ouders

Ouders / verzorgers formulier



Bereidverklaring van ouders / verzorgers voor het gebruik van klimpark Fun Forest voor kinderen / jongeren onder de 18 jaar

Hallo en welkom! We zijn blij dat u besloten heeft om een bezoek te brengen aan ons park en wensen u heel veel klimplezier! Met uw handtekening geeft u uw goedkeuring dat uw kind gaat klimmen in klimpark Fun Forest. Lees van tevoren a.u.b. de algemene bedrijfsvoorwaarden van Fun Forest Netherlands BV.

Invullen in blokletters a.u.b.

Naam verantwoordelijke:

VOORNAAM _____

ACHTERNAAM _____

GEB.DATUM _____

STRAAT _____

POSTCODE _____ PLAATS _____

E-MAIL ADRES _____

Wij verzekeren u uw gegevens niet aan derde te verspreiden en deze alleen te gebruiken om uw van nieuwe informatie, aanbiedingen of speciale gebeurtenissen op de hoogte te stellen.

VOORNAAM KINDEREN

GEB.DATUM KINDEREN

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

Ik accepteer door mijn handtekening te zetten, dat ik akkoord ga met de algemene bedrijfsvoorwaarden van Fun Forest Netherlands BV, deze gelezen en begrepen heb.

DATUM

HANDTEKENING VERANTWOORDELIJKE

Algemene bedrijfsvoorwaarden Fun Forest Netherlands BV

1. Iedere deelnemer moet deze algemene bedrijfsvoorwaarden doorlezen alvorens het klimpark te betreden. Hij of zij bevestigt met zijn of haar handtekening dat kennis is genomen van de bedrijfsvoorwaarden en deze accepteert. Bij minderjarige deelnemers moet de ouder of verzorger deze bedrijfsvoorwaarden doorlezen en met de minderjarige bespreken, voordat deze het klimpark mag betreden. De ouder / verzorger bevestigt met zijn of haar handtekening dat de bedrijfsvoorwaarden zijn doorgelezen, begrepen en de minderjarige ervan op de hoogte is gesteld.
2. Gebruik van het klimpark is geheel op eigen risico. Voor aansprakelijkheid van Fun Forest Netherlands BV zie nummer 7.
3. Het klimpark is voor alle bezoekers vanaf het 5^e levensjaar geopend, mits deze niet aan een ziekte of psychische stoornis lijdt, welke een gevaar kan opleveren voor de eigen gezondheid of gezondheid van andere personen. Kinderen onder de 14 jaar moeten onder begeleiding van een volwassene zijn. Personen onder invloed van alcohol of drugs, medicijnen of andere verdovende middelen zijn niet bevoegd het klimpark te betreden.
4. Er mogen bij het betreden van het klimpark geen voorwerpen als sieraden (oorbellen, kettingen, armbanden, etc), mobiele telefoons, fotocamera's en dergelijke meegenomen worden, die gevaar kunnen opleveren voor de deelnemers zelf of andere deelnemers. Lange haren moeten met een elastiek vastgebonden worden.
5. Iedere deelnemer moet aan de gezamenlijke praktische en theoretische veiligheidsdemonstratie deelnemen voordat hij/zij het park betreedt. Aanwijzingen en opdrachten van het personeel dienen te allen tijden worden opgevolgd. Bij overtredingen of wangedrag ten opzichte van de aanwijzingen en veiligheidsvoorschriften van het personeel kan de toegang tot het klimpark worden ontzegd. Bij overtredingen of wangedrag ten opzichte van de aanwijzingen en veiligheidsvoorschriften van het personeel neemt Fun Forest Netherlands BV geen enkele verantwoordelijkheid met betrekking tot eventuele (persoons)schade.
6. De door Fun Forest Netherlands BV ter beschikking gestelde uitrusting (helm, gordel, zekeringskabels met karabijnhaken en katrol) moeten volgens de aanwijzingen van het personeel gebruikt worden. De uitrusting mag niet aan andere worden overgedragen en mag tijdens het bezoek aan het klimpark niet worden afgedaan. Tevens moet de uitrusting 3 uur na de instructie worden teruggebracht. Na 3 ½ uur moet een meerprijs van €5,- per nieuw heel uur betaald worden.
De karabijnhaken moeten **altijd** aan de met rood gemarkeerde veiligheidskabel vastgehaakt zijn. Bij het omzekeran moet **altijd** één karabijnhaak vastgehaakt zijn aan de met rood gemarkeerde zekeringskabel. De twee karabijnhaken mogen **nooit** tegelijkertijd losgemaakt worden van de zekeringskabel. Het gebruik van de katrol moet precies volgens de aanwijzingen van het personeel gebeuren. Bij twijfel altijd hulp vragen.
7. Fun Forest Netherlands BV aanvaardt, in het kader van wettelijke aansprakelijkheid, verantwoordelijkheid voor persoonschade. Voor zaken –en vermogensschade aanvaardt Fun Forest Netherlands BV aansprakelijkheid alleen bij opzettelijkheid of nalatigheid van de organisatie.
8. Ieder station mag door maximaal één persoon tegelijkertijd betreden worden. Op de platformen mogen maximaal 3 personen per keer staan en op de hoofdplatformen maximaal 10 personen per keer.
9. De bedrijfsleiding houdt zich het recht voor om personen die zich niet aan de regels houden de toegang tot het park te ontzeggen. De bedrijfsleiding houdt zich het recht voor om het klimpark te sluiten als er situaties ontstaan waardoor de veiligheid niet meer gegarandeerd kan worden (brand, storm, orweer, etc) In dergelijke gevallen wordt er geen vergoeding gegeven op de entreprijzen. Breekt een deelnemer zijn bezoek vroegtijdig af, dan maakt deze ook geen aanspraak op vergoeding van de entreprijzen.
10. Fun Forest Netherlands BV houdt zich het recht voor om alle gemaakte foto -, film, - of webcam opnamen te gebruiken voor informatie en/of reclame doeleinden. Mocht een deelnemer het hiermee niet eens zijn, dan moet deze dat nadrukkelijk vermelden bij Fun Forest Netherlands BV. De deelnemer krijgt in een dergelijk geval een andere kleur helm op.
11. Het gebruik van persoonlijke foto -, film en webcam opnames van Fun Forest Netherlands BV voor reclame doeleinden is te allen tijden verboden. In geval van misbruik houdt Fun Forest Netherlands BV zich het recht voor om een schadeclaim in te dienen.
12. De deelnemers (zoals vermeld op de voorzijde) verklaren hierbij:
 1. Kennis te hebben genomen van moeilijkheidsgraad, zwaarte en risico's van de activiteit(en), waarop deze overeenkomst betrekking heeft.
 2. Alle medische en/of conditionele bijzonderheden van zichzelf en/of degenen voor wie deze overeenkomst is afgesloten schriftelijk aan de organisator te hebben gemeld.
 3. Voor wat gezondheid en conditie betreffen, zich in staat achten, deel te nemen aan de activiteit(en), waarop deze overeenkomst betrekking heeft.
 4. Fysiek in staat te zijn om mee te doen, zonder zichzelf of anderen in gevaar te brengen.
13. Fun Forest Netherlands BV is lid van de VeBon (Vereniging van Buitensport Ondernemingen Nederland) en werkt volgens de algemene voorwaarden zoals die zijn vastgesteld door de VeBon. Met het zetten van uw handtekening verklaart uw kennis te hebben genomen en akkoord te zijn gegaan met deze algemene voorwaarden. De algemene voorwaarden liggen ter inzage bij de kassa van Fun Forest.

Bijlage 8 Uitnodigingsbrief excursie Amsterdam

Haarlem, 22 april 2009

Betreft: Project Jeugd in het Groen

Beste ouder,

Uw kind heeft op 25 maart en 8 april deelgenomen aan het project 'Jeugd in het Groen' in recreatiegebied Geestmerambacht. De provincie Noord-Holland heeft samen met DSP-groep deze jeugdatelier georganiseerd om te bepalen wat de jeugd belangrijk vindt in het gebied. Zij zijn het gebied ingegaan, hebben foto's en schetsen gemaakt en hebben dit gepresenteerd aan een groep professionals. Meer informatie en de filmpjes van deze ateliers zijn te vinden op www.jeugdgeestmerambacht.nl

Als vervolg op deze jeugdatelier organiseren wij op woensdag 6 mei een excursie naar DS landschapsarchitecten in Amsterdam en naar Fun Forest in het Amsterdamse Bos. Maïke van Stiphout van DS is betrokken geweest bij de jeugdatelier. Zij zal op 6 mei de jeugd meenemen in het ontwerpproces door hen aan de ontwerptafel te laten meekijken.

Fun Forest is een onlangs gerealiseerd klimbos in het Amsterdamse Bos waar de jongeren zelf een kijkje kunnen nemen en uittesten hoe leuk zo'n plek is. Zo kunnen ze met eigen ogen zien hoe het kan worden in Geestmerambacht. (meer informatie over Fun Forest vindt u op www.funforest.nl) Voor het bezoek aan Fun Forest is het noodzakelijk dat u als ouder toestemming geeft. Dit kan door bijgesloten formulier. Uw kind moet dit formulier, bij bezoek aan Fun Forest, op 6 mei meebrengen. Als uw kind het ondertekende formulier op 6 mei niet meebrengt, mag hij/zij niet klimmen!

Naar verwachting zal de excursie van 12.30u tot 20.00u duren. Wij zullen zorgen voor avondeten (we eten een patatje met elkaar). Als de kinderen willen lunchen, zullen zij hier zelf voor moeten zorgen.

Mocht u om bepaalde redenen bezwaren hebben tegen deelname van uw kind aan de excursie, dan horen wij dat graag van u uiterlijk woensdag 29 april (dit kan ook via de leerkracht van school). Als we 29 april niets gehoord hebben, dan gaan we ervan uit dat uw kind meegaat.

Als u vragen heeft, kunt u altijd contact opnemen!

Met vriendelijke groet,

Josien Fremouw
Provincie Noord-Holland
023-514 4234
fremouw@noord-holland.nl

Stella Blom
DSP-Groep
020-625 7537
sblom@dsp-groep.nl

Bijlage 9 Verslag bestuurscommissie Recreatieschap

Bestuurscommissie uitbreiding Geestmerambacht

Datum en tijd: 15 mei 2009, 10.30 – 12.30 uur

Plaats: Beheerkantoor Geestmerambacht

Verslagnr.: 27 (deel Jeugd in het Groen)



Aanwezig:

De heer H.M.W. ter Heegde (voorz.), gemeente Heerhugowaard

De heer J. Koolaard, gemeente Langedijk

De heer R. Veenman, Hoogheemraadschap Hollands Noorderkwartier

De heer H. Ekkelboom, Dienst Landelijk Gebied

De heer M. Dijkshoorn, gemeente Beverwijk/ILG portefeuillehouder

De heer A.M. Rodenbach, Recreatie Noord-Holland NV

Mevrouw J.E. Pruis (verslag), Recreatie Noord-Holland NV

Afwezig:

Mevrouw R. van Dam Gemeente Alkmaar

De heer R.J. Piet Gemeente Heerhugowaard

1. Opening / mededelingen

De heer Ter Heegde opent de vergadering en heet in het bijzonder de jongeren en begeleiders van het project Jeugd in het Groen welkom. Daarnaast is de heer Dijkshoorn, wethouder in de gemeente Beverwijk aanwezig als portefeuillehouder vanuit de ILG-commissie voor Geestmerambacht.

2. Provinciaal project Jeugd in het Groen

Voor dit agendapunt zijn aanwezig: Annemiek en Ruben van CSG Jan Arentsz, Langedijk (beiden 13 jaar), Randy en Dominique van basisschool De Liereland (beiden 12 jaar), mevrouw D. Reemnet, leerkracht groep 8 basisschool De Liereland, mevrouw J. Fremouw van de Provincie Noord-Holland en de heer T. Woldendorp van DSP-groep.

Mevrouw Fremouw geeft een samenvatting van wat er tot nu toe is gebeurd: Vanuit de agenda jeugd heeft de Provincie het project "Jeugd in het Groen" opgezet. Doel is jongeren te laten meedenken met en meedoen aan de inrichting van een gebied, waarvoor Geestmerambacht een pilot is. In diverse workshops met jongeren van basis- en middelbare scholen in de omgeving zijn ideeën besproken en op een creatieve manier vorm gegeven. Daarnaast is er een enquête gehouden onder een grotere groep jongeren uit dezelfde leeftijdsgroep. De vier beste ideeën, die de provincie ook graag zou realiseren worden door de aanwezige jongeren toegelicht aan de hand van maquettes. Dit betreft een adventure-/survivalbaan, een uitleenwinkel voor zwemspullen en spel materiaal, een multifunctioneel jeugdhonk en een ruïne als ontmoetingsplek.

De Bestuurscommissie reageert enthousiast op de ideeën, waarvoor zij in het plangebied graag plekken beschikbaar wil stellen. De heer **Rodenbach** zorgt dat daarvoor in de ontwerpen ruimte beschikbaar is. Een survivalbaan kan mogelijk in deelgebied Koele Kreken, een uitleenwinkel langs de recreatieplas. Een ontmoetingsplek kan bijvoorbeeld in deelgebied Uitbreiding Kleimeer worden gemaakt. De ideeën moeten nog wel worden uitgewerkt en er is aanvullende financiering nodig. Afsproken wordt dat de provincie in overleg met medewerkers van Recreatie Noord-Holland deze uitwerking in gang zet. Voor een jeugdhonk ziet de Bestuurscommissie graag dat samenwerking plaatsvindt met organisaties op het gebied van natuur en cultuurhistorie en eventueel ook met scouting. Het uitwerken van zo'n centrum is een project op zich, waarvoor meer tijd nodig is. In de huidige opdracht voor de uitbreiding van Geestmerambacht is daar geen rekening mee gehouden. De heer Koolaard raadt aan om de ideeën, zoals het jeugdhonk en de survivalbaan te combineren op een locatie. De provincie stelt voor om de scholen ook te betrekken bij het onderhoud van deze voorzieningen.

Daarnaast kwamen uit de enquête de volgende wensen naar voren:

- Meer toezicht (een veiliger gevoel)
- Schonere toiletten

Deze zaken dienen door de gebiedsbeheerders te worden opgepakt. De heer **Rodenbach** zal de wensen doorgeven aan het recreatieschap.

De leden van de Bestuurscommissie spreken de intentie uit rekening te willen houden met de gepresenteerde ideeën en uitwerking daarvan mogelijk te maken. Wanneer de uitwerking door de provincie heeft plaatsgevonden zal de Bestuurscommissie de jongeren nogmaals uitnodigen voor een gezamenlijke vergadering. Mevrouw **Pruis** zorgt dat de deelnemers het verslag van dit deel van de vergadering ontvangen. De heer Ter Heegde dankt de deelnemers aan het project "Jeugd in het Groen" voor hun waardevolle bijdrage. Zij verlaten de vergadering.