

Jeugd weet zelf goed wat zij wil in het groen

Jongeren van acht tot en met zeventien dachten mee over de herinrichting van een verouderd recreatiegebied net buiten Alkmaar. Meer verbinding met de stad, meer sport en spel, maar ook duidelijk afgescheiden gebiedjes en aandacht voor hygiëne: de kinderen wisten precies wat ze wilden. Jeugdparticipatie loont, vinden de begeleiders van de DSP-groep.

Tekst Marrit Molenaar
Beeld DSP-groep Amsterdam

De kinderen verkenden het gebied in groepjes.



De naaktrecreatie die er was, dat hoefde van de kinderen nou niet zo. „We hebben last van die potloodventers”, gaven vooral de meisjes aan. Een eigen honk in het groengebied, om elkaar te ontmoeten en wat te drinken, dat wilden de oudere kinderen graag. Ook een vlintertuin leek de kinderen wel wat en er moesten beslist meer avontuurlijke speelplekken komen, zoals een klimbos. Goede verlichting, goede toiletvoorzieningen en genoeg prullenbakken overall, scoorde ook hoog bij de kids.

Al deze ideeën en wensen kwamen puntgaaf naar voren toen een twintigtal kinderen en jongeren meedacht bij de herinrichting van het recreatiegebied Geestmerambacht bij Alkmaar. Het groengebied stamt uit de jaren '70 en zal de komende jaren worden vergroot van 220 ha tot een kleine 500 ha, compleet met 40 km nieuwe fietspaden in en buiten het gebied. Het grove ontwerp voor de herinrichting en de nieuwe uitleg lag in principe al klaar, toen de provincie Noord-Holland alsnog besloot dat de jeugd moest participeren bij dit groen.

Vanwege hun ervaring met projecten als kids & space werd de DSP-groep erbij gehaald. Zij hebben de jeugdparticipatie 'vorm gegeven' en begeleid, tot de eindpresentatie aan toe. Landschapsontw-

per Tobias Woldendorp en sociaal geograaf Stella Blom van DSP zijn bij dit hele proces betrokken geweest. Woldendorp: „Eigenlijk waren we te laat, omdat het ontwerpplan van het Recreatieschap er op hoofdlijnen al lag. We moesten voor wat de jeugdinbreng betreft zoeken naar de ruimte die er nog was.” Volgens de DSP'er begint de ideale jeugdparticipatie namelijk al in een zo vroeg mogelijk stadium. Hoewel dat volgens Blom dan wel het nadeel heeft, dat de participerende jongeren al volwassen zijn tegen de tijd dat het plan wordt uitgevoerd. Betrek je de jeugd wat later in het proces, zoals hier in Geestmerambacht gebeurde, dan kunnen ze zich straks in het door hen zelf bedachte recreatiegroen verpozen.

Jeugdparticipatie klinkt leuk, maar waar je haal de jongeren vandaan? Dat kan via een jongerenhonk, een sportinstelling, opbouwwerk et cetera, legt Blom uit. DSP koos bij Geestmerambacht voor de ingang via de scholen. Blom: „Bij een van de basisscholen had men al zogenaamde 'groenouders', die een sterke betrokkenheid hadden bij het gebied. Dat trekt dan weer de kinderen en andere ouders mee”. Uiteindelijk werden zo'n twintig kinderen via basisscholen en voorgezet onderwijs uit Alkmaar en de nabij gelegen gemeente Langendijk gevonden die er wel oren naar hadden om mee te denken over en mee te ontwerpen aan het recreatiegebied.

Avonturentocht

De kinderen gingen in drie bijeenkomsten, zogenaamde jeugdateliers, aan de slag. Die vonden alle plaats in het gebied zelf. De jeugd was ingedeeld in twee leeftijdsgroepen: van 8-12 jaar en van 13-17. Bij de eerste bijeenkomst werd allereerst het gebied zelf verkend. De kinderen gingen in groepjes uiteen en kregen fotocamera's mee om plekken en opvallende zaken vast te leggen. Omdat er in Geestmerambacht een enorme plas ligt, kregen de kinderen ook een boot



De geboorte van een gebouw voor het uitleen van kano's tijdens een van de jeugdateliers.

mee. Woldendorp: „Het moest wel een soort avonturentocht worden door het gebied.” Ruimte voor uitleg over het recreatiegebied was er ook. Een architect heeft verteld over de cultuurhistorie, en het ontstaan van het gebied. De naam Geestmerambacht voert bijvoorbeeld terug op de term geestgronden en de geschiedenis gaat terug tot de Spanjaarden. Woldendorp: „Geestmerambacht was toen nog een 1.000 eilanden-rijk waar de koeien met boten naar de grazige eilandjes werden vervoerd. Dat sprak de kinderen aan en het leek ze zelfs leuk om dat er weer opnieuw van te maken!”

De volgende stap om de kinderen te inspireren was een powerpointpresentatie over wat er allemaal mogelijk is op recreatief groengebied. Daarna was het gedaan met de 'bemoeienis' van de volwassenen: vanaf dat moment waren de kinderen en jongeren zelf aan zet. Op flip-overs konden ze optekenen welke elementen of voorzieningen zij nou graag wilden hebben in het gebied. Blom: „Het viel op dat ze best realiseerbare dingen wilden, zoals een gebouw voor de uitleen van kano's. En ze dachten ook goed met andere leeftijdsgroepen mee, namen veel verantwoordelijkheid. Zo zeiden de kinderen dat het gewone groen ook behouden moest blijven: dat was fijn voor de volwassenen...”

Bij het tweede jeugdatelier werd de

inrichting al een stuk concreter gemaakt. DSP had van al de aangedragen ideeën van de eerste bijeenkomst houten modules laten maken. En had kaarten van Geestmerambacht op A0-formaat meegenomen, zodat de jeugd de diverse elementen een plek kon geven. Woldendorp: „Tijdens deze sessie moesten de kinderen ook echt gaan kiezen. Er is ze verteld dat er een budget is en dat dus niet zomaar alles kon; dat er wél geld voor moest zijn. Daarom werkten we met een puntensysteem: ze mochten in totaal 120 punten inzetten.” De kinderen kregen niet helemaal carte blanche: er moest van de provincie ook één cultuurhistorisch element in Geestmerambacht komen. Dit werd uiteindelijk een 'hangruïne' ofwel een hang/ontmoetingsplek voor de iets oudere jeugd in de vorm, stijl van een ruïne.

Vakjury

Een vakjury, bestaande uit een beheerder (van Recreatieschap Noord-Holland) van het gebied, een beleidsmedewerker van de provincie Noord-Holland en een landschapsarchitect heeft na de tweede sessie de plannen bekeken en van commentaar voorzien. Zo bleven er na twee jeugdateliers negen ideeën over. Deze heeft DSP weer verder verspreid via een web-enquête onder scholieren uit omlig-

gende gemeenten. Uiteindelijk hebben hier weer zo'n 430 kinderen en jongeren op gereageerd. De derde bijeenkomst was in feite een beloningsbijeenkomst; volgens Woldendorp en Blom heel essentieel, omdat je zo de kinderen blijft motiveren en belonen voor hun inzet en betrokkenheid. De bijeenkomst bestond uit een bezoek aan een echt landschapsarchitectenbureau, waar de kinderen maquettes hebben gemaakt van de plannen. Deze maquettes gingen ook mee naar de laatste stap in de jeugdparticipatie: de presentatie van de ideeën aan de bestuurders, onder meer mensen van het hoogheemraadschap, de burgemeester van Heerhugowaard en wethouders. Een delegatie van de jongeren heeft hier de plannen getoond en toegelicht met behulp van de maquettes. Woldendorp: „Tijdens deze vergadering zijn ook echt besluiten genomen over de plannen.”

Aan de uitvoering van de ideeën wordt inmiddels gewerkt: stichting DOK, een vrijwilligersclub is onder leiding van Laura Versteeg al met de jongeren aan het werk in Geestmerambacht. De ervaringen van de DSP-groep met de pilot jeugdparticipatie in Geestmerambacht zijn verwerkt in de methodiek Kids & Landscape. ■

Meer over het project kids & space via www.tuinenslandschap.nl