

Toolkit voor jeugdruimte

Context mapping

- T1.1 Context in kaart
- T1.2 Betrokkenen bij de plek
- T1.3 Gebruikers verfijnen

Functies

- T2.1 Functies: acties
- T2.2 Functies: interacties

Innovatie

- T3.1 Duurzaamheid verhogen
- T3.2 Inclusiviteit verhogen
- T3.3 Samenwerkingen en bovenlokale blik vergroten
- T3.4 Futureproof denken

Proces en participatie

- T4.1 Tijdslijn en fasering
- T4.2 Gebruikers betrekken
- T4.3 Experts betrekken
- T4.4 Financiering
- T4.5 Normen

Toolkit voor jeugdruimte

De impact van de corona-pandemie en de bijhorende maatregelen brachten uitdrukkelijk het belang van publieke ruimte in het dagelijks leven van kinderen en jongeren in beeld. Dat leidde onder meer tot een aanbeveling van het Maatschappelijk Relancecomité (MRC) om ervoor te zorgen dat kinderen en jongeren “(...) kunnen spelen, sporten, elkaar ontmoeten en zich veilig en zelfstandig kunnen verplaatsen. Geef ruimte en een stem aan kinderen en jongeren, en doe recht aan hun perspectief.” (p. 72). Het MRC benadrukte bovendien het belang van ontmoeting en daartoe ook de nood aan meer informele plekken die laagdrempelig en toegankelijk zijn.

Dat heeft geleid tot de lancering van een **projectoproep** ‘investeringsubsidies voor kwaliteitsvolle basisvoorzieningen en inrichting van jeugdinfrastructuur’ die zich richtte tot erkende jeugdwerkorganisaties en lokale besturen die beschikken over jeugdinfrastructuur.

In het kader van prioriteit 2, **gezonde en leefbare buurten**, van het Vlaams Jeugd- en Kinderrechtenbeleidsplan heeft onderzoekslab Vrijplaats van de Artevelde Hogeschool in opdracht van Departement Cultuur, Jeugd en Media deze ‘Toolkit voor jeugdruimte’ ontwikkeld.

Ruimte voor ontmoeting, vergroening, gedeelde ruimte, participatie van kinderen en jongeren,... het zijn slechts enkele aspecten die belangrijk zijn voor kind- en jeugd vriendelijke (publieke) ruimte en infrastructuur. De inzichten worden gebundeld in deze praktische leidraad die jeugdwerkinitiatieven en lokale besturen kunnen gebruiken bij de ontwikkeling van een jeugdinfrastructuurproject.



Toolkit voor jeugdruimte

COLOFON

De 'Toolkit voor jeugdruimte' is een uitgave van Departement Cultuur, Jeugd en Media.

Opdrachtnemer

Arteveldehogeschool – onderzoekslab Vrijplaats: Cedric Ryckaert, Siham Habichi, Eef Thoen en Koen Defour

Eindredactie

Oetang Learning Designers, Cedric Ryckaert, Siham Habichi, Eef Thoen, Koen Defour, Benedicte Roose

Vormgeving

Oetang Learning Designers

Verantwoordelijke uitgever

Secretaris-Generaal Departement Cultuur, Jeugd en Media
Bart Temmerman
Simon Bolivarlaan 17
1000 Brussel

Bijzondere dank aan alle jeugdwerkers en medewerkers van jeugdwerkorganisaties en lokale besturen die bijgedragen hebben aan dit onderzoek. Hun inzet om jeugdwerkinfrastructuur aan te pakken is van onschatbare waarde. Ook bedankt aan de leden van de stuurgroep en de focusgroep die deze opdracht mee opgevolgd hebben.



Toolkit voor jeugdruimte

De Toolkit voor jeugdruimte is ontworpen voor jeugdwerkers en lokale besturen in hun proces richting nieuwe of te vernieuwen jeugdinfrastructuur.

De toolkit bestaat uit **14 printbare invulsjablonen** en **22 inspirerende casuskaarten** die jij als trekker inzet bij kernteams die jeugdinfrastructuur willen ontwerpen. Met deze tools zorg je ervoor dat de juiste denkoefeningen gebeuren en tegelijk gedocumenteerd worden. Zo faciliteer je het kernteam om - stap voor stap - alle ingrediënten op tafel te leggen die nodig zijn **om tot een gedragen en beloftevol voorontwerp en/of subsidieaanvraagdossier te komen.**

De tools zijn ingedeeld in **vier groepen**. Hun volgorde is niet dwingend, maar we adviseren wel om de eerste groep (T1.1 tot T1.3) in volgorde af te werken aan het begin van het proces.

T1

Deze tools doen nadenken over huidige **context** en scheppen een brede blik op stakeholders en toekomstige **gebruikers**.

T2

Met deze twee tools ga je creatief denken over de **functies** van de infrastructuur voor verschillende (combinaties van) gebruikers.

T3

Vier keer extra **waarde** creëren! Dat doen deze vier tools, telkens vanuit een andere invalshoek.

T4

Deze tools geven houvast om het **proces** participatief, ondersteund én doordacht te kunnen lopen.

De meeste tools matchen met criteria die door de overheid worden gebruikt voor kwaliteitsvolle jeugdinfrastructuur, wat essentieel is voor het succes van je project. De verbinding tussen criteria en tools is te vinden op de **overzichtskaart**.

Of je nu een skatepark, een nieuw lokaal voor je jeugdbeweging of een speelterrein in de publieke ruimte ontwikkelt, er is altijd speciale aandacht voor **toekomstgericht denken en participatief werken**. Onderzoek toont aan dat dit cruciaal is voor een geslaagd project. Als trekker coach je dus ook met deze uitgangspunten in gedachten. Veel succes met het maken van het verschil voor jeugdruimtes!

Context mapping

	criteria 1 inclusief	criteria 2 generatie-overschrijdend	criteria 3 multi-functioneel	criteria 4 duurzaam	criteria 5 innovatief	criteria 6 participatief	criteria 7 verbindend
T1.1 Context in kaart							
T1.2 Betrokkenen bij de plek							
T1.3 Gebruikers verfijnen	■	■					

Functies

T2.1 Functies: acties			■				
T2.2 Functies: interacties		■	■				■

Innovatie

T3.1 Duurzaamheid verhogen				■	■		
T3.2 Inclusiviteit verhogen	■	■			■	■	
T3.3 Samenwerkingen en bovenlokale blik vergroten					■		■
T3.4 Futureproof denken				■	■		

Proces en participatie

T4.1 Tijdslijn en fasering							
T4.2 Gebruikers betrekken						■	■
T4.3 Experts betrekken							■
T4.4 Financiering							
T4.5 Normen							

Breng de huidige context in kaart. Hierdoor krijg je grip op de huidige situatie. Dat is handig als je straks een nieuw verhaal schrijft.

INSPIRATIE? CASUSKAART: C04, C05, C06, C17, C18, C22

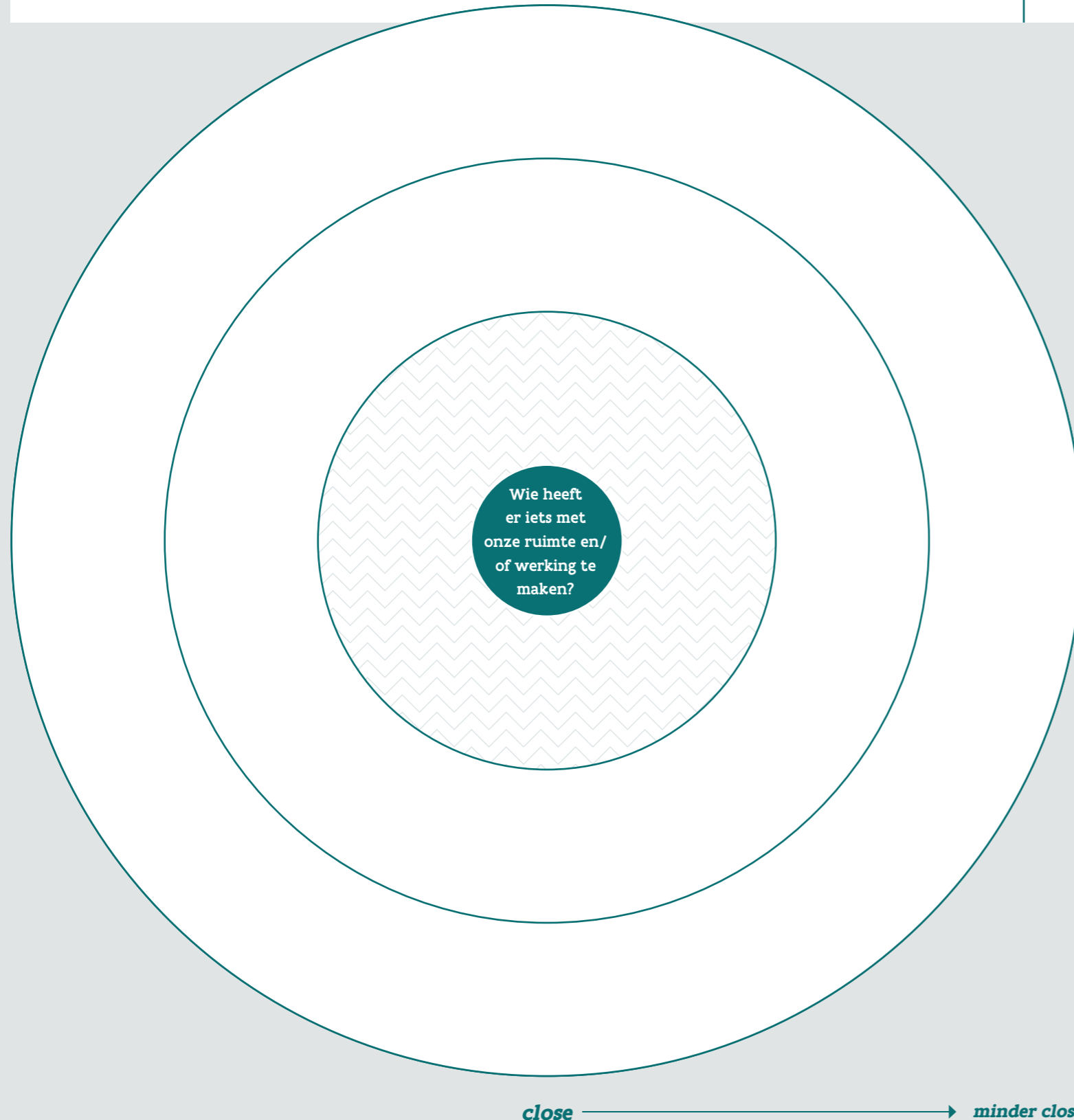
1. Noteer kenmerken van de bestaande context.
2. Inventariseer noden en kansen.
3. Bespreek welke noden en kansen je meeneemt in je project. Omcirkel je ambities en/of verwoord die.

	kenmerken	noden	kansen	
bestaande infrastructuur				ambities!
bestaande werking				
nabije buurt				
bestaande initiatieven en organisaties (lokaal of bovenlokaal)				
tendensen (politiek, sociaal, cultureel, economisch, mobiliteit ...)				

Breng in kaart wie allemaal op een bepaalde manier iets met deze plek te maken heeft. Dat levert een **breed beeld** op van de betrokkenen. En dat is goed, want dat helpt je om doelgroepen en participanten te bepalen en om (samenwerkings)partners te vinden.

INSPIRATIE? CASUSKAART: C02, C03, C05, C06, C10, C22

1. Brainstorm met behulp van de woordwol:
Wie heeft impact op de ruimte? En omgekeerd: op wie heeft de ruimte impact?
2. Noteer alle betrokkenen m.b.t. de infrastructuur en/of jullie werking. Zet ze 'close' of minder 'close'.
3. Zet een groene stip bij betrokkenen waarmee je een goede relatie hebt.



Inventariseer de huidige en potentiële toekomstige gebruikers. Een oefening om zorgvuldig te doen, want het is voor hen dat je het doet! In tool T4.2 ga je nog een stap verder en beslis je wie je wanneer bertrekt in het proces. Zo leer je hen ook beter kennen en kan je dit sjabloon verder verfijnen.

INSPIRATIE? CASUSKAART: C01, C05, C06, C08, C11, C12, C18, C20, C22




1. Noteer eerst alle gebruikers waaraan je denkt. Splits die voldoende uit en formuleer ze dus niet te breed of algemeen! Wees specifiek en differentieer.
2. Duid aan in welke leeftijdsgroep die gebruikers zich situeren.
3. Formuleer hun kenmerken en 'band' met de plek om zo ook hun noden te benoemen.

naam (sub)groep	leeftijdsgroep(en)	hun kenmerken / relatie tot plek	hun noden m.b.t. de ruimte
<input type="checkbox"/> lokaal <input type="checkbox"/> bovenlokaal	<input type="checkbox"/> 0 - 3 jaar <input type="checkbox"/> 18+ <input type="checkbox"/> 3 - 6 jaar <input type="checkbox"/> 25+ <input type="checkbox"/> 6 - 9 jaar <input type="checkbox"/> 30+ <input type="checkbox"/> 9 - 12 jaar <input type="checkbox"/> 45+ <input type="checkbox"/> 12 - 15 jaar <input type="checkbox"/> 60+ <input type="checkbox"/> 15 - 18 jaar		
<input type="checkbox"/> lokaal <input type="checkbox"/> bovenlokaal	<input type="checkbox"/> 0 - 3 jaar <input type="checkbox"/> 18+ <input type="checkbox"/> 3 - 6 jaar <input type="checkbox"/> 25+ <input type="checkbox"/> 6 - 9 jaar <input type="checkbox"/> 30+ <input type="checkbox"/> 9 - 12 jaar <input type="checkbox"/> 45+ <input type="checkbox"/> 12 - 15 jaar <input type="checkbox"/> 60+ <input type="checkbox"/> 15 - 18 jaar		
<input type="checkbox"/> lokaal <input type="checkbox"/> bovenlokaal	<input type="checkbox"/> 0 - 3 jaar <input type="checkbox"/> 18+ <input type="checkbox"/> 3 - 6 jaar <input type="checkbox"/> 25+ <input type="checkbox"/> 6 - 9 jaar <input type="checkbox"/> 30+ <input type="checkbox"/> 9 - 12 jaar <input type="checkbox"/> 45+ <input type="checkbox"/> 12 - 15 jaar <input type="checkbox"/> 60+ <input type="checkbox"/> 15 - 18 jaar		
<input type="checkbox"/> lokaal <input type="checkbox"/> bovenlokaal	<input type="checkbox"/> 0 - 3 jaar <input type="checkbox"/> 18+ <input type="checkbox"/> 3 - 6 jaar <input type="checkbox"/> 25+ <input type="checkbox"/> 6 - 9 jaar <input type="checkbox"/> 30+ <input type="checkbox"/> 9 - 12 jaar <input type="checkbox"/> 45+ <input type="checkbox"/> 12 - 15 jaar <input type="checkbox"/> 60+ <input type="checkbox"/> 15 - 18 jaar		

Brainstorm over de verschillende functies die de infrastructuur kan hebben voor jullie gebruikers. Verbeeld je nieuwe mogelijkheden. Op die manier kijk je breder naar de rollen die jouw plek kan vervullen in de toekomst.

INSPIRATIE? CASUSKAARTEN: C03, C04, C05, C08, C10, C12, C17, C20, C22











1. Selecteer enkele subgroepen uit T1.3 en noteer ze in de kolomkoppen. Druk eventueel meerdere exemplaren van dit sjabloon af.
2. Verplicht jezelf om bij elke functie te overwegen wat mogelijkheden zijn.
3. Noteer die ideeën die beloftevol zijn en waarvoor jullie willen gaan.

	subgroep	subgroep	subgroep	subgroep
spelen en sporten 				
leren				
experimenteren				
 ontmoeten				
vieren 				
nietsen / chillen				
verblijven				

Als mensen elkaar ontmoeten gebeuren er dingen. Dat is het uitgangspunt van deze brainstorm. Je ruimte of infrastructuur kan deze ontmoetingen mee ondersteunen. Meer zelfs: we kunnen er in het ontwerp reeds rekening mee houden. Welke functies krijgt jullie infrastructuur zo nog meer?

INSPIRATIE? CASUSKAARTEN: C01, C04, C06, C07, C11, C12, C13, C14, C22

1. Selecteer enkele subgroepen uit T1.3 en noteer die zowel in de kolom- als rijkoppen.
2. Verplicht jezelf om op élk snijpunt te verbeelden welke mogelijke **positieve** interacties, verbindingen, wisselwerkingen ... tot stand komen als die mensen elkaar ontmoeten op de plek.
3. Noteer alle ideeën en duid daarna aan welke je zeker wil meenemen.

	 subgroep A	 subgroep B	 subgroep C	 subgroep D	 subgroep E
 subgroep A					
 subgroep B					
 subgroep C					
 subgroep D					
 subgroep E					



Als mensen elkaar ontmoeten gebeuren er dingen. Maar ... soms loopt het ook fout als mensen elkaar ontmoeten. Brainstorm over mogelijke negatieve interacties en bedenk hoe je bij de ontwikkeling van de ruimte of plek hierop positief kunt anticiperen.

INSPIRATIE? CASUSKAARTEN: C01, C04, C06, C07, C11, C12, C13, C14, C22

1. Selecteer enkele subgroepen uit T1.3 en noteer die zowel in de kolom- als rijkoppen.
2. Verplicht jezelf om op elk snijpunt te verbeelden welke mogelijke **negatieve** interacties tot stand komen: wat kan fout lopen? Noteer dit boven de stippellijn per vakje.
3. **Buig om** in oplossingen: hoe zou de ruimte of infrastructuur hier positief aan kunnen bijdragen?

	subgroep A	subgroep B	subgroep C	subgroep D	subgroep E
subgroep A	[Wavy pattern]				
subgroep B		[Wavy pattern]			
subgroep C			[Wavy pattern]		
subgroep D				[Wavy pattern]	
subgroep E					[Wavy pattern]

Nadenken over de realisatie van een nieuwe ruimte of infrastructuur vraagt een weloverwogen duurzame aanpak. Met deze tool gaan jullie de duurzaamheidsuitdaging aan voor jullie infrastructuurproject en bedenken jullie duurzame keuzes en ingrepen.

INSPIRATIE? CASUSKAARTEN: C06, C10, C11, C17, C18, C19, C22

1. Lees eerst alle duurzaamheidsuitdagingen en de kernwoorden erbij.
2. Brainstorm *Reversed* op kladpapier: je noteert zoveel mogelijk ideeën van hoe je dit zo slecht mogelijk zou kunnen doen. Daarna draai je die om in positieve ideeën.
3. Selecteer de drie beste ideeën per uitdaging en noteer ze.

	<p>omgaan met klimaatverandering</p>	<p>denk aan ... luchtkwaliteit mobiliteit, hittestress ...</p>	  
	<p>vergroening</p>	<p>denk aan ... ontharding bewuste plantenkeuze gevelgroen ...</p>	  
	<p>slimme materialen</p>	<p>denk aan ... energie-efficiëntie efficiëntie isolatie hergebruik van materialen ...</p>	  
	<p>verhoging biodiversiteit</p>	<p>denk aan ... lokale planten bodem waard - en voedingsplanten ...</p>	  
	<p>regenwater</p>	<p>denk aan ... slimme sturing infiltratie hergebruik ...</p>	  
	<p>afval</p>	<p>denk aan ... on site afval beheren en verwerken slim sorteren en recycleren duurzame partners in ophaling ...</p>	  

'Inclusiviteit verhogen' klinkt misschien abstract, maar voor de gebruikers maakt het een heel concreet verschil! Met deze tool ga je voor specifieke gebruikers nadenken over drempels en oplossingen.

INSPIRATIE? CASUSKAARTEN: C01, C03, C04, C05, C07, C10, C15, C22

1. Lees de drie invalshoeken en de acht gebruikersgroepen
2. Brainstorm per gebruikersgroep over drempels en oplossingen. Noteer telkens het nummer van de gebruikersgroep aan het begin van de rij.

Voor gebruikers ...

#1 met fysieke beperking

#3 met diverse leeftijden

#5 die taalbarrières ervaren

#7 met diverse culturele achtergronden

#2 met verstandelijke beperking

#4 met psychische kwetsbaarheid

#6 met diverse financiële middelen

#8 van diverse sekse en genderidentiteit

	Groep(en):	Drempel:	Oplossingen en acties:
<p>Is de infrastructuur voor deze groep...?</p> <ul style="list-style-type: none"> • toegankelijk • uitnodigend • functioneel • veilig 	#		
	#		
	#		
	#		
	#		
<p>Zijn de materialen voor deze groep...?</p> <ul style="list-style-type: none"> • (zintuiglijk) gevarieerd • toegankelijk • afgestemd op hun noden 	#		
	#		
	#		
	#		
	#		
<p>Is de informatie/communicatie voor deze groep...?</p> <ul style="list-style-type: none"> • duidelijk • uitnodigend • ondersteunend 	#		
	#		
	#		
	#		
	#		

Als je nadenkt over het ontwerp van infrastructuur is het interessant om te weten hoe die ruimte ook de voedingsbodem kan zijn voor samenwerkingen en bovenlokale verbindingen. Met deze tool gaan we dat onderzoeken: geven, nemen, samen?

INSPIRATIE? CASUSKAARTEN: C01, C02, C04, C08, C11, C13, C14, C15, C16, C18, C22

1. Lijst op wat jullie uniek maakt, wat jullie te bieden hebben en waar anderen op kunnen meesurfen.
2. Lijst op wat jullie soms missen, waar soms frustratie over is ... maar wel ergens te vinden valt.
3. Brainstorm over concrete projecten die je in samenwerking (bovenlokaal) zou kunnen doen, Uiteraard gelinkt aan het gebruik van de ruimte en infrastructuur.

Dit hebben wij te bieden
(en niet iedereen heeft dit)

Dit hebben wij tekort
(en zou dwaas zijn als we het niet ergens anders halen)

Dit kunnen we samen doen met ...
(omdat dat meerwaarde creëert voor (nog meer) mensen)

= (straks) in de aanbieding
(infrastructuur, materiaal, kennis, kunde ...)

= zoekertjes
(infrastructuur, materiaal, kennis, kunde ...)

= samenwerkingsideeën

Een infrastructuurproject profiteert van toekomstgericht denken. En hoewel je uiteraard niets exact kan voorspellen, is het een zinvolle creativiteitsoefening om op enkele scenario's te anticiperen. Wie weet levert dat ideeën op om het ontwerp meer futureproof en flexibel te maken.

INSPIRATIE? CASUSKAARTEN: C03, C07, C09, C11, C13, C15, C17, C18, C19, C21, C22

1. Lees de 10 invalshoeken m.b.t. mogelijke veranderingen in de toekomst.
2. Laat je door die invalshoeken leiden om 'Wat-als-vragen' te bedenken. Bijvoorbeeld: Wat als we straks enorm groeien? Wat als we straks meer seizoensgebonden werken? ...
3. De anderen antwoorden telkens op de vraag. De beste ideeën worden genoteerd.

veranderend aantal gebruikers/leden

bv. plots mega populair en dubbel zoveel leden
bv. geleidelijke terugval van gebruikers

veranderende demografie in de buurt

bv. verjonging, vergrijzing ...

veranderende openings- of werkingstijden

bv. de werking is niet meer 's middags maar 's avonds

veranderende technologische behoeften

bv. technologie i.f.v. educatie, spel, recreatie, entertainment ...
bv. domotica en automatisering i.f.v. flexibelere, meer zelfstandige werking

veranderende sociale dynamiek

bv. stijgende behoefte aan privacy, nieuwe normen rond sociale gedragingen ...

veranderende mobiliteitspatronen

bv. gebruikers komen plots allemaal per ...

veranderende educatieve behoeften

bv. meer behoefte aan opleiding

veranderende gezondheidsnormen

bv. infrastructuurvereisten rond (mentaal) welzijn worden nog groter

veranderend invulling van de activiteiten

bv. plots veel meer evenementen voor ...

veranderende milieu- /klimaat-uitdagingen

bv. veel meer behoefte aan schaduw, meer seizoensgebonden werking ...



Werken aan infrastructuur moet je doordacht en gefaseerd aanpakken. Een kernteam neemt het proces in handen en zet alles op poten met de betrokkenen en de gebruikers. Zo probeer je telkens stapsgewijs bepaalde tussentijdse doelen te realiseren. Deze tool helpt je om daar houvast in te krijgen.

INSPIRATIE? CASUSKAARTEN: C05, C09, C14, C21, C22

1. Geef in grote lijnen aan welke milestones je wanneer wil bereiken.
2. Keer na T4.2 terug naar hier om de participatiemomenten in te plannen.
3. Keer na T4.3 terug naar hier om aan te geven wanneer je welke experts betreft.
4. Reflecteer met het kernteam over rollen die op te nemen en te verdelen zijn.



Wanneer wil je deze fase bereiken? Een ruwe **planning!**

na T4.2

Wie **betrek** je wanneer?

na T4.3

Welke **expert** heb je wanneer nodig?

Welke **rol** neem je als **projectteam** op?

Het succes van een nieuwe of vernieuwde invulling van een ruimte of infrastructuur hangt samen met de mate waarin gebruikers betrokken werden in het voorontwerp. Deze tool laat je voor diverse gebruikers bedenken waarom, wanneer, hoe en hoe sterk je ze betrekt.

INSPIRATIE? CASUSKAARTEN: C01, C04, C05, C06, C07, C09, C10, C11, C12, C18, C20, C21, C22

1. Lees T1.2 en T1.3 opnieuw. Beslis wie je gaat betrekken in het ontwerpproces. Noteer ze hier.
2. Denk bij elke groep na over de mate van betrokkenheid en trek een verbindinglijn.
3. Bepaal wanneer je ze betrekt en hoe je dat gaat doen. Lees de inspiratiekaarten voor prikkelende voorbeelden.

Mate van participatie

samen beslissen

cocreëren met ...

advies krijgen van ...

raadplegen

informereren

Wie betrek je?	Waarom betrek je?	Hoe betrek je?*	Wanneer betrek je?

*methodiek

Op heel wat momenten in het project, kan je beroep doen op mensen met expertise. Je staat er dus niet alleen voor: je laten omringen door deze experts belangrijk om grip te krijgen op het geheel.

INSPIRATIE? CASUSKAARTEN: C02, C03, C08, C09, C11, C12, C16, C17, C18, C19, C21, C22

1. Lees de inspiratielijstjes van de types experts.
2. Overweeg (permanent) welke experts je nodig hebt en wanneer.
3. Leg daarvoor een adresboekje aan.

Experts die je best inlicht of betreft bij de start van het project:

jeugddienst • nationaal secretariaat • koepelorganisatie
lokaal bestuur • buurtwerker • medewerker participatie
technische dienst • organisatie/lokaal bestuur
expert vergunningen • ...



Naam:
Expert in:
Coördinaat:



Naam:
Expert in:
Coördinaat:



Naam:
Expert in:
Coördinaat:



Naam:
Expert in:
Coördinaat:

Experts die je inschakelt o.w.v. een probleem/analyse:

expert isolatie • expert ventilatie • expert bodem (OVAM)
expert (speel)infrastructuur • expert subsidies
expert vergunningen • expert water
expert energie/technische installatie • brandweer
politie • nutsmaatschappij • ...



Naam:
Expert in:
Coördinaat:



Naam:
Expert in:
Coördinaat:



Naam:
Expert in:
Coördinaat:



Naam:
Expert in:
Coördinaat:

Projectspecifieke experts: (op basis van de aard van het project)

expert geluid/licht • expert skatepark • expert groen
dienst mobiliteit • dienst omgeving • groendienst
(landschaps)architect • studiebureau/ingenieur
expert communicatie • ...



Naam:
Expert in:
Coördinaat:



Naam:
Expert in:
Coördinaat:



Naam:
Expert in:
Coördinaat:

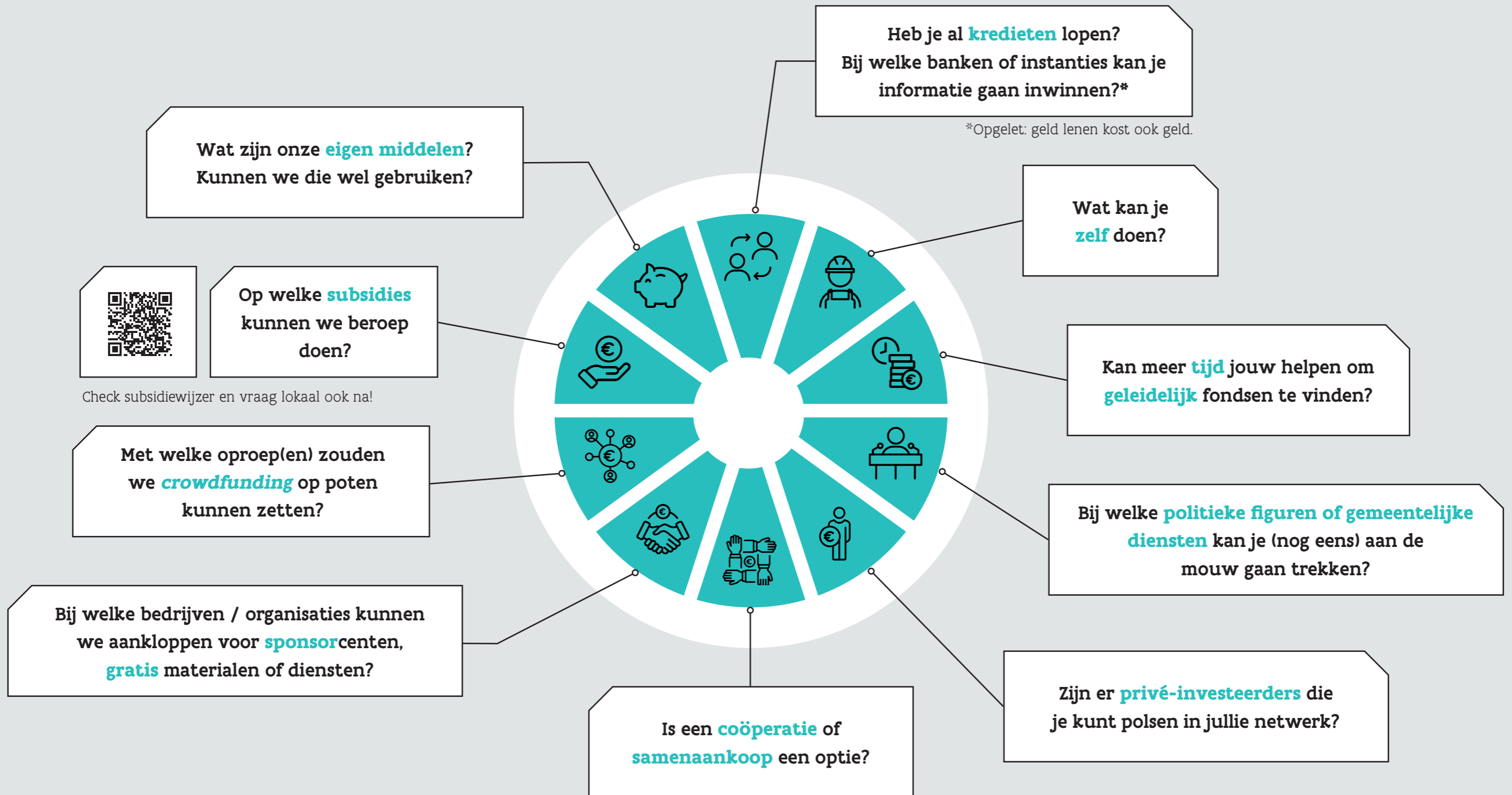


Naam:
Expert in:
Coördinaat:

De financiering van een infrastructuurproject kan een zoektocht met vele vertakkingen zijn. Daarom geven we je met deze tool een inspirerend overzicht met verschillende opties om tijdens je zoektocht te verkennen!

INSPIRATIE? CASUSKAARTEN: C02, C09, C13, C14, C16, C17, C22

1. Overloop eerst alle opties.
2. Duid pistes aan die jullie reeds bewandeld hebben én opnieuw willen opstarten in een eerste kleur.
3. Duid onontgonnen, nieuwe pistes aan in een andere kleur en spreek af wie die verkent of wie je daarvoor inschakelt.



Over bepaalde zaken valt niet te discussiëren. Op jeugdlokalen.be kan je terecht voor alle info rond onder andere brandveiligheid, (ver)bouwtips, inbraakpreventie, mobiliteit ... Scan de code en duik in deze materie. Laat je goed begeleiden door experts ter zake (zie T4.3).

Wanneer je project meer dan een bepaald bedrag kost, moet je de wet overheidsopdrachten volgen, als je werkt met overheidsgeld. Is je budget lager? Dan volstaan 3 offertes. Twijfel je of wil je meer info? Bezoek de site van de [Vlaamse overheid](https://vlaamseoverheid.be) met meer info over deze [procedures](#). Laat je ook hier bijstaan door een expert.



C01

Omgeving als intergenerationale verbinding

Jeugdinst. Zwevegem



Buurtbewoners stonden aanvankelijk sceptisch tegenover de herinrichting van de nabijgelegen open ruimte. Ze waren duidelijk ontevreden over het beheer van de ruimte, met veel zwerfvuil en lelijke graffiti. De nalatigheid waarmee de ruimte werd behandeld, zorgde duidelijk voor frustratie in de buurt.

Dit vormde een interessant raakpunt met de jongeren. Door in te zetten op **gedeelde verantwoordelijkheid** m.b.t. het netjes houden van de omgeving en het creëren van verzorgde en hippe graffiti, groeiden jong en oud naar elkaar toe!

C02

Growfunding: Let's skate again!

Jeugd Dienst. Zwevegem



Met de realisatie van het skatepark ontstonden er nieuwe ideeën en een golf van enthousiasme. Al snel werd gedacht aan het verzamelen van middelen om deze ideeën tot leven te brengen. Maarten, een ervaren skater, deelde een gouden tip: 'Begin niet zomaar aan crowdfunding, maar bereid het goed voor!' Dit leidde ertoe dat ze **samenwerkten met experts** die hen bijstonden in het opzetten van de funding. Dit proces bleek immers complexer dan aanvankelijk gedacht ...

Maar met aan de ene kant het enthousiasme en de ideeën, en aan de andere kant de expertise om alles financieel te regelen, waren ze klaar voor de uitdaging.



C03

Maak je speelruimte inclusief en toegankelijk

Kind & Samenleving



© foto Kind & Samenleving

Kind & Samenleving deed in 2024 onderzoek naar speelkansen voor kinderen met een beperking, met als doel om inclusievere speelruimte te ontwikkelen samen met de doelgroep. Stad Antwerpen organiseerde in 2023 samen met Kind & Samenleving een inspiratiedag voor een integraal toegankelijke publieke ruimte voor jeugd. Het was geweldig om het enthousiasme te zien over het creëren van meer **inclusieve (speel)ruimtes**, maar er is nog veel werk aan de winkel. Een Nederlandse delegatie, waaronder Ilse van der Put en ontwerpster Suzanne van Ginneken, deelde waardevolle ervaringen tijdens de inspiratiedag.

Hoewel inclusief ontwerpen aanvankelijk meer tijd kan vergen, biedt het een uitdagende mogelijkheid om speelruimtes leuker te maken voor iedereen. Het verdiepen in dit proces resulteert in een beter ontwerp en versterkt de speelwaarde van de ruimte.



C04

Ruimtehelden

Kind & Samenleving



© foto Kind & Samenleving

Ruimtehelden is een **participatief leerpakket** rond duurzaam ruimtegebruik. Het pakket bevat verschillende methodieken rond ruimtegebruik, duurzaam wonen, klimaat en mobiliteit, die je kan gebruiken om je ruimte en omgeving duurzaam vorm te geven.

Er zitten methodieken in om het terrein en de buurt te leren kennen. Ook een klimaatbestendige inrichting van de omgeving komt aan bod: hoe zorg je er bijvoorbeeld voor dat je project bestand is tegen hitte? En is het misschien beter om bepaalde ruimten voor meerdere doelen te gebruiken? Laat jongeren de rol van ruimtehelden aannemen en ontdek hoe hun ideeën kunnen bijdragen aan het creëren van een voorontwerp voor een nieuwe ruimte. Met de ruimtetactieken die ze aan de hand van de methodieken leren kennen kunnen ze ook bestaande ontwerpplannen kritisch beoordelen.



C05

De toekomst van ons 'binnenplein'!

Jeugd Dienst Zwijndrecht



Ontdek de kracht van inclusiviteit bij de jeugddienst van Zwijndrecht, waar het betrekken van diverse doelgroepen centraal staat. In een sfeer van boeiende gesprekken en inspirerende presentaties worden alle deelnemers uitgenodigd om hun stem te laten horen. Door interactieve sessies op maat van elke doelgroep aan te bieden, worden deelnemers aangemoedigd om bijvoorbeeld met behulp van smileys aan te geven wat zij graag wel of niet terugzien bij het binnenplein. Dit initiatief zet in op **participatie** en nodigt iedereen uit om hun stem te laten horen, waardoor de jeugddienst een **inclusieve omgeving** kan creëren waarbij iedereen werd gehoord.

C06

Leden van d'Olmen gaan mee in zee

d'Olmen Scouts - Sint-Niklaas



Scouts d'Olmen zet in op **participatie** door alle takken van de groep op de hoogte te brengen van de nieuwe evoluties. Zo blijven de leiding en de leden op de hoogte de nieuwe evoluties op bijv. infrastructuurgebied. Het leidingteam van d'Olmen bedacht een spel om de leden op een boeiende manier mee te nemen in het project 'Speelbos'. Een lid kreeg de uitdaging om binnen een gestelde tijdslimiet het project te doorgronden en dit vervolgens op een begrijpelijke wijze aan andere leden uit te leggen. Zo werden alle leden geïnformeerd over de *ins & outs* van het project. Deze aanpak onderstreept het belang van **betrokkenheid** bij het delen van cruciale ontwikkelingen binnen de scoutsorganisatie. Het illustreert tevens dat informatieverstrekking en leren niet alleen informatief, maar ook plezierig en interactief kunnen zijn. Hierdoor draagt iedereen op een enthousiaste manier bij aan de vooruitgang en bloei van de scoutsgroep.

C07

JOW Zottegem

Lejo vzw - Zottegem



Bereik je de jongeren moeilijk? Ga dan gewoon naar ze toe! Arne en Elisa besloten om actief op zoek te gaan naar jongeren in functie van het jeugdopbouwwerk. Zij nemen een kickertafel mee naar het station van Zottegem om hen daar te **ontmoeten**. De kickertafel bleek een bruisend middelpunt te zijn waar plannen werden gesmeed en wedstrijdjes werden gespeeld.

Dit is een inspirerend voorbeeld van hoe je jongeren kunt benaderen op plekken die voor hen belangrijk zijn. Door zelf aanwezig te zijn op deze locaties, kun je jongeren bereiken waar je anders moeilijk mee in **contact** komt.

C08

Gamebus

Tranzit - Jeugd Dienst Kortrijk



Tranzit zet binnen hun luik programmatie in op 'blinde vlekken'. Dit zijn thema's & activiteiten die in Kortrijk meer aandacht verdienen. Zo focussen ze o.a. op thema's als STEM, urban sports, muzikale activiteiten (drum, DJ) en gamen.

Tim richt zich als jeugddienstmedewerker op het inrichten van **infrastructuur voor gaming**, een plek voor jongeren die op zoek zijn naar de ideale game setup om hun game skills te verbeteren. Zijn specifieke focus ligt op e-sports voor beginnende teams, waarbij hij de ontwikkeling ervan ondersteunt. In het verleden zijn er kleine gaming evenementen georganiseerd o.a. in samenwerking met de bibliotheek.

Tranzit toverde een leegstaande bus om tot een 'gamebus'. Om de ruimte nieuw leven in te blazen en een link te leggen met Hangar K en de Kortrijkse e-sports community, is besloten de bus in te richten als gaming-, podcast en streaminghub.

C09

Klimaatadaptieve speelterreinen bouwen

BLES Buiten Ieren & spelen - Vlaanderen



Met de ondersteuning van BLES en Departement Omgeving worden er momenteel in Vlaanderen tientallen schoolterreinen onthard, vergroend en ingericht als krachtige leer- en speelomgevingen. De speelplaats van basisschool Sint-Paulus Kortrijk werd zo omgevormd tot een **klimaatadaptieve speelplaats**. BLES begeleidde het participatieve en ontwerptraject via landschapsontwerpers en vond mee de financiële middelen om het project te realiseren. Door een intensieve samenwerking met de lokale besturen en organisaties, wordt er telkens gestreefd naar **gedeeld gebruik** en openstelling. Zo komt de scoutsgroep Willem van Saeftinghe regelmatig spelen op de speelplaats van Sint-Paulus en zijn er tijdens de schoolvakanties opvanginitiatieven vanuit de ouders op de speelplaats.

C10

De Kazematten als ontmoetingsplaats

De Kazematten en Larf! - Gent



Bij de ontwikkeling van De Kazematten, thuisbasis van artistieke jongerenorganisatie LARF!, is diepgaande **betrokkenheid van de gebruikers** zichtbaar in het ontwerpproces. Kinderen en jongeren staan centraal bij het creëren van een toegankelijke ruimte: van jongeren alleen tot hele klasgroepen, iedereen komt hier thuis. De Kazematten zet in op inclusiviteit door rekening te houden met de toegankelijkheidscriteria van het agentschap Inter en door bewust in te zetten op een open systeem zonder badges. Door **af te stemmen met de jongeren en organisaties** in De Kazematten en in te zetten op degelijke geluidsisolatie wordt geluidsoverlast voor de verschillende gebruikers beperkt. Praktische samenwerkingen, zoals het betrekken van leerlingen en leerkrachten van Don Bosco bij het leggen van de parketvloer, worden actief gezocht. Duurzaamheid is een kernprincipe in materiaalkeuzes, van verlichting en geluidsisolatie tot meubilair, altijd met maximale functionaliteit als leidraad. De vrije ruimtes zijn polyvalent, prikkelarm en beschikbaar voor verhuur.

C11

Hier groeien tuinstraten!

Stad Antwerpen



Stad Antwerpen zet sterk in op meer groen in de straten, in samenwerking met Antwerpenaren. Onder de noemer 'Tuinstraten' tovert de stad sinds 2017 straten om naar groene en gezellige plekken. Dit doet ze **samen met buurtbewoners en handelaars**. De buurt wordt actief betrokken via een weldoordacht **participatietraject** waarbij samenwerken, dromen, creëren en beheren centraal staat.

In een Tuinstraat wordt gestreefd naar het maximaal vergroenen en verblauwen (waterinfiltratie) van de straat door bestaande verhardingen te vervangen door onder meer plantvakken, bomen, grasperkjes, klimplanten, ... Na de eerste Tuinstraten wordt het traject verdergezet onder de noemer 'Antwerpen Breekt Uit', waar de publieke ruimte verder wordt ingericht met meer plek voor groen én water.



C12

't Hofke voor iedereen!

Stad Mechelen



't Hofke, gelegen in de Arsenalwijk, vormt een centrale ontmoetingsplek voor kinderen en jongeren, met een voetbal- en basketbalveld, een verouderde speeltuin en beperkte groene ruimte. Aangrenzend bevindt zich het buurtlokaal, gebruikt door J@M jeugdwerk. Ondanks een aantal positieve aspecten zijn er problemen zoals: druggebruik, zwerfvuil, ongeschikte inrichting voor doelgroepen, weinig schaduwrijke (zit)plekken, de overbevraging van het terrein tijdens de zomermaanden ...

Tiernermeisjes maakten samen met buurtbewoners een ontwerp om het terrein nieuw leven in te blazen en heeft als doel oog te hebben voor iedereen, alsook het belang van biodiversiteit te integreren. Je vindt er voorstellen terug zoals: ruimte voor avontuurlijk spelen, een degelijk uitgerust voetbalveld, een centrale doorsteek en het vergroenen van de omgeving. Het resultaat is een groene ruimte met ontspanningsmogelijkheden voor elke doelgroep en een centrale gedeelde ruimte die het hart vormt van het speelplein.



C13

De Stroate: het epicentrum van hiphopcultuur en creativiteit

De Stroate - Kortrijk



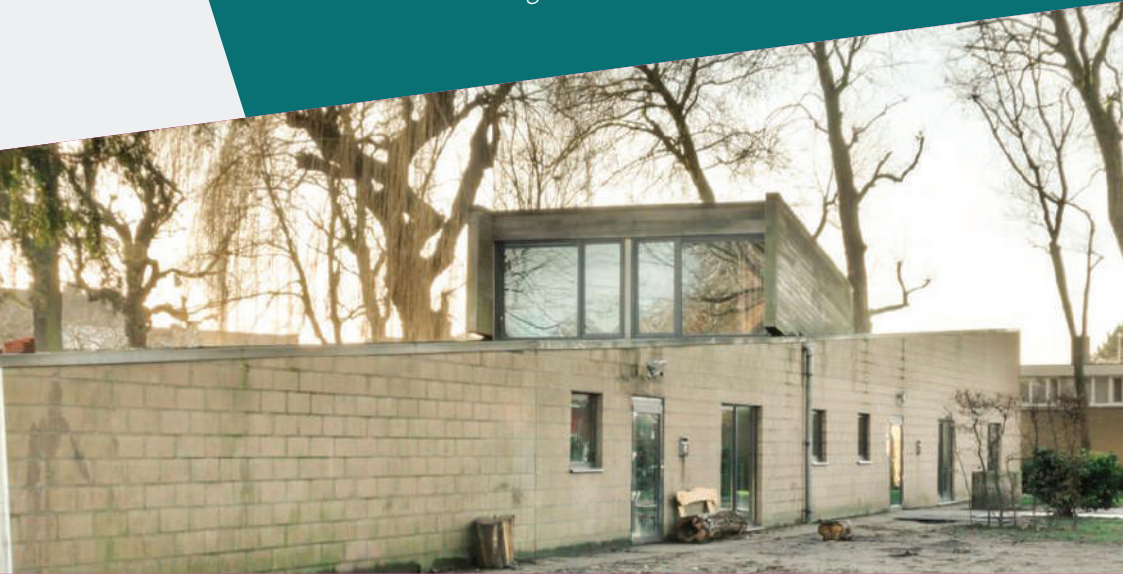
De Stroate is een hiphopcentrum. Gedreven door een open jongerenwerking komen hier alle expressievormen van de hiphopcultuur samen onder één dak. Het aanbod van De Stroate omvat naast workshops en evenementen, een heus hiphopcafé. Voor jonge artiesten die hun passie ontdekken en ondernemers die verdere stappen willen zetten, biedt De Stroate een vruchtbare bodem voor het verwezenlijken van hun dromen. Met de steun van de stad Kortrijk heeft de organisatie haar thuis gevonden in het Cinépalace-gebouw.

De stad heeft grote plannen voor het gebouw: de dakstructuur, het vloerpakket en de buitenmuren worden volledig vernieuwd. Extra berging wordt toegevoegd, het balkon wordt gerestaureerd, en de technieken worden gemoderniseerd. Voor een unieke *look & feel* worden nieuwe wanden voorzien voor graffiti. Voor de diverse **organisaties** die het gebouw zullen gebruiken worden **polyvalente ruimtes** voorzien.

C14

Van vandalisme naar verhuur via lokale samenwerking

Scouts & Gidsen Ten Berg - Gent



Scoutsgroep Ten Berg stond voor een lokaalprobleem dat al lange tijd speelde. Het project 'Scheve Chalet' werd opgebouwd met als doel de eigen groep te huisvesten en daarnaast **bovenlokale verhuur** mogelijk te maken via CJT, met subsidies van Toerisme Vlaanderen en de stad Gent. Het opzetten en onderhouden van het gebouw vereiste financiële inspanningen, waardoor verschillende geldinzamelacties werden georganiseerd.

Dit initiatief bleek een groot succes, waardoor de beschikbare ruimte op zondag nu gereserveerd is voor de scoutswerking, terwijl op andere dagen verhuur plaatsvindt. Om aan de groeiende vraag te voldoen, wordt nu overwogen om een nieuw stuk bij te bouwen, gefinancierd met eigen middelen. Dit project, een nieuwbouwinitiatief, wordt ondersteund door subsidies van Vlaanderen.

C15

Brussel Broedt: samenwerken in unieke ruimtes

Broedplekken - Brussel



Broedplekken in Brussel zijn locaties waar organisaties uit diverse sectoren samenwerken in een gedeelde fysieke ruimte. Dit initiatief versterkt de samenwerking en **bundelt krachten** om gezamenlijk de uitdagingen aan te pakken. Na een projectoproep kregen 12 samenwerkingsverbanden de kans om zich tot Broedplekken te ontwikkelen. Door uitwisseling kunnen de organisaties elkaars werking verrijken en ontstaan er nieuwe ideeën en initiatieven. De doelstelling is het stimuleren van (inter)sectorale samenwerking, het faciliteren van **meervoudig ruimtegebruik** en bijdragen aan een toekomstgerichte aanpak.

De focus ligt op **samenwerking over gemeenschapsbevoegdheden heen** of op het snijpunt ervan. Gerichte investeringen in gedeelde infrastructuur bevorderen deze samenwerking, waarbij broedplekken fungeren als **ruimtes voor nieuwe initiatieven**.

C16

KLJ en Chiro verbeteren hun huisvesting

Chiro en KLJ - Sint-Pieters-Leeuw



De KLJ en Chiro uit Sint-Pieters-Leeuw waren elk dringend toe aan nieuwe lokalen. De jeugdraad van de gemeente is hier al meer dan 10 jaar een stuwende kracht voor en ook de gemeente ging mee in het verhaal. De jeugddienst zoekt mee naar subsidies en coördineert het **participatietraject**. De technische dienst van de gemeente is mee aan boord om het project te ontwikkelen. De gemeente gooidde ook snel een lijntje uit naar de intercommunale Haviland. Deze intercommunale coördineert mee de uitvoering en opvolging van het project. De gemeente neemt alles rond subsidieverantwoording op zich. Op die manier werd een stevig team van experts betrokken om het project te realiseren.

De sterke aanpak van de leiding van de KLJ werkte aanstekelijk. Zij werkten een **behoefteplan** op een zeer professionele manier uit en hadden oog voor de (financiële) realiteit. Deze succeservaring zorgde ervoor dat ook bij het project van de Chiro vertrokken werd vanuit het behoeftenplan dat opgesteld werd door de vereniging.

C17

Speelplaatsen ontharden

Departement Omgeving - Vlaamse Overheid - Vlaanderen



In 2018 en 2019 nam het Departement Omgeving het voortouw in het begeleiden van 42 scholen bij de transformatie van saaie speelplaatsen naar levendige, klimaatbestendige speel- en leerplekken. In het kader van het initiatief 'Proeftuinen ontharding' stonden verschillende experts paraat voor ondersteuning op het gebied van visieontwikkeling, participatie, ontwerp, vergunningen, werfbeheer, onderhoud, en meer.

Het bijbehorende draaiboek biedt een schat aan nuttige tips, inzichten en praktijkvoorbeelden van visionaire pioniers die het volledige proces hebben doorlopen en creatieve oplossingen hebben gevonden voor specifieke uitdagingen. Het is een waardevolle gids voor iedereen die streeft naar de **ontwikkeling van kindvriendelijke en klimaatbestendige speel- en leeromgevingen.**



C18

Masterplan Jeugdlokalen

Stad Kortrijk



Jelle Stragier (expert jeugdlokalen - Stad Kortrijk) maakte met zijn team een masterplan jeugdlokalen op voor de stad Kortrijk. Dit vormt voor hem en zijn politiek beleid de basis om aan de slag te gaan met bouwprojecten en vernieuwingen van hun aanwezige jeugdverenigingen en infrastructuur. Het masterplan biedt **een overzicht van het huidige ondersteuningsbeleid voor jeugdlokalen, identificeert uitdagingen en mogelijke oplossingen, en prioriteert acties** op korte, middellange en lange termijn. Het is een dynamisch document dat regelmatig wordt bijgewerkt om te reageren op veranderingen in het jeugdlandschap en nieuwe uitdagingen, met als uiteindelijk doel een betere huisvesting voor jeugdverenigingen en optimaal gebruik van beschikbare ruimtes.

C19

Waterrijk

Bolwerk - Kortrijk



Bolwerk uit Kortrijk heeft een **duurzaam waterzuiversysteem** geplaatst op haar site. Afvalwater wordt er niet naar de riolering gestuwd maar wordt ter plaatste gezuiverd via een ingenieus systeem van bezinkputten en dompelpompen. Het afvalwater komt terecht in een plantenziezone waar het water gezuiverd wordt door planten en micro-organismen. Het systeem is compact, onderhoudsvriendelijk en levert zuiver water zonder geur- of lawaaihinder op. Het is een duurzame keuze om slim met afvalwater om te gaan.

Een dubbele winst is dat niet enkel het water gezuiverd wordt, maar dat de plantenziezone ook meteen een winst oplevert voor de **biodiversiteit** en **natuurherstel!**

C20

Een belevingsbos voor kinderen én jongeren

Akindo vzw - Lommel



De jongeren van Akindo komen heel vaak in **contact met de natuur** door groepsdynamische activiteiten in hun belevingsbos. Akindo richt zich op kinder- en tienervakanties en met de jongeren hebben ze focusgroepen gehouden waarin ze hun aanbod bespraken. Daar kwam vooral uit dat de jongeren een grote focus op gsm en schermtijd hebben. Hier wilden ze iets aan doen. Zo ontstond het belevingsbos.

Het bos biedt diverse activiteiten, waaronder een speeltuin, kampvuur, buiten koken, plukbos, voedselbos, kruiden, bessen, kinderboerderij, ontprikkelruimte (zonder internet) en een uitgebreid blotevoetenpad. Het doel is sensomotorische prikkeling en vorming rond het belang van vrije tijd, muziek, geluid en aanraking. "Work hard, chill hard" is hierbij het motto. Akindo blijft zich inzetten om de **connectie tussen jongeren en de natuur** te versterken.

C21

Dromen van een droomplek

Gemeente Hoogstraten



Er werden nieuwe jeugdlokalen gebouwd voor drie jeugdverenigingen, met oog voor **gedeeld gebruik**, inclusief kwalitatieve inrichting van de buitenruimte als toegankelijke **publieke ruimte**. Het participatietraject (zowel online als met ter plaatse input van kinderen op macroniveau) heeft het ontwerp en de inrichting gevormd, gebaseerd op droombeelden die werden omgezet in een nota en gerealiseerd via een *design & build*-aanpak. Die **droombeelden** werden geselecteerd in lijn met het masterplan voor de publieke ruimte en werden gepresenteerd via het *'denk mee'* platform, gekoppeld aan het gemeentebrede klimaatplan en nauw verbonden met de jeugd.

C22

(Inter)nationale inspiratie rond diverse thema's

Wereldwijd vind je tal van innovatieve, mooie, duurzame praktijken voor, met en door jongeren. We bundelden een selectie van tools, voorbeelden en verhalen die je via deze qr-code kunt raadplegen. Een indeling in diverse categorieën zoals participatie, vrije ruimte, ontwerpers ordenen de voorbeelden. Je kan er ook bedrijven, organisaties en initiatieven terugvinden die jouw project kunnen ondersteunen.

