

Buiten spelen: Amsterdam voor alle leeftijden

Van het vooroorlogse ravotten op straat tot het natuurspelen en de centrale speel- en sportplekken van nu. Hoe heeft het buiten spelen zich ontwikkeld in de stadse openbare ruimte? Een historische schets met Amsterdam als voorbeeld.

Tekst Saskia de Wit, universitair docent leerstoel landschapsarchitectuur, TU Delft en Johan Meeus, Onderzoek & Ontwerp, Arnhem

Amsterdammers van vlak na de oorlog vertellen sterke verhalen over op straat spelen. Samen naar school, slootje springen en boompje wisselen op braakliggende landjes. Van touwtje springen tot steppen en hinkelen op de stoep. Vanaf de jaren zestig moest de 'achterbankgeneratie' de buitenruimte op straat delen met oprukkende auto's. Tussen de flats en rijtjeshuizen verschenen aparte speelplaatsen voor kinderen. Veel gezinnen namen na 1960 de benen naar een buitenwijk. Van de 800 Amsterdamse speelplaatsen uit de jaren zeventig heeft de helft de eeuwwende niet gehaald en op straat spelen is nog

steeds weinig populair. Daarom dienden er zich inmiddels experimenten aan: natuurspeelplaatsen en woonbuurten waar spelen voor kinderen en volwassenen volledig is geïntegreerd met het beheer. Enkele voorbeelden uit Amsterdam voor alle leeftijden.

Kinderspel was een dankbaar onderwerp van de schilderkunst uit de Lage Landen in de 16e eeuw. Een plein vol spelende kinderen verbeeldt het eeuwige conflict tussen lering en vermaak, gehoorzaamheid en vrijheid, veiligheid en experiment. Simon Schama stelt in 'Overvloed en onbehagen' dat kinderspel bij bekende openbare gebouwen

verwees naar publieke deugden. Op deze schilderijen – die model stonden voor speelplaatsen in de daarop volgende drie eeuwen – hebben kinderen de openbare ruimte overgenomen.

Spel zondert zowel kinderen als volwassenen af van de dagelijkse beslomeringen. Johan Huizinga concludeert in 'Homo ludens' dat een cultuur niet kan bestaan zonder spel. Spelen is volgens Huizinga een vrije verpozing in het alledaagse bestaan, complementair aan het leven en er een onderdeel van. Elk spel definieert een eigen speelruimte, die fysiek of denkbeeldig van de omgeving is afgebakend. Spelen gebeurt op afgesloten plaatsen en is begrensd in de tijd. Binnen het spel heerst een eigen orde met unieke spelregels, daarbuiten heerst de chaos en sleur van het echte leven.

Eerste openbare speeltuin

De speeltuin, waar kinderen zich uit kunnen leven, lijkt het alternatief voor spelen op straat. Op 8 mei 1880 werd aan het Tweede Weteringsplantsoen, tegenover de Heinekenbrouwerij, de eerste openbare kinderspeeltuin van Nederland geopend, op initiatief van de gegoede burgerij van Amsterdam. De speeltuin kwam voort uit bezorgdheid over de baldadigheid van kinderen die geen andere speelgelegenheid hadden dan de straat. De burgerij zag de kinderen in krottige volksbuurten met zorg opgroeien tot zedeloosheid en criminaliteit.

Kinderen konden gratis in de speeltuin terecht. Scholen regelden de toegang en verstrekten kaartjes aan kinderen die een gunst verdienden. Het omheinde speelterrein was niet groter dan een voetbalveld en er stonden klimladders, schommels, een draaimolen, wippen en rekstokken. Daarnaast waren er een croquetveld en een kegelbaan aanwezig alsmede bikkels en springtouwten.

Het ging er streng aan toe. Bij de dagelijkse openstelling van de tuin werd de bel geluid en de kinderen werden geacht zich in rijen op te stellen. Daarna werd het reglement van orde voorgelezen,

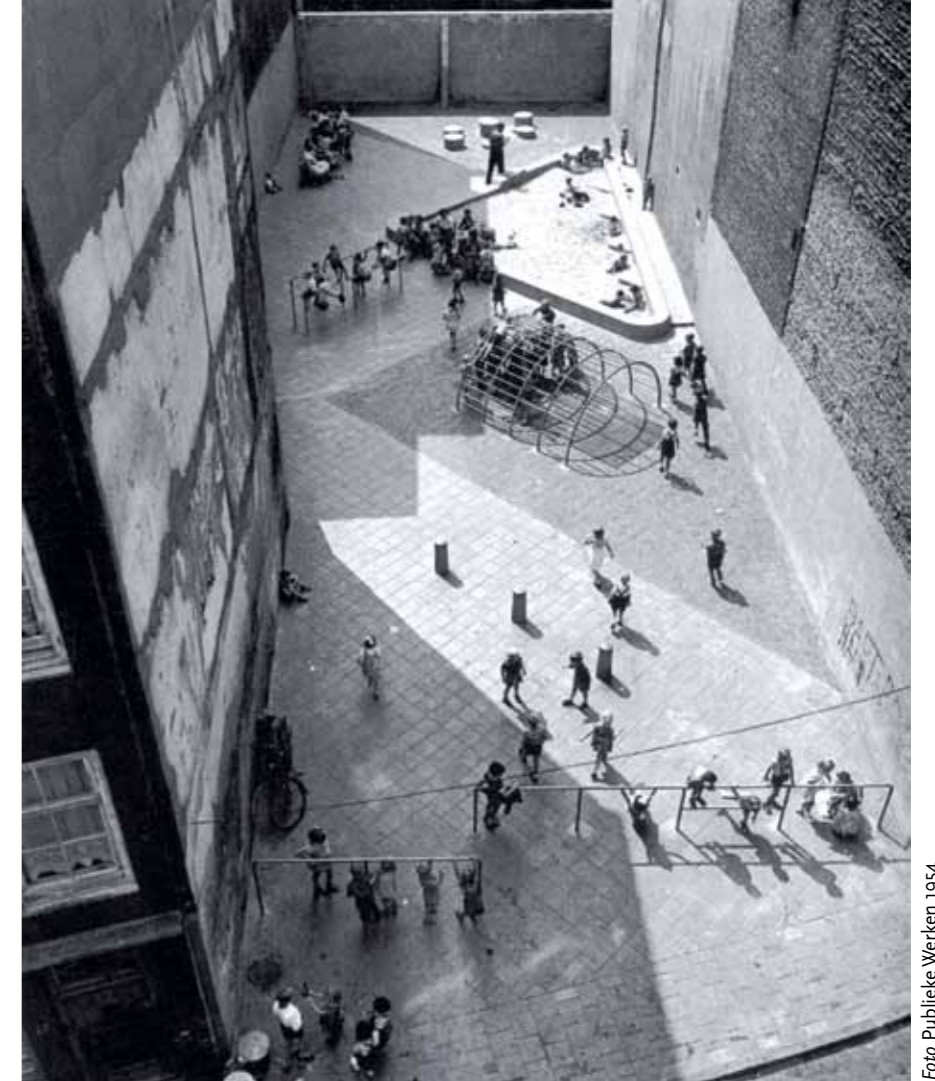


Foto Publieke Werken 1954

Speeltoestellen die zelf niets voorstellen, waar je alle kanten mee op kan en die juist daarom de fantasie prikkelen. Speelplaats aan de Dijkstraat, Amsterdam-Centrum. 1953-1954.

hoofdzakelijk een opsomming van wat verboden was: anderen hinderen, stenen gooien, beschadigen van de beplanting en, niet te vergeten, onwettig taalgebruik als vloeken en schelden. Het spel kon pas beginnen na het gezamenlijk zingen en ook tegen sluitingstijd moesten de kinderen zich in rijen opstellen voor gezang. Voor de handhaving van de orde werden opassers aangewezen: wat oudere kinderen met een rode band om de arm. Wie zich niet aan de regels hield, kon meteen vertrekken. Desondanks was de belangstelling voor de speeltuin groot. Het Algemeen Handelsblad wist op 5 juni 1880 te melden dat de tuin tussen 8 en 31 mei werd bezocht door 10.560 kinderen.

Voor en door buurtbewoners

In 1902 werd de Oosterspeeltuin aan de Czaar Peterstraat opgericht door scheepstimmerman Ulke Klaren. Het was de eerste speeltuin van, voor en door buurtbewoners. Klaren pleitte voor het opzetten van een speeltuin, louter voor leden van de speeltuinvereniging. De beweging die

zo op gang kwam, bleek levenskrachtiger dan de initiatieven van welgestelde burgers. Klaren omschreef zijn uitgangspunt aldus: 'Zoo overtuigd ben ik dat wij arbeiders het zijn, het moeten zijn, die door onze krachten in dien zin ten dienste te stellen, het beste toonen dat er een onweerlegbare behoefte aan dusdanige ontspanningsplaats voor kinderen bestaat.' In 1900 werd de vereniging opgericht. De speeltuin kwam met eigen werk van ouders tot stand in 1902. Een jaar later waren er meer dan 1.500 leden. In heel Nederland vonden de ideeën van Klaren navolging.

De eerste speeltuinen waren voorzien van houten toestellen, die leken op wat er in de gymzaal te vinden was: rekstokken, ringen en klimrekken. Vanaf de jaren twintig worden de houten toestellen meer en meer vervangen door metalen exemplaren. Die vormen het beeld van de speeltuin zoals we die nog steeds kennen, met schommels, glijbaan, klimrekken en een wip.

Waren speeltuinen voor de oorlog nog gericht op de schoolgaande jeugd, na de



'Kinderspelen' heet het schilderij van de Vlaamse schilder Pieter Bruegel de Oude uit 1560. Er staan tachtig verschillende kinderspelletjes op die in de Lage Landen populair waren.

oorlog ontstonden er ook speelplaatsen dichtbij huis, voor kinderen die amper kunnen lopen. Spelen op straat werd steeds gevaarlijker. De gezinnen waren direct na de oorlog groot en de woningen klein. Smalle stoepen werden ingenomen door auto's en de resterende braakliggende landjes werden in rap tempo bebouwd. De Amsterdamse Dienst Publieke Werken signaleerde dit verschijnsel en kwam in 1949 tot de conclusie: „In menig dichtbebouwde wijk van Amsterdam mist de jeugd vrijwel elke geschikte gelegenheid voor spel en ontspanning in de open lucht. Vooral voor de kleinere kinderen, tot een leeftijd van 6 à 8 jaar, die niet zonder toezicht ver van huis kunnen gaan, bestaat weinig andere speelgelegenheid dan 'de straat'.”

Vlak na de oorlog, in 1947, werd de architect Aldo van Eyck aangesteld bij de Amsterdamse Dienst Publieke Werken. Een van zijn eerste ontwerpen was een speelplaats aan het Bertelmanplantsoen in Amsterdam-Zuid. Van Eyck droeg

Wikip als stoplap

Hoe kan een uiterst saaie wikip uitgroeien tot icoon van het buiten spelen? De eerste wikip kwam uit een flatwijk in de Deense stad Odense en veroverde vervolgens de hele wereld. In 1972 stond het geveerde en gekleurde exemplaar voor het eerst in de catalogus. De geestelijk vader heette Tom Lindhardt, een Deense kunstenaar die eind jaren zestig werkte met kleurrijke objecten in de openbare ruimte. Een van zijn grote, felgekleurde beelden werd in een nieuwbouwwijk neergezet om extra kleur in de saaie omgeving te brengen. Toen hij zich realiseerde dat kinderen zijn beelden vooral beklommen, begon Lindhardt een onderneming in speeltoestellen. Sindsdien staat de wikip synoniem voor buiten spelen. Echter door zijn verkoopsucces en willekeurige plaatsing ontwikkelde het kleurrijke, verende geval zich tevens tot stoplap van een moeilijk te bespelen omgeving.

bij aan bijna 800 speelplaatsen in de hoofdstad, aangelegd tussen 1947 en 1974. Zijn ontwerpen bevatten steeds dezelfde elementen, telkens in een andere rangschikking. Opvallend waren vooral de aluminium klimkoepels in de vorm van een iglo. Die werden uitgevoerd in aluminium, nadat bleek dat staal snel sleet. Om ouders te betrekken bij het spel van de kinderen plaatste hij er zitbanken naast. De speelplekken waren wonderlijk eenvoudig: rekken om te klimmen, een zandbak van beton en enkele betonnen blokken om op en af te springen. Dingen die zelf niets voorstellen, waar je alle kanten mee op kan en die juist daarom de fantasie prikkelen. Schommels, glijbanen, wippen en wipkippen maken louter een bepaalde beweging mogelijk. Van Eycks toestellen sporen kinderen juist aan om zelf te klimmen, te springen, te slingeren of te duikelen.

Een kwart van die 800 speelplaatsen werd door Aldo van Eyck tot in detail ontworpen. Die plekken kregen een eigen karakter, een eigen gezicht, een plaats waar de afgebakende ruimte even belangrijk was als de dingen zelf. De rest werd door andere gemeenteambtenaren ontworpen. Enkele vaste ontwerpprincipes stonden borg voor een beproefd resultaat. De plattegrond had een dynamische compositie waarmee de overheersende stedenbouwkundige structuur werd ontregeld, zodat de plek zich kon verbijzonderen van de omgeving. Daarbinnen diende een asymmetrisch ankerpunt, meestal een zandbak, als verbinding met de omgeving. De speelplaatsen zijn in zichzelf gekeerde, autonome composities, maar tegelijkertijd werden ze ontworpen vanuit de ruimtelijke waarneming van de stad en voor de beleving van het kind.

Tussenruimtes

Al spelend de stad verkennen komt in de naoorlogse jaren neer op stuiteren van de ene naar de andere speelplaats. Volgens Cornelis van Eesteren, gemeentearchitect van de westelijke tuinsteden, hoorden speelplaatsen bij de kwaliteit van het leven in de grote stad. Liane Lefavre schreef hierover: „Wat deze speelplaatsen van Amsterdam nu zo uniek maakt in vergelijking met de speelplaatsen in alle andere steden, is dat ze interstieel

zijn, het zijn tussenruimtes, ingevoegd in het levende weefsel van de stad. Dit heeft tot gevolg dat elke speelplaats zijn eigen unieke configuratie heeft, waar uitsluitend de beperkingen van de lokatie zelf een rol spelen.” Als je gezinnen met kinderen in de binnenstad wil behouden, valt daar anno 2015 lering uit te trekken.

Door hun grote aantal vormden de kindgerichte plekken een informeel netwerk in de stad, wat echter vanaf de hoogtijdagen in de jaren zeventig langzaam begon af te brokkelen. Veel speelplaatsen werden verwaarloosd, vielen ten prooi aan vandalisme en werden gesloopt. Van de bijna 800 speelplekken in 1974 resteert rond de eeuwwisseling ongeveer de helft, de rest is tijdens de stadsvernieuwing bebouwd of opgeruimd.

Spelen is experimenteren, grenzen verkennen, en dat gaat soms iets te onbesuisd. Het aantal 'speelongelukken' neemt sinds de jaren negentig nog steeds toe en dat blijft in de media niet onopgemerkt. In 1997 wordt het Attractiebesluit ingevoerd, waarbij de Keuringsdienst van Waren in speeltuinen periodieke controles instelt om preventief ongelukken te voorkomen. Speeltoestellen moeten voldoen aan strenge veiligheidseisen. Glijbanen dienen bijvoorbeeld niet alleen horizontaal te beginnen maar ook te eindigen. Om ongewilde botsingen met schommels te vermijden, zijn afscherpende hekwerken verplicht. Sindsdien is het aantal ongevallen op publiek toegankelijke speeltoestellen aantoonbaar teruggedrongen. Als neveneffect van het Attractiebesluit staat de buitenruimte vol kooien en heeft een aantal speeltuinen de poorten moeten sluiten.

Vies worden

Rond de eeuwwisseling raakt Amsterdam in de ban van het zogenoemde 'natuurspelen'. Verspreid over de stad zijn er in 2010 al tien natuurspeeltoestellen. Daar worden de zintuigen geprikkeld, grensverleggende avonturen beleefd en kunnen kinderen zelf bepalen wat ze willen maken of breken. In een half-natuurlijke setting werken ze met materialen, afkomstig uit de omgeving, zoals water, aarde, modder, planten, takken en bomen. De vormgeving blijft beperkt tot het aanbieden van een grote diversiteit

aan aanleidingen. Ook het voortraject, de terreinaanleg en het onderhoud hoort in veel gevallen bij het spel. Kinderen participeren samen met buurtbewoners bij het ontwerp, visualiseren hun dromen en bemoeien zich met de uitvoering en het onderhoud. In 2006 realiseerde landschapsarchitect Sigrun Lobst met een aantal participanten het natuurspeeltoestel 'Plan West' aan de Van Speyckstraat. In plaats van speeltoestellen en zandbakken overheersen wilde bloemen, vlonders, grienden, boomhutten, klimrotsen en zandvlaktes. Vies en vuil wordt iedereen, dat is juist de bedoeling.

Maar spelen is niet voorbehouden aan kinderen alleen. Nieuwe ruimtelijke vraagstukken vragen om experimenten, om spel. Een speelse kijk op een somber vraagstuk als de transformatie van een vervuild haventerrein leidt tot een broedplaats voor de creatieve industrie, waar kinderen en volwassenen samen experimenteren. Op 'De Ceuvel', een voormalige scheepswerf in Amsterdam-Noord, zijn enkele jaren geleden zeventien woonboten op de wal gezet. Grienden van wilgentenen en ruige grassen onttrekken gif aan de grond, dat met het maaisel wordt afgevoerd en vergist. Verhoogde vlonders ontsluiten het terrein. Op advies van DELVA landschapsarchitecten zijn er soorten aangeplant die de vervuiling actief opnemen en wordt het terrein na tien jaar schoner opgeleverd dan bij de start in 2014. De bewoners passen duurzame kringlopen van water en energie toe. Het resultaat is een ruig terrein waar kinderen, ouders en gasten gezamenlijk experimenteren met speurtochten, onderzoek en rondleidingen.

Spelen is een intermezzo, afgezonderd van en tegelijkertijd opgenomen in het leven van alledag. De naoorlogse speelplaats van Aldo van Eyck, de natuurspeelplaats van Sigrun Lobst, de tijdelijke woonbuurt van DELVA maar ook een hedendaags speelpark zoals dat van CARVE in het Bijlmerpark laten zien dat een goed speelontwerp opgaat in het stadsweefsel en er tevens een uitroep-teken bij plaatst.

In het Bijlmerpark wordt geëxperimenteerd met een immense speeltuin die het verschil tussen sportveld en speelplek laat vervagen. Vergroting van de sociale controle is het doel, naast toevoeging van extra woonblokken langs de flanken.

Foto CARVE



Een iconisch speelobject, zorgvuldig ingebed in het Bijlmerpark.

Landschapsarchitect Marie-Laure Hoedemakers realiseerde in 2010 samen met CARVE midden in het park een omvangrijke speeltuin. Evenwijdig aan de hoofdroute voor langzaam verkeer ligt een langgerekte strook met een balspeelveld, kabelbaan, skatepark en waterspeelplaats, voorzien van unieke toestellen. De zogenoemde 'king crawler' is een kooi van verschillende verdiepingen, waarin diverse speeltoestellen zijn geïntegreerd. Dankzij de zorgvuldig gekozen plaats, bijzondere vorm en opvallende kleur is het geen geïsoleerd object, maar een integraal onderdeel van het Bijlmerpark in de wijk.

Een stad om in te spelen

Spelen in de breedste zin van het woord maakt de openbare ruimte leefbaar. Ook het omgekeerde is het geval: een leefbare openbare ruimte daagt uit tot spelen en zet aan tot ongekende experimenten. In de loop der tijd lijkt de stad soms meer en soms minder bespeelbaar. Spelen op straat was in voorgaande eeuwen net zo normaal als vissen in de vijver. In de 19e eeuw werd spel iets voor kinderen in afgesloten speeltuinen. Het naoorlogse Amsterdamse netwerk van speelplekken stimuleert het besef dat spel en stad niet zijn te scheiden, dat de gehele openbare ruimte bespeelbaar hoort te zijn voor alle leeftijden, jong en oud, kinderen en volwassenen.

Volwaardig buiten spelen

Hoe creëer je een stad waarin grote en kleine mensen spelen met anderen en experimenteren met de omgeving? Uit de voorbeelden in dit artikel zijn zes criteria af te leiden waar de openbare ruimte aan moet voldoen om volwaardig buitenspel mogelijk te maken:

- Veilig** een plek waar men zonder gevaar (fysiek, sociaal en mentaal) kan verblijven.
- Ruimtelijk** onderscheidend in het stadsweefsel, afgeschermd van en verknoot met de omgeving.
- Afwisselend** aanleidingen voor allerhande spelvormen, aanwezigheid van andere kinderen en volwassenen, plaats om te zien en gezien te worden.
- Toegankelijk** op eigen houtje bereikbaar, dichtbij huis, gunstig gelegen, uitnodigend.
- Betrokken** meerdere partijen participeren in ontwerp, aanleg en onderhoud; sociale controle.
- Avontuurlijk** experimenteel, on-alledaags, uitdagend, grensverleggend voor jong en oud, groot en klein.