

- Onderdelen speelnatuur**
1. Ingang
 2. Dross'stulp
 3. Waterloop/begeerde geul
 4. Vochtbeekje
 5. Zandbeekje
 6. Huttenbouw/struivale
 7. Bloemenheuvel
 8. Plattegrond
 9. Praetjes
 10. Zitting bij de grote eik
 11. Houten paard
 12. Boomsaad

HOE HET TERRAIN ER NU UITZIET



6 Huttenbouw/struivale

Ligt een groot deel van de dag in de zon. Een rustige hoek op het terrein die al heel dicht bij de heuvels van de boeren ligt, waar de kinderen waarschijnlijk vóór of na de school komen. Deze hoek wordt dus als het ware een overgang tussen de bestaande heuvels en het grote veld. Er worden wat groenige struiken aangeplant en twee bomen geplant maar het wordt niet zo dichtbegroeid als het bos erachter. Het ren-trace pad loopt hier doorheen en het wandelpadje eindigt hier.

- Opties:**
- Maak een geul in de grond vanaf de heuvel naar het water van de weg of het weiland in wordt geleid naar de draaggeplak, hierna door een concentratie van water zich in een wette periode in de geul en blijft de rest van het gebiedje droog. Het is meteen ook een leuke speelformaat en het pad loopt via eenrichtingse planken over de geul heen.
 - Zet struiken en begroeiing zo naar dat er een soort kanarijke ontstaat.
 - Leg los natuurlijks materiaal naar waarmee de kinderen kunnen bouwen.

8 Ren- en crossbaan

Een baan waar je jezelf met je fiets of met een wielvoertuig op een vlakke, vlakke grond met of op een vlakke baan op het noordelijk te maken. Je begint bovenaan en raakt van de heuvel of naar beneden. Daar maak je een echerge bocht waarna je je best moet doen om zo snel mogelijk weer boven te komen. Het pad is ongeveer 100 meter breed en wordt op sommige plaatsen opgevoerd door lagende elementen. Het loopt door het witte stuk op het terrein waar ook hutten gebouwd kunnen worden en je rijt in de struiken kaart spelen.

- Opties:**
- Maak een tunnel van twee naar elkaar toe gerichte hagen.
 - Maak ter afwisseling een deel van het pad van ander materiaal (bijvoorbeeld schelpen, houthaksel of klei).
 - Breng wat extra grond aan bij het begin en eindpunt van de baan zodat er een wat steiler hellingwaartje ontstaat vanaf het pad naar het terrein toe. Maak de randen van deze hellingbaan van stevige elementen op te voorkomen dat de grond wegvalt.

11 Houten paard

Als een soort ode aan het witte paard dat hier woont wordt deze plek een speelformaat waar wordt er op deze plek (geul in het veld) een houten paard neergezet. Kinderen kunnen op het paard klimmen.

- Opties:**
- Kinderen mogen hun namen in de zijden van het paard insculpen.

12 Boomsaad

De west-paart van het perceel wordt door twee palen omringd en mag best iets later gemaakt worden door er een soort ingang te maken waar kinderen te planten. Deze hoop zal worden de struikbeelden beschermen. Verder worden er een aantal boomzaden geplant als een soort kleine boomgaard.

- Opties:**
- Wakenboomjes, toren houtjes, hazelaar,
 - Hagedisstruiken tussen de bomen hagen
 - Plant voor een witte bijtje hotel
 - Gevoelge laag van meidoorn, kleeddoorn, helix en roosjes of struiken waaraan je kunt eten zoals bosbessen.

5 Zandbeekje

Een plek op het terrein die een beetje uit de loop ligt op een rustig punt achter het groenige bos van de noordzijde van het perceel. Een plek waar zowel jonge kinderen met hun ouders als oudere kinderen zich in het zand kunnen uitleven. Door twee zandbeekjes naar elkaar te laten lopen en van de ene naar de andere plek gebracht worden.

- Opties:**
- Een klein dam door middel van een laagje boomstronk of een laagje boomstronk beide plinten naar het meken ook als zandbeekjes effect gebruikt worden.
 - Het zand ligt opgedroogd tussen elementen en liggende elementen die meteen als zitplek en tuftelje dienen.

1 Praetjes

Fort van twee boomstronken met een wettel een zelfgemaakt bord met een van de speelformaten (bomen en hagedisstruiken) of iets anders wat door de kinderen is bedacht. Misschien wel met een hek naar het witte paardje.

- Opties:**
- Jakkendrukke
 - groe waar je je elpen piketjes kleedje op naar kant leggen
 - boomstronken om op te zitten

3 Waterloop/begeerde geul

Vanaf het hoogste punt op het terrein wordt een geul gegraven naar het laagste punt in het midden toe. Het startpunt van de geul wordt daarbij nog iets verhoogd. De helling die op het zuiden ligt loopt verder afval dan de helling op het noorden. De geul wordt later een gradwaterloop bovenop de heuvel en het begin van de geul geplaktet worden. Hiermee kunnen de kinderen gradwater oplopen waarna het door de geul heen naar beneden stroomt. Wanneer er gekozen wordt voor de optie zandloop dan is de geul ook zonder water een spannend klim- en klimoefening dat kinderen uitdaging en aanzet tot fantasie geeft.

- Opties voor het ontwerp van de geul:**
- Tussen van de geul bedekt met vijverstels die om de randen wordt aangeplant. Breng hierop een laagje van voor een mooi natuurlijk effect. Verwerk hier grote en kleine rietstengels in.
 - Maak een geul van grond en leg er later in daar het een droge rietbedding is. Met wat hoger gras en wilde begroeiing wordt het als een rijk speelformaat.
 - Maak verschillende overloopplaten. Bijvoorbeeld boomstronken, vanderbergtje, grote kisten.
 - Laat de waterloop ergens om een klein eindje heen lopen.
 - Laat gras en planten in de geul groeien. Heel of toe maken het van de geul is voldoende.

2 Dross'stulp

Dit is het laagste stuk in het terrein. De hoogte is ongeveer 30 cm boven NAP. Hierdoor is deze plek een paar regendagen droogger dan de rest van het terrein. Een klein stukje van de achtergrond waarna te laten lopen. Het natuurlijke effect zal hierdoor versterkt worden.

- Opties:**
- Maakt een zitting van vachtige grond hoozen
 - Stroomt naar het water waar je op kunt stappen als je zonder vachtige vatten naar de overkant wilt of gewoon omdat het leuk en spannend is om van de steen een roedertje stuk over te stroomen.
 - Eind van de waterloop - hier zal het water langzaam weg

4 Freeride

Een open veldje van ongeveer 12 bij 16 meter waar bijvoorbeeld gevoerd twee worden. Twee ribbiva palen vormen het doel. Het veld wordt aan de overkant afgegrensd door de grote boomstronken en aan de andere zijden door stevige en liggende elementen. Deze kunnen meten door het publiek gebruikt worden om op te zitten. Het veldje zal waarschijnlijk gebruikt worden worden.

- Opties:**
- Twee sterke struiken aan de noordzijde van het veld zodat ze niet meteen kapot gaan als er een bal tegenaan komt.
 - Zet een aantal kleine boomstronken recht in de grond aan de noordzijde van het veld. Deze kunnen ballen tegen en zullen de loop door het veld steeds moeilijker worden.

Plattegrond Speelnatuur Velp Noord

Ontwerp: Bureau Niche
Opdrachtgever: Gemeente Velp
Datum: december 2009



10 Zithok onder grote eik

Van hieraf heb je een opengeerd uitzicht over de hele plek (ca. 24 meter boven NAP). De perfecte plek dus voor een bankje. Er is al een natuurlijke bankje aanwezig in de rand tussen het terrein en de weg die niet te hoog ligt. Deze rand wordt deels versterkt door de boomzaden. Op 40 cm vanaf de rand wordt een rij palen in de grond geplaatst die regelmatig in de richting van de weg geplaatst worden.

- Opties:**
- Zet een zithok onder de boom in vrij zoderig. Leg hier een mooie vertakke boomstronk naar de eikstronk toe om te laten.
 - Hang een algehele in de boom (niet laag of uitlopend om op te zitten). Niet te dicht bij de steun van de boom en zorg dat de tak waar het touw aan hangt stevig genoeg is. Controleer dit regelmatig.



7 Bloemenheuvel

Van de grond die uit de geul komt wordt een klein heuveltje gemaakt. Dit heuveltje hoeft niet vaak gemaaid te worden. Het gras mag hier gerust wat hoger komen te staan.

- Opties:**
- Zet een witte bloemen megalie er. Je kunt er nu een tijdje een mooi beekje plaatsen.
 - Plant een veldentruik om velderen aan te trekken.
 - Maak een zitting half in de heuvel die uitloopt op de zandplek. Plant gemiddelde planten achter de zitting.
 - Graaf een rietbeekje in de heuvel waardoor je van de zandplek naar de grote eik kunt lopen.
 - Plaats een hagedisstruik aan de noordwestzijde van het heuveltje (andere kant ligt te veel in de zon).

