

Flexibel inspelen op veranderende behoeften in pocket parks



JOHN FRANKEN

“We kwamen tot de ontdekking dat de demografie van wijken anders is dan de levensduur van toestellen.”

Bij de inrichting van pocket parks gaan de gemeenten over het algemeen uit van de levensduur van tien tot vijftien jaar van de geleverde elementen. De behoeften van een buurt veranderen echter sneller, waardoor elementen vaak op den duur niet meer worden gebruikt. IJslander ontwikkelde een oplossing hiervoor: Click & Play. Daarmee kan een gemeente op elk gewenst moment flexibel en met variatie inspelen op de wisselende behoeften van een buurt.

Auteur: Peter Bekkering

John Franken is sinds vier jaar algemeen directeur bij IJslander, een bedrijf dat een duurzame oplossing biedt voor speel- en sportvraagstukken in de openbare ruimte. Daarom wordt vooralsnog alleen gebruikgemaakt van roestvrij staal (RVS): het is herbruikbaar en sluit aan bij het Cradle-to-Cradle principe. De laatste jaren ziet Franken dat duurzaamheid en het functioneel gebruik op een speelplek verandert. “Er wordt steeds meer nagedacht over welk doel met een speelplek wordt nagestreefd. Daarbij kwamen we tot de ontdekking dat de demografie van de wijken anders is dan de levensduur van het toestel. En dat duurzaamheid van toestellen niet ten koste mag gaan van de bespeelbaarheid.” De oplossing van IJslander was een flexibele speelplek: speelwaarden inzetten waar nodig, de uitwisselbaarheid van speeltoestellen vergroten

en zorgen voor een volledige herbruikbaarheid. “Met Click & Play kunnen we inspelen op de behoefte van de klant om veel doelgerichter speelwaarden in te zetten in de openbare ruimte: waar is wat nodig op welk moment.” Click & Play is een oplossing voor de kleinere speelplekken, benadrukt Franken: “Plekken met één tot vier toestellen, de zogenaamde pocket parks. ‘Steunplekken’, waar gespeeld wordt en waar nabijheid belangrijker is dan bij grote speelplekken.”

De eerste pilot met Click & Play vond plaats in Zoetermeer. “Het ging daarbij om mono-toestellen, toestellen met één poot. De pilot sloeg zo aan, dat we al snel de vraag kregen om het concept verder te ontwikkelen.” Daarbij speelde Rotterdam een belangrijke rol. “Zij wilden het

BUILDING BLOCKS

Er zijn drie building blocks ontworpen waarmee een speelplaats kan worden ingericht. Er kunnen meerdere building blocks op een speelplaats worden geplaatst:

Building block A

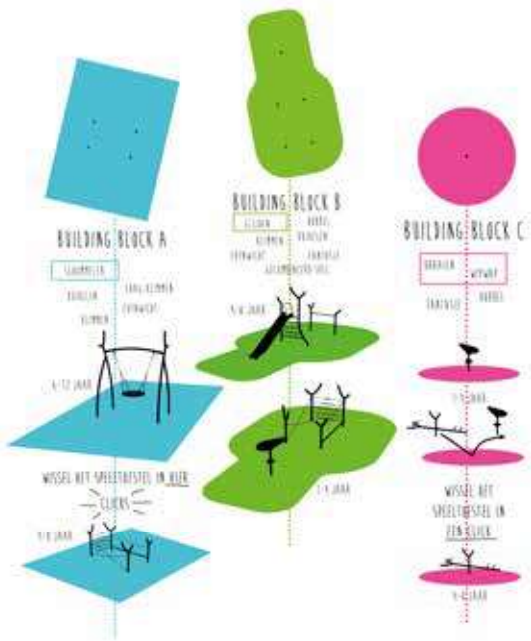
Deze bestaat uit vier klik-elementen die op vaste afstand in de grond worden geplaatst waarbij rekening is gehouden met de veilige zones rondom de te plaatsen speeltoestellen. Building block A heeft als hoofdfunctie schommelen. Daarnaast kunnen er ook duikel-, evenwicht- of klimtoestellen worden geplaatst op de klik-elementen.

Building block B

Deze bestaat uit vijf klik-elementen die op vaste afstand in de grond worden geplaatst waarbij rekening is gehouden met de veilige zones rondom de te plaatsen speeltoestellen. Building block B heeft als hoofdfunctie glijden. Daarnaast kunnen er ook duikel-, evenwicht-, hobbelen- of klimtoestellen worden geplaatst op de klik-elementen.

Building block C

Deze bestaat uit één klik-element die in de grond wordt waarbij rekening is gehouden met de veilige zones rondom de te plaatsen speeltoestellen. Building block C heeft als hoofdfunctie draaien. Verder kan er een wipwap worden geplaatst op het klik-element.



concreet en op grote schaal gaan toepassen en stimuleerden ons daarmee om de doorontwikkeling te versnellen. We zijn uitgebreid onderzoek gaan doen naar waar we rekening mee moesten houden en aan welke randvoorwaarden we moesten voldoen op het moment dat we een toestel met meerdere 'poten' wilden 'klikken' op een speelplek en het bovendien uitwisselbaar wilden maken. Dat heeft geleid tot drie pilots in Rotterdam, die begin 2017 van start gaan."

In de 2.0-versie die in Rotterdam wordt gerealiseerd, zijn met building blocks eenduidige afmetingen gecreëerd waarmee de functionaliteit en veilige zones van de toestellen zijn gewaarborgd. Daarnaast biedt het de mogelijkheid om op basis van speelwaarde (schommelen, glijden, etc.) te kiezen in plaats van op basis van een toestel." Daarmee kan zowel de gemeente als de leverancier het doel van de speelplek beter realiseren."

IJslander besloot naar aanleiding van de doorontwikkeling een Click & Play Platform op te richten. Daarin zitten naast IJslander, Eibe, Ireka, Nijha en Velopa. "In de huidige economie is samenwerking kennisdeling. En kennisdeling kan veranderingen sneller en beter teweegbrengen. Een ander voordeel is dat we daarmee het risico van de klant wegnemen dat hij loopt als hij maar met

één leverancier in zee gaat. Voor de samenwerkende leveranciers betekent het dat we met een economische prijs kunnen komen die voor alle partijen aantrekkelijk is."

Het is de bedoeling dat het Click & Play Platform als aanspreekpunt gaat fungeren. Met een eigen website, waarin zowel het systeem wordt uitgelegd als informatie wordt geboden over de betrokken leveranciers. Franken: "Natuurlijk blijven we concurrenten met elk een eigen strategie. Maar op het punt van Click & Play zien alle aangesloten leveranciers toegevoegde waarde en een manier om de klant een betere oplossing te bieden voor zijn behoefte."

Ondertussen werkt IJslander samen met de partners uit het Platform al aan volgende versies. "We willen de toepassing van Click & Play verder uitbreiden. Onder meer met een serie crossfit-toestellen. Hiermee bieden we een steeds groter assortiment Click & Play toestellen waaruit klanten kunnen kiezen. Zo kunnen gemeenten bij pocket parks flexibel inspelen op demografische ontwikkelingen: van wipkippen voor peuters tot bankjes voor senioren. En van sport- en speeltoestellen op één poot tot toestellen op meerdere poten."

Met Click & Play heeft IJslander als doel een

CLICK & PLAY PLATFORM

Een van de leden van het Click & Play Platform is Eibe. **Directeur Ben van Kralingen** realiseert in Rotterdam een van de drie pilotlocaties. Hij ziet naast de flexibiliteit ook de variatie als een belangrijk voordeel van het Click & Play Platform. "Je kunt van stijl veranderen. Zo zijn de elementen van IJlander van RVS en die van Eibe van natuurlijk gevormd Robinia. Als je die elementen na een bepaalde periode uitwisselt, krijgt de buurt meteen een andere beleving."

Ook **VelopA** is verantwoordelijk voor een van de drie pilotlocaties en lid van het Click & Play Platform. Volgens **commercieel directeur Huib Schrijvers** sluit het concept van Click & Play goed aan bij het streven van VelopA om de sport- en spelproducten circulair te ontwikkelen en zo efficiency en kostenbesparing bij klanten te bewerkstelligen. "Daar komt bij dat we als VelopA bezig zijn straatmeubilair en fietsparkeren als click-producten te ontwikkelen. Dit omdat ook de levensduur van deze producten vaak veel langer is dan de gebruiksduur."

Ijreka is eveneens lid van het Click & Play Platform. **Gerard Boschman, bedrijfsleider bij Ijreka**: "Wij zijn in het Platform gestapt omdat we geloven in samenwerking. Daarmee kunnen klanten kosten besparen. Bovendien krijgen ze zo meer vrijheid en flexibiliteit. Want klanten willen geen keuzes meer die voor tien tot vijftien jaar vast liggen. Gemeentes krijgen dankzij het Platform een pool aan mogelijkheden waarmee ze kunnen spelen. Als Ijreka bieden we daarom de Click & Play-lijn aan naast onze bestaande productenlijn. En zijn we vol overtuiging 'aangeklikt' bij het Platform."

Ook Nijha stond vanaf het begin positief tegenover het Click & Play Platform, vertelt **Paul Terpstra, commercieel manager bij Nijha**. "Het sluit aan bij de trend die we als bedrijf zien, dat we moeten inspelen op de behoefte om vanwege snel wisselende activiteiten beweegruimtes flexibel in te richten. Als Nijha richten we ook gymzalen en sportzalen in en daar zien we dezelfde behoefte. We spelen daar de laatste jaren op in met onze Mobiez materiaalsets. In feite is de gedachte achter Click & Play hetzelfde, maar dan in de buitenruimte."



speeltoestel zo maximaal mogelijk in te zetten, zodat een speelplek gedurende de levensduur niet 40 procent, maar 100 procent effectief is. "Ons onderzoek focust zich dan ook steeds meer op de gebruikerservaring. Hoe vaak wordt erop gespeeld en in hoeverre sluit het nog aan op de behoefte van de buurt." Omdat de toestellen bovendien uitwisselbaar zijn, is de stap naar een circulaire economie snel gezet. "Om dit te realiseren willen we in de toekomst naar een gebruikersvergoeding, waarbij de eindverantwoordelijkheid bij de producent ligt en niet – zoals nu – bij de afnemer. Dat betekent dat je als leverancier de verplichting hebt om het product terug te nemen en dus erover moet nadenken welke materialen je gebruikt zodat het aan het eind van zijn levenscyclus zijn waarde behoudt. Het dwingt hem dus om een kwalitatief beter product te maken dat hergebruikt kan worden."

