

‘Hoog, hoger, hoogst!’ – Stimuleren van kinderen tot risicovol buitenspelen

Een onderzoek naar het tot stand komen van risicovolle spelkeuzes tijdens vrij buitenspel en het stimuleren daartoe middels een nudge-interventie in Lunetten-Zuid



Utrecht, November 2022

Eline Ellerbeck

5987210

e.e.i.ellerbeck@students.uu.nl

Master's thesis (GEO4-3922)

Universiteit Utrecht

Human Geography

Begeleider: Dr. M. Zill

Universiteit Utrecht

Faculteit Geowetenschappen

Begeleider: B. Rijpkema

Gemeente Utrecht

Afdeling Spelen in de Openbare Ruimte

Tekening voorkant: Eigen ontwerp

Voorwoord

Voor u ligt de masterscriptie “Hoog, hoger, hoogst! - Stimuleren van kinderen tot risicovol buitenspelen”. In dit onderzoek is gekeken naar hoe risicovolle spelkeuzes tot stand komen bij kinderen in Lunetten-Zuid en hoe deze keuzes gestimuleerd kunnen worden door middel van *nudgende* voetstappen in de richting van een risicovolle spelaanleiding. Deze scriptie is geschreven in het kader van mijn afstuderen van de master Human Geography aan de Universiteit Utrecht en is het eindproduct van mijn onderzoekstage bij de gemeente Utrecht. Van maart 2022 tot november 2022 heb ik gewerkt aan het onderzoek en het schrijven van mijn scriptie.

Wanneer ik terugblik op mijn eigen kindertijd herinner ik me vooral het eindeloze spelen in de buurt, het klimmen in bomen, verstoppen in bosjes en spelen in of nabij het water. Toen het onderzoeksonderwerp ‘risicovol spelen’ zich aandeed, wist ik dan ook direct dat ik daarmee aan de slag wilde gaan. Niet alleen omdat ik mijn eigen speelbehoefte als kind er sterk in herkende, maar vooral ook omdat ik op deze manier samen met de participerende kinderen kon bijdragen aan dit onderzoeksveld. Nog niet eerder had ik onderzoek gedaan naar dit onderwerp en deze doelgroep, maar ik ben blij dat ik die uitdaging ben aangegaan. Hoewel het een lang onderzoek is geworden, is het op deze manier wel gelukt de stem van de participerende kinderen zo goed mogelijk te laten horen en door hun ogen mee te kijken naar hoe zij risicovolle spelkeuzes maken in hun woonwijk. Dat dit onderzoek daardoor ook van betekenis kan zijn voor de gemeente Utrecht, is dan ook hetgeen wat ik hoopte te bereiken.

Mijn dank gaat speciaal uit naar Kirsten Visser en Marielle Zill, die mij begeleid hebben vanuit de Universiteit Utrecht. Ik ben dankbaar voor alles wat ik van Kirsten heb geleerd over het onderwerp risicovol spelen en haar helpende adviezen over de opzet en insteek van het onderzoek. Daarbij heb ik veel geleerd van Marielle over de correcte invulling van elk hoofdstuk in deze scriptie en de juiste uitwerking van de onderzoeksresultaten. De positieve en toegankelijke houding van beide begeleiders heeft mij gedurende het hele proces erg gemotiveerd. Daarnaast wil ik ook Barbara Rijpkema, mijn begeleidster vanuit de gemeente Utrecht, erg bedanken voor het fijne contact, de interessante bijeenkomsten en het verstrekken van bruikbare literatuur en beleidsstukken. Dit is erg waardevol voor mijn onderzoek geweest. Hierbij wil ik ook graag mijn familie, vrienden, huis- en studiegenoten in het bijzonder bedanken. Ik heb ontzettend veel gehad aan hun motiverende woorden, gezellige afleiding, en de vele gesprekken waarin ik kon sparren over ideeën of mijn enthousiasme over dit onderzoek kwijt kon.

Als laatste wil ik ook specifiek mijn dank uitspreken naar Kirsten, Marielle en Barbara rondom het plotselinge overlijden van mijn dierbare vriend en tevens huisgenoot Paul. Dat er toen met zoveel begrip is gereageerd en ik alle tijd en ruimte heb mogen nemen gedurende deze periode is iets wat ik echt ontzettend waardeer. Zoals Erica Nap in haar gedicht voor Paul schreef: “zie mijn speelsheid in elk kind”, streef ik er ook naar dat deze scriptie bijdraagt aan het zien en het erkennen van het belang van buitenspelen voor kinderen. Ik hoop dat we kinderen steeds meer de ruimte kunnen geven te spelen op de manieren en plekken waarop ze dat zelf willen, zodat de speelsheid van alle kinderen zo veel mogelijk gekoesterd kan worden.

Ik ben er trots op dat ik dit onderzoek nu aan u kan presenteren en wens u veel leesplezier toe.

Eline Ellerbeck

Inhoudsopgave

1. Inleiding	6
2. Theoretisch kader	12
2.1 Definiëring en belang van risicovol buitenspelen	12
2.1.1 Wat is risicovol buitenspelen?	12
2.1.2 Waarom is risicovol buitenspelen belangrijk?	13
2.2 Hoe komt de keuze tot risicovol buitenspelen tot stand?	14
2.3 Activiteit: voorzien in intrinsieke behoefte aan risicovolle spelactiviteit	15
2.4 Context: fysieke plekken- en omgevingen die leiden tot risicovol spelen	17
2.4.1 Speelplekken: kinderplekken in de wijk	17
2.4.2 Speelomgevingen: natuurlijk en ongestructureerd	18
2.4.3 Randvoorwaarden voor buitenspelen in de wijk	19
2.5 Relatieel: externe aan- en ontmoediging in keuze voor risicovol spelen	21
2.5.1 (Bevriende) leeftijdsgenoten	21
2.5.2 Ouders	21
2.6 Kind: ervaring van risicovol buitenspelen	22
2.7 Stimuleren tot het maken van risicovolle spelkeuzes middels <i>nudging</i>	24
2.7.1 Wat is <i>nudging</i> ?	24
2.7.2 De werking van <i>nudging</i>	24
2.7.3 <i>Nudge</i> -interventie: functioneel design	25
2.7.4 Effect van <i>nudging</i> op kinderen en (risicovol) speelgedrag	25
2.8 Conceptueel model en deelvragen	27
3. Context	29
3.1 Risicovol buitenspelen in gemeente Utrecht	29
3.1.1 Risicovolle speelbehoefte- en activiteiten in gemeente Utrecht	29
3.1.2 Risicovolle speelomgeving in gemeente Utrecht	30
3.2 Risicovol buitenspelen in Lunetten-Zuid	31
3.2.1 Buurtkenmerken	31
3.2.2 Ruimtelijke inrichting	32
4. Methodologie	34
4.1 Kwalitatief onderzoek	34
4.1.1 Kwalitatieve onderzoeksmethoden	34
4.1.2 Kindgerichte onderzoeksmethoden	35
4.2 Gehanteerde kwalitatieve onderzoeksmethoden	36
4.3 Expert-interviews als onderzoeksmethode	37
4.3.1 Waarom expert-interviews?	37
4.3.2 Uitvoering expert-interviews	37
4.3.3 Tekortkomingen expert-interviews	38
4.4 Play alongs als onderzoeksmethode	38
4.4.1 Waarom <i>play alongs</i> ?	38
4.4.2 Uitvoering <i>play alongs</i>	39
4.4.3 Tekortkomingen <i>play alongs</i>	41
4.5 Focusgroepen als onderzoeksmethode	41
4.5.1 Samenhang <i>play alongs</i> en focusgroepen	41
4.5.2 Waarom focusgroepen en foto-elicitering?	41
4.5.3 Uitvoering van de focusgroepen en foto-elicitering	42

4.5.4 Tekortkomingen focusgroepen	43
4.6 Experimenteel design – <i>Nudging</i> als onderzoeksmethode	44
4.6.1 Waarom experimenteel design?	44
4.6.2 Uitvoering van het experimenteel design	44
4.7 Ethische overwegingen	46
4.8 Analysemethoden	47
5. Resultaten	49
5.1 Risicovolle speelbehoefte in Lunetten-Zuid	49
5.1.1 Plezier	49
5.1.2 Bewegen en buiten zijn	49
5.1.3 Vrij ‘scharrelen’ in de vrije speelruimte	50
5.1.4 Samen zelf invulling aan buitenspelen geven	51
5.1.5 Op avontuur gaan, grenzen verleggen en uitdagingen opzoeken	53
5.2 Risicovolle spelactiviteiten in Lunetten-Zuid	55
5.2.1 <i>Great heights</i> : alle kinderen gaan heel graag de hoogte in	55
5.2.2 <i>High speed</i> : alle kinderen bewegen zich het liefst zo snel mogelijk	59
5.2.3 <i>Adult tools</i> : slechts enkele kinderen maken gebruik van adult tools	63
5.2.4 <i>Dangerous elements</i> : kinderen spelen graag met bomen en water	63
5.2.5 <i>Rough and tumble</i> : stoeien wordt niet tot nauwelijks gedaan tijdens vrij buitenspelen	64
5.2.6 <i>Disappear or get lost</i> : kinderen verdwijnen graag, maar willen niet verdwalen	65
5.2.7 <i>Loose parts</i> : losse elementen in de wijk worden veel gebruikt tijdens vrij buitenspel	67
5.2.8 <i>Messy play</i> : kinderen worden maar al te graag vies	68
5.2.9 Conclusie: risicovolle speelbehoefte- en activiteiten	69
5.3 Invloed van de fysieke omgeving op risicovol spelen in Lunetten-Zuid	71
5.3.1 Invloed formele- en informele speelplekken op risicovol spelen	71
5.3.2 Subconclusie: invloed formele- en informele plekken op risicovol spelen	78
5.3.3 Invloed natuurlijke- en ongestructureerde speelomgevingen op risicovol spelen	79
5.3.4 Subconclusie: invloed natuurlijke- en ongestructureerde omgeving op risicovol spelen	85
5.3.5 Conclusie: invloed fysieke omgeving op risicovol spelen in Lunetten-Zuid	86
5.4 Invloed van de sociale omgeving op risicovol spelen in Lunetten-Zuid	87
5.4.1 (Bevriende) leeftijdsgenoten: kinderen stimuleren, inspireren en helpen elkaar	87
5.4.2 Ouders: kinderen worden door veel ouders beperkt in risicovol spelen	89
5.4.3 Conclusie: invloed sociale omgeving op risicovol buitenspelen in Lunetten-Zuid	91
5.5 Risicovolle spelervaring in Lunetten-Zuid	92
5.5.1 Uitdaging zoeken en risico’s nemen is spannend, maar vooral leuk en plezierig	92
5.5.2 Beoordeling risicovolle speelsituatie en behoefte aan meer risicovolle spelervaringen	94
5.5.3 Conclusie: risicovolle spelervaring in Lunetten-Zuid	95
5.6 Stimuleren tot maken van risicovolle spelkeuzes middels <i>nudging</i> in Lunetten-Zuid	96
5.6.1 Onbewuste reactie op <i>nudging</i>	96
5.6.2 Bewuste reactie op <i>nudging</i>	97
5.6.3 Effectiviteit <i>nudge</i> -experiment	99
5.6.4 Conclusie: stimuleren tot maken van risicovolle spelkeuzes middels <i>nudging</i>	100
6. Conclusie	101
6.1 Beantwoording centrale vraag	101
6.2 Discussie en aanbevelingen voor vervolgonderzoek	103
6.3 Reflectie op onderzoeksproces	104
7. Literatuurlijst	106
8. Bijlagen	117

1. Inleiding

“Children need the freedom and time to play. Play is not a luxury. Play is a necessity.”, aldus Jamison (Vyas, 2019, p.1). Spelen in de breedste zin van het woord is van belang voor de ontwikkeling van kinderen. Het biedt kinderen de ruimte om zich te kunnen ontwikkelen op fysiek-, emotioneel-, intellectueel- en sociaal vlak (Cole-Hamilton, Harrop en Street, 2002). Het belang van spelen is dan ook vastgelegd in het Verdrag inzake de rechten van het kind (Kinderrechten, n.d.). Hierin luidt artikel 31: “Kinderen hebben recht op vrije tijd, recht op spelen en recht op meedoen aan culturele of artistieke activiteiten” (Kinderrechten, n.d., n.p.). Met name buitenspelen wordt als essentieel onderdeel gezien (Clements, 2004). Kinderen en buitenspelen zijn onlosmakelijk met elkaar verbonden.

Tijdens het buitenspelen zijn de meeste kinderen op zoek naar plezier en uitdaging in hun spel (Jantje Beton, 2018; Ferré, Guitart & Ferret, 2006; Sandseter, 2009a; Veitch, Salmon & Ball, 2007). Risicovol buitenspelen, wat ook wel *risky play* wordt genoemd, voorziet in de speelbehoefte van deze kinderen. Risicovol spelen kan gedefinieerd worden als een spannende en uitdagende spelvorm, waarbij er eventuele mogelijkheid is tot het oplopen van letsel (Harper & Obee, 2020). Het ‘risicovolle’ spelen biedt voordelen met betrekking tot het fysieke- en psychologische welzijn en de ontwikkeling van het kind (Brussoni, Gibbons, Gray et al., 2015), maakt het spelen spannender en geeft de mogelijkheid aan kinderen om hun grenzen te verkennen en te verleggen (Harper & Obee, 2020; Mijland, 2011; Van Rooijen, 2014). Daarnaast stelt risicovol spelen kinderen in staat al spelend hun wereld te ontdekken, wat -in combinatie met de mogelijke risico’s- het spelen opwindend, uitdagend en daarmee leuk maakt (Jelleyman, McPhee, Brussoni, Bundy & Duncan, 2019; Mijland, 2011; Van Rooijen, 2014). Mits de kinderen geen externe beïnvloeding ervaren, ligt de mate van risico’s nemen in de handen van het kind zelf; zodat zij dat op hun eigen tempo en naar hun eigen kunnen uitvoeren (Sandseter, 2009a).

Hoewel risicovol buitenspelen passend is bij de spelvoorkeur van veel kinderen, staat het buitenspelen -en daarmee ook het risicovolle buitenspelen- echter onder druk. Volgens Louv (2005) wordt een kind dat buiten tijd doorbrengt steeds meer een bedreigde diersoort. Zo blijkt uit onderzoek van Jantje Beton (2018) dat maar liefst dertig procent van de Nederlandse kinderen nooit of slechts één keer in de week buiten speelt. Het Mulier Instituut (2020) voegt hier zelfs aan toe dat bijna de helft van de Nederlandse kinderen niet voldoen aan de beweegrichtlijn van elke dag zestig minuten bewegen; terwijl juist risicovol buitenspelen zich kenmerkt als een zeer bewegelijke spelvorm (Kleppe, Mehuish & Sandseter, 2017; Stephenson, 2003).

Deze problemen zijn niet alleen te danken aan de volle agenda’s van kinderen met verscheidene *adult-organized* activiteiten en de nieuwe indoor en online spelmogelijkheden, maar vooral ook aan de inrichting van de stad en de risicomijdende insteek van ouders en de maatschappij an sich (Karsten, 2005; Mulier Instituut, 2020). Zo nemen de toenemende verstedelijking en verkeersdruk de veilige speelruimte van de kinderen af (Mulier Instituut, 2020; Wolters, 2021) en maken ouders en beleidsmakers zich daarbij steeds meer zorgen over de risico’s die kinderen nemen tijdens spelen en de -in hun ogen- ernstige gevolgen die daarmee gepaard gaan (Mijland, 2011; Mulier Instituut, 2020). “Ouders willen niet dat hun kind een schrammetje oploopt en instituties willen voorkomen dat ze worden aangesproken omdat er wat misgaat of kan gaan”, aldus Helen Tovey in Mijland (2011, p.1).

Om die reden worden formele speelplekken zo ‘*safe as possible*’ ingericht (Cooke, Wong & Press, 2019). Dat het merendeel van deze speelplekken echter niet aansluit bij de risicovolle speelbehoefte van kinderen, maakt dat ze deze ervaren als saai, niet uitdagend en daardoor niet uitnodigend (Jantje Beton, 2018; Visser & Van Aalst, 2021; Ferré et al. 2006; Veitch et al. 2006; Horton & Kraftl 2018). Een meerderheid van de kinderen geeft dan ook aan pas vaker buiten te willen spelen wanneer de speelmogelijkheden minder saai zijn (Jantje Beton, 2018). Uit dit alles samengenomen kan dus opgemaakt worden dat de huidige mogelijkheden en plekken om vrij en risicovol buiten te spelen meestal niet toereikend zijn voor kinderen (Sandseter, Sando & Kleppe, 2021).

Deze risicomijdende blik op buitenspelen is niet alleen funest voor het speelplezier van kinderen, maar ook voor de ontwikkeling van hun fysieke kunnen, psychologische gesteldheid en ontwikkeling van waardevolle vaardigheden voor in het verdere leven, zoals doorzettingsvermogen, ondernemerschap, zelfkennis en probleemoplossing (Bento & Dias, 2017; Brussoni et al., 2015; Lavrysen, Bertrands, Leyssen, Smets & Vanderspikken, 2015; Mijland, 2011). Volgens Bento en Dias (2017) worden kinderen in de weg gezeten om letterlijk- en figuurlijk te leren vallen en weer op te staan. Oftewel, kinderen worden zo niet meer in staat gesteld te genieten van risicovol spelen zelf- en de bijkomende bovengenoemde voordelen.

Enerzijds is het dan ook van groot belang het tij te keren en risicovol spelen niet te zien als enkel risicovol, maar juist de focus te leggen op de positieve gevolgen; zoals gevoelens van succes en geluk wanneer een uitdaging lukt of een vaardigheid is aangeleerd (Bento & Dias, 2017). Anderzijds is het nodig om de blik te verbreden van risicovol spelen; van enkel formele speelplekken naar op geheel wijkniveau en dus op een grotere schaal. Hoewel risicovol spelen in de wetenschappelijke literatuur tot dusver alleen nog is onderzocht in de context van formele speelplekken en/of kinderopvangen (Brussoni et al., 2015; Little & Wyver, 2008; Sandseter, Sando & Kleppe, 2021; Tremblay et al., 2015), blijkt uit meerdere onderzoeken dat deze speelomgevingen niet voorzienend zijn in de (risicovolle) speelbehoefte van kinderen (Jantje Beton, 2018; Visser & Van Aalst, 2021; Ferré et al., 2006; Veitch et al., 2006; Horton & Kraftl, 2018). Daarbij komt uit onderzoek van Bouw & Karsten, (2004) en Seghers, Scheerder, Boen, van Gils, Meire et al. (2008) naar voren dat kinderen vooral gebruik maken van plekken die ze interessant en spannend vinden, maar die van origine geen speelplek zijn. Deze plekken worden de informele plekken van de wijk genoemd en zijn van grote speelwaarde voor kinderen. Het is volgens Visser & Van Aalst (2021) dan ook waardevoller om speelvriendelijke wijken te creëren en te faciliteren, dan alleen formele speelplekken aan te leggen.

In de literatuur zijn deze informele speelplekken echter nooit in verband gebracht met risicovol spelen. Het is daarom van groot belang te bezien in hoeverre en op welke manier risicovol spelen tot uiting komt wanneer kinderen vrij buitenspelen in hun buurt; en waarbij zowel de formele als informele plekken van een wijk worden meegenomen als ‘risicovolle speelruimte’. Zo kan een volledig beeld van risicovol buitenspelen op wijkniveau verkregen worden. Op basis van deze kennis kan de wijk vervolgens passender ingericht worden, om kinderen zo aan te moedigen meer risicovol te spelen.

Naast het stimuleren tot het maken van risicovolle spelkeuzes door de inrichting van de wijk kunnen kinderen ook in deze spelkeuze aangespoord worden middels *nudging*. Wernbacher et al. omschrijven *nudging* als “a positive intervention that stimulates a voluntary change in behaviour without including external (negative) consequences” (2020, p. 1011). Deze gedragspsychologische methode kan door middel van *nudge*-interventies een ‘duwtje in de rug’ (een *nudge* in het Engels) geven om een bepaalde keuze te maken (Thaler & Sunstein, 2008). In dit onderzoek wordt specifiek op de *nudge*-interventie ‘functioneel design’ gefocust, wat zich richt op het implementeren van objecten in de omgeving waardoor het ruimtelijke gedrag van mensen wordt beïnvloed (Hollands, Shemilt, Marteau, Jebb, Kelly et al., 2013). Het plaatsen van markeringen op de grond, zoals voetstappen, is hiervan een voorbeeld. Deze *nudge*-interventie is in staat bewegingspatronen van voetgangers door de openbare ruimte te leiden en daardoor in ruimtelijke keuzes te stimuleren (Nikolopoulou, Martin & Dalton, 2016). In hoeverre het implementeren van voetstapjes -die leiden naar een risicovolle spelaanleiding op een informele plek in de wijk- in staat is om kinderen te stimuleren tot het maken van spelkeuzes die risicovol zijn, wordt in dit onderzoek gezien.

Dit onderzoek streeft er dus naar om meer te begrijpen hoe, waar, waarmee en waarom kinderen risicovol spelen, wanneer zij vrij buitenspelen door de wijk. Door erachter te komen op welke manier kinderen risicovolle spelkeuzes maken op wijkniveau kan daarvanuit begrepen worden waar kinderen behoefte aan hebben. Vervolgens kan daar -door instanties zoals de gemeente- adequaat op gereageerd worden door de wijk naar behoeven risicovoller in te richten en te optimaliseren; in de hoop dat risicovolle spelkeuzes zo meer tot stand komen en kinderen meer gemotiveerd raken om buiten te spelen en te bewegen. Het stimuleren van kinderen tot buitenspelen -en specifiek risicovol spelen- blijkt immers essentieel te zijn en maakt dit onderzoek maatschappelijk relevant.

Kortom, het doel van dit onderzoek is om op kwalitatieve wijze meer inzicht te verkrijgen in hoe kinderen risicovolle spelkeuzes maken tijdens vrij buitenspelen in de wijk en in hoeverre deze vorm van buitenspelen gestimuleerd kan worden door de *nudge*-interventie ‘functioneel design’ in Lunetten-Zuid. De vraag **‘Op welke manier kiezen kinderen in Lunetten-Zuid voor risicovol spelen gedurende vrij buitenspelen en in hoeverre kan het plaatsen van een *nudge*-interventie (op basis van functioneel design) dienen als stimulans voor deze keuze?’** staat dan ook binnen dit onderzoek centraal.

Daarbij wordt met kinderen in dit onderzoek de doelgroep tussen de 6 en 12 jaar bedoeld, omdat dit de leeftijdsgroep is die de vrijheid heeft om zonder toezicht buiten te spelen op buurtniveau (Gemeente Utrecht, 2021b) en zij in staat zijn zelfstandig na te denken en zich te uiten zonder hulp van anderen (Ekawati, 2015). Risicovol spelen wordt overigens in beleidstermen eerder avontuurlijk spelen genoemd, omdat dat minder vragen en discussie teweegbrengt bij betrokkenen (Gesprek B. Rijpkema, 2022). In dit onderzoek wordt avontuurlijk- en risicovol spelen als dezelfde spelvorm gezien, maar wordt risicovol spelen als terminologie aangehouden.

Door middel van deze casestudie poogt dit onderzoek kennis bij te dragen aan het grotere maatschappelijke vraagstuk en de onderzoeksvelden ‘risicovolle spelkeuzes op wijkniveau’ en ‘stimuleren tot risicovolle spelkeuzes middels *nudging*’. De centrale vraag en het gehele onderzoek zijn daarbij opgebouwd aan de hand van het *Dynamic Model for Play Choice* (Miller & Kuhaneck, 2008). Uit dit model en de literatuur zijn het conceptuele model en de deelvragen voortgekomen, die structuur geven aan dit onderzoek. Dit wordt in het opvolgende hoofdstuk toegelicht.

Maatschappelijke relevantie

Zoals Helen Tovey benoemd in Mijland (2011, p.1) is “Het grootste risico is alle risico vermijden”. Het wordt dus belangrijk geacht meer gehoor te geven aan de risicovolle speelbehoefte van kinderen (Staempfli, 2009). Dit toenemende besef van het belang van risicovol spelen en het stimuleren daartoe wordt ook door steeds meer instanties erkend, zoals bijvoorbeeld de gemeente Utrecht. Dit is terug te zien in hun hernieuwde speelruimte visie ‘Spelen in je eigen buurt’ (Gemeente Utrecht, 2021b). Middels deze speelvisie wordt ernaar gestreefd om kinderen uit te dagen meer avontuurlijk -ofwel risicovol- gedrag te vertonen door spelen op zowel de formele als informele plekken aan te moedigen, meer groen toe te voegen in de buurt en de buitenruimte aantrekkelijker te maken voor ze (Gemeente Utrecht, 2021b). Het aanbieden van meer mogelijkheden tot risicovol buitenspel op wijkniveau wordt door de gemeente niet alleen van belang geacht om tegemoet te komen in de speelwens van kinderen, maar ook om zo het algehele buitenspeelgedrag van kinderen zelf te stimuleren.

Daarnaast ligt de nadruk van de speelruimte visie op spelen in de woonbuurt, omdat dat de drempel om dagelijks buiten te spelen voor alle kinderen verlaagt (Gemeente Utrecht, 2021b). Dit is echter een uitdaging vanwege het ruimtegebrek in woonbuurten waar de gemeente Utrecht -door de toenemende inbreiding- mee kampt (Gemeente Utrecht, 2021a). Het omgaan met de inbreiding en daarbij tevens de speelruimte te waarborgen, vraagt om een oplossingsgerichte visie. Dit onderzoek biedt hier handvaten voor; door de ruimtelijke focus te verbreden en ook uiteen te zetten wat het belang is van de informele speelplekken in een wijk. Zo zijn ook Veitch, Bagley, Ball en Salmon (2006) het eens dat een beter begrip nodig is van waar kinderen spelen en waarom, zodat vanuit daar mogelijkheden bedacht kunnen worden dit spel te stimuleren. Wanneer blijkt dat tevens de informele speelruimtes een hoge speelwaarde hebben voor kinderen, zou de gemeente de keuze kunnen maken daarop te anticiperen. Het efficiënt en aantrekkelijk inrichten van de informele ruimtes kan zo wellicht voldoende zijn om de wijk van een hoog risicovol speelpotentieel te voorzien en tegelijkertijd om te gaan met de inbreiding.

Dit onderzoek poogt dan ook kennis bij te dragen om het uiteindelijke maatschappelijke doel -om kinderen te stimuleren meer buiten te spelen- van zowel de gemeente Utrecht (2021b) als Jantje Beton (2019) te behalen. Door aan de hand van dit onderzoek meer in te kunnen spelen op de risicovolle speelbehoefte van kinderen in Lunetten-Zuid, bestaat de kans dat het buitenspelen in de wijk aantrekkelijker en daarmee weer populairder wordt om te doen. Meer spelende kinderen op straat trekken namelijk vanzelf ook weer andere kinderen in de buurt aan om naar buiten te gaan (Slot in Wolters, 2021). Naast dat dit -zoals eerder genoemd- positieve gevolgen heeft voor de ontwikkeling en het welzijn van kinderen (Barnardos, 2014; Bento en Dias, 2017; Clements, 2004; Kemple, Oh, Kenney & Smith-Bonahue, 2016; National Children’s Bureau, 2002), hoopt dit onderzoek bovenal bij te dragen aan het vergroten van het speelplezier van de kinderen uit Lunetten-Zuid (Seghers et al., 2008).

De kennis die dit onderzoek daarnaast oplevert inzake de (in)effectiviteit van een *nudge*-interventie als middel om kinderen te sturen in hun beweging richting een uitnodigende, risicovolle speelplek, is daarnaast ook van waarde. Mocht blijken dat het implementeren van *nudge*-interventies werkt om kinderen te stimuleren tot het maken van risicovolle spelkeuzes, kan dat nuttig zijn voor de gemeente Utrecht. Op deze manier kan het wellicht een waardevolle, effectieve en goedkope interventie zijn (Marteau, Ogilvie, Roland, Suhrcke & Kelly, 2011; Sunstein, 2014) die ingezet kan worden.

Daarbij kunnen de inzichten uit deze *case study* ook getoetst en toegepast worden in andere wijken binnen gemeenten met soortgelijke problematiek en doelen als de gemeente Utrecht. Op deze manier hebben niet alleen de gemeente Utrecht en de kinderen in de wijk Lunetten-Zuid baat bij dit onderzoek, maar ook overige (inter)nationale stadsbesturen die bezig zijn met het faciliteren en stimuleren van risicovol buitenspel in de wijk. In de hoop dat het belang van risicovol spelen zo op grotere schaal erkend en nagestreefd zal worden en de huidige blik van volwassenen en instanties verandert van *as safe as possible* naar *as safe as necessary* (Brussoni, Olsen, Pike & Sleet, 2012).

Wetenschappelijke relevantie

Dit onderzoek draagt voornamelijk bij aan het creëren van twee kennislinks: (1) tussen risicovol spelen en spelen door de gehele wijk en (2) tussen plaatsing van *nudge*-interventies en aanmoediging tot risicovol spelen.

Wat betreft de eerste kennislink, wordt risicovol spelen -zoals eerder benoemd- vrijwel altijd in de wetenschappelijke literatuur belicht vanuit een kwantitatieve invalshoek en in de context van formele speelplekken en/of kinderopvangen (Brussoni et al., 2012; Brussoni et al., 2015; Harper & Obee, 2020; Jelleyman et al., 2015; Little, Wyver & Gibson, 2011; Littly & Wyver, 2008; Sandseter et al., 2020; Staempfli, 2009). Kinderen spelen echter niet alleen op deze plekken buiten; ze benutten tijdens buitenspelen de gehele wijk (Seghers et al., 2008). Alleen de onderzoeken van Gerlach, Jenkins en Hodgson (2019) Jelleyman et al. (2019) benoemen dat risicovol spelen in de wijk kan plaatsvinden, maar daar ligt niet de onderzoeksfocus op en dit wordt enkel vanuit een kwantitatieve- en volwassen visie bekeken.

Vandaar dat dit onderzoek poogt bij te dragen aan deze *research gap* en meer inzicht geeft in hoe kinderen zelf risicovolle spelkeuzes tot uiting laten komen op geheel wijkniveau. Door meer te erkennen dat kinderen overal en ook in niet-speelbare elementen in de wijk spelaanleidingen zien, en daar dus ook een risicovolle spelinvulling aan kunnen geven, kan zo een vollediger begrip ontstaan rondom het concept 'risicovol spelen'. Dat dit onderzoek zich op risicovol spelen op wijkniveau richt en op kwalitatieve onderzoeksmethoden berust, is nog niet eerder voorgekomen. De enkele kwalitatieve onderzoeken over risicovol spelen die tot dusver zijn uitgevoerd, richten zich alleen op formele speelplekken en/of de visie van volwassenen (Cevher-Kalburan & Ivrendi, 2016; Kleppe, Melhuish & Sandseter, 2017; Lavrysen, Bertrands & Leyssen, 2017; Sandseter, 2007; Sandseter, 2009a; Sandseter, 2012; Spencer, Joshi, Branje et al., 2021).

Wat betreft de tweede kennislink, wordt *nudging* in de wetenschappelijke literatuur vooral benaderd vanuit de psychologie en economie, en nog weinig vanuit de geografie. Alleen Avineri (2012), Gill en Gill (2012), Jones, Pykett & Whitehead (2011), Reid en Ellsworth-Krebs (2019) en Strauss (2008; 2009) hebben de invloed van *nudging* op gedrag in een geografische- of beleidscontext onderzocht. Daarbij wordt de term *nudging* overigens nog niet veelvuldig gebruikt in de literatuur. Het wordt eerder beïnvloeding van gedrag/keuzes van burgers of libertair paternalisme -waar *nudging* een vorm van is- genoemd. Reid en Ellsworth-Krebs (2019) impliceren wel dat er op het gebied van *nudging* in de geografische context nog veel vooruitgang te boeken is. Forberger, Reisch, Kampfmann & Zeeb (2019) sluiten zich hierbij aan en zeggen vertrouwen in *nudge*-interventies te hebben om fysieke activiteit - waar risicovol buitenspelen onder geschaald zou kunnen worden- te promoten. Hierbij benoemen ze wel dat er op dit moment nog veel *gaps* in de literatuur zijn en meer onderzoek en tests nodig zijn. Dit onderzoek poogt daaraan bij te dragen.

Niet alleen is er wetenschappelijke vooruitgang te boeken op het gebied van *nudging* binnen de geografie, maar ook binnen de specifieke onderzoeksniche betreft stimuleren tot het maken van risicovolle spelkeuzes. Nog niet eerder is onderzoek gedaan naar of *nudge*-interventies, zoals voetstappen, ertoe in staat zijn kinderen te sturen naar mogelijke risicovolle spelaanleidingen en hun zo te stimuleren tot het maken van risicovolle spelkeuzes. Oftewel, *nudging* staat op dit gebied letterlijk nog in de kinderschoenen op dit moment. Dit onderzoek draagt dan ook bij aan het verkrijgen van meer inzicht in de (in)effectiviteit van het plaatsen van *nudge*-interventies op het risicovolle speelgedrag van kinderen in de wijk.

Als laatste, maakt dit onderzoek gebruik van kindgerichte kwalitatieve onderzoeksmethoden; wat betekent dat de participerende kinderen uit Lunetten-Zuid centraal staan. Zoals eerder benoemd, wordt risicovol spelen in de literatuur veelal onderzocht vanuit het perspectief van volwassenen (Cevher-Kalburan & Ivrendi, 2016; Kleppe, Melhuish & Sandseter, 2017; Lavrysen, Bertrands & Leyssen, 2017; Spencer, Joshi, Branje et al., 2021). Aangezien risicovol spelen kinderen betreft, is het daarentegen juist van belang door hun ogen te kijken en hun stem te horen. Zo benoemen Burke (2005), Carpiano (2009) en Skelton (2009) dan ook dat de perspectieven van kinderen meer meegenomen moeten worden in onderzoek; al helemaal als het over de speelruimte van de kinderen zelf gaat. Dit onderzoek streeft er dan ook naar -vanuit de participerende kinderen- te laten zien waar ze behoefte aan hebben tijdens vrij buitenspelen in de wijk, op welke manier ze risicovolle spelkeuzes maken en hoe ze reageren op *nudge*-interventies.

Leeswijzer

Het theoretische kader volgt deze inleiding op. In dit theoretische kader wordt toegelicht wat risicovol spelen is. Vervolgens wordt uiteengezet wat het *Dynamic Model for Play Choice* inhoudt en hoe risicovol spelen in de vier centrale karakteristieken uit dit model past. Als laatste wordt verduidelijkt wat *nudging* is en hoe dat toegepast kan worden op risicovol spelen in de wijk. Dit wordt samengevat in het conceptuele model, waaruit ook de deelvragen volgen. Daarna wordt het Utrechtse speelvisie beleid van de gemeente en de keuze voor Lunetten-Zuid als wijk toegelicht in het context-hoofdstuk. Het methode-hoofdstuk volgt hierna, waar de keuze voor de kwalitatieve onderzoeksmethoden expert-interviews, *play alongs*, focusgroepen en een *nudge*-experiment wordt verklaard. Daarop volgt het resultatenhoofdstuk, waarbij per karakteristiek- en deelvraag de uitkomsten uit het onderzoek worden gedeeld, deze aan de literatuur worden gekoppeld en vervolgens de betreffende deelvraag wordt beantwoord. In het laatste hoofdstuk wordt de centrale vraag beantwoord in de conclusie. Daaropvolgend worden de limitaties en aanbevelingen voor vervolgonderzoek besproken in de discussie en wordt er gereflecteerd op de gehanteerde onderzoeksmethoden.

2. Theoretisch kader

In dit hoofdstuk wordt toegelicht wat risicovol buitenspelen is. Vervolgens wordt uiteengezet hoe risicovolle spelkeuzes te passen zijn binnen het *Dynamic Model for Play Choice*; wat op basis van de karakteristieken ‘activiteit’, ‘context’, ‘relationeel’ en ‘kind’ gedaan wordt. Vervolgens wordt ingegaan op wat *nudging* inhoudt en hoe dit ingezet kan worden om kinderen te stimuleren risicovolle spelkeuzes te maken. Als laatste wordt het conceptuele model en de daaruit volgende deelvragen, die centraal staan in dit onderzoek, toegelicht.

2.1 Definiëring en belang van risicovol buitenspelen

2.1.1 Wat is risicovol buitenspelen?

Ondanks dat de tijd die kinderen buiten al spelend doorbrengen aan het afnemen is (Cole-Hamilton, Harrop & Street, 2002; Kemple et al., 2016), geven kinderen wel aan dat buitenspelen nog steeds hun voorkeur heeft wat betreft spelvorm (Jantje Beton, 2018; Miller & Kuhaneck, 2008). Uit het onderzoek van Miller & Kuhaneck (2008) komt naar voren dat kinderen tijdens spelen vooral streven naar het ervaren van plezier, en dat met name gedurende buitenspelen beleven. Seghers et al. (2008) voegen hieraan toe dat kinderen, naast plezier, ook op zoek zijn naar uitdagend- en avontuurlijk buitenspel. “Kinderen vernoemen heel duidelijk het samengaan van angst en aantrekking in hun avontuurlijk spel”, aldus Seghers et al. (2008, p. 59). De VNG voegt hieraan toe dat kinderen zich het beste ontwikkelen op de grens van wat ze net wel en nog niet kunnen. Het is belangrijk dat kinderen leren ondervinden waar hun grens ligt en hoe om te gaan met risico’s (VNG, 2006). Risicovol buitenspelen geeft kinderen hier de mogelijkheid toe.

In dit onderzoek wordt uitgegaan van risicovol buitenspelen als zijnde een vorm van ‘free and active outdoor play’. Om ‘free and active outdoor play’ te definiëren, wordt de beschrijving van Tremblay, Gray, Babcock, Barnes, Costas et al. (2015) aangehouden. Zij beschrijven deze vorm van spel als een ongestructureerde fysieke activiteit, die buiten en in de vrije tijd van het kind plaatsvindt. Deze manier van spelen is intrinsiek gemotiveerd en vrij van externe regels of spelstructuur (Brussoni, Olsen, Pike & Sleet, 2012). Wanneer een kind vrijgelaten wordt in hoe of met wat ergens gespeeld wordt, wordt dit gezien als ongestructureerd spel. Hiermee ligt de vrijheid bij het kind om te bepalen wat hij/zij wil gaan doen, op basis van zijn/haar spelinteresses- en behoefte op dat moment (Flannigan & Dietze, 2017).

Specifiek voor de definiëring van risicovol buitenspelen wordt uitgegaan van de veelgebruikte definitie (Brussoni, Gibbons, Gray, Ishikawa, Sandseter, 2015; Cooke et al., 2019; Tremblay et al., 2015) van *risky play* door Sandseter (2009a). Zij definieert *risky play* als: “thrilling and exciting forms of play that involve a risk of physical injury” (p. 3). Daarbij wordt het risico nemen van kinderen gedurende risicovol buitenspel omschreven als fysiek van aard, vrijwillig en iets waar kinderen plezier uit halen (Cooke et al., 2019; Sandseter, 2009a).

Risicovol spelen kan gezien worden als onderdeel van het bredere begrip ‘beneficial risk’. Een voordelig risico wordt door Cooke, Wong & Press (2019) omschreven als “engaging in experiences that take a person outside of their comfort zone and include outcomes that may be beneficial to learning, development and life satisfaction” (p. 2). Cooke et al. (2019) benoemen dat ‘beneficial risk’ zich niet alleen richt op fysieke risico’s, maar ook op sociale, emotionele en cognitieve risico’s die genomen kunnen worden. Deze laatste drie vormen van risico nemen slaan terug op ontwikkeling van iemands identiteit en het gevoel van erbij horen. Aangezien dit onderzoek zich focust op buitenspelen -wat een

fysieke activiteit is- wordt de definitie van *beneficial risk* in dit onderzoek enkel bekeken in het licht van fysieke risico's tijdens het buitenspelen.

Hoewel uit de definitie van Sandseter (2009a) opgevat kan worden dat risicovol spelen samenhangt met mogelijk gevaar of ongelukken, is dat niet altijd op voorhand het geval. Kleppe et al. (2017) voegen meer nuance toe aan deze definitie door *risky play* te zien als een spelvorm die samengaat met onzekerheid en verkenning bij kinderen en wat zich kan uiten in zowel positieve als negatieve gevolgen. Waar een mogelijk ongeluk of het gevoel van angst een voorbeeld is van een negatief gevolg dat voortvloeit uit risicovol spelen, is juist het gevoel van opwindning en overwinning een voorbeeld van een positief gevolg (Kleppe et al., 2017).

Zoals Greenfield (2003) en Tremblay et al. (2015) benoemen is het overigens van belang *risky play* (met voordelige risico's) niet te verwarren met *hazardous play* (met negatieve risico's). Een *hazard* is een gevaar dat een kind niet ziet, waardoor voor kinderen de mogelijkheid tot letsel oplopen ook niet duidelijk is en dit dus negatieve risico's met zich meedraagt (Brussoni et al., 2012; Greenfield, 2003; Tremblay et al., 2015; Little & Wyver, 2008). Hoewel ook bij *risky play* de kans bestaat voor kinderen om zich mentaal- of fysiek te bezeren, wordt dit gezien als een voordelig risico aangezien het veelal in omgevingen plaatsvindt waarin ze veilig kunnen ontdekken, proberen en daarmee ook op hun eigen tempo risico's kunnen nemen. Kinderen worden gedurende risicovol spelen openlijk blootgesteld aan de risico's, waardoor ze deze zelf kunnen herkennen en uiteindelijk bepalen op welke manier en in hoeverre ze het risico willen nemen (Herrington & Pickett, 2019; Sandseter, 2009a).

2.1.2 Waarom is risicovol buitenspelen belangrijk?

Voorheen werden speelplaatsen zo veilig en risico avers mogelijk ingericht als gevolg van letsel preventiestrategieën en toegenomen angst van ouders voor de veiligheid van kinderen (Brussoni et al., 2015). Op dit moment is er sprake van een verandering in dit paradigma, waarbij het uitgangspunt "as safe as possible" omslaat naar "as safe as necessary", aldus Brussoni et al. (2012, p. 3134). Little & Wyver (2008) vullen hierop aan dat het doel moet zijn om een buitenspeelomgeving aan te bieden waar de risico's op letsel beperkt worden, maar de creativiteit, uitdaging en opwindning behouden blijven.

In het vernieuwde paradigma wordt gehoor gegeven aan de noodzaak van risicovol buitenspelen, waarbij uitgegaan wordt van twee uitgangspunten: (1) kinderen hebben een natuurlijke neiging tot risicovol spel en (2) het veilig houden van kinderen houdt juist in dat je ze risico's laat leren nemen en beheersen (Brussoni et al., 2012).

Het belang van risicovol buitenspelen blijkt ook uit verschillende onderzoeken. Zo wordt door Lavrysen, Bertrands, Leyssen, Smets & Vanderspikken (2015) benoemt dat *risky play* bijdraagt aan verbetering van risico-inschatting en competentie, verhoogde zelfwaardering en verminderde conflictgevoeligheid. Cooke et al. (2019) zetten daarnaast uiteen dat risicovol buitenspelen kinderen vaardigheden leert op het gebied van risicobeheer, doorzettingsvermogen, veerkracht en creativiteit (Brussoni et al., 2015; Simmons & Ren, 2009). Al met al kan gesteld worden dat: "Opportunities to engage with beneficial risks can support the development of confident, competent and resilient children and educators, resulting in a community of learners who know how to assess and manage uncertainty, and see failure not as negative, but as a positive catalyst for growth and development", aldus Cooke et al. (2019, p. 6).

2.2 Hoe komt de keuze tot risicovol buitenspelen tot stand?

Kinderen geven invulling aan hun spel door spelkeuzes te maken. Hoe deze keuzes tot stand komen en op welke manier daardoor buiten wordt gespeeld, verschilt echter per kind en situatie (Miller & Kuhaneck, 2008). Om dit toe te lichten hebben Miller en Kuhaneck (2008), op basis van hun onderzoek naar de spelervaringen- en voorkeuren onder kinderen tussen de zeven en elf jaar oud, het *Dynamic Model for Play Choice* ontwikkeld.

Zoals figuur 2.1 toont, geeft dit model de dynamische samenhang van de verschillende factoren die van invloed zijn op de uiteindelijke spelkeuze van een kind weer. Hierin staat *fun* centraal, aangezien dat hetgeen is wat kinderen willen ervaren tijdens spelen. Zolang kinderen het gewenste speelplezier beleven, zullen ze dan ook de desbetreffende spelkeuze blijvend maken. (Miller & Kuhaneck, 2008). De vier genoemde karakteristieken (activiteit, context, relationeel en kind) liggen ten grondslag aan de spelkeuze. Deze karakteristieken beschrijven wat kinderen belangrijk vinden tijdens het buitenspelen en zijn daarmee van invloed op het plezier dat kinderen vergaren gedurende spelen.

Zoals het onderste deel van het model laat zien, zijn ook de factoren emotie, voorkeur en mate van beheersing van invloed op het blijvend maken van bepaalde spelkeuzes (Miller & Kuhaneck, 2008). Deze drie factoren liggen echter buiten de reikwijdte van het onderzoek en worden daardoor buiten beschouwing gelaten. In dit onderzoek wordt dus enkel gefocust op het bovenste deel van het model.

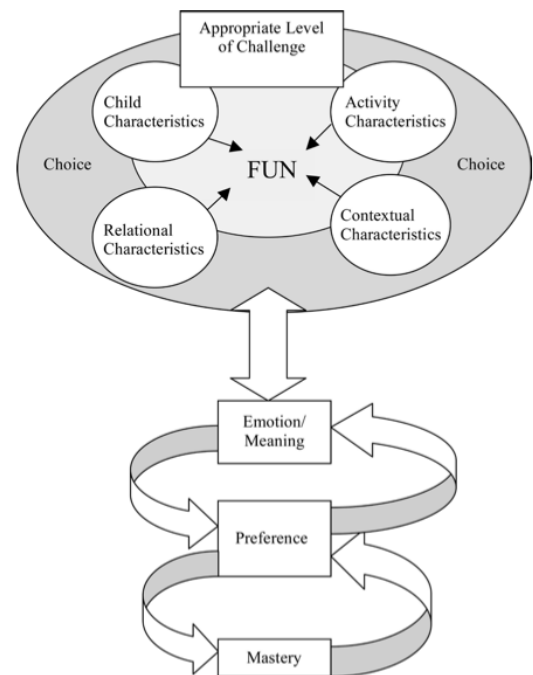


Fig. 2.1 Dynamic Model for Play Choice (Miller & Kuhaneck, 2008)

Zoals in de inleiding al is benoemd, wordt het *Dynamic Model for Play Choice* in dit onderzoek gehanteerd als leidraad voor de algehele structuur. De totstandkoming van risicovolle spelkeuzes in Lunetten-Zuid wordt onderzocht aan de hand van de vier bovengenoemde karakteristieken uit het model. Zo wordt er in dit onderzoek van uitgegaan dat de keuze voor risicovol buitenspelen in de wijk ontstaat door de intrinsieke behoefte aan risicovolle spelactiviteiten (activiteit), de fysieke omgeving (context), de sociale omgeving (relationeel) en de ervaring van het kind tijdens het risicovolle spelen (kind). Hoe de keuze voor risicovol buitenspelen voortkomt uit deze vier karakteristieken, wordt in de volgende paragrafen uiteengezet. Wel moet hierbij de kanttekening worden gemaakt dat risicovol buitenspelen met name in de context van formele speelplekken en de kinderopvang onderzocht is. De onderzoeken in die context en tevens de kennis die vergaard is over algemeen buitenspelen in de gehele wijk, worden gezien als fundament voor de toepassing van het model op risicovol buitenspelen op wijkniveau.

2.3 Activiteit: voorzien in intrinsieke behoefte aan risicovolle spelactiviteit

Een van de vier karakteristieken die van invloed is op de spelkeuze van een kind, is de spelactiviteit. Het deelnemen aan een spelactiviteit wordt gedaan vanuit intrinsieke en individuele behoeftes. Uiteindelijk is, zoals ook in de voorgaande paragraaf is genoemd, het plezierige gevoel hetgeen wat elk kind hoopt te bereiken met de spelkeuze voor een bepaalde spelactiviteit (Miller & Kuhaneck, 2008).

Naast plezier ervaren, hebben kinderen ook de behoefte om tijdens spelactiviteiten zich vrij te kunnen bewegen (Jantje Beton, 2018; Miller & Kuhaneck, 2008; Veitch, Salmon & Ball, 2007). In deze intrinsieke beweeg behoefte kan voorzien worden door risicovol te spelen (Sando, Kleppe & Sandseter, 2021). Niet alleen speelt risicovol spelen zich vaak af wanneer kinderen zich vrij -en dus zonder toezicht- kunnen bewegen (Sandseter, 2011), maar ook wanneer zij buiten zijn (Cooke et al., 2019; Stephenson, 2003). De buitenruimte biedt immers veel mogelijkheden om beweeglijke- en tevens risicovolle spelactiviteiten te laten plaatsvinden, zoals bijvoorbeeld glijden, balanceren, achtervolgen, klimmen, over de grond rollen en stokken maken (Kleppe et al., 2017; Stephenson, 2003). “Buitenspelen is voor kinderen vaak ‘in de struiken spelen’, ‘kampen bouwen’, ‘in bomen klimmen’, ‘legertje spelen’”, aldus Seghers et al. (2008, p. 60). Specifiek voor de kinderen in Nederland blijkt ook uit het onderzoek van Jantje Beton (2018) dat beweeglijke buitenspelactiviteiten graag door kinderen worden gedaan.

Daarnaast zijn kinderen ook op zoek naar risico's en uitdagingen in hun spel. Risicovolle spelactiviteiten bieden kinderen deze uitdaging, wat van belang is voor het spelplezier- en de keuze van een kind. (Ferré, Guitart & Ferret, 2006; Veitch, Salmon & Ball, 2007). Sandseter (2009b) benoemt dat kinderen ervan houden om risicovol te spelen. Het nemen van risico's lijkt volgens haar dan ook een natuurlijk onderdeel te zijn dat in het spel van kinderen terug te zien is. Kinderen raken opgewonden en gemotiveerd van risicovol spelen in de buitenlucht, aangezien ze zo de kans krijgen dingen te leren en een gevoel van prestatie te ervaren wanneer ze erin slagen een uitdaging te beheersen (Cumbo, Jacobs, Leong en Kanstrup, 2014; Sandseter, 2009b). Het is dan ook van belang meer in te spelen op deze risicovolle speelbehoefte, aangezien driekwart van de kinderen aangeeft buitenspelen nog leuker te gaan vinden wanneer er meer spannende speelplekken zouden zijn (Jantje Beton, 2018). Wel moet hierbij vermeld worden dat hoewel kinderen de voorkeur geven aan risicovolle spelactiviteiten die uitdaging bieden, ze het ook belangrijk vinden dat ze niet té moeilijk zijn (Miller & Kuhaneck, 2008).

Al met al, draagt risicovol spelen zo dus bij aan het ervaren van het gewenste speelplezier van kinderen. Dat risicovol spelen als plezierig wordt ervaren door kinderen, is dan ook gebleken uit het onderzoek van Sando, Kleppe en Sandseter (2021). Om risicovol spelen specifiek te categoriseren als activiteit zijnde, hebben Jelleyman, McPhee, Brussoni, Bundy & Duncan (2019) een categorisering van acht risicovolle spelactiviteiten opgesteld. Deze categorisering wordt getoond in figuur 2.2 en is op basis van het onderzoek van Sandseter (2007). Er kan gesteld worden dat deze acht risicovolle spelactiviteiten kinderen voorzien in hun bovengenoemde speelbehoefte tijdens vrij buitenspelen. Elke categorie geeft een risicovolle spelactiviteit weer, met daarbij de bijbehorende risico's en voorbeelden van hoe en met welke elementen de activiteit tot uiting komt. Voor de categorieën wordt, om zo dicht mogelijk bij de juiste definitie van Jelleyman et al. (2019) te blijven, de Engelse benaming aangehouden.

Categorie	Risico	Voorbeeld
<i>Great heights</i>	Gevaar voor letsel door vallen	Klimmen, springen, balanceren, hangen, swingen
<i>High speed</i>	Ongecontroleerde snelheid en tempo die tot botsingen kunnen leiden	Swingen, glijden, sleeën of niet gemotoriseerde voertuigen
<i>Adult tools</i>	Kans op letsel of verwondingen	Messen, zagen, bijlen, boren touwen
<i>Dangerous elements</i>	Risico op verwonding door ergens in of uit te vallen	Bomen, kliffen, water, vuur
<i>Rough and tumble</i>	Kinderen kunnen elkaar verwonden	Stoeien, worstelen, schermen met stokken
<i>Disappear or get lost</i>	Kinderen zijn zonder toezicht, alleen of verdwaald	Zwervend door de buurt met vrienden of alleen, op verkenning
<i>Loose parts</i>	Gevaar voor verwonding door scherpe of zware voorwerpen en gebruik van vuile voorwerpen.	Banden, stokken, hout, dekzeilen
<i>Messy play</i>	Kans op ziekte door onhygiënische omgevingen	Spelen in modder, vuil, zand of water

Fig. 2.2 Risicovolle spelactiviteiten per categorie (Eigen ontwerp op basis van Jelleyman et al., 2019)

2.4 Context: fysieke plekken- en omgevingen die leiden tot risicovol spelen

Hoewel risicovolle spelactiviteiten voorzien in de intrinsieke speelbehoefte van kinderen, kan de keuze voor risicovol spelen in de wijk beïnvloed worden door de fysieke omgeving. In dit onderzoek wordt de fysieke omgeving onderverdeeld in (1) speelplekken en (2) speelomgevingen.

Volgens Miller & Kuhaneck (2008) is de ‘context’ en dus de fysieke omgeving van belang voor de totstandkoming van spelkeuzes, waaronder ook de keuze voor risicovol spelen. Hoewel er niet eerder onderzoek gedaan is naar risicovol buitenspelen op wijkniveau en waar in de wijk dat tot stand komt, kan er uit verscheidene onderzoeken worden opgevat dat kinderen voorkeur geven aan buitenspelen op de informele- en open plekken en straten van de wijk. Daarentegen is wel bekend dat op formele speelplekken risicovol buitenspelen veelal tot uiting komt in een natuurlijke- en ongestructureerde omgeving. Deze paragraaf richt zich enerzijds op ‘speelplekken’ en anderzijds op ‘speelomgevingen’ als zijnde onderdeel van de overkoepelende karakteristiek ‘context’.

2.4.1 Speelplekken: kinderplekken in de wijk

Volgens Seghers et al. (2008) kunnen kinderen in vrijwel alles en overal een mogelijkheid tot spelen vinden. Wat betreft buitenspelen geven kinderen de voorkeur aan spelen op ‘kinderplekken’, ook wel bekend als *children’s places* (Seghers et al., 2008). Kinderplekken zijn speelplekken die enkel door kinderen aangeduid kunnen worden en een speciale betekenis voor ze hebben (Rasmussen, 2004).

De informele- en open plekken zijn de niet specifiek ingerichte speelruimte in een wijk. Volgens kinderen hebben deze plekken een hoog speel potentieel en worden deze geprefereerd als ‘kinderplek’ (Seghers et al., 2008). Met name de stoep, verkeersluwe straten, steegjes, pleintjes en groene ruimte worden door kinderen gebruikt tijdens buitenspelen (Carroll, Witten & Stewart, 2017; Gemeente Utrecht, 2021b). Deze plekken worden voornamelijk benut binnen de wijkgrenzen, aangezien kinderen de voorkeur geven aan buitenspelen in de directe woonomgeving (Bouw & Karsten, 2004; Jantje Beton, 2018; Seghers et al., 2008) en onderweg naar school (Romero, 2015). Kinderen zien de wijk en haar straten als meer dan een plek om je enkel doorheen te verplaatsen (Tranter & Doyle, 1996). Hoewel woonwijken veelal zijn ingericht als monofunctionele ruimtes en in het teken staan van de auto, spelen kinderen daar dus op niet-‘bedoelde’ manieren en plekken (Bouw & Karsten, 2004).

Kinderen prefereren spelen op de informele plekken in de wijk over spelen op een formele speelplek. Zo blijkt uit onderzoek van van Gils (2000) dat: “...op straat kunnen spelen voor kinderen een belangrijke kwaliteit van de leefomgeving is. Speelpleintjes zijn wel nodig, maar ze kunnen nooit hetzelfde betekenen als ‘op straat kunnen spelen’, dat een ondubbelzinnig positieve waardering krijgt”, aldus Seghers et al. (2008, p. 56). Aangezien formele speelplekken in de wijk niet altijd voorzien in de behoefte aan uitdaging tijdens het buitenspelen van kinderen (Ball, 2004), zoeken ze dit op informele plekken in de wijk op (Seghers et al., 2008). Daarnaast worden formele speelplekken door kinderen veelal gezien als een plek voor jongere leeftijdsgroepen (Ferré, Guitart & Ferret, 2006; Burke, 2005; Seghers et al., 2008; Visser & Van Aalst, 2021) en ontmoedigen afval, verouderde en/of kapotte speelfaciliteiten, graffiti en achterstallig onderhoud van de omgeving het gebruik (Ferré, Guitart & Ferret, 2006). Kortom, met name de informele- en open plekken maken de gehele buurt tot een speelplek voor kinderen. In hoeverre de kinderen deze ‘kinderplekken’ ook zien als plek om risicovol buiten te spelen, wordt in dit onderzoek bezien.

2.4.2 Speelomgevingen: natuurlijk en ongestructureerd

Risicovol buitenspelen komt daarnaast met name tot stand op plekken in een natuurlijke- en ongestructureerde context (Sandseter, Sando & Kleppe, 2021; Seghers et al., 2008). Zo is er een positieve correlatie gevonden tussen het bevinden in de natuur en de totale hoeveelheid risicovol spel dat zich voordoet (Sandseter et al., 2021). Seghers et al. (2008) voegt hieraan toe dat: “In dat avontuurlijke, dat prikkelen van de fantasie, is ‘wilde’ groene ruimte zonder meer onvervangbaar” (p. 58). De ‘wilde’ groene ruimte -ofwel de natuurlijke- en ongestructureerde omgeving- wordt dus gewaardeerd als risicovolle speelomgeving wanneer kinderen vrij buitenspelen (Burke, 2005; Cole-Hamilton, Harrop en Street, 2002).

2.4.2.1 Natuurlijke speelomgeving

Informeel, groene ruimtes bieden kinderen de mogelijkheid te spelen in hun eigen wereld en hoe ze dat zelf willen, mede omdat er weinig toezicht van volwassenen is. Kinderen hebben daardoor een sterke spelvoorkeur voor spelen in een natuurlijke omgeving, die ze de kans geeft uitdagingen op te zoeken en bijvoorbeeld “kampen te bouwen, in bomen te klimmen en in struiken te spelen”, aldus Seghers et al. (2008, p. 57). “Children often prefer to play in these unstandardized spaces [de natuurlijke omgeving], and they afford higher risk-taking in play than ordinary standardized playground equipment”, aldus Sandseter et al. (2021, p. 11). Sandseter et al. (2021) benoemen dat de geprefereerde natuurlijke omgeving bestaat uit bomen, struiken, boomstronken, modderige en grasachtige heuvels en oneffen oppervlakken. Romero (2015) voegt hier ook aan toe dat het van belang is dat langs schoolroutes plekken natuurlijk ingericht worden, die daarmee de mogelijkheden aan kinderen bieden om hun eigen avonturen te bepalen, te creëren en op te zoeken.

Uit het onderzoek van Cumbo et al. (2014) bleek dat kinderen vertrouwd waren met plaatselijke, natuurlijke materialen en waardering uitspraken over de verscheidenheid aan ‘affordances’¹ die ze bevatten. Tijdens het risicovol spelen in een natuurlijke omgeving worden de *affordances* van verschillende natuurlijke materialen gebruikt. Zo kan een tak dienen als bezem of zwaard (Cumbo et al., 2014) en daarnaast ook aanmoedigen tot fantasierijk bouw- en constructiespel (Burke, 2005; Veitch et al., 2007). Dat een natuurlijke omgeving meerdere *affordances* biedt, leidt er daardoor ook toe dat er meerdere risicovolle spelactiviteiten (figuur 2.2.) ondernomen kunnen worden.

Oftewel, natuurlijke materialen zijn *open-ended materials* die kunnen inspelen op de behoefte om risico’s te nemen en de verbeelding van kinderen. “Natural elements are easy to find, cheap and they do not offer the limited options that commercial toys do”, aldus Bento en Dias (2017, p. 2). Het bieden van een natuurlijke buitenspeelomgeving van hoge kwaliteit vraagt dan ook niet om dure voorzieningen of complexe ingrepen (Brussoni et al., 2017). Li en Seymour (2019) plaatsen hier overigens wel de kanttekening bij dat kinderen risicovol spel in een natuurlijke omgeving prefereren, mits de omgeving een gevoel van veiligheid biedt. Dit kan vergaard worden door gemakkelijke visuele- en fysieke toegang tot het groen en/of door het aanleggen van meer ‘gemanicuurde’ gebieden. Talbot en Kaplan (1984) benoemen namelijk dat een element van netheid in natuurlijke omgevingen wordt gewaardeerd, aangezien ongerepte en dichtbeboste gebieden door kinderen sneller geassocieerd worden met angst voor fysiek gevaar en negatieve risico’s.

¹ Door Gibson (1979) worden *affordances* beschreven als de mogelijkheden die een omgevingskenmerk of object aan een individu biedt. Hierbij is het mogelijk dat een bepaald object gebruikt wordt voor een bepaald doel, waarvoor het in eerste instantie niet bedoeld is.

2.4.2.2 Ongestructureerde speelomgeving

Naast in een natuurlijke omgeving, speelt risicovol buitenspelen zich ook vaak af op plekken in een ongestructureerde context (Seghers et al., 2008). Li en Seymour (2018) benoemen dat kinderen hun voorkeur uitspreken over spelen in een ongestructureerde omgeving, aangezien dat ruimte biedt voor variatie en diversiteit in hun spelactiviteiten. Spelen in zo'n omgeving moedigt aan tot uitdagende spelvormen en dus risicovol buitenspelen (Staempfli, 2009). “The places where such adventurous play experiences may occur are unstructured, outdoor play spaces that allow for innovative, creative, and child-directed play to transpire”, aldus Staempfli (2009, p. 270).

Het ontwikkelen van een ongestructureerde omgeving, die aanmoedigt tot *risky play*, kan gedaan worden door *loose parts* aan speelplekken toe te voegen (Flannigan & Dietze, 2017; Staempfli, 2009). *Loose parts* zijn objecten- en materialen die *open-ended* en manipuleerbaar zijn (Flannigan & Dietze, 2017); wat inhoudt dat ze op verschillende manieren door kinderen gebruikt kunnen worden tijdens het spelen (Daly & Beloglovsky, 2015; Flannigan & Dietze, 2017). Er kan dus gesteld worden dat ook losse elementen meerdere *affordances* bieden voor risicovolle spelactiviteiten. Deze losse elementen kunnen uiteenlopen van stenen en boomtakken tot aan touw, vuilnisbakken, dienbladen of banden (Flannigan & Dietze, 2017).

Kinderen profiteren met name van spelen met *loose parts* gedurende ongestructureerd buitenspel, dat tegelijkertijd ook plaatsvindt in een natuurlijke omgeving (Flannigan & Dietze, 2017; Legget & Newman, 2017). Op deze manier biedt de ongestructureerde- en tevens natuurlijke omgeving een hoge verscheidenheid aan *affordances* die leiden tot verschillende risicovolle spelactiviteiten (figuur 2.2). Wel is een frequente wisseling van *loose parts* van belang om er een hoge buitenspeelwaarde aan te geven (Flannigan & Dietze, 2017). “Outdoor play environments with loose parts that are changed regularly provide children with challenges and a sense of wonder, because the potential play experiences are constantly changing”, aldus Flannigan & Dietze (2017, p. 54). Brussoni, Ishikawa, Brunelle en Herrington (2017) sluiten zich erbij aan dat het van belang is kinderen veelzijdige en wisselende omgevingen aan te bieden. Zo worden de *affordances* gemaximaliseerd, waardoor kinderen kunnen spelen zoals ze zelf willen en ze de mate van risico's nemen zelf kunnen kiezen.

2.4.3 Randvoorwaarden voor buitenspelen in de wijk

Wel moet hierbij de kanttekening gemaakt worden dat buitenspelen - en zo ook risicovol buitenspelen – echter alleen kan plaatsvinden wanneer de randvoorwaarden in de wijk ook veilig en uitnodigend zijn. Om de speelbaarheid op wijkniveau te waarborgen, is het van belang dat rekening gehouden wordt met twee randvoorwaarden, namelijk (1) (verkeers)veiligheid en (2) de ruimtelijke inrichting (Visser & Van Aalst, 2021). Om een kind vrij de wijk te laten ontdekken - en daarmee risico's te laten nemen - is het van belang de wijk als speelomgeving zo veilig als nodig is in te richten (Brussoni et al., 2012). Wanneer de wijk en haar kinderplekken veilig en toegankelijk zijn, vormt dat de contextuele basis waarvan uit risicovol gespeeld kan worden. Ondanks dat deze randvoorwaarden buiten de reikwijdte van dit onderzoek liggen, worden ze toch kort uiteengezet.

1. (Verkeers)veiligheid in de wijk

Kinderen geven de voorkeur aan vrij buitenspelen zonder toezicht in de informele openbare ruimte, maar doen dit wel het liefste op plekken die sociaal veilig worden beschouwd en ook fungeren als observatiepunt (zoals straathoeken of zichtbare open plekken) (Jennen, 2006; Seghers et al., 2008). Kinderen willen zien en gezien worden, wat verklaart waarom ze voorkeur geven aan bewegen rondom plekken waar zij zelf de omgeving en anderen in de gaten kunnen houden en vice versa (Jennen, 2006). Wheway en Millward (1997) benoemen dat plekken die open en zichtbaar zijn daarom de meest gebruikte speelplekken zijn. Aanvullend hierop kaarten Witten, Kearns, Carroll, Asiasiga & Tave'e (2013) het belang van sociale connecties binnen de wijk en het 'eyes on the street' gevoel aan, wat wordt beschreven als de natuurlijke wijze waarop toezicht gehouden wordt op straat door medegebruikers. Dit sociaal veilige gevoel op straat is van belang voor de speelpotentie van een wijk.

Naast de sociale veiligheid, is ook de verkeersveiligheid van belang om buiten veilig risicovol te spelen. Cole-Hamilton, Harrop en Street (2002) benoemen dat kinderen veilige straten zien als straten die dichtbij huis of (bevriende) leeftijdsgenoten zijn, weg van verkeer zijn en tegelijkertijd worden gebruikt door andere mensen. Uit de literatuur blijkt dat zowel kinderen (Cole-Hamilton, Harrop & Street, 2002) als ouders (Jones, Davis & Eysers, 2000; Wheway & Millward, 1997) stellen dat verkeersonveiligheid op straat een negatieve invloed heeft op de vrije bewegingsmogelijkheden van kinderen in de wijk. Hoewel uit onderzoek van Seghers et al. (2008) ook blijkt dat kinderen een voorkeur geven aan spelen in een buurt waar weinig verkeer is, benoemen zij daarentegen dat kinderen de aanwezigheid van verkeer niet relateren aan buitenspelen. "Hoewel kinderen de voorkeur geven aan verkeersluwe wijken met een variëteit aan speellocaties, associëren kinderen (verkeers)onveiligheid niet echt met buitenspelen", aldus Seghers et al. (2008, p. 62).

2. Ruimtelijke inrichting van de wijk

Naast het streven naar sociale- en verkeersveiligheid op straat, is ook de inrichting van de straten zelf van belang voor het stimuleren van risicovol buitenspelen. Zo is het belangrijk dat er genoeg loop- en speelruimte is op de stoep en straten daarbij zo ingericht zijn dat ze de mogelijkheid bieden tot het nemen van een loop pauze (Ekawati, 2015). Kruispunten, pleinen, parken, verbredingen of open ruimtes kunnen hierbij dienen als pauzeplek (Jacobs, 1993). Ook benoemt Ekawati (2015) het belang van toegankelijkheid; elke voetganger zou in een veilige en continue beweging door de straten moeten kunnen bewegen. Wheway en Millward (1997) benoemen dat de meeste speelactiviteit- en tevredenheid wordt waargenomen wanneer een wijk is opgebouwd aan de hand van voetpadnetwerken en over doodlopende wegen, openbare open ruimte en speelplekken -met inbegrip van groene ruimte- beschikt.

Daarnaast dragen de functionele componenten van een straat bij aan de speelkwaliteit. Zo blijkt dat de aanwezigheid van trottoirs, straatmeubilair, straatverlichting (Fruin, 1971), poorten, bestrating, borden, luifels en fontein en het aantrekkelijker maakt voor kinderen om zich op straat te bevinden (Jacobs, 1993). Hierbij speelt het onderhoud en tevens de variatie, plaatsing en hoeveelheid van functionele componenten een belangrijke rol (Ekawati, 2015). Zo benoemen Seghers et al. (2008) dat "een meer gevarieerde inrichting ook een meer gevarieerd gebruik van de ruimte oplevert: zowel meer soorten activiteiten [speelactiviteiten] als het gebruiken van meer plaatsen [speelplekken]" (p. 47).

2.5 Relationeel: externe aan- en ontmoediging in keuze voor risicovol spelen

Naast de fysieke omgeving (context), heeft ook de directe sociale omgeving van kinderen (relationeel) invloed op het maken van spelkeuzes (Miller & Kuhaneck, 2008). De directe sociale omgeving bestaat uit externe relationele factoren, waaronder -in dit onderzoek- (bevriende) leeftijdsgenoten en ouders vallen. Deze externen zijn in staat om in risicovolle spelkeuzes aan- of juist te ontmoedigen. Omdat dit onderzoek zich richt op risicovol spelen tijdens buitenspelen in de vrije tijd van kinderen, wordt enkel op (bevriende) leeftijdsgenoten en ouders gefocust omdat dat diegene zijn waar kinderen dan voornamelijk direct contact mee hebben.

2.5.1 (Bevriende) leeftijdsgenoten

De onderzoeken van Miller en Kuhaneck (2008) en Veitch, Salmon en Ball (2007) tonen aan dat kinderen liever spelen met anderen dan alleen, waarbij met name (bevriende) leeftijdsgenoten bijdragen aan de mate van plezier (Miller & Kuhaneck, 2008). Zo vonden Veitch, Salmon & Ball (2010) dat er een positief verband is tussen vrienden in de buurt en de hoeveelheid tijd die buiten wordt gespendeerd door kinderen. De aanwezigheid van (bevriende) leeftijdsgenoten is dan ook vaak een reden om buiten te gaan spelen (Visser & Van Aalst, 2021). Het zien van andere kinderen in de fysieke omgeving is daarmee dus een motiverende factor om te gaan spelen (Slot in Wolters, 2021). In dat geval zou beredeneerd kunnen worden dat de sociale omgeving zowel relationeel als contextueel gegrond is; het zien van kinderen in de fysieke omgeving (context) moedigt aan tot het naar buiten trekken en direct contact maken met andere kinderen (relationeel).

Hoewel naar voren komt dat kinderen tijdens het buitenspelen het liefste spelen met kinderen van hetzelfde geslacht -aangezien zij dezelfde spelvoorkeuren hebben- (Miller & Kuhaneck, 2008), blijkt dat risicovolle spelactiviteiten net zo graag door jongens als meisjes worden gedaan. Zo benoemen Bento en Dias (2017) en National Children's Bureau (2002) dat zowel jongens als meisjes voorkeur geven aan spelen met groene en natuurlijke elementen, en graag deelnemen aan activiteiten als verstoppertje, met water spelen, klimmen, balanceren en glijden (Ferré et al., 2006). Zowel het buitenspelen met deze elementen als de activiteiten hebben raakvlakken met risicovol buitenspelen.

Daarbij is gebleken dat de aanwezigheid van (bevriende) leeftijdsgenoten - in de vorm van mondelinge overtuiging en observatie - kinderen kan motiveren risicovolle activiteiten op te zoeken en zelfs meer risico's te nemen (Morrongiello & Lassenby-Lessard, 2007). Leeftijdsgenoten zijn daarnaast niet alleen van belang om in risicovol spel te stimuleren, maar ook om te faciliteren. Zo is het bijzijn van (bevriende) leeftijdsgenoten van invloed op de soorten spel die mogelijk zijn, aangezien sommige risicovolle spelactiviteiten (zoals *rough-and-tumble play*) enkel uitgevoerd kunnen worden met medespelers.

2.5.2 Ouders

Om een groter gevoel van vrijheid te ervaren, spelen kinderen het liefste zonder toezicht van volwassenen (Veitch, Salmon & Ball, 2007; Visser & van Aalst, 2021). Het gevoel van *independent mobility*, wat wordt gedefinieerd als de vrijheid om binnen de wijkgrenzen vrijuit te bewegen zonder toezicht van ouders, is dus belangrijk voor kinderen (Dodd, FitzGibbon, Watson & Nesbit, 2021). De mate van bewegingsvrijheid in de wijk heeft dan ook invloed op de hoeveelheid risico die wordt genomen gedurende buitenspelen. Het beperken van kinderen in hun bewegingsvrijheid wordt door de meeste ouders gedaan vanuit de angst voor verkeer en/of vreemden in de wijk. Hierbij worden vooral dochters -ofwel meisjes- weerhouden op zichzelf door de wijk te bewegen (Foster, Villanueva, Wood, Christian & Giles-Corti, 2014). Dat, zoals in paragraaf 2.3 is benoemd, risicovol spelen zich met name

afspeelt wanneer kinderen zich vrij en zonder toezicht kunnen bewegen (Sandseter, 2011), maakt dan ook dat de beperkingen door ouders in *independent mobility* ook het risicovolle spelen inperken (Little, 2010). Wanneer kinderen zonder toezicht van ouders spelen, is gebleken dat actief buitenspel -waar risicovol spelen onder valt- meer tot uiting komt en kinderen meer fysieke activiteit tonen (Herrington & Pickett, 2019; Janssen, 2015).

Daarnaast kunnen ouders het risicovolle buitenspelen ook direct beïnvloeden (Kytä, 2004; Wyver, Tranter, Naughton, Little, Sandseter et al., 2010). Hoewel de meeste ouders erkennen dat risicovol spelen van belang is voor kinderen, voelen veel ouders zich genooddaakt hun kinderen te beschermen voor risicovolle situaties om het oplopen van letsel te voorkomen (Little, 2010; McFarland & Laird, 2018). Hierdoor zijn deze ouders geneigd de risicovolle spelactiviteiten die kinderen ondernemen -en het daarin liggende risico- te reguleren of zelfs te limiteren (Kytä, 2004; Wyver et al., 2010). Volgens Allin, West en Curry (2014) is het echter van belang dat kinderen de ruimte krijgen om de *kick* te mogen ervaren wanneer zij zelf verantwoordelijkheid dragen voor het nemen van risico's en hun eigen risicobeslissingen maken, zonder interferentie van volwassenen.

Wel is het hierbij van belang te zorgen voor een veilige omgeving, aangezien kinderen zo risico's kunnen zoeken, vinden en nemen, zonder daarbij in gevaarlijke posities te komen (Little, Wyver & Gibson, 2011). Zolang kinderen zich veilig voelen op een bepaalde (speel)plek, zullen zij de voorkeur geven aan het zelfstandig opzoeken van spelactiviteiten (Cumbo, Jacobs, Leong & Kanstrup, 2014), die kunnen leiden tot positieve risicovolle spelervaringen.

2.6 Kind: ervaring van risicovol buitenspelen

In hoeverre kinderen risicovol buitenspelen opzoeken en op welke manier ze met de risico's omgaan, verschilt per kind. Dit hangt samen met individuele karakteristieken van kinderen (leeftijd, geslacht, vaardigheidsniveau) (Miller & Kuhaneck, 2008), maar aangezien dat buiten de reikwijdte van dit onderzoek ligt worden deze karakteristieken in de context van risicovol buitenspelen buiten beschouwing gelaten. De categorie 'kind', uit het *Dynamic Model for Play Choice*, wordt in dit onderzoek enkel belicht vanuit het perspectief dat focust op hoe kinderen risicovol buitenspelen ervaren.

Risico's worden door elk kind vanuit een eigen en uniek subjectief oogpunt beoordeeld en genomen (Sandseter, 2009a). De kinderen die geïnteresseerd zijn in risicovol buitenspelen, worden gemotiveerd vanuit "...the intention of experiencing the excitement and the joy of mastering a risky and potentially dangerous situation, and the thrill of being on the dangerous edge, fully aware of the possible outcome of fear or, even worse, injury", aldus Apter (2007) in Sandseter (2009a, p. 7). Plezier en opwinding zijn hierbij de krachtigste factoren die leiden tot het herhalend vertonen van risicovol spelgedrag (Sutton-Smith, 1997), wat tevens aansluit bij het uitgangspunt van het *Dynamic Model for Play Choice* zoals beschreven in paragraaf 2.2 (Miller & Kuhaneck, 2008).

Sandseter (2009a) benoemt dat wanneer kinderen risicovol buitenspelen opzoeken, de mate van het nemen van risico's verschillend is per kind. Zo kunnen kinderen het risico van in een boom klimmen nemen, maar kan het zijn dat het ene kind hoger klimt dan de ander. Wel benoemen Flannigan & Dietze (2017) dat het merendeel van de kinderen zich zelden overhaast in een risicovolle situatie plaatst, zonder de actie of omgeving te testen of na te gaan of ze in staat zijn het risico te nemen. Hierbij stellen de meeste kinderen zichzelf stap voor stap op de proef, voordat ze een volledige risicovolle beweging of actie uitvoeren. "It is evident that children engage in risk-taking behaviours and are capable of assessing their own tolerance for risk", aldus Flannigan & Dietze (2017, p. 57).

Al met al blijkt dat kinderen naar eigen wens, behoefte en kunnen risicovol spel opzoeken. Bij het opzoeken van deze risico's streven kinderen naar het ervaren van positieve emoties als plezier, spanning, trots en zelfvertrouwen (Coster & Gleeve, 2008). Toch kan deze ervaring ook omslaan naar iets negatiefs; wanneer kinderen uiteindelijk niet in staat blijken te zijn met het risico om te kunnen gaan en daardoor verwondingen oplopen of emoties als angst en vrees ervaren. Uiteindelijk is dit wel hetgeen waar kinderen naar opzoek zijn gedurende hun *risky play* ervaring, zo blijkt uit onderzoek van Sandseter (2011): "Children express through interviews that the goal of risky play is balancing on the edge between intense exhilaration and pure fear – they experience that this is both scary and fun at the same time" (p. 3).

Kernboodschap: risicovolle spelkeuze

In bovenstaande paragrafen is uiteengezet hoe, volgens het *Dynamic Model for Play Choice*, de karakteristieken 'activiteit', 'context', 'relationeel' en 'kind' leiden tot de risicovolle spelkeuze van kinderen. Zo is uit de literatuur gebleken dat kinderen een intrinsieke behoefte hebben om risicovol te spelen, aangezien dat ze voorziet in speelplezier, mogelijkheid tot vrijheid en beweging en ze bovenal in staat stelt uitdagingen te nemen en hun grenzen te verleggen. Wat betreft de 'context', spelen kinderen met name op de informele- en open plekken en straten van de wijk tijdens het buitenspelen. In hoeverre dit ook de plekken zijn waar ze risicovol buitenspelen, wordt in dit onderzoek gezien. Wel is bekend dat *risky play* gestimuleerd wordt op plekken in een natuurlijke- en ongestructureerde omgeving. De bijbehorende verscheidenheid aan *affordances* die natuurlijke materialen en *loose parts* bieden voor spelen, spelen hierbij een belangrijke rol. Daarbij moedigen (bevriende) leeftijdsgenoten elkaar aan in het maken van risicovolle spelkeuzes, terwijl ouders daarentegen een meer beperkende rol hebben. Het hebben van *independent mobility* is dan ook van belang voor kinderen tijdens risicovol spelen.

Als laatste blijkt dat hoewel de mate van risico's nemen verschillend is per kind, zij allemaal wel in staat zijn zelfstandig risico's in te schatten en te nemen. Het ervaren van zowel spanning als plezier tijdens risicovol spelen, maakt dat kinderen het beleven als een leuke en bevredigende spelactiviteit. Al met al, motiveert dit kinderen tot het maken van risicovolle spelkeuzes op wijkniveau.

Om kinderen te stimuleren tot het maken van risicovolle spelkeuzes en ze zo meer positieve risico's tijdens het spelen te laten nemen, wordt in dit onderzoek gezien in hoeverre *nudging* daartoe in staat is. Dit wordt in de volgende paragraaf behandeld.

2.7 Stimuleren tot het maken van risicovolle spelkeuzes middels *nudging*

Het verleidelijk inrichten van de openbare ruimte in de wijk en daarbij kinderen te stimuleren om risicovolle spelkeuzes te maken, kan gedaan worden door middel van *nudging*. *Nudging* biedt een lichte vorm van sturing, waardoor kinderen ‘geleid’ kunnen worden naar de plekken die uitdagen tot risicovol buitenspelen. Door het aanduiden (met *nudging*) van risicovolle speelaanleidingen op (in)formele plekken op de wijk, kan het buitenspelen uitdagender en plezieriger worden voor kinderen. Dit kan niet alleen zorgen voor een stimulans in *risky play*, maar voor een algehele boost in het buitenspelen aangezien het zo meer op de speelbehoefte van kinderen aansluit.

2.7.1 Wat is *nudging*?

Het concept ‘nudging’, wat in 2008 door Thaler en Sunstein is ontwikkeld, gaat ervanuit dat aanpassingen in de sociale- en fysieke omgeving het gedrag van mensen kan sturen (Marteau, Ogilvie, Roland, Suhrcke & Kelly, 2011). Om mensen te sturen, terwijl zij dat zelf niet altijd doorhebben, worden beïnvloedende interventies ingezet om tot gewenst gedrag aan te sporen (Ly, Mazar, Zhao & Soman, 2013; Sunstein, 2014). Deze interventies zijn ‘nudges’ en kunnen omschreven worden als “...any aspect of the choice architecture that alters people’s behaviour in a predictable way without forbidding any options or significantly changing their economic incentives”, aldus Thaler en Sunstein (2008, p. 10).

Het streven naar het maken van gewenste keuzes is hetgeen waar *nudging* op is gebaseerd. Door *nudge*-interventies worden voorkeurskeuzes- en/of gedrag gestimuleerd onder een bepaalde groep (of soms het geheel) van de samenleving (Peeters & Schuilenburg, 2014). Hiermee wordt *nudging* gezien als een “zwakke, zachte en niet opdringerige vorm van paternalisme”, aldus Thaler en Sunstein (2008, p. 5). Hoewel een individu zijn/haar keuzevrijheid behoudt, wordt hij/zij ondertussen wel gestuurd richting het maken van de ‘geschiktste keuze’ (Marteau et al., 2011). Het duwtje geven in de rug -wat een *nudge* is en doet- kan echter makkelijk vermeden worden; wat maakt dat mensen niet gedwongen worden zich per se op de gewenste manier te gedragen. *Nudging* is dan ook een gewenst middel om in te zetten wanneer gestreefd wordt te stimuleren tot bepaalde keuzes (Sunstein, 2014), zoals in dit onderzoek de risicovolle spelkeuzes.

2.7.2 De werking van *nudging*

De werking van *nudging* is gebaseerd op theorieën -afkomstig uit de behaviorale economie en sociale psychologie- die verklaren waarom mensen zich op een bepaalde manier gedragen (Thaler & Sunstein, 2008). *Nudging* speelt in op het automatische en vaak onbewuste denken, aangezien dat het soort denken is waar mensen naar grijpen als zij snelle beslissingen moeten maken. Het automatische denken - en daarbij de keuzebepaling- kan worden beïnvloed door factoren als onwetendheid, kortetermijndenken, zelfoverschatting en vooronderstellingen (Braspenning & Verbruggen, 2017). Volgens Braspenning en Verbrugge (2017) is het in die situaties gewenst dat instanties, zoals bijvoorbeeld de gemeente, “de keuzemogelijkheden van burgers inregelt en ze als zodanig ‘nudgen’ in de vermeende goede richting” (p. 243).

Door middel van *nudging* kan een specifieke keuze-architectuur ontwikkeld worden, die gebruik maakt van standaardopties (Braspenning & Verbrugge, 2017; Thaler & Sunstein, 2008). Hoewel mensen de neiging hebben om de standaardoptie te kiezen, is dit niet altijd de gewenste keuze (Thaler & Sunstein, 2008). Dat de meest wenselijke keuze tevens als de standaardoptie gepresenteerd wordt, is hetgeen waar *nudges* toe in staat zijn. Door *nudging* wordt de kans dus vergroot dat mensen de standaardoptie en eveneens de gewenste keuze kiezen (Thaler & Sunstein, 2008). Daarbij behoudt, zoals eerder genoemd, de beslisser de autonomie (Thaler & Sunstein, 2008) en is de mogelijkheid er dus ook dat hij/zij een andere optie verkiest boven de standaardoptie (Braspenning & Verbrugge, 2017).

2.7.3 Nudge-interventie: functioneel design

Om een keuze-architectuur als *nudging* te ontwerpen en te implementeren in de publieke ruimte, kunnen zogeheten *nudge*-interventies ingezet worden. Er zijn verschillende soorten *nudge*-interventies, zoals ‘*ambience*’ wat ervan uitgaat dat rustige muziek leidt tot rustig gedrag of de interventie ‘*feedback*’, waarbij er vanuit de omgeving direct naar de gebruiker wordt terug gekoppeld, zoals een verkeersbord met een verdrietige smiley bij een te hoge snelheid (Hollands, Shemilt, Marteau, Jebb, Kelly et al., 2013). In dit onderzoek wordt enkel gefocust op de *nudge*-interventie ‘functioneel design’. Deze interventie richt zich op het implementeren van objecten in de omgeving. Het plaatsen van een sticker van een vlieg in een urinoir of markeringen op de grond zijn hier voorbeelden van.

Volgens Nikolopoulou et al. (2016) kan de *nudge*-interventie functioneel design een belangrijke rol spelen in het sturen van voetgangersbewegingen en hun keuze daartoe. Hierbij worden markeringen op de grond gezien als een geschikte *nudge* om bewegingen van voetgangers op effectieve wijze te sturen. Markeringen kunnen ervoor zorgen dat bewegingspatronen van voetgangers op de gewenste manier door de openbare ruimte geleid worden, zonder hierbij de voetgangers en hun bewegingsstroom te belemmeren (Gibson, 2009; Nikolopoulou et al., 2016).

Het sturen van voetgangers in hun ruimtelijke beweging kan onder andere gedaan worden door voetstappen als markeringen op de grond. Het plaatsen van voetstappen als *nudge* is veelal onderzocht in het licht van afval wegwerpen, waarbij de voetstappen leidde naar een vuilnisbak. Hierbij bleek uit verschillende onderzoeken dat de geplaatste voetstappen bijdroegen aan een toename in afval weggooien (Alexandra, Lulia & Mihai, n.d.; Jespersen, 2012; Lindahl & Stikvoort, 2015; Ly et al., 2013). Op basis hiervan kan opgevat worden dat het plaatsen van voetstappen een effectief middel is om individuen in hun ruimtelijke gedrag en lopende beweging te sturen. Lindahl en Stikvoort (2015) voegen hieraan toe dat mensen vooral geneigd zijn voetstappen te volgen wanneer ze geen specifiek doel voor ogen hebben.

2.7.4 Effect van *nudging* op kinderen en (risicovol) speelgedrag

Specifiek gezien vanuit het perspectief van dit onderzoek, is er weinig bekend over de invloed van *nudging* op kinderen en hun speelkeuzes. De bovengenoemde onderzoeken, over de invloed van *nudges* op bewegingspatronen tijdens het lopen, kunnen daarentegen wel gerelateerd worden aan hoe kinderen zich door de wijk manoeuvreren. Dat kinderen daarnaast reageren op *nudges* in de vorm van markeringen van voetstappen of handafdrukken blijkt uit het onderzoek van Dreibelbis, Kroeger, Hossain, Venkatesh & Ram (2016), waarbij zij het gebruik van zeep wilden stimuleren na toiletgebruik van kinderen. Ze merkten op dat na het plaatsen van *nudgende* voetstappen en handafdrukken -die de kinderen de kant op stuurde van de wasbak- het handen wassen met zeep van 4% naar 74% steeg.

Wat daarentegen wel aansluit bij dit onderzoek, is het effect van speelroutes (ook wel kindlinten) op de bewegingspatronen en spelkeuzes van kinderen. Een speelroute kan gezien worden als een netwerk dat (in)formele speelplekken, stoepen, fietspaden, achterpaden, olifantspaadjes, groenstroken en bosjes met elkaar verbindt (Sol & van Ankeren, 2013; VNG, 2006). Deze speelroutes worden onder andere aangeduid met markeringen op de grond in de vorm van voetstappen. Hoewel dit in de literatuur niet specifiek wordt gelinkt aan *nudging*, zijn de markeringen -zoals is gebleken uit de voorgaande paragraaf- wel een vorm van de *nudge*-interventie functioneel design. Uit onderzoek van Snoek, Oosterkamp en Vaandrager (2020) kwam naar voren dat kinderen niet specifiek voor de speelroute naar buiten gingen, maar dat ze wel bijdragen aan het vergroten van het speelplezier. Om in spelkeuzes te stimuleren is gebleken dat het van belang is dat de speelroute wordt geplaatst in een stimulerende speelomgeving die beschikt over fysieke- en natuurlijke elementen, risico en uitdaging, grootte en variatie en diversiteit (variatie in terrein, elementen, faciliteiten en typen spel). Ook is het belangrijk dat markeringen en de speelelementen- en route zelf worden onderhouden, up-to-date blijven en vernieuwd worden wanneer nodig (Snoek, Oosterkamp & Vaandrager, 2020).

Hoe *nudging* concreet van invloed kan zijn op het sturen in bewegingspatronen en spelkeuzes van kinderen is in de wetenschappelijke literatuur dus nog niet uiteengezet. Dat er wel vertrouwen is in het effect van *nudging* op het sturen van bewegingen van voetgangers, blijkt uit onderzoek van Benner (2019) naar het sturen van toeristen. “Steering tourist flows and changing tourist behavior in desired ways may be achieved by building on recent insights from behavioral economics, such as nudging theory”, aldus Benner (2019, p.3). Daarbij nemen Brussoni et al. (2017) het woord *nudging* niet in de mond, maar benoemen zij wel het belang van het implementeren van interventies om risicovol buitenspel in een natuurlijke omgeving aan te moedigen. Zo zeggen ze: “As research evidence mounts regarding the importance of outdoor play and repeated exposure to nature, inexpensive and evidence-based interventions to promote affordance-rich nature play have the potential to positively influence health and wellbeing for children worldwide” (Brussoni et al., 2017, p. 148). De effectiviteit van *nudging* kan het beste getoetst worden op lokale schaal en op empirische en experimentele wijze (Benner, 2019). Dit wordt in dit onderzoek gedaan door Lunetten-Zuid als *case study* te hanteren.

Kernboodschap: stimuleren tot het maken van risicovolle spelkeuze

‘Nudging’ kan ingezet worden om mensen aan te sporen gewenste keuzes te maken, zoals in dit onderzoek risicovolle spelkeuzes. Uit de wetenschappelijke literatuur kan opgemaakt worden dat een ‘functioneel design’ *nudge* van voetstappen in staat is bewegingen en keuzes van voetgangers te beïnvloeden. Hoewel nog niet eerder onderzocht is in hoeverre *nudging* effectief is wat betreft kinderen en hun spelkeuzes, geven de inzichten uit verscheidene onderzoeken en de werking van speelroutes daar wel aanleiding toe. Of *nudgende* voetstappen in staat zijn om de beweging van lopende kinderen richting risicovolle speelelementen te sturen en zo risicovolle spelkeuzes te stimuleren in de wijk, wordt dan ook in dit onderzoek gezien.

2.8 Conceptueel model en deelvragen

Hoe bovengenoemde bevindingen uit de wetenschappelijke literatuur samen komen in een conceptueel model, wordt in deze paragraaf kort toegelicht. Figuur 2.3 laat het conceptueel model voor dit onderzoek zien. Bijlage 1 toont de vergrote variant van onderstaand figuur.

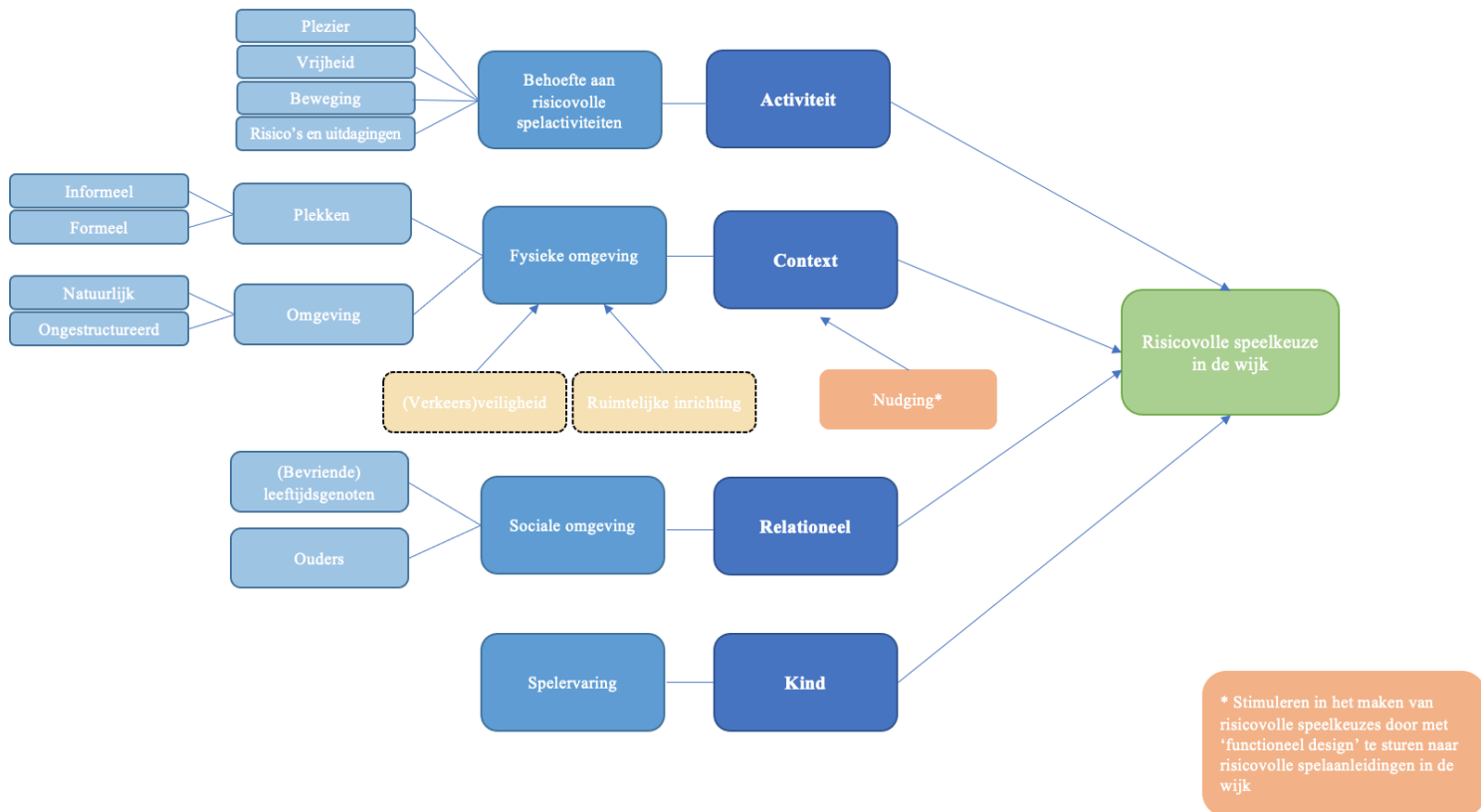


Fig 2.3 Conceptueel model risicovolle speelkeuze in de wijk (Eigen ontwerp gebaseerd op Miller & Kuhaneck (2008), 2022)

Zoals in de inleiding al is benoemd, en dit conceptueel model ook laat zien, is dit gehele onderzoek gebaseerd op het *Dynamic Model for Play Choice* (Miller & Kuhaneck, 2008). Het theoretische kader heeft aangetoond hoe de vier karakteristieken uit dit model -volgens de bestaande literatuur- van invloed zijn op de uiteindelijke risicovolle spelkeuze van kinderen. In dit onderzoek wordt de behoefte aan risicovolle spelactiviteiten gezien als '**activiteit**', de speelplekken- en omgevingen in de wijk als '**context**', de (bevriende) leeftijdsgenoten en ouders als '**relationeel**' en de risicovolle spelervaring als '**kind**'. Hoe deze vier karakteristieken specifiek invloed hebben op de risicovolle spelkeuze van kinderen in Lunetten-Zuid, wordt in dit onderzoek bezien. Deze vier karakteristieken worden in het verdere onderzoek benoemd als de eerste vier centrale onderzoekthema's.

Los van het speelkeuzemodel wordt in dit onderzoek ook onderzocht of een *nudge*-interventie, die geplaatst wordt in de fysieke omgeving en stuurt naar risicovolle spelaanleidingen, kinderen kan stimuleren tot het maken van deze risicovolle spelkeuzes. Het '**stimuleren tot het maken van risicovolle spelkeuzes middels nudging**' wordt in het verdere onderzoek gezien als het vijfde centrale onderzoekthema. De geel en gestippeld omliggende randvoorwaarden in figuur 2.3 tonen overigens dat het van belang is om kinderen veilig en vrij risicovol buiten te laten spelen in de wijk, maar dat dit buiten de reikwijdte van dit onderzoek ligt. Al met al, kan dit conceptueel model gezien worden als leidraad voor het gehele onderzoek.

Op basis van dit model zijn vijf deelvragen opgesteld die ondersteunen in het beantwoorden van de centrale vraag: **‘Op welke manier kiezen kinderen in Lunetten-Zuid voor risicovol spelen gedurende vrij buitenspelen en in hoeverre kan het plaatsen van een *nudge*-interventie (op basis van functioneel design) dienen als stimulans voor deze keuze?’**. Hierbij relateren de eerste vier deelvragen aan de vier karakteristieken (paragraaf 2.2) die van invloed zijn op de totstandkoming van risicovolle spelkeuzes in Lunetten-Zuid. Voortbordurend op deze kennis kan vervolgens middels deelvraag vijf worden gezien in hoeverre *nudging* passend ingezet kan worden en kinderen kan stimuleren meer risicovolle spelkeuzes te maken in de wijk.

De deelvragen die centraal staan in dit onderzoek zijn:

1. In hoeverre hebben de kinderen een risicovolle speelbehoefte en op welke manier geven ze daar middels risicovolle spelactiviteiten invulling aan in de wijk?
2. Op welke manier heeft de fysieke omgeving invloed op het risicovolle buitenspelen in de wijk?
3. Op welke manier heeft de sociale omgeving invloed op het risicovolle buitenspelen in de wijk?
4. Hoe ervaren de kinderen het risicovolle buitenspelen in de wijk?
5. Hoe reageren de kinderen op een *nudge*-interventie (op basis van functioneel design) die de keuze tot risicovol spelen aanmoedigt?

Wat de visie van de gemeente Utrecht op buitenspelen -en daarbij ook risicovol spelen- is en hoe Lunetten-Zuid zich kenmerkt als wijk, wordt in het opvolgende context hoofdstuk uiteengezet.

3. Context

3.1 Risicovol buitenspelen in gemeente Utrecht

Hoe buitenspelen tot stand komt en wordt gereguleerd in de gemeente Utrecht, waar Lunetten-Zuid onder valt, wordt uiteengezet in de Ontwerpvisie Speelruimte Utrecht 2021. Zoals Cole-Hamilton, Harrop en Street (2002) benoemen, staat het buitenspelen onder druk vanwege het verlies aan speelruimte. Zo is ook in de gemeente Utrecht te merken dat kinderen minder lang en frequent buitenspelen. Deze speelruimtevisie biedt handvatten om dat te tackelen en, ondanks de inbreiding in Utrecht, te zorgen voor voldoende speelruimte van kwaliteit. Hierbij wordt gefocust op het realiseren van zowel beter bespeelbare openbare ruimte (zoals vrije stoepruimte, autovrije- en luwe straten) als ingerichte plekken met speeltoestellen (Gemeente Utrecht, 2021b).

Een onderdeel van deze visie is de ambitie dat binnen 200 meter van iedere woning speelruimte te bereiken is; wat ook wel de Utrechtse speelruimtenorm wordt genoemd. “We streven naar een stad waarin elk kind kan spelen en bewegen, zodra hij of zij de (voor)deur uitstapt”, aldus gemeente Utrecht (2021b, p. 4). Ze ambiëren meer ruimte te creëren voor groen, spelen en verblijven in de openbare ruimte; waarbij ieder kind een uitdagende en veilige plek in de buurt van de eigen woning vindt om te spelen. Door laagdrempelige en toegankelijke speelmogelijkheden dicht bij huis te creëren, hoopt de gemeente het buitenspelen te stimuleren en te faciliteren onder kinderen die dat nu niet of nauwelijks doen (Gemeente Utrecht, 2021b).

Ten grondslag van deze speelvisie liggen vier basisprincipes. Deze luiden:

1. Spelen dicht bij huis - zodat kinderen zelfstandig en in de buurt kunnen spelen;
2. Vanuit het perspectief van het kind - waarbij vanuit het kind wordt beredeneerd of er voldoende, veilige en toegankelijke speelruimte is;
3. Speelwaarde centraal - er wordt breder gekeken dan alleen de formele speelruimtes, aangezien speelwaarde ook zit in brede stoepen, verkeersluwe straten, pleinen en parken;
4. Variatie in de buurt - aangezien voor kinderen de combinatie van zowel formele- als informele plekken met speelaanleidingen in de buurt speelwaarde toevoegt en zij zo al spelend op verschillende manieren kunnen ontdekken en ontwikkelen.

3.1.1 Risicovolle speelbehoefte- en activiteiten in gemeente Utrecht

De gemeente Utrecht (2021b) heeft als uitgangspunt voor de spelvoorkeur van kinderen dat spelen leuk hoort te zijn, wat aansluit bij de visie van Miller & Kuhaneck (2008). Specifiek voor de doelgroep van zes tot twaalf jaar oud wordt benoemd dat zij met name behoefte hebben aan spelen in een open gebied (voor bijvoorbeeld balspel of fietscrossen), bosjes met geheime paadjes en met dood hout voor hutten en ruimte voor specifieke activiteiten (zoals klimmen, glijden, met dieren omgaan, zitten en kletsen). Hierbij erkent de gemeente de risicovolle speelbehoefte van kinderen (Gemeente Utrecht, 2021b).

De gemeente Utrecht heeft dan ook als ambitie meer ongeorganiseerd spelen in het openbaar groen te realiseren, wat ruimte biedt voor risicovol spelen en daarmee aansluit bij de behoefte van kinderen. Dit vertaalt zich in het vergroenen van speelplekken die zowel uitdagende als diverse speelmogelijkheden bieden (Gemeente Utrecht, 2021b). Op deze manier is er voor ieder wat wils en sluit het tevens aan bij de bevindingen van Seghers et al. (2008). Het wordt overigens wel van belang geacht om per buurt te kijken naar de meest geschikte vorm van ‘vergroenen’, aangezien ouders het kinderen soms ontzeggen gebruik te mogen maken van groene- en risicovolle speelvoorzieningen (Gemeente Utrecht, 2021b).

3.1.2 Risicovolle speelomgeving in gemeente Utrecht

Net als Seghers et al. (2008) benoemt ook gemeente Utrecht (2021b) dat kinderen overal kunnen spelen in de wijk; van een brede stoep tot aan een grasveld of schoolplein. Zowel de ingerichte (formele) speelplekken als de niet-ingerichte (informele) speelplekken worden gezien als speelruimte. De gemeente Utrecht (2021b) beaamt dat kinderen voorkeur geven aan dicht bij huis buiten spelen en hierbij niet altijd speeltoestellen nodig hebben, wat aansluit bij de literatuur die benoemt dat kinderen zich het liefst in de informele-, open plekken en straten van de wijk bevinden (Bouw & Karsten, 2004; Burke, 2005; Cole-Hamilton, Harrop & Street, 2002; van Gils, 2000; Seghers et al., 2008). Brede stoepen, veldjes zonder doeltjes of groene en meer natuurlijke plekken zijn voorbeelden van een vrij bespeelbare openbare ruimte, die zijn ingericht om te verblijven (spelen) en niet om enkel door te verplaatsen (Gemeente Utrecht, 2021b).

Kinderen van zes tot twaalf jaar oud hebben de bewegingsvrijheid tot en met speelbuurniveau in de wijk. Hierbij worden speelbuurniveaus beschreven als gebieden die worden begrensd door barrières als een drukke en/of doorgaande weg, spoorlijn, watergang of een buurgrens als een industrieterrein, plein of park (Gemeente Utrecht, 2021b). Zoals figuur 3.1 toont, is het voor kinderen van zes tot twaalf jaar oud van belang om goede speelruimte te realiseren in de directe woonomgeving, de straat en de speelbuurt. Dat kinderen veilig spelen op speelbuurniveau, er variatie is in het aanbod en er voldoende bespeelbaar groen is, is voor de gemeente Utrecht (2021b) en tevens uit paragraaf 2.4 belangrijk gebleken.



Fig. 3.1 Speelbuurniveau van kinderen van zes tot twaalf jaar in Gemeente Utrecht (Gemeente Utrecht, 2021b)

Het implementeren van voldoende bespeelbaar groen biedt, zoals ook uit de literatuur blijkt, meer uitdagende- en avontuurlijke spelvormen aan kinderen. De gemeente Utrecht is van mening dat goede groene speelruimte uitdagend is en exploratief spel aanmoedigt omdat kinderen er zelf vorm aan kunnen geven (Gemeente Utrecht, 2021b), wat het risicovolle spel ten goede komt. De gemeente streeft er dan ook naar groen daadwerkelijk onderdeel te maken van de spelervaring. Groene speelplekken kunnen in meerdere verschijningsvormen voorkomen; van eenvoudige speelaanleidingen in een grasveld met bomen tot klimbomen of een plek met zand, water, verschillende soorten beplanting en niveauverschillen. Natuurlijke speelaanleidingen, waaronder *loose parts*, worden aangelegd op plekken conform de veiligheidseisen van het WAS² en zijn bijvoorbeeld heuvels, stapstammen, zwerfkeien, wilgenhutten- of tunnels, rioolbuizen en autobanden (Gemeente Utrecht, 2021b). Er wordt in de Ontwerpvisie Speelruimte door de gemeente dus rekening gehouden met het stimuleren tot risicovol spel in de gehele wijk en tevens in een natuurlijke- en ongestructureerde omgeving, zoals ook van belang is gebleken uit paragraaf 2.4. Op welke manier risicovolle spelkeuzes tot stand komen en hoe dit door *nudging* gestimuleerd kan worden in een Utrechtse woonwijk als Lunetten-Zuid, wordt in dit onderzoek bezien. Hoe de wijk Lunetten-Zuid zich kenmerkt wordt in de volgende paragraaf uiteengezet.

² De eisen voor speeltoestellen zijn vastgelegd in de Warenwet attractie- en speeltoestellen (WAS). Het WAS beschrijft de richtlijnen voor de productie, plaatsing en periodieke keuring van speeltoestellen en is tevens geldig voor alle speeltoestellen in de openbare ruimte (particulier of openbaar) (Gemeente Utrecht, 2021b).

3.2 Risicovol buitenspelen in Lunetten-Zuid

Voor dit onderzoek is Lunetten-Zuid als onderzoekslocatie geschikt geacht vanwege haar hoge kindvriendelijkheid, autoluwheid en de bloemkoolopbouw van deze wijk. Dit samengenomen leent zich voor buitenspelen. Samen met Lunetten-Noord valt Lunetten-Zuid binnen de subwijk Lunetten. Lunetten zelf is onderdeel van de wijk Zuid in de gemeente Utrecht (Gemeente Utrecht, n.d.). Figuur 3.2 toont de ligging van Lunetten-Zuid ten opzichte van de stad Utrecht. Lunetten zelf kenmerkt zich door het dorpse karakter en wordt gezien als een gemiddelde Utrechtse woonwijk die bij veel bewoners geliefd is (Nio, Jutten, Lofvers, van der Wilk & Treffers, 2011).



Fig. 3.2 Ligging Lunetten-Zuid ten opzichte van de stad Utrecht (Eigen ontwerp met behulp van T. van der Geld, 2022)

3.2.1 Buurtkenmerken

De buurt Lunetten-Zuid telt in totaal 7.020 inwoners, waarvan 16,5% onder de vijftien jaar oud is (AlleCijfers, 2022). Wat betreft bevolkingssamenstelling heeft het merendeel van de inwoners een Nederlandse achtergrond (62,8%). De overige inwoners hebben een diverse afkomst, waarbij de grootste groep (12,4%) uit een ander westers land afkomstig is (Utrecht Buurtmonitor, 2022). De gemeente Utrecht benoemt dat de bewoners van Lunetten mondig en betrokken zijn, omdat het vaak ook nog oorspronkelijke inwoners zijn. Het merendeel van de bewoners kenmerkt zich door een hoog opleidingsniveau (53%), heeft een sociale insteek, is op de hoogte van de regels en hecht veel waarde aan de aanwezigheid van groenvoorzieningen (Gemeente Utrecht, 2015). De politieke voorkeur van de bewoners ligt bij GroenLinks en D66 (Utrecht Buurtmonitor, 2022).

Wat betreft het wonen in Lunetten-Zuid is de gemiddelde woningwaarde de afgelopen jaren sterk gestegen. Inmiddels ligt de WOZ-waarde van woningen in Lunetten-Zuid op €269.000, wat een stijging is van 42% ten opzichte van 2013 (AlleCijfers, 2022). De huur-koop verdeling van woningen in Lunetten-Zuid is nagenoeg gelijk verdeeld (AlleCijfers, 2022). In de Omgevingsvisie Lunetten wordt benoemd dat 57,7% van de bewoners langer dan 5 jaar in Lunetten blijft wonen (Gemeente Utrecht, 2019).

3.2.2 Ruimtelijke inrichting

Bewoners geven aan Lunetten te waarderen voor de kindvriendelijke- en groene inrichting. Samen met de rustige sfeer en de aanwezige binnenpleinen en hofjes die voldoende speelruimte bieden, is Lunetten een prettige buurt voor gezinnen (Gemeente Utrecht, 2015). Deze kindvriendelijkheid is onder andere te danken aan de zogeheten bloemkoolstructuur van de wijk. Lunetten als ‘bloemkoolwijk’ kenmerkt zich door de straten en woonerven die aparte subwijken (ook wel bloemkoolroosjes) vormen (Moor, 2017). Deze subwijken hebben een kenmerkende woonerf-structuur. Deze woonerven karakteriseren zich door dood-of rondlopende straten en zijn via voetgangerspaden en steegjes aaneengesloten met hofjes, grasveldjes, speelplekken en andere woonerven in subwijken. De woningen in deze subwijken zijn vaak rondom groene binnenterreinen gerealiseerd, die tevens veel speelruimte bieden voor kinderen (Gemeente Utrecht, 2019; Gemeente Utrecht, 2015).

Daarnaast zijn de subwijken autoluw, aangezien al het autoverkeer over de hoofdweg (rondweg) wordt geleid. Vanaf deze rondweg is naar elke subwijk toe vaak maar één ingang, waarbij de auto's in doodlopende of op zichzelf teruglopende straten uitkomen (Gemeente Utrecht, 2019; Gemeente Utrecht, 2015). Oftewel, in de subwijken zijn auto's te gast en voetgangers -waaronder de spelende kinderen- kunnen de gehele straat gebruiken.

De bloemkoolopbouw, de groene binnenterreinen en de autoluwheid (Gemeente Utrecht, 2019), maakt dat Lunetten en specifiek Lunetten-Zuid een veilige en toegankelijke plek is om buiten te spelen voor kinderen. Hiermee voldoet Lunetten-Zuid aan de genoemde randvoorwaarden in paragraaf 2.4.3. Dit is tevens te zien in de cijfers, waarbij 62% van bewoners in Lunetten tevreden zegt te zijn over de speelgelegenheden in de buurt (Utrecht Buurtmonitor, 2022). Figuur 3.3 laat de ruimtelijke inrichting van Lunetten-Zuid zien.



Fig. 3.3 Ruimtelijke inrichting van Lunetten-Zuid (v.l.n.r. woonerfstructuur, groene binnenterreinen en autoluwheid) (Eigen ontwerp, 2022)

Daarnaast is Lunetten gelegen in een groenrijke omgeving, waar de vele parken, slootjes, hofjes en binnenpleinen een belangrijk aandeel in hebben (De Kruijff, 2017; Gemeente Utrecht, 2015; Mulder, 2017). Hoewel de natuurlijke omgeving kan uitnodigen tot verschillende risicovolle spelvormen, zoals benoemd in 2.4.2.1, merken de gemeente Utrecht (2015) en Nio et al. (2011) op dat de groene ruimte in Lunetten aan het verloederen is. Zij benoemen dat door het achterstallige onderhoud de natuurlijke omgeving eerder een onveilige en afschrikkende uitstraling heeft. “De hofjes en binnenpleinen zijn bijvoorbeeld ooit gecreëerd als ontmoetingsplek of plaatsen waar kinderen kunnen spelen, maar worden momenteel niet altijd meer zo gebruikt”, aldus gemeente Utrecht (2015, p. 61).

Aangezien de aanwezigheid van het groen nog steeds erg wordt gewaardeerd door de bewoners en het ruimte biedt voor risicovol buitenspelen, is het van belang hier meer op in te zetten. De gemeente Utrecht (2015) geeft aan dit te kunnen realiseren door het groen actiever te onderhouden en de natuurlijke omgeving meer te laten aansluiten bij de wensen van de huidige bewoners. In dit onderzoek wordt gezien in hoeverre de natuurlijke omgeving in Lunetten-Zuid ook een rol speelt bij het risicovol buitenspelen van kinderen en welke wensen zij daarin hebben, zodat daar vervolgens actiever op ingespeeld zou kunnen worden door de gemeente. Hoe dit onderzoek als geheel is opgezet en uitgevoerd, wordt in het volgende hoofdstuk uiteengezet.

Kernboodschap: risicovol buitenspelen in gemeente Utrecht en Lunetten-Zuid

Met de hernieuwde speelruimte visie streeft de gemeente Utrecht ernaar het buitenspelen in de speelbuurt van kinderen toegankelijk, uitnodigend, uitdagend en van hoge speelwaarde te laten zijn. Hierbij erkennen ze de risicovolle speelbehoefte van kinderen en wordt het belangrijk geacht dat kinderen door de hele wijk kunnen spelen. Zo worden niet alleen de formele plekken, maar ook de informele plekken en de natuurlijke omgeving in een wijk gezien als speelplekken die van grote waarde zijn voor kinderen.

Lunetten-Zuid kenmerkt zich als geschikte wijk om buiten te spelen. De kindvriendelijke inrichting, de bloemkoolopbouw van de (sub)wijken, de groene binnenplaatsen en de autoluwheid van de wijk maakt dat het een veilige en uitnodigende omgeving is om als kind naar buiten te gaan om te spelen. Hoewel de natuurlijke omgeving in Lunetten-Zuid erg wordt gewaardeerd en kan aansporen tot risicovol spelen, is het wel van belang het groen meer te onderhouden en te laten aansluiten bij de wensen van de bewoners en dus ook de spelende kinderen.

4. Methodologie

4.1 Kwalitatief onderzoek

Om zowel de hoofdvraag als de deelvragen die centraal staan in dit onderzoek te beantwoorden, zijn verschillende kwalitatieve onderzoeksmethoden gebruikt. Er is dus een *multi-method* benadering gehanteerd, waarbij de verschillende gehanteerde methoden elkaar aanvullen op de punten waar nodig. Op deze manier kon een volledig beeld geschetst worden van risicovol spelen in Lunetten-Zuid en zo een uitgediept antwoord worden gegeven op de volgende hoofdvraag:

Op welke manier kiezen kinderen in Lunetten-Zuid voor risicovol spelen gedurende vrij buitenspelen en in hoeverre kan het plaatsen van een *nudge*-interventie (op basis van functioneel design) dienen als stimulans voor deze keuze?

Hierbij fungeren onderstaande deelvragen als basis voor de beantwoording van deze hoofdvraag:

1. In hoeverre hebben de kinderen een risicovolle speelbehoefte en op welke manier geven ze daar middels risicovolle spelactiviteiten invulling aan in de wijk?
2. Op welke manier heeft de fysieke omgeving invloed op het risicovolle buitenspelen in de wijk?
3. Op welke manier heeft de sociale omgeving invloed op het risicovolle buitenspelen in de wijk?
4. Hoe ervaren de kinderen het risicovolle buitenspelen in de wijk?
5. Hoe reageren de kinderen op een *nudge*-interventie (op basis van functioneel design) die de keuze tot risicovol spelen aanmoedigt?

4.1.1 Kwalitatieve onderzoeksmethoden

Denzin en Lincoln (2008) benoemen dat kwalitatief onderzoek de mogelijkheid biedt om zaken te onderzoeken in een natuurlijke en realistische setting. Dit leidt ertoe dat er op een subjectieve manier onderzocht kan worden hoe mensen naar hun behoeftes handelen en zich gedragen in bepaalde situaties (Lowhorn, 2007). Op deze manier kan, op exploratieve wijze, een gedetailleerd begrip in menselijk gedrag, ervaringen, emoties en attitudes vergaard worden (Hennink, Hutter & Bailey, 2020; Mohajan, 2018; Tong, Flemming, McInnes, Oliver & Craig, 2012). Aangezien zowel de deelvragen als de hoofdvraag zich richten op ‘hoe’ en ‘op welke manier’ de risicovolle spelkeuze van kinderen tot stand komt en wordt ervaren, is een kwalitatieve invalshoek passend voor dit onderzoek (McCusker & Gunaydin, 2015). Daarbij is kwalitatief onderzoek ook geschikt om een gedetailleerd inzicht te krijgen in een bepaalde casestudie (Bryman, 2016), zoals Lunetten-Zuid in dit onderzoek.

Daarnaast worden kwalitatieve onderzoeksmethoden gehanteerd om kinderen als onderzoeksgroep te representeren en hun ‘stem’ te laten horen. Loebach en Gilliland (2010) en Rasmussen (2004) zetten uiteen dat volwassenen (zoals ouders of leerkrachten) in onderzoek naar kinderen vaak worden ingezet als spreekbuis om het perspectief van het kind weer te geven. Tegenwoordig komt steeds meer naar voren dat deze onderzoekswijze te kort doet aan het representeren van kinderen, aangezien is gebleken dat kinderen hun omgeving op fundamenteel andere wijze bekijken, ervaren en waarderen dan volwassenen (Burke, 2005; Loebach en Gilliland, 2010; Rasmussen, 2004). De kwalitatieve aard van dit onderzoek biedt dan ook de mogelijkheid licht te schijnen op de persoonlijke meningen, behoeftes en ervaringen van de kinderen in een wijk (Clark, 2010). Doordat dit kwalitatieve onderzoek de ruimte geeft kinderen te zien als centrale actor, in plaats van enkel als onderzoeksobject (Darbyshire, MacDougall & Schiller, 2005; Mason & Hood, 2011), kan hun visie op risicovol spelen in Lunetten-Zuid in detail uiteengezet worden.

4.1.2 Kindgerichte onderzoeksmethoden

Saraçer en Şenol (2020) benoemen dat *child-centered methods* het mogelijk maken kinderen deze rol van centrale actor toe te bedelen en daarbij ook de onderzoeker in staat stellen de directe omgeving, beleving en voorkeur van kinderen te begrijpen. Het is hierbij overigens wel van belang rekening te houden met de *power dynamic* die speelt wanneer er onderzoek gedaan wordt met kinderen. Naast dat er een verschil in 'macht' is tussen de onderzoeker en de onderzochte participant -aangezien laatstgenoemde minder controle heeft- speelt er in het onderzoek met kinderen ook mee dat er een algemeen autoriteitsverschil is tussen kinderen en volwassenen (Hemming, 2008). Om deze onbalans in de *power dynamic* minimaal te houden, is het niet alleen van belang hier bewust van te zijn als onderzoeker, maar er ook passende kindgerichte onderzoeksmethoden voor te hanteren.

Child-centered methods zijn hiertoe in staat mits er onderzoeksmethoden worden gebruikt waar kinderen bekend mee zijn en wanneer zowel visuele als verbale technieken gecombineerd worden, aldus Mitchell (2006) en Saraçer en Şenol (2020). Zo worden visuele onderzoeksmethoden gezien als 'kindgericht', aangezien kinderen daar vertrouwd mee zijn, plezier uit halen en een actieve houding van krijgen gedurende het onderzoek (Loebach en Gililand, 2010; Mitchell, 2006). Het gebruik van visuele onderzoeksmethoden zorgt niet alleen voor een diepgaander inzicht in de perspectieven van kinderen, maar creëert daarbij ook een aangename sfeer die de onderzoeksomgeving zelf tot een prettige plek maakt voor de kinderen (Saraçer & Şenol, 2020; Veale, 2005).

Waar visueel materiaal ervoor zorgt dat de ervaringen van kinderen makkelijker te begrijpen zijn, bieden gesprekken met kinderen juist de mogelijkheid tot het verschaffen van diepere informatie (Saraçer & Şenol, 2020). Het gebruik van een *mixed-method* benadering, zoals in dit onderzoek is gehanteerd, wordt dan ook aangeraden. Saraçer en Şenol (2020) zetten uiteen dat een enkele methode niet meer voldoende is om dagelijkse behoeftes en ervaringen van kinderen te verklaren. Ze benoemen hierbij dat het gebruik van meerdere kwalitatieve methoden de mogelijkheid biedt meer gedetailleerdere data te verzamelen en een dieper begrip voor de visie van kinderen te verkrijgen. Kortom, aangezien dit onderzoek vraagt om een intensieve analyse van de keuze tot risicovol spelen in Lunetten-Zuid, is voor een *mixed-method* benadering gekozen die kwalitatief van aard is en gebruik maakt van visuele- en verbale kindgerichte onderzoeksmethoden.

4.2 Gehanteerde kwalitatieve onderzoeksmethoden

Om bovenstaande te realiseren en zo een uitgediept antwoord op de onderzoeksvragen te krijgen, is in dit onderzoek gebruik gemaakt van de volgende onderzoeksmethoden: expertinterviews, *play along*-interviews door de wijk, focusgroepen op basis van foto-elicatie en een *nudging*-experiment dat terug is gekomen in de laatste twee genoemde methoden. Figuur 4.1 toont de onderlinge samenhang van de gehanteerde onderzoeksmethoden en zet kort uiteen wat het doel van de desbetreffende methode is en op welke deelvragen antwoord gegeven wordt. Hierbij dienen de expert-interviews met name als context schetsende basis voor de overige kindgerichte onderzoeksmethoden die uitgevoerd zijn met behulp van de participerende kinderen. Door zowel de visie van experts als de blik van kinderen gecombineerd te hebben, is een volledig beeld van risicovol spelen in Lunetten-Zuid vergaard.

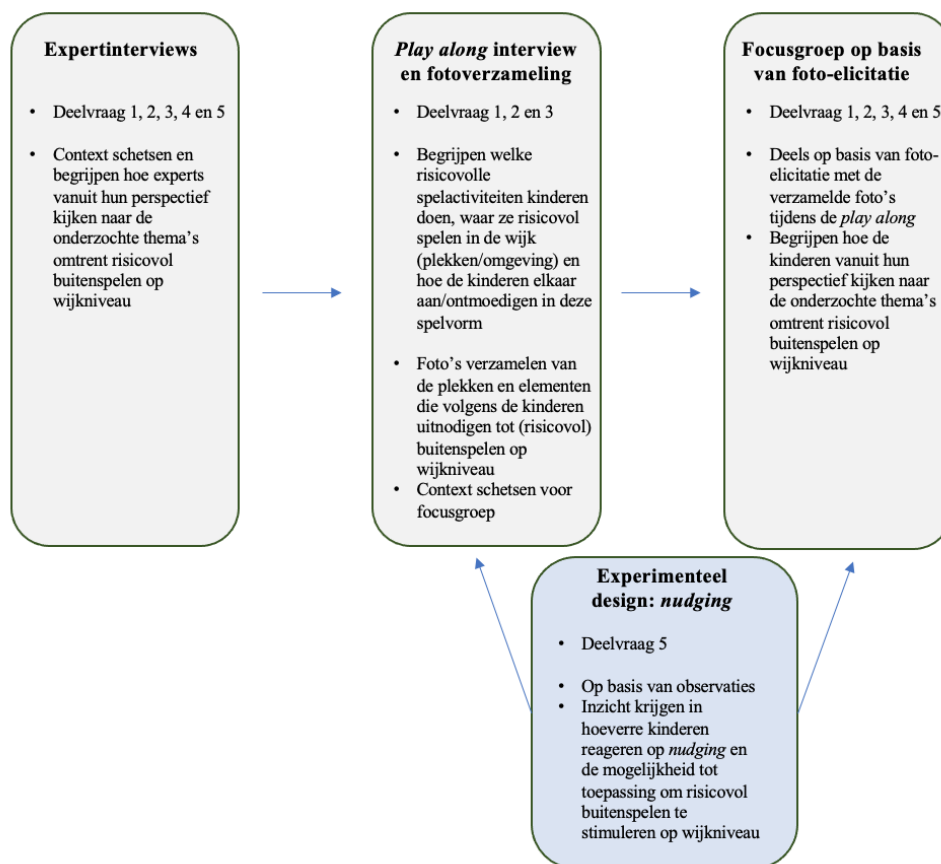


Fig. 4.1 Onderzoeksopzet en samenhang tussen de gehanteerde onderzoeksmethoden (Eigen ontwerp, 2022)

De volgende paragrafen benoemen per onderzoeksmethode wat de desbetreffende methode toevoegt aan beantwoording van de deelvragen en het onderzoek zelf, wat de voordelen zijn en hoe deze methode de valkuil(en) van de andere methoden kan opvangen. Ook wordt hierbij genoemd hoe elke methode in de praktijk is opgezet en uitgevoerd. De operationalisering en topiclijst per onderzoeksmethode zijn toegevoegd als bijlage 3, 5 en 6. De vijf centrale onderzoekthema's -die volgden uit het conceptueel model- dienen daarbij als uitgangspunt voor de operationalisering en topiclijsten. Deze vijf thema's luiden: risicovolle speelbehoefte- en activiteiten, invloed fysieke omgeving op risicovolle spelkeuzes, invloed sociale omgeving op risicovolle spelkeuzes, risicovolle speelervaring en stimuleren tot het maken van risicovolle spelkeuzes middels *nudging*. Als laatste worden aan het einde van dit hoofdstuk de ethische overwegingen en analysemethoden toegelicht.

4.3 Expert-interviews als onderzoeksmethode

4.3.1 Waarom expert-interviews?

Zoals figuur 4.1 toont, is voor de beantwoording van alle deelvragen gebruik gemaakt van expert-interviews. Deze keuze is gemaakt aangezien deze methode de mogelijkheid biedt diepgaande informatie over een specifieke casestudie te vergaren (Van Audenhove, 2007). Expert-interviews zijn daardoor in staat meer context te schetsen (Döringer, 2021), wat het hoofddoel is voor het gebruik van deze methode in dit onderzoek. Middels de expertinterviews is er dus inzicht verkregen in risicovol buitenspelen op wijkniveau en in specifiek gemeente Utrecht. Deze opgedane kennis fungeerde vervolgens als uitgangspunt voor de overige onderzoeksmethoden en als basis voor de beantwoording van de onderzoeksvragen.

4.3.2 Uitvoering expert-interviews

In totaal zijn er drie expert-interviews afgenomen; met Arie Stobbe (Speelplan), Edward Boele (Buurtlab - Ravottuh) en Barbara Rijpkema (gemeente Utrecht). De keuze voor deze drie experts is gemaakt, aangezien Arie expert is op het gebied van onderzoek doen naar buitenspelen in de wijk middels kinderwandelingen (wat vergelijkbaar met de *play along* is). Daarnaast heeft Arie veel kennis over de behoefte aan risicovol spelen en de plekken en omgevingen in de wijk die kinderen daar de ruimte toe bieden. Ook Edward Boele is expert op het gebied van risicovol spelen. Zo heeft hij in Rotterdam een speelprogramma- en plek genaamd “Buurtlab - Ravottuh” opgezet die kinderen aanmoedigt tot risicovol buitenspelen. Daarbij maakt hij zich hard voor het stimuleren van risicovol buitenspelen op alle mogelijke plekken in de wijk. Om specifiek in te gaan op de risicovolle speelsituatie in gemeente Utrecht, is het laatste expertinterview met Barbara afgenomen. Zij heeft het vernieuwde speelvisiebeleid voor de gemeente Utrecht opgesteld, wat onder andere pleit voor meer risicovol spelaanbod op wijkniveau. Haar kennis en visie voor de toekomst biedt veel inzicht in risicovol spelen in de gemeente Utrecht. Een overzicht van de participerende experts is opgenomen in bijlage 2.

Alle drie de expert-interviews hebben in week 20 van 2022 plaatsgevonden. Het interview-gesprek met Arie en Edward zijn beide online via Microsoft Teams afgenomen. Het interview met Barbara heeft daarentegen fysiek plaatsgevonden in de Voorveldse Polder te Utrecht. Alle interviews waren semi-gestructureerd en zijn, zoals in paragraaf 4.2 is genoemd, opgebouwd aan de hand van de vijf onderzoeksthema's. Hoewel de vragen per expert-interview qua thema's hetzelfde waren, lag de vraagfocus per interview net anders afhankelijk van het bovengenoemde specifieke expertgebied van elke expert. De gedetailleerde topiclijst en bijbehorende operationalisering per expert is opgenomen in bijlage 3. Door in gesprek te gaan met de drie experts is een duidelijk beeld geschetst van de risicovolle speelbehoefte- en keuze van kinderen, op welke plekken en omgevingen in de wijk dit tot stand komt, hoe kinderen beïnvloed worden door hun sociale omgeving en wat er nodig is om deze risicovolle speelkeuze te stimuleren. Zoals figuur 4.1 toont, is deze verkregen data uit de expertinterviews vervolgens gebruikt voor de beantwoording van de vijf deelvragen.

4.3.3 Tekortkomingen expert-interviews

Hoewel de expertinterviews bijdragen aan het vergaren van gedetailleerde kennis en het schetsen van context over risicovol buitenspelen, is het wel zo dat het perspectief hierop enkel vanuit een volwassenenvisie gezien is. Loebach en Gilliland (2010) benoemen dat: “Children alone can speak to the experience of the child, and their understanding of the world cannot be accurately filtered through an adult lens. These acknowledgements highlight the necessity of utilizing participatory frameworks that directly solicit children’s voices” (p. 55).

Aangezien het, zoals eerder benoemd, belangrijk is in onderzoek naar kinderen gehoor te geven aan hen als centrale actor (Darbyshire, MacDougall & Schiller, 2005; Loebach & Gilliland, 2010; Mason & Hood, 2011; Saraçer en Şenol, 2020), is er daarom voor gekozen de expertinterviews te verrijken met de kindgerichte *play alongs* en focusgroepen (Carpiano, 2009; Loebach & Gilliland, 2010). Wat deze onderzoeksmethoden bijdragen aan kennis en hoe deze zijn vormgegeven, wordt in de volgende paragrafen toegelicht.

4.4 Play alongs als onderzoeksmethode

Om de risicovolle speelsituatie in Lunetten-Zuid ook te begrijpen vanuit het perspectief van het spelende kind zelf, is ervoor gekozen *play alongs* te hanteren als eerste kindgerichte methode. Deze methode gaat uit van de uitgangspunten van een *walk along* interview, maar omdat het zich specifiek richt op het (mee)spelen met de kinderen in Lunetten-Zuid is gekozen voor *play along* als benaming.

4.4.1 Waarom *play alongs*?

De *play along* methode moedigt kinderen aan hun visie en kennis te delen over plaatsen in de buurt (Clark & Emmel, 2010), die bijvoorbeeld belangrijk voor hen zijn tijdens het buitenspelen. Deze onderzoeksmethode geeft de participanten de rol van navigatiegids, wat ervoor zorgt dat de onderzoeker wordt meegenomen in zijn/haar leefomgeving en belevingswereld (Garcia et al., 2012). Wanneer de *play along* in de vertrouwde omgeving van de deelnemers plaatsvindt, worden zij op hun gemak gesteld en ontstaat een natuurlijk gesprek (Garcia, Eisenberg, Frerich, Lechner & Lust, 2012). Daarbij is het voor kinderen prettig om in de directe onderzoeks- en spelomgeving bevraagd te worden, zodat het ophalen van herinneringen, ervaringen en gevoelens gemakkelijker is (Veitch, Flowers, Ball, Deforche & Timperio, 2020).

Ook benoemen Garcia et al. (2012) dat deze onderzoeksmethode een effectieve manier is om de *power dynamic* meer in evenwicht te brengen. Dit is te danken aan de collaboratieve aanpak en het feit dat de participanten betrokken worden in de bepaling van de route en daarmee het verloop van het interview (Carpiano, 2009). Op deze manier geeft deze methode gehoor aan de stem, de perceptie en de meningen en ervaringen van kinderen zelf (Carpiano, 2009; Loebach & Gilliland, 2010; Tolland, Barron & Corcoran, 2020). Hierdoor wordt de *play along* door Lunetten-Zuid gezien als een passende kindgerichte methode voor dit onderzoek.

Daarnaast is de *play along* visueel verrijkt met een fotoverzamelingsopdracht gedurende het lopen en spelen door de wijk. De gemaakte foto’s worden gebruikt bij de foto-elicitering tijdens de focusgroepen. Aangezien de foto’s door de kinderen zelf worden gemaakt tijdens de *play along*, is de foto-elicitering in dit onderzoek *auto-driven*; de input komt vanuit de kinderen zelf (Harper, 2002; Schänzel & Smith, 2011). In paragraaf 4.5.2 wordt verder ingegaan op het gebruik van foto-elicitering tijdens de focusgroepen.

Carpiano (2009) en Loebach en Gilliland (2010) benoemen dat het integreren van fotografie gedurende een *walk along* zeer nuttig is, omdat dit de mogelijkheid biedt aan kinderen om hun perspectief vast te leggen en over te brengen op de onderzoeker. Daarbij is het een gebruiksvriendelijke methode, die gemakkelijk door kinderen beheerst kan worden (Li & Seymour, 2018). Het meegeven van een camera aan de kinderen geeft hun de vrijheid te bepalen waar en waarvan ze foto's maken, wat maakt dat ze meer actief bijdragen aan het onderzoek en de methode meer kindgericht is (Mitchell, 2006; Schänzel & Smith, 2011). De vrije keuze in het maken van de foto's zorgt ervoor dat de kinderen het onderzoeksproces kunnen bepalen, aangezien de foto's dienen als directe gespreksaanleidingen tijdens de *play along* en vervolgens ook fungeren als leidraad tijdens de focusgroep (Carpiano, 2009; Crivello, Camfield & Woodhead, 2009; Due, Riggs & Augoustinos, 2014; Loebach en Gilliland, 2010); wat de *power dynamic* ten goede komt. Oftewel, het participerende en beeldende karakter van de door kind-geleide *play alongs*, gekoppeld met de fotoverzameling, levert zo inzichten in de levendige ervaringen, percepties en het ruimtelijke gedrag van kinderen binnen een buurt (Loebach en Gilliland, 2010; Mitchell, 2006).

4.4.2 Uitvoering *play alongs*

In dit onderzoek hebben er in totaal drie *play alongs* plaatsgevonden in groepjes van vier kinderen. Dit betekent dat er in totaal twaalf kinderen hebben meegedaan. Alle participerende kinderen zaten op basisschool de Spits in Lunetten-Zuid. Op het moment van de dataverzameling (voorjaar 2022) was de Spits bezig met de renovatie van hun schoolpleinen tot meer avontuurlijke-en natuurlijke speelpleinen genaamd "de Groene Pleinen". Alle kinderen van de school hebben bijgedragen aan het ontwerpen van deze pleinen naar hun behoefte; wat avontuurlijk en groen bleek te zijn. De kinderen van basisschool de Spits zijn hierdoor gekozen als onderzoeksgroep, omdat blijkt dat ze affiniteit hebben met- en behoefte hebben aan risicovol spelen en daar al eerder gesprekken over hebben gehad tijdens de ontwerpfase van hun schoolplein.

De specifieke selectie van de twaalf kinderen is gedaan door Joyce Werkman, die coördinator van de Spits is. Aangezien Joyce alle kinderen van de basisschool kent, heeft zij een zo divers mogelijke groep samengesteld voor dit onderzoek, waarbij ze rekening heeft gehouden met geslacht, afkomst en karaktereigenschappen. Voor deze selectie zijn daarentegen wel alleen kinderen in aanmerking gekomen die woonachtig waren in Lunetten-Zuid, zodat het onderzoeksgebied bekend voor ze was. Daarnaast is er rekening gehouden met de leeftijdsafbakening (tussen de 6 en 12 jaar oud) in dit onderzoek. Groep 7 en 8 waren in de desbetreffende week te druk met toetsen en de eindmusical, wat resulteerde in het feit dat alleen de groepen 4, 5 en 6 in aanmerking kwamen voor de selectie. Per groep zijn er twee klassen, wat betekent dat er uiteindelijk uit klas 4A, 4B, 5A, 5B, 6A en 6B twee kinderen zijn gekozen. In totaal hebben er 6 meisjes, 5 jongens en 1 onzijdig kindje in de leeftijdscategorie 7 - 10 jaar oud meegedaan aan dit onderzoek. Een overzicht van de participerende kinderen is opgenomen in bijlage 4.

Elke *play along* bestond uit vier kinderen, zodat ze zich meer op hun gemak zouden voelen en daarbij ook de sociale omgeving van spelen met (bevriende) leeftijdsgenoten nagebootst kon worden (Burke, 2005; Loebach & Gilliland, 2010). De vier kinderen per *play along* zaten allemaal in dezelfde groep, dus klas 4A en 4B zijn bijvoorbeeld samen geplaatst. Hoewel er twee verschillende klassen per groep zijn op basisschool de Spits, hebben deze klassen volgens Joyce onderling veel contact met elkaar, kennen de kinderen elkaar goed en loopt hun rooster vrijwel parallel. Om de *play along* zo ontspannen mogelijk te maken voor de kinderen en het daarbij logistiek te passen in het lesrooster, is ervoor gekozen dezelfde klassen per groep tegelijkertijd in de *play along* te laten deelnemen. Joyce liep bij elke *play along* mee vanwege de veiligheid, maar hield zich daarbij wel afzijdig en op afstand zodat er geen inmenging was en haar aanwezigheid geen invloed had op de uitkomsten.

De drie *play alongs* zijn uitgevoerd op 2 juni 2022 in Lunetten-Zuid. Elke *play along* duurde 35 tot 45 minuten, zodat dit passend was bij zowel het lesrooster als de spanningsboog van de kinderen zelf. De start van elke *play along* was hetzelfde, namelijk op de stoep net naast de ingang van de school. Hier stelde de onderzoeker zich kort voor en werd het onderzoek en de bedoeling van de *play along* uitgelegd. Ook werd de mobiele telefoon, wat diende als camera, overhandigd aan de kinderen. Hierbij is gevraagd alles wat ze op de route tegenkomen en leuk vinden om mee te spelen vast te leggen met de camera. De audio gedurende de *play alongs* is, met toestemming, opgenomen middels twee telefoons met dictafoonfunctie. Hierbij had de onderzoeker zelf een telefoon vast en was de andere telefoon aan de kinderen gegeven. De keuze voor het gebruiken van twee telefoons is gemaakt zodat de onderzoeker er zeker van kon zijn dat alle gesprekken (ook tussen de kinderen die iets verder weg van de onderzoeker liepen) opgenomen en getranscribeerd konden worden. Zo is de dataverzameling zo zorgvuldig en nauwkeurig mogelijk uitgevoerd.

De opdracht, zoals beschreven in bijlage 5, was dat de kinderen samen de route mochten bepalen en de onderzoeker mee moesten nemen naar de leuke speelplekken in de wijk. De onderzoeker heeft daarmee enkel het begin- en eindpunt van de *play along* bepaald (nabij de ingang van de school) en zich vervolgens afzijdig gehouden in de verdere routebepaling. Hoewel tijdens alle drie de *play alongs* een verschillende route is gelopen en daardoor ook verscheidene speelplekken zijn getoond, hebben ze alle drie wel alleen in Lunetten-Zuid plaatsgevonden en is geen andere buurt aangedaan. Elke route per *play along* is vastgelegd met de GPS-functie van de applicatie Strava. De documentatie van deze routes kan opgevraagd worden bij de onderzoeker. De *play alongs* waren daarnaast ongestructureerd van aard, wat het tot dynamische interviews maakte (Garcia et al., 2012). Enkel de opdracht, zoals getoond in bijlage 5, is meegegeven aan de kinderen. Verder ontstond het interview op basis van waar de kinderen naar toe liepen, waar ze mee speelden, waar ze zelf over begonnen en bovenal welke elementen ze aanwezen en fotografeerden. Waar mogelijk werd hier vervolgens dieper op ingegaan.

Uiteindelijk hebben de *play alongs* bijgedragen aan de beantwoording van de eerste, tweede en derde deelvraag en de fotoverzameling voor de foto-elicatie tijdens de focusgroepen. Het speelgedrag en de foto's visualiseren de behoeften en percepties van de kinderen tijdens het buitenspelen. Zo kon inzicht worden verkregen in hoeverre de kinderen een intrinsieke risicovolle speelbehoefte hadden en hoe zij daar invulling aan gaven met risicovolle spelactiviteiten (deelvraag 1). Dat de *play along* daarnaast plaatsvond in de vertrouwde spelomgeving van de kinderen en zij ook zelf vertrouwd waren om met elkaar te spelen, maakte dat ook de invloed van de fysieke- en sociale omgeving (deelvraag 2 en 3) op het risicovolle buitenspelen concreet geanalyseerd kon worden. Kortom, de *play alongs* hebben eraan bijgedragen om al spelenderwijs en op een visuele manier door de ogen van de kinderen te kunnen kijken.

4.4.3 Tekortkomingen *play alongs*

Hoewel de kinderen tijdens de *play alongs* vol enthousiasme en trots vertelden over het buitenspelen en hun speelplekken toonden, zorgde dit wel voor veel indrukken en opwindning. Dit resulteerde erin dat er weinig ruimte en rust was om langdurig stil te staan bij een foto of speelplek en daarop in detail verder door te vragen. Li en Seymour (2018) benoemen daarnaast dat bij het gebruik van fotografie als onderzoeksmethode, het risico ontstaat dat de betekenis van foto's verkeerd geïnterpreteerd kunnen worden. Ook was de *play along* met vier kinderen tegelijkertijd, wat het lastiger maakte om naar elk kind individueel te luisteren (Loebach en Gilliland, 2010). Het was daarom van belang om, na de *play along*, de tijd te nemen om in kleinere groepjes verder in te gaan op de betekenis van de foto's en de perspectieven van de kinderen. Daarbij komt ook dat, ondanks dat Joyce zich afzijdig hield, het zou kunnen dat de kinderen hebben gevoeld dat ze onder toezicht van een volwassene stonden en minder vrij speelden of zich uitte. Om deze tekortkomingen van de *play along* te overkomen, is ervoor gekozen deze methode aan te vullen met focusgroepen. Wat de focusgroepen bijdragen aan dit onderzoek en hoe deze zijn ingericht, wordt in de volgende paragraaf uiteengezet.

4.5 Focusgroepen als onderzoeksmethode

4.5.1 Samenhang *play alongs* en focusgroepen

Carpiano (2009) benoemt dat *go-alongs* het nuttigst zijn in combinatie met andere methoden, zoals *sit-down* focusgroepen (p. 271). Zo wordt de data uit een *play along* waardevoller wanneer deze is aangevuld met de individuele verhalen die meer aan het licht komen gedurende een focusgroep. Het combineren van deze twee onderzoeksmethoden is dan ook essentieel om een volledig en nauwkeurig beeld te krijgen van de percepties op spelen en het gebruik van de buurt door kinderen (Loebach & Gilliland, 2010).

Zowel de *play alongs* als focusgroepen zijn in dit onderzoek gebaseerd op de 'show me' en 'interested idiot' benadering, die Darbyshire et al. (2005) bewezen hebben als zeer productief in onderzoek met kinderen. Hierbij stelt de onderzoeker zich onwetend op en wordt de kinderen gevraagd hem/haar te vertellen wat spelen betekent, hoe zij dat ervaren en te laten zien hoe en waar dat tot stand komt. Deze benaderingen zijn niet alleen geschikt om de *power dynamic* te verkleinen, maar zorgden er ook voor dat de kinderen trots, enthousiast en gemotiveerd bleven tijdens het onderzoek; wat overeenkomt met de bevindingen van Darbyshire et al. (2005).

4.5.2 Waarom focusgroepen en foto-elicitering?

Daarnaast wordt het gebruik van focusgroepen sterk aangeraden in onderzoek met kinderen, omdat dit comfortabel voor ze is en ze door school al bekend zijn met het bespreken van zaken in groepjes (Burke, 2005; Darbyshire et al., 2005). Dat er in een focusgroep meerdere kinderen tegelijk betrokken zijn, maakt dat de participatie hoger is en er interessante inzichten ontstaan uit de onderlinge reacties en dialogen die kinderen met elkaar voeren (Belzile & Öberg, 2012). Zo ontstaat een synergetisch effect (Hay, 2016). Specifiek voor het onderwerp 'spelen' biedt een focusgroep de ruimte om kinderen in hun eigen woorden hun meningen en ervaringen te delen met de onderzoeker (Darbyshire et al., 2005).

Zoals in voorgaande paragraaf is benoemd, zijn er tijdens de *play alongs* foto's verzameld voor de foto-elicitering tijdens de focusgroepen. Foto-elicitering is het gebruik van foto's gedurende een interview om een gesprek op gang te brengen en zo data en kennis te creëren. In vergelijking tot verbale methoden, roept deze visuele methode meer diepere emoties, herinneringen en ideeën op bij de participanten, waardoor de dataverzameling rijker wordt en meer betekenis krijgt (Darbyshire et al., 2005; Glaw, Inder, Kable & Hazelton, 2017; Schänzel & Smith, 2011).

Deze onderzoeksmethode creëert dus een samenspel tussen gesproken woorden en beelden. Dit is specifiek voor kinderen fijn, aangezien zij makkelijker over de ruimtelijke omgeving- en processen (zoals buitenspelen in de wijk) praten op basis van beelden. Foto-elicitering helpt kinderen concreet toe te lichten hoe ze spelen ervaren en te verklaren welke speelkeuzes zij maken en waarom (Burke, 2005). Doordat de onderzoeker luistert terwijl de deelnemende kinderen hun eigen foto's interpreteren tijdens de focusgroep, wordt het onderzoek als collaboratief en kindgericht van aard gezien (Schänzel & Smith, 2011). Oftewel, het samengaan van fotografie in een focusgroep voegt meer validiteit, diepgang en nieuwe perspectieven toe (Glaw et al., 2017); waardoor een compleet begrip ontstaat (Saraçer & Şenol, 2020) over in dit geval risicovol buitenspelen in Lunetten-Zuid.

4.5.3 Uitvoering van de focusgroepen en foto-elicitering

In dit onderzoek zijn er in totaal zes focusgroepen uitgevoerd. Elke focusgroep bestond uit een klein groepje van slechts twee kinderen. De kinderen die mee hebben gedaan aan de focusgroepen waren dezelfde kinderen als uit de *play alongs*. Dit betekent dat het selectieproces voor deze kinderen -zoals beschreven in paragraaf 4.4.2- voor zowel de *play alongs* als de focusgroepen hetzelfde is geweest. Er is ervoor gekozen dezelfde kinderen te gebruiken voor de focusgroepen, omdat zij door de voorafgaande *play alongs* al bekend waren met zowel de onderzoeker als het onderzoek zelf. Hierdoor wisten de kinderen al waar ze aan toe waren. Dit droeg bij aan het creëren van een ontspannen sfeer gedurende de focusgroep en zorgde ervoor dat de kinderen zich op hun gemak voelde. Daarnaast werd er in de focusgroepen teruggevraagd op de gesprekken en gemaakte foto's uit de *play alongs*, dus was het van belang daar dezelfde kinderen voor te spreken.

Dat de focusgroepen -in tegenstelling tot de *play alongs*- met slechts twee kinderen zijn uitgevoerd, heeft te maken met het feit dat zo meer gehoor gegeven kon worden aan de uitspraken van elk kind. De onderzoeker heeft zo met elk kind in detail kunnen treden over de vijf verschillende onderzoeksthema's, zoals genoemd in paragraaf 4.2. Op deze manier is ook de stem van de kinderen gehoord die meer verlegen en op de achtergrond waren tijdens de *play alongs*. Daarnaast bestond elke focusgroep uit twee kinderen uit dezelfde klas. Dit zorgde ervoor dat het vertrouwd aanvoelde voor de kinderen, aangezien ze het al gewend waren om met elkaar in gesprek te gaan. Daarbij droeg het tegelijkertijd spreken van twee kinderen eraan bij dat ook de sociale omgeving van spelen met (bevriende) leeftijdsgenoten in de focusgroep nagebootst kon worden.

De focusgroepen zijn afgenomen op 9 en 10 juni 2022. Er zat ongeveer een week tussen de *play alongs* en focusgroepen, zodat er voldoende tijd was om de data uit de *play alongs* te verwerken en te analyseren. Zo kon deze data fungeren als opzet voor de focusgroepen en specifiek de foto-elicitering. Op deze manier had de onderzoeker een duidelijk beeld welke thema's aan bod moesten komen en op welke uitspraken en foto's nog verder doorgevraagd moest worden tijdens de focusgroep, om tot een volledige beantwoording van de onderzoeksvragen te kunnen komen.

De focusgroepen hebben plaatsgevonden in de activiteitenruimte van basisschool De Spits. Darbyshire et al. (2005) benoemen dat het van belang is een focusgroep met kinderen te doen op een vertrouwde plek zoals school, maar dat het hierbij wel belangrijk is een informele activiteitenruimte te gebruiken als locatie. Op deze manier wordt duidelijk gemaakt aan de kinderen dat het geen 'schoolwerk' is en draagt deze informele ruimte bij aan interactieve discussies en een gedetailleerde dataverzameling (Darbyshire et al., 2005). Na afloop van de focusgroep heeft elk kind een loepotje en beestjes-zoek kaart gekregen als bedankje.

Zoals figuur 4.1 toont, hebben de zes focusgroepen uiteindelijk bijgedragen aan de beantwoording van alle vijf de deelvragen. De focusgroepen waren semi-gestructureerd en zijn, zoals in paragraaf 4.2 is genoemd, opgebouwd aan de hand van de vijf centrale thema's. De gedetailleerde topiclijst en operationalisering is opgenomen in bijlage 6. Het eerste deel van de focusgroep bestond enkel uit interviewvragen, omdat het niet nodig was daar de foto's als ondersteunend materiaal voor te gebruiken.

Het tweede deel van de focusgroep is daarentegen op basis van de foto-elicitering geweest. Na de *play alongs* zijn de gemaakte foto's geanalyseerd en gecategoriseerd. De foto-categorieën die in alle drie de *play alongs* terugkwamen, zijn vervolgens opgenomen in de foto-elicitering tijdens de focusgroepen (Loebach & Gilliland, 2010). Het is van belang geacht alleen de categorieën te extraheren die in alle drie de *play alongs* naar voren zijn gekomen, zodat de data makkelijk met elkaar vergeleken kon worden. Deze foto-categorieën waren: bomen, bosjes, heuvels, grasveld, huttenbouwplekjes, plantjes/water/zand/modder/insecten, losse dingen in de wijk, in de wijk (informele plekken), in de wijk (formele plekken) en voetstappen. De foto's behorend bij deze categorieën zijn allemaal gemaakt door de kinderen zelf. Alleen bij de categorie 'losse dingen in de wijk' is ook een foto van het internet toegevoegd van een ongestructureerde speelplek met materialen als hout, kistjes, bouwafval etc. Dit is gedaan om zo aan de kinderen te kunnen vragen of dat iets zou zijn wat ze leuk zouden vinden in Lunetten-Zuid. Omdat zo'n plek er nu nog niet is -en de kinderen daar dus ook geen foto van hebben kunnen maken- is alleen die foto van het internet gebruikt en niet *auto-driven*.

Vervolgens zijn deze foto-categorieën met bijbehorende foto's door de onderzoeker verwerkt in een PowerPoint. In totaal zijn er drie PowerPoints gemaakt; elk specifiek voor de focusgroep van groep 4, 5 en 6. Elke PowerPoint bestond uit dezelfde foto-categorieën, maar per groep/PowerPoint zijn de foto's van de bijbehorende *play along* gebruikt. Dit zorgde er niet alleen voor dat de kinderen ervan genoten hun eigen foto's terug te zien (Loebach & Gilliland, 2010), maar ook dat ze precies wisten waar het was, waarom ze daar een foto van hadden gemaakt en wat hun mening- of ervaring was. Zo ontstond een gesprek dat verder ging op de details en waar de kinderen actief in participeerden. De PowerPoint per groep kan opgevraagd worden bij de onderzoeker. Kortom, door middel van de focusgroepen is het mogelijk gemaakt nog verder in gesprek te gaan met de kinderen. Zo is een duidelijk en volledig beeld verkregen voor de beantwoording van de vijf deelvragen.

4.5.4 Tekortkomingen focusgroepen

In de literatuur wordt genoemd dat focusgroepen kunnen tekortkomen als onderzoeksmethode in het schetsen van context. In dit onderzoek is dit echter opgevangen door de *play alongs*, omdat deze bijdroegen aan het geven van data uit de praktijk en daarmee context boden aan zowel de participerende kinderen als de onderzoeker zelf (Pranka, 2020). Daarnaast wordt in de literatuur ook aangehaald dat *sit-down* focusgroepen ongemakkelijk kunnen aanvoelen, waardoor participanten zich niet op hun gemak voelen en niet alles delen. Ook deze tekortkoming is opgevangen door de voorafgaande *play alongs*, aangezien die ervoor gezorgd hebben dat de kinderen al op hun gemak waren bij de onderzoeker en de *sit-down* focusgroepen daardoor minder spannend voor ze waren (Bibi & Ehgartner, 2021). Oftewel, de kindgerichte *play alongs* en focusgroepen vullen elkaar aan. Op deze manier is een holistisch en waardevol onderzoek uitgevoerd (Bibi & Ehgartner, 2021), wat de representativiteit en valideerbaarheid ten goede komt.

4.6 Experimenteel design – *Nudging* als onderzoeksmethode

Zoals figuur 4.1 laat zien, is de laatste onderzoeksmethode, experimenteel design, een onderdeel geweest van de *play alongs* en de focusgroepen.

4.6.1 Waarom experimenteel design?

Benner (2019) benoemt dat de werking van *nudging* het beste onderzocht kan worden op lokaal niveau en op empirische- en experimentele wijze. Zoals in paragraaf 2.7.3 en 2.7.4 beschreven is, is de invloed van een functioneel design *nudge*-interventie op risicovolle spelkeuzes van kinderen nog niet eerder onderzocht. Dit experiment is opgezet om de reactie van kinderen op een functioneel design *nudge*-interventie daadwerkelijk in de praktijk te testen. Op deze manier is onderzocht in hoeverre dit een effectieve interventie is om kinderen te ‘sturen’ naar een risicovolle spelaanleiding en zo het maken van risicovolle spelkeuzes te stimuleren in de wijk.

Woodruff (2017) zet uiteen dat het ontwerpen van een *nudging*-design drie verschillende punten vereist. De eerste is ‘het gewenste gedrag definiëren’. Voor dit onderzoek houdt dat in dat de *nudge*-interventie wenst risicovol gedrag te stimuleren. Het tweede punt is ‘de context begrijpen’, wat volgens Woodruff (2017) betekent dat er contact wordt gemaakt met de betrokken mensen en hun perspectief wordt meegenomen. In dit onderzoek wordt dat gedaan door de kinderen te zien reageren op de interventie tijdens de *play alongs* en ze daar verder over te spreken tijdens de focusgroepen. Als laatste punt wordt ‘uitproberen en evalueren’ genoemd, zodat kan worden begrepen of de ontworpen *nudge*-interventie effectief is of niet. Het opzetten van dit experimentele design en de verwerking ervan tijdens de *play alongs* en de focusgroepen heeft bijgedragen aan de vervulling van dit laatste punt.

4.6.2 Uitvoering van het experimenteel design

In dit onderzoek bestaat het experimentele design uit een functioneel design *nudge*-interventie op basis van voetstapjes als grondmarkeringen. Hier is voor gekozen, omdat uit paragraaf 2.7.3 en 2.7.4 is gebleken dat voetstappen op de grond in staat zouden kunnen zijn beweeg- en spelkeuzes van buitenspelende kinderen te sturen. Om voetstappen te kunnen plaatsen als *nudge*-interventie in dit onderzoek, heeft de onderzoeker zelf een sjabloon gemaakt van kleine voetstapjes. Er is gekozen voor kleine voetstappen, zodat het voor de kinderen duidelijk was dat deze voor hen geplaatst waren. Het sjabloon is vervolgens met oranje wasbare krijtverf op de stoep gespoten. Er is voor de kleur oranje gekozen, omdat volgens Défilet (n.d.) deze kleur geassocieerd wordt met onder andere avontuur en speelsheid; wat passend is bij dit onderzoek. Voor het plaatsen van de voetstappen in de openbare ruimte is toestemming verkregen van de gemeente Utrecht.

De voetstappen zijn geplaatst op een stukje stoep net naast de ingang van basisschool de Spits, zoals figuur 4.2 toont. Er is enerzijds voor deze plek gekozen, omdat dit naast het start- en/of eindpunt was van elke *play along*. Zo is er dus voor gezorgd dat elke *play along*-groep in elk geval langs de plek met de voetstappen zou komen, ongeacht welke route de kinderen zelf zouden bepalen. Anderzijds grenst dit stukje stoep aan een steil muurtje, waarnaast ook een groenstrook ligt. Dit kan gezien worden als twee risicovolle spelaanleidingen op een informele plek in de wijk. Het steile muurtje is overigens wel zo veilig als nodig, aangezien het niet te hoog is en breed genoeg is om goed op te staan. De oranje voetstappen leiden de kinderen, zoals figuur 4.2 toont, dan ook in de richting van het steile muurtje en de groenstrook. Het is daarom een goede plek om de *nudge*-interventie te toetsen, omdat het uiteindelijke doel is om te onderzoeken of het plaatsen van voetstappen die ‘lopen’ naar een risicovolle spelaanleiding uiteindelijk de keuze tot risicovol spelen aanwakkert bij kinderen.



Fig. 4.2 Geplaatste *nudge*-interventie richting risicovolle spelaanleiding (Eigen ontwerp, 2022)

Zoals eerder benoemd, heeft dit *nudging*-experiment een rol gespeeld tijdens de *play alongs* en de focusgroepen. Dit betekent dat het effect van dit experiment ook alleen op de twaalf geselecteerde kinderen is getoetst. Tijdens de *play alongs* is de reactie op de *nudge*-interventie getest op basis van ongestructureerde observaties. Omdat de voetstappen zijn geplaatst nabij de plek waar de *play alongs* startte en/of eindigden, kon de onderzoeker de reactie van de kinderen observeren wanneer zij gedurende hun route langs de voetstappen liepen. De onderzoeker heeft de kinderen op voorhand niet over het experiment en de voetstappen verteld, wat ervoor heeft gezorgd dat de pure- en onbewuste reactie van de kinderen in de praktijk zo correct mogelijk is gemeten tijdens de *play along*. De reacties op de voetstappen zijn vervolgens genoteerd door de onderzoeker om dit te kunnen gebruiken voor de analyse. Omdat het plaatsen van deze interventie enkel experimenteel van aard is, is er geen gestructureerde controletest opgezet. Hoewel dit gezien kan worden als tekortkoming, heeft de onderzoeker wel op 31 mei en 1 juni van een afstand geobserveerd of er kinderen na schooltijd op het desbetreffende muurtje of in de groenstrook speelden, maar dit was niet het geval. Dit wordt in dit onderzoek gezien als de (ongestructureerde) controlegroep.

Ook tijdens de focusgroepen is de reactie van de kinderen op het *nudging*-experiment gezien. Er is besloten de interviewvragen over de voetstappen ook daadwerkelijk bij de *nudge*-interventie zelf te stellen. Door de kinderen bij de voetstappen te bevragen, konden zij zich beter inleven in hun daadwerkelijke reactie en mening over de *nudgende* voetstappen. Dat zij zich toen bewust waren van de aanwezigheid van de voetstappen en het doel ervan, maakt dat in de focusgroepen de bewuste reactie van de kinderen is onderzocht. Het gebruik van de voetstappen en de risicovolle spelaanleidingen tijdens de focusgroepen is door de onderzoeker gefotografeerd. Deze foto's dienen als visuele ondersteuning in het resultatenhoofdstuk. Samen met de observaties van de onbewuste reactie van de kinderen tijdens de *play alongs*, creëert dit een totaalbeeld van hoe kinderen op de *nudge*-interventie reageren. Op deze manier is onderzocht in hoeverre *nudging* een effectief middel is om kinderen te stimuleren in het maken van risicovolle spelkeuzes. Zo kan, samen met de input van de expert-interviews, een volledig antwoord gegeven worden op de vijfde deelvraag.

4.7 Ethische overwegingen

Gedurende alle onderzoeksmethoden is rekening gehouden met ethische kwesties. Voorafgaand aan elk interview is aan alle respondenten verteld voor welke doeleinden de informatie wordt gebruikt en wat voor vragen ze ongeveer zouden kunnen verwachten. Daarnaast waren alle respondenten ervan op de hoogte en er akkoord mee dat de audio van de gesprekken opgenomen werd. Zodra deze audio-opnames getranscribeerd waren, zijn ze gewist. Aan de participerende experts is gevraagd of hun naam vermeld mocht worden en of hun antwoorden openbaar gemaakt mochten worden. Hier waren ze allen akkoord mee, vandaar dat de naam, persoonlijke gegevens en antwoorden van de experts gepubliceerd zijn in dit onderzoek.

Vanwege de jonge leeftijd van de participerende kinderen was toestemming vereist van zowel de school als de ouders (Jason, Pokorny, & Katz, 2001). De Spits heeft hier mondeling akkoord op gegeven. De naam van de basisschool is overigens niet geanonimiseerd, omdat deze relevante context biedt voor de casestudie en de selectie van de participerende kinderen. Vervolgens heeft de onderzoeker een brief opgesteld, die opgenomen is in bijlage 7. Deze brief is door Joyce Werkman naar alle ouders van de participerende kinderen gemaild. Joyce heeft vervolgens alle reacties van de ouders verzameld, waarin zij akkoord gaven op het onderzoek. In de brief naar de ouders is vermeld dat de kinderen anoniem zullen blijven. Deze keuze is gemaakt om de privacy van de kinderen zo goed mogelijk te waarborgen. In plaats van de namen van de kinderen zijn pseudoniemen gebruikt. Daarnaast zijn de gezichten van de kinderen die zichtbaar zijn op de door henzelf gemaakte foto's bedekt. Op deze manier zijn alle gevoelige en persoonlijke gegevens van de kinderen verwijderd uit dit onderzoek (Mukungu, 2017).

Daarnaast zijn de *play alongs* en focusgroepen uitgevoerd met de beste bedoelingen voor het kind. Gedurende het hele onderzoek is aan de kinderen duidelijk gemaakt dat het echt iets moet zijn wat ze zelf ook leuk vinden om te doen. Daarbij is expliciet verteld dat ze ten alle tijden mochten stoppen met (delen van) het onderzoek. Ook is ervoor gezorgd dat het onderzoek niet langer duurde dan nodig was en enkel de meest relevante vragen zijn gesteld. Hoewel het *nudge*-experiment de kinderen probeert te sturen in hun beweging, behouden ze hierbij wel hun keuzevrijheid om de voetstappen te volgen of niet. Uiteindelijk ligt de keuze dus ook daarin bij het kind zelf (Sunstein, 2014; Thaler & Sunstein, 2008). Al met al, is op deze manier gepoogd gevoelens van ongemak voor de kinderen of emotioneel- of fysiek leed tijdens het onderzoek te voorkomen (Farrell, 2005).

De machtsdynamiek tussen de onderzoeker en de kinderen is daarnaast gepoogd te minimaliseren door de kinderen alleen in (kleine) groepjes te spreken, door ze zelf de route te laten bepalen en de foto's te laten maken en als onderzoeker de genoemde 'show me' en 'interested idiot' benadering te hanteren (Darbyshire et al., 2005). Op deze manier waren de kinderen aan zet. Zo is gepoogd de deelnemende kinderen een gevoel van controle en macht over het onderzoek en de uitkomsten te geven. De onderzoeker heeft daarnaast de sfeer zo toegankelijk en comfortabel als mogelijk gemaakt; door echt met de kinderen mee te spelen en begripvol en betrokken op ze te reageren.

Als laatste is de veiligheid van de kinderen ten alle tijden gewaarborgd. Hoewel de onderzoeker alert op de kinderen aan het letten was tijdens de *play alongs*, heeft zij er wel naar gestreefd de kinderen niet te corrigeren of te beperken in hun bewegingsvrijheid. Zo kon de buitenspeelsituatie zo kloppend mogelijk nagebootst worden. Ook Joyce, die mee was vanuit basisschool de Spits tijdens de *play alongs*, hield een oogje in het zeil.

4.8 Analysemethoden

De analyse in dit onderzoek bestaat uit twee delen: (1) analyse van de foto's uit de *play alongs* en (2) analyse van de gesprekken tijdens de expertinterviews, *play alongs* en focusgroepen.

Om de verkregen foto's uit de *play alongs* te analyseren, is gebruik gemaakt van handmatige categorisering, codering en vervolgens analyse. Zoals figuur 4.3 weergeeft, is dit gedaan aan de hand van de onderzoeken van Jelleyman et al. (2019) en Sandseter, Sando & Kleppe (2021). De onderstaande voorbeelden die zij noemen, worden in dit onderzoek gezien als leidraad voor de codering van de foto's. Elke risicovolle spelactiviteit wordt daarbij gezien als een losse code. Op basis van de genoemde voorbeelden, is per foto uit de *play along* bezien of deze geschaald kon worden onder een risicovolle spelactiviteit en daarmee de bijbehorende code. Oftewel, een foto van een kind dat in een boom klimt tijdens de *play along* is gecodeerd onder 'great heights' en 'dangerous elements'. De foto's die niet aan een risicovolle spelactiviteit gelinkt konden worden, zijn buiten beschouwing gelaten omdat dit niet van toegevoegde waarde is voor het onderzoek. Omdat de kinderen de opdracht hebben gekregen alleen foto's te maken van de dingen die ze 'leuk' vinden tijdens de *play along*, kan vanuit de foto-analyse dus opgemaakt worden waar, hoe en welke risicovolle spelactiviteiten de kinderen doen en welke ze dus als 'leuk' ervaren. Aangezien Sandseter et al. (2021) geen voorbeelden noemen van risicovol spelen met *loose parts* of *messy play*, worden daar enkel de voorbeelden van Jelleyman et al. (2019) gebruikt voor de codering.

Codering risicovolle spelactiviteit (figuur 2.2; Jelleyman et al., 2019)	Voorbeeld (figuur 2.2; Jelleyman et al., 2019)	Voorbeeld (Sandseter, Sando & Kleppe, 2021)
<i>Great heights</i>	Klimmen, springen, balanceren, hangen swingen	Klimmen in bomen, torens, daken van speelhutten of springen van hoge plekken, zoals daken, platforms van toestellen, tafels etc.
<i>High speed</i>	Swingen, glijden, sleeën of niet gemotoriseerde voertuigen etc.	Kinderen glijden van glijbanen of heuvels, met hoge snelheid schommelen, van steile heuvels rollen (op een niet gemotoriseerd voertuig), hard rennen etc.
<i>Adult tools</i>	Messen, zagen, bijlen, boren en touwen etc.	Spelen met touwen, hamers, spijkers, messen, zagen, bijlen etc.
<i>Dangerous elements</i>	Bomen, kliffen, water, vuur etc.	Spelen in de buurt van kliffen, water, vuur etc.
<i>Rough and tumble</i>	Stoeien, worstelen, schermen met stokken	Wanneer kinderen deelnemen aan spelgevechten, spelworstelen of achtervolgingsspellen
<i>Disappear or get lost</i>	Zwervend door de buurt met vrienden of alleen, op verkenning	Wanneer kinderen in het bos of in de buurt rondlopen zonder voortdurend toezicht van een volwassene
<i>Loose parts</i>	Banden, stokken, hout, dekzeilen etc.	-
<i>Messy play</i>	Spelen in modder, vuil, zand of water etc.	-

Fig. 4.3 Codering risicovolle spelactiviteit (Eigen ontwerp op basis van Jelleyman et al., 2019 en Sandseter et al., 2021)

Om de risicovolle speelsituatie in Lunetten-Zuid volledig te kunnen analyseren, is naast de codering van de foto's ook de codering en analyse van de audio-opnames van de *expert*-interviews, *play alongs* en focusgroepen van belang. De audio-opnames van deze interviews zijn kort na elk gesprek getranscribeerd. Om de transcripten digitaal te kunnen coderen, zijn deze transcripten vervolgens ingeladen in NVivo. Het gebruik van NVivo maakte de codering overzichtelijk; waarna de data-analyse zo zorgvuldig mogelijk uitgevoerd kon worden (Maher, Hadfield, Hutchings, & de Eyto, 2018).

Aan de hand van drie-staps codering, met open, axiale en selectieve codes, is de analyse van de interview transcripten uitgevoerd (Mason, 2018). Een overzicht van de codeboom is opgenomen in bijlage 8. Er is gestart met open codering, zodat eerst algemene labels zijn toegepast op de transcripten. Vervolgens zijn deze labels meer gecategoriseerd door middel van de axiale codes. Als laatste stap zijn selectieve codes gemaakt. Het maken van deze selectieve codes heeft de onderzoeker in staat gesteld de perspectieven en meningen van alle participanten op de vijf onderzoeksthema's met elkaar te vergelijken en in verband te brengen. Op deze manier kon een volledige analyse plaatsvinden, wat de basis vormt van het opvolgende resultatenhoofdstuk en de uiteindelijke beantwoording van alle onderzoeksvragen.

De analyse van de *expert*-interviews, *play alongs* en focusgroepen zijn overigens samengevoegd, omdat -zoals in dit hoofdstuk is benoemd- de verkregen data uit deze verschillende onderzoeksmethoden elkaar verrijkt. Om de analyse per onderzoeksthema- en vraag zo volledig mogelijk uit te voeren, worden de foto's en citaten uit deze verschillende onderzoeksmethoden dan ook met elkaar samengebracht in het resultatenhoofdstuk. Voor het toelichten van de resultaten zijn citaten uit de transcripten gebruikt, waarbij gerefereerd wordt naar de desbetreffende participant met de echte naam (experts) of pseudoniemen (kinderen).

Kernboodschap: gehanteerde kwalitatieve- en kindgerichte onderzoeksmethoden

In dit kwalitatieve onderzoek is gebruik gemaakt van verschillende onderzoeksmethoden: *expert*-interviews, *play alongs*, focusgroepen op basis van foto-elicitering en een *nudging*-experiment dat terugkomt in de laatste twee methoden. De visie van de experts is op deze manier aangevuld met de kindgerichte *play alongs* en focusgroepen. Deze kindgerichte methoden hebben het mogelijk gemaakt de participerende kinderen te zien als centrale actor en de onderzoeker mee te nemen in hun belevingswereld, meningen en ervaringen omtrent het tot stand komen van risicovolle spelkeuzes in de wijk. Daarbij geeft het *nudging*-experiment inzicht in hoeverre *nudgende* voetstappen in staat zijn om kinderen te stimuleren in het maken van deze spelkeuzes.

De gehanteerde onderzoeksmethoden vullen elkaar aan op de punten waar nodig. Door bovengenoemde onderzoeksmethoden te combineren is de validiteit, betrouwbaarheid en geschiktheid van dit onderzoek dan ook gewaarborgd. Zo is een gedetailleerd inzicht verkregen in de risicovolle speelsituatie in Lunetten-Zuid, wat maakt dat antwoord gegeven kan worden op de vijf deelvragen en de centrale vraag in dit onderzoek. Hierbij is overigens rekening gehouden met de ethische kwesties en zijn zowel de foto's als gesprekken met de experts en kinderen zorgvuldig geanalyseerd.

5. Resultaten

Dit hoofdstuk toont de resultaten die verkregen zijn aan de hand van bovengenoemde onderzoeksmethoden. Net als het conceptuele model, de deelvragen en de operationalisering van elke methode, is ook dit resultatenhoofdstuk opgebouwd aan de hand van de vijf centrale onderzoeksthema's: **risicovolle speelbehoefte- en activiteiten, invloed van fysieke omgeving op risicovolle spelkeuze, invloed van sociale omgeving op risicovolle spelkeuze, risicovolle speelervaring en stimuleren tot het maken van risicovolle spelkeuzes**. Voor elk thema worden de uitkomsten van de expert-interviews, de *play alongs* en de focusgroepen met elkaar in verband gebracht. Daarbij worden de foto's, die door de kinderen zijn gemaakt gedurende de *play along*, gebruikt als visuele ondersteuning. Na elke thematische paragraaf worden de resultaten kort samengevat en gekoppeld aan de theorie, om zo vervolgens een uitgediepte deelconclusie te kunnen trekken en daarmee een antwoord op de bijbehorende deelvraag te kunnen formuleren.

Met 'kinderen' wordt in dit hoofdstuk de twaalf participerende kinderen van basisschool de Spits bedoeld. De uitspraken en gedragingen van deze onderzochte kinderen kunnen, vanwege het kleine onderzoeks-aantal, niet gegeneraliseerd worden en gelden dus niet voor alle kinderen die woonachtig zijn in Lunetten-Zuid.

5.1 Risicovolle speelbehoefte in Lunetten-Zuid

Deze paragraaf richt zich op het eerste thema 'risicovolle speelbehoefte' van de kinderen. Allereerst wordt uiteengezet welke intrinsieke speelbehoeftes van de kinderen in dit onderzoek naar voren zijn gekomen en in hoeverre deze ook te vertalen zijn naar een risicovolle speelbehoefte. Daarna wordt in paragraaf 5.2 toegelicht in welke risicovolle spelactiviteiten de kinderen uit Lunetten-Zuid participeren en hoe dit tot uiting komt tijdens hun vrije buitenspel in de wijk.

5.1.1 Plezier

Uit zowel de gesprekken met de kinderen als tijdens het meespelen gedurende de *play alongs* werd duidelijk zichtbaar dat alle participerende kinderen veel speelplezier halen uit buitenspelen. Zo was niet alleen aan hun gezichtsuitdrukking en enthousiasme gedurende het spelen tijdens de *play alongs* te zien dat ze ervan genoten, maar ook in hun woordelijke uitdrukking. Zo riepen Job en Jelke aan het einde van de *play along* in koor: "Dit was echt leuk!! Veel kunnen spelen". Waar de kinderen naast speelplezier beleven behoefte aan hebben, wordt in de volgende secties toegelicht.

5.1.2 Bewegen en buiten zijn

Gedurende dit onderzoek kwam bij alle kinderen naar voren dat de mogelijkheid tot buitenspelen dient als actieve uitlaatklep voor ze. De kinderen zien het spelen buiten als een fijne manier om hun energie kwijt te kunnen.

"Als ik de hele dag binnen zit dan denk ik dat ik dat niet kan hebben en dat ik dan helemaal over mijn toeren ga en dan de hele tijd het hele huis door ren. Haha. Ik heb best veel energie dus dan is het lekker om te bewegen en energie kwijtraken en dat kan heel goed buiten", aldus Job.

Daarbij maken de kinderen ook meermaals de vergelijking met binnen spelen; waarbij buiten spelen in een positiever daglicht wordt gezet omdat dat meer bewegelijke speelmogelijkheden biedt.

“Buiten is het gewoon vaak leuker dan binnen want meestal zijn buiten meer dingen te doen en je kan beter rennen en daar kan je wat meer doen en kan je wat meer je lijf los maken”, aldus Pleun.

Ook de experts herkennen dit. Zo haalt Arie aan dat buitenspelen goed voor kinderen werkt, aangezien hij merkt dat ze in principe gewoon willen bewegen en de ruimte willen hebben. Edward Boele voegt hieraan toe dat hij ziet dat kinderen behoefte hebben aan het ontdekken van hun fysieke mogelijkheden en de buitenruimte daar de mogelijkheid toe geeft, “...dus oefenen met je lichaam, hoe ver je kan springen, hoe hard je kan lopen”. Het al spelenderwijs bewegen in de buitenlucht is dan ook een van de dingen waar alle kinderen behoefte aan hebben en als positief ervaren.

5.1.3 Vrij ‘scharrelen’ in de vrije speelruimte

Naast de bovengenoemde intrinsieke behoeften, kwam ook duidelijk naar voren dat het merendeel van de kinderen een sterke behoefte heeft om vrij door hun wijk te spelen. Edward Boele vergelijkt kinderen met kippen. Hij pleit ervoor dat we gehoor moeten geven aan de behoefte van kinderen om vrij te bewegen door de openbare ruimte; wat hij ‘scharrelen’ noemt. “Ja, dat scharrelen echt...Net als een kip! Een kip wordt pas gelukkig als hij de scharrelruimte heeft toch. Het zijn gewoon kleine kippetjes. Eigenlijk moeten we stoppen met het ophokken van onze kinderen. En ze de scharrelruimte geven”, aldus Edward.

Alle kinderen beamen dit. Uit de gesprekken met de kinderen komt naar voren dat zij allemaal voorkeur geven aan vrij op pad gaan als ze buiten zijn. De behoefte om vrij te verkennen en te ontdekken tijdens het buitenspelen komt duidelijk naar voren uit onderstaand gesprek met Josephine en Fleur:

“Josephine: Ik ken Lunetten wel al heel erg goed, maar ik ben wel heel erg blij dat als ik gewoon rondloop en ik zie iets nieuws. Dan ga ik het gewoon uitproberen ja en dan zien we wel.
Fleur: Ja, want Josephine en ik gaan ook wel vaak dan gaan we gewoon lopen en dan hebben we niet echt een plan en dan zien we eigenlijk gewoon wel even waar we uitkomen en waar we gaan spelen.
Onderzoeker: Ja, snap ik. En hoe vinden jullie dat dan?
Josephine: Heel leuk! Want er is overal wel iets te doen.
Fleur: Ja ik vind dat ook altijd heel leuk.
Onderzoeker: En wat maakt het dan zo leuk?
Josephine: Nou, je gaat dan gewoon zelf op ontdekking en meestal vind je altijd wel wat. [Fleur knikt hard ja]”. (Fleur en Josephine)

Het vrije- en verkennende buitenspelen wordt meestal wel in samenspraak gedaan met de anderen waarmee de kinderen op dat moment spelen. Ook tijdens de *play alongs* werd dit duidelijk. De explorerende behoefte van de kinderen kwam sterk naar voren tijdens deze onderzoeksmethode; de kinderen lieten de een na de andere plek zien aan de onderzoeker. Ze overlegden hierbij wel onderling welke plek ze telkens gingen laten zien en hoe ze daarnaartoe zouden gaan lopen. Daarbij is overigens gebleken dat, wanneer alle kinderen gaan buiten spelen, ze eerst op een centrale plek afspreken om vervolgens vanuit daar andere plekken te gaan ontdekken.

Het ontdekken van plekken in de wijk wordt door de meeste kinderen gedaan op basis van paadjes en plekken die kinderen er leuk uit vinden zien. Zo zegt Pleun: “Vaak zie ik gewoon een paadje, bijvoorbeeld door de bossen en dan”, Paul haakt hierop aan en voegt toe “Ja, je gaat dan gewoon zo lopen en dan zeg je oh die kant of die kant, gewoon waar het beetje leuk eruitziet”. Uit de gesprekken met de kinderen komt naar voren dat deze verkennende behoefte voortkomt uit het feit dat het merendeel van de kinderen dit ervaart als leuk en spannend. “Je ziet het eindpunt meestal niet, dus je weet niet wat komt. Het is geheimzinnig”, aldus Fleur.

Wel benoemt ongeveer de helft van de kinderen dat -hoewel hun behoefte is om verkennend te spelen- ze dit wel graag dicht bij huis doen en daarbij telkens inschatten waar ze op bekend- en veilig terrein kunnen spelen. De kinderen schatten hierbij vaak zelf in waar ze mogen en kunnen spelen, en gaan - ondanks de vrijheid die ze verlangen- niet over wijkbarrières, zoals de grote hoofdwegen in Lunetten-Zuid. Zo zegt Pleun tijdens de *play along*: “Kijk, ik mag daar niet spelen, omdat we dan over de Simpelerbaan [hoofdweg] gaan, dat doe ik niet alleen. Dus ik mag dan niet over de grote weg”. Barbara Rijpkema vertelt dat dit ook is meegenomen in de Utrechtse speelvisie:

“Juist die categorie van 6-12 [leeftijd], dat lees je ook terug in het beleid, die mogen in principe binnen hun speelbuurt zichzelf verplaatsen. Dus dan hoeven ze niet perse met hun ouders op stap... Ons beleid is erop gericht dat de groep van 6-12 speelt binnen de eigen speelbuurt; dus de speelbuurt die omgrensd wordt door barrières waar ze niet overheen mogen. Dat is de vrije speelruimte”, aldus Barbara.

Oftewel, de kinderen in Lunetten-Zuid hebben de behoefte om op verkennende wijze buiten te spelen, maar doen dit voornamelijk in overleg met elkaar en binnen de wijkbarrières van de vrije speelruimte in hun buurt.

5.1.4 Samen zelf invulling aan buitenspelen geven

Het overgrote deel van de kinderen spreekt niet alleen expliciet hun voorkeur uit over het ontdekken van de vrije speelruimte in Lunetten-Zuid, maar ook over het ontdekken van hoe, wat en waarmee ze kunnen spelen. Alle kinderen geven aan graag hun eigen spel invulling te geven. Volgens Pleun is het:

“Gewoon leuk om nieuwe plekken te zoeken. Anders zie je steeds weer hetzelfde of heb je wel iets leuks soms, maar het is het leukste als je steeds iets anders kan zien of iets anders kan doen dan steeds hetzelfde. Ik word daar gewoon blij van! En ook, soms is het wel spannend want je weet dan niet wat er gaat komen of wat je gaat doen, maar dat vind ik eigenlijk wel leuk”. (Pleun)

Wanneer aan Edward Boele wordt gevraagd waar kinderen -volgens hem- behoefte aan hebben tijdens het buitenspelen, antwoordt hij:

"Aan de wereld ontdekken om zich heen, spelen zonder al te veel invloed van volwassenen die telkens inbreuk hebben op het spel...Eigenlijk denk ik dat kinderen heel erg blij zijn als wij het spel weer teruggeven aan hun. Dat ze zelf mogen bepalen met wat ze willen spelen...Ja, ik denk dat kinderen vooral de behoefte hebben om zelf spel te maken en zelf het spelen in te richten". (Edward)

Ook Barbara herkent deze behoefte. Zo geeft ze aan dat zij soms wel eens langs plekken kan lopen en denkt: “Ja, wat kan je hier nou doen? Maar die kinderen die vinden het echt super, die hebben hier voldoende te doen. Met fantasie heb je dan voldoende”, aldus Rijpkema. De experts geven daarmee aan dat kinderen weinig nodig hebben; zolang ze maar de ruimte, vrijheid en hun eigen fantasie mogen gebruiken om hun eigen spel in te vullen zijn ze tevreden.

Ook tijdens de gesprekken met alle kinderen blijkt dat zij het prefereren om de vrijheid te hebben om op hun eigen manier te kunnen spelen en dit zelf in te richten. Tijdens de *play alongs* en focusgroepen komt naar voren dat alle kinderen weinig nodig hebben en -zoals Barbara ook benoemt- eindeloos veel spelinvullingen kunnen bedenken met hun eigen fantasie. Dit blijkt ook uit een gesprek over een simpele groenstrook, waarbij de kinderen de een na de andere spelactiviteit benoemen die ze daar doen:

“Josephine: Kijk, dit is bijvoorbeeld superleuk, hier kan je veel verschillende dingetjes doen.
Luc: Kijk, hier kan je picknicken, voetballen, rennen of duiken. Er missen alleen twee goaltjes dus dat moet je dan zelf verzinnen.
Charlotte: En kijk juf Eline, je kan gewoon lekker rennen van de heuvel dan enzo af en dat is gewoon leuk”. (Josephine, Luc en Charlotte)

Kortom, er kan gesteld worden dat de kinderen een intrinsieke behoefte hebben aan de vrijheid om het buitenspelen zelf in te richten op hun eigen manier en binnen hun eigen fantasiewereld. Wel geven alle twaalf de kinderen aan dat ze het ‘zelf ontdekken’ van zowel spelplekken- als invullingen het liefste samen doen met andere kinderen. Ook Arie Stobbe ziet dat kinderen graag naar buiten trekken omdat daar dan andere vriendjes zijn om mee samen te spelen- en te ontdekken. Zo werd in de *play alongs* ook duidelijk zichtbaar dat kinderen uit zichzelf geneigd zijn elkaar op te zoeken en samen te spelen. Dit kan onder andere opgemaakt worden uit het gesprek tussen Paul en Jip tijdens de *play along* van groep 4: “Paul: Ze [Pleun en Daan] gaan naar boven! Ik ga ook! Daar boven is een hutje, die heb ik gemaakt! Jip: Ik ga ook even naar boven!”.

Uit bovengenoemde subparagrafen kan in het kort gesteld worden dat de kinderen de intrinsieke behoefte hebben om buiten te zijn, actief te bewegen en vrij willen zijn om met elkaar de wijk en bijbehorende speelplekken- en mogelijke spelinvullingen te ontdekken. Volgens Arie Stobbe kunnen deze behoeften vervuld worden door avontuurlijk -oftewel risicovol- te spelen:

“Avontuurlijk spelen is wel heel vaak gekoppeld aan actief en exploratief spelen, echt ontdekken en op ontdekking gaan. En dan zie je al heel snel wel, naja het hoeft niet perse natuurlijk spelen te zijn, maar dat is het wel vaak. En wat we onder natuurlijk spelen verstaan is dat je het zelf vorm kan geven als kind, aan die speelruimte”, aldus Arie Stobbe.

5.1.5 Op avontuur gaan, grenzen verleggen en uitdagingen opzoeken

Uit dit onderzoek komt sterk naar voren dat alle kinderen de behoefte hebben om op avontuur te gaan, hun grenzen te verleggen en uitdaging te zoeken tijdens het buitenspelen. Ook Edward Boele en Barbara Rijpkema erkennen deze risicovolle speelbehoefte van kinderen. Zo benoemt Edward dat het ontdekken, dingen beleven en avonturen maken hetgeen is wat de meeste kinderen het liefste doen tijdens buitenspelen. Volgens alle experts komt risicovol³ spelen de kinderen daarin tegemoet. Barbara definieert deze spelvorm als volgt:

“Ik vind het avontuurlijk spelen als je niet van tevoren weet wat je precies weet wat je er moet doen, zoals dus hier [open grasveld]. Dat je zelf je eigen fantasie moet gebruiken om te bedenken hoe je bijvoorbeeld een toestel gebruikt, en dat je er misschien iets mee probeert wat net boven je macht ligt. Op iets hoogs klimt of dat je je eigen kracht moet gebruiken. Dus avontuurlijk spelen is wat mij betreft alles wat niet met zo’n geijkte glijbaan of schommel gebeurt, maar waar je dus wat meer je fantasie bij nodig hebt. Bij voorkeur in het groen, met het groen. Dat groen ook niet alleen maar de aankleding is van de speelplek, maar ook echt het onderdeel van het spelen. Dus dat je mag spelen in de bosjes, dat je in de boom kan klimmen,...dat je met de natuurlijke elementen kunt spelen, dus met water, zand...Het is een spel waarbij je als kind net wordt uitgedaagd om iets spannends te doen”. (Barbara)

Uit de gesprekken met alle twaalf de kinderen komt expliciet naar voren dat ze het avontuurlijke element van risicovol spelen graag opzoeken. Zo vindt er een gesprek plaats tijdens de *play along* met Job: “Ja, ik houd gewoon van avontuur! Onderzoeker: Ja? Job: Ja, gewoon lekker avontuur in de bosjes!..Ik ga vandaag ook weer lekker buiten avontuurlijke spelletjes doen met mijn vrienden”. En ook gedurende de *play along* met groep 4 spreken de kinderen vol lof over ‘op avontuur gaan’ tijdens buitenspelen: “Jip: Ja! Ja, ja, ja. Ik houd daar heel erg van Daan: Ik ook! Onderzoeker: En waarom houd je daar zou van? Jip: Ik vind het gewoon leuk om zulke spannende dingetjes te spelen. Daarnaast geven Paul en Pleun aan dat ze eigenlijk de hele tijd naar avontuur op zoek zijn als ze buitenspelen. Ze lichten toe dat ze daardoor nieuwe dingen, nieuwe plekken en nieuwe beestjes ontdekken.

Naast het avontuurlijke element, hebben alle kinderen ook behoefte aan het verleggen van grenzen en daarmee uitdaging tijdens buitenspelen. Wanneer de onderzoeker vraagt ‘dus avontuur en uitdaging is belangrijk?’ reageert Jip met “Veel belangrijker!” en Daan zegt stellig “Ja. Dat moet”. Uit dit onderzoek komt dan ook duidelijk naar voren dat de neiging van alle twaalf de kinderen om uitdaging te zoeken gepaard gaat met de behoefte om grenzen te verleggen. Zo zeggen Stijn en Job:

“Stijn: Uitdaging is gewoon leuk, want anders doe je gewoon beetje lopen en klimmen, en dat is best makkelijk. Dus uitdaging is gewoon leuk.

Job: Ja, ik vind uitdaging gewoon leuk omdat je dan iets moeilijkste probeert en dan kan je een doel hebben. En dan als je dat doel bereikt hebt, dan ben je super blij!”. (Stijn en Job)

³ Hoewel risicovol spelen als terminologie wordt aangehouden in dit onderzoek, komt het af en toe voor in de citaten dat avontuurlijk spelen wordt aangehaald. Risicovol- en avontuurlijk spelen kunnen als dezelfde spelvorm gezien worden.

Alle kinderen beamen dit. Het merendeel van de kinderen geeft daarbij aan het aangaan van uitdagingen vooral leuk te vinden om verveling tegen te gaan, het spannende gevoel te ervaren van of het ze gaat lukken en vervolgens daarin te slagen. Ook Edward Boele herkent dit:

“Als je het vanuit het perspectief van kinderen bekijkt denk ik dat kinderen op zoek zijn naar als ze een bepaalde vaardigheid hebben, dat ze net dat trapje hoger willen. Dus je wilt proberen kan ik met 1 hand los fietsen, maar er komt altijd een dag dat ze zeggen kan ik ook met 2 handen los fietsen? Of dat verstandig is, dat is ten tweede. Maar je ziet dat kinderen dat gevoel hebben van ik wil weten hoe dat voelt, ik wil weten wat de grenzen zijn en dus gaan ze eerst 1 meter de boom in, een paar weken later ontstaat er toch zoiets van ik wil hoger die boom in. En daar zitten bepaalde risico's in, maar kinderen schatten die risico's best wel aanvaardbaar in”. (Edward)

Dat de kinderen uit Lunetten-Zuid hun grenzen in de praktijk verleggen, blijkt ook uit de focusgroepen en *play alongs*. Zo benoemt Luc dat hij als hij in een boom zit telkens een takje of zelfs twee takken hoger gaat. Hij vertelt dat hij zo elke keer een beetje beter wordt, maar het wel alleen doet als hij de controle heeft en de takken stevig genoeg zijn. Daarnaast gingen we tijdens de *play along* van groep 4 van een modderige helling af. Aangezien de kinderen deze plek en helling al kenden, lieten ze blijken dat ze de bijbehorende risico's van het er af gaan ook goed wisten. Dit was te merken aan hun helpende woorden die ze uitspraken richting de onderzoeker en Joyce: “Pleun: Hier moeten we naar beneden, maar het is wel gevaarlijk!! Onderzoeker: Oh, is dit gevaarlijk? Paul: Nou niet echt, alleen als je gaat rennen, dan kletter je naar beneden. Maar je moet een beetje sleeën gewoon”. Oftewel, de kinderen hebben een intrinsieke behoefte telkens een stapje hoger of verder te gaan in hun risicovolle spelactiviteiten, maar schatten daarbij wel in of ze de uitdaging beheersen en hoe dat veilig kan.

Hoewel de twaalf kinderen uit Lunetten-Zuid in dit onderzoek aantonen allemaal een duidelijk aanwezige risicovolle speelbehoefte te hebben, moet hierbij wel de kanttekening gemaakt worden dat de sterkte van deze behoefte wel per kind verschillend is. Zo is bij de twaalf kinderen te merken dat er een verschil is in de mate van risico's nemen tijdens het buitenspelen. Hier zijn ze zelf ook bewust van. Dit blijkt onder andere uit het gesprek tussen Fleur en Josephine:

“Fleur: Josephine durft echt overal op...En ze komt ook overal op!

Josephine: Jaa, maar ook dan bijvoorbeeld dan speel ik met iemand buiten en dan dat, dan durft diegene dat niet.

Fleur: Ja, dan gaat bijvoorbeeld iemand in de boom het topje beklimmen maar dan doet de ander dat weer niet. Of tot de helft.

Josephine: Ja en dan durf ik dat, terwijl de ander durft dat dan niet, maar vaak durft die ander dan wel weer iets wat ik dan weer niet durf. Dus zo heb je allebei weer iets anders”, aldus Fleur en Josephine.

Ondanks dat dit voor de twaalf kinderen in dit onderzoek niet opgaat, benoemen Arie en Edward ook dat er kinderen zijn die helemaal geen risico's willen nemen tijdens het buitenspelen. Op basis van deze relativering pleiten zij voor genoeg variatie in de wijk; zodat voor zowel de kinderen die op avontuur willen gaan en uitdaging zoeken genoeg ruimte is, maar ook voor de kinderen die dat niet ambiëren.

Op basis van bovenstaande besproken intrinsieke behoeftes, is echter duidelijk naar voren gekomen dat de twaalf participerende kinderen uit Lunetten-Zuid een uitgesproken behoefte hebben aan risicovol spelen. Ze spelen niet alleen graag vrij en actief buiten, maar gaan ook het liefste op avontuur en ontdekking, verleggen hun grenzen en zoeken de uitdaging op. De overkoepelende motivatie voor de kinderen is daarbij “vooral lol”, aldus Charlotte en “gewoon dat je plezier hebt”, volgens Luc. Al met al, kan gesteld worden dat de kinderen een aanwezige risicovolle speelbehoefte hebben en zo hun speelplezier vinden tijdens vrij buitenspelen. Hoe deze behoefte vervuld wordt door verscheidene risicovolle spelactiviteiten en hoe de kinderen uit Lunetten-Zuid dit tot uiting laten komen in hun wijk, wordt in de volgende paragraaf toegelicht.

5.2 Risicovolle spelactiviteiten in Lunetten-Zuid

Zoals in paragraaf 2.3 uiteen is gezet, zijn er in totaal acht risicovolle spelactiviteiten: *great heights*, *high speed*, *adult tools*, *dangerous elements*, *rough and tumble*, *disappear or get lost*, *loose parts* en *messy play*. In deze paragraaf wordt per risicovolle spelactiviteit toegelicht in hoeverre en op welke manier kinderen de desbetreffende activiteit uitvoeren tijdens vrij buitenspelen in Lunetten-Zuid. Dit is enerzijds op basis van wat de kinderen expliciet hebben verteld tijdens de *play alongs* en de focusgroepen, maar anderzijds ook op basis van hun gemaakte foto's en gedrag tijdens de *play alongs*.

Vrijwel alle genoemde en gefotografeerde activiteiten van de twaalf kinderen zijn te passen binnen de acht risicovolle spelactiviteiten. Aangezien dit onderzoek zich specifiek focust op risicovol spelen, worden enkel de spelactiviteiten uitgelicht die binnen de categorisering van risicovol spelen passen. Eén enkele keer zijn spellen zoals paardje, handje klap of steen-papier-schaar ook genoemd, maar omdat deze niet onder een risicovolle spelactiviteit te schalen zijn en slechts één keer genoemd zijn, worden deze spelen niet als relevant gezien om verder op te nemen in de resultaten.

In onderstaande subparagrafen wordt per risicovolle spelactiviteit uiteengezet in welke hoedanigheden en op welke manier kinderen deze uitvoeren in Lunetten-Zuid. Hierbij worden de meest benoemde- en gespeelde spellen binnen de desbetreffende activiteit in detail uiteengezet. De overige, minder populaire spellen worden -aangezien ze minder frequent worden gedaan en daarmee minder relevant zijn- slechts kort benoemd.

5.2.1 *Great heights*: alle kinderen gaan heel graag de hoogte in

Tijdens het onderzoek kwam heel duidelijk naar voren dat de kinderen allemaal graag de hoogte opzoeken tijdens het buitenspelen. Dit wordt op verschillende manieren gedaan, namelijk door te klimmen, hangen, schommelen (en ervan afspringen) en (bok)springen in bosjes en over paaltjes in de wijk.

Klimmen

Met name klimmen is erg populair volgens alle twaalf de kinderen. Ook de experts erkennen dit en zien dat kinderen erg graag de hoogte in schieten door te klimmen. Zo zegt Luc: “Bij klimmen kan je gewoon lekker hoog”. Alle kinderen benoemen duidelijk dat ze klimmen erg leuk vinden. Als de onderzoeker vraagt op wat voor dingen de kinderen allemaal klimmen, antwoordt Job: “Bomen, de doeltjes of soms ook gewoon in een saaier speeltuin op dan de hokjes en de dak daarvan. Dan denk ik van ik ga zo hoog mogelijk in het doel, want altijd toen ik klein was wou ik altijd op het puntje van de boom en dan hoger. Dat wou ik altijd al toen”. Zoals uit dit citaat naar voren komt, kan gesteld worden dat de behoefte om uitdaging op te zoeken en grenzen te verleggen vervuld kan worden door ‘klimmen’ als zijnde risicovolle spelactiviteit.

De activiteit ‘klimmen’ wordt vooral gedaan in bomen. Daan omschrijft bomen als “soort van klimrekjes van de natuur”. Jip voegt hieraan toe dat bomen een continue uitdaging bieden op het gebied van risicovol spelen: “Ja en wat zo leuk is, is dat je bij een hoge boom kan je gewoon blijven klimmen en hoger en hoger. Dus je kan elke keer stap een meer!”.

Ook Fleur en Josephine benoemen dat de eindeloze uitdagingen en de blijvende mogelijkheden die bomen te bieden hebben hun aanspreekt:

“Fleur: Nou, je kan er gewoon in klimmen en soms dan is het wat moeilijker en dan heb je ook weer uitdaging.

Josephine: Ja, je kan overal in elke boom klimmen en zoals je bij deze ziet heb je heel veel verschillende weggetjes dus dan kan je zelf weten waar je heen gaat”. (Fleur en Josephine)

Het klimmen in bomen voorziet dus in de behoefte om vrij te verkennen en invulling te geven aan spel. Het is te merken dat alle kinderen er op die manier naar kijken. Zo geven Job en Stijn aan zelfs een tikkertje-spel bedacht te hebben in de boom en gaat Pleun graag op zoek naar fijne lig- en zitplekjes in de boom. Oftewel, zoals figuur 5.1 ook aantoont, speelt ieder kind op zijn eigen manier in bomen. In de *play alongs* is ook op spelender wijze naar voren gekomen dat bomen voor ieder niveau en elk kind uitdaging biedt. De talloze keuzes in verschillende hoogtes of routes in een boom, maakt dat het vernieuwend en daarmee leuk blijft voor de kinderen.

Wel wordt hier door Luc en Josephine de kanttekening bij gemaakt, dat niet elke boom ook meteen een goede klimboom is. Zij benoemen dat alleen als er takken aan de onderkant van de boom zitten, de boom zich leent om erin te klimmen. Pleun en Daan voegen hieraan toe dat de boom daarentegen wel hoog genoeg moet zijn wil het een leuke klimboom zijn; anders is het te makkelijk. De kinderen geven aan erg goed te zijn in het ontdekken van goede klimbomen: “Zoe: Dat je soms denkt van denk je dit is een doodnormale boom, maar ondertussen is het een mega klimboom! Jelke: Ja, en dan is het gewoon een super leuke verrassing wat je er allemaal meer mee kan”.



Fig. 5.1 *Great heights* opzoeken in bomen (Foto gemaakt tijdens *play along* groep 5, 2022)



Fig. 5.2 *Great heights* opzoeken op speelhuisjes (Foto gemaakt tijdens *play along* groep 5, 2022)

Naast klimmen in bomen, is het opmerkelijk dat alle kinderen ook graag klimmen op formele speelelementen; die niet bedoeld zijn om op te klimmen. Zo geven ze de voorkeur aan het klimmen op speelhuisjes en voetbaldoeltjes in speeltuinen. Over het spelen op de speelhuisjes zegt Pleun: “Erop is vaak leuker dan erin. Erop kan je lekker klimmen en erin kan je vaak niet zoveel dus dat is een beetje saai, want je kan dan alleen maar zitten enzo”. Op deze manier maak je het nog een beetje leuk voor jezelf, volgens Josephine. Er komt dus duidelijk naar voren dat enkel erin zitten niet leuk genoeg is voor de kinderen. Tijdens de *play alongs* werd zichtbaar dat de kinderen elkaar ook aanmoedigen om te klimmen op de daken van de huisjes, zoals figuur 5.2 laat zien. “Job: Hier, kom kom! Jelke: Haha, allemaal lekker op het dakje. Kom kom!”. Ook op voetbaldoeltjes wordt graag geklommen en risicovol gespeeld door het merendeel van de kinderen. Een paar kinderen, waaronder Stijn, geven daarbij aan een eigen klim-voetbalspel bedacht te hebben wat bovenkeepen heet. “Vandaag bij de gele doelen ga ik op de gele doelen zitten en als er dan een bal komt, dan ga ik hem wegslaan! Bovenkeepen is dat”, aldus Stijn.

Als laatste, werd tijdens de *play alongs* duidelijk dat de kinderen ook graag klimmen op elementen in de openbare ruimte; die niet zijn geplaatst om op te spelen. Wanneer er een hekje of verhoging was, klommen de kinderen hierop zoals figuur 5.3 laat zien. Het opmerkelijke aan dit speelgedrag is, dat de kinderen zelf zich eigenlijk niet ervan bewust zijn dat ze dit bijna elke keer doen als ze iets ‘klimbaars’ tegenkomen tijdens het lopen. Wanneer de onderzoeker ernaar vraagt, beseffen de kinderen pas dat ze dat eigenlijk vrijwel altijd gebruiken om mee te spelen. “Ja, daar [stenen muurtjes] loop ik heel veel overheen. Altijd als ik zo’n muurtje zie, dan loop ik er altijd overheen”, aldus Josephine. Het merendeel van de kinderen vertelt dat ze het klimmen op niet-speelingerichte objecten doen om het lopen door de wijk leuker en uitdagender te maken.



Fig. 5.3 *Great heights* opzoeken op elementen in de openbare ruimte (Foto’s gemaakt tijdens *play along* groep 4, 2022)

Naast dat alle twaalf de kinderen graag klimmen, benoemen meerdere kinderen ook dat ze graag hangen, schommelen en (bok)springen. Uit de *play alongs* en de focusgroepen komt naar voren dat ongeveer de helft van de gesproken kinderen deze *great heights*-activiteiten frequent doet in Lunetten-Zuid, vandaar dat ze kort uiteen worden gezet.

Hangen

Hangen wordt door een groot deel van de kinderen als erg leuk ervaren. Het hangen wordt voornamelijk gedaan aan takken- of touwen in bomen, zoals figuur 5.1 en 5.4 laten zien. Bij het hangen aan een touw, zijn de kinderen zich ervan bewust dat het touw wel op de goede hoogte moet hangen, “want dan kan iedereen erbij” aldus Fleur. Het is opvallend dat kinderen goed zijn in het lokaliseren van takken of bomen waarin ze goed kunnen hangen. Zo vindt er een gesprek plaats tussen Charlotte en Luc: “Luc: Daar bijvoorbeeld die boom, kijk dat is daar bij het veldje waar we spelen en daar is gewoon mega veel takken waar je aan kan klimmen en hangen. Charlotte: ...Kijk, daarachter is ergens een boom en daarachter is dan een tak en daar kan je dan ook lekker aan hangen”.



Fig. 5.4 *Great heights* opzoeken door te hangen (Foto's gemaakt tijdens *play along* groep 6 (links) en groep 5 (rechts), 2022)

Daarnaast was tijdens de *play alongs* te zien dat wanneer kinderen naar een speelplek en klimrek gingen; ze daar het liefst ook in gingen hangen. Figuur 5.4 toont dit.

Schommelen en eraf springen

De schommels die op formele speelplekken hangen, werden ook af en toe opgezocht door de kinderen. Wanneer dit echter werd gedaan, was het wel opmerkelijk dat de kinderen er niet op gingen zitten, maar er direct op gingen staan. Op figuur 5.5 is Daan te zien, die bezig is met hard- en hoog schommelen, om er vervolgens van af te kunnen springen.

“Daan: kijk mij hier! Onderzoeker: Wow, je gaat hard! Daan: Dit is echt leuk om zo te swingen! Onderzoeker: Gaat het? Sprong je er nou van af? Daan: Ja!! Gaat! Is juist leuk om te doen. Onderzoeker: Wat vind je dan zo leuk eraan? Daan: Eh, dat je zo hoog in de lucht gaat en heel hard gaat”, aldus Daan.



Fig. 5.5 *Great heights* opzoeken door te schommelen (Foto gemaakt tijdens *play along* groep 4, 2022)

Ditzelfde gebeurde wanneer Zoe schommelde tijdens de *play along*. Er kan dus gesteld worden dat een deel van de kinderen ervan geniet hoog op schommels te staan, hard te zwieren en er vervolgens van af te springen om zo de uitdaging in hun spel te vinden.

(Bok)springen

Niet alleen springen van schommels is in trek bij de kinderen, maar ook het springen in bosjes. In Lunetten-Zuid zijn er specifieke type bosjes die zich hiervoor lenen en die door de kinderen ‘springbosjes’ genoemd worden. Zo vertelt Zoe: “Zulke bosjes hebben hele kleine blaadjes, maar hele sterke takken. Dus als je daar dan in springt dan blijf je zo heerlijk hangen. En soms zak je er dan helemaal door heen haha [Zoe en Jelke lachen hard]”. Het is duidelijk zichtbaar dat alle kinderen van deze springbosjes genieten en ze ze graag meer zouden willen zien in de wijk.

Als laatste activiteit onder de categorie *great heights*, is bokspringen hetgeen wat meermaals voorkwam tijdens het vrij buitenspelen. Het bokspringen wordt elke keer gedaan met paaltjes die op de stoep geplaatst zijn; en dus eigenlijk niet als speelelement dienen. Figuur 5.6 toont dit. Zoe benoemt dat het bokspringen zo leuk is, omdat je het gewoon altijd kan doen als je een paaltje ziet. Jelke haakt hierop aan en zegt dat ze alleen niet te hoog moeten zijn, want anders komen ze er niet bij met hun handen. “Je raakt daar gewoon nooit verveeld”, aldus Zoe over de paaltjes in de wijk. Dat de kinderen het bewegen door de straat opleuken en uitdagender maken voor zichzelf door bok te springen op de paaltjes, toont aan dat ze op ieder moment en op elke plek een risicovolle spelmogelijkheid zien binnen de categorie *great heights*.



Fig. 5.6 *Great heights* opzoeken door bokspringen (Foto gemaakt tijdens *play along* groep 5, 2022)

5.2.2 High speed: alle kinderen bewegen zich het liefst zo snel mogelijk

Naast dat de risicovolle spelcategorie ‘great heights’ zeer populair is gebleken onder de kinderen, is ook tijdens dit onderzoek naar voren gekomen dat de kinderen graag deelnemen aan risicovolle spelactiviteiten met hoge snelheden. “Snelheid zijn ze allemaal wel van. Lekker over een terreintje heen rennen en vliegen. Ja, leuk”, aldus Edward Boele. De risicovolle spelactiviteit ‘high speed’ wordt door de kinderen op verschillende manieren ingevuld: door rensporten, door te glijden en te rollen, door kunstjes te doen en door met eigen speelgoed hard over het asfalt te gaan.

Rensporten

Uit de *play alongs* en focusgroepen komt duidelijk naar voren dat alle kinderen veel plezier beleven aan rennen. “Hier en ook hier kan je lekker rennen, ja dat vind ik wel echt leuk”, aldus Paul. Uit het onderzoek blijkt dat alle kinderen deze mening delen. De risicovolle spelactiviteit ‘rennen’ vindt plaats in verschillende hoedanigheden, waarbij voetballen, tikkertje en rensporten door de wijk het meest genoemd zijn. Luc vertelt dat de buitenruimte in de wijk zich goed leent om hard te rennen gedurende deze activiteiten: “...bij tikkertje moet je heel hard rennen en bij voetbal moet je gewoon keihard trappen en hard rennen maar tikkertje ook want dan heb je buiten gewoon grote plekken en dan kan je lekker hard rennen”. Voetbal wordt echter slechts door een enkeling aangehaald als favoriete buitenspelactiviteit; tikkertje en gewoon rennen door de wijk daarentegen door alle twaalf de kinderen. Vrijwel alle kinderen spreken daarnaast hun voorkeur uit over rennen op een zachte ondergrond, zoals gras.

Alle participerende kinderen delen de mening dat tikkertje erg leuk om te doen is als activiteit. Omdat dit spel vraagt om hard te kunnen rennen; kan het gezien worden als risicovolle spelactiviteit. Om daarbij de uitdaging in het spel te behouden, verzinnen de kinderen zelf verschillende vormen van tikkertje. Zo benoemen Job en Stijn dat ze tikkertje in bomen spelen en vertelt Luc dat hij regelmatig ‘infection tikkertje’ speelt, waarbij je de tikker moet helpen als je getikt bent.

Naast tikkertje, verzinnen de kinderen ook regelmatig andere renspele door de wijk. Er komt duidelijk naar voren dat kinderen tijdens het verzinnen van deze renspele in de wijk hun fantasie gebruiken en zelf invulling geven aan hun spel, wat aansluit bij hun eerdergenoemde intrinsieke behoeftes en de overkoepelende risicovolle speelbehoefte. Zo vertelt Daan bijvoorbeeld dat het spel ‘Samimomo’ zelf is verzonnen en veel wordt gespeeld door zijn leeftijdsgenootjes:

“Dan zijn we allemaal in een groepje, soort van kleine kleutertjes en dan moet je wel een dier zijn en dan spelen we gewoon ja gaan we achter elkaar rennen. En dan langzaam ga je groeien, maar je moet elkaar dan eerst pakken en rennen. En als je elkaar dan hebt vastgepakt dan mag je groeien naar volgende level”. (Daan)

Als laatste viel het tijdens de *play alongs* op dat kinderen ook zeer regelmatig uit zichzelf begonnen te rennen; zonder daar een specifieke spelinvulling aan te hangen. Wanneer we door de wijk liepen, versnelden kinderen soms ineens en volgden ze elkaar al rennend. Het was opmerkelijk dat dit vaak gebeurde wanneer ze iets ongebruikelijks of uitdagends zagen in de wijk dat uitnodigde om een stuk op te rennen. De stenen heuvel in figuur 5.7 is hier een voorbeeld van. Tijdens het rennen daarop zeiden ze: “Jelke: Dit is ook echt leuk!! Maak foto! Zoe: Jaaa, dit is leuk, whie!”. Wanneer de onderzoeker tijdens de focusgroepen verder vraagt op wat hen motiveerde om op de stenen heuvel te gaan, zegt Jelke: “Ja, gewoon om er op te rennen! Omdat het zo leuk is!”. Zoe voegt hieraan toe dat ze het ook extra leuk vindt, omdat ze de stenen zo mooi vindt.

Het rennen, als zijnde risicovolle spelactiviteit, wordt dus door een enkeling tijdens voetballen gedaan, maar vooral door alle kinderen tijdens tikkertje, (zelf bedachte) renspele en los rennen door de wijk. Op deze manier voorzien de kinderen zichzelf in hun risicovolle speelbehoefte om op hoge snelheid te bewegen.



Fig. 5.7 *High speed* opzoeken door te rennen in de wijk (Foto gemaakt tijdens *play along* groep 5, 2022)

Glijden en rollen

Daarnaast geeft het merendeel van de kinderen ook aan behoefte te hebben aan glijden en rollen, wat veelal van heuvels af is volgens ze. Ook figuur 5.8 toont dit; waarbij de kinderen een voor een van de heuvel af “sliden”, zoals ze dat zelf noemen. Op dat moment vindt er een gesprek plaats met Daan en Jip over de desbetreffende heuvel bij de Kuil:

“Daan: Je kan er [heuvel] van af glijden en vooral als er sneeuw ligt kan je lekker ervan af glijden, vooral bij de Kuil.

Jip: Ja en rennen en rollen. Dat doe ik ook heel vaak.

Daan: En dan als je er af gaat rennen, dan geeft dat je een lekkere boost. Soort van, omdat je zo hard gaat.

Onderzoeker: Ja, is dat lekker?

Daan: Jaa.

Jip: Maar je moet wel oppassen, want als je te hard gaat dan moet je niet zo hard op die stenen daar neer komen.

Daan: Soms val ik dan, maar dan komt er eigenlijk nooit bloed of doet het geen pijn.

Jip: Ja soms zijn stenen wel vervelend, ik wil liever zo min mogelijk stenen en lekker natuuuuur want dan kan je lekker alles doen en zacht vallen.

Onderzoeker: He en als je dan zo’n boost hebt. Wat voel je dan?

Jip: Ja, gewoon zovan lekker ik ga heel hard en dan vraag ik aan mijn broer of hij nog harder wilt duwen, want anders ga je te langzaam en dan nog harder en harder.

Daan: Ja of je kan dan ook met je fiets daar dan zo van af en dan ga je ook heel hard.

Onderzoeker: Ja, oke, en ga je dan elke keer wel een stapje verder als ik jullie zo hoor?

Jip: Ja want anders is het saai dus elke keer is leuk als het gewoon harder harder gaat”. (Daan en Jip)

Uit het onderzoek komt naar voren dat vrijwel alle kinderen genieten van het rollen en glijden van heuvels af. Zo benoemt Pleun dat het heel snel gaat, en dat ze dat spannend vindt maar wel ook heel leuk: “En hoe sneller je dan gaat, is dan hoe spannender ook eigenlijk maar als je dan lukt of niet valt dan is het dus super leuk”, aldus Pleun. De overige kinderen geven hetzelfde aan.

Daaruit kan opgemaakt worden dat ze door het -op die manier- verkrijgen van een hoge snelheid de uitdaging vinden die ze behoeven en telkens hun grenzen blijvend kunnen verleggen. Heuvels waar de kinderen van af kunnen gaan, bieden dus een risicovolle spelmogelijkheid, maar zijn er volgens de kinderen nog te weinig in Lunetten-Zuid.



Fig. 5.8 *High speed* opzoeken door te *sliden* van een heuvel (Foto gemaakt tijdens *play along* groep 4, 2022)

Het ‘glijden’ gebeurt overigens niet alleen van heuvels af, maar wordt door een paar kinderen ook gedaan op grasvelden. Zo maakt Job een sliding tijdens de *play along* en vertelt hij expliciet dat hij dat erg leuk vindt om te doen en dat een grasveld zich daar goed voor leent. Zoe en Jelke moeten hard lachen wanneer het over glijden op het gras gaat. “Jelke: Leuk!!! Haha. Dan denk je Oef, ik moet het nog een keer doen, Oef, en dan blijf je doorgaan”. Ze ligt daarbij toe dat het leuk blijft om expres uit te glijden; aangezien het elke keer weer even spannend is.

Wel plaatsen meerdere kinderen de kanttekening dat het glijden en rollen vooral fijn is wanneer de ondergrond zacht is en niet uit stenen bestaat en er geen hondenpoep ligt, aldus Paul. Daarbij is het ook belangrijk dat er ruimte is om uit te rollen- of te glijden. Zodat je, volgens Pleun, “als je nog verder door gaat en dan plats, zodat je niet meteen valt ofzo”.

Kortom, het glijden op een grasveld wordt door een deel- en het bereiken van hoge snelheden op heuvels wordt door alle kinderen als erg leuk en uitdagend ervaren. Dit maakt dat glijden en rollen een populaire risicovolle spelactiviteit is onder de kinderen in Lunetten-Zuid.

Kunstjes

Ook worden hoge snelheden verkregen wanneer kinderen kunstjes doen op het gras. Dit wordt echter niet door alle kinderen gedaan, maar slechts door een klein deel en dan met name de meisjes. Hierbij geven ze ook de voorkeur aan een zachte ondergrond, zoals gras. “Ja en als je dan valt, dan val je niet heel hard! Alleen kan je op slakken vallen!”, aldus Zoe.

Wanneer de kinderen de kunstjes tijdens de *play along* deden, zoals figuur 5.9 laat zien, was te merken aan het hevige gelach en gejoel dat ze het leuk vonden om te doen. Er zijn daarnaast meerdere foto’s van gemaakt, wat ook aantoont dat het als een leuke activiteit wordt beschouwd.

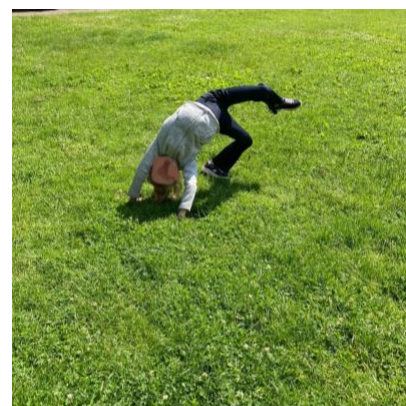


Fig. 5.9 *High speed* opzoeken door het doen van kunstjes (Foto gemaakt tijdens *play along* groep 5, 2022)

Eigen speelgoed op asfalt

Als laatste, komt ook naar voren dat een deel van de kinderen graag op het asfalt spelen met eigen speelgoed waarmee ze hard kunnen gaan. Met eigen speelgoed worden met name stepjes, skelters, fietsen en skates genoemd, aangezien die vaak gewoon mee worden genomen vanuit huis volgens Arie.

Hoewel enkele kinderen aangeven dat ze dit doen, zeggen ze tijdens de *play along* wel te twijfelen over het maken van een foto. Dit kan dus impliciet opgevat worden als dat de kinderen het niet met volle overtuiging bestempelen als zijnde een ‘leuke’ activiteit, zoals de opdracht was. Zo zegt Zoe over het maken van een foto: “Jaa nou moet dat wel Esmee? Ik weet niet zo goed”. Wanneer Charlotte benoemt dat zij ze hier vaak ziet skaten, besluiten ze toch een foto van het asfalt te maken. Ook Job geeft aan wel eens op het asfalt te spelen, en dan meestal te skaten, steppen of te fietsen. Hij benoemt dat hij het op zich wel leuk vindt, “maar als er beetje natuur ofzo is vind ik dat wel leuker dan gewoon zo op straat enzo. Met veel bomen, beetje beschut, goede verstopplekken”, aldus Job. Meerdere kinderen delen deze mening. Zo geeft Josephine aan dat ze ook liever op een grasveld dan op het asfalt speelt: “op gras kan je gewoon lekker makkelijk vallen en dat is dan leuker”.

Al met al, kan dus gesteld worden dat hoewel de kinderen met eigen buitenspeelgoed ook hoge snelheden bereiken en deze risicovolle activiteit doen; ze het niet overtuigend bestempelen als een van hun favoriete activiteiten. Hun voorkeur gaat duidelijk meer uit naar *high speed* activiteiten in een natuurlijke omgeving dan op het asfalt. Uiteindelijk is gebleken dat onder de noemer *high speed* met name rennen, glijden en rollen de meest gespeelde- en uitdagende risicovolle spelactiviteiten zijn.

5.2.3 Adult tools: slechts enkele kinderen maken gebruik van adult tools

In tegenstelling tot de categorieën *great heights* en *high speed*, is de categorie *adult tools* minder populair onder de kinderen in Lunetten-Zuid. Dat kinderen gebruik maken van *adult tools* wordt slechts door een klein deel van de kinderen benoemd. Het gebruik van *adult tools* wordt vaak eerst gevraagd aan de ouders, waarna de *tools* vanuit huis naar buiten worden meegenomen. “Die pallets kan je weer gebruiken voor hutten enzo en dan kan je vragen om een zaag of een hamer of spijkers”, aldus Zoe.

Als de kinderen *tools* gebruiken, is het meestal een zakmes of een enkele keer een zaag, hamer of spijkers. De enkele kinderen die met *adult tools* spelen, geven aan dat ze dit gebruiken om takken van te slijpen of om hutten mee te bouwen. Zo gebruikt Jip een zakmes om van takken toverstokken te maken en Job om speren mee te slijpen. Door Zoe en Daan worden zagen, spijkers en hamers af en toe gebruikt om hutten te bouwen. Volgens Daan is een hut meestal al een beetje gemaakt door de natuur en hoef je het alleen nog met wat takken, spijkers en hamers het af te maken. Hij vertelt hier verder over: “Maar ik ga dan zelf met mijn vrienden het soms maken en dan moeten we wel dat de gevaarlijke dingen zoals takken die kunnen vallen, die moeten we dan wel in de gaten houden”. Hieruit kan opgemaakt worden dat hij takken ziet als ‘gevaarlijke dingen’, maar de *adult tools* die hij gebruikt daar niet onder schaaft. Je zou dan ook kunnen stellen dat de kinderen de volwassen *tools* en materialen niet alleen weinig gebruiken tijdens vrij buitenspel, maar dit daarnaast ook niet zozeer inschatten als risicovol.

5.2.4 Dangerous elements: kinderen spelen graag met bomen en water

In de categorisering van de risicovolle spelactiviteit *dangerous elements*, wordt er van uit gegaan dat kinderen spelen nabij bomen, water, kliffen en vuur. De kinderen in Lunetten-Zuid spelen -zo blijkt uit dit onderzoek- echter alleen in bomen of dichtbij water. Tijdens de *play alongs* en focusgroepen komt regelmatig naar voren dat ze dat allemaal leuk vinden om te doen en die plekken graag opzoeken wanneer ze vrij buitenspelen. Aangezien in paragraaf 5.2.1 al uitgebreid uiteen is gezet hoe kinderen in bomen spelen en dat op dezelfde manier gebeurt als tijdens deze risicovolle spelactiviteit, wordt daar niet verder op ingegaan en enkel op spelen nabij water gefocust.

Zo benoemt Jip dat ze echt alles wat met water te maken heeft heel leuk vindt. Het merendeel van de kinderen is het daar mee eens. Er wordt veelal benoemd dat spelen bij water voorziet in de behoefte om iets spannends of uitdagends te zoeken. Tijdens een gesprek over het zoeken van uitdaging benoemen Fleur en Josephine dat dat echt overal kan zijn, maar meestal bij water in de buurt. De kans dat je erin kan vallen, maakt het voor een groot deel van de kinderen uitdagend.

Uit de gesprekken blijkt dat de kinderen veel verschillende activiteiten bij het water doen, zoals kikkervisjes zoeken, takjes erin gooien, beestjes zoeken, erin wroeten of in af te koelen als het warm is. Tijdens de *play along* met groep 5 kwam naar voren dat het merendeel van de kinderen met name graag onder bruggen zit, nabij het water. “Je kan daar dan dicht bij het water en goed verstoppen, want niemand heeft het door haha”, aldus Jelke. Dat het spelen rondom water veel spel- en verstopmogelijkheden biedt, maakt het voor kinderen blijvend leuk om er te zijn. Hoewel ze impliciet laten blijken dat ze daar spelen om de uitdaging op te zoeken, benoemen ze wel dat ze het niet ervaren als spannend. Dit heeft er vooral

mee te maken dat ze allemaal hun zwemdiploma's al hebben. Het risico om erin te vallen wordt dus ervaren als 'niet erg', omdat ze weten daar mee om te gaan.

De kinderen uit groep 6 geven echter wel aan meer uitdaging te behoeven bij het water in Lunetten-Zuid:

“Luc: Nou dat je dan gewoon over paden moet en beetje vlotten of over het water, dat het gewoon niet zo simpel is en beetje avontuur ofzo.

Josephine: Jaa want hier is wel veel simpel water.

Onderzoeker: Wat bedoel je dan?

Josephine: Nou hier kan je meteen mensen eruit halen, dus dan is het niet zo super moeilijk. Als je valt is het niet echt eng ofzo.

Luc: Jaa, dus het is dan leuk als je meer dieper water hebt”, aldus Luc en Josephine.

Hieruit kan opgemaakt worden dat het overgrote deel van de kinderen het spelen bij water graag doet als risicovolle spelactiviteit, maar dat dit nog risicovoller ingericht mag worden volgens een paar kinderen in Lunetten-Zuid.

5.2.5 Rough and tumble: stoeien wordt niet tot nauwelijks gedaan tijdens vrij buitenspelen

De risicovolle spelactiviteit *rough and tumble* wordt daarnaast nauwelijks gedurende vrij buitenspelen door de kinderen gedaan. Tijdens de *play alongs* vertellen ze of fotograferen ze niks wat binnen deze categorie past. Wanneer er tijdens de focusgroepen naar wordt gevraagd, blijkt dat slechts een zeer klein deel van de kinderen het af en toe doet. Zo zegt Daan: “Ja, ik vind dat ook leuk om te doen. Maar dan wel als het niet op de stenen is, maar op de heuveltje is dan wel goede plek. Daar bij de Kuil”. En ook Fleur doet het af en toe met haar zusje, maar dan ook alleen op het gras. Er kan dus gesteld worden dat de enkele keer dat deze kinderen stoeiend buitenspelen, ze dit op een zachte ondergrond doen. “Dat is wel echt belangrijk, anders doet het pijn”, aldus Fleur.

Uit de gesprekken met de kinderen kan geïnterpreteerd worden dat ze deze risicovolle spelvorm niet graag doen, omdat ze zich bewust zijn van de risico's en mogelijke pijn die erdoor opgelopen kan worden. Zo doet Josephine het bijvoorbeeld niet, ongeacht het een zachte of harde ondergrond is, omdat: “Ja, dan kom je met je hoofd op de tegels, dat is echt niet fijn. Maar er zitten ook takken bijvoorbeeld overal in het gras, maar ook op die tak vallen doet dat ook heel erg veel pijn”. Alle kinderen zijn zich ervan bewust dat je ongelukkig kan vallen tijdens deze risicovolle spelactiviteit, wat het niet uitnodigend maakt om het te spelen. Zo zegt Stijn: “Geen zin in, niet heel leuk en er kunnen ongelukken gebeuren dus dat wil ik gewoon niet”.

Al met al, kan dus geconcludeerd worden dat omdat de kinderen te veel risico's zien in het *rough and tumble* spelen, ze het niet graag doen. De enkeling die het wel af en toe doet tijdens vrij buitenspelen, doet dit altijd op een zachte ondergrond.

5.2.6 Disappear or get lost: kinderen verdwijnen graag, maar willen niet verdwalen

Wanneer gekeken wordt naar de mate waarin de risicovolle spelactiviteit *disappear or get lost* gespeeld wordt door de kinderen in Lunetten-Zuid; komt in het onderzoek naar voren dat met name het stukje *disappear* erg graag door de kinderen gedaan wordt, maar het *get lost*- gedeelte daarentegen niet.

Zoals is toegelicht in paragraaf 5.1.3, hebben kinderen een uitgesproken behoefte aan vrij op verkenning gaan in de wijk. Hoewel ze dat graag al wandelend en spelend doen, blijkt uit de gesprekken met de kinderen dat ze dat echter niet doen om ook echt te verdwalen in de wijk. Ze blijven allemaal graag in de buurt van hun thuis of in een omgeving die bekend voor ze is, waar ze zich veilig voelen of waarvan hun ouders op de hoogte zijn dat ze daar zijn. Tijdens de *play alongs* was te merken dat ze Lunetten-Zuid als speelbuurt geografisch gezien goed kennen, wat ook betekent dat ze niet zomaar verdwaald zouden raken.

Hoewel de kinderen er niet voor kiezen om te verdwalen, houden ze wel allemaal heel erg van verstoppertje en daarmee tijdelijk te ‘verdwijnen’. Dit kan gezien worden als een van hun favoriete- en meest genoemde risicovolle activiteiten om te doen tijdens vrij buitenspelen. Ook de experts Arie en Edward erkennen dat verstoppertje een belangrijk, onmisbaar en veel gespeeld spel onder de noemer ‘risicovol spelen’ is.

Tijdens de gesprekken met de kinderen komt naar voren dat ze graag verstoppertje om een plekje voor zichzelf en/of samen met hun vriendjes te creëren terwijl ze buiten spelen. De kinderen genieten van het feit dat hun ouders of soms zelfs vriendjes dan niet afweten van deze plekjes en het dus geheim is. Zo zeggen Paul en Pleun:

“Paul: Soms wil ik met mijn vriendje gewoon heel lang blijven en dan kan niemand mij zien en zoeken, dus dan kan ik gewoon alles doen.

Pleun: Ja het is lekker want je kan dan stiekem ergens zijn waar dat anderen niet weten waar je bent en je hebt gewoon een plekje wat alleen weinig mensen weten en dat is gewoon leuk. En het is heel leuk om te maken”. (Paul en Pleun)

Alle twaalf de kinderen maken hun verstoppertjes meestal in de vorm van ‘hutten’. Ze geven allemaal aan met veel plezier hutten te bouwen en daar tijd door te brengen. De gemaakte hutten worden door de meeste kinderen goed geheimgehouden, zodat het echt hun eigen verstoppertje blijft. Uit de gesprekken komt naar voren dat het stukje ‘eigenheid’ - dat de hut echt alleen van hen is- en het ‘geheim’ -dat niemand of slechts een enkeling ervan af weet- het zo spannend en opwindend voor de kinderen maakt om zich te verstoppertje in een hut. Daarnaast kunnen de kinderen eindeloos hun eigen beleving en fantasie projecteren op de hutten. Zo vertelt Jip dat ze doet alsof haar hut onderdeel is van een geheim basiskamp. Al met al, maakt dit dat alle kinderen aangeven erg veel speelplezier te halen uit deze risicovolle spelactiviteit.

Alle kinderen zijn het er daarnaast over eens dat hutten het beste gebouwd kunnen worden in de bosjes, omdat die veel ruimte en beschutting bieden. Daarbij vertelt Jelke dat ze in de omgeving van bosjes ook vaak “camouflagedingen” vindt, zodat de plek van de hut nog meer geheim blijft: “...dat je bijvoorbeeld een struikje met kleine blaadjes hebt en dan zoek je allemaal van die blaadjes en kleine takjes en die kan je er dan soort van overheen leggen”, aldus Jelke. Het merendeel van de kinderen geeft dan ook aan dat het van groot belang is dat er genoeg ‘huttenbouw-bosjes’ in de wijk aanwezig zijn.

Wanneer we tijdens de *play along* van groep 4 naar hun favoriete huttenbouwplek gingen, werd het zichtbaar dat dit inderdaad in een bosrijke omgeving is, zoals figuur 5.10 ook laat zien. De kinderen waren er niet weg te krijgen, omdat ze het allemaal zo leuk vonden om te spelen. Wanneer aan Pleun wordt gevraagd wat het zo leuk maakt, zegt ze vol enthousiasme:

“Alle hutten en bosjes en lekker geheim want niemand ziet ons! Daar hebben kinderen de hutten ook gemaakt en je kan allemaal wegen maken en gewoon lekker verstoppertje en daar is ook bijvoorbeeld soort van geheime plek, waar je soort van allemaal bosjes om heen zijn en dan binnenin is dan vooral takken in plaats van bladeren. Dat is een soort van geheime hut, maar dat is zo groot als een kamer ongeveer en dat is echt heel leuk”. (Pleun)



Fig. 5.10 *Disappear* tijdens spelen in hutten in bosjes (Foto gemaakt tijdens *play along* groep 4, 2022)

Dat de kinderen eindeloos veel spelmogelijkheden zien in de hutten, er hun fantasie kwijt kunnen, op verkenning kunnen gaan om nieuwe hut-plekjes te zoeken en zo tijdelijk even te ‘verdwijnen’, maakt dat hutten heel goed aansluiten bij de risicovolle speelbehoefte van kinderen in Lunetten-Zuid. Wel benoemen enkele kinderen dat het van belang is dat, om in deze behoefte te voorzien, er meer bosjes bij moeten komen met daarbij ook voldoende beschutting. De kinderen vertellen dat er op dit moment te weinig beschutte plekken zijn, waardoor de kinderen hun plek niet goed geheim kunnen houden of dezelfde hut door meerdere kinderen gebruikt wordt als ‘verstopplek’.

Naast het verstoppertje in hutten -en dus vaak in bosjes- vertellen een paar kinderen ook dat ze zich graag verstoppertje in hoog gras, achter hoge heuvels, hoog in bomen of onder bruggen. Hier bouwen de kinderen niet zozeer hutten, maar verstoppertje ze zich wel. Uit de gesprekken blijkt daarnaast dat de kinderen zich het liefste verstoppertje in een vertrouwde omgeving. Dit zorgt er namelijk voor dat - ondanks dat het verstoppertje als spannend wordt ervaren omdat je even weg bent of elkaar kwijt bent- je wel weet dat je elkaar of de weg weer terug kan vinden. Al met al, zorgt dit ervoor dat verstoppertje in de vertrouwde speelomgeving als erg leuke risicovolle spelactiviteit wordt gezien door de kinderen in Lunetten-Zuid.

5.2.7 Loose parts: losse elementen in de wijk worden veel gebruikt tijdens vrij buitenspel

Het spelen met losse elementen in de wijk tijdens vrij buitenspelen, is daarnaast ook een van de risicovolle spelactiviteiten die alle kinderen graag doen. Om het spel risicovoller te maken, voegt Edward tijdens zijn Ravottuh programma dan ook graag *loose parts* toe: “Dat zijn dan elementen waar je zelf spel mee kan maken en vaak ook risicovol spel”.

Loose parts worden door de kinderen op willekeurige plekken gevonden in Lunetten-Zuid en veelal gebruikt om hutten mee te bouwen of in te richten. Zo maakt Paul een schatkist van zijn hut: “Jaa, het is een soort van schatkist met allemaal losse dingetjes die we leuk vonden en hebben gevonden... Takjes en bosjes, en touwtjes en karton en plasticjes van straat”. Wel vertelt Daan dat hij vaak hout of andere dingen tegenkomt in de wijk, maar zich dan wel eerst afvraagt of het wel bruikbaar is voor zijn hut. Het is dus niet zo dat alle kinderen alle *loose parts* gebruiken die ze tegenkomen, maar daar een kritische blik op behouden: “Ook wel eens andere dingen, stoelen of touwtjes. En een keer zagen we een TV en daar stond dan gratis meenemen maar die hadden we toen niet meegenomen omdat want hij werkte niet. Maar dat zou wel een mooie sfeer geven”. Figuur 5.11 laat Daan zien met een *loose part* in de vorm van een stuk hout; wat hij aanwijst als bruikbaar voor zijn hut.



Fig. 5.11 Het gebruiken van *loose parts* (Foto gemaakt tijdens *play along* groep 4, 2022)

Naast of de losse elementen die de kinderen vinden bruikbaar zijn, vraagt een deel van de kinderen zich ook eerst af of ze het wel mogen gebruiken om mee te spelen. Zo kwamen we tijdens de *play alongs* een berg zand en pallets tegen. Alle kinderen gaven aan dat erg leuk te vinden om te gebruiken, maar benoemden daarbij wel allemaal dat ze dat niet zouden doen als het duidelijk zichtbaar was dat het nog gebruikt werd voor bijvoorbeeld een verbouwing. “Nou ik zou het wel eerst laten liggen want als het hoort bij het huis wat wordt verbouwd, maar als je het mag pakken heel leuk”, aldus Stijn.

In Lunetten-Zuid worden met name natuurlijke *loose parts* gebruikt, aangezien deze volgens de kinderen op veel plekken te vinden zijn en altijd van pas komen bij het maken van een hut. Met name takken, maar ook mos, bladeren en kastanjes worden gebruikt. “Ja, meestal natuurlijke dingetjes, want die zijn er gewoon makkelijker te vinden en je kan dan elke keer gewoon andere dingen ook verzinnen ermee want mos is dan soms een dak of een kussen”, aldus Zoe. Tijdens zowel de *play alongs* als de focusgroepen komt duidelijk naar voren dat de kinderen van -wat voor volwassenen lijkt op- ‘niets’ al ‘iets’ kunnen maken. Ze zijn erg kundig in het vinden van losse elementen in de wijk die niet meer gebruikt worden, maar wel van pas komen in hun risicovolle spel. Zo zeggen Josephine en Fleur:

“Josephine: Ja en gewoon wat je soms kan vinden, dus ook rommel ofzo dat kan je ook gebruiken.

Fleur: Ja, en planken.

Onderzoeker: En ga je dan de straat op en zie je dan wel wat je tegenkomt of hoe doe je dat?

Josephine: Ja, nou, je kan bijvoorbeeld planken vinden of mensen gooien dingetjes weg en dat is dan meestal wel iets van hout ofzo en dat kunnen we dan altijd wel gewoon nog gebruiken of laatst hadden we een tapijt gevonden en toen konden we dat zo erin leggen.

Fleur: Ja of als er een boom is omgezaagd, dan kan je zo van die stronken en stukken hele leuke krukjes maken”. (Fleur en Josephine)

Het is daarnaast opvallend en leuk om te zien hoe alle kinderen hun fantasie gebruiken tijdens spelen met *loose parts*. Zoals ze zelf aangeven, kan een los element uiteenlopende functies bekleden; die de kinderen allemaal zelf verzinnen en afwisselen. Op die manier blijft het vernieuwend om met *loose parts* te spelen vertellen, omdat hetzelfde (natuurlijke) element iedere dag weer anders gebruikt kan worden door ze. “Ja, dat wisselt. Elke keer een ander spelletje en dat is leeeeuuk he Zoe?” [Zoe schudt en zegt jaaa], aldus Jelke.

Volgens enkele kinderen zit het uitdagende speelelement bij *loose parts* ook in of het desbetreffende losse element wel werkt zoals de kinderen op voorhand gepland hebben. Of hun fantasierijke idee in de praktijk ook functioneert, wordt door een paar kinderen als spannend ervaren. Zo zeggen Luc en Charlotte:

“Luc: En soms is het dan wel spannend dat als je er dan in durft te zitten, dan kan het [takken] ook wel omvallen enzo.

Charlotte: Ja en bij mij zijn er dan ook heel veel bakstenen en dan ben ik bijna klaar en dan krijg ik het heel warm als je bijvoorbeeld een muurtje moet maken en dan hebben we zelf een hutje gemaakt waar je in kan, met de vloer met bakstenen. En dan is het wel echt spannend of de bakstenen blijven staan of dat ze vallen of niet”. (Luc en Charlotte)

5.2.8 Messy play: kinderen worden maar al te graag vies

Ook de laatste risicovolle spelactiviteit, *messy play*, wordt door alle kinderen graag gedaan. Ze zijn allen van mening dat het erg leuk is om vies te worden tijdens het vrij buitenspelen. “Fleur: Ja, als je gewoon vies wordt, dan heb je avontuur gespeeld. Josephine: Ja! Als je gaat buitenspelen, dan word je gewoon altijd vies. Fleur: Haha, je hebt niet lekker gespeeld als je niet vies terugkomt. Josephine: Ja of zonder schaafwonden ofzo!”, aldus Fleur en Josephine. Hoe de kinderen in Lunetten-Zuid *messy* spelen, is enerzijds door vies te worden en anderzijds door in contact te komen met beestjes in de natuur.

Alle kinderen zijn het er mee eens dat het lekker is om vies te worden. Slechts een enkeling geeft aan het af en toe vervelend te vinden als er te veel zand in zijn schoenen komt of als ze de verkeerde kleren ervoor heeft aangetrokken. Maar als ook deze kinderen dan eenmaal al vies zijn, gaan ze er ook “VOL voor”, want dan maakt het toch niks meer uit, aldus Charlotte. Al met al, kan dus gesteld worden dat alle kinderen het erover eens zijn dat vies worden leuk is en ook echt bij buitenspelen hoort. Daarnaast komt sterk naar voren dat het merendeel van de kinderen het probleem dat hun ouders maken van vies worden niet inzien, omdat ze thuis toch gewoon weer schone kleren kunnen aantrekken.

Kinderen worden vooral vies doordat ze “lekker ravotten”, aldus Barbara. Dit houdt volgens de kinderen in dat ze bij het water spelen of in het zand of modder wroeten om dingen te bouwen. “Want gewoon zo lekker met je handen [doet handen in elkaar] is gewoon lekker en beetje vies is gewoon leuk...Je kan gewoon een beetje rommelen in de natuur en dat is gewoon leuk en goed voor de beestjes”, aldus Jip.

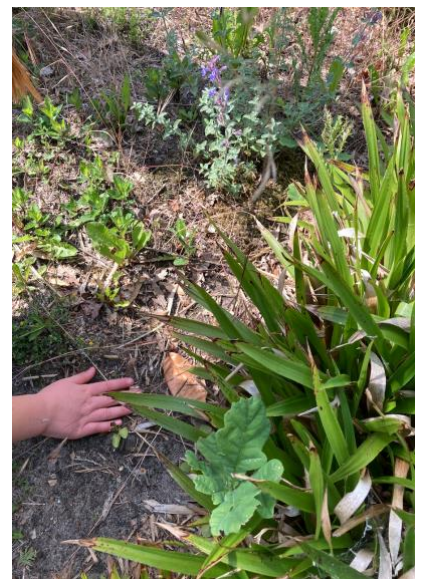


Fig. 5.12 Messy play (Foto gemaakt tijdens play along groep 6, 2022)

Figuur 5.12 laat zien hoe kinderen tijdens de *play along* bezig zijn in de aarde en dit -door het te fotograferen- dus bestempelen als leuke activiteit.

Het in contact komen met planten en beestjes, is ook hetgeen wat de kinderen erg aanspreekt tijdens *messy play*. “Gewoon, het leven!”, noemt Charlotte dat. Ook Edward ziet dit: “Omdat we vaak op groene terreinen zitten, speelt het zoeken van kleine beestjes ook altijd een rol, vinden ze ook interessant. Lieveheersbeestjes, wormen, pissebedden, noem het maar op. Vinden ze echt leuk om te zoeken en naar te graven”. In de natuurlijke omgevingen in Lunetten-Zuid gaan de kinderen dan ook graag in het water of in de aarde op zoek naar de kleine beestjes die ze kunnen vangen. “Het is leuk als er beestjes zijn, want dan kan je zelf ontdekken welke beestjes er allemaal zijn op welke plekken en daar leer je heel veel van”, aldus Josephine. Al met al, maakt dit dat spelen en vies worden volgens de kinderen hand in hand gaan en graag wordt gedaan als risicovolle spelactiviteit.

5.2.9 Conclusie: risicovolle speelbehoefte- en activiteiten

Zoals Miller & Kuhaneck (2008) benoemen, is ook uit dit onderzoek gebleken dat de buitenruimte de favoriete speelplek is van kinderen. Uit de literatuur kwam naar voren dat kinderen tijdens het buitenspelen met name op zoek zijn naar plezier, vrijheid, beweging en uitdaging (Ferré et al., 2006; Jantje Beton, 2018; Veitch et al., 2007). Niet alleen in de literatuur, maar ook in dit onderzoek komt dit duidelijk naar voren. De kinderen in Lunetten-Zuid hebben een aanwezige risicovolle speelbehoefte. Uit dit onderzoek is gebleken dat ze deze behoefte vervullen door buiten te bewegen, daar hun energie kwijt te raken en de vrijheid op te zoeken om de speelbuurt te verkennen en hun eigen spel in te vullen. Daarbij zoeken ze uitdagingen op en zijn ze gewillig hun grenzen blijvend te verleggen. Uiteindelijk geven ze zo invulling aan hun risicovolle speelbehoefte en ervaren ze het gewenste speelplezier; zoals ook op basis van de literatuur was verwacht.

Het is in dit onderzoek ook in de praktijk duidelijk zichtbaar geworden dat kinderen deze intrinsieke behoeftes vervullen middels het uitvoeren van verscheidene risicovolle spelactiviteiten. Zoals ook in de literatuur naar voren komt, komt *risky play* tot stand tijdens het vrije buitenspel van kinderen (Sandseter, 2011) en vraagt het veelal om beweeglijke inspanningen (Kleppe et al., 2017; Stephenson, 2003). Kort samengevat, nemen de kinderen in Lunetten-Zuid vooral deel aan vijf verschillende risicovolle spelactiviteiten: *great heights*, *high speed*, *disappear*, *loose parts* en *messy play*. Deze activiteiten worden als leukste bestempeld door de kinderen en het vaakst door ze gedaan. Het is dus echter niet zo dat, zoals de categorisering van Jelleyman et al. (2019) doet lijken, de kinderen alle acht de risicovolle spelactiviteiten even graag en frequent uitvoeren tijdens vrij buitenspelen in de wijk.

Tijdens hun vrije buitenspel zoeken alle kinderen deze vijf risicovolle spelactiviteiten regelmatig op om zowel spanning en uitdaging, maar bovenal veel plezier te beleven. Dit sluit aan bij de onderzoeken van Cumbo et al. (2014), Ferré et al. (2006), Gemeente Utrecht (2021b) en Veitch et al. (2007); die ervan uitgaan dat kinderen door risicovolle spelactiviteiten worden voorzien in hun behoefte aan speelplezier, uitdaging, dingen leren en het gevoel van presteren en onafhankelijk zijn. Deze laatste twee komen, zo is uit dit onderzoek gebleken, vooral tot uiting in de vorm van een ‘boost’ wanneer kinderen merken dat het ze is gelukt hun grenzen weer te verleggen en de uitdaging daarmee te volbrengen. Miller & Kuhaneck (2008) benoemen daarnaast dat wanneer kinderen plezier halen uit een activiteit, ze deze blijvend willen doen. Dit blijkt ook te gelden voor de kinderen in Lunetten-Zuid. De kinderen geven aan de vijf meest genoemde- en gespeelde risicovolle spelactiviteiten vaak herhaaldelijk te spelen tijdens het vrije buitenspelen in de wijk. Ze blijven er plezier aan beleven, wat maakt dat ze de keuze voor deze risicovolle spelactiviteiten blijvend maken.

Hoewel Jolleyman et al. (2019) de risico's per risicovolle spelactiviteit uiteen hebben gezet, komt uit dit onderzoek echter naar voren dat de kinderen tijdens het uitvoeren van deze activiteiten niet continu stil staan bij de risico's. Enkel bij de activiteiten die ze als niet leuk ervaren, zoals stoeien of verdwalen, zijn ze zich bewust van wat deze risico's zijn. Het plezier wat ze beleven aan de overige 'leuke' risicovolle activiteiten lijkt daarentegen de overhand te nemen en maakt dat de kinderen niet continu bezig zijn met de bijbehorende risico's.

Beantwoording deelvraag 1: risicovolle speelbehoefte- en activiteiten in Lunetten-Zuid

Terugkomend op de eerste deelvraag, 'In hoeverre hebben de kinderen een risicovolle speelbehoefte en op welke manier geven ze daar middels risicovolle spelactiviteiten invulling aan in de wijk?', kan dus gesteld worden dat de kinderen in Lunetten-Zuid allemaal een zeer aanwezige risicovolle speelbehoefte hebben en hier met name invulling aan geven door vijf risicovolle spelactiviteiten. Deze activiteiten bestaan vooral uit de hoogte in gaan, hard en snel bewegen, verstoppen, losse elementen in de wijk verzamelen en vies worden. Door deze activiteiten worden de kinderen niet alleen in hun risicovolle speelbehoefte voorzien, maar ervaren ze ook het meeste speelplezier tijdens vrij buitenspelen in Lunetten-Zuid.

5.3 Invloed van de fysieke omgeving op risicovol spelen in Lunetten-Zuid

Uit bovenstaande is gebleken dat de kinderen in Lunetten-Zuid een intrinsieke risicovolle speelbehoefte hebben en daar met verschillende risicovolle spelactiviteiten invulling aan geven. In hoeverre de fysieke omgeving van de wijk daar ook invloed op heeft, is tevens bezien in dit onderzoek. Zoals in het theoretische kader is uitgelicht, wordt de fysieke omgeving in dit onderzoek uitgesplitst in ‘speelplekken’ en ‘speelomgevingen’ waar kinderen spelen. In deze paragraaf wordt eerst uitgelicht op wat voor plekken de kinderen risicovol spelen en waarom. Vervolgens wordt uiteengezet welke omgeving kinderen prefereren voor het uitvoeren van risicovolle spelactiviteiten. Op deze manier kan een uitgediept antwoord verkregen worden op de tweede deelvraag.

5.3.1 Invloed formele- en informele speelplekken op risicovol spelen

In dit onderzoek is naar voren gekomen dat kinderen naar zowel formele- als informele plekken trekken tijdens vrij buitenspelen in Lunetten-Zuid. In hoeverre deze plekken ook ruimte bieden voor risicovol spelen, wordt in deze paragraaf toegelicht.

5.3.1.1 Formele speelplekken: zijn onaantrekkelijk en bieden geen uitdaging

De huidige formele speelplekken in Lunetten-Zuid blijken niet te voldoen aan de hedendaagse risicovolle speelbehoefte van de participerende kinderen. De gemeente is, volgens Barbara, zich ervan bewust dat dit vraagt om een omslag en heeft onder andere daarop hun nieuwe speelvisie ontworpen. De andere twee experts staan hierachter, maar erkennen dat er nog veel moet veranderen in de praktijk. Zo zet Arie uiteen dat er meer terreinen moeten komen waar kinderen “gewoon lekker kunnen ravotten”. Hij merkt echter dat zodra plannen voor een risicovollere speelplek gemaakt worden, uiteindelijk geld, vierkante meters en bezorgde beleidsmakers -die aan het WAS en veiligheidsregels moeten voldoen- roet in het eten gooien. Hierdoor verdwijnen de avontuurlijke rafelrandjes en blijven speeltuinen toch conventioneel en *as safe as possible*; wat niet aansluit bij de risicovolle speelbehoefte van de kinderen volgens Arie. “Kinderen vinden het gewoon saai. En dat is gewoon zonde”, aldus Edward.

Wel hebben alle experts vertrouwen in de toekomst van risicovol spelen op formele speelplekken in de wijk. Zo merkt Edward dat het gehoor geven aan risicovol spelen op speelpleinen steeds meer ontluikt, maar:

“Het komt net boven de grond en dat moet nog wel, daar moet nog wel heel wat water door de rivier gaan stromen wil dat echt [risicovol spelen] een grote stroming worden”. (Edward)

Arie en Edward hadden op voorhand al aangegeven dat als je aan kinderen vraagt waar ze graag spelen (zoals in de *play alongs*), dat ze dan heel snel geprogrammeerd zijn op formele speelplekken. Edward benoemt dat veel kinderen zo opgevoed en gewend zijn aan het idee van ‘spelen moeten we daar [in de speeltuin]’, dat ze je daarnaartoe leiden. Pas wanneer je ze wat losser krijgt of op spelenderwijze erop doorvraagt, benoemen Arie en Edward dat kinderen zullen laten zien dat ze eigenlijk helemaal niet het liefste spelen op de formele plekken. Ze trekken veel liever naar de informele plekken en/of de nabije omgeving toe.

Tijdens de *play alongs* gebeurde exact hetzelfde. De kinderen kregen de opdracht alles te laten zien wat ze ‘leuk’ vonden tijdens het buitenspelen en besloten daarmee voornamelijk hun route in te richten langs verschillende formele speelplekken. Eenmaal aangekomen bij de formele speelplek bleek echter dat de kinderen er nauwelijks foto’s van maakten, wat dus impliciet aantoont dat ze het niet aanschouwen als leuk. Daarnaast waren de enige risicovolle spelactiviteiten die er tot uiting kwamen *great heights* en *high speed*. Dit deden ze overigens met name op niet-bedoelde manier op de formele speelelementen; waarbij ze op schommels gingen staan en op speelhutjes- en doelen klommen, zoals figuur 5.13 toont. Alleen het ‘hangen’ aan stangen van het klimrek werd een enkele keer gedaan en gefotografeerd door de kinderen (figuur 5.4). Het hangen was daarmee de enige vorm van een risicovolle spelactiviteit (*great heights*) die op de correcte manier werd uitgevoerd als waarvoor het speelelement bedoeld is. Ook was het zeer opmerkelijk dat de kinderen, zoals figuur 5.14 ook laat zien, bij aankomst bij de formele speelplek niet eens omkeken naar het klimrek, maar direct naar de omgeving eromheen trokken om daar in de bosjes te duiken of om takken te verzamelen.



Fig. 5.13 Het risicovolle gebruik van formele speelelementen (Foto gemaakt tijdens *play along* groep 5, 2022)



Fig. 5.14 Spelen in omgeving van formele speelplek (Foto gemaakt tijdens *play along* groep 5, 2022)

De kinderen spraken zich voornamelijk negatief en kritisch uit over de formele speelplekken. Slechts een enkeling spreekt haar voorkeur uit over spelen op speelplekken, maar zelfs daarin is een kritische ondertoon te bespeuren. Zo zegt Jip: “Ik vind speeltuinen wel leuk maar dan moet het wel echt iets zijn met schommels en veel dingen waar je op kan klimmen”. De overige opmerkingen gingen vooral over dat de speelplekken van plastic waren, niet voor hun leeftijd waren ingericht, dat er veel afval en hangjongeren waren en bovenal dat ze niet uitdagend genoeg en zelfs ‘saai’ waren.

Zo zeggen Zoe en Jelke over het uiterlijk van de speelrekken:

Zoe: “Kijk, deze is nieuw gemaakt want hier was een brand geweest en dit is allemaal steen en plastic BLEH [maakt overgevend en afkeurend handgebaar].

Onderzoeker: Houden jullie daar niet van?

Jelke: Bleh, nee. Nee.

Zoe: Hmhm ik ook niet.

Onderzoeker: Wat willen jullie dan liever?

Jelke: Gewoon hout en natuur.

Zoe: Jaa, maar dan wel hout zonder splinters!”. (Zoe en Jelke)

Er kan dus gesteld worden dat een deel van de kinderen afknappt op het plastic uiterlijk van formele speelplekken. Speelplekken die meer bestaan uit hout en natuurlijke elementen hebben hun voorkeur. Dit laten veel kinderen ook weten door met enthousiasme te verwijzen naar de Groene Pleinen, wat hun vernieuwde speelpleinen zijn.

Volgens alle kinderen zijn er in Lunetten-Zuid geen speeltuinen die passend zijn bij hun leeftijd. Er wordt meermaals door de kinderen aangehaald dat de speeltuinen saai, niet boeiend of gewoon voor baby's zijn. Daarbij voelt het merendeel van de kinderen zich ook niet aangetrokken tot de formele speelplekken, omdat ze niet schoon ogen of omdat er veel “grote jongens” zijn die overheersen, aldus Charlotte. De kinderen trekken weg wanneer ze de grote jongens zien. Hieruit kan opgemaakt worden dat het belangrijk wordt geacht dat ze zich op hun gemak voelen wanneer ze op een speelplek spelen. Al met al, zorgen deze zaken ervoor dat de formele speelplekken in Lunetten-Zuid niet aantrekkelijk zijn voor de kinderen en zo ook niet aansporen tot risicovol spelen.

Vrijwel alle gesprekken over de formele speelplekken gingen dan ook over dat deze plekken te saai en te weinig uitdagend voor de kinderen zijn. Wanneer aan Job en Stijn wordt gevraagd wat ze leuk vinden aan de speelplek, zegt Job “Helemaal niks...Gewoon beetje saai” en Stijn “Nou, ik moet zeggen dat ik het eigenlijk niet zo leuk vind”. Arie en Edward benoemen beiden dat het voornaamste probleem met formele speelplekken is dat als kinderen er een paar keer gebruik van hebben gemaakt, ze het ‘trucje’ wel kennen waardoor de lol ervan af gaat en vervolgens het speeltoestel nog jaren vrijwel ongebruikt blijft staan. De uitdaging is dus vrij snel verdwenen. “Naarmate ze groter worden of wat dan ook, vinden ze de gewone speelplekken die wij maken, vinden ze te saai, te veilig. Ze kunnen nergens mee slepen, ze kunnen zelf niks veranderen”, aldus Edward. Dit komt ook sterk naar voren tijdens de gesprekken met de kinderen. Zo vertellen Josephine en Fleur:

Josephine: “Want kijk als je paar keer op de toestellen bent geweest dan denk je van oh dat is leuk, maar als je dat dan super vaak hebt gedaan dan is het minder leuk eigenlijk”

Fleur: “Ja, dat vind ik ook echt. In het begin is altijd wel leuk maar na tijdje wordt het gewoon beetje saai dus dan is niet meer zo leuk”. (Josephine en Fleur)

Het is overigens opmerkelijk hoe frequent het woord ‘saai’ in de mond wordt genomen door de kinderen en hoe snel ze iets ook ‘saai’ vinden bij formele speelplekken. Het merendeel van de kinderen geeft aan na een paar keer al het gevoel te hebben dat ze alles verkend hebben en er niks nieuws of leuks meer te doen is op de speelplek; wat tevens het moment is dat het als ‘saai’ bestempeld wordt. De kinderen benoemen daarbij allemaal heel duidelijk dat als iets saai is, het ook meteen niet leuk is om te doen. Hieruit kan dus opgemaakt worden dat de kinderen het allerliefste willen voelen dat de mogelijkheid tot uitdaging er is en het dan pas als blijvend leuk ervaren.

Om de uitdaging en het speelplezier toch op te zoeken, vertellen de kinderen dat ze daar twee manieren voor hebben als ze bij een formele speelplek zijn:

(1) Zo geeft een klein deel aan zelf spelletjes te verzinnen in de buurt van- of op de klimrekken, zoals tikkertje op het klimrek. Op deze manier zeggen de kinderen het wat moeilijker en minder saai te maken.

(2) Het merendeel besluit in de nabije omgeving rondom de formele speelplek te spelen, wat figuur 5.14 ook laat zien. Zo vertelt Luc dat hij dat doet, “Omdat het daar wel spannender is van wat je dan tegen komt, in plaats van dat je alleen zo’n klimtoestel ziet” en zegt Zoe “Omdat je je daar heel goed kan vermaken. Bij een speeltuin denk je soms van ja is dit het en daar [de bosjes] niet”.

Deze mening wordt door alle kinderen gedeeld. “Als je de speelplek al kent, ren je toch maar liever naar de bosjes”, volgens Josephine. Ook de gemaakte foto’s tijdens de *play alongs* laten dit zien. Zo toont figuur 5.15 duidelijk dat we bij een formele speelplek waren, maar dat de focus -van zowel de foto als die van de kinderen- meer lag op de nabijgelegen bosjes.

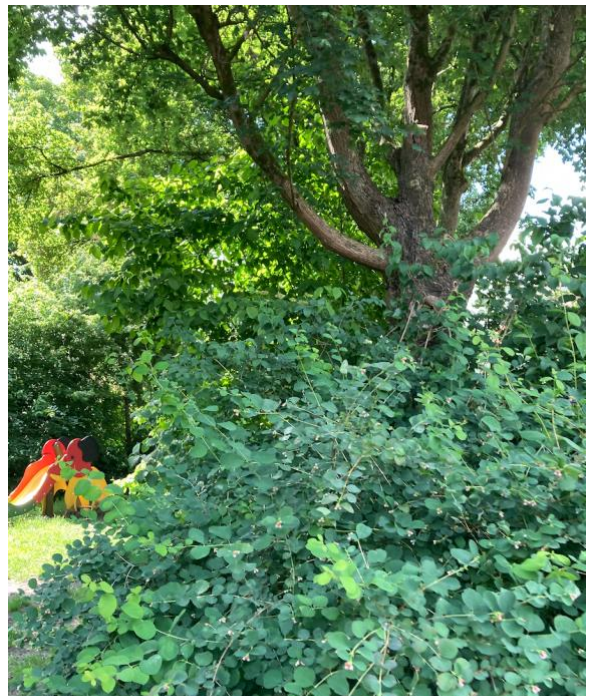


Fig. 5.15 Focus op de formele speelplekken (Foto gemaakt tijdens *play along* groep 6, 2022)

Al met al kan dus gesteld worden dat formele speelplekken in Lunetten-Zuid op dit moment niet de uitstraling en uitdaging bieden die de kinderen behoeven. Uit dit onderzoek blijkt dan ook dat, ondanks dat de kinderen tijdens de *play alongs* wel naar deze plekken trokken, het niet de voorkeur heeft van de kinderen om op de formele speelplekken te spelen. De keren dat ze wel bij een formele speelplek spelen, weten ze dan zelf risicovoller in te richten. Uit dit onderzoek kan dus opgemaakt worden dat de kinderen het risicovolle spelplezier niet verkrijgen vanuit de formele speelplekken, maar vanuit zichzelf. De kinderen geven aan risicovolle spelactiviteiten liever op te zoeken in de nabije omgeving van de formele speelplek of op andere informele speelplekken van de speelbuurt. Dit wordt in de volgende paragraaf uitgeweid.

5.3.1.2 Informele speelplekken: kinderen spelen overal én daarbij ook risicovol

Hoewel de kinderen tijdens alle drie de *play alongs* de route uitstippelen langs formele speelplekken in de wijk, blijkt uit zowel de gesprekken als het gedrag van de kinderen dat dat niet de voorkeursplekken zijn waar ze spelen tijdens hun vrije buitenspel. Uit dit onderzoek is heel duidelijk naar voren gekomen dat kinderen overal in de wijk risicovol spelen. Zo ziet Arie dat kinderen het liefste gewoon lekker op straat willen spelen. Kinderen beschouwen de hele buurt als een *urban playground*. Overal zien en vinden ze risicovolle spelaanleidingen- en kansen. Het willen afkaderen van spelen op formele speelplekken werkt daarom volgens Edward niet:

“Die [kinderen] lopen op straat, die zien een rekje en die gaan eraan rekken en hangen en tuimelen...Of ze doen verstopperijtje of tikkertje, weet jij het allemaal...Die [kinderen] zien overal spelen en spelaanleidingen waar wij als volwassenen hebben gezegd van nee niet daar, daar wel, daar niet. We hebben er hekken omheen gezet en een huisje erop en dat is de speeltuin; daar moet je spelen. Ja, nee. Zo werkt het niet”. (Edward)

Ook vanuit de gemeente Utrecht wordt dit beaamd:

“Je kan natuurlijk overal spelen als kind en ik denk dat dat ook als gemeente steeds meer moeten en willen stimuleren. Dat de openbare ruimte ook van de kinderen is en dat je daar mag voetballen op een veldje, in de bosjes mag spelen, dat je bloemen mag plukken bij wijze van spreken. Dat je dus gewoon, en niet alleen in het gras, maar ook op andere plekken zoals de stoep. Dat hebben we ook in de visie meegenomen. Dat we ook echt moeten gaan werken aan de informele speelruimte...Dat je dus de ruimte gebruikt om daar te mogen zijn en dus ook te spelen, in een leuke spannend manier. En ik denk dat dat soort spelvormen ook steeds meer naar boven zullen komen. Dus juist ook echt op die informele plekken”, aldus Barbara.

Vanuit de experts wordt het dus erkend dat kinderen juist op de informele plekken uitdagingen en risicovolle spelmogelijkheden zien. De experts geven dan ook aan het belangrijk te vinden om aan te moedigen dat kinderen overal in de wijk risicovol kunnen- en mogen spelen. Barbara ziet namelijk zelf ook bij haar eigen kinderen dat ze dat het leukste vinden:

“Ja, wij hebben bij mij in de buurt en dat is een speeltuin en daaromheen zit een soort bosje en mijn kinderen spelen meer in de bosjes, dan in de speeltuin. Dus je ziet toch ook dat als je ze vrijlaat dat ze dan zelf ook meer het avontuur opzoeken zo op de eigenlijk niet bedachte speelplekken, want dat vinden ze leuk”. (Barbara)

Tijdens de *play alongs* en op de gemaakte foto's komt ook naar voren dat de kinderen in Lunetten-Zuid overal en op de meest uiteenlopende informele plekken in de wijk leuke, en voornamelijk ook risicovolle, spelaanleidingen zien. Zo zijn er ontzettend veel foto's van informele plekken gemaakt tijdens de *play alongs*. Onderstaande foto's in figuur 5.16 laten een greep uit de gemaakte foto's zien en weerspiegelen de informele plekken die de kinderen als 'leuk' hebben bestempeld in de wijk.



Fig. 5.16 Spelen op informele plekken en met informele elementen (Foto's gemaakt tijdens *play along* groep 6 (links), groep 5 (midden – rechtsboven), groep 4 (rechtsonder), 2022)

Alle kinderen geven aan dat hun voorkeur is om overal en op ‘eigen bedachte plekjes’ te spelen, wat betekent dat ze graag gebruik maken van de informele speelplekken in Lunetten-Zuid. Alle kinderen zijn het erover eens dat deze manier van spelen gewoon heel leuk is, omdat er overal wel iets te doen is. Terugkijkend op paragraaf 5.2 blijkt ook daaruit dat vrijwel alle risicovolle spelactiviteiten plaatsvinden in deze informele speelruimte. Hieruit kan opgemaakt worden dat risicovol spelen met name op de informele plekken plaatsvindt.

Daarnaast blijkt dat de informele speelplekken veel uitdaging, afwisseling en vernieuwing bieden. Dit zorgt ervoor dat de kinderen het blijvend leuk vinden om op deze plekken risicovol te spelen. “Dat je gewoon elke keer kan hebben van heee ik heb weer iets gevonden!...En dan is het gewoon elke keer iets anders! Want je weet nooit wat je vindt”, aldus Zoe. De manipuleerbaarheid, ofwel de *affordances*, van de informele plekken in Lunetten-Zuid maakt dus dat kinderen er veel uitdagingen in zien en er blijvend speelplezier uit halen.

Naast dat kinderen overal spelen [plek], ervaart Barbara ook dat kinderen overal mee spelen [element] op de informele plekken. Zo haalt ze aan dat kinderen bijvoorbeeld spelen op varkensruggen (ronde bolle stenen om parkeren tegen te gaan), hoge randjes van de stoep, et cetera.

“Er hoeft maar een plas op straat te liggen en ze vinden het al leuk. Dus ja, losse elementen zijn altijd interessant met spelen...Terwijl wij als volwassenen veel meer functioneel kijken. Je hebt van die fietsbeugels bijvoorbeeld die heel vaak ergens staan en ik denk ik zet mijn fiets daar tegenaan, maar een kind ziet dat meteen als een klimrek en om daar te kunnen duikelen. Dus dat zit gewoon in de aard van kinderen om overal te spelen en mee te spelen”, aldus Barbara.

Tijdens de *play alongs* en de gesprekken met de kinderen kwam hetzelfde naar voren; een stoeptegels, modderige helling of uitstekend waterpunt -zoals in figuur 5.16 te zien is- vinden de kinderen al interessant en uitdagend genoeg om te gebruiken voor hun risicovolle spel. Het blijkt dan ook uit zowel de gesprekken met de experts als de kinderen dat kinderen helemaal niet veel nodig hebben om risicovol te spelen. Dit is ook terug te zien in paragraaf 5.2.

Toch pleiten de experts er wel voor om meer elementen op willekeurige informele plekken in de wijk toe te voegen die tot risicovolle spelactiviteiten aanzetten:

“Je kunt natuurlijk prima bankjes, stoepranden of andere dingen, muurtjes maken of toevoegen in de openbare ruimte die heel erg prikkelen om lekker te spelen en risico’s te nemen en te accepteren dat het gewoon gebeurt. Dus ik zou er juist voor pleiten dat het gewoon in die vrije speelruimte te doen en niet op de formele plekken”, aldus Arie.

Barbara en Arie willen aanmoedigen dat kinderen net zo risicovol kunnen gaan spelen als dat freerunners doen in de wijk. Ze willen kinderen de uitdagingen en ruimte bieden om overal op te kunnen klimmen, te springen, et cetera. Hierbij raadt Arie het overigens aan losse elementen toe te voegen op de informele plekken, maar deze niet te bestempelen als ‘spelaanleiding’. Op deze manier wordt het namelijk niet gezien als formele speelplek en hoeft het niet te voldoen aan het WAS.

Bij het aanmoedigen van risicovol spel op de informele plekken in de wijk moet echter wel de kanttekening gemaakt worden dat buurtbewoners hier vaak niet achter staan. Zo vertelt Jelke dat ze wel eens heeft meegemaakt dat een mevrouw op Facebook had geklaagd dat kinderen niet in de omgeving van de bandenschommels bij de Kuil mochten spelen. Jelke en Zoe geven aan dit niet te snappen. “Jelke: Zou toch gek zijn als kinderen daar niet mochten spelen? Zoe: Kinderen mogen overal spelen! Jelke: Ja, precies!”.

Ook de experts zien dit. Zo benoemt Edward dat hij merkt dat volwassenen het spelen willen kaderen, dus zeggen “dat is jouw veldje, daar moet jij spelen”. Omdat dit in de praktijk niet zo werkt bij kinderen, irriteert het veel volwassenen als kinderen op ‘niet-bedoelde’ en dus informele plekken speelgedrag vertonen. Toch vindt Barbara dat volwassenen het maar gewoon moeten accepteren dat kinderen spelen in de openbare ruimte:

“Er zijn vaak ook bewoners die willen dat niet, die vinden het dan zonde van het groen en die vinden het dan zonde dat de natuur beschadigd wordt en dan denk ik ja laat die kinderen lekker in de bosjes spelen en in de slootjes klooiën, lekker ravotten. Dat hoort erbij” aldus Barbara.

Kortom, de informele plekken- en elementen in de wijk bieden de kinderen de uitdaging en risicovolle spelmogelijkheden die ze behoeven. Vrijwel alle risicovolle spelactiviteiten waarin ze deelnemen vinden dan ook plaats in de informele speelruimte. De kinderen in Lunetten-Zuid spelen overal en met van alles; om zo in hun risicovolle speelbehoefte te kunnen voorzien. Het wordt dan ook vanuit de experts belangrijk geacht hier meer gehoor aan te geven, ondanks dat buurtbewoners zich hier op dit moment vaak nog tegen verzetten.

5.3.2 Subconclusie: invloed formele- en informele plekken op risicovol spelen

Al met al kan gesteld worden dat, waar de formele speelplekken in Lunetten-Zuid tekortkomen in het bieden van voldoende uitdagingen en risicovolle spelmogelijkheden, de kinderen deze wel volop vinden op de informele plekken van de wijk.

Op basis hiervan kan dan ook gesteld worden dat de formele speelplekken in Lunetten-Zuid een negatieve invloed hebben op het risicovolle buitenspelen. Dit komt, kort gezegd, omdat de kinderen deze speelplekken beschouwen als niet uitnodigend- (wegens uitstraling, afval en hangjongeren) en uitdagend genoeg. Uit de literatuur is hetzelfde gebleken. Zo benoemde Ball (2004) ook dat formele plekken de kinderen niet uitdagen en komt naar voren dat ze ingericht zijn voor jongere leeftijdsgroepen (Burke, 2005; Ferré et al., 2006; Seghers et al., 2008 & Visser & van Aalst, 2021). Daarbij benoemt ook Ferré et al. (2006) dat het gebruik wordt ontmoedigd door afval. Hoewel in de literatuur ook de invloed van verouderde en/of kapotte speelfaciliteiten, graffiti en achterstallig onderhoud worden genoemd als negatieve factoren, is dat in Lunetten-Zuid niet het geval. De kinderen zeggen hier niks over, wat kan impliceren dat de formele speelplekken wel netjes onderhouden zijn. Wel spreken ze zich uit over de plastic uitstraling en de aanwezige hangjongeren, maar dat zijn specifieke factoren die niet eerder in de literatuur zijn gevonden. Al met al, bieden de formele speelplekken weinig mogelijkheden om risicovolle spelactiviteiten uit te voeren. Dat de kinderen daardoor genoodzaakt zijn hun uitdagingen op te zoeken middels hun eigen spelinfillingen of in de nabije omgeving en de informele plekken van de buurt, maakt dus dat geconcludeerd kan worden dat de formele speelplekken in Lunetten-Zuid op zichzelf niet aansporen tot risicovol spelen en daar dus een negatieve invloed op hebben.

Zoals al uit onderzoek van gemeente Utrecht (2021b), van Gils (2000) en Seghers et al. (2008) is gebleken, prefereren kinderen het spelen op de informele plekken van de wijk. Hoewel er nog vrijwel geen onderzoek is gedaan naar risicovol spelen in de informele ruimtes van de wijk, benoemde Seghers et al. (2008) al dat de kinderen daar hun uitdaging opzochten. Dit onderzoek bevestigt dit voor de buurt Lunetten-Zuid. Dat kinderen in alles een spelmogelijkheid zien en overal spelen, ongeacht de voorbedachte functies (Bouw & Karsten, 2004; Gemeente Utrecht, 2021b; Seghers et al., 2008), geldt ook voor de kinderen in Lunetten-Zuid. De informele speelplekken hebben daarmee een zeer positieve invloed op het risicovolle buitenspelen. De participerende kinderen beleven hier veel speelplezier door de eindeloos aanwezige informele plekken in de wijk, de talloze risicovolle spelmogelijkheden en de blijvende uitdagingen. Dat vrijwel alle risicovolle spelactiviteiten waarin de kinderen participeren worden gedaan in de informele ruimtes van Lunetten-Zuid, laat zien dat deze plekken in de wijk het risicovol spelen aanmoedigen en daar dus een positieve invloed op hebben.

5.3.3 Invloed natuurlijke- en ongestructureerde speelomgevingen op risicovol spelen

Wat de invloed van de natuurlijke- en ongestructureerde omgeving is op risicovol spelen in Lunetten-Zuid, wordt in deze paragraaf gezien. Samen met bovenstaande invloed van de fysieke ‘speelplekken’ kan zo een volledig antwoord worden gegeven op de tweede deelvraag.

5.3.3.1 Natuurlijke speelomgeving: biedt veel risicovolle spelmogelijkheden en kinderen spelen er graag
Uit de gesprekken met de kinderen en de foto’s die zij hebben gemaakt, kwam duidelijk naar voren dat zij graag in een natuurlijke omgeving spelen. Volgens Barbara wordt de natuur in de wijk altijd gebruikt tijdens risicovol spelen: “Ja, zeker! Bosjes, slootjes, inderdaad ook natuurlijke elementen die daar liggen, die worden altijd gebruikt”. Zoals ook in paragraaf 5.2 naar voren is gekomen, vinden vrijwel alle risicovolle spelactiviteiten plaats in een natuurlijke omgeving. Zo klimmen en hangen kinderen graag in bomen (*great heights*), spelen ze het liefste renselletjes op een zachte ondergrond als gras, glijden en rollen ze van heuvels of op het gras, maken ze kunstjes op grasvelden (*high speed*), slijpen ze takken of bouwen ze hutten (*adult tools*), spelen ze in bomen of nabij water (*dangerous elements*), verstoppen ze zich in hutten in de bosjes (*disappear*), worden vooral natuurlijke *loose parts* gebruikt en worden kinderen vies door te spelen in natuurlijke omgevingen (*messy play*).

Slechts een klein deel van de risicovolle spelactiviteiten vindt plaats op de stoep of op straat, zoals bokspringen of hard skeeleren. De kinderen zeggen dat tegels wel nodig zijn, maar ze vinden dat daar er nu te veel van zijn. Het merendeel geeft aan meer natuur te willen. De experts zijn het daar mee eens. Zo zegt Edward dat er meer natuur, met onder andere boomstammen, hoogteverschillen, struiken relief en overige natuurlijke dingen, moet komen in wijken om risicovol spelen aan te moedigen. Ook uit onderstaand gesprek tussen Pleun en Jip komt naar voren dat zij graag willen laten blijken dat er meer bomen in de wijk moeten:

“Pleun: Ik kan ook gewoon foto van bomen maken, dat er meer bomen moeten staan.

Jip: Ja, dat is een goed idee. Laten we sowieso een foto van een boom maken, maar toen dacht ik nee, het is veel te veel huizen op de achtergrond.

Pleun: Jaa, maar dat is juist goed. Want dan weten ze dat meer bomen erbij moet bij de weg, dat dat belangrijk is” (Pleun en Jip)

De natuurlijke omgevingen waar de kinderen het meeste in spelen zijn bomen, bosjes, gras, natuurlijke heuvels en met natuurlijke elementen zoals water, aarde, zand en modder. Dit is ook terug te zien op de foto’s die door de kinderen zijn gemaakt. Onderstaande selectie in figuur 5.17 is een greep uit de vele foto’s die de natuurlijke omgeving tonen. Ook hieruit kan opgemaakt worden dat deze omgeving van groot belang is voor het risicovolle spelen van kinderen.



Fig. 5.17 Geprefereerde natuurlijke omgeving (Foto's gemaakt tijdens *play along* groep 4 (links – midden onder), groep 5 (rechts), groep 6 (midden boven), 2022)

Alle kinderen zijn dus erg te spreken over het spelen in een natuurlijke omgeving. Zo zegt Paul stellig: “Het is gewoon in de natuur en dat is goed...Want ik houd van de natuur” en Jip: “Ja, de natuur is echt pas lekker”. Als aan de kinderen wordt gevraagd waar ze het beste risicovol kunnen spelen, geven ze ook allemaal ‘de natuur’ aan. Volgens Job horen avontuur en natuur bij elkaar. Dit blijkt ook uit het feit dat wanneer aan de kinderen gevraagd wordt of ze behoefte hebben aan meer risicovolle spelmogelijkheden in de wijk; ze vrijwel allemaal antwoorden zoals Charlotte: “Ja en dan meer natuur en bosjes!”. Het toevoegen van risicovolle spelmogelijkheden gaat volgens de kinderen in Lunetten-Zuid dus gepaard met het toevoegen van meer natuurlijke elementen.

Daarnaast spreekt het de kinderen in Lunetten-Zuid aan dat de natuur eindeloos veel speelmogelijkheden biedt. “Want je kan daar altijd je eigen weg kiezen wat je daar kan doen, dus je kan echt alles doen in de natuur”, aldus Josephine. Dat er altijd wat te doen is, je je eigen gang kan gaan en er je fantasie op kan loslaten, maakt dat het blijvend leuk voor de kinderen om in deze omgeving te spelen. De manipuleerbaarheid van de natuur is dus een positief aspect. Zo ziet ook Arie dat natuurlijke omgevingen uitnodigen tot veel verschillende spelvormen. “Ik denk dat je daar heel erg goed terug in kunt zien dat er heel veel vormen zijn om met dezelfde ingrediënten te spelen”, aldus Arie.

Tijdens de *play alongs* en de focusgroepen komt ook duidelijk naar voren dat de kinderen plezier halen uit de eindeloze en fantasierijke spelmogelijkheden in een natuurlijke omgeving. Zoals onderstaand citaat toont, is te merken dat wanneer de kinderen praten over de natuur ze het een na het andere idee verzinnen en hun fantasie losgaat:

“Daan: En hier is een soort hal [tussen de bosjes] waar je dan vallen kan maken voor als het een geheim hutje is.

Onderzoeker: Ohh, maak je dan vallen!

Daan: Ja en dan kan je met de takken kan je dan vallen maken of om te graven of of om hutten te maken. Of dan moet je ze zo erin zetten en dan kan je ze vastzetten.

Onderzoeker: Ja, dus op die manier gebruik je ze!

Jip: Ja je kan heel veel, ik kan ook met een zakmes toverstokken van maken.

Daan: Ja, dat doe ik ook altijd! En dan pak ik een veer en dan plak ik die aan een stok en dan is het mijn toverstaf.

Jip: Ja en je kan ermee bouwen als het een grotere tak is of als het een kleinere is dan maak je een toverstafje ervan”. (Jip en Daan)

Omdat er zoveel in de natuur mogelijk is, wisselt het volgens alle kinderen dan ook elke keer hoe ze er spelen. Dit zorgt ervoor dat ze blijvend uitdaging en speelplezier ervaren in een natuurlijke omgeving. Ook de verandering in seizoenen heeft hier een invloed op. Een enkel kindje is zich hier bewust van en noemt dat het ook daardoor elke keer weer anders is om in de natuur te spelen. Zo zegt Pleun:

“...bosjes is alles weer elke keer helemaal anders. Ja en het groeit aan, dus dan is het weer anders. En dan is ook soms weer anders als de blaadjes eraf vallen, dus elke keer is er iets anders en speeltuin is altijd hetzelfde”. (Pleun)

Als laatste benoemen enkele kinderen ook dat ze de natuurlijke omgeving als een fijne plek zien om risicovol te spelen, omdat je er niet hard kan vallen. Het is opmerkelijk dat een paar kinderen dit ook in acht nemen tijdens risicovolle spelactiviteiten en hun voorkeur daardoor is om het in de natuur te doen. Volgens Zoe zorgt de natuur er namelijk voor dat je “niet ineens op een plein valt of kapot gaat [letsel]”.

Het merendeel van de kinderen geeft echter wel aan dat ze de natuurlijke omgeving niet fijn vinden als er te veel brandnetels of zogenoemde prikkelpantjes zijn.

“Soms zijn er prikkelpantjes en dat is niet zo leuk want dan soms ga je gewoon spelen en dan ineens vergeet je dat die er zijn en dan ga je zo gsssssh open. En dan heb je wondjes, dus dat is minder leuk als die er veel zijn”, aldus Daan.

Ondanks de prikkels spelen de kinderen er wel; wat dus laat zien dat hun speelbehoefte groter is dan het ongemak van de prikkelpantjes. Enkele kinderen halen ook aan dat ze liever hebben dat er geen afval en hondenpoep ligt in de bosjes. Kortom, kinderen in Lunetten-Zuid blijken een sterke voorkeur te hebben om risicovol te spelen in een natuurlijke omgeving, die daarbij ook toegankelijk is en veilig aanvoelt. Er kan gesteld worden dat deze omgeving een positieve invloed heeft op het risicovolle spel in de wijk.

5.3.3.2 Ongestructureerde speelomgeving: heeft voorkeur van de kinderen, maar is er nog beperkt

Naast risicovol spelen in een natuurlijke omgeving, spelen kinderen ook graag in een ongestructureerde omgeving. Volgens Edward hoeft het voor de kinderen allemaal niet zo netjes in de wijk: “Ik zeg altijd van waar wij chaos zien, zien die kinderen mogelijkheden en kansen! Juist als het dus niet netjes allemaal is”. Volgens Edward is de filosofie achter een ongestructureerde omgeving dat kinderen zelf speelwaarde toevoegen aan ‘waardeloos’ materiaal. Hij benoemt daarbij dat juist de *loose parts* waarvan hij denkt ‘wat moet ik hier mee?’ voor het grootste risicovolle speelplezier zorgen bij de kinderen. In paragraaf 5.2.7 is al uitgebreid uiteengezet hoe de kinderen in Lunetten-Zuid gebruik maken van *loose parts* tijdens het risicovolle spelen; vandaar dat dat in deze paragraaf niet nogmaals wordt toegelicht.

De *loose parts* die de kinderen gebruiken in Lunetten-Zuid vinden ze vrijwel altijd op de informele plekken en in de natuurlijke omgevingen van de wijk. Uit de gesprekken en de foto's komt duidelijk naar voren dat de *loose parts* die de kinderen op dit moment vaak gebruiken vooral losse natuurlijke materialen zijn (zoals takken, mos of bladeren), pallets, hout of grofvuil wat mensen buiten zetten. Het spelen in een ongestructureerde omgeving wordt met name tijdens de risicovolle spelactiviteit *loose parts* en/of *disappear* gedaan, omdat de kinderen met de *loose parts* hun hutten maken of (beschut) inrichten. Net als dat in paragraaf 5.2.7 is toegelicht, verkrijgen kinderen veel speelplezier door met losse elementen zelf hun spel in te richten en hutten te kunnen maken naar hun eigen zin. Dit heeft er volgens Edward met name mee te maken dat kinderen de *affordances* van de *loose parts* kunnen manipuleren. Die manipuleerbaarheid maakt dat kinderen vrij zijn in het gebruiken van hun fantasie en het vormgeven van hun risicovolle buitenspel.

“Ja, weetje wel. Blokken, schuimdingen, daar bouwen ze muurtjes van en voor je het weet is het een iglo. Ik weet niet wat het allemaal wordt en dat is heel interessant om te zien. Want ze hebben een hele rijke verbeeldingskracht, dus ze kunnen met alle elementen vrijwel wat verzinnen. Ze verzinnen echt van alles. Met bijvoorbeeld een blokje hout, dan heb ik eh er een blokje hout in gedaan en voor je het weet lopen ze allemaal met een mobiele telefoon. ‘Waaaaah noa noa, ik hoor je niet!’ Ja, geweldig. En ik denk nou het is een blokje hout, weetjewel. Die kinderen kunnen er van alles mee! Zo’n fantasie”, aldus Edward.

Voor de kinderen in Lunetten-Zuid geldt dit ook. Uit alle gesprekken met de kinderen komt duidelijk naar voren dat ze een rijke fantasie hebben en een los element zoals een pallet kunnen zien als een geheime hut op zichzelf, als ondergrond of deur voor een hut, als duikplank of als brug. Er kan dus gesteld worden dat kinderen in vrijwel ‘niets’ zonder moeite ‘iets’ zien.

“Fleur: Ja of als er een boom is omgezaagd, dan kan je zo van die stronken en stukken hele leuke krukjes maken.

Josephine: Ja, want het hoeft niet per se echt te zijn. Het kan gewoon van alles zijn, dus de boomstam kan een krukje zijn maar ook gewoon iets helemaal anders”, aldus Fleur en Josephine.

De verscheidenheid aan speelmogelijkheden hierdoor maakt het spelen met *loose parts* uitdagend, blijvend vernieuwend en heel leuk volgens alle kinderen. De kinderen benoemen dat de losse elementen ervoor zorgen dat ze avonturen beleven in de wijk. Zo vertelt Josephine hoe ze dat doet:

“Jaa, want met planken bijvoorbeeld kan je ook in de sloot doen en dan erover heen springen. En als die plank of je kan ook met takken doen dan afbreekt, dan lig je in de sloot en dan lach je eigenlijk gewoon heel erg”. (Josephine)

Dat het gebruik van *loose parts* onlosmakelijk bij risicovol spelen hoort, laten niet alleen de kinderen weten, maar ook Edward. Volgens hem worden de losse elementen automatisch gebruikt tijdens risicovol spelen. Zo zegt hij: “Ja, dat gaat gewoon vanzelf. De behoefte [risicovolle speelbehoefte] en fantasie is er, dus dat ontstaat gewoon”.

Toch komt ook naar voren dat de kinderen de omgeving in Lunetten-Zuid op dit moment nog te gestructureerd vinden. Zo zijn er alleen wat takken, bladeren, een pallet en een berg zand gefotografeerd tijdens de *play alongs*. Het valt dus op dat er weinig losse elementen in de wijk te vinden -en dus te fotograferen- zijn. Het merendeel van de kinderen laat blijken dat een ongestructureerde omgeving aanmoedigt tot risicovol spelen, maar dat er op dit moment nog te weinig losse elementen in Lunetten-Zuid zijn. Er is behoefte aan meer aanbod en variatie van *loose parts* in de wijk. Zo zegt Charlotte:

“Ja, maar er zijn niet heel veel van die dingen. Dus het is ook wel handig bij bosplekjes, bijvoorbeeld daar zo, dat je daar een grote container hebt dat je allemaal spullen eruit kan pakken. Dat lijkt me heel leuk... Omdat je dan allemaal verschillende soort dingen erin hebt, en pallets kan je dan tegen of in bomen zetten”. (Charlotte)

Dat er behoefte aan meer *loose parts* is, blijkt ook uit de focusgroepen wanneer de onderzoeker onderstaande foto van het internet (figuur 5.18) laat zien om de reactie van de kinderen te meten. Alle kinderen reageren daar ontzettend enthousiast op. “Jip: Jaaaaa. Dit wil ik” en Stijn en Job: “Job: Jaaaa, ja, ja, ja, ja! Stijn: Jaaaa! Job: Ja, echt super tof”. De kinderen raken niet uitgepraat over dat ze alle elementen zo leuk vinden en wat ze er allemaal mee zouden doen. “Je kan echt alles, want je kan er allemaal zelf bedachte dingen mee maken en spelen” is de conclusie van Stijn.



Fig. 5.18 Gewenste ongestructureerde speelomgeving (Kashin, 2016)

Alle kinderen zijn het er dan ook over eens dat er veel meer ongestructureerde omgevingen moeten komen in Lunetten-Zuid. Zo zeggen Job en Stijn:

“Job: Ja, ik vind wel dat er een paar rommelplekjes mogen komen waar als iemand hout over heeft of andere dingen ofzo dat ze dat dan daar leggen en dat de kinderen dat dan mogen gebruiken. Ja, dus dat je dan zeg maar een grote speeltuin of eigenlijk speel rommel plek is en dat je dan daar mag je dan hout en zo dumpen.

Stijn: Ja, en dan is het ook leuk om te slopen.

Job: Ja en dan kan je gewoon allemaal dingen dumpen. En dan kunnen wij dat lekker gebruiken voor in de hutten of gewoon spelen. En dan hout enzo, maar ook pionnen of kastjes enzo.

Onderzoeker: Ja, precies. En hebben jullie dan nog voorkeur in wat je wilt gebruiken?

Stijn: Nee, alles is leuk, pionnen, touwen”. (Stijn en Job)

De kinderen zien dit vooral voor zich als dat er een of meerdere plekken in de wijk ingericht wordt als ‘rommel/dump-plek’, waar bewoners dan hun rommel kunnen neerleggen en waar kinderen dan vervolgens mee kunnen spelen. Edward stipt ook aan dat *loose parts* het beste op die manier aangeboden kunnen worden. Hij merkt dat de losse elementen vooral worden gebruikt wanneer je ze rommelig, ongeordend en in niet al te massale hoeveelheden neerlegt op bepaalde plekken. Zo weten de kinderen wel waar ze de losse elementen kunnen vinden, maar blijft het aantrekkelijk voor ze om er hun eigen risicovolle spel mee in te richten.

Al met al, kan dus gesteld worden dat ook een ongestructureerde omgeving aanspoort tot risicovol spelen en veel speelplezier met zich meebrengt. De losse elementen die op dit moment in Lunetten-Zuid beschikbaar zijn, hebben daarmee een positieve invloed op het uitvoeren van risicovolle spelactiviteiten. Wel is deze positieve invloed op dit moment nog gematigd; aangezien deze soort omgeving op dit moment nog slechts beperkt aanwezig is in de wijk.

5.3.4 Subconclusie: invloed natuurlijke- en ongestructureerde omgeving op risicovol spelen

Al met al, kan dus gesteld worden dat zowel een natuurlijke- als een ongestructureerde omgeving een positieve invloed heeft op het risicovolle spelen van kinderen. Dit is in lijn met wat er verwacht werd op basis van de literatuur. Dat kinderen het prefereren om in een ‘wilde’ groene omgeving te spelen (Burke, 2005; Cole-Hamilton et al., 2002), blijkt ook uit dit onderzoek.

Zoals Sandseter et al. (2021) onderzocht hebben wordt de natuurlijke omgeving op formele plekken - waaronder met name bomen, struiken, heuvels en oneffen oppervlakken- graag gebruikt tijdens risicovol spelen en ook verkozen boven spelen in een standaard speeltuin. Dit geldt ook voor de kinderen in Lunetten-Zuid. Hoewel Sandseter et al. (2021) uit hun onderzoek concluderen dat een natuurlijke omgeving nabij een formele speelplek een positieve invloed heeft op risicovol spelen, blijkt uit dit onderzoek dat dit dus ook geldt voor de informele plekken in Lunetten-Zuid. De *affordance*-rijke natuurlijke omgeving geeft -zoals zowel uit de literatuur als dit onderzoek naar voren komt- de kinderen de ruimte om uitdagingen op te zoeken en hun eigen spel in te richten (Burke, 2005; Cumbo et al., 2014; Gemeente Utrecht, 2021b; Seghers et al., 2008; Veitch et al., 2007). De eindeloze speelmogelijkheden met natuurlijke materialen heeft daarmee een positieve invloed op de verscheidenheid en hoeveelheid aan risicovolle spelactiviteiten die plaatsvinden in Lunetten-Zuid. Dit is in lijn met het onderzoek van Bento en Dias (2017).

Zoals Li en Seymour (2019) ook benoemen, geven kinderen wel de voorkeur aan het spelen in een ‘gemanicuurde natuurlijke omgeving’. In Lunetten-Zuid blijkt dit hetzelfde geval te zijn; aangezien de kinderen het liefst in een poep-, afval- en prikkelpplantvrije omgeving risicovol spelen. Dat dit nu nog niet altijd het geval is in Lunetten-Zuid wordt niet alleen door de kinderen uit dit onderzoek benoemd, maar wordt ook door de gemeente Utrecht (2015) en Nio et al. (2011) opgemerkt. Wel ziet de gemeente Utrecht (2015) in dat, net als blijkt uit dit onderzoek, het van belang is in te zetten op het onderhouden van het groen omdat dit door bewoners -waaronder de kinderen- een zeer gewaardeerde omgeving is. Ondanks dit, is met name uit dit onderzoek en de literatuur gebleken dat de natuurlijke omgeving een belangrijke rol speelt in het faciliteren en stimuleren van risicovolle spelactiviteiten. Het heeft daarmee dus een positieve invloed.

Wat betreft risicovol spelen in een ongestructureerde omgeving, blijkt ook dit een positieve invloed te hebben op deze spelvorm. Zoals Li en Seymour (2018) en Staempfli (2009) ook aanhaalden, toont dit onderzoek dat een omgeving met *loose parts* veel ruimte biedt voor het opzoeken van uitdagingen, het gebruiken van fantasie, en zo ook risicovol spelen. Deze omgeving in Lunetten-Zuid wordt daardoor als variërend en divers ervaren door de kinderen. Uit dit onderzoek kwam naar voren dat kinderen talloze speelmogelijkheden zien in *loose parts*; wat maakt dat veel verschillende risicovolle spelactiviteiten ermee worden ingericht. Dit komt overeen met het onderzoek van Flannigan & Dietze (2017) en de visie van de gemeente Utrecht (2021b). Flannigan & Dietze (2017) en Legget & Newman (2017) benoemen daarnaast dat kinderen graag ongestructureerd buitenspelen wanneer het ook in een natuurlijke omgeving is; aangezien dat meer *affordances* biedt en daarmee meer vormen van risicovol spelen aanmoedigt. Hoewel dit ook waar blijkt te zijn voor dit onderzoek, lijkt het er echter eerder op dat de kinderen genoodzaakt zijn hiervoor te kiezen omdat er vooral natuurlijke losse elementen in Lunetten-Zuid beschikbaar zijn.

Dat een frequente wisseling en diversiteit in *loose parts* (Flannigan & Dietze, 2017) dan ook belangrijk is, geldt ook voor de kinderen in Lunetten-Zuid. Dit gaat overigens gepaard met dat het van groot belang is voor de kinderen dat er meer losse elementen in Lunetten-Zuid worden toegevoegd. Samen met de - nu al aanwezige- natuurlijke losse elementen in de wijk ontstaat zo een divers aanbod van *loose parts*; wat de kinderen uitnodigt tot meer risicovol spel. Op deze manier kan de -nu nog gematigde- positieve invloed van een ongestructureerde omgeving op risicovol spelen meer tot uiting komen in Lunetten-Zuid.

5.3.5 Conclusie: invloed fysieke omgeving op risicovol spelen in Lunetten-Zuid

Beantwoording deelvraag 2: invloed fysieke omgeving op risicovol spelen in Lunetten-Zuid

Terugkomend op de tweede deelvraag, ‘Op welke manier heeft de fysieke omgeving invloed op het risicovolle buitenspelen in de wijk?’, kan gesteld worden dat de formele speelplekken in Lunetten-Zuid een negatieve invloed hebben op het risicovolle spelen. Het tekort aan uitdagende mogelijkheden en het hoge tempo waarin de kinderen erop uitgekeken raken, maakt dat ze uitwijken naar de informele speelplekken om risicovol te spelen. Dat ze hier de oneindige mogelijkheden hebben om uitdagingen op te zoeken en hun spel zelf in te vullen naar hun behoefte, maakt dat de informele plekken wel een positieve invloed hebben op het tot stand komen van risicovolle spelkeuzes in Lunetten-Zuid.

Wat betreft de omgevingen, kan daarnaast gesteld worden dat zowel een natuurlijke- als een ongestructureerde omgeving een positieve invloed heeft op de risicovolle spelkeuzes van kinderen. De kinderen uit Lunetten-Zuid spelen graag in de natuur en laten daarbij zien dat ze aan veel risicovolle spelactiviteiten deelnemen in die omgeving. Hoewel er nog meer- en ook onderhouden natuur in Lunetten-Zuid mag komen van de kinderen, komt sterk naar voren dat de huidige natuurlijke omgeving al veel ruimte biedt voor risicovol spelen en daar dus een positieve invloed op heeft.

De positieve invloed van een ongestructureerde omgeving gaat daarentegen voor het risicovolle spelen in Lunetten-Zuid nog niet volledig op wegens de beperkte verscheidenheid aan *loose parts*. De kinderen geven aan hier meer behoefte aan te hebben en op dit moment risicovolle spelactiviteiten voornamelijk in te vullen met enkel natuurlijke losse elementen. Dit maakt dat de positieve invloed van ongestructureerde omgevingen op risicovol spelen in Lunetten-Zuid er wel is, maar slechts gematigd. Het is dan ook van belang meer ongestructureerde omgevingen te creëren in de speelbuurt, zodat ook deze soort omgeving in Lunetten-Zuid een volkomen positieve uitwerking kan hebben op risicovol spelen.

5.4 Invloed van de sociale omgeving op risicovol spelen in Lunetten-Zuid

Uit bovenstaande paragraaf is gebleken dat zowel informele plekken als natuurlijke- en ongestructureerde omgevingen een positieve invloed uitoefenen op de risicovolle spelkeuzes van de kinderen in Lunetten-Zuid. In hoeverre de sociale omgeving van de kinderen in de wijk ook invloed heeft op het risicovolle spelen, wordt in deze paragraaf gezien. Eerst wordt toegelicht wat de invloed van (bevriende) leeftijdsgenoten is, om vervolgens in te zoomen op de invloed van ouders. Op deze manier kan een uitgediept antwoord verkregen worden op de derde deelvraag.

5.4.1 (Bevriende) leeftijdsgenoten: kinderen stimuleren, inspireren en helpen elkaar

In dit onderzoek is naar voren gekomen dat alle kinderen in Lunetten-Zuid vrijwel altijd samen met (bevriende) leeftijdsgenoten risicovol buitenspelen. “Sowieso samen spelen dat zorgt voor meer spel. En het is ook wel leuk om natuurlijk samen je grenzen te ontdekken”, aldus Arie. Dit onderzoek laat zien dat tijdens risicovol spelen kinderen elkaar stimuleren, van elkaar leren en daarbij elkaar ook in de gaten houden en helpen waar nodig.

Elkaar stimuleren

Alle experts geven aan dat het samen spelen ervoor zorgt dat kinderen elkaar stimuleren tot het nemen van risico's gedurende het spelen. Dat ze elkaar buiten opzoeken om elkaar dan vervolgens aan te sporen tot “wild spelen”, zoals Edward risicovol spelen noemt, vinden kinderen dan ook erg leuk om te doen volgens hem. Tijdens de *play alongs* werd ook zichtbaar dat de kinderen elkaar veel opzochten. Ze liepen graag naast elkaar en als een van de kinderen ergens een spelaanleiding in zag, volgden op z'n minst een ander kind ook. Het is opmerkelijk dat veel kinderen aangeven dat als ze een ander iets spannends - en dus ook iets leuks- zien doen, ze dat zelf ook willen proberen. Zo ziet Luc een touw aan een boom hangen om in te hangen en wilt Josephine dat ook meteen: “Luc: Oeh! Een schommeltouw! Ik ga erin!! Josephine: Ik wil ook!”.

Daarbij is het overigens ook opvallend dat het merendeel van de kinderen met name in de ‘wij’ vorm praat; waaruit opgemaakt kan worden dat ze risicovol spelen ook echt als een spelvorm zien die ze samen doen. Uit dit onderzoek is dan ook naar voren gekomen dat alle kinderen erg goed zijn in het samen bepalen van waar ze heen gaan en hoe ze een bepaald spel inrichten. Dat deze spelinvulling daarbij vaak risicovol van aard is, maakt dat gesteld kan worden dat de kinderen elkaar stimuleren tot risicovol spelen.

Daarnaast blijkt dat de kinderen elkaar niet alleen stimuleren in het vinden en inrichten van risicovolle spelactiviteiten, maar ook in het verleggen van hun grenzen en daarin te slagen. Dit doen alle kinderen veelal door hun (bevriende) leeftijdsgenoten aan te moedigen. Zo laat Paul weten zijn vriendjes altijd aan te moedigen als ze iets spannends doen: “Ja, ja. Mijn vriendje woude een keer op een goal klimmen, Noel, en dat lukte dus niet en ik zei van je kan het! En toen heb ik ook nog zijn hand gepakt”. Het merendeel van de kinderen geeft aan hun medespelers te motiveren met bemoedigende woorden en tips en tricks; en elkaar zo dus te stimuleren in het aangaan van uitdagingen.

Van elkaar leren

Naast het stimuleren tot het nemen van risico's tijdens buitenspelen, is ook tijdens dit onderzoek naar voren gekomen dat kinderen van elkaar leren. Zo erkennen ze allemaal dat er een verschil zit in wie wat durft en doet. Uit de gesprekken blijkt dat ze dit allemaal logisch vinden en het niet als vervelend ervaren dat daar een verschil in zit. Het merendeel van de kinderen geeft zelfs aan dat ze op die manier juist meer van elkaar leren. Job laat blijken dat hij andere kinderen als inspiratiebron gebruikt, wanneer hij ze een risicovolle spelactiviteit ziet doen die hij nog niet eerder op die manier uitgevoerd heeft.

“En kijk, ik kijk soms ook naar anderen, welke klimbomen ze gebruiken. En dan denk ik van dan ga ik dat ook proberen; want dan ben ik gewoon nieuwsgierig als zij daar ook in de boom zitten dus dan ga ik dat ook proberen...En dan ga ik proberen net zo hoog of zelfs hoger te komen!”, aldus Job.

Elkaar helpen

Daarnaast kan opgemaakt worden dat hoewel kinderen elkaar stimuleren tot het doen en leren van risicovolle spelactiviteiten, ze ook erg goed zijn in het inschatten van risico's en de capaciteiten van (bevriende) leeftijdsgenoten. Edward ziet dit terug wanneer kinderen risicovol spelen:

“Ja, ze leren te verhouden tot elkaar. Ja. En de een kan of is fysiek heel slim of heel goed en durft van alles en de ander niet. Maar ik zie wel om me heen dat ze elkaar proberen te stimuleren of begeleiden of helpen om ook een stapje verder te gaan. Ik denk dat kinderen heel goed inschatten wat de mogelijkheden van de ander ook zijn. Hoe klein ze ook zijn...Dat kunnen ze gewoon zelf inschatten”. (Edward)

Uit de gesprekken met de kinderen blijkt hetzelfde. Impliciet geven ze, ongeacht welke risicovolle spelactiviteit ze spelen, aan rekening te houden met elkaar. Tijdens de *play alongs* en focusgroepen komt naar voren dat ze vaak weten waar de grens van de ander ligt. Hoewel ze -zoals uit bovenstaande blijkt- elkaar wel stimuleren die grenzen te verleggen tijdens het risicovol spelen; blijkt dat ze elkaar daarbij goed in de gaten houden en bijbehorende risico's voor de ander ook in acht nemen. Wanneer het dan voorkomt dat hun (bevriende) leeftijdsgenootje of zij zelf hulp nodig hebben, bieden ze dat in de vorm van fysieke ondersteuning of mondelinge aanmoediging. Zo vertellen Charlotte en Luc dat kinderen onderling elkaar vaak helpen om bijvoorbeeld hoger te klimmen:

“Charlotte: Ja, gewoon zeggen waar het handig is om te stappen of zeggen van je kan die kant op of die kant is beter, want die andere kant loopt dood.

Luc: Ja, je helpt elkaar dan gewoon met aanwijzingen. Maar ook soms zeg je dan van als hij dan op een dun takje wil staan, dan zeg je van nee dat moet je echt niet doen. Want die kan dan afbreken en dan kan je vallen naar beneden, dus dat is dan heel gevaarlijk”, aldus Charlotte en Luc.

Al met al, blijkt dus uit dit onderzoek dat de kinderen uit Lunetten-Zuid elkaar stimuleren tot risicovol spelen, van elkaar leren om hun grenzen te verleggen en daarbij ook helpen in te schatten wat de ander kan en hoe hij of zij een uitdaging het beste aan kan gaan. Er kan dus gesteld worden dat de aanwezigheid van (bevriende) leeftijdsgenoten een positieve invloed heeft op risicovolle spelen in Lunetten-Zuid.

5.4.2 Ouders: kinderen worden door veel ouders beperkt in risicovol spelen

Waar de kinderen onderling een stimulerende en ondersteunende invloed hebben tijdens risicovol spelen, blijkt uit dit onderzoek dat ouders daarentegen met name een beperkende factor zijn voor de participerende kinderen.

“Ouders zijn echt een waardeloze partij als het gaat om meer avontuurlijk spelen voor kinderen. Er zijn zeker ouders die het snappen en het heel leuk vinden en die het ook stimuleren, die zijn er zeker. Maar er zijn er ook zoveel die het gewoon niet willen hebben en denken van ja, dit wordt een modderboel, m’n kind wordt te vies, ik wil het niet zien, ik wil het niet hebben en dan gebeurt het vaak niet. En dat is heel erg zonde”, aldus Arie.

Hoewel een deel van de ouders dus wel hun kinderen stimuleren tot risicovol spelen, blijft het overgrote deel van de ouders hangen in het idee dat buitenspelen met speeltoestellen is en dat dat gecontroleerd, gereguleerd en veilig moet. Het wegnemen van risico’s zorgt er volgens Arie echter voor dat kinderen minder weerbaar worden en minder leren.

“Er komen dan wel vragen of we boomstammen kunnen voorzien van antislip matten, zodat kinderen niet uitglijden van een boomstam en dan denk ik nee van het hoort erbij dat kinderen soms gewoon kunnen vallen en leren vallen en ja de rand over te gaan. En dat willen ouders natuurlijk niet”, aldus Arie.

Edward pleit er dan ook voor dat ouders hun kinderen vrijer laten in het nemen van risico’s tijdens spelen. Zoals hij eerder benoemd, schatten kinderen volgens hem goed in wat ze beheersen en of ze een stapje verder kunnen gaan. Hij vindt dat ouders dat afremmen en zij te snel een risico in alles zien. “Nee pas op, let op, niet doen, kijk uit, je kan vallen, er zit een gat in de grond, er ligt een tak”, zijn dan ook uitspraken die hij veel hoort wanneer ouders aanschouwen hoe hun kind risicovol speelt. Dat we -om die bezorgdheid van ouders- de speelplekken daarom te veilig inrichten, vindt Edward dan ook ronduit zonde aangezien kinderen dat juist als “saai” zien volgens hem.

Ook de kinderen uit Lunetten-Zuid ervaren dit zo. Alle kinderen geven dan ook duidelijk aan het liefste zonder toezicht van ouders te spelen. Het spelen zonder ouders biedt meer vrijheid om de dingen te doen die de kinderen zelf willen, waaronder dus ook het maken van risicovolle spelkeuzes. Door alle kinderen wordt dan ook aangegeven dat ouders hun met name beperken in het doen van ‘spannende’ dingen, terwijl dat juist hetgeen is wat ze leuk vinden om te doen volgens Luc en Josephine:

“Luc: Ja, dan wordt je beetje tegengehouden met wat ruwere dingen.

Onderzoeker: Oh ja, met wat voor dingen dan?

Luc: Nou als je in een boom klimt ofzo of heel hard rennen. Ja en dat zijn dan altijd net de dingen die ik juist leuk vind.

Josephine: Ja, daarom is het met vriendjes leuker en zonder ouders eigenlijk leuker”, aldus Luc en Josephine.

Tijdens de *play along* werd ook duidelijk in de praktijk zichtbaar hoe ouders hun kinderen beperkten. Zo liet Jelke een plekje zien in een groenstrook bij haar huis wat haar moeder te modderig -en dus te risicovol- vond en daarom een houten plank er overheen had gelegd. Jelke vertelt dat haar moeder op die manier het ‘glijden’ in de modder wilde voorkomen.

Een deel van de participerende kinderen vertelt overigens dat hun ouders ook een beperkende factor zijn in het bepalen van waar ze mogen spelen. Hierbij is de speelbuurt, zoals Barbara ook eerder toelichtte in paragraaf 5.1.3, de barrière waar kinderen niet overheen mogen gaan. Het merendeel van de kinderen begrijpt dit overigens wel en houdt zich hier ook aan op de momenten dat ze zonder ouders buiten zijn.

Omdat de kinderen gedurende de *play along* wel de risicovolle speel- en beweegvrijheid hadden, merkte je dat ze direct de uitdaging en hun grenzen opzochten. Zo zegt Stijn terwijl hij in een boom klimt: “Jaaa, ik mag van mijn vader en moeder niet verder dan dit hoor. Maar nu ben ik al ietsje hoger haha”. Het overgrote deel van de kinderen geeft aan de spannende -en dus risicovolle- dingen vaak wel stiekem te doen, als hun ouders niet mee zijn. Ook Jelke en Zoe lichten uitgebreid toe wat ze graag doen als hun ouders het niet zien:

“Jelke: Vooral als we super hoog gaan want dat mag ik eigenlijk niet, maar als ze dan niet erbij of dicht in buurt zijn dan kan ik het lekker toch doen.

Zoe: Ja, en als ze er niet bij zijn dan ga ik gewoon hoger! En dat doe ik dan ook soms hoger op de schommel of erop staan. En hele enge kunstjes, zoals de doorklap en dan zijn pap en mama bang dat ik dit hier kan breken als ik zo beland, maar die doe ik dan toch stiekem.

Jelke: Ja of met doorklap in het bruggetje belangen.

Zoe: Ja of of stiekem wroeten haha, dat mag ik ook niet altijd.

Onderzoeker: Wat doe je met wroeten?

Zoe: Gewoon viezig worden haha, dat is leuk. Met insectenhuisjes bijvoorbeeld lekker in de aarde.

Onderzoeker: Ah ja, en vinden ze het dan erg als je vies thuiskomt?

Jelke: Haha een beetje, maar dan ren ik gewoon naar mijn kamer en dan doe ik snel schone kleren aan.”
(Zoe en Jelke)

Hoewel de kinderen uit Lunetten-Zuid dus beperkt worden in hun risicovolle speelvrijheid door hun ouders, weten ze wel de manieren en momenten te vinden om zichzelf toch in hun risicovolle speelbehoefte te voorzien.

5.4.3 Conclusie: invloed sociale omgeving op risicovol buitenspelen in Lunetten-Zuid

Zoals in de literatuur al naar voren is gekomen (Miller & Kuhaneck, 2008; Veitch et al., 2007), spelen de kinderen uit Lunetten-Zuid het liefste met (bevriende) leeftijdsgenoten. Dat kinderen elkaar stimuleren en van elkaar leren hoe ze hun grenzen kunnen verleggen tijdens risicovol spelen, komt zowel uit dit onderzoek naar voren als uit het onderzoek van Morrongiello en Lassenby-Lessard (2007). Al met al, kan dus gesteld worden dat -zoals in lijn is met de literatuur- de aanwezigheid van (bevriende) leeftijdsgenoten een stimulerende, aanmoedigende en daarmee positieve invloed heeft op het risicovolle spelen in Lunetten-Zuid.

Daarnaast blijkt uit dit onderzoek dat ook ouders van invloed zijn op het risicovolle spelen van de kinderen in Lunetten-Zuid. Zoals ook al in de literatuur naar voren is gekomen (Veitch et al., 2007; Visser & Van Aalst, 2021), geven de kinderen aan het liefste zonder toezicht van ouders buiten te spelen in de wijk. Er kan dus gesteld worden dat de kinderen in Lunetten-Zuid ook graag een gevoel *independent mobility* vergaren, zodat ouders geen beperkende en bepalende rol kunnen hebben in hoe ze risicovol spelen en in welke mate ze risico's nemen. Dit komt overeen met de bevindingen van Dodd et al. (2021) en Kytä (2004). Al met al, kan dus gesteld worden dat -zoals ook uit de literatuur is gebleken- ouders een inperkende, weerhoudende en daarmee negatieve invloed hebben op het risicovolle spelen in Lunetten-Zuid. Vandaar dat kinderen de voorkeur geven aan buitenspelen zonder toezicht van ouders, zodat ze zo -zoals ook uit onderzoek van Cumbo et al. (2014) en Sandseter (2011) blijkt- zelfstandig verschillende speelmogelijkheden kunnen opzoeken die kunnen leiden tot positieve risicovolle spelervaringen.

Beantwoording deelvraag 3: invloed sociale omgeving op risicovol spelen in Lunetten-Zuid

Terugkomend op de derde deelvraag, 'Op welke manier heeft de sociale omgeving invloed op het risicovolle buitenspelen in de wijk?', kan dus gesteld worden dat zowel (bevriende) leeftijdsgenoten als ouders hier een rol in spelen. Hierbij hebben (bevriende) leeftijdsgenoten een stimulerende en positieve invloed op het risicovolle spelen binnen de speelbuurt; waartegen ouders daar juist een beperkende en daarmee een negatieve invloed op hebben. De kinderen in Lunetten-Zuid weten overigens wel met de beperkende houding van hun ouders om te gaan door zelf de momenten en ruimte te vinden om risicovol te kunnen spelen wanneer ze zich zonder toezicht buiten bevinden. Zonder ouders buiten spelen heeft dan ook hun voorkeur. Oftewel, ondanks de beperkende invloed van ouders weten de kinderen in Lunetten-Zuid wel samen met hun (bevriende) leeftijdsgenoten zich in hun risicovolle speelbehoefte te voorzien op de momenten dat dat kan.

5.5 Risicovolle spelervaring in Lunetten-Zuid

Hoe kinderen het risicovolle spelen in Lunetten-Zuid ervaren, wordt in deze paragraaf toegelicht. Zo wordt uiteindelijk een antwoord geformuleerd op de vierde deelvraag.

5.5.1 Uitdaging zoeken en risico's nemen is spannend, maar vooral leuk en plezierig

Alle kinderen uit Lunetten-Zuid geven aan het leuk te vinden uitdagingen op te zoeken en daar veel speelplezier door te ervaren. Zo zegt Job: “Ik vind uitdaging gewoon leuk omdat je dan ja, ik vind het leuk dat je dan iets moeilijkste probeert en dan kan je een doel hebben. En als je dat doel bereikt hebt, dan ben je super blij!”.

Het zoeken van uitdagingen gaat, volgens de kinderen in Lunetten-Zuid, gepaard met het nemen van risico's. Het risicovolle spelen wat hierdoor ontstaat wordt door de kinderen voornamelijk als zeer positief ervaren. Daarbij valt het op dat kinderen zich bewust zijn van de risico's, maar zich daar niet door laten tegenhouden. Het lijkt erop dat dit komt doordat elk kind goed weet in te schatten wat ze zelf kunnen en hoe ze met de potentiële risico's om moeten gaan. Op basis daarvan kiezen ze de passende risicovolle spelactiviteit en locatie uit. Zo vertelt een deel van de kinderen bijvoorbeeld dat spelen op de stenen als een ongeschikte locatie voor risicovolle spelactiviteiten wordt gezien:

“Nou, kijk, als je daar bijvoorbeeld uitglijdt dan kan je een hersenschudding krijgen of een gebroken been. Of iets anders, dus ja dan is het niet fijn, want je kan hard vallen. En als een baby uitglijdt ofzo, ja stel dan gaat hij dood! Dat is gewoon gevaarlijk”. (Zoe)

Het inschatten van risico's doen de kinderen vooral door te observeren en te proberen wat mogelijk is. Dit zorgt ervoor dat de kinderen de kansen verkleinen fysiek of mentaal letsel op te lopen. Hierdoor ervaren de kinderen het nemen van risico's als iets waar ze zelf controle over hebben en wat -doordat het daardoor vaak goed gaat- ook leuk is.

“Paul: Ik ga dan gewoon proberen. En dan ja als ik dan bijna val, dan ga ik gewoon proberen en dan ga ik weer naar beneden. En dan kan je oefenen en steeds meer merken dat je beter wordt.
Pleun: Ja, ik test vaak uit. Of als als ik een goede klimboom zie dan ga ik er snel in. Maar dan test ik wel soms of als ik zie dat hij of als de tak dun is waar ik op ga staan, dan kijk ik wel van of ie sterk genoeg is ja...En als het dan sterk genoeg is dan doe ik het gewoon of wat Paul zegt als je denkt van ojee nu ga ik bijna vallen dan ga je gewoon stoppen”, aldus Paul en Pleun.

Een klein deel van de kinderen geeft aan negatieve ervaringen te hebben gehad tijdens het nemen van risico's. Dit gebeurde veelal wanneer een kind niet oplettend genoeg is of ineens te snel over zijn of haar grens is gegaan. Zo vertelt Charlotte:

“Bij bomen die ik niet goed ken doe ik dat altijd heel goed, dan ga ik zo met mijn voet beetje voelen. Want er was een keer een boom en toen was er een tak en toen was ik beetje afgeleid en toen hangde ik bijna hoog in de boom aan een tak”, aldus Charlotte.

Charlotte vertelt daarbij dat ze dat heeft ervaren als heel eng. Ook Luc herkent dit wanneer het soms ineens mis gaat; hij zegt dat hij het dan helemaal benauwd krijgt van hoe spannend hij het dan vindt. De enkele negatieve ervaringen weerhoudt de kinderen er echter niet van om geen risico's meer te nemen tijdens het spelen. Het merendeel van de kinderen laat blijken deze ervaring juist mee te nemen om het in het vervolg niet nog eens fout te laten gaan. Hieruit kan opgemaakt worden dat alle kinderen in Lunetten-Zuid dus blijvend streven naar het verkrijgen van positieve risicovolle speelervaringen.

Alle twaalf de kinderen benoemen daarbij wel dat ze risicovol spelen ook vaak ervaren als spannend. Het is echter opvallend dat wanneer alle kinderen dit uitspreken, ze vrijwel direct erachteraan zeggen dat dat het juist ook leuk maakt wanneer het lukt. Er kan dus gesteld worden dat kinderen de spanning, die gepaard gaat met het uitvoeren van risicovolle spelactiviteiten, als leuk ervaren. Dit is onder andere op te maken uit onderstaande uitspraken van Zoe, Jelke en Josephine:

“Zoe: Gewoon elke keer een beetje hoger! Ook al is dat eigenlijk heel eng.

Onderzoeker: Oeh, maar toch doe je het dan! En waarom doe je het dan toch?

Zoe: Omdat ik gewoon me verveel. En dan is het gewoon leuk om beetje te proberen en als het lukt is het dan heel leuk.

Jelke: Ja, precies en soms heb ik ook wel dat ik denk van nou ik durf dit wel, dus dan doe ik het...

Josephine: Ja en dan als het is gelukt dan voel ik me gewoon heel blij en dan gelukkig in mezelf van yes ik ben er gekomen terwijl ik het eigenlijk super spannend vind...Ja en omdat het me gewoon heel leuk lijkt van iets wat eigenlijk heel spannends is en ik weet dan eigenlijk erna dat er gewoon niks kan gebeuren”. (Zoe, Jelke en Josephine)

Daarnaast kan opgevat worden dat, zodra het de kinderen is gelukt het spannende risico te nemen tijdens het spelen, ze daarna ook voelen dat ze in het vervolg de uitdaging beheersen. Tijdens de *play along* kwam dit naar voren wanneer een paar kinderen vertellen dat wanneer ze risicovolle spelactiviteiten frequenter doen, ze er ook beter in worden en het ‘spannende’ gevoel steeds meer naar de achtergrond verdwijnt. Ze ervaren dan dus zowel een gevoel van beheersing als van blijdschap en geluk. Pleun vat dit mooi samen en zegt over het nemen van risico's: “Ik word er gewoon blij van!”. Het is te merken dat alle kinderen uit Lunetten-Zuid het op die manier ervaren.

Naast het gevoel van plezier, komt ook sterk naar voren dat kinderen een gevoel van zelfverzekerdheid en trots ervaren wanneer ze de vrijheid hebben om risicovol te spelen. Het merendeel van de kinderen zegt een “kick” te ervaren wanneer ze een risicovolle spelactiviteit voltooien. Uit dit onderzoek blijkt dat de kinderen ervan genieten en er zelfvertrouwen van krijgen als het ze lukt iets te doen, wat ze eigenlijk eerst als spannend ervaren. Daarbij is dan ook een gevoel van trots te bespeuren. Dit is tevens te herleiden uit het feit dat de kinderen tijdens de *play alongs* vol trots aan de onderzoeker lieten zien hoe ze speelden en de leuke speelplekken wilden tonen die ze zelf hadden gevonden of gecreëerd. Ook Barbara herkent dit wanneer haar eigen kinderen risicovol spelen:

“Dat ze er heel erg trots op kunnen zijn. Dat ze ergens een bosje hebben ontdekt en daar nu een hutje hebben gemaakt en dingetjes die ze op straat hebben gevonden dan bewaren, weet je wel. Een leuke bal, frisbee, [loose parts] ja hartstikke leuk! ...En dan moet ik komen kijken enzo. Dus ze betrekken me echt zeker! Ze worden er heel erg trots van, dat is echt heel leuk”. (Barbara)

Het is dus duidelijk te merken dat de kinderen in Lunetten-Zuid in het begin spanning, maar vervolgens met name zelfvertrouwen en blijdschap ervaren gedurende risicovol spelen en er trots op zijn hoe zij hun risicovolle spelactiviteiten zelf inrichten en voltooien.

5.5.2 Beoordeling risicovolle speelsituatie en behoefte aan meer risicovolle spelervaringen

Wanneer de kinderen de huidige risicovolle speelsituatie in Lunetten-Zuid beoordelen, wordt er gemiddeld een 6,5 als cijfer gegeven. Ze lichten toe dat deze gematigde voldoende te danken is aan het feit dat de risicovolle spelactiviteiten die ze nu kunnen doen in de wijk leuk zijn, maar dat ze behoefte hebben aan het opdoen van nog meer risicovolle spelervaringen.

Om de speelkwaliteit in Lunetten-Zuid te verbeteren, opperen de kinderen uiteenlopende dingen. De meest genoemde aanbevelingen waren: meer natuur en groen in het algemeen, meer klimbomen, meer dichtbegroeide bosjes en huttenbouwplekjes, meer groene en grote heuvels, rommelplekjes waar *loose parts* liggen en toevoeging van natuurlijke elementen als zand en water. Hoewel niet elk kind al deze aanbevelingen noemde, kan wel gesteld worden dat uit dit onderzoek is gebleken dat dit in grote lijnen is wat de kinderen graag meer zouden willen in hun speelbuurt. Het toevoegen van deze aanbevolen spelmogelijkheden in Lunetten-Zuid zorgt ervoor dat kinderen in staat worden gesteld meer verschillende risicovolle spelervaringen op te doen.

Enkele kinderen halen daarbij ook aan dat ze behoefte hebben aan meer variatie en afwisseling in het aanbod, zodat het niet snel verveelt. Deze variatie zou -zoals eerder gebleken- goed vervuld kunnen worden door een meer natuurlijke- en ongestructureerde omgeving in de wijk, aangezien deze omgevingen blijvend meerdere *affordances* bieden en daardoor divers en gevarieerd in gebruik blijven.

“Fleur: Nou, kijk, als je nu gewoon zoals ik al bijna tien jaar in Lunetten woont dan is het gewoon saai omdat je alles wel een keer hebt gedaan.

Josephine: Ja en als er dan uiteindelijk nieuwe dingen komen dan ben je gewoon heel blij, want dan heb je uiteindelijk weer wat nieuws en dan blijft het leuk”. (Fleur en Josephine)

Als laatste wordt door het merendeel van de kinderen ook benoemd dat de aanwezigheid en vindbaarheid van geschikte risicovolle speelplekken verbeterd zou kunnen worden. Zoals eerder genoemd, gaan de kinderen graag op verkenning en zoeken zij leuke speelplekken op basis van paadjes en wat ze tegenkomen. Toch geeft een groot deel van de kinderen aan moeite te hebben met het vinden van risicovolle speelplekken, waaronder vooral ‘goede’ speelbosjes; die dicht begroeid zijn, geheim zijn, ruimte bieden voor het bouwen van hutten en niet al door andere kinderen bezet zijn. Het valt de kinderen vooral op dat speeltuinen makkelijk vindbaar zijn in Lunetten-Zuid, maar dat je voor bomen met goede takken en bosjes goed moet speuren. Niet alleen wordt dit door het merendeel van de kinderen als jammer ervaren, maar ook de positieve risicovolle spelervaring -waar de kinderen naar op zoek zijn- wordt in de weg gezeten door deze beperkte aanwezigheid en lastige vindbaarheid van geschikte speelplekken.

Oftewel, het merendeel van de kinderen in Lunetten-Zuid geeft dan ook aan behoefte te hebben aan meer aanbod, variatie en betere vindbaarheid van risicovolle spelmogelijkheden- en plekken. Door zo de risicovolle speelkwaliteit te verbeteren, krijgen kinderen de kans meer positieve risicovolle spelervaringen op te doen en speelplezier te beleven.

5.5.3 Conclusie: risicovolle spelervaring in Lunetten-Zuid

Apter (2007) en Sandseter (2009a) benoemden in de literatuur al dat kinderen die de behoefte hebben om risicovol te spelen, hiertoe gemotiveerd zijn om een gevoel van opwinding te ervaren wanneer ze iets doen wat mis kan gaan en plezier voelen als het ze is gelukt een uitdaging te beheersen. Ditzelfde geldt voor de kinderen uit dit onderzoek. Dat de kinderen in Lunetten-Zuid tijdens risicovol spelen blijvend hun grenzen kunnen verleggen, en daardoor ook blijvend deze opwinding en het speelplezier ervaren, maakt dat ze de keuze om risicovol te spelen keer op keer maken. Deze herhaling van het speelgedrag is in lijn met wat Miller & Kuhaneck (2008) en Sutton-Smith (1997) stellen.

Uit dit onderzoek is gebleken dat de kinderen uit Lunetten-Zuid goed zijn in weten waar hun individuele grens ligt en inschatten in hoeverre en op welke manier ze daar overheen kunnen gaan tijdens risicovol spelen. Ze tasten daarbij eerst goed af wat er mogelijk is. Hierdoor plaatsen de kinderen zich zelden onverhoopt in te risicovolle speelsituaties die leiden tot negatieve spelervaringen. Dit komt overeen met het onderzoek van Flannigan & Dietze (2017).

Coster & Gleeve (2008) zetten daarnaast uiteen dat kinderen streven naar het ervaren van de positieve emoties plezier, spanning, trots en zelfvertrouwen tijdens risicovol spelen. Dit zijn ook de emoties die de kinderen in Lunetten-Zuid ervaren wanneer ze deelnemen aan risicovolle spelactiviteiten. Dat ze daarbij weten dat het ook mis kan gaan, brengt spanning met zich mee. Maar juist dat is hetgeen wat - volgens Sandseter (2011) en dit onderzoek- maakt dat kinderen het leuk vinden om te doen. Het ervaren van spanning en plezier gaat dus, volgens zowel dit onderzoek als de literatuur, hand in hand met elkaar tijdens risicovol spelen.

Beantwoording deelvraag 4: risicovolle spelervaring in Lunetten-Zuid

Terugkomend op de vierde deelvraag, ‘Hoe ervaren de kinderen het risicovolle buitenspelen in de wijk?’, kan dus gesteld worden dat de kinderen in Lunetten-Zuid veel speelplezier ervaren door blijvend hun grenzen te verleggen en risico’s te nemen tijdens risicovol spelen. Hoewel ze dit ervaren als spannend, gaat deze spanning ook vrijwel altijd gepaard met plezier, zelfvertrouwen en trots. Deze positieve emoties spelen op wanneer kinderen voelen dat ze de risicovolle spelactiviteit beheersen en het ze lukt de uitdaging te voltooien. De enkele keer dat het nemen van risico’s mislukt, ervaren de kinderen dat als minder leuk of eng. Wel is het opmerkelijk dat kinderen door negatieve spelervaringen niet weerhouden worden om in het vervolg nogmaals een risico te nemen tijdens het spelen. Ze nemen deze ervaring juist mee om het de volgende keer niet nog eens mis te laten gaan. Hieruit is dus op te maken dat kinderen blijvend streven naar het vergaren van positieve spelervaringen tijdens het risicovolle spelen en daarbij trachten de positieve emoties als plezier, zelfvertrouwen en trots te voelen.

Hoewel het risicovolle spelen in Lunetten-Zuid al wel als positief wordt ervaren, geven de kinderen wel aan dat de risicovolle spelmogelijkheden nog te beperkt zijn. Ze zeggen behoefte te hebben aan meer risicovolle spelmogelijkheden; zowel in elementen als in geschikte speelplekken. Dit kan enerzijds gedaan worden door te investeren in het aanbieden van meer- en variërende risicovolle speelelementen in de wijk. Anderzijds kan dit ook bewerkstelligd worden door in te zetten op meer aanwezigheid en vindbaarheid van goede risicovolle speelplekken in een natuurlijke- en ongestructureerde omgeving. Op die manier kan de speelkwaliteit van de wijk vergroot worden en worden de kinderen in staat gesteld nog meer positieve risicovolle spelervaringen op te doen in Lunetten-Zuid. Uiteindelijk kunnen de kinderen zo het ultieme speelplezier ervaren in hun speelbuurt.

5.6 Stimuleren tot maken van risicovolle spelkeuzes middels *nudging* in Lunetten-Zuid

Op welke manier de kinderen uit Lunetten-Zuid reageren op de geplaatste *nudge*-interventie en in hoeverre dit de keuze tot risicovol spelen aanmoedigt, wordt in deze paragraaf gezien. Hierbij wordt zowel de onbewuste reactie (tijdens de *play alongs*) als de bewuste reactie (tijdens de focusgroepen) van de kinderen toegelicht. Zo kan uiteindelijk een volledig antwoord worden geformuleerd op de vijfde en tevens laatste deelvraag.

Om kinderen te stimuleren tot het maken van risicovolle spelkeuzes, benoemt Edward dat dit het beste gedaan kan worden door ondefinieerbare ruimte aan te bieden aan ze. Dat het *nudging* experiment in dit onderzoek leidt naar een groenstrook en een steil muurtje, wordt door Edward dan ook gezien als geschikte speelruimte die kinderen aanwakkert tot het creëren van risicovol spel daar.

“Dus biedt een soort van ruimte aan in een buurt of een wijk waarin kinderen zelf kunnen bepalen wat ze er kunnen doen en hoe ze dat willen doen en wat ze daar willen spelen. Dus dat ze die creativiteit gebruiken om zelf spel te kunnen maken... Je zou wel kunnen zeggen dat in de graszone of wat dan ook, leg daar wat meer boomstammen neer of af en toe wat meer heuveltjes en accepteer dan ook dat kinderen daar lekker zijn”, aldus Edward.

5.6.1 Onbewuste reactie op *nudging*

Tijdens de *play alongs* is de onbewuste reactie van de kinderen op de voetstapjes -wat de *nudge*-interventie is- onderzocht. Alleen tijdens de *play alongs* van groep 4 en 6 werd op de voetstapjes gereageerd. Groep 5 liep er wel langs, maar geen van de kinderen reageerde er op. Het lijkt erop dat dit te danken is aan het feit dat zowel groep 4 als groep 6 in het begin van de *play along* nog niet de exacte route hadden bepaald. De kinderen besloten te starten met lopen en gaandeweg ontstond de concrete route. Dat ze in het begin van de *play along* dus nog in de verkennende modus waren, maakte ook dat kinderen de ruimte hadden om de voetstapjes op te merken en erop te reageren. De kinderen uit groep 5 besloten daarentegen direct aan het begin te lopen naar de zogeheten ‘gele doeltjes’. Dat zij vanaf de start van de *play along* al een duidelijk doel voor ogen hadden, zorgde er dan ook voor dat ze niet de belangstelling hadden om in te gaan op de voetstapjes. Hun focus lag op het lopen naar de ‘gele doelen’.

Hieruit kan dus opgemaakt worden dat wanneer kinderen al een speeldoel hebben, de kans groot is dat ze niet reageren op een *nudge*-interventie. Wanneer de kinderen echter op verkennende wijze door de wijk lopen, zijn ze wel eerder geneigd de voetstapjes op te merken en er iets mee te doen. De kans is daarbij groter dat dit laatste vaker voorkomt, aangezien kinderen -zoals eerder benoemd- vanuit zichzelf gewillig zijn verkennend door de wijk te bewegen en vaak gaandeweg tijdens het spelen wel zien waar ze uiteindelijk uitkomen.



Fig. 5.19 Onbewuste reactie op *nudge*-interventie (Foto gemaakt tijdens *play along* groep 6 (links) en groep 4 (rechts), 2022)

De kinderen uit groep 4 en 6 waren daarnaast te spreken over de *nudge*-interventie tijdens de *play along*. Zo laat figuur 5.19 zien dat de kinderen meerdere foto's van de voetstapjes zelf hebben gemaakt, wat betekent dat ze het onder 'leuk' schaalde. Het was te zien dat de kinderen het plezierig vonden om hun voeten in de voetstapjes te passen en zo uiteindelijk op het steile muurtje te lopen. Hoewel je de kinderen dan heel even om zich heen zag kijken en denken 'wat is nu de bedoeling?' bleek al gauw dat ze vanzelf begonnen met risicovol spelen.

Zo renden ze over het steile muurtje en sprongen ze ervan af wanneer ze het hoogste punt bereikt hadden. De risicovolle spelactiviteiten *high speed* en *great heights* werden door de *nudge*-interventie dus aangewakkerd. Alleen in de groenstrook speelden de kinderen niet, maar het viel Josephine wel op dat dat een mogelijkheid zou kunnen zijn: "Maar even kijken want dan moet je denk ik zo door de bosjes [in groenstrook] of zo naar de top [van steile muurtje]". Hoewel er door de kinderen geen duidelijke foto's van de groenstrook of het steile muurtje zelf zijn gemaakt, kan wel uit het speelgedrag van de kinderen opgemaakt worden dat de *nudge*-interventie aanzet tot risicovolle spelactiviteiten in de -zoals Edward dat noemt- ondefinieerbare ruimte van de wijk.

Daarnaast benoemen de kinderen dat ze de voetstapjes nog nergens eerder hadden gezien in Lunetten en nu alerter in de wijk zouden gaan opletten of ze iets soortgelijks tegen zouden komen. Ze zagen het echt als onderdeel van een speurtocht. Ze deelden daarbij dat ze het zowel leuk vonden om de voetstapjes te zien als dat het ze beviel om eens op die plek te spelen. Zo bleek dat de kinderen normaal voor- of na schooltijd er eigenlijk gewoon langslopen, maar er verders niks qua spelactiviteit ondernemen. Door het toevoegen van de voetstapjes is dus meer speelwaarde toegevoegd aan deze plek, waar de kinderen eigenlijk voorheen enkel langsliepen.

5.6.2 Bewuste reactie op nudging

Ook tijdens de focusgroepen waren alle kinderen erg te spreken over de voetstapjes. Alle kinderen gaven aan geneigd te zijn ze te volgen wanneer ze ze zouden zien in de wijk. Het komt naar voren dat alle kinderen er nieuwsgierig van worden; ze willen weten waar de voetstapjes naar leiden en zijn benieuwd hoe ze daar kunnen spelen. Zo zeggen Job en Stijn:

"Stijn: Nou soms denk ik wel met mijn vrienden van oh ik moet die voetstapjes volgen, want dan kom ik misschien wel op iets uit. Dus dan is het een soort speur of eh zoektocht.

Job: Jaa, want wie weet is het een geheime route naar een hut. Dus dan zou je wel nieuwsgierig of zo zijn van oh waar gaan we heen...

Stijn: Ik zou wel eventjes gaan gluren. En dan met mijn vriendjes kijken wat we daar kunnen". (Job en Stijn)

Wel benoemt Pleun hierbij dat, zoals ook al tijdens de *play along* zichtbaar werd, het volgen van de voetstapjes wel afhankelijk is van haar sociale omgeving. Zo laat ze weten dat wanneer ze met vrienden buiten zou zijn die de voetstapjes niet willen volgen; ze slechts een deel van de 'voetstap-route' zal doen omdat ze anders bang is haar vrienden kwijt te raken. Wel geeft ze aan dat het het allerleukste zou zijn als haar vrienden ook de voetstapjes volgen, zodat ze "samen op ontdekking gaan" aldus Pleun.

Naast het aanwakkeren van de nieuwsgierigheid bij alle kinderen, wordt ook door het merendeel tijdens de focusgroepen benoemd dat de *nudgende* voetstappen leiden tot betere vindbaarheid van speelplekken. De kinderen zijn het erover eens dat de voetstappen ervoor zorgen dat ze nieuwe en/of geheime plekken - waar ze voorheen nog niet eerder een speelaanleiding in hadden gezien - tegen komen in de wijk. Volgens het merendeel van de kinderen zijn de voetstappen dan ook een leuke manier om op ontdekking te gaan.

Wel zegt Job dat het belangrijk is dat de voetstappen op meerdere plekken in Lunetten-Zuid geplaatst worden en dat het speelelement- of de omgeving waar de voetstappen naar leiden om de zoveel tijd wisselt. “Want als je het op een gegeven moment weet, is het niet meer zo nieuw”, aldus Job. Het is dus van belang ook hierin variërende speelaanleidingen te bieden (waarnaar de voetstappen leiden), zodat de nieuwsgierigheid blijvend gewekt wordt en de kinderen ook blijvend geïnspireerd worden hun spel risicovol in te richten.

Zoals in het methode hoofdstuk is benoemd, zijn de vragen over de *nudgende* voetstappen tijdens de focusgroep buiten bij de voetstappen zelf gesteld. Tijdens de *play along* werd zichtbaar dat het *nudging* experiment vooral aanzet tot de risicovolle spelactiviteiten *great heights* en *high speed*. Zoals figuur 5.20 toont, deed het merendeel van de kinderen -waarbij ook groep 5- dezelfde risicovolle spelactiviteiten bij het weerzien van de voetstappen tijdens de focusgroepen. Ze vonden dit zichtbaar leuk om te doen.



Fig. 5.20 Bewuste reactie op *nudge*-interventie (Foto gemaakt door onderzoeker tijdens focusgroep groep 4B (links) en 5A (rechts), 2022)

Net als tijdens de *play alongs*, benoemden een paar kinderen tijdens de focusgroepen ook dat je alleen niet echt ergens uitkomt wanneer je de voetstappen volgt. Toch werd dit dan vaak vrijwel direct door zichzelf of hun klasgenootje weerlegd. Zo zeggen Daan en Jip:

“Daan: Maar hier kom je niet echt ergens uit.

Jip: Jawel, je komt bij het grasveld uit en deze heuvel!

Daan: Oja oja...Ja, ik vind het wel echt mooi ook wel zo lekker met krijten. En dan kan je daar zo in.

Jip: Jaaa, je kan dan daar [in het gras] je eigen route verder maken gewoon” (Daan en Jip)

Het merendeel van de kinderen erkende vervolgens zelf ook eigenlijk weinig nodig te hebben en dat het al voldoende is als de voetstappen leiden naar bijvoorbeeld enkel een bosje. “En dan kan je daar gewoon bedenken wat je kan doen”, aldus Jelke. Het is dus opmerkelijk dat de kinderen gewillig zijn zelf hun spel te bedenken en vorm te geven op de plek waar de voetstappen naar leiden. Enkel het bieden van ondefinieerbare ruimte, zoals Edward al benoemde, blijkt daarmee dus voldoende te zijn voor de kinderen. Voor de situatie in Lunetten-Zuid, is dus gebleken dat het *nudging* experiment ertoe leidt dat de kinderen uit zichzelf risicovolle spelkeuzes maken in de ondefinieerbare ruimte waar de voetstappen naar wijzen.

5.6.3 Effectiviteit *nudge*-experiment

Ondanks de zichtbare effectiviteit van de *nudge*-interventie, plaatsen enkele kinderen er ook wel een paar kanttekeningen bij. Zo benoemen Job en Stijn dat ze in plaats van voetstappen ook pijlen leuk zouden vinden, omdat ze dat meer associëren met schatkaarten en geheimzinnigheid. Een deel van de andere kinderen bespreekt dit ook, maar komen dan toch tot de conclusie dat voetstappen passender zijn. Volgens hen zijn voetstappen een uniekere vorm, is het zichtbaarder dat het voor kinderen is en is het leuk om je voeten erin te passen. Daarnaast benoemen Zoe en Jelke dat, hoewel het leuk is dat de voetstappen naar een natuurlijke omgeving leiden, het belangrijk is dat ze wel uitkomen bij ‘fijne plantjes’, waar geen teken of prikkels aan zitten. Als laatste plaatst een enkeling de kanttekening dat het van belang is dat er wel meer verspreide plekjes met voetstappen komen in de speelbuurt, omdat het anders te druk wordt wanneer alle kinderen naar dezelfde plek gaan. Hoewel dit laat zien dat verwacht wordt dat de voetstappen populair gaan zijn onder kinderen, is het dus wel belangrijk hier rekening mee te houden.

Desondanks kan gesteld worden dat het plaatsen van een *nudge*-interventie in de vorm van voetstappen effectief blijkt te zijn om de kinderen in Lunetten-Zuid te stimuleren tot het maken van risicovolle spelkeuzes. Dit werd op voorhand ook al verwacht door de experts. “Ik denk dat dat nudgen heel goed werkt bij spelen! En zeker ook omdat je dan het onbewust een beetje aanspreekt. Dus zonder dat je het er super dik bovenop legt, ja, kan je dat gedrag [risicovolle speelgedrag] stimuleren”, aldus Arie. Edward benoemt daarnaast dat het van belang is dat we de openbare buitenruimte zo inrichten dat kinderen overal door de buurt kunnen spelen. Hoewel dat volgens hem een grote uitdaging kan zijn, laat dit *nudging*-experiment zien dat dit wellicht een oplossing kan zijn hiervoor. Door het plaatsen van voetstapjes op verschillende plekken in Lunetten-Zuid, kunnen de kinderen uitgenodigd worden overal door de gehele wijk risicovol te spelen.

5.6.4 Conclusie: stimuleren tot maken van risicovolle spelkeuzes middels *nudging*

Zoals Gibson (2009) en Nikolopoulou et al. (2016) al benoemden, blijkt ook uit dit onderzoek dat een functioneel design *nudge*-interventie in staat is de bewegingspatronen van voetgangers te sturen. Zo kwam uit dit onderzoek naar voren dat de voetstappen ervoor zorgden dat kinderen naar het steile muurtje afbuigden, terwijl ze daar voorheen enkel langs liepen en geen aandacht aan besteedde. Dat specifiek ook voetstappen effectief blijken te zijn om in lopende bewegingen te sturen, is in lijn met de onderzoeken van Alexandra et al. (n.d.), Jespersen (2012), Lindahl & Stikvoort (2015) en Ly et al. (2013). Dat uit dit onderzoek wel is gebleken dat sturing middels voetstappen met name effectief is wanneer de voetgangers zich zonder doel door de wijk bewegen, is echter niet eerder in de literatuur benoemd.

Hoewel er ook niet eerder specifiek onderzoek gedaan is naar het effect van een functioneel design *nudge*-interventie op kinderen en hun bewegingspatroon tijdens het spelen, kan wel vanuit dit onderzoek gesteld worden dat de kinderen in Lunetten-Zuid gewenst reageren op een *nudge*-interventie. Dit komt overeen met het onderzoek van Dreibelbis et al. (2016). Dat kinderen meer speelplezier ervaren door speelroutes, kan dan ook gelinkt worden met het *nudging*-experiment uit dit onderzoek (Snoek et al., 2020). De kinderen genoten zichtbaar van het volgen van de voetstappen, de nieuwsgierigheid die daarbij gepaard ging en de risicovolle spelactiviteiten *high speed* en *great heights* die ze daar konden uitvoeren. Snoek et al. (2020) benoemen daarbij wel dat het belangrijk is dat speelroutes geplaatst worden in een stimulerende omgeving die beschikt over fysieke- en natuurlijke elementen, risico en uitdaging, grootte en variatie en diversiteit. Hetzelfde is belangrijk gebleken voor het plaatsen van voetstappen als *nudge*-interventie.

Beantwoording deelvraag 5: stimuleren tot maken van risicovolle spelkeuzes middels *nudging*

Terugkomend op de vijfde deelvraag, ‘Hoe reageren de kinderen op een *nudge*-interventie (op basis van functioneel design) die de keuze tot risicovol spelen aanmoedigt?’, kan dus gesteld worden dat kinderen zoals gewenst reageren op de *nudge*-interventie met voetstappen. Het doel om de kinderen te sturen naar risicovolle spelaanleidingen en ze zo te stimuleren tot het maken van risicovolle spelkeuzes; is hetgeen wat het overgrote deel van de kinderen tijdens dit onderzoek ook daadwerkelijk deed. Wel komt deze reactie alleen voor wanneer de kinderen zich al verkennend door de wijk bewegen -en nog geen specifiek speeldoel voor ogen hebben- en de medespelers van het kind ook gewillig zijn te reageren op de voetstappen.

Er is gebleken dat de kinderen door het volgen van de *nudge*-interventie nieuwe speelplekken ontdekken waar ze voorheen nog niet eerder bedacht hadden te spelen. De keuze om de voetstappen te volgen richting de ondefinieerbare ruimte, maakt dat kinderen daar vervolgens zelf hun spel verzinnen en inrichten; wat veelal risicovol van aard is. Al met al, is dus gebleken dat voetstappen als *nudge*-interventie dienen als effectieve stimulans om kinderen meer risicovolle spelkeuzes te laten maken op de onontdekte en informele plekken in Lunetten-Zuid.

Om deze gewenste reactie van de kinderen op deze *nudge*-interventie te behouden, is het overigens wel van belang dat de voetstappen op diverse plekken in de wijk worden geplaatst en deze leiden naar toegankelijke en blijvend variërende risicovolle spelaanleidingen. Zo ontstaat er voldoende speelruimte voor alle kinderen in de wijk en blijven de desbetreffende plekken tevens vernieuwend en uitdagend genoeg om voortdurende risicovolle spelkeuzes te maken.

Hoe de beantwoording van alle vijf de deelvragen in dit hoofdstuk uiteindelijk leidt tot het antwoord op de centrale vraag in dit onderzoek, wordt in de conclusie uiteengezet.

6. Conclusie

Ter afronding van dit onderzoek, wordt in dit hoofdstuk de centrale onderzoeksvraag beantwoord op basis van de bovengenoemde resultaten en beantwoorde deelvragen. Deze conclusie wordt opgevolgd door de discussie, waarin de uitkomsten van dit onderzoek in verband worden gebracht met de literatuur, de implicaties van het onderzoek worden besproken en aanbevelingen voor vervolgonderzoek worden gedaan. Tot slot wordt gereflecteerd op het onderzoeksproces en de gehanteerde onderzoeksmethoden.

6.1 Beantwoording centrale vraag

Zoals eerder benoemd, is dit onderzoek gebaseerd op vijf centrale onderzoeksthema's en bijbehorende deelvragen. Hiervan zijn de eerste vier -afkomstig uit het *Dynamic Model for Play Choice*- van invloed op de spelkeuze van kinderen gedurende vrij spel. Specifiek voor dit onderzoek en het maken van risicovolle spelkeuzes op wijkniveau luiden deze vier thema's: **risicovolle speelbehoefte -en activiteiten, invloed fysieke omgeving op risicovolle spelkeuzes, invloed sociale omgeving op risicovolle spelkeuzes en risicovolle speelervaring**. Waar deze thema's kijken naar het tot stand komen van risicovolle spelkeuzes in Lunetten-Zuid, richt het vijfde thema zich specifiek op het meer **stimuleren tot deze keuzes middels nudging**. Dit laatste thema staat echter los van het spelkeuze-model.

Door middel van een kwalitatief onderzoek bestaande uit expert-interviews en kindgerichte- en visueel ingestelde *play alongs* en focusgroepen, waar ook het *nudging*-experiment onder viel, is een gedetailleerd inzicht verkregen in de vijf thema's. De bijbehorende deelvragen zijn, op basis van de resultaten en literatuur, beantwoord in het voorgaande resultatenhoofdstuk. Aan de hand van deze beantwoorde vragen kan een antwoord geformuleerd worden op de centrale vraag: **'Op welke manier kiezen kinderen in Lunetten-Zuid voor risicovol spelen gedurende vrij buitenspelen en in hoeverre kan het plaatsen van een nudging-interventie (op basis van functioneel design) dienen als stimulans voor deze keuze?'**.

Ten eerste, is uit dit onderzoek gebleken dat de participerende kinderen een duidelijk aanwezige intrinsieke risicovolle speelbehoefte hebben. Door actief buiten te spelen en daarbij hun grenzen te verleggen, op verkenning te gaan en uitdaging op te zoeken, is duidelijk te merken dat de kinderen door risicovolle spelactiviteiten invulling aan deze behoefte geven. De onderzochte kinderen halen tijdens vrij buitenspelen in Lunetten-Zuid het meeste speelplezier en voldoening uit de risicovolle spelactiviteiten waarbij ze de hoogte in kunnen gaan, hoge snelheden kunnen bereiken, zich kunnen verstoppen, met losse elementen spel kunnen creëren en vies kunnen worden. Dat ze zo continu hun fantasie kwijt kunnen en hun grenzen kunnen verleggen, maakt dat het spel vernieuwend blijft en de kinderen uit Lunetten-Zuid deze activiteiten ook graag blijven doen.

Daarnaast is gebleken dat de participerende kinderen voor het uitvoeren van risicovolle spelactiviteiten meestal uitwijken naar de informele plekken van de wijk. De formele plekken worden als saai bestempeld en voorzien niet in de variërende- en blijvende uitdaging die de kinderen behoeven. Op de informele plekken van Lunetten-Zuid kunnen de kinderen daarentegen ongelimiteerd uitdagingen zoeken en overal risicovolle spelaanleidingen in vinden. Hierbij geven de participanten ook voorkeur aan risicovol spelen in een natuurlijke- en ongestructureerde omgeving, omdat dat door het grote aanbod aan *affordances* tot verschillende risicovolle spelinvullingen uitnodigt.

Ten derde, kwam uit dit onderzoek naar voren dat de participerende kinderen het liefste- en vrijwel altijd met (bevriende) leeftijdsgenoten risicovol spelen in de wijk. Hun (bevriende) leeftijdsgenoten hebben een stimulerende, inspirerende en helpende rol gedurende het maken van risicovolle spelkeuzes. De ouders van de participanten hebben daarentegen een beperkende- en beschermende houding, wat ertoe zorgt dat de kinderen het liefste zonder toezicht van ouders risico's nemen tijdens het buitenspelen.

Als laatste, toont dit onderzoek aan dat -hoewel de mate van risico nemen verschillend is per participerend kind- ze allemaal in staat zijn risico's goed in te schatten. Middels risicovol spelen streven ze naar het ervaren van spanning en opwindning; wat over gaat in trots en zelfvertrouwen wanneer het de kinderen lukt een uitdaging te volbrengen.

Terugkomend op de centrale vraag, tonen deze vier karakteristieken samengenomen aan op welke manier de participerende kinderen uit Lunetten-Zuid voor risicovol spelen kiezen. Er kan dus gesteld worden dat de risicovolle spelkeuzes gemaakt worden vanuit een aanwezige intrinsieke behoefte aan risicovolle spelactiviteiten, dit meestal op informele plekken en in een natuurlijke- en/of ongestructureerde omgeving plaatsvindt en vooral tot uiting komt wanneer de participerende kinderen speelvrijheid hebben en met (bevriende) leeftijdsgenoten samen zijn. Hierbij streven ze naar het ervaren van spanning die omslaat in positieve, bevredigende emoties. Door op deze manier risicovolle spelkeuzes te maken tijdens het vrije buitenspelen in de wijk, vergaren de kinderen het speelplezier waar ze naar streven.

Toch komt ook naar voren dat Lunetten-Zuid te kort schiet in de vindbaarheid en aanwezigheid van diverse risicovolle spelaanleidingen. Om de participerende kinderen te stimuleren tot het vinden van risicovolle speelplekken en het maken van risicovolle spelkeuzes in de wijk, is uit het *nudging*-experiment gebleken dat plaatsing van een *nudge*-interventie daartoe in staat is. Door de *nudgende* voetstappen te laten leiden naar uitnodigende ondefinieerbare ruimte, gaan de kinderen daar achterna en geven zij vervolgens zelf een risicovolle invulling aan de aangeboden speelruimte. Er kan dus gesteld worden dat een *nudge*-interventie, die de vind- en speelbaarheid van risicovolle spelaanleidingen meer zichtbaar aanbiedt, de participerende kinderen motiveert risicovolle spelkeuzes te maken in de wijk. Wel moet hierbij de kanttekening geplaatst worden dat kinderen vooral op deze *nudge*-interventie reageren wanneer zij zonder speeldoel en verkennend door Lunetten-Zuid bewegen en hun medespelers ook gewillig zijn op die plek te spelen.

Kortom, de participerende kinderen uit Lunetten-Zuid hebben een duidelijk aanwezige risicovolle speelbehoefte, waar ze met risicovolle spelkeuzes -op basis van activiteiten, de fysieke omgeving, de sociale omgeving en hun persoonlijke ervaring- invulling aan geven. Daarbij is gebleken dat een duwtje in de rug (*nudge*) van de kinderen deze keuze kan aanmoedigen. Oftewel, op deze stimulerende- en bovenal risicovolle manier ervaren de kinderen uit Lunetten-Zuid het ultieme speelplezier.

6.2 Discussie en aanbevelingen voor vervolgonderzoek

Uit zowel de resultaten van dit onderzoek als de literatuur is dus gebleken dat de mogelijkheid om risicovol te spelen van groot belang is voor kinderen (Brussoni et al., 2015; Cooke et al., 2019; Lavrysen et al., 2015; Sandseter, 2009a; Seghers et al., 2008; VNG, 2006). Hoewel dit voorheen enkel voor formele speelplekken gold, geeft dit onderzoek het opstapje om deze bevinding breder te trekken naar het gehele wijkniveau. Een concrete omslag in het speelparadigma van ‘as safe as possible’ naar ‘as safe as necessary’ wordt dan ook als noodzakelijk gezien op zowel de formele- als informele plekken van de wijk waar kinderen graag vrij buitenspelen (Brussoni et al., 2012). Toch zijn enkele factoren ter discussie te stellen die de resultaten van dit onderzoek mogelijk hebben beïnvloed.

Zo is het op voorhand belangrijk geacht een volledig inzicht te krijgen in de risicovolle spelkeuze van kinderen. Om die reden is ervoor gekozen het onderzoek te baseren op alle vier de karakteristieken uit het *Dynamic Model for Play Choice*, zoals figuur 2.1 toont (Miller & Kuhaneck, 2008). Gedurende dit onderzoek is dit model kloppend en -hoewel het ontwikkeld is voor algemene spelkeuzes- ook toepasbaar voor specifiek risicovolle spelkeuzes gebleken (Miller & Kuhaneck, 2008). Door alle karakteristieken in acht te nemen, is het onderzoek echter wel groot van aard. Hoewel dit ertoe heeft gezorgd dat het tot stand komen van risicovolle spelkeuzes volledig inzichtelijk is geworden, had de onderzoeksfocus op slechts een enkele karakteristiek mogelijk tot een meer behapbaar onderzoek en andere uitkomsten geleid. Zo was er wellicht nog meer tijd en focus geweest om op de onderliggende lagen en details van een enkele karakteristiek door te vragen.

Daarnaast is het ook ter discussie te stellen dat dit onderzoek enkel heeft plaatsgevonden in de wijk Lunetten-Zuid, wat bekend staat als een relatief groene- en goed bespeelbare omgeving. Zoals uit de literatuur werd verwacht, biedt een natuurlijke omgeving veel ruimte voor risicovol spelen (Cumbo et al., 2014; Sandseter, 2021; Seghers et al., 2008). Dat dit ook zo blijkt te zijn voor de onderzochte kinderen in Lunetten-Zuid, kan echter ook liggen aan het feit dat ze gewend zijn om omgeven te worden door het groen en daar dus ook tijdens het spelen vanzelfsprekend mee in contact staan. Ditzelfde geldt ook voor het risicovol spelen op de informele plekken, wat de kinderen volgens dit onderzoek en de literatuur (Bouw & Karsten, 2004; Seghers et al., 2008) graag blijken te doen. Dat er nauwelijks uitdagende formele speelplekken in Lunetten-Zuid zijn, kan dit resultaat beïnvloed hebben. In hoeverre de kinderen ook op de informele plekken van de wijk hadden gespeeld als de formele speelplekken wel uitdagend- en risicovol genoeg ingericht waren, is alleen niet van toepassing op Lunetten-Zuid en daardoor niet onderzocht.

Het zou dan ook waardevol zijn ditzelfde onderzoek af te nemen in verschillende soorten wijken; waarbij onder andere de invloed van verschillende ruimtelijke omgevingen (meer bebouwd, groen of asfalt) en aanwezigheid van risicovolle speelplekken (formeel of informeel) met elkaar worden vergeleken. Zo kan inzicht worden verkregen in hoe kinderen per soort wijk behoefte hebben aan risicovol spelen, risicovolle spelactiviteiten tot uiting laten komen en hoe ze dit ervaren.

Als laatste discussiepunt, kan genoemd worden dat dit onderzoek met name gebaseerd is op literatuur over (1) buitenspelen in het algemeen, (2) risicovol spelen in de context van formele speelplekken en kinderopvang en (3) functioneel design *nudge*-interventies om volwassenen te sturen. Er kan dus gesteld worden dat er niet tot nauwelijks literatuur is over specifiek risicovol spelen tijdens het vrij buitenspelen van kinderen in de wijk en het effect van *nudging* op spelende kinderen. Hoewel dit onderzoek dus wel bijdraagt aan het opvullen van de *research gap* over deze onderwerpen, kan de beperkte literatuur van invloed zijn geweest op de verwachtingen en daarmee de resultaten van dit

onderzoek. Het is dan ook van groot belang dat er meer onderzoek wordt gedaan naar de totstandkoming van risicovolle spelkeuzes op wijkniveau en de (on)bewuste reacties van kinderen op *nudge*-interventies. Op die manier zou dit onderzoek op meer aansluitende literatuur zijn gebaseerd en de resultaten meer gefundeerd zijn geweest.

Al met al, kan uit bovenstaande worden opgemaakt dat het voor vervolgonderzoek aan te raden is meer onderzoek te doen naar risicovolle spelkeuzes in verschillende (Utrechtse) stedelijke omgevingen- en ingerichte wijken. Op die manier kan het effect van de verschillende fysieke omgevingen op de risicovolle speelbehoeftes en de uiteindelijke risicovolle spelkeuze met elkaar vergeleken worden en tot meer inzicht leiden. Daarnaast heeft dit onderzoek uiteengezet op welke manier de participerende kinderen deelnemen aan de acht risicovolle spelactiviteiten tijdens vrij buitenspelen. Het zou voor toekomstig onderzoek interessant zijn dit uit te wijden en meer specifiek per risicovolle spelactiviteit te onderzoeken welke risico's kinderen daarbij inzien en hoe ze dit ervaren. Ook zou vervolgonderzoek zich kunnen focussen op het verschil in het maken van risicovolle spelkeuzes tussen verschillende leeftijdsgroepen en/of geslacht. Als laatste, zou het ook het *nudging*-experiment langdurig en bij verschillende risicovolle spelaanleidingen in een wijk geplaatst en getest kunnen worden.

6.3 Reflectie op onderzoeksproces

Terugkijkend op het onderzoeksproces, is het uitvoeren van het onderzoek positief bevallen. Hoewel er veel onderzoeksmethoden gehanteerd- en gecombineerd zijn, kan dit wel als waardevol beschouwd worden. Ondanks dat het onderzoek vrij groot is, heeft de combinatie van het spreken van experts en de kinderen op meerdere manieren ertoe geleid dat er een volledig inzicht is verkregen in het tot stand komen en stimuleren tot het maken van risicovolle spelkeuzes. In het vervolg zou dan ook wederom de keuze worden gemaakt om meerdere kwalitatieve onderzoeksmethoden met elkaar te combineren.

Hoewel de onderzoeker niet eerder onderzoek naar kinderen had gedaan, is dat goed verlopen. In het begin was het voor de onderzoeker spannend hoe de kinderen zouden reageren en in hoeverre ze gewillig waren mee te doen, maar dat gevoel viel vanaf de start van de eerste *play along* weg. Het was leuk om te zien met hoeveel enthousiasme en plezier de kinderen participeerden. Ze genoten zichtbaar van het spelen tijdens de *play alongs* en het maken van de foto's -zo zijn er in totaal maar liefst 124 foto's door ze gemaakt-. Ook tijdens de focusgroepen was het prettig om te zien hoe vol verhalen- en meningen ze zaten, ze de vragen goed begrepen en ze het weerzien van hun eigen gemaakte foto's tijdens de *play alongs* zo leuk vonden. De combinatie van de *play alongs*, de focusgroepen en het *nudging*-experiment zijn dan ook positief bevallen. De meerdere contactmomenten met de kinderen en de visuele- en kindgerichte insteek van het onderzoek maakte dat de participerende kinderen uitstraalden dat ze op hun gemak waren, het naar hun zin hadden en gemotiveerd waren om mee te doen. Al met al heeft dit bijgedragen aan waardevolle inzichten.

Reflecterend op het onderzoeksproces, zouden er in het vervolg ook andere methodologische keuzes gemaakt kunnen worden. Zo zou er niet alleen op groep 4, 5 en 6 gefocust kunnen worden; maar ook op de overige klassen van de basisschool. Hoewel dit onderzoek zich richtte op de leeftijdscategorie 6 tot 12 jaar oud, viel de uiteindelijke onderzoeksgroep -wegens praktische redenen vanuit de Spits- in de leeftijdscategorie 7 tot 10 jaar oud. Het meenemen van ook de 6-, 11- en 12- jarigen zou tot een meer betrouwbaar onderzoek leiden en is dan ook aan te raden.

Om de speelsituatie nog realistischer na te bootsen, zou er ook voor gekozen kunnen worden de *play alongs* en focusgroepen af te nemen na schooltijd. Dit is ook het daadwerkelijke moment wanneer vrij buitenspelen normaal tot uiting komt. Hoewel dit nu niet te realiseren was, omdat het onderzoek gebonden was aan de toestemming en begeleiding van basisschool de Spits, zou het tot waardevolle data kunnen leiden wanneer op die manier langduriger en daadwerkelijk met de kinderen meegespeeld zou kunnen worden tijdens hun vrije buitenspeelmoment. Zo zou tevens de sociale omgeving nog realistischer nagebootst kunnen worden, omdat de kinderen dan ook vooral met hun beste vriendjes- en speelmaatjes spelen. Wel is dit wat betreft in contact komen en toestemming verkrijgen van de ouders lastiger te realiseren.

Daarnaast zijn de *play alongs* en focusgroepen afgenomen in de lente. De natuurlijke omgeving stond daarom destijds in bloei en nodigde uit tot risicovol spelen. Of de kinderen zich in andere jaargetijden ook aangetrokken voelen om in de natuurlijke omgeving te spelen, is dan ook interessant om te meten. Hoewel dat wegens tijdsgebrek niet kon bij dit onderzoek; zou het waardevol zijn het onderzoek te spreiden over meerdere momenten- en seizoenen gedurende een langere periode.

Loebach en Gilliland (2010) geven bovendien aan dat het doen van *go-alongs*, zoals de *play alongs*, in groepjes van kinderen ertoe kan leiden dat compromissen gesloten moeten worden over welke speelelementen- en plekken belangrijk zijn en aangedaan moeten worden. Hierdoor kan het zijn dat belangrijke plekken van sommige kinderen ongehoord- en gezien zijn gebleven tijdens de *play alongs*. Hoewel het in dit onderzoek nuttig is geacht de *play alongs* in groepjes te doen -om het zo comfortabel te maken, de *power dynamic* te verkleinen en de sociale omgeving na te bootsen-, blijkt het dus ook van waarde te zijn om 1-op-1 met kinderen door de wijk te lopen.

Daarnaast is de experimentele en kortstondige aard van het *nudging*-experiment mogelijk van invloed geweest op de resultaten. Hoewel het *nudging*-experiment interessante inzichten heeft geboden, is het in het vervolg aan te raden het experiment langduriger te testen, de *nudgende* voetstappen op meerdere plekken in de wijk en bij verschillende risicovolle spelaanleiding uit te zetten, een controlegroep op te zetten en de (on)bewuste reactie gestructureerd te meten van een grotere groep kinderen. Op basis daarvan kan de *nudge*-interventie, gegrond op meer kennis, verder ontwikkeld- en eventueel ingezet worden.

Tijdens de afgenomen expertinterviews is daarnaast opgemerkt dat de experts veelal dezelfde ervaringen en meningen delen over risicovol spelen en de totstandkoming daarvan binnen speelbuurten. Om de perspectieven van de experts meer te bundelen en het gesprek tussen henzelf ook te starten, zou het in het vervolg nuttig zijn de gesprekken met de experts in een focusgroepsvorm te laten plaatsvinden. De onderzoeker verwacht dat dit een synergetisch effect zal hebben.

Als laatste, heeft de onderzoeker dit gehele onderzoek -afgezien van de begeleiding vanuit de Universiteit Utrecht en gemeente Utrecht- in haar eentje opgezet en uitgevoerd. Om alle data uit de verschillende onderzoeksmethoden zo betrouwbaar en accuraat mogelijk te verzamelen en te analyseren, zou het van waarde zijn om het onderzoek met meerdere onderzoekers uit te voeren. Zo kunnen interpretaties van zowel uitspraken als gemaakte foto's overlegd worden met elkaar en kan de integriteit van het onderzoek nog meer gewaarborgd worden.

7. Literatuurlijst

Alexandra, O., Iulia, P., & Mihai, T. A. (n.d.). *Nudging: Influencing smokers behaviour*. Sibiu: University of Sibiu.

AlleCijfers (2022, 15 april). Informatie buurt Lunetten-Zuid. Verkregen van <https://allecijfers.nl/buurt/lunetten-zuid-utrecht/>

Allin, L., West, A., & Curry, S. (2014). Mother and child constructions of risk in outdoor play. *Leisure Studies*, 33(6), 644-657.

Apter, M. J. (2007). *Danger: Our quest for excitement*. Oxford: Oneworld Publications Limited.

Avineri, E. (2012). On the use and potential of behavioural economics from the perspective of transport and climate change. *Journal of Transport Geography*, 24(1), 512-521.

Ball, D. (2004). Policy issues and risk-benefit trade-offs of 'safer surfacing' for children's playgrounds. *Accident Analysis & Prevention*, 36(4), 661-670.

Barnardos (2014). *Outdoor play matters: The Benefits of Outdoor Play for Young Children*. Dublin: Barnardos.

Belzile, J. A., & Öberg, G. (2012). Where to begin? Grappling with how to use participant interaction in focus group design. *Qualitative Research*, 12(4), 459-472.

Benner, M. (2019). *From overtourism to sustainability: A research agenda for qualitative tourism development in the Adriatic*. Heidelberg: Heidelberg University.

Bento, G., & Dias, G. (2017). The importance of outdoor play for young children's healthy development. *Porto Biomedical Journal*, 2(5), 157-160.

Bibi, R. & Ehgartner, U. (2021). Walkalong interviews. In: Barron, A., Browne, A.L., Ehgartner, U., Hall, S.M., Pottinger, L., & Ritson, J. (eds.). *Methods for Change: Impactful social science methodologies for 21st century problems* (pp. 180-188). Manchester: Aspect and The University of Manchester.

Bouw, C., & Karsten, L. (2004) *Stadskinderen; Verschillende generaties over de dagelijkse strijd om ruimte*. Amsterdam: Aksant.

Braspenning, J., & Verbruggen, P. (2017). Gedragwetenschappelijke inzichten in het consumentenrecht. *Tijdschrift voor consumentenrecht & handelspraktijken*, 1(6), 242-247.

Brussoni, M., Gibbons, R., Gray, C., Ishikawa, T., Sandseter, E. B. H., Bienenstock, A., ... & Tremblay, M. S. (2015). What is the relationship between risky outdoor play and health in children? A systematic review. *International journal of environmental research and public health*, 12(6), 6423-6454.

Brussoni, M., Ishikawa, T., Brunelle, S., & Herrington, S. (2017). Landscapes for play: Effects of an intervention to promote nature-based risky play in early childhood centres. *Journal of Environmental Psychology*, 54(1), 139-150.

- Brussoni, M., Olsen, L. L., Pike, I., & Sleet, D. A. (2012). Risky play and children's safety: Balancing priorities for optimal child development. *International journal of environmental research and public health*, 9(9), 3134-3148.
- Bryman, A. (2016). *Social research methods*. Oxford: Oxford University Press.
- Burke, C. (2005). Play in Focus: Children Researching Their Own Spaces and Places for Play. *Children, Youth and Environments*, 15(1), 27-53.
- Carroll, P., Witten, K., & Stewart, C. (2017). Children are citizens too: Consulting with children on the redevelopment of a central city square in Auckland, Aotearoa/New Zealand. *Built Environment*, 43(2), 272-289.
- Carpiano, R. M. (2009). Come take a walk with me: The "Go-Along" interview as a novel method for studying the implications of place for health and well-being. *Health & place*, 15(1), 263-272.
- Cevher-Kalburan, N., & Ivrendi, A. (2016). Risky play and parenting styles. *Journal of Child and Family Studies*, 25(2), 355-366.
- Clark, T. (2010). On 'being researched': Why do people engage with qualitative research? *Qualitative Research*, 10(4), 399-419.
- Clark, A., & Emmel, N. (2020). *Realities toolkit #13: using walking interviews*. Manchester: ESRC National Centre for Research Methods.
- Clements, R. (2004). An investigation of the status of outdoor play. *Contemporary issues in early childhood*, 5(1), 68-80.
- Cole-Hamilton, I., Harrop, A., & Street, C. (2002). *The value of children's play and play provision: a systematic review of the literature*. London: New Policy Institute.
- Cooke, M., Wong, S., & Press, F. (2019). Towards a re-conceptualisation of risk in early childhood education. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 22(1), 5-19.
- Coster, D., & Gleeve, J. (2008). *Give us a go! Children and young people's views on play and risk-taking*. London: Play England.
- Crivello, G., Camfield, L., & Woodhead, M. (2009). How can children tell us about their wellbeing? Exploring the potential of participatory research approaches within Young Lives. *Social Indicator Research*, 90(1), 51-72.
- Cumbo, B. J., Jacobs, B. C., Leong, T. W., & Kanstrup, A. M. (2014). *What motivates children to play outdoors? Potential applications for interactive digital tools*. Sydney: Proceedings of the 26th Australian Computer-Human Interaction Conference on Designing Futures: the Future of Design.
- Daly, L., & Beloglovsky, M. (2015). Introducing loose parts to preschoolers. *Teaching Young Children*, 9(1), 18-2.

Darbyshire, P., MacDougall, C., & Schiller, W. (2005). Multiple methods in qualitative research with children: more insight or just more? *Qualitative research*, 5(4), 417-436.

Défilet, T. (n.d). De psychologie en de betekenis van kleuren. Verkregen van <https://4yourbrand.nl/kennisbank/branding/psychologie-van-kleuren/>

Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2008). Introduction: The discipline and practice of qualitative research. In: N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Strategies of qualitative inquiry* (pp. 1–43). Thousand Oaks: Sage Publications.

Dodd, H. F., FitzGibbon, L., Watson, B. E., & Nesbit, R. J. (2021). Children's play and independent mobility in 2020: Results from the British Children's Play Survey. *International journal of environmental research and public health*, 18(8), 4334-4355.

Döringer, S. (2021). 'The problem-centred expert interview'. Combining qualitative interviewing approaches for investigating implicit expert knowledge. *International Journal of Social Research Methodology*, 24(3), 265-278.

Dreibelbis, R., Kroeger, A., Hossain, K., Venkatesh, M., & Ram, P. K. (2016). Behavior Change without Behavior Change Communication: Nudging handwashing among primary school students in Bangladesh. *Int J Environ Res Public Health*, 13(1), 129-136.

Due, C., Riggs, D. W., & Augoustinos, M. (2014). Research with children of migrant and refugee backgrounds: A review of child-centered research methods. *Child Indicators Research*, 7(1), 209-227.

Ekawati, S. A. (2015). Children–friendly streets as urban playgrounds. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 179(1), 94-108.

Farrell, A. (2005). *Ethical research with children*. New York: McGraw-Hill Education.

Ferré, M.B., Guitart, A.O., & Ferret, M. P. (2006) Children and Playgrounds in Mediterranean Cities. *Children's Geographies*, 4(1), 73–183.

Flannigan, C., & Dietze, B. (2017). Children, outdoor play, and loose parts. *Journal of Childhood Studies*, 42(4), 53-60.

Forberger, S., Reisch, L., Kampfmann, T., & Zeeb, H. (2019). Nudging to move: a scoping review of the use of choice architecture interventions to promote physical activity in the general population. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 16(1), 1-14.

Foster, S., Villanueva, K., Wood, L., Christian, H., & Giles-Corti, B. (2014). The impact of parents' fear of strangers and perceptions of informal social control on children's independent mobility. *Health & place*, 26, 60-68.

Fruin, J. (1971). *Pedestrian Planning and Design*. New York: Metropolitan Association of Urban Designers and Environmental Planners.

Garcia, C. M., Eisenberg, M. E., Frerich, E. A., Lechner, K. E., & Lust, K. (2012). Conducting go-along interviews to understand context and promote health. *Qualitative health research*, 22(10), 1395-1403.

Gerlach, A. J., Jenkins, E., & Hodgson, K. (2019). Disrupting assumptions of risky play in the context of structural marginalization: A community engagement project in a Canadian inner-city neighbourhood. *Health & place*, 55(1), 80-86.

Gemeente Utrecht (n.d.). Wijken: Wijk Zuid. Verkregen van <https://www.utrecht.nl/wonen-en-leven/wijken/wijk-zuid/>

Gemeente Utrecht (2015). *Buurtverkenning: Acht Utrechtse buurten onder de loep*. Utrecht: Gemeente Utrecht.

Gemeente Utrecht (2019). *Omgevingsvisie Lunetten: Ontwerp - Februari 2019*. Utrecht: Gemeente Utrecht.

Gemeente Utrecht (29 juni, 2021a). Raadsbrief Vrijgave voor inspraak Speelvisie, Spelen in je Eigen Buurt. Verkregen van <https://ris2.ibabs.eu/Reports/ViewListEntry/Utrecht/41f28699-ff06-4c1e-8b49-0b73fc750a46>

Gemeente Utrecht (mei, 2021b). Spelen in je eigen buurt: Ontwerpvisie Speelruimte Utrecht, mei 2021. Verkregen van <https://ris2.ibabs.eu/Reports/ViewListEntry/Utrecht/41f28699-ff06-4c1e-8b49-0b73fc750a46>

Gibson, J. (1979). *The Theory of Affordances*. Boston: Houghton Muffin.

Gibson, D. (2009). *The Wayfinding Handbook: Information Design for Public Places*. New York: Princeton Architectural Press.

Gill, N., & Gill, M. (2012). The limits to libertarian paternalism: two new critiques and seven best practice imperatives. *Environment and Planning C: Government and Policy*, 30(5), 924-940.

Glaw, X., Inder, K., Kable, A., & Hazelton, M. (2017). Visual methodologies in qualitative research: Autophotography and photo elicitation applied to mental health research. *International journal of qualitative methods*, 16(1), 1-8.

Greenfield, C. (2003). *Outdoor play: The case for risks and challenges in children's learning and development*. Silver Spring: Safekids News.

Harper, D. (2002). Talking About Pictures: A Case for Photo Elicitation. *Visual Studies*, 17(1), 13-26.

Harper, N. J., & Obee, P. (2021). Articulating outdoor risky play in early childhood education: voices of forest and nature school practitioners. *Journal of Adventure Education and Outdoor Learning*, 21(2), 184-194.

Hay, I. (2016). *Qualitative Research Methods in Human Geography* (vierde druk). Oxford: Oxford University Press.

Hemming, P. J. (2008). Mixing qualitative research methods in children's geographies. *Area*, 40(2), 152-162.

- Hennink, M., Hutter, I., & Bailey, A. (2020). *Qualitative research methods*. Thousand Oaks: Sage.
- Herrington, S., & Pickett, W. (2019). Position statement on active outdoor play. Verkregen van <https://www.outdoorplaycanada.ca/wp-content/uploads/2019/07/position-statement-on-active-outdoor-play-en.pdf>
- Hollands, G., Shemilt, I., Marteau, T., Jebb, S., Kelly, M., Nakamura, R., Suhrcke, M., & Ogilvie, D. (2013). Altering micro-environments to change population health behaviour: towards an evidence base for choice architecture interventions. *BioMed Central Public Health*, 13(1), 1-6.
- Horton, J., & Kraftl, P. (2018), Three Playgrounds: Researching the Multiple Geographies of Children's Outdoor Play. *Environment and Planning A: Economy and Space*, 50(1), 214–235.
- Jacobs, A. (1993). *Great Streets*. Cambridge: MIT Press.
- Janssen, I. (2015). Hyper-parenting is negatively associated with physical activity among 7–12-year-olds. *Preventive medicine*, 73(1), 55-59.
- Jantje Beton (2018). *Buitenspelen: Onderzoek 2018*. Utrecht: Jantje Beton.
- Jason, L., Pokorny, S., & Katz, R. (2001). Passive versus active consent: A case study in school settings. *Journal of community psychology*, 29(1), 53-68.
- Jelleyman, C., McPhee, J., Brussoni, M., Bundy, A., & Duncan, S. (2019). A cross-sectional description of parental perceptions and practices related to risky play and independent mobility in children: the New Zealand state of play survey. *International journal of environmental research and public health*, 16(2), 262-281.
- Jennen, E. (2006). *Speel- en ontmoetingskansen van publieke ruimte voor kinderen en jongeren. Case: Heusden-Zolder*. Hogeschool Antwerpen: Hoger Instituut voor Architectuurwetenschappen Henry Van de Velde, Departement Ontwerpwetenschappen, Opleiding Stedenbouw en Ruimtelijke Planning.
- Jespersen, S.M. (2012, 16 februari). Green nudge: Nudging into the litter bin. iNudgeyou.com. Verkregen van <http://www.inudgeyou.com/green-nudge-nudging-litter-into-the-bin>.
- Jones, L., Davis, A., & Evers, T. (2000) Young people, transport and risk: comparing access and independent mobility in urban, suburban and rural environments. *Health Education Journal*, 59(1), 315-328.
- Jones, R., Pykett, J., & Whitehead, M. (2011). Governing temptation: Changing behaviour in an age of libertarian paternalism. *Progress in human geography*, 35(4), 483-501.
- Karsten, L. (2005). It All Used To Be Better? Different Generations on Continuity and Change in Urban Children's Daily Use of Space. *Children's Geographies*, 3(1), 275–290.
- Kashin, D. (2016). Loose Parts for Adventurous Play. Verkregen van <https://tecribresearch.wordpress.com/2016/10/08/loose-parts-outside-for-adventurous-play/>
- Kemple, K. M., Oh, J., Kenney, E., & Smith-Bonahue, T. (2016). The power of outdoor play and play in natural environments. *Childhood education*, 92(6), 446-454.

Kinderrechten (n.d.). Artikel 31 - Vrije tijd, spel en recreatie. Verkregen van <https://www.kinderrechten.nl/kinderrechten-vw/artikel-31-vrije-tijd-en-ontspanning/>

Kleppe, R., Melhuish, E., & Sandseter, E. B. H. (2017). Identifying and characterizing risky play in the age one-to-three years. *European Early Childhood Education Research Journal*, 25(3), 370-385.

Kruijff, N. de (2017, 28 juni). Jarig Lunetten wijk met twee gezichten. AD. Verkregen van: <https://www.ad.nl/utrecht/jarig-lunetten-wijk-met- twee-gezichten~ae7af5be/>

Kyttä, M. (2004). The extent of children's independent mobility and the number of actualized affordances as criteria for child-friendly environments. *Journal of Environmental Psychology*, 24(1), 179-198.

Lavrysen, A., Bertrands, E., Leyssen, L., Smets, L., Vanderspikken, A., & De Graef, P. (2017). Risky-play at school. Facilitating risk perception and competence in young children. *European Early Childhood Education Research Journal*, 25(1), 89-105.

Leggett, N., & Newman, L. (2017). Play: "Challenging educators' beliefs about play in the indoor and outdoor environment. *Australasian Journal of Early Childhood*, 42(1), 24-32.

Li, C., & Seymour, M. (2019). Children's perceptions of neighbourhood environments for walking and outdoor play. *Landscape Research*, 44(4), 430-443.

Lindahl, T., & Stikvoort, B. (2015). *Nudging - the new black in environmental policy*. Stockholm: Fores.

Loebach, J., & Gilliland, J. (2010). Child-led tours to uncover children's perceptions and use of neighborhood environments. *Children Youth and Environments*, 20(1), 52-90.

Louv, R. (2005). *Last child in the woods: Saving our children from nature-deficient disorder*. New York: Algonquin Books.

Lowhorn, G. (2007). *Qualitative and quantitative research: How to choose the best design*. Nashville: Academic Business World International Conference.

Little, H., & Wyver, S. (2008). Outdoor play: Does avoiding the risks reduce the benefits? *Australasian Journal of Early Childhood*, 33(2), 33-40.

Little, H. (2010). Relationship between parents' beliefs and their responses to children's risk-taking behaviour during outdoor play. *Journal of Early Childhood Research*, 3(8), 315-330.

Little, H., Wyver, S., & Gibson, F. (2011). The influence of play context and adult attitudes on young children's physical risk-taking during outdoor play. *European Early Childhood Education Research Journal*, 1(19), 113-131.

Ly, K., Mazar, N., Zhao, M., & Soman, D. (2013). *A practitioner's guide to nudging*. Toronto: Rotman School of Management.

Maher, C., Hadfield, M., Hutchings, M., & de Eyto, A. (2018). Ensuring rigor in qualitative data analysis: A design research approach to coding combining NVivo with traditional material methods. *International Journal of Qualitative Methods*, 17(1), 1-13.

- Marteau, T., Ogilvie, D., Roland, M., Suhrcke, M., & Kelly, M. (2011). Judging nudging: can nudging improve population health? *British Medical Journal*, 342(1), 1-10.
- Mason, J., & Hood, S. (2011). Exploring issues of children as actors in social research. *Children and Youth Services Review*, 33(4), 490-495.
- Mason, J. (2018). *Qualitative Researching* (Derde druk). London: SAGE Publications Ltd.
- McCusker, K., & Gunaydin, S. (2015). Research using qualitative, quantitative or mixed methods and choice based on the research. *Perfusion*, 30(7), 537-542.
- McFarland, L., & Laird, S. G. (2018). Parents' and early childhood educators' attitudes and practices in relation to children's outdoor risky play. *Early Childhood Education Journal*, 46(2), 159-168.
- Mijland, E. (2011). Interview met Helen Tovey: 'Het grootste risico is alle risico vermijden'. Verkregen van <https://www.onderwijsmaakjesamen.nl/uploads/2012/02/Het-grootste-risico-is-alle-risico-vermijden.-HJK-sept2011.pdf>
- Miller, E., & Kuhaneck, H. (2008). Children's perceptions of play experiences and play preferences: A qualitative study. *The American journal of occupational therapy*, 62(4), 407-415.
- Mitchell, L. M. (2006). Child-centered? Thinking critically about children's drawings as a visual research method. *Visual Anthropology Review*, 22(1), 60-73.
- Mohajan, H. (2018). Qualitative research methodology in social sciences and related subjects. *Journal of Economic Development, Environment and People*, 7(1), 23-48.
- Moor, D. (2017). 40 jaar Lunetten: onderschatte parel of een wijk in verval? Verkregen van <https://www.rtvutrecht.nl/nieuws/1630563/40-jaar-lunetten-onderschatte-parel-of-een-wijk-in-verval>
- Morrongiello, B. A., & Lasenby-Lessard, J. (2007). Psychological determinants of risk taking by children: an integrative model and implications for interventions. *Injury prevention*, 1(13), 20-25.
- Mukungu, K. (2017). "How can you write about a person who does not exist?": rethinking pseudonymity and informed consent in life history research. *Social sciences*, 6(3), 86-95.
- Mulder, F. (2017, 8 maart). De enclave: GroenLinks in Lunetten. De Groene Amsterdammer. Verkregen van <https://www.groene.nl/artikel/groenlinks-in-lunetten>.
- Mulier Instituut (2020). *Buitenspelen 2020: Een verkenning van het beleid in Nederland en Europa*. Utrecht: Mulier Instituut.
- National Children's Bureau (2002). Factsheet: Where do children play? Verkregen van <https://www.thenbs.com/PublicationIndex/documents/details?Pub=NCB&DocID=292713>
- Nikolopoulou, M., Martin, K., & Dalton, B. (2016). Shaping pedestrian movement through playful interventions in security planning: what do field surveys suggest?. *Journal of Urban Design*, 21(1), 84-104.

- Nio, I., N. S., Jutten, N., Architectuur, J., Lofvers, W., & Lofvers, B. (2011). *Studie Woonerven Lunetten: Een sociaal-ruimtelijk onderzoek naar de opzet en het gebruik van collectieve buitenruimten in een Utrechtse woonerfwijk*. Rotterdam: Architectuurcentrum aorta.
- Peeters, R., & Schuilenberg, M. (2014). De geest als aangrijpingspunt: De betekenis van gedragssturing in veiligheid, gezondheid en onderwijs. *Justitiële Verkenningen*, 40(4), 9-23.
- Pranka, M. (2020). The walk-and-talk methodology—researching place and people. *SHS Web of Conferences*, 85(1), 3007 – 3014.
- Rasmussen, K. (2004). ‘Places for children – children’s places’. *Childhood*, 11(2), 155-173.
- Reid, L., & Ellsworth-Krebs, K. (2019). Nudge(ography) and practice theories: Contemporary sites of behavioural science and post-structuralist approaches in geography?. *Progress in Human Geography*, 43(2), 295-313.
- Romero, V. (2015). Children’ s experiences: enjoyment and fun as additional encouragement for walking to school. *Journal of transport & health*, 2(2), 230-237.
- Sando, O. J., Kleppe, R., & Sandseter, E. B. H. (2021). Risky play and children’s well-being, involvement and physical activity. *Child Indicators Research*, 14(4), 1435-1451.
- Sandseter, E. (2007). Categorising risky play—how can we identify risk-taking in children's play? *European Early Childhood Education Research Journal*, 15(2), 237-252.
- Sandseter, E. B. H. (2009a). Characteristics of risky play. *Journal of Adventure Education & Outdoor Learning*, 9(1), 3-21.
- Sandseter, E. B. H. (2009b). Children's expressions of exhilaration and fear in risky play. *Contemporary issues in early childhood*, 10(2), 92-106.
- Sandseter, E. B. H. (2011). Children’s risky play in early childhood education and care. *ChildLinks. Children's Risky Play*, 3(1), 2-6.
- Sandseter, E. B. H. (2012). Restrictive safety or unsafe freedom? Norwegian ECEC practitioners' perceptions and practices concerning children's risky play. *Child Care in Practice*, 18(1), 83-101.
- Sandseter, E. B. H., Sando, O. J., & Kleppe, R. (2021). Associations between children’s risky play and ECEC outdoor play spaces and materials. *International journal of environmental research and public health*, 18(7), 3354-3369.
- Saraçer, G., & Şenol, F. (2020). Child-Centered Methods, Processes, and Developments in Childhood Studies. *Uluslararası Peyzaj Mimarlığı Araştırmaları Dergisi (IJLAR)*, 4(1), 64-75.
- Schänzel, H. A., & Smith, K. A. (2011). Photography and children: Auto-driven photo-elicitation. *Tourism Recreation Research*, 36(1), 81-85.
- Seghers, J., Scheerder, J., Boen, F., Gils, J. van, Meire, J., Vanderstede, W., & Servaas, W. (2008). *Onderzoek met betrekking tot de relatie tussen (on)beschikbaarheid van speelbare ruimte, de mate van buitenspelen en de gevolgen daarvan op de fysieke, sociale, psychische en emotionele ontwikkeling*

van de Vlaamse kinderen en jongeren: syntheseverslag. Leuven: Katholieke Universiteit Leuven, Faculteit Bewegings- en Revalidatiewetenschappen, Departement Humane Kinesiologie.

Skelton, T. (2009). Children's geographies/geographies of children: Play, work, mobilities and migration. *Geography Compass*, 3(4), 1430-1448.

Snoek, H. M., Oosterkamp, E. B., & Vaandrager, L. (2020). *Anders buitenspelen: Een onderzoek naar spelen en bewegen in de buitenruimte*. Wageningen: Wageningen University & Research, Wetenschapswinkel.

Sol, K., & van Ankeren, M. (2013). *Speelnetwerken voor een verbonden buurt: Evaluatie Jantje Beton speelwijk Stokhasselt*. Amsterdam: Placemakers

Spencer, R. A., Joshi, N., Branje, K., Murray, N., Kirk, S. F., & Stone, M. R. (2021). Early childhood educator perceptions of risky play in an outdoor loose parts intervention. *AIMS public health*, 8(2), 213-228.

Staempfli, M. B. (2009). Reintroducing adventure into children's outdoor play environments. *Environment and Behavior*, 41(2), 268-280.

Stephenson, A. (2003). Physical Risk-taking: Dangerous or Endangered? *Early Years: An International Journal of Research and Development*, 23(1), 35-43.

Strauss, K. (2008). Re-engaging with rationality in economic geography: behavioural approaches and the importance of context in decision-making. *Journal of economic geography*, 8(2), 137-156.

Strauss, K. (2009). Cognition, context, and multimethod approaches to economic decision making. *Environment and Planning A*, 41(2), 302-317.

Simmons, A., & Ren, R. (2009) The influence of goal orientation and risk on creativity. *Creativity Research Journal*, 21(4), 400-408.

Sunstein, C. R. (2014). Nudging: a very short guide. *Journal of Consumer Policy*, 37(4), 583-588.

Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*. London: Harvard University Press.

Talbot, J. F., & Kaplan, R. (1984). Needs and fears: The response to trees and nature in the inner city. *Journal of Arboriculture*, 10(8), 222-228.

Thaler, R., & Sunstein, C. (2008). *Nudge: Improving Decisions About Health, Wealth, and Happiness*. New Haven: Yale University Press.

Tolland, K., Barron, C., & Corcoran, Y. (2020). *Exploring children's experiences of play and recreation in local neighbourhoods using walking interviews. Children's Research Digest 2020*. Dublin: Children's Research Network.

Tong, A., Flemming, K., McInnes, E., Oliver, S., & Craig, J. (2012). Enhancing transparency in reporting the synthesis of qualitative research: ENTREQ. *BioMed Central medical research methodology*, 12(1), 1-8.

- Tranter, P., & Doyle, J. (1996). Reclaiming the residential street as play space. *International Play Journal*, 4(1), 91-97.
- Tremblay, M. S., Gray, C., Babcock, S., Barnes, J., Bradstreet, C. C., Carr, D., ... & Brussoni, M. (2015). Position statement on active outdoor play. *International journal of environmental research and public health*, 12(6), 6475-6505.
- Utrecht Buurtmonitor (2022). Utrecht in Cijfers: Hoe het feitelijk met Utrecht gaat. Verkregen van <https://utrecht.incijfers.nl/dashboard/dashboard2020>
- Van Audenhove, L. (2007). *Expert interviews and interview techniques for policy analysis*. Brussel: Vrije Universiteit Brussel.
- Van Gils, J. (2000). *Kinderen filosoferen over de stad. Een belevingsonderzoek op basis van filosofische gesprekken van Brusselse kinderen van 10 à 12 jaar*. Meise: Onderzoekscentrum Kind & Samenleving.
- Van Rooijen, M. (2014). Risicovol spelen op het schoolplein? *HJK*, 1(1), 10-13.
- Veale, A. (2005): Creative methodologies in participatory action research. In S. Greene & D. Hogan (Eds.) *Researching Children's Experience* (pp. 253-272). London: Sage.
- Veitch, J., Bagley, S., Ball, K., & Salmon, J. (2006). Where do children usually play? A qualitative study of parents' perceptions of influences on children's active free play. *Health & Place*, 12(1), 383-393.
- Veitch, J., Flowers, E., Ball, K., Deforche, B., & Timperio, A. (2020). Exploring children's views on important park features: a qualitative study using walk-along interviews. *International journal of environmental research and public health*, 17(13), 4625 - 4639.
- Veitch, J., Salmon, J., & Ball, K. (2007). Children's Perceptions of the Use of Public Open Spaces for Active Free-Play. *Children's Geographies*, 5(4), 409-422.
- Veitch, J., Salmon, J., & Ball, K. (2010). Individual, social and physical environmental correlates of children's active free-play: a cross-sectional study. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 7(1), 1-10.
- Visser, K., & Van Aalst, I. (2021). Neighbourhood Factors in Children's Outdoor Play: A Systematic Literature Review. *Tijdschrift voor economische en sociale geografie*, 113(1), 80-95.
- VNG (2006). *Spelen met ruimte: Handboek gemeentelijk speelruimtebeleid*. Alphen aan den Rijn: Haasbeek.
- Vyas, S. B. (2019). Children's right to play: a global perception. *Gap Interdisciplinarity*, 3(1), 155-157.
- Wernbacher, T., Platzer, M., Schneider, J., Titze, S., Denk, N., & Pfeiffer, A. (2020). Walk Your City: Using Nudging to Promote Walking. In *Shaping Urban Change: Livable City Regions for the 21st Century. Proceedings of REAL CORP 2020, 25th International Conference on Urban Development, Regional Planning and Information Society* (pp. 1009-1018). Wenen: CORP-Competence Center of Urban and Regional Planning.

Whewey, R., & Millward, A. (1997). *Child's Play: facilitating play on housing estates*. London: Chartered Institute of Housing.

Witten, K., Kearns, R., Carroll, P., Asiasiga, L., & Tava'e, N. (2013). New Zealand Parents' Understandings of the Intergenerational Decline in Children's Independent Outdoor Play and Active Travel. *Children's Geographies*, 11(1), 215–229.

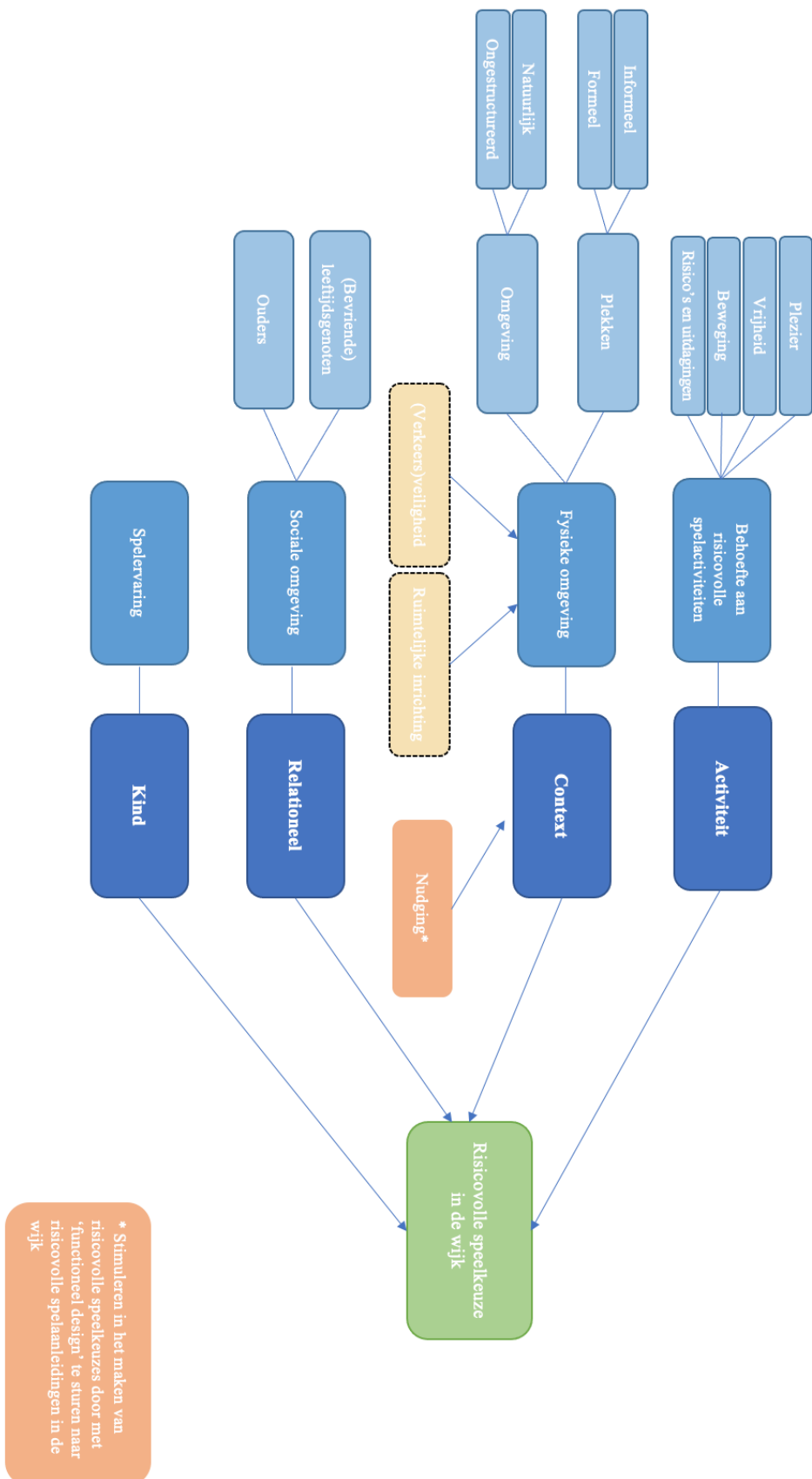
Wolters, S. (2021, 17 april). Buitenspelen moet weer vanzelfsprekend worden. Verkregen van <https://www.nu.nl/kind-gezin/6128057/buitenspelen-moet-weer-vanzelfsprekend-worden.html>

Woodruff, A. (2017). *Applying nudge theory to walking: Designing behavioural interventions to promote walking*. Melbourne: Victoria Walks.

Wyver, S., Tranter, P., Naughton, G., Little, H., Sandseter, E., & Bundy, A. (2010). Ten ways to restrict children's freedom to play: The problem of surplus safety. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 11(3), 263-277.

8. Bijlagen

8.1 Conceptueel model



8.2 Overzicht participerende experts

Naam	Werkzaam bij
1. <i>Arie Stobbe</i>	Speelplan
2. <i>Edward Boele</i>	Buurtlab – Ravottuh
3. <i>Barbara Rijpkema</i>	Gemeente Utrecht

8.3 Operationalisering en topiclist expert-interviews

Deze bijlage toont de samengevoegde operationalisering en topiclist per expert-interview in één tabel. De losse topiclijst per expert-interview kan opgevraagd worden bij de onderzoeker.

8.3.1 Expert-interview Arie Stobbe

Thema	Vraag (topiclist)	Toelichting	Theoretische onderbouwing
1. Risicovolle speelbehoefte- en activiteiten	Wat versta/zie jij als avontuurlijk- en risicovol spelen? Onderscheiden jullie daarin verschillende vormen/soorten activiteiten?	Begrijpen wat de expert verstaat onder risicovol buitenspelen	Jantje Beton, 2018; Ferré, Guitart & Ferret, 2006; Cooke et al., 2019; Tremblay et al., 2015; Brussoni, Gibbons, Gray, Ishikawa, Sandseter, 2015; Sandseter, 2009; Kleppe, Mehuish & Sandseter, 2017; Veitch, Salmon & Ball, 2007; Seghers et al., 2008; Stephenson, 2003; Cumbo, Jacobs
	[Uitleg risicovolle spelactiviteiten] Waar hebben kinderen, volgens jou, behoefte aan tijdens buitenspelen? In hoeverre hebben ze ook behoefte aan het opzoeken van uitdagingen, avontuur en risico's? Hoe kan het beste op deze behoefte ingespeeld worden? Wordt dat nu al voldoende gedaan op wijkniveau?	Begrijpen in hoeverre kinderen behoefte hebben aan risicovol spelen en hoe volgens expert daarop ingespeeld kan worden	
	[Uitleg paradigma] Hoe merk jij dit? En wat is jouw mening over deze omslag in het paradigma? Erken jij de behoefte aan meer risicovol spelen?	Begrijpen hoe het paradigma omslaat en wat de mening van expert daarover is	Leong en Kanstrup, 2014; Bento & Dias, 2017;
	Wordt er, in jouw optiek, ook op wijkniveau verwacht dat er meer risicovolle spelmogelijkheden ontstaan/aangeboden gaan worden? Hoe kan dat het beste gerealiseerd worden? Verwacht jij dat er ook daadwerkelijk meer risicovolle spelmogelijkheden aangeboden gaan worden? i. Ja, waarom? ii. Nee, waarom niet? Wat zijn de heikelpunten en waar wordt tegen aan gelopen?	Begrijpen in hoeverre de expert ziet vanuit de maatschappij dat er meer op risicovol spelen ingezet moet worden	Jelleyman, McPhee, Brussoni, Bundy & Duncan, 2019; Gemeente Utrecht, 2021b.

	Hoe zie jij de toekomst voor risicovol spelen op wijkniveau?	Begrijpen hoe de expert de toekomst voor risicovol spelen in de wijk ziet	
2. Invloed sociale omgeving	Wat is volgens jou de rol van (bevriende) leeftijdsgenoten in risicovol spelen in de wijk?	Begrijpen wat de invloed is van (bevriende) leeftijdsgenoten op mate van risicovol buitenspelen	Miller & Kuhaneck, 2008; Veitch, Salmon & Ball, 2007; Ferré et al., 2006; Visser & van Aalst, 2021; Morrongiello & Lassenby-Lessard, 2007; Dodd, FitzGibbon, Watson & Nesbit, 2021; Cumbo, Jacobs, Leong & Kanstrup, 2014; Kyttä, 2004; Allin, West en Curry, 2014.
	En wat is de rol van de ouders daarin? Hoe ervaar jij het dat ouders een beperkende factor kunnen zijn in risico's nemen tijdens spelen? Hoe zou je van ouders een stimulerende factor kunnen maken? Is dat iets persoonlijks of moet de omgeving veilig genoeg zijn om ouders het toe te vertrouwen?	Begrijpen wat de invloed is van ouders (volwassenen) op mate van risicovol buitenspelen	
3. Invloed fysieke omgeving	Met Speelplan organiseren jullie regelmatig kindervandelingen (achtergrondinfo voor methodologie – walk along interview). a. Wat is de meerwaarde daarvan? b. Hoe gaat zo'n kindervandeling in z'n werking? Is dat in groepjes en wat geven jullie de kinderen mee als opdracht? c. Heb je nog tips/tricks voor me?	Begrijpen wat de meerwaarde is van kindervandelingen en hoe Speelplan deze opzet	Jelleyman, McPhee, Brussoni, Bundy & Duncan, 2019; Seghers et al., 2008; Bouw & Karsten, 2004; Jantje Beton, 2019; Gils, 2000; Sandseter, Sando & Kleppe, 2021; Visser & van Aalst, 2021; Romero, 2015; Cumbo et al., 2014; Burke, 2005; Veitch et al., 2007; Bento & Dias, 2017; Li & Seymour, 2018; Staempfli, 2009; Flannigan & Dietze, 2017; Legget & Newman, 2017; Brussoni et al., 2015; Brussoni, Ishikawa, Brunelle en Herrington, 2017.
	Hoe ervaar jij dat kinderen spelen in de wijk qua elementen? a. Gebruiken ze hierin alleen de formele/speelbare elementen of zien jullie ook vaak dat kinderen in alles iets speelbaars zien en gebruiken op hun eigen manier? b. Zijn ze daarin denk je specifiek opzoek naar uitdaging/risico's? Hoe belangrijk is diversiteit in speelelementen voor kinderen? Ervaar jij dat 1 element door verschillende kinderen op verschillende manieren gebruikt kan worden?	Begrijpen welke fysieke elementen in de wijk door de kinderen gebruikt worden om te spelen en in hoeverre deze affordances tot risicovol spel bieden	
	[Uitleg risicovol spel op (in)formele plekken] Kan risicovol spel, in jouw optiek, ook plaatsvinden op informele plekken? Hoe komt dat tot stand? Wat hebben informele plekken nodig om uit te nodigen tot risicovol spel?	Begrijpen welke plekken in de wijk door de kinderen gebruikt worden om te spelen en in hoeverre deze affordances tot risicovol spel bieden	

	Zijn jullie voorstander van het stimuleren van risicovol spelen op de informele of juist formele plekken?		
	Uit de literatuur blijkt dat risicovol spelen met name tot uiting komt in een natuurlijke- en ongestructureerde omgeving. a. Hoe ervaar jij dat? b. In wat voor soort omgeving spelen kinderen het liefst volgens jou? c. Wat voor omgeving is nodig om risicovol spelen tot uiting te laten komen?	Begrijpen in welke soort omgevingen de kinderen spelen en in hoeverre deze affordances tot risicovol spel bieden	
	Ervaar jij dat ook elke plek/omgeving op verschillende manieren gebruikt wordt door verschillende kinderen?	Begrijpen hoe kinderen gebruik maken van verschillende affordances die een plek/omgeving biedt	
4. Risicovolle speelervaring	Biedt de huidige stand van de wijken (bijvoorbeeld Lunetten) genoeg ruimte en mogelijkheden voor uitdaging en risico's nemen tijdens het buitenspelen?	Begrijpen wat de huidige stand van zaken is van risicovolle spelmogelijkheden in de wijk	Miller & Kuhaneck, 2008; Sandseter, 2009; Sutton-Smith, 1997; Flannigan & Dietze, 2017; Coster & Gleeve, 2008; Sandseter, 2011.
	Hoe denk jij dat kinderen in Lunetten op dit moment het risicovolle spelen in de wijk ervaren?	Begrijpen wat de perceptie van kinderen op risicovol spelen in de wijk is	
5. Stimuleren tot het maken van risicovolle spelkeuzes	Hoe denk jij dat kinderen het beste geprikkeld kunnen worden om risicovol te spelen?	Begrijpen hoe experts denken dat kinderen het beste gestimuleerd kunnen worden tot risicovol buitenspelen	Lindahl & Stikvoort, 2015; Ly et al., 2013; Jespersen, 2012; Alexandra, Lulia & Mihai, n.d.; Dreibelbis, Kroeger, Hossain, Venkatesh & Ram, 2016; Snoek, Oosterkamp en Vaandrager. 2020; Benner, 2019; Brussoni et al., 2017.
	[Uitleg <i>nudging</i>] Ben je bekend met het concept 'nudging'? Passen jullie dat ergens in Utrecht al toe? Hebben jullie wel eens met speelroutes gewerkt en wat was de effectiviteit daarvan? Hoe kijk jij aan tegen het implementeren van nudge-interventies om kinderen te stimuleren in hun (risicovolle) spelkeuzes?	Begrijpen in hoeverre de expert kennis heeft van nudging en denkt effectief te zijn in de stimulatie van kinderen tot risicovol buitenspelen	

8.3.2 Expert-interview Edward Boele

Thema	Vraag (topiclist)	Toelichting	Theoretische onderbouwing
1. Risicovolle speelbehoefte- en activiteiten	Wat versta/zie jij als avontuurlijk- en risicovol spelen? Onderscheiden jullie daarin verschillende vormen/soorten activiteiten? Komen al deze elementen terug tijdens het Ravottuh-programma?	Begrijpen wat de expert verstaat onder risicovol buitenspelen	Jantje Beton, 2018; Ferré, Guitart & Ferret, 2006; Cooke et al., 2019; Tremblay et al., 2015; Brussoni, Gibbons, Gray, Ishikawa, Sandseter, 2015; Sandseter, 2009; Kleppe, Mehuish & Sandseter, 2017; Veitch, Salmon & Ball, 2007; Seghers et al., 2008; Stephenson, 2003; Cumbo, Jacobs Leong en Kanstrup, 2014; Bento & Dias, 2017; Jelleymann, McPhee, Brussoni, Bundy & Duncan, 2019; Gemeente Utrecht, 2021b.
	[Uitleg risicovolle spelactiviteiten] Waar hebben kinderen, volgens jou, behoefte aan tijdens buitenspelen? In hoeverre hebben ze ook behoefte aan het opzoeken van uitdagingen, avontuur en risico's? Merk je dat kinderen behoefte hebben aan alle risicovolle spelactiviteiten (bovengenoemd)? Of welke zijn favoriet? Hoe kan het beste op deze behoefte ingespeeld worden?	Begrijpen in hoeverre kinderen behoefte hebben aan risicovol spelen en hoe volgens expert daarop ingespeeld kan worden	
	[Uitleg paradigma] Hoe merk jij dit? En wat is jouw mening over deze omslag in het paradigma? Erken jij de behoefte aan meer risicovol spelen?	Begrijpen hoe het paradigma omslaat en wat de mening van expert daarover is	
	Wordt er, in jouw optiek, ook op wijkniveau verwacht dat er meer risicovolle spelmogelijkheden ontstaan/aangeboden gaan worden? Hoe kan dat het beste gerealiseerd worden? Verwacht jij dat er ook daadwerkelijk meer risicovolle spelmogelijkheden aangeboden gaan worden? i. Ja, waarom? ii. Nee, waarom niet? Wat zijn de heikelpunten en waar wordt tegen aan gelopen?	Begrijpen in hoeverre de expert ziet vanuit de maatschappij dat er meer op risicovol spelen ingezet moet worden	
	Hoe zie jij de toekomst voor risicovol spelen op wijkniveau?	Begrijpen hoe de expert de toekomst voor risicovol spelen in de wijk ziet	
2. Invloed sociale omgeving	Wat is volgens jou de rol van (bevriende) leeftijdsgenoten in risicovol spelen in de wijk? Geldt dat ook voor spelen in de wijk?	Begrijpen wat de invloed is van (bevriende) leeftijdsgenoten op mate van risicovol buitenspelen	Miller & Kuhaneck, 2008; Veitch, Salmon & Ball, 2007; Ferré et al., 2006; Visser & van Aalst, 2021; Morrongiello & Lassenby-Lessard, 2007; Dodd, FitzGibbon, Watson
	En wat is de rol van de ouders daarin? Hoe ervaar jij het dat ouders een beperkende factor kunnen zijn in risico's	Begrijpen wat de invloed is van ouders (volwassenen) op mate	

	nemen tijdens spelen? Geldt dat ook voor spelen in de wijk? Hoe zou je van ouders een stimulerende factor kunnen maken? Is dat iets persoonlijks of moet de omgeving veilig genoeg zijn om ouders het toe te vertrouwen?	van risicovol buitenspelen	& Nesbit, 2021; Cumbo, Jacobs, Leong & Kanstrup, 2014; Kyttä, 2004; Allin, West en Curry, 2014.
Invloed fysieke omgeving	Hoe ervaar jij dat kinderen spelen in de wijk qua elementen? a. Gebruiken ze hierin alleen de formele/speelbare elementen of zien jullie ook vaak dat kinderen in alles iets speelbaars zien en gebruiken op hun eigen manier? b. Zijn ze daarin denk je specifiek opzoek naar uitdaging/risico's? Hoe belangrijk is diversiteit in speelelementen voor kinderen? Ervaar jij dat 1 element door verschillende kinderen op verschillende manieren gebruikt kan worden?	Begrijpen welke fysieke elementen in de wijk door de kinderen gebruikt worden om te spelen en in hoeverre deze affordances tot risicovol spel bieden	Jelleyman, McPhee, Brussoni, Bundy & Duncan, 2019; Seghers et al., 2008; Bouw & Karsten, 2004; Jantje Beton, 2019; Gils, 2000; Sandseter, Sando & Kleppe, 2021; Visser & van Aalst, 2021; Romero, 2015; Cumbo et al., 2014; Burke, 2005; Veitch et al., 2007; Bento & Dias, 2017; Li & Seymour, 2018; Staempfli, 2009; Flannigan & Dietze, 2017; Legget & Newman, 2017; Brussoni et al., 2015; Brussoni, Ishikawa, Brunelle en Herrington, 2017.
	[Uitleg risicovol spel op (in)formele plekken] Kan risicovol spel, in jouw optiek, ook plaatsvinden op informele plekken? Hoe komt dat tot stand? Wat hebben informele plekken nodig om uit te nodigen tot risicovol spel? Zijn jullie voorstander van het stimuleren van risicovol spelen op de informele of juist formele plekken?	Begrijpen welke plekken in de wijk door de kinderen gebruikt worden om te spelen en in hoeverre deze affordances tot risicovol spel bieden	
	Uit de literatuur blijkt dat risicovol spelen met name tot uiting komt in een natuurlijke- en ongestructureerde omgeving. a. Hoe ervaar jij dat? b. In wat voor soort omgeving spelen kinderen het liefst volgens jou? c. Wat voor omgeving is nodig om risicovol spelen tot uiting te laten komen?	Begrijpen in welke soort omgevingen de kinderen spelen en in hoeverre deze affordances tot risicovol spel bieden	
	Ervaar jij dat ook elke plek/omgeving op verschillende manieren gebruikt wordt door verschillende kinderen?	Begrijpen hoe kinderen gebruik maken van verschillende affordances die een plek/omgeving biedt	
4. Risicovolle speelervaring	Biedt de huidige stand van woonwijken genoeg ruimte en mogelijkheden voor uitdaging en risico's nemen tijdens het buitenspelen?	Begrijpen wat de huidige stand van zaken is van risicovolle spelmogelijkheden in de wijk	Miller & Kuhaneck, 2008; Sandseter, 2009; Sutton-Smith, 1997; Flannigan & Dietze, 2017; Coster

			& Gleeve, 2008; Sandseter, 2011.
	Hoe denk jij dat kinderen op dit moment het risicovolle spelen in de wijk ervaren?	Begrijpen wat de perceptie van kinderen op risicovol spelen in de wijk is	
5. Stimuleren tot het maken van risicovolle spelkeuzes	Hoe denk jij dat kinderen het beste geprikkeld kunnen worden om risicovol te spelen?	Begrijpen hoe experts denken dat kinderen het beste gestimuleerd kunnen worden tot risicovol buitenspelen	Lindahl & Stikvoort, 2015; Ly et al., 2013; Jespersen, 2012; Alexandra, Lulia & Mihai, n.d.; Dreibelbis, Kroeger, Hossain, Venkatesh & Ram, 2016; Snoek, Oosterkamp en Vaandrager, 2020; Benner, 2019; Brussoni et al., 2017.
	[Uitleg <i>nudging</i>] Ben je bekend met het concept ‘nudging’? Heb je toevallig wel eens met speelroutes gewerkt en wat ervaar jij qua effectiviteit daarin? Hoe kijk jij aan tegen het implementeren van nudge-interventies om kinderen te stimuleren in hun (risicovolle) spelkeuzes?	Begrijpen in hoeverre de expert kennis heeft van nudging en denkt effectief te zijn in de stimulatie van kinderen tot risicovol buitenspelen	

8.3.3 Expert-interview Barbara Rijpkema

Thema	Vraag (topiclist)	Toelichting	Theoretische onderbouwing
1. Risicovolle speelbehoefte en activiteiten	Wat zie jij (/ jullie vanuit de gemeente) als avontuurlijk- en risicovol spelen? a. Wat zijn hierbij de uitgangspunten? b. Onderscheiden jullie daarin verschillende vormen/soorten activiteiten?	Begrijpen wat de expert verstaat onder risicovol buitenspelen	Jantje Beton, 2018; Ferré, Guitart & Ferret, 2006; Cooke et al., 2019; Tremblay et al., 2015; Brussoni, Gibbons, Gray, Ishikawa, Sandseter, 2015; Sandseter, 2009; Kleppe, Mehuish & Sandseter, 2017; Veitch, Salmon & Ball, 2007; Seghers et al., 2008; Stephenson, 2003;
	[Uitleg risicovolle spelactiviteiten] Waar hebben kinderen behoefte aan tijdens buitenspelen? In hoeverre ervaar jij dat kinderen behoefte hebben aan risicovolle spelmogelijkheden? Zou jij zeggen dat bovenstaande spelbehoefte onder risicovol spelen geschaald kan worden? Hoe kan het beste op deze behoefte ingespeeld worden? Wordt dat nu al voldoende gedaan in Gemeente Utrecht?	Begrijpen in hoeverre kinderen behoefte hebben aan risicovol spelen en hoe volgens expert daarop ingespeeld kan worden	Cumbo, Jacobs, Leong en Kanstrup, 2014; Bento & Dias, 2017; Jelleyman, McPhee, Brussoni, Bundy & Duncan, 2019;
	[Uitleg paradigma] Hoe merk jij dit? En wat is jouw mening over deze omslag in het paradigma? Erken jij de behoefte aan meer risicovol spelen?	Begrijpen hoe het paradigma omslaat en wat de mening van expert daarover is	
	Het woord risico/avontuurlijk spelen wordt eerder impliciet dan expliciet genoemd in jullie speelvisiebeleid.	Begrijpen waarom eerder avontuurlijk spelen dan risicovol	

	Is dat toevallig of is daar een specifieke reden voor?	spelen wordt gebruikt in beleidsdocumenten	Gemeente Utrecht, 2021b.
	Wordt er ook van de gemeente verwacht dat er meer risicovolle spelmogelijkheden ontstaan/aangeboden gaan worden? Hoe kan dat het beste gerealiseerd worden? Willen jullie dat ook aanbieden? i. Ja, waarom? ii. Nee, waarom niet? Wat zijn de heikelpunten en waar lopen jullie tegenaan?	Begrijpen in hoeverre de expert ziet vanuit de maatschappij dat er meer op risicovol spelen ingezet moet worden	
	Risico's nemen tijdens spelen wordt steeds meer aangemoedigd, maar daarin liggen natuurlijk ook echt risico's. Hoe zie jij de rol van de gemeente daarin qua verantwoordelijkheid?	Begrijpen wat de rol van de gemeente is tijdens risicovol buitenspelen	
	[Uitleg basisprincipes] Hoe zou jij risicovol spelen in de wijk zien passen binnen deze basisprincipes? Hoe zie jij de toekomst voor risicovol spelen op wijkniveau?	Begrijpen hoe de expert de toekomst voor risicovol spelen in de wijk ziet	
2. Invloed sociale omgeving	Wat is volgens jou de rol van (bevriende) leeftijdsgenoten in risicovol spelen in de wijk?	Begrijpen wat de invloed is van (bevriende) leeftijdsgenoten op mate van risicovol buitenspelen	Miller & Kuhaneck, 2008; Veitch, Salmon & Ball, 2007; Ferré et al., 2006; Visser & van Aalst, 2021; Morrongiello & Lassenby-Lessard, 2007; Dodd, FitzGibbon, Watson & Nesbit, 2021; Cumbo, Jacobs, Leong & Kanstrup, 2014; Kyttä, 2004; Allin, West en Curry, 2014.
	En wat is de rol van de ouders daarin? a. Hoe ervaren jij het dat ouders een beperkende factor kunnen zijn in risico's nemen tijdens spelen? (voorbeeld Overvecht) b. Hoe zou je van ouders een stimulerende factor kunnen maken? Is dat iets persoonlijks of moet de omgeving veilig genoeg zijn om ouders het toe te vertrouwen?	Begrijpen wat de invloed is van ouders (volwassenen) op mate van risicovol buitenspelen	
3. Invloed fysieke omgeving	De gemeente Utrecht kampt met inbreiding van de stad en de vergroting van de woningvoorraad. a. Vrees jij ervoor dat dit ten koste gaat van speelruimte? b. Op welke manier handhaven jullie hierin de 5% speelnorm?	Begrijpen hoe de gemeente omgaat met de inbreiding en waarborging van speelruimte	Gemeente Utrecht, 2021a; Jelleyman, McPhee, Brussoni, Bundy & Duncan, 2019; Seghers et al., 2008; Bouw & Karsten, 2004; Jantje Beton, 2019; Gils, 2000;

	c. Is dat haalbaar? Of lopen jullie hierin tegen dingen aan? Wat is ervoor nodig de 5% te halen?		Sandseter, Sando & Kleppe, 2021; Visser & van Aalst, 2021; Romero, 2015; Cumbo et al., 2014; Burke, 2005; Veitch et al., 2007; Bento & Dias, 2017; Li & Seymour, 2018; Staempfli, 2009; Flannigan & Dietze, 2017; Legget & Newman, 2017; Brussoni et al., 2015; Brussoni, Ishikawa, Brunelle en Herrington, 2017.
	Hoe ervaar jij dat kinderen spelen in de wijk qua elementen? a. Gebruiken ze hierin alleen de formele/speelbare elementen of zien jullie ook vaak dat kinderen in alles iets speelbaars zien en gebruiken op hun eigen manier? b. Zijn ze daarin denk je specifiek opzoek naar uitdaging/risico's?	Begrijpen welke fysieke elementen in de wijk door de kinderen gebruikt worden om te spelen en in hoeverre deze affordances tot risicovol spel bieden	
	[Uitleg risicovol spel op (in)formele plekken] Kan risicovol spel, in jouw optiek, ook plaatsvinden op informele plekken? Hoe komt dat tot stand? Wat hebben informele plekken nodig om uit te nodigen tot risicovol spel? Zijn jullie voorstander van het stimuleren van risicovol spelen op de informele of juist formele plekken?	Begrijpen welke plekken in de wijk door de kinderen gebruikt worden om te spelen en in hoeverre deze affordances tot risicovol spel bieden	
	Uit de literatuur blijkt dat risicovol spelen met name tot uiting komt in een natuurlijke- en ongestructureerde omgeving. a. Ervaar jij dat ook zo? b. In hoeverre wordt de omgeving van de wijk, zoals bijvoorbeeld een groenstrook, ook aangelegd met het besef dat daarin gespeeld kan worden door kinderen? c. Hoe vinden jullie het als gemeente zijnde dat dit op die manier door kinderen wordt gebruikt? Is dat iets wat gestimuleerd moet worden?	Begrijpen in welke soort omgevingen de kinderen spelen en in hoeverre deze affordances tot risicovol spel bieden	
4. Risicovolle speelervaring	Biedt de huidige stand van de wijken in Utrecht, en specifiek in dit onderzoek Lunetten, genoeg ruimte en mogelijkheden voor uitdaging en risico's nemen tijdens het buitenspelen?	Begrijpen wat de huidige stand van zaken is van risicovolle spelmogelijkheden in de wijk	Miller & Kuhaneck, 2008; Sandseter, 2009; Sutton-Smith, 1997; Flannigan & Dietze, 2017; Coster & Gleeve, 2008; Sandseter, 2011.

	Hoe denk jij dat kinderen in Lunetten op dit moment het risicovolle spelen in de wijk ervaren?	Begrijpen wat de perceptie van kinderen op risicovol spelen in de wijk is	
5. Stimuleren tot maken van risicovolle spelkeuzes	Hoe denk jij dat kinderen het beste geprikkeld kunnen worden om risicovol te spelen?	Begrijpen hoe experts denken dat kinderen het beste gestimuleerd kunnen worden tot risicovol buitenspelen	Lindahl & Stikvoort, 2015; Ly et al., 2013; Jespersen, 2012; Alexandra, Lulia & Mihai, n.d.; Dreibelbis, Kroeger, Hossain, Venkatesh & Ram, 2016; Snoek, Oosterkamp en Vaandrager, 2020; Benner, 2019; Brussoni et al., 2017.
	Ben je bekend met het concept 'nudging'? Passen jullie dat ergens in Utrecht al toe? Hebben jullie wel eens met speelroutes gewerkt en wat was de effectiviteit daarvan? Hoe kijk jij aan tegen het implementeren van nudge-interventies om kinderen te stimuleren in hun (risicovolle) spelkeuzes?	Begrijpen in hoeverre de expert kennis heeft van nudging en denkt effectief te zijn in de stimulatie van kinderen tot risicovol buitenspelen	

8.4 Overzicht participerende kinderen

Naam	Geslacht	Klas	Leeftijd
1. Paul	Jongen	4A	8
2. Pleun	Meisje	4A	7
3. Jip	Onzijdig	4B	8
4. Daan	Jongen	4B	7
5. Job	Jongen	5A	8
6. Stijn	Jongen	5A	9
7. Jelke	Meisje	5B	8
8. Zoe	Meisje	5B	8
9. Fleur	Meisje	6A	9
10. Josephine	Meisje	6A	9
11. Charlotte	Meisje	6B	10
12. Luc	Jongen	6B	9

8.5 Opdracht *play alongs*

Jullie zijn in een groepje van vier en voor mij zijn jullie dé buitenspeelexperts van Lunetten. Voordat we beginnen leg ik jullie de opdracht uit.

We gaan zo samen door Lunetten lopen, daarbij mogen jullie samen bepalen waar we naar toe gaan en hoe we gaan lopen. De opdracht voor jullie is om tijdens het lopen van de route alles te fotograferen wat jullie leuk zouden vinden om mee te spelen. Dit kan echt ALLES zijn, dus bijvoorbeeld een boom of tak, maar ook een muurtje, wipkip of duikelrek. Het hoeven niet alleen maar ‘dingen’ te zijn, maar mogen ook plekken zijn, dus bijvoorbeeld een grasveld of parkeerplaats. Dus: fotografeer alles wat jullie leuk vinden om mee buiten te spelen! We hebben maar 1 camera, dus jullie moeten ook goed met elkaar overleggen en het aan diegene met de camera vragen een foto te maken als jullie iets leuks zien.

Daarna gaan we naar school terug en over een weekje kom ik jullie dan weer op zoeken in de klas om dan nog even kort wat vragen te stellen. Vinden jullie dat goed? Hebben jullie nog vragen? Hebben jullie er zin in?

8.6 Operationalisering en topiclijst focusgroepen

Thema	Vraag (topiclijst)	Toelichting	Theoretische onderbouwing
1. Risicovolle speelbehoefte- en activiteiten	Als je denkt aan buitenspelen. Aan welke drie woorden denk je dan?	Begrijpen waarmee kinderen buitenspelen associëren	Jantje Beton, 2018; Ferré, Guitart & Ferret, 2006;
	Waarom speel je buiten?	Begrijpen waarom buitenspelen belangrijk is en wat hun behoefte is	Veitch, Salmon & Ball, 2007; Seghers et al., 2008;
	Wat voor soort spelletjes of activiteiten vind je het leukste om te doen tijdens het buitenspelen? Waarom?	Begrijpen wat voor soort spelactiviteiten in buitenspeelbehoefte vervuld	Cumbo, Jacobs, Leong en Kanstrup, 2014; Bento & Dias, 2017;
	Vind je het leuk om soms wat meer avontuur of uitdagingen op te zoeken als je buitenspeelt? Waarom?	Begrijpen in hoeverre deze spelactiviteiten onder <i>risky play</i> vallen	Jelleyman, McPhee, Brussoni, Bundy & Duncan, 2019.
2. Invloed sociale omgeving	Met wie speel je vaak buiten? Waarom?	Begrijpen wat de sociale context is waarin kinderen graag buitenspelen	Miller & Kuhaneck, 2008; Veitch, Salmon & Ball, 2007;
	Stel je bent met je vriendjes buiten. a. Wat voor soort spellen spelen jullie dan vaak? b. Zijn dit vaak ook spannendere/avontuurlijke spellen? c. Doe je dat meer/minder als je met vriendjes bent? Waarom?	Begrijpen wat de invloed is van (bevriende) leeftijdsgenoten op mate van risicovol buitenspelen	Visser & van Aalst, 2021; Morrongiello & Lassenby-Lessard, 2007; Dodd, FitzGibbon, Watson & Nesbit, 2021; Cumbo, Jacobs, Leong & Kanstrup, 2014.
	Ga je vaak met of zonder je ouders buiten spelen? Stel je bent met je ouders buiten. a. Hoe laten ze je dan spelen? Mag je sommige dingen dan niet doen? Waarom niet? b. Doe je de spelletjes die je niet mag doen, soms toch (met/zonder) je ouders erbij?	Begrijpen wat de invloed is van ouders (volwassenen) op mate van risicovol buitenspelen	
3. Invloed fysieke omgeving (Foto-elicatie)	Als we kijken naar de foto's, dan zie ik vooral dat jullie [elementen] leuk vinden om mee te spelen. (vraag per categorie/element in PowerPoint) a. Waarom vinden jullie het leuk met dat soort dingen (elementen) te spelen? b. Speel je daar elke keer hetzelfde of wisselt dat? En hoe bepaal je dat?	Begrijpen welke fysieke elementen in de wijk door de kinderen gebruikt worden om te spelen en in hoeverre deze affordances tot risicovol spel bieden	Jelleyman, McPhee, Brussoni, Bundy & Duncan, 2019; Seghers et al., 2008; Bouw & Karsten, 2004; Jantje Beton, 2019; Gils, 2000; Sandseter, Sando & Kleppe, 2021; Romero, 2015;

	c. Zijn deze dingen (elementen) soms spannend voor je om te gebruiken? Waarom?		Cumbo et al., 2014; Burke, 2005; Veitch et al., 2007; Bento & Dias, 2017; Li & Seymour, 2018; Staempfli, 2009; Flannigan & Dietze, 2017; Brussoni et al., 2015; Brussoni, Ishikawa, Brunelle en Herrington, 2017.
	Als we kijken naar de foto's, dan zie ik vooral dat jullie op [informele/formele] plekken spelen. a. Wat heeft je voorkeur en waarom? b. Waarom vinden jullie het leuk om daar te spelen? c. Speel je daar elke keer hetzelfde of wisselt dat? En hoe bepaal je dat?	Begrijpen welke plekken in de wijk door de kinderen gebruikt worden om te spelen en in hoeverre deze affordances tot risicovol spel bieden	
	Als we kijken naar de foto's, dan zie ik vooral dat jullie in een [groene/straat/bebouwde, etc] omgeving spelen. a. Waarom vinden jullie het leuk om daar te spelen? b. Speel je daar elke keer hetzelfde of wisselt dat? En hoe bepaal je dat? c. Vind je het soms spannend om in zo'n omgeving te spelen? Waarom? d. Stel we zouden dit [ongestructureerde omgeving] toevoegen. Hoe zouden jullie dat dan vinden? En hoe zou je dat gebruiken? Hoe kunnen we dat toepassen in Lunetten?	Begrijpen in welke soort omgevingen de kinderen spelen en in hoeverre deze affordances tot risicovol spel bieden	
	Is het voor jullie belangrijk dat er in Lunetten genoeg dingen en plekken zijn waar je spannendere/avontuurlijke spelletjes mee kan spelen? (Zoals op het nieuwe schoolplein)	Begrijpen hoe belangrijk kinderen de fysieke omgeving achten voor risicovol spel	
4. Risicovolle speelervaring	Als we alleen even denken aan avontuurlijk spelen. Kan je goed spannende/avontuurlijke spelletjes doen in de wijk? a. Waarom wel/waarom niet? b. Hoe vinden jullie dat?	Begrijpen wat de perceptie van kinderen op risicovol spelen in de buurt is	Miller & Kuhaneck, 2008; Sandseter, 2009; Sutton-Smith, 1997; Flannigan & Dietze, 2017; Coster & Gleeve, 2008; Sandseter, 2011.
	Vinden jullie dat er al genoeg dingen en plekken zijn waar je deze spannende/avontuurlijke spelletjes mee kan spelen? (Zoals op het nieuwe schoolplein) a. Waarom wel/waarom niet? b. Vind je dat er meer spannende speel dingen en plekken moeten komen?	Begrijpen wat de perceptie van kinderen op risicovol spelen in de buurt is	

	(zoals op het schoolplein) of vinden en verzinnen jullie die liever zelf?		
	Welk cijfer geven jullie het spannende/avontuurlijke spelen in Lunetten? a. Waarom?	Begrijpen hoe kinderen het risicovol spelen in de buurt ervaren	
5. Stimuleren tot het maken van risicovolle spelkeuzes	Kan je deze spannende speeldingen- en plekken makkelijk vinden of zelf verzinnen? Of is het soms fijner als er meer aanwijzingen naar toe zijn? Bijvoorbeeld voetstappen? Wat vinden jullie van deze voetstappen? Hoe zouden jullie op deze voetstappen reageren en waarom?	Begrijpen in hoeverre er behoefte is aan meer/duidelijker aanbod voor risicovol spel in de buurt en wat de mening van kinderen is omtrent de <i>nudge</i> -interventie voetstappen	Dreibelbis, Kroeger, Hossain, Venkatesh & Ram, 2016; Snoek, Oosterkamp en Vaandrager, 2020; Benner, 2019; Brussoni et al., 2017.
	Jullie hebben op de foto's allemaal dingen en plekken laten zien waar je (avontuurlijk) kan buitenspelen. Hoe kunnen we er het beste voor zorgen dat alle kinderen in Lunetten ook met deze dingen/plekken gaan buitenspelen?	Begrijpen wat kinderen zelf zien als effectiefste stimulans en achterhalen in hoeverre <i>nudging</i> daartoe past	

8.7 Brief toestemming ouders

Beste ouder(s)/verzorger(s),

Mijn naam is Eline Ellerbeck en ik ben masterstudent Human Geography (met een focus op stadsgeografie) aan de Universiteit Utrecht. Momenteel werk ik aan mijn afstudeeronderzoek, wat ik in samenwerking met de gemeente Utrecht doe. Mijn onderzoek gaat over de avontuurlijke speelbehoefte van kinderen en op welke manier de buurt Lunetten-Zuid hiertoe uitnodigt, wat voor plekken- en elementen kinderen hiervoor gebruiken en hoe zij dat ervaren. Het toekomstige schoolplein van de Spits is een goed voorbeeld van het aanbieden van avontuurlijke spelmogelijkheden, waar kinderen bijvoorbeeld kunnen klimmen, op stapstenen kunnen springen en met natuurlijke materialen in contact komen.

Mijn doel is om op een leuke, interactieve manier de mening en speelbehoefte van de kinderen te horen; zodat ik dat vervolgens via mijn onderzoek kan terugkoppelen naar de gemeente Utrecht.

Mijn onderzoek richt zich op kinderen in de leeftijdscategorie 6 t/m 12 jaar en daarmee dus groep 4, 5 en 6. Voor dit onderzoek ben ik van plan een kort rondje door Lunetten-Zuid te lopen met de kinderen. Deze wandeling zal in kleine groepjes zijn van vier kinderen, zodat de kinderen zich meer op hun gemak voelen en de veiligheid gewaarborgd kan worden. Er zal ook een begeleider van de Spits meelopen.

Tijdens dit rondje zal ik de kinderen vragen mij alle plekken en soort elementen te laten zien die zij leuk vinden om mee te spelen in de wijk. Hier laat ik ze dan vervolgens een foto van maken (met mijn meegebrachte telefoon), zodat ik dat naderhand kan analyseren. Op deze manier kan ik meten in hoeverre deze plekken en elementen ook uitnodigen tot avontuurlijk spelen. Na de wandeling zal ik de kinderen (in groepjes van twee) nog kort wat additionele vragen stellen, om zo een concreet beeld te krijgen van hun avontuurlijke speelbehoefte- en ervaring. De vragen zullen bijvoorbeeld gaan over hoe en met wie ze het liefste buitenspelen, in wat voor soort omgeving ze het leuk vinden om te spelen en of ze daarbij ook opzoek zijn naar avontuur.

Alle antwoorden en foto's worden anoniem verwerkt, wat inhoudt dat de antwoorden die uw kind geeft niet naar hem of haar terug te leiden zijn. Ook worden deze antwoorden niet gedeeld met derden en zal er secuur met de gegevens worden omgegaan.

Ik wil dit onderzoek gaan uitvoeren op donderdag 2 juni. Zou u op deze e-mail willen **reageren** en daarbij doorgeven of u er **wel/niet** akkoord mee gaat dat uw kind deelneemt aan dit onderzoek?

Mocht u nog vragen of twijfels hebben over dit onderzoek, dan kunt u mailen naar e.e.i.ellerbeck@students.uu.nl.

Ik hoop u hiermee voldoende te hebben geïnformeerd.

Met vriendelijke groet,
Eline Ellerbeck

8.8 Codeboom

1. Risicovolle speelbehoefte- en activiteiten in Lunetten-Zuid	
1.1 Intrinsieke speelbehoefte	
Speelplezier	
Bewegen	
Buiten zijn	
Verkennend door de wijk bewegen	
Vrij door de wijk bewegen	
Vrijheid zelf spel invullen	
Samen spelen	
Avontuur	
Grenzen verleggen	
Uitdagingen zoeken	
1.2 Risicovolle spelactiviteiten	
<i>Great heights</i>	
<i>High speed</i>	
<i>Adult tools</i>	
<i>Dangerous elements</i>	
<i>Rough and tumble</i>	
<i>Disappear or get lost</i>	
<i>Loose parts</i>	
<i>Messy play</i>	
2. Invloed fysieke omgeving op risicovol spelen in Lunetten-Zuid	
2.1 Formele speelplekken	
2.1.1 Mogelijke spelkeuze op formele speelplek	
Niet risicovol	
Risicovol	
2.1.2 Mening over formele speelplek	
Negatief	
Saaï	
As safe as possible/niet uitdagend	
Onaantrekkelijk - Uitstraling	
Onaantrekkelijk – Leeftijd	
Onaantrekkelijk - Afval	
Onaantrekkelijk - Hangjongeren	
Positief	
Risicovolle spelvarianties	
Natuurlijke uitstraling	
2.2 Informele speelplekken	
2.2.1 Soorten informele speelplekken in wijk	
2.2.2 Mogelijke spelkeuze op informele speelplek	
Niet risicovol	
Risicovol	
2.2.3 Mening over informele speelplek	
Negatief	
Klagende buurtbewoners	
WAS	

Positief
Weinig nodig
Eigen invulling
Uitdaging
Risicovolle spelmogelijkheden
Afwisseling
Vernieuwing
Plezier

2.3 Natuurlijke speelomgeving
2.3.1 Soorten natuurlijke omgeving voor risicovolle spelactiviteiten
Bomen
Bosjes
Gras
Heuvels
Natuurlijke elementen (water, aarde, zand, modder)
2.3.2 Mening over natuurlijke omgeving
Negatief
Prikkelplantjes
Poep
Afval
Nog te weinig aanwezig
Positief
Plezier
Avontuurlijk
Uitdaging
Affordances
Afwisseling in spelmogelijkheden
Fantasierijke verbeelding
Vrijheid in spelinvulling
Veilige speelomgeving
2.4 Ongestructureerde speelomgeving
2.4.1 Loose parts
Soorten
Informele plekken
Natuurlijke omgeving
2.4.2 Mening over ongestructureerde omgeving
Negatief
Behoeftte aan meer ongestructureerde omgeving
Juiste presentatie van <i>loose parts</i>
Positief
Affordances
Afwisseling in spelmogelijkheden
Fantasierijke verbeelding
Uitdaging
Vrijheid in eigen spelinvulling
Plezier

3. Invloed sociale omgeving op risicovol spelen in Lunetten-Zuid
3.1 Aanwezigheid (bevriende) leeftijdsgenoten
Stimuleren
Van elkaar leren
Helpen
3.2 Aanwezigheid ouders
Beperkend
Stimulerend
4. Risicovolle speelervaring in Lunetten-Zuid
4.1 Gevoel tijdens risicovol spelen
Grenzen verleggen en risico's nemen
Risico-inschatting
Spannend
Zelfvertrouwen
Plezier
Trots
4.2 Beoordeling risicovolle speelsituatie in Lunetten-Zuid
Risicovolle speelkwaliteit
Aanbod van risicovolle speelelementen
Variatie en afwisseling in risicovolle speelelementen
Aanwezigheid en vindbaarheid risicovolle speelplekken
4.3 Behoeftte aan meer risicovolle spelactiviteiten in Lunetten-Zuid
Ja
5. Stimuleren in het maken van risicovolle spelkeuzes in Lunetten-Zuid
5.1 Risicovolle spelkeuzes stimuleren door nudging
Ondefiniceerbare speelruimte bieden
5.1.1 Onbewuste reactie
Positief (stimulerend)
Geen reactie
5.1.2 Bewuste reactie
Positief (stimulerend)
5.1.3 Effectiviteit
Kanttekening
Meerdere plekken
Pijlen
Fijne plantjes