

DROST + VAN VEEN ARCHITECTEN

# BOUWEN VOOR KINDEREN



## INLEIDING

Voor opvang- en onderwijsinstellingen bieden nieuwbouw, maar ook verbouw en renovatie, unieke kansen om ruimtegebruik en gebruiksfilosofie op elkaar af te stemmen. Ook in situaties waarbij meerdere partijen met elkaar samenwerken binnen één gebouw. Dit is te realiseren door in een vroeg stadium veel aandacht te besteden aan specifieke eisen en wensen van de opdrachtgevers en alle eindgebruikers. Dat doen we door samen met de opdrachtgever en de eindgebruikers het ontwikkelproces aan te gaan. Dat is altijd een kwestie van dialoog. Daarbij maken we behoeftes, problemen én oplossingen inzichtelijk met relatieschema's, ruimtelijke schetsen en maquettes. Vaak vinden we in deze fase mogelijkheden waar van te voren niet aan gedacht was. Vervolgens begint het 'puzzelen' totdat alle eisen en wensen in elkaar grijpen in het uiteindelijke gebouw.

Al meer dan vijftien jaar hanteert Drost + van Veen architecten deze beproefde aanpak voor het ontwerpen van gebouwen voor kinderen. Een aanpak waarmee we de pedagogische visies en de wensen van onze opdrachtgevers vertalen naar gebouwen met een doordachte functionaliteit. Gebouwen die gezond en duurzaam zijn, een veilige en vertrouwde omgeving bieden én die kinderen aanspreekt en uitdaagt.

Startpunt van het proces is altijd de functionaliteit: Hoe wordt het gebouw gebruikt? Door wie? Maar ook: Hoe passen veiligheid, vertrouwdheid, beheersbaarheid en uitdaging bij elkaar? Hoe gaan we om met wet- en regelgeving? Waar kunnen we de beleving versterken? Wat wordt de identiteit van het gebouw? Hoe past het gebouw het best in de omgeving? Hoe maken we het gebouw duurzaam en flexibel? Hoe wordt het financieel haalbaar? En hoe zorgen we ervoor dat het ontwerpteam blij kan met het eindresultaat?

In ons ontwerpproces hanteren we een aantal vaste uitgangspunten. Deze hebben we beschreven aan de hand van zes thema's: Aansprekend en herkenbaar, Uitdagend, Functioneel en flexibel, Veilig en vertrouwd, Een frisse school, Duurzaam en energiezuinig.



# 1

---

## AANSPREKEND EN **HERKENBAAR**

Voor kinderen is de identiteit van een gebouw zeer belangrijk. Een identiteit die niet betuttelend of kinderachtig is, maar wel aansprekend en herkenbaar. Onze zoektocht naar de juiste vorm is steeds daarop gericht.

## *We maken 'volwassen' gebouwen, die zich door kinderen makkelijk laten omschrijven.*

**HERKENBAAR** Kinderen brengen vanaf jonge leeftijd een groot deel van hun leven door in verschillende vormen van opvang, onderwijs en recreatie. In de belevingswereld van kinderen zijn opvang en school belangrijke 'ankerpunten' in hun prille leven. Met sterke emoties die gekoppeld zijn aan het ouderlijk huis en aan de crèche en school. Daarbij is een school het eerste collectieve gebouw dat kinderen bewust leren kennen. Een herkenbaar gebouw draagt bij aan de ruimtelijke bewustwording van het kind en aan het socialisatieproces.

**STERKE PROFILERING** Het ontwikkelen van een nieuw of vernieuwd gebouw is voor opdrachtgevers en gebruikers een uitgelezen kans om door middel van het gebouw de identiteit, de cultuur en zijn visie uit te dragen. Dit maakt ook een sterkere profilering mogelijk. Zijn beeld van de verhouding tot de omgeving, de openheid, zijn mensvisie, zullen in het gebouw terug te vinden moeten zijn.

**HELDERE IDENTITEIT** Vorm en materiaalgebruik zijn doorslaggevend voor de identiteit van een gebouw. De vorm moet daarbij helder zijn, en ongeacht de grootte van het programma, in schaal aansluiten bij de belevingswereld van een kind. In een school- of opvanggebouw moet een kind zich op zijn gemak voelen om zich optimaal persoonlijk te kunnen ontplooiën.

Het materiaalgebruik moet bovendien herkenbaar en eerlijk, maar ook uitdagend zijn. Een gevel mag bijvoorbeeld aangeraakt worden en nieuwsgierigheid opwekken. Zo kan het bijdragen aan een positieve ervaring van het kind.



*Bij het MFA De Zonneboom is gekozen voor een duidelijke vorm die de identiteit van het gebouw bepaald. Het wordt één volume door de toepassing van één materiaal voor kap en gevels. Veelkleurige natuurlijke materialen: keramische leien.*

## 2

---

# UITDAGEND

Kinderen hebben een natuurlijke nieuwsgierigheid en ontdekkingsdrang.

We geven dat niet alleen de ruimte, we stimuleren het ook. Door in te spelen op de belevingswereld van het kind.



## *We willen het spelende, ontdekkende kind de ruimte bieden. Op een verantwoorde manier.*

Kinderen hebben een natuurlijke nieuwsgierigheid en ontdekkingsdrang. We geven dat niet alleen de ruimte, we stimuleren het ook. Door in te spelen op de belevingswereld van het kind.

**BELEVING** De belevingswereld van kinderen verandert en wordt de laatste jaren steeds sterker bepaald door prikkels van buitenaf. Televisie, internet, sociale media, sms, e-mail en telefoon spelen een groeiende rol in hun dagelijkse leven. Temidden van deze nieuwe media zijn er echter veel eigenschappen die waarschijnlijk nooit zullen veranderen. Zoals het zoeken naar de eigen identiteit, het verlangen naar individualiteit maar nog wel afhankelijk zijn van de groep, het openstaan voor nieuwe ontwikkelingen en zin in spel, sport en vermaak. In een wereld die steeds virtueel lijkt te worden, willen kinderen 'in real life' geïnspireerd worden om de tastbare werkelijkheid te ontdekken. We maken onze gebouwen beleefbaar door bijvoorbeeld gemeenschappelijke versus besloten plekken te maken en door combinaties van harde en zachte materialen. Door mogelijkheden te scheppen om naast de concentratieplekken ook te kunnen rennen, kortom: de fysieke wereld eigen te maken.

**ONTDEKKEN** In een gebouw waarin kinderen zich veilig en lekker voelen kan de natuurlijke exploratiedrang zich ten volle ontwikkelen. Maar dan moeten ze daartoe wél uitgedaagd worden. In onze ontwerpen doen we dat op verschillende manieren. Bijvoorbeeld door het creëren van doorkijkjes op een hoogte die vooral kinderen zullen ontdekken, of door het maken van een 'vergeten' ruimte onder een trap, die zo wordt vormgegeven dat kinderen worden geprikkeld om er iets mee te doen.

Het is ook van belang dat er iets te ontdekken valt. Plekjes om even half verborgen te zitten smoezen of om juist een spontane opvoering te organiseren. Of een gevel van een gebouw die uitdaagt om 'veroverd' te worden.



*De aula van de basisschool De Prinsenhof ligt centraal in het gebouw, grenzend aan de lokalen. De aula kan ook als leerdomein gebruikt worden. Door een koppeling aan het speellokaal ontstaat een grote ruimte die zich goed leent voor ren- en balspelletjes.*

# 3

---

## FUNCTIONEEL EN **FLEXIBEL**

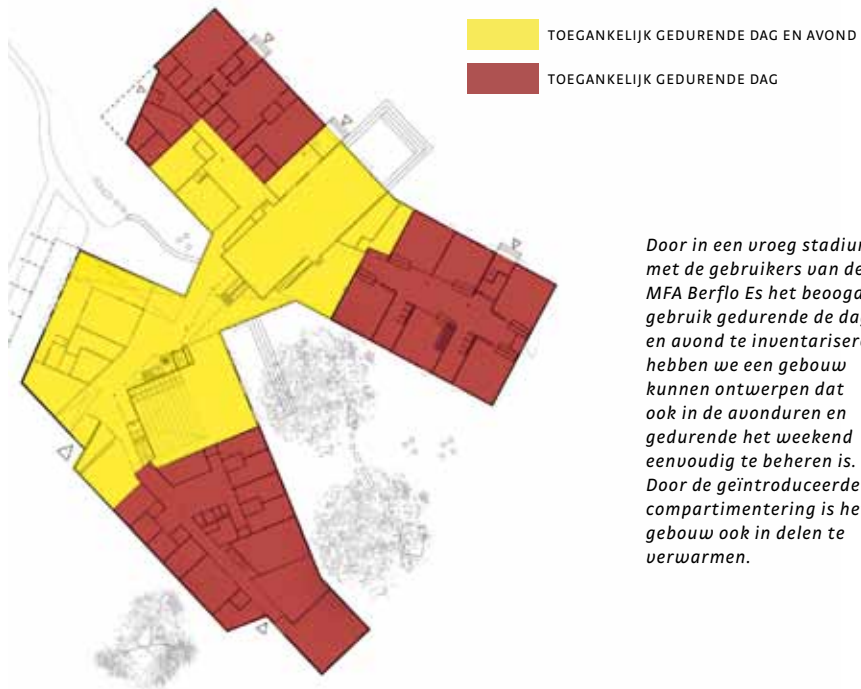
Hoe ontwikkel je een gebouw dat niet alleen voldoet aan de gewenste functionaliteiteisen, maar ook nog verrast door inventieve oplossingen? Deze vraag stellen we onszelf bij elke ontwerpogave. Daarbij kijken we tevens naar de toekomst. Kan het gebouw straks nieuwe ontwikkelingen en andere inzichten aan? En bij samengesteld programma's van meerdere gebruikers, is altijd de kernvraag: Hoe bereiken we inhoudelijke en ruimtelijke synergie?



## *De eindgebruikers staan in onze ontwerpen centraal. Waar hebben de kinderen en de begeleiders behoefte aan?*

**INSPelen OP VERANDErINGEN** Bestaande scholen zijn vaak gerealiseerd in een tijd dat klassikaal onderwijs de norm was. De huidige onderwijspraktijk vraagt echter om flexibele ruimtes die, dan weer voor grote, dan weer voor kleine groepen geschikt moeten zijn. Daarnaast nemen schoolgebouwen steeds meer sociaal-maatschappelijke functies op. Het gebeurt steeds vaker dat schoolgebouwen transformeren tot publieke, stedelijke accommodaties met een multifunctioneel programma, zogeheten Multi Functionele Accommodaties (MFA), die het maatschappelijke middelpunt van een wijk vormen.

**BEHEERSBAAR** In geval van meerdere gebruikers in een multifunctioneel gebouw maken een juiste zonering en een heldere dag- en avondsituatie het gebouw beheersbaar. Zo is grote winst te realiseren in ruimtegebruik door de verschillende gebruikers. Bijvoorbeeld door dubbelgebruik van bepaalde ruimten, zoals een mediatheek of een handvaardigheidlokaal. De verschillende functies in het gebouw hebben ook gevolgen voor de inrichting van de buitenruimte. Daarnaast moet altijd goed gekeken worden naar de problematiek van halen en brengen, het stallen van fietsen en autoverkeer. De posities van de (speel)pleinen en ingangen moeten hierop zorgvuldig worden afgestemd. Immers: een goed en veilig gebouw begint niet pas bij de voordeur.



*Door in een vroeg stadium met de gebruikers van de MFA Berflo Es het beoogde gebruik gedurende de dag en avond te inventariseren hebben we een gebouw kunnen ontwerpen dat ook in de avonduren en gedurende het weekend eenvoudig te beheren is. Door de geïntroduceerde compartimentering is het gebouw ook in delen te verwarmen.*

**FUNCTIONEEL** Ons ontwerpproces start met het kijken naar de gewenste functionaliteit. Deze zal beschreven zijn in een Programma van Eisen en zal aansluiten op de visie van de opdrachtgever en zijn gebruikers. Daarnaast zijn er vaak ook specifieke wensen. Door intensieve gesprekken met gebruikers en opdrachtgevers door alle fases van het ontwerp, ontstaat een groeiend begrip van het gewenste gebruik van het gebouw. Dit begrip stelt ons in staat om tot inventieve functionele oplossingen te komen.

**FLEXIBEL** Flexibiliteit is een standaard uitgangspunt bij onze ontwerpen, waarbij mogelijk dubbel gebruik van ruimten een belangrijk aandachtspunt is. Een gebouw moet immers in staat zijn om zich in de loop van de tijd aan veranderende eisen van de gebruikers aan te passen. Plafonds, draagconstructies, installaties en binnenwanden moeten hierop zijn voorbereid.

**OPTIMALE OPLOSSING** Zijn alle eisen en wensen duidelijk? Dan brengen wij het scala aan mogelijkheden en kansen in beeld. Zo kunnen opdrachtgevers de optimale oplossing kiezen die het best past bij de eigen manier van werken en de gekozen samenwerking. Onze ervaring leert dat zodra wij de reeds bestaande ideeën van de opdrachtgever naar een ruimtelijke vorm vertalen, middels ruimtelijke schetsen en maquettes, dit vaak leidt tot gewijzigde inzichten wat betreft het mogelijke gebruik van het toekomstige gebouw.

