

## **Toelichting op het ontwerp van de speelplek bij de Wingerd**

### **Op deze knusse speelplek gaan we veel speeltoestellen plaatsen**

Er komt een speelschip, deze is uitgerust met een **"Scan to Play" QR-code**. Deze code nodigt ouders uit om samen met hun kinderen te spelen. Via een smartphone biedt de code extra speelwaarde in de vorm van vier geluiden (zoals een toeter of motorgeluid), zoekspelletjes, werkopdrachten en de mogelijkheid om een leuke Snapchatfoto te maken voor vrienden en familie. Het schip is opgebouwd uit drie delen: de voorsteven, de stuurhut/machinekamer en de achtersteven. Op de achtersteven kunnen kinderen zelf de schroef bedienen, op commando vanuit de machinekamer. Deze bevindt zich onder de stuurhut en is verbonden door middel van een spreekbuis. Aan de voorsteven kunnen kinderen het anker hijsen of laten zakken, al naar gelang ze uitvaren of juist thuiskomen. Door het hele schip verspreid kunnen kinderen allerlei tactiele elementen vinden, evenals zitplekken.

Het stuurhuis is te bereiken via een net van touwen of een trap en via de glijbaan kunnen kinderen weer naar beneden glijden.

Passend bij het thema plaatsen we een zeehond als veerwip en een driedelig duikelrek.

De bestaande dubbele schommel hergebruiken we en passen we qua kleurstelling aan, zodat deze aansluit bij het speelschip.

We betrekken de stoep bij de speelplek, hier leggen we een hinkelbaan aan.

Onder de speeltoestellen leggen we groen kunstgras aan. Onder het speelschip is dit blauw zodat het net lijkt alsof het schip in het water ligt.