



# FOTOVERSLAG ONTWERPLAB 1

VOOR GROENE PLEKKEN NDSM-WERF: DOKPARK EN KRAANSPOOR

Gemeente Amsterdam

17 DECEMBER 2024



Het 1e Ontwerplab voor het Dokpark en de Kraanspoorstrook vond plaats in het NDSM-theater. Zo'n 20 mensen die wonen en soms ook werken op de NDSM-werf kwamen hier bij elkaar. We startten de avond met een interactieve kennismakingsronde waarbij gebruik werd gemaakt van willekeurige foto's.

Deelnemers kozen een foto die hun belangrijkste wens voor de plekken vertegenwoordigde en deelden hun verhaal met de andere deelnemers aan hun tafel. Deze kennismaking vormde een laagdrempelige manier om het gesprek op gang te brengen en eerste ideeën te verzamelen.

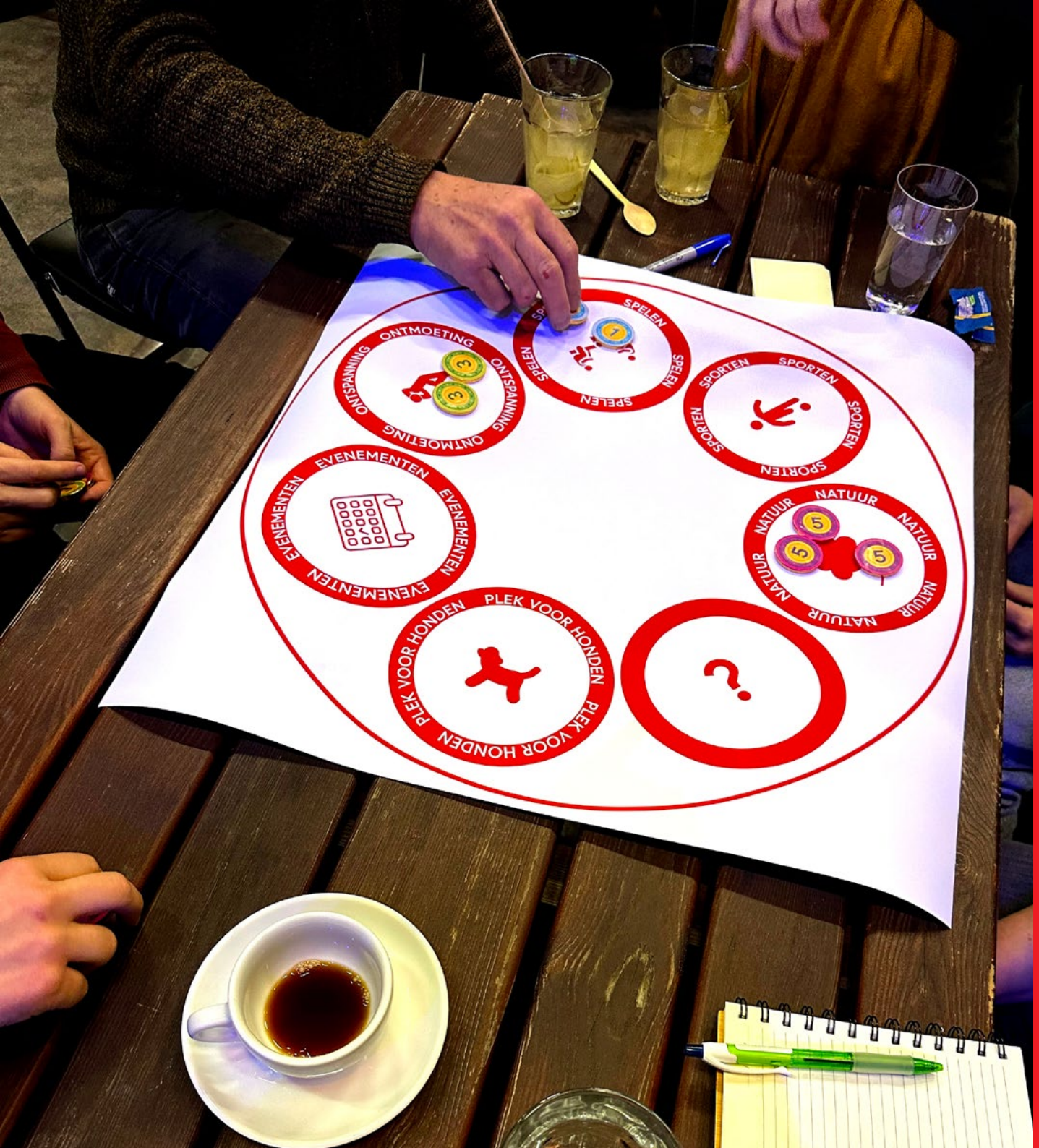
Mensen vertelden over wat zij graag in de parken zouden willen zien, gebaseerd op de gekozen foto's. Dit is in steekwoorden hieronder weergegeven.



Na de kennismaking volgde een toelichting door de gemeente Amsterdam over het belang van buurtparticipatie bij de ontwerpen. Vervolgens werd het participatieplan gepresenteerd met daarin de verschillende processtappen, keuzemomenten en een overzicht van de aankomende Ontwerplabs waar bewoners weer aan deel kunnen nemen.

Een belangrijk onderdeel van de avond was het delen van de resultaten van de online vragenlijst. Deze inzichten werden gepresenteerd en zijn terug te lezen in het verslag die online staat. De aanwezigen kregen de gelegenheid om vragen te stellen. Verder stelden de ontwerpers van de gemeente zich voor en vertelden zij hoe zij als ontwerpers naar deze plekken kijken.






Hierna begonnen we met het participatiespel Poen voor Groen. Het doel van dit spel was om in groepjes te praten over de prioritering van wensen voor het gebied, waarbij zowel het Kraanspoor als het Dokpark samen werden genomen.

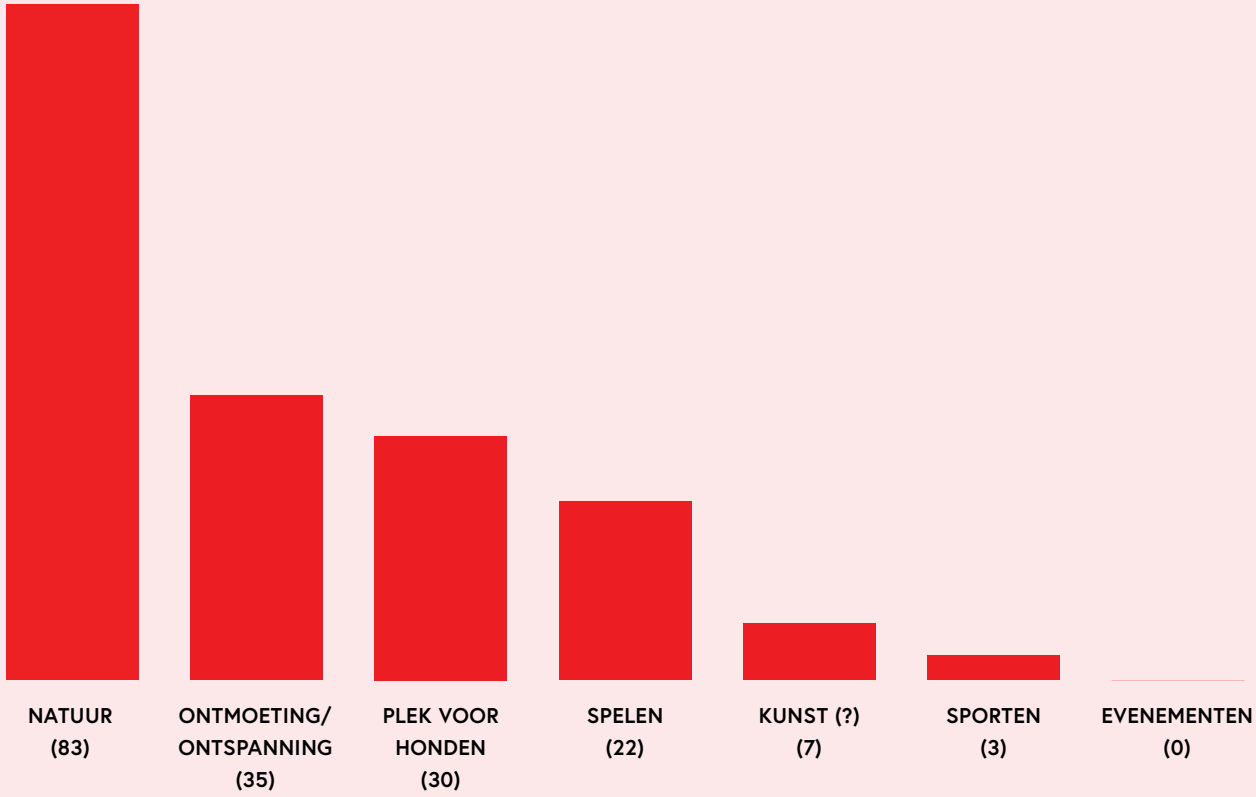
Iedere deelnemer kreeg 3 munten van verschillende waarden (5, 3 en 1) om te verdelen over een speelbord met cirkels voor: spelen, ontspanning & ontmoeting, natuur, sporten, plek voor honden en evenementen. Aan elke tafel werkten de deelnemers samen aan één gezamenlijke uitkomst. Met behulp van referentiekaarten van bestaande parken konden ze controleren of hun keuzes het gewenste type park zouden opleveren. Als dit niet het geval was, konden ze hun munten en punten nog herverdelen voordat ze de definitieve prioritering per tafel presenteerden.

# POEN VOOR GROEN

Het spel 'Poen voor groen' werd aan vier tafels gespeeld tijdens het eerste ontwerplab. Het spel bestond uit twee rondes. In de eerste ronde kreeg iedere deelnemer een eigen budget om te verdelen over verschillende categorieën. Hierbij lichtte elke deelnemer toe waarom zij bepaalde keuzes maakten. In de tweede ronde bekeken de deelnemers gezamenlijk het totaalplaatje van hun investeringen en vergeleken dit met bestaande referentieparken. Op basis daarvan konden ze in overleg besluiten om het geld anders te verdelen om tot een gewenst eindresultaat te komen. Op de volgende pagina's worden de verschillende rondes en uitkomsten per tafel beschreven.

ALGEMENE CONCLUSIE VAN ALLE TAFELS.

In totaal hebben 20 deelnemers hun voorkeuren aangegeven door elk 9 punten te verdelen (met muntjes van 5, 3 en 1 punt). De resultaten laten een duidelijke voorkeur zien voor natuur, die met 83 punten veruit de hoogste score behaalde. Op de tweede plaats kwam ontmoeting en ontspanning met 35 punten, gevolgd door een plek voor honden met 30 punten. Speelgelegenheid kreeg 22 punten toegewezen. Interessant is dat bij het vraagteken, dat 7 punten kreeg, alle deelnemers aan kunst dachten. Sporten werd als minder belangrijk gezien met slechts 3 punten, terwijl evenementen geen punten kregen toegewezen.



# TAFEL 1

## RONDE 1




Het meeste geld is ingezet op natuur (28), op afstand gevolgd door ontmoeten (18) en een plek voor honden (9). De categorie evenementen kreeg geen punten. Spelen en sporten elk 3. Duidelijke prioriteiten in de groep dus.

## RONDE 2




Er is geschoven met de munten; natuur 30, ontmoeten 10, spelen 1. Wel werd er in het gesprek nog 1 munt op het vraagteken gelegd: een investering in kunst.

## CONCLUSIE




Rietlandpark en Woeste Westen komen eruit als referentieparken. Deze passen best goed, maar het moet niet precies zoals deze parken worden. Het gaat om de uitstraling van deze plekken: natuur om in te lopen, met gelaagdheid in het groen, waar ook plek voor honden in geintegreerd is. Met knusse hoekjes om in rust te genieten van de zon.

# TAFEL 2

## RONDE 1




Het meeste geld is ingezet op spelen (19) en plek voor honden (19), gevolgd door natuur (17). Lager scoorde ontmoeting (7) en het vraagteken (1) dat staat voor een creatieve uiting/kunst. Zowel evenementen als sporten kregen geen punten aan deze tafel.

## RONDE 2




Er is niet meer geschoven met de muntjes maar uit de discussie kwam naar voren dat bewoners de hoogste prioriteit geven aan rust, groen en veiligheid in de wijk. Er werd benadrukt dat eventuele speelplekken goed afgeschermd moeten worden van weg en water voor de veiligheid van spelende kinderen. De mening over een hondenloslooppplek waren verdeeld, maar anderzijds wordt het belang/nut hiervan wel onderkent. Daarnaast was er specifieke aandacht voor het beperken van geluidsoverlast, met name in het gebied rondom Kraanspoor.

## CONCLUSIE




Dit groepje heeft vier sfeerbeelden gekozen: de Tasmanstraat vanwege de hondenlosloopstrook, het Woeste Westen vanwege natuur en spelen, het Eerste Marnixplantsoen vanwege de skatebaan, en het Stenen Hoofd vanwege de uitstraling die past bij de NDSM-werf (niet vanwege de evenementen).

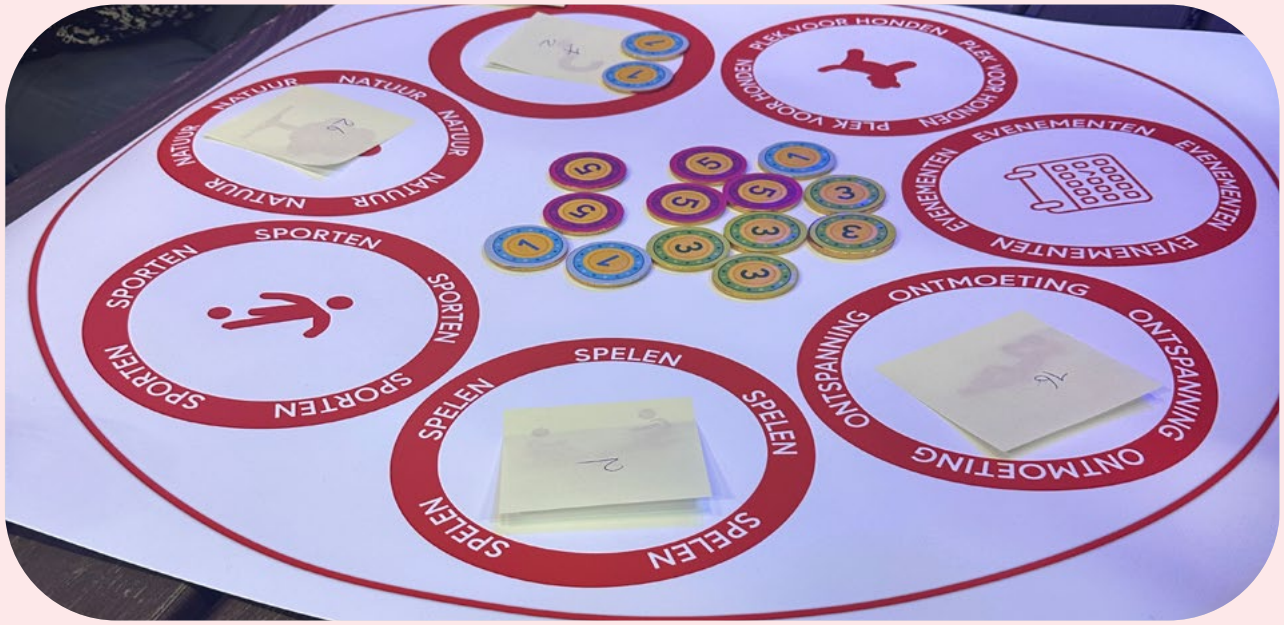
# TAFEL 3

## RONDE 1




Het meeste geld is ingezet op natuur (26 punten), gevolgd door ontspannen en ontmoeten (16 punten). De wens voor ontmoetingsplekken zoals bankjes, een koffiekarretje en een buurttuin kwam ook sterk naar voren. Wandelen door de natuur wordt gezien als een belangrijk aspect van ontspanning, waarbij natuur en ontspanning hand in hand gaan volgens de bewoners. Spelen kreeg 2 punten en het vraagteken kreeg 1 punt.

## RONDE 2 & CONCLUSIE




Tijdens de tweede ronde werd er een extra munt toegekend aan het vraagteken voor het idee van een multifunctioneel kunstwerk dat ontmoeting en creativiteit moet stimuleren. De bewoners kozen als referentie een combinatie van het Rietlandpark en het Woeste Westen.

De uiteindelijke visie toont een duidelijk wens voor een park waar natuur en biodiversiteit centraal staan, met ruimte voor ontspanning en ontmoeting die het buurtgevoel versterken. Het geheel moet speels en uitnodigend zijn, waarbij alle generaties zich welkom voelen en er een sterke focus ligt op verbinding tussen bewoners.

# TAFEL 4

## RONDE 1




Het meeste geld is ingezet op natuur (10), met de voorkeur voor de combinatie van bomen en lage beplanting (struiken en bloemen). Hierna volgde een plek voor honden (4), ontmoeting en ontspanning (3) en het vraagteken voor een kunstwerk (1).

## RONDE 2 & CONCLUSIE




Tijdens de tweede ronde van het participatiespel bleek het een uitdaging om de eerdere gemaakte puntenverdelingen te matchen met de voorbeeldparken. De deelnemers kwamen uiteindelijk tot een interessante tussenoplossing door te kiezen voor een combinatie van twee verschillende parkstijlen: de meer geordende aanpak van de Tasmanstraat en de natuurlijkere uitstraling van het Rietlandpark. In deze ronde werd ook nog een laatste aanpassing gemaakt in de puntenverdeling, waarbij twee punten werden verschoven van de honden-categorie naar kunst. De bewoners zouden het mooi vinden als in het ontwerp plek is voor zowel open ruimtes waar veel mensen samen kunnen zijn, als meer afgesloten plekjes waar een enkeling de rust kan opzoeken.

**Voor meer informatie:**

**Website**
https://www.amsterdam.nl/projecten/ndsm-werf/meedoen-ndsm-werf/

**Email:**
ontwikkeling.ndsm-werf@amsterdam.nl