

SCHETSONTWERP

Het ontwerp bevindt zich in een rijk archeologisch gebied. Wij streven ernaar om het verhaal van de ondergrond, met name de tijd van jagers en verzamelaars, tot leven te brengen. Het ecologisch ingerichte park beeldt de geschiedenis van jagers en verzamelaars uit: van het trekken en zwerven, tot het samenkomen, schuilen en verzamelen van voedsel. Diverse functies en activiteiten zijn gebaseerd op deze thema's, waardoor zowel kinderen als volwassenen kunnen kennismaken met het eeuwenoude verhaal van deze plek.

ELLEMENTEN EN OBJECTEN

1. JOP
2. Zitrand in heuvel
3. Touwhangmat
4. Lounge bank
12. Plukbos
14. Kleinschalige akker
15. Kabelbaan
16. Wilgenteenhutten
17. Speelboom
18. Hondenspeelplek
20. Trapveldje annex buitenlokaal
21. uitkijkplateau

LANDSCHAPPELIJKE ELLEMENTEN

9. Patrijzenhaag, Bosplantsoen en grondlichaam
11. Solitaire boom op verhoogd grondlichaam
19. Keverbank

PADEN

5. Fiets- en wandelpad naar de school
6. Halfverharding pad; vlonderpad 1,5 tot 2 meter breed (optie)
7. Halfverhardingspad 2,5 meter breed
- 7a. Avontuurlijk fietspad
8. Maaipad, 2,5 meter breed

