

# Spelenderwijs meer bewegen

Verslag

LAMP



Lukas Penning  
Alexandra Koopman  
Marit Schoneveld  
Pieter Oosterling  
At2f  
2023-2024

# Inhoud

Voorwoord.....	3
<b>Deelopdracht 1</b>	
Onderzoek Cultural Probe.....	4
<b>Deelopdracht 2</b>	
Oriëntatie bestaande producten.....	5
<b>Deelopdracht 3</b>	
Oriëntatie spelelementen.....	6
<b>Deelopdracht 4</b>	
Analyse onderzoek Cultural Probe.....	7
<b>Deelopdracht 5</b>	
Ideegeneratie.....	9
<b>Deelopdracht 6</b>	
Spuug Model.....	10
<b>Deelopdracht 7</b>	
Gebruiksonderzoek.....	11
<b>Deelopdracht 8</b>	
Tussenpresentatie.....	12
<b>Deelopdracht 9</b>	
Definitief ontwerp.....	13
<b>Deelopdracht 10</b>	
Eindpresentatie.....	17
<b>Nawoord.....</b>	18

# Voorwoord

Wij zijn team LAMP en voor dit project moeten wij een spelvorm die de fysiek actieve levensstijl van chronisch zieke kinderen van zeven tot twaalf jaar stimuleert. Dit gaan wij doen door deelopdrachten te maken zodat we uiteindelijk tot een eindontwerp gaan komen. Ook heeft de opdrachtgever verschillende eisen gegeven waar het product aan moet voldoen, zoals: het product moet altijd veilig gebruikt kunnen worden, het product moet herbruikbaar zijn en 8 tot 10 mensen moeten het product leuk of heel leuk vinden om te spelen.



# Deelopdracht 1

## Onderzoek Cultural Probe

Bij deze deelopdracht hebben wij een boekje gekregen dat we moesten invullen. Het doel van deze Cultural Probes is dat wij bewust worden van onze eigen gewoontes bij een bepaald product of situatie. De soort vragen die wij moesten invullen zijn bijvoorbeeld: Wat helpt jou het meest om door te zetten? Speel je een spel liever binnen of buiten? Hoeveel dagen fiets je naar school per week? Ook vroeg de opdrachtgever, voor de mensen die het wilde, om het boekje in te leveren. Met die boekjes wordt door de opdrachtgever wetenschappelijk onderzoek gedaan. Bij deelopdracht 4 hebben wij met de Cultural Probes meer onderzoek gedaan. Hieronder zie je plaatjes uit de Cultural Probe.



## Deelopdracht 2:

### Oriëntatie bestaande producten

Bij deze deelopdracht hebben wij 13 spellen waarbij je beweegt in een tabel gezet met speleigenschappen van de spellen (prijs, leeftijdslimiet, aantal spelers, of het elektrisch is en hoeveel moeite het kost). Deze tabel hebben we ook uitgebreid op een poster gemaakt.



Spellen	Prijs	Leeftijd(limiet)	Aantal	Elekt risch	Energie (schaal $\frac{1}{6}$ )
Twister	€25	vanaf 6 jaar	min. 2 pers.	Nee	2
Voetbal	€15	vanaf 5 jaar	min. 1 pers.	Nee	4-5
fitbit	€100	geen	1 pers	Ja	4-5
Basketbal	€20	vanaf 4 jaar	min. 1 pers	Nee	4-5
Just dance	€25	vanaf 3 jaar	min. 1 pers	Ja	3
Hockey	€100	vanaf 4 jaar	min.1 pers	Nee	4-5
levend stratego	€5	vanaf 5 jaar	10 tot 40	Nee	3-4
sjoelen	€60	vanaf 6 jaar	min. 2 pers	Nee	1-2
honkbal	€35	vanaf 8 jaar	min. 4 pers	Nee	4-5
switch/wii sports	€30	vanaf 7 jaar	min. 1 pers	Ja	2
tikkertje	€0	vanaf 4 jaar	min. 3 pers	Nee	5
levend kruisje rondje	€0	vanaf 4 jaar	min. 2 pers	Nee	3
touwtje trekken	€10	vanaf 3 jaar	min. 2 pers	Nee	3

We hebben het schema overzichtelijker en aantrekkelijker gemaakt op een poster. Er staat eigenlijk precies hetzelfde in als in de poster

# Deelopdracht 3

## Oriëntatie spelelementen

De opdrachtgever heeft ons gevraagd om in een duidelijke collage meerdere beweegspellen in te zetten. Wij hebben voor veel verschillende dingen gekozen, want sommige spellen moeten binnen en andere buiten. *Twister* moet bv. binnen en *touwtjespringen* buiten. In het college zit dus veel variatie, want sommige producten zijn elektrisch en andere dingen zijn juist online. In de eerste foto zitten 10 plaatjes van verschillende beweegspellen. Op plaatje 2 zie je aan de bovenkant twee buitenspellen. In het midden van het plaatje zie je Plekken om E-sports te spelen. Onderaan zie je de elementen van spellen.

collage deel 2 (afb. 2) ↓



Spelenderwijs meer bewegen



collage  
deel 1  
←(afb. 1)

# Deelopdracht 4

## Cultural Probe

### Inleiding Cultural Probe

Wij hebben de opdracht gekregen om de data te analyseren die we hebben gekregen uit de *Cultural Probe*. Wij hebben 6 boekjes genomen om te gaan analyseren, dit waren 4 jongens en 2 meisjes. Voor ons onderzoek wilden we ons vooral gaan richten op de motivatie. Wat motiveert mensen nou om te gaan sporten of bewegen?

### Vragen

Om antwoord te krijgen op de vraag: "Hoe motiveer je mensen om te gaan sporten of bewegen?" Hierom hebben wij een paar deelvragen gemaakt, die ons gaan helpen bij de hoofdvraag. Deelvragen: **Wat helpt jou het meest om door te zetten?,** **Dit vind ik het leukst/minst aan mijn beweging,** **Wat zorgt voor beweging?**

### Antwoord

Bij de meeste mensen staat **Doele** op nummer 1. Dat komt omdat mensen ergens naar toe willen werken. Wij nemen dit ook in ons spel mee, want het doel bij ons spel is om te winnen! Ook vinden mensen **plezier en vrienden(innen)** heel belangrijk bij een sport en motivatie. Mensen vinden vooral het vooraf bewegen of vooraf voorbereiden niet leuk. Ik bedoel hiermee dat mensen het naar hun sport toe fietsen en het bewegen bij het fietsen niet leuk vinden. Ook bijvoorbeeld warming-up of cooling-down vinden mensen minder leuk. In een spelvorm bedoelen ze vooral het klaarzetten van het spel. We hebben daarom gekozen om het spel niet langer dan 1 minuut te laten duren om het klaar te zetten. Een ander ding is **pijn**. Mensen vinden pijn, dus een hockey, honkbal of andere ballen of dingen die pijn doen niet leuk aan de sport. We nemen ook in ons onderzoek mee dat mensen van de vragenlijst binnen(sporten) het fijnst vinden. Ook vinden mensen met een trainer of mensen op hetzelfde niveau het fijnst om mee te trainen.

### Samenvatting

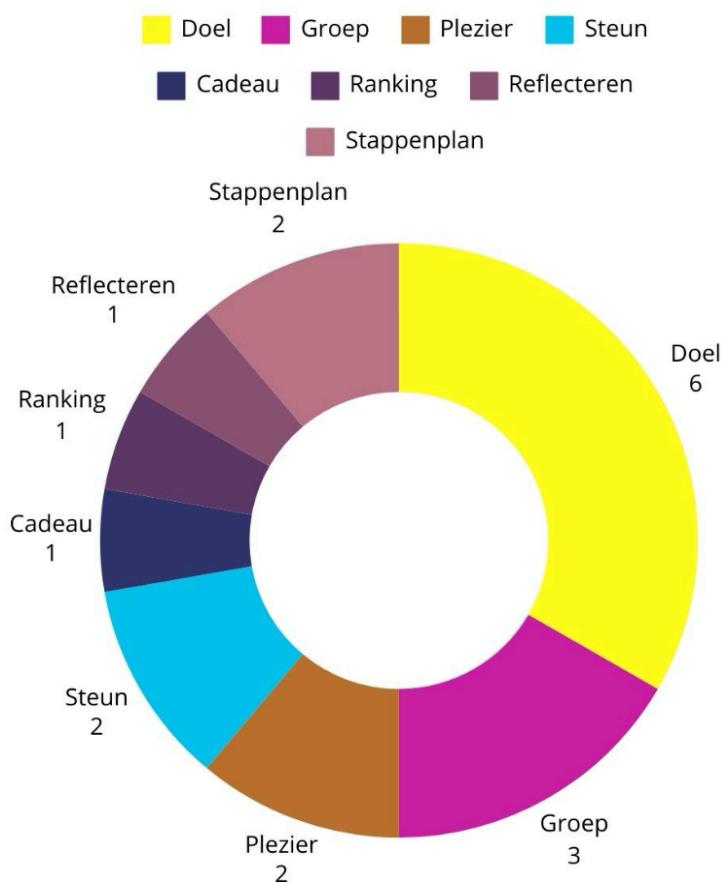
Op de vraag: Hoe motiveer je mensen om te gaan sporten of bewegen?  
Antwoorden wij met: Mensen vinden het fijn om ergens naar uit te kijken, in ons geval een doel. Ook willen ze plezier hebben en het met andere vrienden of vriendinnen doen. Er mag ook geen te lange klaar leg tijd zijn en geen pijn doen. Bij trainen vinden mensen juist het fijn om te trainen met gelijksoortige mensen met niveau of trainer.

## Extra Cultural Probe

Hoe vaak was ik elke dag van de afgelopen week actief?

Dagen↓	Niet	Een beetje	Gemiddeld	Vaak	Bijna Altijd
Maandag		I			I
Dinsdag	I	I			
Woensdag		I			I
Donderdag	I	I		I	
Vrijdag				I	I
Zaterdag					I
Zondag	II	II	I	I	

Wat helpt jou het meest om door te zetten?



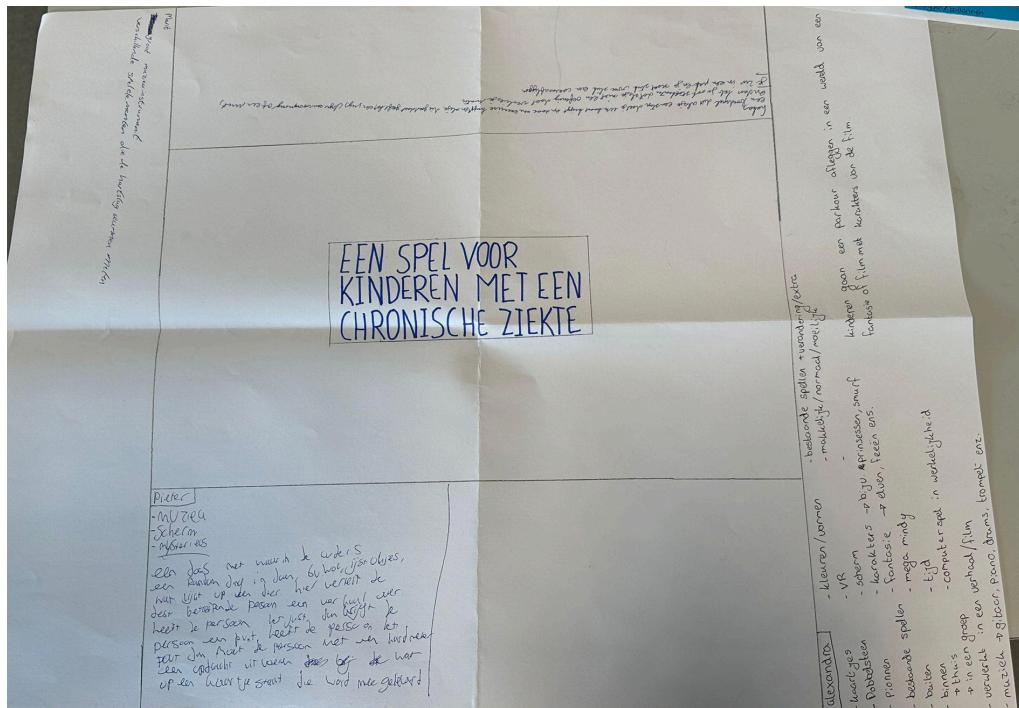
# Deelopdracht 5

## Ideegeneratie

Wij hadden met het hele groepje een brainstormsessie gehouden. Vervolgens hebben we met het groepje samen ideeën bedacht voor het spel en hebben we uiteindelijk het spel move madness bedacht.

Bij het brainstormen hadden we een aantal ideeën zoals:

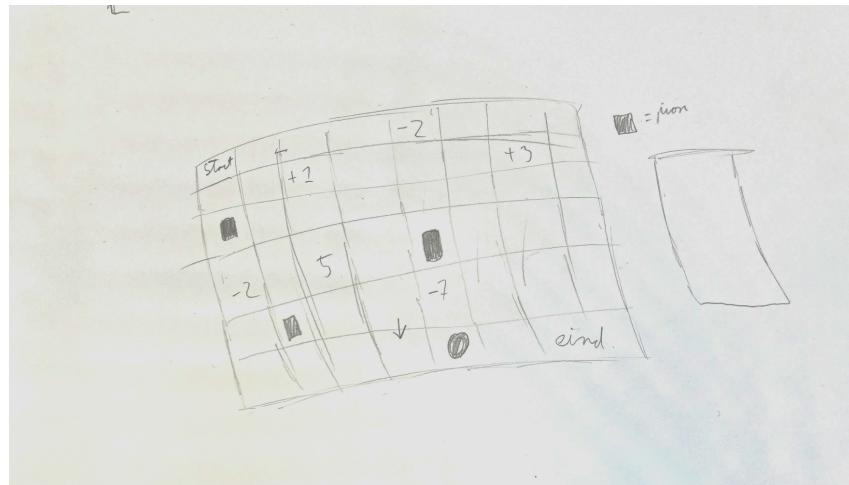
- een doos waarin een object in zit wat lijkt op een beest en dan moet je raden welk beest of dier het is.
  - een bordspel en meer (zie afbeelding hier beneden.)



# Deelopdracht 6

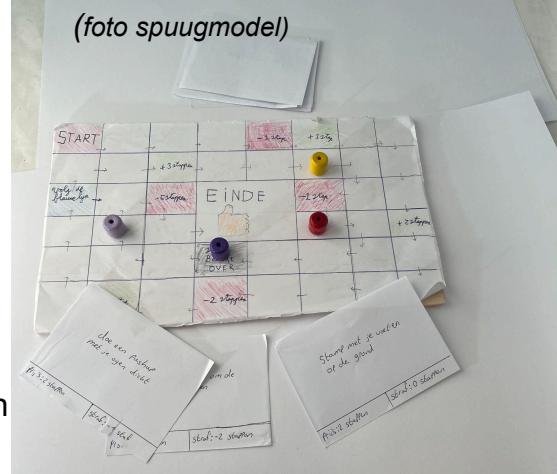
## Spuugmodel

Wij hadden een spuugmodel gemaakt om een voorbeeld te maken van het project. Wij hadden voor het spuugmodel ook een schets gemaakt om het uit te plannen hoe te maken. En daarna hebben we het uitgewerkt.



*Schets spuugmodel*

het spuugmodel werd ook uiteindelijk uitgewerkt tot een echt model. En het spuugmodel hadden wij getest met echte mensen en daardoor zijn we op conclusies gekomen dat het spel niet teveel voorbereiden is en leuk om te spelen. Ook moesten wij zorgen dat de kaartjes duidelijker waren en het bordspel zelf. We kregen ook nog feedback over de *power ups* en *power downs*, ze vonden dat we er meer moesten toevoegen. Dit hebben wij ook meegenomen in ons eindontwerp.



# Deelopdracht 7

## Gebruiksonderzoek

### ***Inleiding***

In dit onderzoek moesten we een spuugmodel maken. In deze Deelopdracht gaan we een onderzoeksplan maken en het spuugmodel testen.

→ Het doel van het onderzoek is het onderzoeken en verbeteren van de dingen waar we op gaan letten tijdens het testen van het spuugmodel. Zo hebben we vragen gemaakt die we antwoorden na het testen van het spuug model:

- Wie gaan we laten testen?
- Wat is de doelgroep?
- Wat vinden de testpersonen van het spel?
- Wat vinden de testpersonen van het ontwerp?
- Wat vinden ze leuk aan het spel en wat niet?
- Is het spel motiverend voor de doelgroep?
- Is het spel geschikt voor de doelgroep?
- Wat kunnen we aan het spuugmodel verbeteren voor het definitief ontwerp?

→ Dit onderzoek is belangrijk omdat we weten waar we op gaan letten en dan weten we wat we nog kunnen verbeteren aan dit ontwerp. De verwachte resultaten is dat de testpersonen zich wel gaan vermaken maar dat er aan het spuugmodel nog verbetering kan. Zo kunnen we bijvoorbeeld meer kleur toevoegen of meer opdrachten.

### ***Spel***

→ Het spel heet Move Madness, het is een bordspel en je moet met dat spel allemaal opdrachten uitvoeren. Je speelt het spel met maximaal 4 personen. Het spel bestaat uit pionnen, het bordspel, de spelregels, een doos en de spelkaarten.  
→ De spelregels komen later in het verslag terug. (blz. 14)

### ***Conclusie***

De conclusie is dat de testpersonen het spel leuk vonden en dat we het spuugmodel gaan verbeteren. Daarbij gaan we de structuur verbeteren, dat gaan we doen door het bordspel niet met karton maar met hout te maken. Ook gaan we dit verbeteren door het mooier maken van de spelkaarten, een doos toe te voegen en de vakjes op het spelbord mooier te tekenen. De testpersonen vonden het een leuk idee, maar vonden wel de tijd tussen de rondes lang duren dus we gaan dat veranderen ook vonden ze dat het niet echt altijd duidelijk was wat elk vakje deed.

*(We kunnen de video van de testpersonen helaas niet laten zien in een verslag)*

# Deelopdracht 8

## Tussenpresentatie

### Expert

Bij deze deelopdracht moesten wij een tussenpresentatie geven aan de expert. Aan de expert hebben wij het onderzoeksplan, het gebruiksonderzoek en bijbehorende conclusies gepresenteerd. De expert vond ons idee erg leuk en zag er veel potentie in. Als tip had ze gegeven om de dingen die waren opgevallen in de collage, die we bij deelopdracht 3 hebben gemaakt, terug te laten komen in het eindproduct. Hier hebben we ons aan gehouden en terug laten komen in het eindproduct.

### Documenten

Wij hebben meerdere documenten geleverd bij de tussenpresentatie. Wij presenteerden het spuug model, maar ook ons onderzoeksplan en gebruikersonderzoek. De expert vond dat we op een goede weg waren met de documenten, maar had nog een paar foutjes over de vragen die we hadden voor het gebruikersonderzoek. Deze hebben wij op tijd aangepast en hebben wij dit getest op mensen.



(foto van de expert, uit het opdrachtenboekje)

# Deelopdracht 9

## Definitief ontwerp

als definitief ontwerp hadden wij het spuugmodel vergroot opklapbaar gemaakt vierkant en een doos wij hadden het ook wat netter gemaakt met verf in plaats van een wit papiertje en met rechte lijnen en we hadden een spelregelboekje gem  
*foto definitief model*



# Spelregels

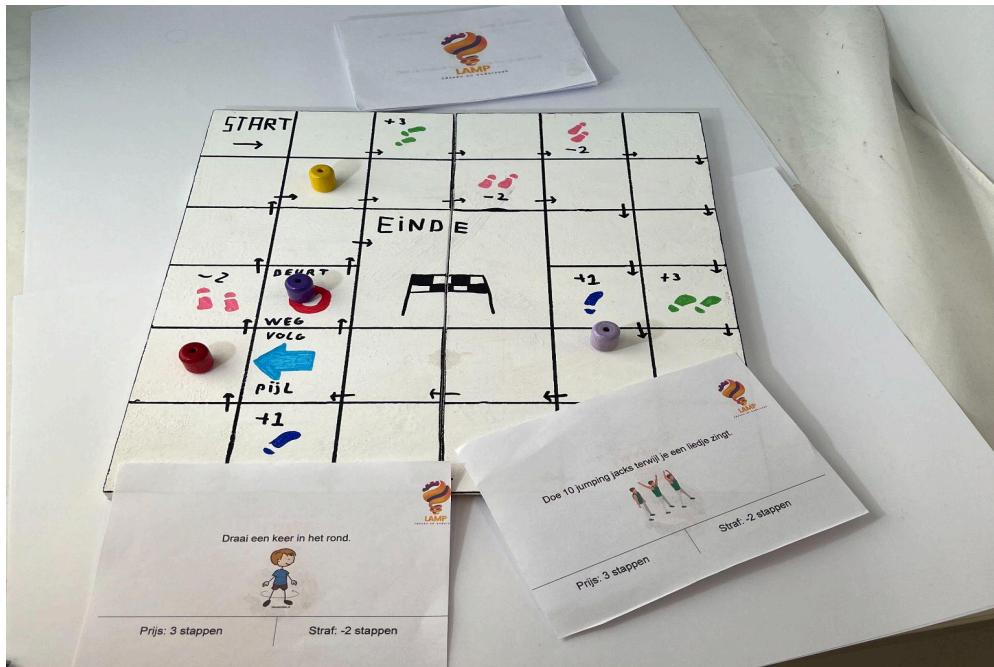


**Move Madness**

# Start van het spel

Leg het Beweegbord op de tafel en de stapel kaarten ernaast.

Om te beginnen kiest iedereen een kleur (rood, bruin, blauw, donkerblauw), en iedereen zet hun pionnen op het vakje start op het Beweegbord



## Speciale vakjes

**Groene vakjes:** Ga 3 vakjes vooruit.

**Rode vakjes:** Sla een beurt over.

**Blauwe vakjes:** Volg de blauwe pijl voor een shortcut.

**donkerblauwe vakjes:** Ga 1 vakje vooruit.

**Roze vakjes:** ga 2 vakjes achteruit.



## Loping van het spel

De jongste speler start met het spel door een kaartje van de stapel te pakken, lees wat er op het kaartje staat en doe de opdracht: als je de opdracht niet kan doen dan doe je de straf en als je het wel doet dan doe je de prijs. De eerste persoon bij het einde wint. (Het maakt niet uit of je er niet precies op landt.)



Spring 3 keer op en neer met je handen op je hoofd.



---

Prijs: 2 stappen

Straf: -1 stap

*Voorbeeld kaartje*

## Einde van het spel

Als iemand op het eindvak is geland (maakt niet uit of je er precies op landt.) De persoon die hierop is geland mag voor de rest van de dag erover opscheppen. Daarna moeten de personen die nog niet zijn gefinisht door blijven spelen voor 2de en 3de plaats.

# Deelopdracht 10

## Eindpresentatie

### Presentatie

Wij hebben van de opdrachtgever de opdracht gekregen om een presentatievideo te maken. Meestal moeten wij ons product op het einde pitchen door middel van een presentatie, maar ze hebben deze keer gekozen voor een presentatievideo. Wij vonden dit leuk, want je hoeft niet zenuwachtig voor een camera te zijn. Ook kan je elk moment kiezen voor de opname.

[Move madness](#)



### Video

Wij hebben een video gemaakt waarin we ons product pitchen.

(foto uit Move Madness video ↑)

Wij leggen in die video uit: hoe het spel werkt, conclusie en samenvatting van ons onderzoek naar de *Cultural Probe* en wat de voordelen zijn van dit spel spelen. Je kan door middel van deze link naar de video: [Move madness](#).

(foto uit Move Madness video ↓)



# Nwoord

## Pieter

Ik vond dit een ander project dan normaal, want het is de eerste keer dat ik (bv.) een laserprint heb gemaakt en überhaupt een spel heb gemaakt bij o&o. Ik had ook het gevoel dat dit een kort project was en dat we weinig tijd hadden. Dit kan komen door de vele uitval, maar anders weet ik het eigenlijk niet. We kwamen op het laatst een beetje in tijdnood, want het bordspel maken duurde net iets langer dan we hadden gedacht, want er waren kleine probleempjes en miscommunicaties. We hebben wel de deadline gehaald en ik kijk met een positief hard naar het spel en het project.

## Alexandra

Ik vond het project een leuk project om te doen omdat we goed de taken hadden verdeeld en goed hadden samengewerkt. Bij het project moesten we veel informatie verzamelen en dat was goed gegaan, ook vond ik het een goed groepje om mee samen te werken. Ik hoop dat we samen een goed eindresultaat en een goed cijfer krijgen.

## Marit

Ik vond dit een leuk project, omdat we veel in de praktijk moesten doen en we mochten ontwerpen. Ik vind dat leuker dan onderzoek doen, daarom vond ik dit dus ook een leuk project en kijk ik positief terug op het eindresultaat.

## Lukas

Ik vond dit project leuk en het was anders dan andere want je deed meer met je handen en ik had ook het gevoel dat ik echt iets deed wat mensen gaan helpen. Want, ik heb zelf ook een vriend met spierziekte en hij beweegt ook niet veel en ik vind het fijn om te weten dat ik kinderen zoals hem help.