

Titel + intro van de hele reeks

Old-skool buitenspelen versus next-level beweegapps

Tikkertje op het schoolplein, speurtocht in de wijk, voetballen op straat en klauteren in de speeltuin. Klinkt nostalgisch hè? Tegenwoordig, anno 2022, heeft het buitenspelen van vroeger een upgrade gekregen: we maken gebruik van Gamification in de Buurt. De kracht van game-elementen wordt benut om de kinderen en jongeren met plezier in beweging te brengen. Het aanbod van beweegapps die de jeugd stimuleert en monitort bij het buitenspelen, bewegen of sporten wordt steeds groter.

JOGG rent een rondje langs de velden en sprak afgelopen maanden diverse partijen over de praktische inzet en de financieringsmogelijkheden. Zo hebben we een goed beeld gekregen van welke beweegapps er op dit moment in Nederland zijn – en hoe ze gebruikt worden. In deze reeks artikelen vertellen we over de aanbieders waar JOGG-gemeenten ervaring mee hebben opgedaan én wat de leerpunten daaruit zijn.

Onderstaande artikelen kunnen de basis vormen om met beweegapps in de wijk te starten. Heb je hier verder nog vragen over? Neem contact op met jouw accounthouder.

Start artikel Pleintje

Pleintje | Geeft een boost aan speelplekken

In dit artikel zoomen we in op Pleintje, een app die buitenspelen en gamen combineert. Jeroen de Lange, buurtsportcoach in de gemeente Epe vindt het belangrijk om de jeugd op nieuwe manieren in beweging te krijgen. Daarom is een van zijn taken het implementeren van Pleintje in zijn gemeente. Het doel van de app: kinderen spelenderwijs meer laten bewegen en helpen zich te ontwikkelen.

[kader]

Voor wie? Kinderen van 9 tot 13 jaar.

Kosten? Gratis voor gebruikers. Voor de afnemende gemeenten beginnen de prijzen voor het basispakket, afhankelijk van de grootte van de gemeente, vanaf € 6.000,-. Via een menukaart kunnen extra's worden besteld w.o. bijvoorbeeld de realisatie van een kick-off-festival.

Verschenen in? 2020.

[einde kader]

De app is ontwikkeld door Mick Remmers en Teun Latour. Het proces startte tijdens hun studie Bedrijfskunde en minor Entrepreneurship aan de Hogeschool van Amsterdam. Gamen is populair onder kinderen en zij zochten een manier om dit te verwerken in het buitenspelen, zodat de jeugd weer meer gebruik maakt van de buitenruimte. Kinderen kunnen de app Pleintje gratis downloaden en overal in Nederland meteen gebruiken op hun telefoon. Gewoon via de app- en playstore.

“Het doel is simpelweg: kinderen spelenderwijs meer laten bewegen en helpen zich te ontwikkelen.”
Mick Remmers en Teun Latour, Pleintje

Hoe werkt het?

Verstoppertje werkt bijvoorbeeld als volgt: de app bepaalt *at random* wie de zoeker wordt en wie de verstoppers. De spelers krijgen dertig seconden om een verstopplek te vinden. Er zijn ook extra elementen: de zoeker kan na die dertig seconden bijvoorbeeld hints krijgen. De verstopten krijgen daar dan weer een melding van, zien bijvoorbeeld dat de zoeker gps heeft gebruikt. Mick: “Dat hebben we gedaan zodat het spel dynamischer wordt en automatisch uitnodigt meer te bewegen. Hoe langer je verstopt blijft, hoe meer punten je verdient.” Je laat kinderen zo op een andere manier naar hun omgeving kijken. Mick: “Dat saaie elektriciteitskastje wordt ineens een perfecte plek om je achter te verstoppen!”

Bij Change the Game speel je in twee groepen, waarbij je twee telefoons nodig hebt. Je speelt een spel van tien minuten, bijvoorbeeld voetbal, hockey, basketbal of handbal. Na een aantal minuten geeft de telefoon een fluitsignaal af en komt er een 'gamechanger' in beeld. Deze gamechanger is ingericht zodat kinderen zich spelenderwijs ontwikkelen op elementen van het breed motorisch ontwikkelingsplan. Deze 'gamechanger' kan bijvoorbeeld zijn: wissel van speelveld of speel met je verkeerde hand. Het spel gaat door met de 'gamechanger'.

Gemeenten die partner willen worden van Pleintje kunnen speelplekken inladen. De kinderen zien dan welke speelplekken er allemaal zijn in hun gemeente. Teun: “We bieden gemeenten activatieplannen en werken aan campagnes zowel online als fysiek, allemaal gericht op buitenspelen en op een nieuwe manier bewegen. De app wordt steeds verder aangevuld met spellen zodat er daadwerkelijk voor ieder tijdloze keuzes zijn.”

In de praktijk

In 2020 begon de implementatie van Pleintje in de gemeente Epe. “We zijn gewoon begonnen en hebben gekeken of het aanslaat. Vanwege corona heeft de start wat langer geduurd. We hebben nu één jaar gedraaid en gaan richting het tweede jaar.” vertelt buurtsportcoach Jeroen.

“In Epe hebben we de app gevuld met verschillende speelplekken. Dat zijn dus locaties waar kinderen kunnen afspreken. In elke wijk in de gemeente. Van een uitgebreide speeltuin(vereniging) tot een klein grasveldje waar één of twee toestellen staan. Door de app zien kinderen ook beter op welke plekken er gespeeld kan worden. Stel dat een gemeente alleen maar grote speeltuinen zou aanmerken als officiële speelplekken dan kan dat zorgen voor een drempel voor de kinderen die daar bijvoorbeeld ver van vandaan wonen. Je moet volgens mij juist zo laagdrempelig mogelijk zijn. Ik zou zeggen: meerdere kleinere pleintjes zijn juist van belang. En dat kunnen natuurlijk ook schoolpleinen zijn.”

Monitoring

Het is volgens Jeroen handig dat het dashboard hem laat zien op welke plekken de app vaak of juist minder vaak wordt gebruikt. “Die informatie kun je bijvoorbeeld ook gebruiken om heel gericht promotie te gaan doen. Het dashboard hebben we sinds het najaar. Ik verwacht daar aankomend seizoen veel gebruik van te gaan maken. We zagen bijvoorbeeld heel goed dat er een piek was bij een evenement.” Gemeenten kunnen met een login in een (eigen) veilige omgeving inzicht krijgen in het lokale buitenspelen. Alle data in het Pleintje Dashboard zijn volledige AVG-proof en dus geanonimiseerd.

Komend seizoen willen de buurtsportcoaches in Epe Pleintje deel laten uitmaken van allerlei vaste speelmomenten. En het bijvoorbeeld opnemen in het programma van de Buitenspeeldag. “Je kan het als buurtsportcoach heel makkelijk verweven met allerlei best wel laagdrempelige activiteiten voor kinderen.”

Advies

“Ga heel goed bedenken hoe je dit in wilt zetten”, adviseert Jeroen. “Het is een fantastisch idee. Maar ik zie als buurtsportcoach ook: kinderen hebben niet altijd een telefoon. En als ze wel een telefoon hebben, is dat niet altijd een telefoon met data. Een oplossing daarvoor kan zijn: zorgen dat je meerdere goedkope telefoons hebt waar de kinderen mee kunnen werken. Jammer daaraan is natuurlijk wel dat die kinderen dan geen eigen avatar hebben. Voor kinderen die wél een eigen telefoon hebben, maar geen databundel, zou je bijvoorbeeld kunnen uitwijken naar een schoolplein waar gebruik kan worden gemaakt van de wifi van de school. Wij gaan daar in Epe komend seizoen veel meer op inzetten.”

Doorontwikkeling

Pleintje is een start-up en wil doorgroeien en verder doorontwikkelen. Teun: “We doen het al en gaan daarmee door: echt steeds voor ieder wat wils creëren, elke drie à vier maanden spellen blijven toevoegen, de gamification blijven uitbreiden, de avatar verder uitbreiden en nog gaver maken: als 3D-figuur, hem eigenlijk tot leven brengen, gebruikmaken van augmented reality-technieken, zodat kinderen straks ook samen met hun avatar dingen kunnen doen.” Tegelijk wil Pleintje maatwerk blijven bieden aan de gemeenten. JOGG adviseert dan ook vooral het gesprek aan te gaan met Pleintje, zodat zo veel mogelijk kan worden aangesloten bij de wensen van jouw gemeente.

[kader]

Tien praktische tips

Uit gesprekken met JOGG-regisseurs en buurtsportcoaches over Pleintje hebben we de volgende tips/ervaringen opgehaald:

1. Begin met realistische verwachtingen. Het gebruik van de app kost tijd, maar zal niet meteen de hele buurt in beweging krijgen.
2. Investeer tijd en menskracht in goede promotie. Werk met een goed PR-plan (de ontwikkelaars van Pleintje kunnen daarbij helpen).
3. Besteed extra aandacht aan de app in bepaalde periodes, bijvoorbeeld rond de start van het buitenspeelseizoen.
4. De app kan uitstekend ingezet worden rond (sport)activiteiten.
5. Ook voor sportverenigingen kan de app interessant zijn, omdat het nieuwe vormen biedt voor bepaalde (warming-up)oefeningen of spellen.
6. Denk na over een oplossing voor kinderen die geen actieve databundel buiten de wifi hebben. Scholen hebben vaak wifi-punten!
7. Denk ook alvast na over een oplossing voor kinderen zonder telefoon.
8. Neem contact op met andere gemeenten: <https://pleintje.app/pleintje-voor-gemeenten/#>.
9. Regel een tekenwedstrijd om een eigen avatar te tekenen ter promotie. De winnaar wordt tijdens de kick-off bekend gemaakt en daarna wordt er gespeeld (dit geldt alleen bij de gouden licentie).
10. Maak gebruik van de informatie die het Pleintje Dashboard biedt: je kunt bijvoorbeeld goed nagaan welke speelplekken vaak gebruikt worden en welke minder.

[einde kader]

Meer informatie?

- Bekijk [hier](#) een promofilmpje over Pleintje in Epe.
- Mail Mick of Teun: mick@pleintje.app of teun@pleintje.app.