

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 2023, 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 dat 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.

Seppo | Op avontuur met een digitale speurtocht

In dit artikel zoomen we in op Seppo: een app waarmee je via GPS een eigen route creëert voor de gebruiker. Je kunt daarbij allerlei vragen en opdrachten koppelen aan specifieke omgevingen. Je creëert zo een speurtocht voor in de wijk. Voeg een eigen verhaallijn toe – of laat de app je daarbij helpen – en bezorg de deelnemers een spannend en sportief avontuur.

Voor wie? Iedereen van 4 tot 104

Kosten? gratis voor de spelers, voor de gebruikers variëren de kosten (afhankelijk van het aantal spelers). Het is ook mogelijk een proefabonnement af te nemen!

Verschenen in? 2012



Een groot voordeel is dat je de games in de app zelf kunt bouwen en ze dus precies kunt inrichten hoe je dat zelf wil. En dat is niet moeilijk. Je hoeft niet te kunnen coderen! Creatieve mensen kunnen zich daarom helemaal uitleven met Seppo: een voor de doelgroep aantrekkelijke verhaallijn bedenken, een mooie, bijpassende route uitstippelen en op de gewenste locaties opdrachten invoegen.

“Als je zo’n game gemaakt hebt, kan die in principe altijd worden gespeeld. Spelers zijn dus niet gebonden aan tijden of (school)vakanties”, vertelt Jelle Kabbes, commercieel directeur van Seppo

Benelux. “Het enige wat ze nodig hebben is een mobieltje of een tablet en een (QR-)code waarmee ze kunnen starten. Scannen, een teamnaam bedenken en go!”

Heb je minder zin of tijd om alles zelf te bedenken? Seppo heeft een public library waarin games gedeeld kunnen worden. Daar kun je gebruik van maken. Grotere organisaties die er gebruik van maken, zoals Sport Fryslân, delen daarnaast vaak hun games in de app zodat alle buurtsportcoaches die daar werken er gebruik van kunnen maken.

“Buurtsportcoaches die met Seppo werken, ervaren dat de app voor allerlei doelgroepen kan worden ingezet, van jong tot oud.”

Jelle Kabbes, Seppo

“Met Seppo verpak je je (leer)doelen in een spel”

Seppo is in 2012 ontwikkeld door een docent geschiedenis in Finland. Jelle Kabbes was zelf jarenlang docent aardrijkskunde. “Ik werkte in die tijd al graag met tools om te gebruiken voor mijn lessen.” Tijdens zijn zoektocht om met name het veldwerk aantrekkelijker te maken kwam hij Seppo tegen. “Daarmee kon ik mijn excursies veranderen in games. En dat sloeg ongelooflijk aan bij mijn leerlingen.” Jelle zag dat zijn leerlingen veel beter om zich heen keken – én ze kwamen in beweging. “Daar is mijn Seppo-avontuur begonnen. Ik heb mijn collega’s geënthousiasmeerd, hen laten zien hoe goed het werkt om je leerdoelen te verpakken in een spel.” Jelle zag zoveel mogelijkheden dat hij de stoute schoenen aantrok en contact opnam met Seppo en op dit moment is hij het gezicht van Seppo in de Benelux.

In de praktijk

Geerte Kwant is buurtsportcoach voor Sport Fryslân in de gemeente Opsterland. “Inmiddels zo’n 7 jaar en dat doe ik 34 uur per week.” Geerte en haar collega’s hebben Seppo voornamelijk ingezet voor de groep vier- tot twaalfjarigen.

“Aan het begin van de coronatijd kwamen wij in aanraking met Seppo. We hadden in die tijd intensief contact met een aantal andere gemeenten. Vooral in Friesland, we zochten natuurlijk allemaal mogelijkheden om onze inwoners, met name de jongste inwoners, te laten bewegen. In Heerenveen was daartoe een leuke interactieve game ontwikkeld, hoorden we. Een game waarbij de deelnemers naar buiten moesten.” De Heerenveense collega’s waren graag bereid te laten zien hoe ze dit aanpakten en welke games ze met Seppo hadden ontwikkeld. Snel daarna werd contact opgenomen met Jelle die hen vertelde wat je allemaal met Seppo kunt doen. “Dit is wel wat!”, concludeerden Geerte en haar collega’s, nadat ze een proefabonnement hadden genomen. “Sterker nog, dit is zelfs interessant voor heel Sport Fryslân.”

“Wij hebben één game gemaakt voor twaalf verschillende dorpen.”

Geerte Kwant, buurtsportcoach

“We zijn begonnen met het bedenken van een verhaallijn. Daarna hebben we de diverse onderdelen (opdrachten) bedacht binnen dat scenario”, vertelt Geerte. Eén heel goede game die vervolgens in twaalf verschillende dorpen in de gemeente werd gebruikt. Op al die plekken een tocht van ongeveer drie kilometer met dezelfde opdrachten. “Al die twaalf routes hebben we van tevoren zelf een keer gelopen. Gelukkig klopten ze allemaal, stuitten we niet op sloten of doodlopende weggetjes.” De tocht ging online op alle twaalf de plekken tegelijk.

Kort samengevat was de verhaallijn als volgt: het Bewegteam van Opsterland was ontvoerd! Iedereen die meedeed met het spel hielp mee om het gekidnapte Bewegteam te bevrijden. Door middel van het doorsturen van codes. Als ze een opdracht succesvol hadden afgerond kregen ze een code. In totaal bestond de route uit ongeveer tien opdrachten. “We hebben onder andere foto’s van

ons team gemaakt waarbij we achter traliethekken zaten om het verhaal 'in te kleuren!' De opdrachten varieerden van doe-opdrachten (tjgeren, opdrukken, rondjes rennen) tot vragen (over sporten en over Opsterland).

Doordat Sport Fryslân de app heeft aangeschaft, hebben alle buurtsportcoaches van de gemeenten die participeren binnen Sport Fryslân deze mogelijkheid nu tot hun beschikking. "Het is fijn om Seppo 'in de gereedschapskist' te hebben zitten."

Permanente doorontwikkeling

De makers van Seppo blijven de app verder ontwikkelen, op basis van input van de gebruikers. Jelle: "Héél binnenkort komt er een wizard, waardoor het bouwen van de games nog makkelijker wordt. De wizard geeft steeds suggesties voor mogelijke volgende stappen." En een andere grote ontwikkeling wordt de mogelijkheid AI in te zetten om een creatieve verhaallijn (die toch op maat is voor je doel) in te zetten. "Daarmee zorgen we ervoor dat de ontwikkeltijd van een game zal afnemen."

Effect

Geerte: "Je kunt zien waar en hoe vaak de app gebruikt wordt en dus ook per opdracht nagaan of die wordt uitgevoerd zoals je het had bedacht. Die informatie geeft de mogelijkheid om – als je dat wilt – bijvoorbeeld de route aan te passen of opdrachten net wat anders in te vullen. Je kunt de resultaten gewoon heel goed volgen."

Het doel dat Geerte en haar collega's voor ogen hadden met Seppo is gehaald. "Dat was simpelweg om de kinderen, liefst met hun ouders en met andere kinderen, in beweging te laten komen. Sommige kinderen zeiden: we vonden het zo leuk, we gaan het ook nog in een ander dorp doen!"

Tien praktische tips

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

1. Bedenk één voor de doelgroep mooie, aansprekende verhaallijn voor de hele game waar vervolgens de opdrachten op aansluiten.
2. Ontwikkel één game en zet die in op verschillende locaties.
3. Werk voor de promotie nauw samen met (basis)scholen. Als zij ook enthousiast zijn, bereik je de doelgroep veel gemakkelijker. Via hun nieuwsbrieven bijvoorbeeld. Geerte: "Een van de scholen heeft Seppo gebruikt bij de Koningsspelen, zodat ze de route mooi in kleine clubjes konden lopen."
4. Wil je echt een goed beeld van hoe Seppo in de praktijk werkt? Informeer dan bij een buurtsportcoach die ermee werkt.
5. Zorg dat je 'klaarstaat' als een game voor de eerste keer gespeeld wordt. Gebruikers kunnen via de app namelijk om hulp vragen als ze ergens niet uitkomen.
6. Loop de routes wel zelf een keertje ivm doodlopende paadjes en veiligheid.
7. Seppo werkt goed met kleine groepjes. In de gemeente Opsterland bestonden de groepjes uit twee tot zes kinderen.
8. Seppo kan een geschikte vervanging zijn van een standaard-enquête voor jongeren: door ze op een bepaalde fysieke locatie gerichte vragen te stellen bijvoorbeeld: "Wat zou je op deze plek het leukst lijken: een voetbalkooi of een basketbalveld?"
9. Je kunt Seppo ook prima gebruiken bij gymlessen.

10. Ouders kunnen het gebruik van de app mogelijk als drempel ervaren, omdat er wordt gewerkt met een GPS-locatie. De Seppo-app voldoet echter aan de privacyregels. Als de kinderen uit de app gaan, is de GPS-locatie niet meer zichtbaar, alleen tijdens het spel is de locatie zichtbaar.

Meer weten?

Kijken hoe het werkt? <https://seppo.io/nl>

Meer informatie: jelle.kabbes@seppo.io