

Waarom interactief spelen bijdraagt aan een gezonde leefstijl

‘Digitaal spelen omzetten tot kracht’



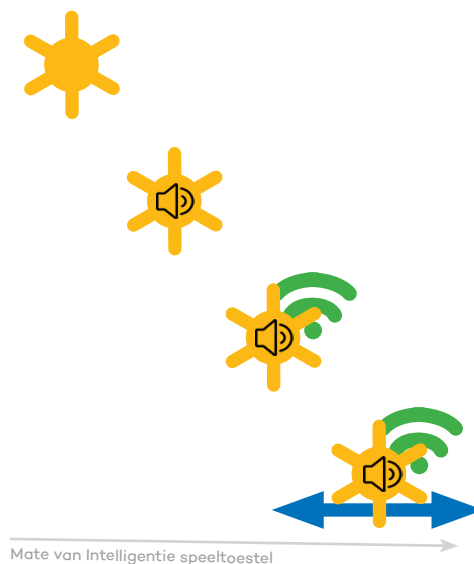
Inhoudsopgave

Door beweging is veel winst te behalen op gezondheid en leefbaarheid in wijken. In deze whitepaper worden enkele maatschappelijke thema's onder de aandacht gebracht die gekoppeld worden aan beweging en interactief spel.

Inleiding: digitale verleidingen omzetten tot kracht	pagina 3
Bewegingsarmoede	pagina 4
Ontwikkeling door spel	pagina 5
Achterstandsgroepen	pagina 6
Economische winst en leefbaarheid	pagina 7
Senioren langer gezond	pagina 8
4 ervaringsdeskundigen vertellen, voorbeelden uit de praktijk	pagina 10
Samenvatting	pagina 11

In deze whitepaper wordt gesproken over interactief spel. Binnen de speelbranche kan onderscheid worden gemaakt in 4 niveaus interactieve spellen. De krachtige effecten die besproken worden gelden alleen in hoge mate voor de interactieve toestellen uit categorie 4. De toestellen uit de overige categorieën hebben grotere overeenkomst met traditionele speeltoestellen. Daarvoor gelden weer andere positieve effecten of in andere mate dan in deze whitepaper wordt benoemd.

1. Toestel waarbij licht het enige dynamische aspect is.
2. Toestel waarbij licht en geluid het dynamische aspect vormen.
3. Toestel waarbij naast licht engeluid ook verbinding met internet mogelijk is. De informatie is eenrichtingsverkeer.
4. Toestel waarbij de informatie tweerichtingsverkeer is.



Inleiding

Minder bewegen door digitale verleidingen. Of deze verleidingen omzetten tot kracht?

We zitten in onze vrije tijd veel achter de tv of computer. Dat is al vanaf de kinderleeftijd het geval (gemiddeld 120 versus 75 minuten per dag bij kinderen tot 18 jaar). Interactie met een computer en de spanning om steeds weer een hoger level in een computergame te behalen werkt verslavend. Het verslavende effect van interactie met een computer is het uitgangspunt dat ook bij interactief buiten spelen wordt gebruikt. Op deze manier wordt een digitale verleiding dus omgezet als kracht om kinderen aan te zetten tot meer beweging.

In beweging met elektronisch speelmaatje

Ontwikkelaars willen dat kinderen zoveel mogelijk plezier beleven aan hun speeltoestel. Verkeerd is om te denken dat het interactieve spel succesvol is doordat er elektronica in verwerkt is. De kracht ligt in de spanning van levels halen, grenzen verleggen en de steeds vernieuwende content. Dat wordt gecombineerd met de positieve kanten van buiten spelen, namelijk de sociale ontwikkeling, gezond bewegen en betrokkenheid bij de buurt. Het spelen kan alleen, maar ook met meerdere kinderen tegelijk. Door de vertrouwdheid met technologie wordt de beleving van interactief spel gedragen door de maatschappij.

Interactief buitenspelen vindt zoals de naam al zegt plaats in de buitenlucht en wel zo dat we ons moe rennen om het duel te winnen of om zoveel mogelijk plezier te beleven aan de spellen op het speeltoestel. Een mooi neveneffect is dat kinderen ook nog eens actief bewegen.



30 jaar geleden

2
nee
nee
nee
nee
nee

TV kanalen
Spelcomputer
Mobiele telefoon
Internet
PC/laptop/tablet
Social media



Heden

60
ja
ja
ja
ja
ja

Elektronica in het dagelijks leven...

Bewegingsarmoede

Meer bewegen, meer spelen in een gezonde gemeente.

Actief bewegen om gezondheidsproblemen te voorkomen

De positieve gevolgen van beweging ter voorkoming van gezondheidsproblemen als obesitas of de effecten op de sociale ontwikkeling van kinderen zijn bekend. Maar genoeg beweging heeft ook andere positieve gevolgen. Ook een succesvolle onderwijsloopbaan wordt gelinkt aan genoeg bewegen. Een grote groep kinderen beweegt echter te weinig, waardoor hun gezondheid op het spel staat. Dit is een serieus probleem. Om een goede gezondheid te behouden is het voor kinderen gewenst om minimaal vijf dagen per week 60 minuten matig intensieve lichaamsbeweging te hebben. Dat wordt de Nederlandse Norm Gezond Bewegen genoemd. Bijna de helft van de kinderen tot 16 jaar halen deze norm niet.

Vooraf in de stedelijke gebieden waar minder speelruimte beschikbaar is, bewegen kinderen te weinig buiten. En dat terwijl de hoeveelheid lichamelijke activiteit in de buitenruimte samenhangt met de hoeveelheid speelruimte en de beschikbaarheid van vaste speelelementen. Zie ook het kader. Het is daarom van groot belang dat er genoeg inspirerende speel- en sportplekken in de wijk zijn.

Jantje Beton deed in 2013 samen met TNO onderzoek naar buiten spelen: "Ruim de helft van de kinderen zou vaker buiten spelen als hun buurt minder saai is. Bijna de helft zegt dat ze dan ook minder tv zouden kijken of computeren. Vier op de tien kinderen vindt de speelomgeving in de eigen buurt (stoepen, pleintjes en speelplekken) echter saai. Dit geldt vooral ook voor kinderen uit (sterk) stedelijke gebieden en oudere kinderen.

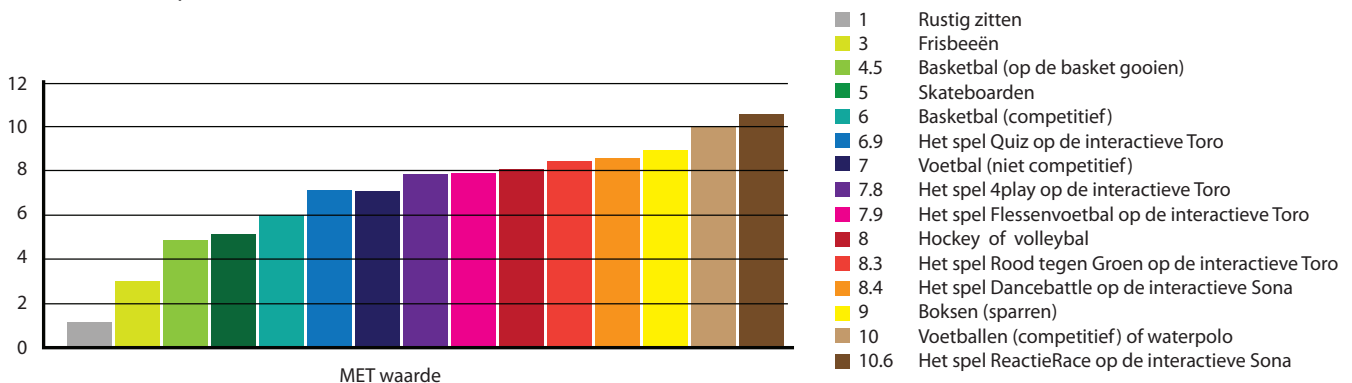
Kinderen willen graag met hun gemeente meedenken en praten over het leuker maken van buitenspelen in hun eigen buurt. Zij worden hiervoor echter nauwelijks gevraagd."



Gelden deze resultaten ook voor uw gemeente?

Hoge bewegingsintensiteit

Interactieve speeltoestellen blinken ten opzichte van traditioneel sporten of speeltoestellen allemaal uit in een hoge beweegintensiteit. Zie in onderstaand schema de TNO test, waarin de beweegintensiteit werd bepaald voor de interactieve Sona (www.yalp.nl/sona) en Toro (www.yalp.nl/toro) ten opzichte van andere sporten. MET staat voor metabool equivalent en is een meeteenheid binnen de fysiologie voor de hoeveelheid energie die een bepaalde fysieke inspanning kost ten opzichte van de hoeveelheid benodigde energie in rust. Eén MET komt overeen met de ruststofwisseling tijdens stilzitten. De Sona ReactieRace haalde een MET-waarde van meer dan 10 punten en is daarmee actiever dan fietsen MET 4,5, basketbal MET 6, rennen MET 6,2 of niet competitief voetbal MET 7.



Traditioneel spel versus interactief

Natuurlijk is het zo dat een grote groep kinderen en tieners vanzelf wel naar buiten gaat en met veel plezier op een trapveld of op traditionele toestellen spelen. Dat moet ook gewoon zo blijven. Juist de groep die niet uit zichzelf beweegt, kan met interactieve producten die aansluiten bij hun belevingswereld verleid worden om toch buiten te spelen en meer te bewegen. En niet alleen meer bewegen, maar ook matig intensief bewegen wat leidt tot het behalen van de Nederlandse Norm Gezond Bewegen. Door spelen is veel winst te behalen op gezondheid en leefbaarheid in uw wijken. Een gezonde gemeente zal in de toekomst zelfs tot lagere uitgaven voor gezondheidszorg leiden. **Winst in alle opzichten.**

Ontwikkeling door spel

De gemeente voorop bij lerend spelen.

Spel draagt bij aan de motorische, sociale en cognitieve ontwikkeling van het kind.

Speeltoestellen zijn allereerst bedoeld om plezier te maken. Maar tegelijkertijd is buiten spelen leerzaam. Onderzoek heeft meermaals aangetoond dat ontdekken en spelen bijdraagt aan de hersenontwikkeling, met name bij jonge kinderen. Een inspirerende speelruimte met toestellen die hiertoe speciaal ontworpen zijn, stimuleren de motorische, sociale en cognitieve ontwikkeling. Deze ontwikkelingen vinden plaats bij zowel traditionele speeltoestellen als bij interactieve. Op bepaalde punten blinkt interactief spel echter uit.

Fantasia is een belangrijk ontwikkelingspunt bij kinderen. Traditionele speeltoestellen zoals schepen of klimtoestellen prikkelen de fantasie volop, maar hoe zit dit met interactieve speeltoestellen? De open spelregels vullen de kinderen ter plekke zelf in. Door middel van gebruikstesten wordt altijd gekeken in hoeverre de kinderen het spel zelf creatief kunnen invullen en hun fantasie gebruiken. Zo spelen kinderen bijvoorbeeld met een radiografisch bestuurbare auto of samen met hun hond. Interactieve speeltoestellen leren kinderen **sociale vaardigheden als samenwerking aan** en doordat kinderen zeer actief bewegen ontwikkelen zij zich **motorisch** op een effectieve manier. Er ligt echter een verschil tussen 'laten bewegen' waarbij het draait om het behalen van de Nederlandse Bewegnorm en 'lerend bewegen'. Bij dat laatste draait het niet alleen om het aantal bewegingen, maar ontwikkelen kinderen hun motorische vaardigheden. **Lerend bewegen** draait om het krijgen van gerichte beweg opdrachten als 'ren naar het groene gedeelte' of 'schiet de voetbal op het verlichte vlak'. Interactief spel blinkt daarin uit, doordat deze speeltoestellen het kind door middel van geluidsfragmenten heel gerichte opdrachten geven.

Interactief spel heeft de brede mogelijkheid om zich op **cognitieve ontwikkeling** te richten, waarbij het belang van spelen en plezier niet uit het oog wordt verloren. Doordat de content variabel is, zijn interactieve speeltoestellen aan te passen aan een specifieke leeftijd of doelgroep. Voorbeelden: de spellen van het interactieve toestel Memo richten zich op rekenen, taal of topografie in quizvorm. De Sona richt zich op leren (leren rekenen, een reeks onthouden of in het Chinees leren tellen).

Nieuwe spelontwikkeling werkt grensverleggend.

Het onvoorspelbare karakter van interactieve spellen versterken de lerende effecten. Ieder spel kan op verschillende wijze gespeeld worden, terwijl de beweging bij een klimtoestel of glijbaan steeds hetzelfde is. Nieuwe spelontwikkeling zorgt voor nog meer onvoorspelbaarheid en ruimte voor nieuwe ontwikkeling bij kinderen.

De huidige interactieve speeltoestellen zullen altijd met de tijd meegaan en nieuwe spellen krijgen. Nieuwe spellen kunnen ingaan op weer nieuwe trends zoals een nieuwe sport of dansrage. Via een internetverbinding zijn de spellen door de eigenaar van het toestel eenvoudig te uploaden op het toestel. Met nieuwe uitdagingen blijven kinderen groeien en grensverleggend bezig zijn. Ontwikkelaars van spellen moeten zorgen dat het motorische, sociale en cognitieve aspect in ieder nieuw spel aanwezig is.

Speeltoestelontwerper Rob Tuitert: "Kinderen zijn vindingrijk en creatief en gaan soms heel anders met een speeltoestel om dan waar het primair voor ontworpen is."



YouTube: video's waarin een interactief toestel wordt gebruikt met een bestuurbare auto en hockeybal.

Achterstandsgroepen

Aanbod vanuit de gemeente voor alle kinderen.

Spelenderwijs kansen creëren voor kinderen met een leerachterstand of beperking

Het begrip achterstandskinderen wordt gebruikt voor kinderen die moeite hebben op gebied van leren (rekenen of taal) ten opzichte van hun leeftijdsgenoten. Spelen biedt hier een kans om zich op leuke wijze te ontwikkelen, zonder zich anders te voelen dan hun klasgenoten. Een 'achterstand' kan tussen haakjes ook ontstaan door een lichamelijke beperking. Niet alle toestellen zijn toegankelijk, terwijl alle kinderen het verdienen om te spelen. Daar liggen kansen door te kiezen voor speeltoestellen die voor iedereen toegankelijk zijn en tegelijkertijd het educatieve aspect stimuleren terwijl plezier centraal staat.

Aandacht bij een leerachterstand

De basis van het inhalen van een leerachterstand ligt bij basisscholen. Ondersteuning start echter al bij jonge kinderen middels voorschoolse educatie, dat vaak valt onder de verantwoordelijkheid van gemeenten. Spelenderwijs leren door middel van beweging blijkt echter zeer effectief. Bewegen versterkt het rendement van de leertijd. De hersenen maken door beweging extra cellen aan, waardoor leerstof sneller wordt opgenomen. Interactieve toestellen kunnen zich met educatief spelaanbod richten op taalontwikkeling (beginnende geletterdheid, woordenschat), rekenen (leren tellen en oriëntatie in ruimte en tijd), motorische ontwikkeling (gerichte beweegopdrachten) en sociale ontwikkeling (samenwerking). Afhankelijk waarvoor ze ontworpen zijn, kunnen interactieve toestellen kinderen op speelse wijze ondersteunen bij hun ontwikkeling. Echter blijven de toestellen ondersteunend en officiële methodes leidend.

Bij de evaluatie van het educatieve speeltoestel Memo wordt het onderzoek van PhD-student Fenne van Doorn van de TU Delft ingezet. Zij kijkt naar de effecten van Memo op gebied van fun, educatie en competitie. Bij haar methode van Co-Research verzamelen kinderen informatie en feedback over het toestel bij andere kinderen. Het onderzoek startte in 2014.



Toegankelijkheid mindervalide kinderen

Spelen is belangrijk voor alle kinderen. Voor mindervalide kinderen zijn speeltoestellen echter niet altijd toegankelijk. Om toegankelijkheid ook voor hen te garanderen zijn geen ingewikkelde aanpassingen aan toestellen nodig, maar is het juist prettig als zij gewoon mee kunnen spelen. Een interactief speeltoestel kan zeer goed worden toegepast bij kinderen met een visuele beperking, hoorbeperking, verstandelijke beperking, fysieke beperking of aandachtstoornissen. Het toestel Sona (afbeelding onderstaand) met een toegankelijke speelvlak en gebruik van geluidsfragmenten is hier zeer succesvol in gebleken.



Bewegestimulering in achterstandswijken en bij allochtone kinderen

De laatste groep die wij benoemen zijn kinderen uit achterstandswijken. Deze kinderen bewegen gemiddeld minder dan hun leeftijdsgenoten in andere wijken, volgens een onderzoek van TNO in 2005. In de onderzochte stadswijken voldeed slechts 3% van de kinderen aan de Nationale Norm Gezond Bewegen. Ook is gebleken dat het percentage overgewicht bij allochtone kinderen, met name kinderen van Turkse en Marokkaanse afkomst, hoger ligt dan bij de autochtone kinderen en dat deze kinderen ook minder lichamelijk actief zijn. Het is dan ook belangrijk om juist deze doelgroep te stimuleren met uitdagend speel- en sportaanbod.

Economische winst & leefbaarheid

Economische winst en leefbaarheid in de gemeente

Fitte jongeren, lagere kosten

Het plaatsen van uitdagend beweegaanbod in de wijk zorgt niet alleen voor een prachtige ontmoetingsplek, maar heeft ook als voordeel dat kinderen uitgedaagd worden tot sport, zonder dat ze eerst lid moeten worden van een sportvereniging. Bijvoorbeeld sporten met de interactieve voetbalmuur Sutu kan zich qua variatie en mate van intensiteit prima meten met een voetbaltraining bij een sportclub. Samen bewegen verhoogt de sociale cohesie in een wijk. Maar dat niet alleen. De aanwezigheid van een speelplek heeft een positief effect op de waarde van huizen (Visser en Van Dam, 2006). Een Engels onderzoek (Play England, 2010) wijst uit dat een avonturenspeelplek op lange termijn een positieve invloed heeft op ziektekosten in de wijk, maar ook leidt tot het bereiken van een hoger opleidings- en inkomensniveau. Play England concludeert dat elke pond die wordt geïnvesteerd in spelen ongeveer 1,5 pond oplevert. Deze onderzoeksresultaten beloven nogal wat en bewijzen dat een investering in spel ook in geld uiteindelijk veel oplevert.

Speel- of sportplek als middel voor verhoogde leefbaarheid in wijken

Leefbaarheid in de wijk betekent dat er ruimte is voor kinderen om te spelen. Speeltuinen nemen een ontzettend belangrijke functie in binnen de samenleving, omdat het vaak ongedwongen ontmoetingsplekken zijn voor bewoners (ook volwassenen). Speelplekken zullen alleen succesvol zijn als ontmoetingsplek wanneer deze inspirerend zijn en aansluiten bij de moderne tijd. Keuze voor interactief ligt hier voor de hand omdat één en hetzelfde speeltoestel jonge kinderen uitdaagt, maar ook volwassenen. Bij een interactief toestel is het mogelijk om de inhoud van de spellen aan te passen aan de wijk samenstelling en met open spelomschrijvingen een grote doelgroep uit te dagen. Advies is om bij de aanleg de wijkbewoners te betrekken bij de keuze voor de speelplek. Bewoners zijn een waardevolle bron van informatie, omdat zij weten wat er leeft in hun wijk.

Ontmoetingsplek voor jongeren

Voor jongeren die de speeltuin ontgroeid zijn is het lastig om uitdaging te bieden in de buitenruimte. Van oudsher ontmoeten jongeren elkaar op straat om alledaagse zaken te delen of muziek te luisteren. Dat gaat soms gepaard met overlast en buurtbewoners die zich ergeren aan de rondhangende jeugd. Dan kan het uitkomst bieden om een uitdagende hangplek in te richten, waar jongeren iets te doen hebben met iets dat hen echt bezig houdt. Verminderde overlast van jongeren vergroot de leefbaarheid in de hele wijk en voor alle doelgroepen.



De uitdaging die de jongeren wordt geboden is de Fono; een ontmoetingsplek met een dansvloer, straatmeubilair en een interactieve DJ-tafel. DJ'en en muziek leeft bij jongeren. De Fono brengt het DJ'en dat ooit op straat begon weer terug naar de straat. De Fono daagt de jeugd uit om sociale contacten op te doen en hun creativiteit te delen met anderen.

Decentralisatie van de zorg, verantwoordelijkheid bij gemeenten

Bij interactief buitenspelen wordt niet direct gedacht aan de doelgroep senioren. Bewegen is dan ook een betere woordkeuze. Het is belangrijk dat juist de steeds groter wordende groep senioren meer gaat bewegen. Meer bewegen draagt bij aan een verbeterde balans, coördinatie en vergroot daarmee de zelfstandigheid. Het huidige ouderenbeleid van de landelijke overheid is erop gericht dat ouderen zo lang mogelijk zelfstandig kunnen wonen en deelnemen aan de samenleving. Daarin past ook het faciliteren van voldoende bewegen. Het is zelfs het geval dat de Inspectie voor de Gezondheidszorg (IGZ) vanaf 2015 gaat toetsen op zeven bouwstenen ter stimulering van het preventief bewegen binnen zorginstellingen. Door het plaatsen van een beweegtoestel voor ouderen in de openbare ruimte, bij zorginstellingen of via woningbouwcorporaties krijgen beweegplekken een nieuwe maatschappelijke functie en kunnen deze inspelen op de behoefte van ouderen om meer in de frisse buitenlucht te zijn, meer te bewegen en meer sociale contacten op te doen. De gemeente heeft een belangrijke rol in het aanleggen van het faciliteren van voldoende beweegplekken.



De rol van interactieve bewegconcepten in de buitenruimte

Meer bewegen is belangrijk, ook voor senioren. Daar zal iedereen het over eens zijn. Maar wat is de meerwaarde van interactieve bewegconcepten voor buiten en wat is er op de markt? Er is momenteel één interactief toestel voor de buitenruimte speciaal geschikt voor senioren, waarbij er tweerichtingsverkeer mogelijk is (niveau 4 - omschreven op pagina 2). Namelijk de Sona.

Het toestel is specifiek aansprekend gemaakt voor senioren en is zelfs toegankelijk met een rolstoel. Plezier is belangrijk om ouderen in beweging te brengen, net als muziek. Het interactieve toestel Sona voorziet in beide. Bij mensen met dementie, zo blijkt uit onderzoek en ervaring, heeft muziek een bijzondere uitwerking. Gevoeligheid voor muziek blijft tot ver in het dementieproces aanwezig. Muziek helpt om passiviteit te doorbreken en stimuleert om samen te bewegen. Ook het buiten bewegen is voor hen extra positief. Mensen met dementie lopen een verhoogd risico op depressiviteit. Bewegen en buitenlucht werkt hierbij zowel preventief als genezend. De spellen van de Sona zijn ook leuk voor kleinkinderen die op bezoek komen bij hun grootouders. De generaties kunnen samen bewegen onder de boog, waardoor het toestel generaties verbindt. Want ook bij senioren heeft (preventief) beweging positieve effecten. Genoeg beweging vertraagt achteruitgang in lichamelijke en cognitieve functies (IGZ, 2012). Beweging maakt betrokkenen lichamelijk sterker en werkt daarmee aan valpreventie. Het zorgt voor plezier, contact en ontmoetingen.

Senioren langer gezond

Beweging preventief en genezend

Uiteraard hebben veel bewoners door hun leeftijd, alsmede door lichamelijke en psychische gebreken een begrenzing in hun beweegmogelijkheden. Toch is er nog veel winst te behalen op gebied van onder andere coördinatie, kracht en balans door het opzoeken van mogelijkheden. En dat werkt. Vanaf het voorjaar van 2009 is door leverancier Yalp op projectmatige wijze geëxperimenteerd met het inzetten van speciaal ontwikkelde Design For All (DFA) speel- en beweegtoestellen bij zorginstellingen. Door



In de praktijk...

Op welke manier draagt interactief spel bij in de gemeente? 4 ervaringsdeskundigen vertellen:

De gemeente Hengelo stimuleert de jeugd tot beweging met maar liefst vier interactieve voetbalmuren in hun gemeente. En het werkt! Op de allereerste Sutu werd na vier jaar (meting april 2013) dagelijks nog bijna twee uur gevoetbald. Wimjoost Licht - Gemeente Hengelo: "Voor mij is er een les te leren. Waak voor het stereotype maar o zo makkelijke "vroeger was alles beter". Het is belangrijk om bewust met je tijd mee te gaan en je te verdiepen. Alleen zo kun je vaststellen dat de tijd zodanig is veranderd dat andere oplossingen nodig zijn. Het voetbalspel is weliswaar nauwelijks veranderd, maar de kinderen en de omgeving des te meer."



In Almere staat de Sona bij openbare basisschool Syncope. De gemeente was betrokken bij de realisatie van de Sona. Lia Meijer-Quint van de gemeente Almere vertelt: "In het begin was ik best huiverig; een speeltoestel met een computer in de openbare ruimte. Dit bleek gelukkig snel ongegrond. Inmiddels staat de Sona er al geruime tijd. Tijdens de opbouw zag ik het stalen skelet met de polyester kappen en hoe de techniek helemaal werd weggewerkt. Deze constructie gaf veel vertrouwen en we hebben inderdaad nooit problemen gehad."

Amsterdam koos in 2013 voor het destijds nieuwe speeltoestel Fono, een DJ-tafel voor tieners. De aanschaf van de Fono maakt deel uit van de bewegvisie van het Amsterdamse stadsdeel Zuidoost. Het stadsdeel heeft net als veel steden in Nederland moeite om tieners te boeien. Tot een jaar of tien zijn ze nog wel te vermaken met sport- en spelaanleidingen, daarna wordt het lastig. Oscar Hulscher is manager Sportbuurtwerk Stadsdeel Zuidoost: "Toen ik de Fono voor het eerst ging testen in het Bijlmerpark, kwam er direct jeugd bij staan. Ze waren stomverbaasd. In no time zag ik hoe de jeugd op het bedieningspaneel de regie van mij overnamen en hoe zij zich razendsnel het apparaat eigen wisten te maken. Het bedienen van de Fono is echt supersimpel. Dit is de missing link tussen speeltuin en sportveld. Het past hier geweldig naast een basketbalveld, voetbalveld en skatebaan."



Bij HilverZorg Zonnehoeve bewegen dementerende ouderen samen onder de Sona. Geluiden en muziek prikkelen de vaak passieve ouderen (wat hoort bij het ziektebeeld dementie) tot activiteit. Teamleider Hanneke Overhage vertelt over haar ervaringen met het toestel Sona. Hanneke Overhage: "Bewegen draagt preventief bij aan het welbevinden van kwetsbare ouderen. De dementerende senioren die in ons verpleeghuis wonen vinden het heerlijk om buiten te bewegen op de muziek en geluiden van de Sona. Ze hebben totaal geen schroom om aan de slag te gaan, maar vinden het alleen maar heel erg leuk. Onder begeleiding van een fysiotherapeut, activiteitenbegeleider en in de toekomst ook een buurtsportcoach gaan de dementerende ouderen aan de slag. Maar ook andere bewoners en bezoekende kinderen genieten volop van het toestel."

Waarom draagt interactief buitenspelen bij aan een gezonde leefstijl?

Stoppen met tv kijken zullen we niet bereiken met interactief spel, maar gelukkig zijn er wel veel pluspunten voor de spelende kinderen en voor u als gemeente die met de aanschaf van het toestel meer beweging en de leefbaarheid in wijken wil stimuleren.

De voordelen van interactief spel op een rij:

- Interactief speelt in op de huidige digitaliserende maatschappij. Kinderen en jongeren worden verleid om naar buiten te gaan met speluitdagingen die passen binnen hun belevingswereld.
- Gebrek aan speelruimte zorgt mede voor gebrek aan beweging. Zorg voor inspirerende speelplekken in uw gemeente en kies dan voor andere oplossingen dan de kinderen gewend zijn.
- Interactief spelen staat gelijk aan zeer actief sporten (hoge MET-waardes).
- Doordat de content variabel is, zijn interactieve speeltoestellen aan te passen aan een specifieke leeftijd of doelgroep. Door nieuwe content blijft het toestel kinderen uitdagen.
- De interactieve speeltoestellen geven gerichte beweg opdrachten, waardoor niet alleen bewegingen worden gehaald, maar gericht motorisch wordt ontwikkeld.
- Beweging levert gezondheidswinst op bij senioren. Bewegen en buitenlucht werken hierbij zowel preventief als genezend.
- Economische winst. Genoeg bewegen levert ook in besparing aan gezondheidskosten winst op.



Overtuigd van interactief spelen?

Deze whitepaper is geschreven door Yalp. Yalp heeft veel kennis en ervaring op gebied van inrichting van effectieve buitenruimtes. Kinderen en volwassenen maken dagelijks met plezier en op veilige wijze gebruik van onze speel- en sportplekken. Deze plekken dragen aantoonbaar bij aan de gezondheid en leefbaarheid in een gemeente. Graag gaan wij met u in gesprek om sport en spel in uw beleid te integreren.

Yalp | tel. 0547 289 410 | info@yalp.nl | www.yalp.nl

