

## Educatief spel: Inclusieve omgevingen voor alle generaties (BIG)

---

Het project *BIG educatief spel* is een Europees Erasmus+ project dat zich richt op de sociale inclusie van mensen ([www.big-game.eu](http://www.big-game.eu)). In het project ontwikkelen we een educatief online spel. In het spel kan de speler problemen oplossen van virtuele personages, zoals een ontoegankelijk huis en een rolstoel, boodschappen in een auto laden met een kind erbij of als slechtziende een restaurant bezoeken. Er wordt ook een workshopmethodiek ontwikkeld, zodat het spel in groepen gespeeld kan worden.

### De context

---

Moelijk toegankelijke omgevingen en ruimten, zoals sommige buurten, openbare ruimten of gebouwen vormen een groot risico voor sociale uitsluiting. In het bijzonder mensen met fysieke, cognitieve of sociale beperkingen worden vaak bij het ontwerp ervan over het hoofd gezien. Ook mensen in bijzondere omstandigheden, zoals zwangerschap of met een kind in een buggy ervaren problemen. Slimme, gezonde en leeftijdsvriendelijke gebouwde omgevingen die aangepast zijn voor deze doelgroepen zorgen juist voor inclusie en goed kunnen deelnemen aan de samenleving. Dit zijn omgevingen die veilig en comfortabel zijn, die de mogelijkheid bieden om goed in te bewegen, en die bovendien de juiste diensten en mogelijkheden bieden. Deze omgevingen bieden bovendien meer dan alleen fysiek toegankelijk zijn, zoals drempelloos ontworpen.

### Onze doelen

---

Het BIG-spel wil de bewustwording voor (het ontwerp van) de leefomgeving vergroten. Wij willen aan de spelers kennis overdragen over geschikte manieren om gezonde, slimme en leeftijdsvriendelijke gebouwde omgevingen te realiseren. Veel professionals belichten vaak slechts één kant van het inrichten van de leefomgeving. Echter, om slimme, gezonde leeftijdsvriendelijke omgevingen te realiseren, is een holistische benadering noodzakelijk die architectuur, kennis van de gebruiker en ICT met elkaar combineert. Het BIG-spel biedt daarom leerstof die uitgaat van deze holistische benadering.

### Onze benadering

---

Het BIG-spel bouwt verder op het huidige Erasmus+ project Hands-on SHAFE – Smart Healthy Age-Friendly Environments ([www.hands-on-shafe.eu](http://www.hands-on-shafe.eu)). De resultaten van Hands-on SHAFE worden in BIG omgevormd tot een leerspel voor een groter publiek. Het spel draagt bij tot een grotere kennis van hoe gezonde, inclusieve en leeftijdsvriendelijke omgevingen kunnen worden gecreëerd. Toekomstige spelers en (vertegenwoordigers van) mensen die in niet-inclusieve leefomgevingen wonen en werken zullen betrokken worden bij het project op de volgende manier: mensen met eerstehands ervaringen worden uitgenodigd om bij te dragen aan de inhoud van het spel door interviews of kleinschalige bijeenkomsten. Op de inhoud wordt vervolgens feedback gevraagd van beleidsmakers, bouwkundigen, stadsontwikkelaars en andere vrijwilligers in een tweede ronde sessies. Tijdens het ontwikkelen, zal het spel getest worden met de deelnemers aan de sessies.

## Onze doelgroepen

---

Het BIG spel is bestemd voor verschillende doelgroepen, zoals:

- Professionals in gemeenten en zorg- of welzijnsinstellingen die betrokken zijn bij stedelijke ontwikkeling en sociale inclusie;
- Vrijwilligers in het welzijnsveld of initiatieven en ouderenraden die opkomen voor de belangen van mensen die gezonde en leeftijdsvriendelijke omgevingen nodig hebben;
- Privépersonen, zoals studenten, mantelzorgers of mensen die behoefte hebben aan geschikte omgevingen of andere geïnteresseerden.

## Verwachte resultaten

---

De resultaten van ons project zijn:

- **Educatief online tweedimensionaal spel voor individuele spelers.** Het spel bevat vijf personages variërend van jong tot oud. Zij bevinden zich in verschillende (sociale) omstandigheden: een persoon met mobiliteitsproblemen, een persoon met dementie, een zwangere vrouw, een jongere die sociaal buitengesloten is of een ouder met een jong kind. Deze personages zijn te vinden in verschillende uitdagende situaties op vijf verschillende plekken. Zoals in een appartement, supermarkt met een restaurant in de hoek, bushalte, speeltuin in een park en een zorg- en welzijnscentrum. Elk personage heeft te maken met verschillende uitdagingen. Om het personage te helpen deze uitdagingen op te lossen, moet de speler taken vervullen, zoals vragen beantwoorden, een quiz spelen of items op de juiste plekken brengen. Het personage voorziet de speler vervolgens van feedback en geeft een beloning. Een spel dat leuk is om te spelen en de wens van een speler om zoveel mogelijk voortgang te willen boeken, zal de speler stimuleren om het spel te blijven spelen en af te maken. Aan het eind van het spel komt een certificaat voor de speler beschikbaar.
- **Workshop methodiek en trainer handboek.** Om het effect van de leerstof te vergroten, kan het spel ook gespeeld worden in workshops onder leiding van een trainer of coach.

## De partners van het project

---

Het project begon in november 2020 en zal worden afgerond in december 2022. De partners komen uit vier landen:

- AFEdeMy, Academy on age-friendly environments in Europe BV (Nederland)
- De Haagse Hogeschool, Lectoraat Urban Ageing (Nederland)
- ISIS Sozialforschung, Sozialplanung, Politikberatung (Duitsland)
- SHINE2Europe BV (Portugal)
- Stichting Mimo Wiekui (Polen)

### Europese coördinatie:

AFEdeMy, Academy on age-friendly environments in Europe BV

Willeke van Staalduinen en Javier Ganzarain

Buurtje 2, 2802 BE Gouda, The Netherlands

[willeke@afedemy.eu](mailto:willeke@afedemy.eu) or [javier@afedemy.eu](mailto:javier@afedemy.eu)

<https://www.big-game.eu/>

BIG is co-funded by the [Erasmus+ Programme](#) of the European Union, Key Action Cooperation for innovation and the exchange of good practices. The European Commission's support for this project and the production of this infosheet does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union