



## IN DE KIJKER



De inclusieve aanpak was één van de aantrekkelijke troeven voor De Haagse Hogeschool om tot het BIG consortium toe te treden. Nu het project loopt, ervaren ze dat er in elke stap iets waardevols zat voor het team. Het was echt geweldig om de testversie de eerste keer te zien. Het resultaat van het werk dat we als internationaal team samen deden was zeer de moeite waard.

[LEES MEER...](#)

## WAT WE TOT NU TOE BEREIKT HEBBEN



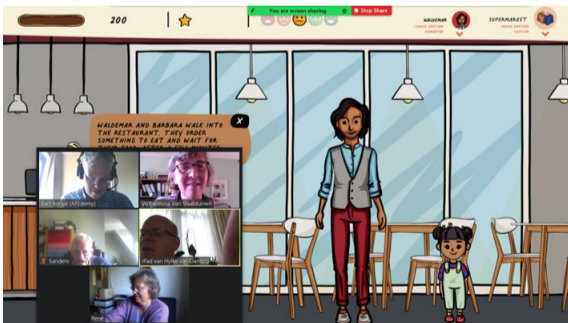
SHINE bracht de eerste volledige versie van het BIG spel naar het echte leven en testte het in een tweedaagse workshop met 6 mensen uit twee doelgroepen van het project: zwangere vrouwen en tieners. De deelnemers genoten ervan de personages tot leven te zien komen en leerden meer over de problemen waarmee ze in het dagelijks leven te maken kunnen krijgen.

[LEES MEER...](#)



De Duitse projectpartner ISIS Institut für Soziale Infrastruktur hield op 27 mei 2022 in Frankfurt am Main een workshop om de in het BIG project ontwikkelde leermethoden te testen, waaronder het online educatieve spel. De deelnemers waren vertegenwoordigers van de werkgroep Mobiliteit en Veiligheid van de Seniorenraad van Hanau, studenten en andere geïnteresseerde volwassenen.

[LEES MEER...](#)



Om het BIG Game te testen had AFEdemy een drievoudige aanpak georganiseerd: een online workshop waaraan mensen met verschillende achtergronden deelnamen, online testen voor een extra studiepunten door studenten van de Universiteit van Minot (North Dakota, VS) en door studenten van de Goethe Universiteit (Frankfurt, Duitsland).

[LEES MEER...](#)



Op De Haagse Hogeschool werden de scènes van Anna (een zwangere vrouw) en Peter (een tiener) getest in twee workshops. Een maatschappelijk werkster, een verpleegster, een jonge moeder, een studente en twee volwassen begeleiders kwamen samen om het spel voor de allereerste keer te ervaren. Het was interessant om samen het spel te spelen en de scènes te bespreken. [LEES MEER...](#)

Fotospel met credits: Creatieve mensen



In het Intergenerationeel Activity Centre in Warschau testten tieners, volwassen begeleiders en ouderen de BIG spelscènes van Ewa (vrouw met dementie) en Waldemar (alleenstaande vader met jong kind). De deelnemers waren vol lof over het spel en deelden hun persoonlijke ervaringen met dementie. De uitkomsten en feedback dienen als inspiratie voor toekomstig werk! [LEES MEER...](#)

## MEER NIEUWS



Op 13 september organiseert AFEdeMy een informele bijeenkomst in de bibliotheek in Gouda (Klein Amerika 20, Chocoladefabriek). Tijdens de bijeenkomst kunnen bezoekers vragen stellen over hun mobiele telefoon, digitale oefeningen oefenen en in kleine groepjes het BIG spel spelen.

13 september, 13.30-16.30 uur, inloopspreekuur

Kennishetwerk Krimp Noord-Nederland

**Ouder worden in je dorp**  
Kenniscafé over ouderen en leefomgeving

**BIG** Building Inclusive environments for all Generations

Donderdag 22 september 2022 van 14.00 tot 16.30 uur, De Tippe Vledder.  
Aanmelden via [www.kennishetwerkkrimp.nl](http://www.kennishetwerkkrimp.nl)

rijksuniversiteit groningen | Hanzehogeschool Groningen  
provincie Fryslân | provincie groningen | provincie Drenthe

BIG Game levert een bijdrage aan het kenniscafé "Ouder worden in je dorp" op 22 september 2022 in Vledder. In Vledder (Drenthe) heeft men een eigen woonzorgcentrum gebouwd. Tijdens dit kenniscafé kom je er alles over te weten.

Niet alleen huisvesting en zorg zijn belangrijk voor de groeiende groep ouderen, maar ook de manier waarop de woonomgeving is ingericht. Nodigt de leefomgeving uit tot ontmoeting en beweging? Prof. dr. Louise Meijering (RUG) is gezondheidsgeograaf en doet onderzoek naar de fysieke en sociale organisatie van de leefomgeving in steden en dorpen. [LEES MEER...](#)

## OVER HET PROJECT

Het project BIG educatief game is een Europees Erasmus+ project dat zich richt op de sociale inclusie van mensen. In het project ontwikkelen we een virtueel spel en workshopmethodologie.

De speler kan in het spel problemen van personages ontmoeten en oplossen, zoals ontoegankelijke woningen voor een rolstoel, goederen in een auto laden terwijl je voor een kind aan het zorgen bent, of een restaurant bezoeken met een slecht gezichtsvermogen. We zullen ook een workshop methodologie ontwikkelen om het spel in gezamenlijke trainingssettings te gebruiken.

[LEES DE INFOSHEET VAN HET PROJECT](#)

## WIE ZIJN WIJ



Medegefinancierd door het Erasmus+ programma van de Europese Unie

De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie houdt geen goedkeuring van de inhoud in. De inhoud geeft de standpunten van de auteurs weer en de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de daarin opgenomen informatie.