

Onderzoeksverslag Adventure Run

Sportstad Heerenveen



Naam:	Lucia Everts
Studentnummer:	S1113636
School:	Hogeschool Windesheim, Calo
Opleiding:	Sportkunde
Vak:	Integratie van beleid en praktijk
Moduulcode:	SK3.IBP.VT.19
Docent:	Ad Hoogendam
Datum:	06 – 01 – 2020

Voorwoord

Voor u ligt het onderzoeksverslag van de Adventure Run in Heerenveen. Dit onderzoeksverslag is mijn opdracht van het vak integratie van beleid en praktijk. Samen met Ad Hoogendam (docent integratie van beleid en praktijk) en Rinske Schoenmaker (projectmedewerker evenementen) is dit onderzoeksverslag tot stand gekomen. Zij stonden steeds voor mij klaar en hebben mij goed op weg geholpen.

Dit onderzoeksverslag was voor mij een leerzame en leuke uitdaging. Schriftelijk ben ik niet erg sterk, maar ik probeer hier goed aan te werken. Het maken van een interviewschema en het houden van een interview was erg leerzaam voor mij. Het geven van interviews ging elke keer beter. Het verwerken van de resultaten heeft veel tijd en inspanning gekost. Wel was het al met al een leuke opdracht om aan te werken met veel leerzame momenten.

Bij deze wil ik graag Ad Hoogendam en Rinske Schoenmaker voor de fijne begeleiding en het ondersteunen van mijn onderzoeksverslag. Ik heb goede tips en tricks gekregen. Ook wil ik graag de geïnterviewden bedanken voor beschikbaar stellen van hun tijd voor een interview. Zonder de interviews was dit onderzoeksverslag er niet geweest.

Ik wens u veel leesplezier.

Lucia Everts

Uffelte, 6 januari 2020

Inhoudsopgave

Inleiding	5
<i>Aanleiding</i>	<i>5</i>
<i>Doel</i>	<i>5</i>
<i>Hoofdvraag</i>	<i>5</i>
<i>Deelvragen</i>	<i>6</i>
<i>Theoretisch kader</i>	<i>6</i>
Onderzoeksplan	8
Literatuuronderzoek	10
Resultaten	11
<i>Beleving algemeen</i>	<i>11</i>
<i>Buitengewone breedtesporten</i>	<i>11</i>
<i>Challenge</i>	<i>12</i>
<i>Omgeving</i>	<i>12</i>
<i>Instructies van tevoren</i>	<i>12</i>
<i>Samenwerken</i>	<i>12</i>
<i>Oer drijfveren algemeen</i>	<i>13</i>
<i>Empowerment</i>	<i>13</i>
<i>Curocity</i>	<i>13</i>
<i>Ownership</i>	<i>13</i>
<i>Intrinsieke motivatie</i>	<i>14</i>
<i>Prestaties</i>	<i>14</i>
<i>Beloning</i>	<i>14</i>
<i>Competitief</i>	<i>14</i>
Analyseresultaten	15
Conclusie	18
<i>Waarom is er gekozen voor drie soorten moeilijkheidsniveaus bij de challenges?</i>	<i>18</i>
<i>Hoe wordt de beleving van de kinderen (12 – 18 jaar) beïnvloedt volgens de LO-vakdocenten, Rinske Schoenmaker en Wiebren Dijkstra?</i>	<i>18</i>
<i>Hoe beleven de kinderen met verschillende niveaus in motorische vaardigheden de meerdere moeilijkheidsniveaus per challenge volgens de LO-vakdocenten, Rinske schoenmaker en Wiebren Dijkstra?</i>	<i>18</i>
<i>Welke invloed hebben de drie moeilijkheidsniveaus per challenge op de beleving van kinderen (12 tot 18 jaar) volgens de LO-vakdocenten, Rinske Schoenmaker en Wiebren Dijkstra?</i>	<i>19</i>
Discussie	20
Aanbeveling	21
Bibliografie	22

Bijlage	24
<i>Triangulatie schema.....</i>	<i>24</i>
<i>Interviewschema.....</i>	<i>26</i>
<i>Interview Rinske Schoenmaker.....</i>	<i>29</i>
<i>Samenvatting interview Steven van der Pal.....</i>	<i>33</i>
<i>Samenvatting interview Michiel Klaibeda.....</i>	<i>34</i>
<i>Samenvatting interview Wiebren Dijkstra</i>	<i>36</i>

Inleiding

Aanleiding

In dit onderzoekverslag wordt de Adventure Run in Heerenveen besproken. Op vrijdag 27 september 2019 vond voor de tweede keer de Adventure Run Heerenveen plaats. Deze Adventure run wordt georganiseerd voor eerstejaarsstudenten van het voortgezet onderwijs. Gemeente Heerenveen heeft opgemerkt dat kinderen tussen de twaalf en achttien jaar vaak afhaken van het sporten. Kinderen kiezen in hun jonge levensjaren een sport waar hun vriendjes en vriendinnetjes ook op zitten. In de leeftijd twaalf tot achttien jaar komen de kinderen erachter dat dit een sport is wat zij niet meer willen beoefenen en/of geen tijd meer voor hebben. Hierdoor stoppen kinderen vaak met sporten. Er wordt dan vaak de keus gemaakt om geen nieuwe sport meer te beoefenen. Hier wilde gemeente Heerenveen wat aan doen. De Adventure Run is toen bedacht in samenwerking met de LO-vakdocenten. Tijdens de Adventure Run worden wilde de gemeente laten zien dat er naast de reguliere sporten ook andere soorten (buitengewone) sporten aangeboden kunnen worden. Met het samenstellen van het concept zijn er verschillende doelen samengesteld:

- Jongeren (12-18 jaar) weer inspireren om (weer) te gaan sporten en een gezonde leefstijl te leven.
- Ouders inspireren om (weer) te gaan sporten en een gezonde leefstijl te leven.
- Ouder en kind/jongere samen laten genieten van de sportmogelijkheden in de Heerenveense sportwereld
- Organiseren van een jaarlijks terugkomend evenement voor breedtesport die te classificeren valt als 'buitengewoon'.
- Organiseren van een evenement als teambuilding kick-off van een sport oriëntatie keuzeprogramma voor VO gedurende het schooljaar.

De Adventure Run is een ultieme mix van een trailrun, obstakel/ survivalrun, traditionele & trendsport challenges en proeven uit Expeditie Robinson. Het team kiest samen op welk niveau (easy, medium of hard) zij de challenges uit gaan voeren. De teams hebben twee uur om de challenges te volbrengen en te finishen. Het is de bedoeling om binnen de twee uur de meeste punten binnen te halen (Dijkstra, 2019). Door het uitvoeren van een challenge op niveau hard, krijgt een team de meeste punten. Bij het finishen worden alle punten geregistreerd en komt er een winnend team uit.

Doel

Het doel van dit onderzoek was het geven van aanbevelingen aan Scoren voor gezondheid en Sportstad Heerenveen voor het verbeteren van de beleving van de kinderen met betrekking tot het aanbieden van meerdere moeilijkheidsniveaus per challenge. Deze bijdrage werd geleverd door het interviewen van Rinske Schoenmaker (eindverantwoordelijke Adventure Run, projectmedewerker evenementen), Wiebren Dijkstra (aanspreekpunt Scoren voor gezondheid), Michiel Klaibeda (LO-vakdocent Sevenwolden) en Steven van der Pal (LO-vakdocenten Bornego College) met betrekking tot het eventueel aanpassen van de verschillende niveaus.

Hoofdvraag

Welke invloed hebben de drie moeilijkheidsniveaus per challenge op de beleving van kinderen (12 tot 18 jaar) volgens de LO-vakdocenten, Rinske Schoenmaker en Wiebren Dijkstra?

Deelvragen

- Waarom is er gekozen voor drie soorten moeilijkheidsniveaus bij de challenges?
- Hoe wordt de beleving van de kinderen (12 – 18 jaar) beïnvloedt volgens de LO-vakdocenten, Rinske schoenmaker en Wiebren Dijkstra?
- Hoe beleven de kinderen met verschillende niveaus in motorische vaardigheden de meerdere moeilijkheidsniveaus per challenge volgens de LO-vakdocenten, Rinske Schoenmaker en Wiebren Dijkstra?

Theoretisch kader

Voor dit evaluatieonderzoek is er gebruik gemaakt van verschillende soorten informatiebronnen. Informatie staat namelijk niet alleen in een artikel, informatieplatform, op het internet of komt naar voren tijdens een interview. Tijdens het schrijven van het verslag is er gebruik gemaakt van de verschillende soorten informatiebronnen. De verschillende informatiebronnen hadden vaak overlappende tekst, maar soms spraken ze elkaar tegen. Hier is rekening mee gehouden met het schrijven van het verslag. De gebruikte informatiebronnen zijn actueel, eventuele achtergrondinformatie, onderzoeksresultaten en wetenschappelijke informatie. Artikelen en wetenschappelijke informatieplatformen zijn voor mij leidend geweest in dit onderzoeksverslag evenals de interviews met bovengenoemde personen.

In bovenstaande hoofdvraag en deelvragen komen verschillende begrippen naar voren. Onder het begrip beleving wordt het volgende bedoeld:

(Scherpenzeel, 2016) en (Murck, 2018) hebben aangetoond dat het toevoegen van toestellen en digitale software toedraagt aan de belevingswereld van de kinderen. Er wordt hierbij gelet op sfeer en beleving.

Verschiedende studies (Kerpel, 2014; Hamel, 2009) hebben aangetoond dat kinderen met verschillende leeftijden op een andere manier naar de belevingswereld kijken. Waarbij (Scholten & van der Roest, 2017) en (Hamel, 2009) ook weer overeenkomen over het feit dat er bij de belevingswereld rekening gehouden moet worden met de achtergrond, kennis, het doel, de taak, de activiteit en de situationele, sociale en culturele omstandigheden.

Vanuit het onderzoek naar informatie over de Adventure Run zelf en alle omliggende begrippen is een topic lijst tot stand gekomen. In de bijlage staan het triangulatieschema en het interviewschema. In deze tabellen ziet u alle gebruikte bronnen en aan de hand van die bronnen heb ik het uiteindelijke interviewschema opgesteld. In deze bronnen worden verschillende begrippen toegelicht, welke soms als topic zijn gebruikt. In deze bronnen staat ook verdere informatie welke terugkomt in dit verslag.

Met de verkregen informatie van de context van de Adventure, is onderstaand CMO-schema opgesteld. Het schema is te zien als een oorzaak-gevolg schema. Er is een probleem. In dit CMO-schema is het probleem dat jongeren de sport niet meer leuk vinden. Door het niet leuk vinden van de sport, zijn er verschillende gevolgen. Dit leidt uiteindelijk ertoe dat jongeren tussen de 12 en 18 jaar vaak afhaken van het sporten. Er moet een interventie op bedacht worden, welke in dit geval de

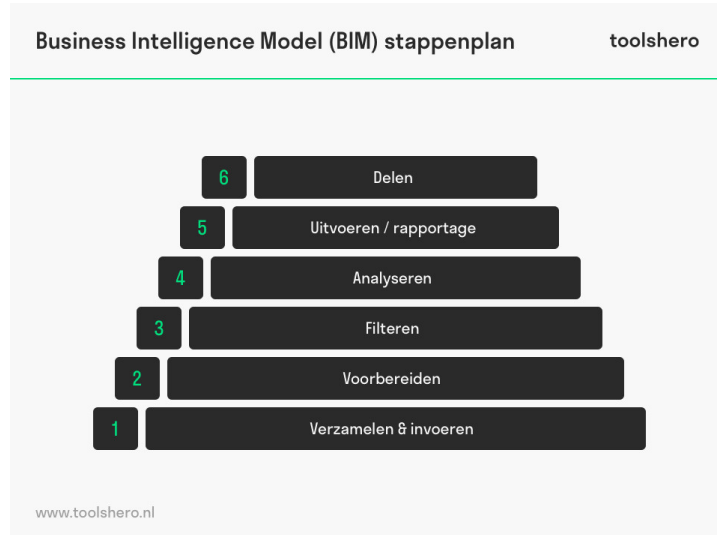
Adventure Run is met de verwerking van gamification. Het uiteindelijke doel is om de jongeren weer meer aan het sporten te krijgen.

			Mechanisme			Outcome
Probleem	Jongeren vinden de sport niet meer leuk.	→	Jongeren gaan gamen, meer werken, schermtijden nemen toe	→	Jongeren zitten te veel binnen.	→ Jongeren tussen de 12 en 18 jaar haken vaak af van het sporten
Interventie	Adventure run	↑ →	Er wordt tijdens dit evenement gamification toegepast en breedtesport aangeboden die te classificeren valt als 'buitengewoon'	→	Jongeren gaan zich door dit evenement meer focussen op deze sporten	→ Jongeren gaan meer sporten.

Tabel 1: CMO-schema Adventure Run

Onderzoeksplan

Voor het systematisch verzamelen van de gegevens is gebruik gemaakt van het business intelligence model. Het business intelligence model is een model wat mogelijkheden biedt tot het omzetten van onbewerkte gegevens in zinvolle en bruikbare informatie (Janse, 2019).



Figuur 1: Business Intelligence Model (BIM)

Dit model gaat aan de hand van zes stappen te werk, waarbij alle gegevens volledig/correct worden gemaakt en waarbij je de belangrijkste gegevens eruit filtert. Met behulp van dit model heb werk je elk antwoord op elke vraag uit.

- Stap 1 is het verzamelen van de oude gegevens en het invoeren van deze gegevens indien nodig.
- Stap 2 is het voorbereiden van de interviews en uitvoeren.
- Stap 3 is het filteren van de resultaten.
- Stap 4 is het analyseren van de resultaten.
- Stap 5 is het uitvoeren/rapporteren van de resultaten in het verslag.
- Stap 6 is het delen van het verslag.

Met behulp van dit model is alles goed uitgewerkt. Het begon met het verzamelen van de gegevens over de Adventure Run (stap 1). Er is gebruik gemaakt van de gegevens uit 2018 en 2019. Na het verzamelen van de gegevens, zijn de interviewvragen gemaakt aan de hand van het triangulatieschema en interviewschema. Die zijn terug te vinden onder het kopje 'Triangulatie schema' en 'Interviewschema' in de bijlage. Na het maken van deze schema's zijn de interviews ingepland en voorbereid. De interviews uitvoeren verliep goed (stap 2). Stap 3 is het filteren van de informatie. De verkregen informatie is samengevat en gecodeerd. Door het coderen is de juiste informatie uit de gegevens gefilterd. Na het coderen van de interviews zijn de gegevens geanalyseerd (stap 4). Het verwerken, uitwerken en coderen van de resultaten zijn verwerkt in de resultaten van het verslag en de bijlage (stap 5). Als laatste stap zijn de gegevens gedeeld met de geïnterviewden en Ad Hoogendam.

Om te kijken welke invloed de drie moeilijkheidsniveaus per challenge op de beleving van de kinderen heeft volgens de LO-vakdocenten, is er een combinatie uitgevoerd tussen een kwantitatief en kwalitatief onderzoek. Voor het kwantitatieve deel van het onderzoek is er gebruik gemaakt van deskresearch. Er is gekeken welke resultaten en bevinden er al waren over gamification in een sportevenement context. Voor het kwalitatieve onderdeel van het onderzoek is er gebruik gemaakt van fieldresearch. Voor het fieldresearch zijn er interviews afgenomen met Rinske Schoenmaker, Wiebren Dijkstra, Michiel Klaibeda en Steven van der Pal. De interviews vallen onder de vorm open interview. Door middel van een open interview kwamen er meerdere doorvraag vragen tot stand. De onderzoeksvragen zijn beantwoord door de ervaringen van bovenstaande personen, interpretaties en de beleving in combinatie met de uitkomsten uit de deskresearch.

Literatuuronderzoek

De term gamification wordt al sinds 2002 gebruikt, maar pas sinds een paar jaar wordt er veel gebruik gemaakt met het toepassen van gamification (van den Boer, 2013). Teunissen (2013) en Cheung (2018) hebben geschreven over het toepassen van gamification in de praktijk. Games zijn motiverend vanwege de uitdaging, actie, progressie en feedback (Teunissen, 2013). Het is daarbij belangrijk bij het toepassen van gamification om het simpel te houden, het aan te laten sluiten bij de intrinsieke motivatie en uit te kijken met de extrinsieke motivatie. Cheung (2018) sluit zich hierbij aan en schrijft dat het meer gaat dan alleen om het spelen van een spelletje. Het toepassen van de gametechnieken heeft een bewezen psychologische tevredenheid en zinvolheid bij de uitvoer van taken te creëren. Het gaat dus niet om het winnen van de prijs maar het proces ernaartoe. Cheung (2018) geeft ook aan dat er al veel onderzoek is gedaan naar en rond gamification. Het gaat om het motiveren van de deelnemers, de reacties van de deelnemers en iedereen die helpt met het inspireren van de deelnemers. De verwerking van gamification moet goed ontworpen zijn en gericht op de doelen van het evenement. Beurskens (2017) geeft aan dat je je ook moet richten op de persoonlijke doelen. Bij alle mensen zijn de drijfveren achter het handelen in de kern gelijk. Wij als de mens willen vooruitgang boeken. Wij willen ons graag verder ontwikkelen en/of om onze huidige positie in stand te houden. De mens speelt games om onze oerdrijfveren te prikkelen. De acht primaire drijfveren voor het menselijk handelen zijn:

- Meaning: we raken gemotiveerd als we betekenis toe kunnen voegen aan de wereld.
- Empowerment: we gaan harder lopen als we handvatten en tools krijgen om onszelf te verbeteren.
- Social pressure: we worden fanatiek van competitie of als we een gezamenlijk doel nastreven.
- Curiosity: we willen leren en nieuwe dingen ontdekken.
- Scarcity: we willen kansen pakken en bijzonder zijn.
- Avoidance: we zijn erop gebrand om kleine of grote rampen te voorkomen.
- Ownership: we willen controle hebben en zelf in de driver's seat te zitten.
- Accomplishment: het stimuleert om progressie te zien, aangemoedigd en beloond te worden.

Resultaten

In de bijlage staan samenvattingen van de interviews. Deze interviews zijn gecodeerd. Hieronder ziet u de samenvatting per topic kort toegelicht. Veel topics staan met elkaar in verhouding. Hier en daar ziet u ook overlappingen. Naast deze samenvattingen per topic zijn er in het volgende hoofdstuk ook resultaten meegenomen uit de samenvattingen van de interviews. Niet elke uitspraak viel onder een topic, maar was wel nodig voor het schrijven van een goed, helder en logisch resultaat.

Voor het coderen heb ik ervoor gekozen om de topics en dimensies te gebruiken. Er wordt veel gesproken over de verschillende topics tijdens de interviews. Over de dimensies werd tijdens de interviews vaak in het algemeen gesproken.

Beleving algemeen

Rinske heeft in het interview aangegeven dat de beleving van iedere leerling verschillend is. De een vindt de Adventure Run wel leuk en de ander vindt de Adventure Run minder leuk. Het toevoegen van gamification draagt volgens Rinske Schoenmaker wel bij aan de beleving van een leerling. Het zijn voor veel leerlingen namelijk veel nieuwe dingen en hierdoor ervaren de leerlingen een grotere beleving. Michiel Klaibeda sluit zich hierbij aan en zegt dat dit komt door het gebruik van buitengewone sporten tijdens de Adventure Run. Steven van der Pal geeft aan dat de beleving van kinderen al aardig bereikt is met de Adventure Run. Steven van der Pal geeft ook aan dat de motorisch vaardige kinderen snel een succesbeleving ervaren. Als je minder motorisch bent, ervaar je dit minder. Door de drie niveaus geeft de Adventure Run wel iedereen een kans voor een succesbeleving.

Wiebren Dijkstra heeft aangegeven dat je jonge kinderen kunt meenemen in hun avonturen en belevingswereld omdat hun fantasie erg groot is. Naarmate kinderen ouderen worden is daar meer voor nodig, om ze meer mee te nemen en betrokken te krijgen bij iets wat je organiseert. Dan moet je de kinderen op andere manieren triggeren zodat zij een beleving ervaren. Dit kan door het inzetten van een figuur of mens wie al aansluit op de belevingswereld van de doelgroep. Het aandachtspunt bij dit evenement zit bij de aanloop van het evenement waarbij de kinderen nog niet goed betrokken zijn. De inzet van een figuur of mens kan hierbij helpen.

Buitengewone breedtesporten

Rinske heeft aangegeven tijdens het interview dat Outdoor NL het concept van de Adventure Run sterker vindt als je lokale partijen laat participeren in jouw Adventure Run. De lokale partijen moeten wel goed aansluiten bij de doelgroep. De doelgroep houdt namelijk meer van stoerdere sporten. De kickboksclub wordt steeds aantrekkelijker voor de doelgroep, waardoor dit een leuke challenge was voor in de Adventure Run. Steven van der Pal heeft in zijn interview aangegeven dat de buitengewone breedtesporten goed ingevuld zijn door de externe partijen. Steven van der Pal vond het allemaal een fantastische unieke setting per challenge. Michiel Klaibeda heeft ook aangegeven dat de goede dingen uit de buitengewone sporten zijn gehaald. Veel dingen gebruikt Michiel Klaibeda ook met zijn sportklassen.

Wiebren Dijkstra heeft aangegeven dat je de beleving van de kinderen het beste kunt beïnvloeden met iets nieuws, wat anders is dan anders en buiten de gymzaal. Michiel Klaibeda sluit zich hierbij aan en had in het interview aangegeven dat er tijdens de Adventure Run ook geen gewone sporten moeten zijn. Tijdens het bedenken van het concept was er door de vakdocenten al aangegeven dat

er iets gedaan moest worden wat de leerlingen niet deden in de reguliere gymles. Daarom is er ook gekozen voor buitengewone breedtesporten in plaats van gewone sporten.

Challenge

Als er gamification wordt verwerkt in de activiteit, wordt de activiteit aantrekkelijker voor de doelgroep heeft Rinske Schoenmaker aangegeven in het interview. De challenges waren ook niet te moeilijk. Als het te makkelijk was, ging het om de snelheid zei Steven van der Pal. Rinske Schoenmaker heeft aangegeven dat de challenges goed waren en afwisselend. Wiebren Dijkstra sluit zich hierbij aan. Hij gaf aan dat elke challenge een heel makkelijk en moeilijk aspect had. Het is een mooi spectrum waarbij er ook nog een midden modus is. Voor de deelnemers was het prettig dat zij bij elke challenge drie niveaus hadden om uit te kiezen.

Omgeving

Wiebren Dijkstra heeft aangegeven dat de omgeving invloed heeft gehad op de beleving en het effect van de kinderen. De omgeving draait namelijk bij aan het verhaal en aan de impact welke er bereikt dient te worden. Rinske Schoenmaker: 'Net zoals met die trappen run bijvoorbeeld. Misschien denken wij wel jeetje mina maar hoe vet is het voor zo'n koter om door een stadion te sjeezen waar ze vroeger als klein kind altijd naar keken en ze lopen opeens door het stadion heen.' Het hoge gras achter de snelweg droeg ook mee aan de beleving van de leerlingen. Rinske Schoenmaker gaf wel aan dat de aankleding van het evenement wel beter mag. Ook is het een idee om de route anders te laten lopen. Gemeente Heerenveen heeft de wens om de Adventure Run door de stad te laten lopen. 'Dan rennen de leerlingen door gebouwen wat ook een beleving meebrengt', aldus Rinske Schoenmaker.

Michiel Klaibeda gaf aan dat de route vergeleken met vorig jaar veel overzichtelijker was. Ook ademt de omgeving van Sportstad veel sport en dat stimuleert de deelnemers. Daarnaast hebben leerlingen van buiten Heerenveen op deze manier kennis gemaakt met Heerenveen.

Instructies van tevoren

Steven van der Pal heeft aangegeven dat er duidelijke informatieverstrekking was voor de Adventure Run, voornamelijk online. Wel lazen de leerlingen dit vaak niet. Steven van der Pal vindt ook dat er de volgende keer grote posters of iets dergelijks in de inline-skatebaan opgehangen kunnen worden met de regels. Wel waren de instructies op de dag zelf aan de deelnemers goed. Michiel Klaibeda heeft namelijk aangegeven hij erg blij was met de instructies op de dag zelf. De leerlingen en leraren wisten wel wat ze er mee moesten doen. Wel kunnen de instructies voorafgaand aan het evenement verbeterd worden door het maken van een promotiefilmpje. Op die manier wordt de beleving van de kinderen voorafgaand aan het evenement al beïnvloed. Dit filmpje kan gebruik gemaakt worden om de prijs te promoten als externe factor.

Samenwerken

De leerlingen moesten in groepjes een challenge uitvoeren. De Adventure Run is aan het begin van het jaar, waardoor deze dag voor de leerlingen ook een soort introductiedag was. Wiebren Dijkstra gaf in het interview aan dat de leerkrachten dit evenement zien als een activiteit die bijdraagt aan de sociale emotionele doelen.

Het niveau van samenwerken verschilde per challenges bij de Adventure Run. Bij de ene challenge moest je veel samenwerken en bij de andere challenge niet. Door het samenwerken hoopt Rinske Schoenmaker wel dat er iets van bonding ontstaat. De leerlingen waren zich er wel bewust van dat je de finish van de Adventure Run als een team moet halen. De leerlingen moesten inschatten wat zij wel en niet konden doen met elkaar. Steven van der Pal heeft ook aangegeven dat het samenwerken bij sommige groepjes misschien wel werd verbeterd. De leerlingen leerden wel veel van elkaar volgens Steven van der Pal. Michiel Klaibeda gaf ook aan dat het erom gaat dat ze aan het eind van de rit met elkaar een leuke dag gehad hebben en dat ze daarin elementen van samenwerken en kennismaking daarin verwerkt kunnen worden. Als groepje moet ook de gezamenlijk insteek bepaald worden hoe jij als groepje de Adventure Run aan gaat. Wel hebben de groepjes een beetje last van groepsdruk gehad. Rinske Schoenmaker gaf ook aan dat de kinderen hoogstwaarschijnlijk last hebben gehad van groepsdruk. Michiel Klaibeda sluit zich hierbij aan, al hoewel het volgens Michiel Klaibeda wel mee valt. Wiebren Dijkstra zegt dat er sprake is van groepsdruk, maar dat dit positief en negatief is. Het is voor de buurtsportcoaches een aandachtspunt hoe de sfeer in een groepje zo goed mogelijk gehouden kan worden.

Oer drijfveren algemeen

Er zijn leerlingen wie alles wel prima vonden tijdens de Adventure Run zelf. Het maakt hen niet uit als zij een lager niveau moesten doen, aldus Michiel Klaibeda.

Empowerment

Het verschilt per leerling hoe het proces gaat om zichzelf te verbeteren. Het hangt volgens Rinske Schoenmaker van de soort challenge af. Wel dragen de challenges bij aan de motorische ontwikkeling van het kind. Steven van der Pal heeft ook aangegeven dat de drie niveaus zeker waarde hadden, omdat elke leerling zijn ding op zijn eigen niveau kon doen. Hierdoor creëer je voor iedere leerling een succesbeleving. Ook is er aan de medemens gedacht. Bepaalde leerlingen konden niet hardlopen in verband met blessures, zij mochten de route afleggen op de fiets. Michiel Klaibeda geeft aan dat op de basis alles haalbaar is geweest. Wel geeft Wiebren Dijkstra aan dat het hardlopen wel een weakness is van het concept.

Curocity

Rinske Schoenmaker hoopt dat de leerlingen na het lopen van de Adventure Run zich gaan verdiepen in de sport welke zij leuk vonden tijdens de Adventure Run. Dat was wel de insteek van het evenement. Tijdens de Adventure Run merkte Steven van der Pal dat er leerlingen zijn geweest wie over een bepaalde drempel heen moesten, omdat de rest van het groepje wel een niveau moeilijker wilden proberen bij een challenge. Dit draagt wel bij aan het leerproces van de leerlingen. Voor de sportieve leerlingen was het volgens Michiel klaibeda ook nog een uitdaging om elke keer het moeilijkste niveau te kiezen. Er moest namelijk ook rekening gehouden worden met de rest van het groepje.

Ownership

Voor sommige leerlingen kan het al een overwinning zijn om alle challenges gedaan te hebben geeft Steven van der Pal aan. Er zijn ook leerlingen wie snel voor de makkelijke optie kiezen. Ook waren er van tevoren al leerlingen wie al in de gaten hadden dat zij het niveau niet gingen halen, waardoor ze uiteindelijk toch een niveau lager kozen. Wel worden de deelnemers beloond, welk niveau zij ook kozen.

Intrinsieke motivatie

Hoe de kinderen de Adventure Run hebben beleefd en ervaren hangt ook af van de intrinsieke motivatie van de leerlingen. De competitieve leerlingen hebben al snel intrinsieke motivatie in vergelijking met kinderen die de kat uit de boom kijken en alles op zich af laten komen volgens Michiel Klaibeda. Bij het concept van de Adventure Run is door de docenten ook aangegeven om iets anders te doen dan anders. In de les is het voor de docenten al moeilijk om de leerlingen intrinsiek te motiveren. Kinderen die niks met gym hebben zijn lastig om intrinsiek gemotiveerd te krijgen voor de gymles. Dit was ook een grote uitdaging met de Adventure Run.

Prestaties

Om te winnen en goed te presteren zou je gewoon de snelste tijd hebben neergezet volgens Rinske Schoenmaker. De sportklas van Michiel Klaibeda vinden het leuk om een activiteit te doen en al helemaal als het een sportactiviteit is. Er zit namelijk een winnaarsmentaliteit in de kinderen en de kinderen kunnen punten scoren. Steven van der Pal geeft hierbij ook aan dat het gedrag van de kinderen wordt het beste gestimuleerd/getriggerd door het bewijzen aan elkaar en winnen. Er zijn ook geen sportklassen welke mee hebben gedaan met de Adventure Run. De leerlingen wie het evenement als verplicht hebben beschouwd, halen ook minder plezier uit het evenement zelf. Wel hebben die leerlingen onderweg erg veel lol met elkaar. 'Die insteek is ook mooi', aldus Michiel Klaibeda. 'Het gaat erom dat je een mooie dag hebt uiteindelijk', volgens Wiebren Dijkstra.

Beloning

Voor sommige kinderen kan het werken als er een beloning tegenover staat om te gaan presteren. Voor andere kinderen werkt dit niet volgens Rinske Schoenmaker. De leerlingen kunnen wel extra getriggerd worden om te winnen indien er een mooie prijs tegenover staat. Michiel Klaibeda vraagt zich daar en tegen wel af of een beloning bijdraagt aan de intrinsieke motivatie van de leerlingen.

Competitief

De leerlingen moeten tijdens de Adventure Run een keuze maken of zij voor snelheid gaan en dan kiezen voor het laagst aantal punten of dat zij zo veel mogelijk punten willen halen. Wel is het dan erg aanzienlijk dat de leerlingen de tijd overschrijden heeft Rinske Schoenmaker aangegeven in haar interview. Steven van der Pal heeft in zijn interview ook aangegeven dat de leerlingen beter dan een ander kunnen zijn door sneller te zijn. De leerlingen willen namelijk graag winnen van elkaar.

Analyseresultaten

In de bijlage staan samenvattingen van de interviews. Niet elke uitspraak viel onder een topic, waardoor dit niet te zien is in het bovenstaande resultaat. Wel zijn er uitspraken nodig geweest voor het schrijven van een goed, helder en logisch resultaat. De uitspraken van de desbetreffende personen zijn terug te lezen in de samenvattingen van de interviews.

Voor de buurtsportcoaches was de Adventure Run een erg leuk en een mooi project. De Adventure Run was goed georganiseerd samen met de vakleerkrachten. De Buurtsportcoaches zijn nog niet heel actief met de doelgroep voor het voortgezet onderwijs, hierdoor is de samenwerking extra prettig.

Het concept van de Adventure Run is volgens Rinske Schoenmaker bedacht naar aanleiding van de Adventure Run georganiseerd door Outdoor NL. Outdoor NL heeft een Adventure Run georganiseerd in Groningen en in de grote Wieden. Outdoor NL vindt dat je het concept sterker maakt als er lokale partijen participeren in de Adventure Run en dat het daarnaast interessanter maakt voor de doelgroep als zij niveaus kunnen kiezen. De Adventure Run in 2019 is met een aantal kleine aanpassingen veel beter gegaan. De leerlingen hadden in het jaar 2018 een digitale gps welke steeds vastliep. Dit jaar is er gewerkt met chips wat volgens Rinske Schoenmaker fantastisch werkte.

De Adventure Run wordt als een leuk concept beschouwd voor aan het begin van het schooljaar. De leerlingen zien elkaar op een andere manier volgens Michiel Klaibeda. Ze kennen elkaar net en gaan dan al in groepjes met elkaar op pad. De geïnterviewden geven aan dat dit bijdraagt aan de kennismaking. Rinske Schoenmaker hoopt dat er doormiddel van de Adventure Run ook bonding ontstaat tussen de groepsleden. Michiel Klaibeda heeft de groepjes zelf gemaakt zodat leerlingen die elkaar nog niet goed kenden, elkaar beter leerden kennen. Wiebren Dijkstra heeft aangegeven dat de LO-vakdocenten zien dat de Adventure Run bijdraagt aan de sociale emotionele doelen van de LO-vakdocenten. De leerlingen sporten samen met een gezamenlijk doel. Wel hebben de leerlingen de Adventure Run verschillend ervaren volgens Michiel Klaibeda. Er deden sportklassen en reguliere klassen mee. De leerlingen uit de sportklassen vinden het leuk om een sportactiviteit te doen en al helemaal als er een winnaarselement in verwerkt zit. De leerlingen uit de reguliere klassen haalden minder plezier uit het evenement volgens Michiel Klaibeda, indien zij het evenement als verplicht beschouwden. Alhoewel deze leerlingen langer over de route hebben gedaan, hebben zij veel plezier met elkaar gehad onderweg. Steven van der Pal heeft ook aangegeven dat de minder snelle leerlingen het wel erg gezellig met elkaar hadden gehad. Zij hadden ook alle opdrachten voltooid, maar op een lager niveau. Voor sommige leerlingen is het voltooien van alle opdrachten al een overwinning.

In de Adventure Run is gamification verwerkt. Er is bewust gekozen voor het toevoegen van gamification aan de Adventure Run. De buurtsportcoaches zijn ervan overtuigd dat je kunt leren van de principes achter gaming. 'Als je de principes begrijpt en leert toepassen, kun je dat meenemen in de beleving van de doelgroep', aldus Wiebren Dijkstra. Jonge kinderen kunnen makkelijker bij evenementen betrokken worden doordat deze doelgroep meegenomen kan worden met een avontuur met hun belevingswereld. Naarmate kinderen ouder wordt, is het lastiger om deze kinderen betrokken te krijgen bij een evenement. De principes van gaming kunnen hier goed bij helpen. Michiel Klaibeda wist dat er een vorm van gamification in het evenement zat verwerkt. Zijn leerlingen hebben dit ook gemerkt. Zij konden goed vertellen bij welke challenge zij het moeilijkste niveau hadden gedaan of wanneer zij voor een makkelijker niveau kozen in verband met de tijd. Wiebren Dijkstra geeft ook aan dat de leerlingen hebben gemerkt dat er gamification is verwerkt in het evenement. Niet specifiek het woord gamification, maar ze zeggen wel dat het erg leuk is omdat zij zelf mogen kiezen. De leerlingen hebben namelijk veel keuzevrijheid. Ook Rinske Schoenmaker heeft aangegeven dat de leerlingen wel de concrete onderdelen van gamification terugzien in de Adventure Run. Bijvoorbeeld door de chip of het spelelement dat de leerlingen bij elke activiteit een

x-aantal punten kunnen halen. Dit triggered de leerlingen hopelijk wel heeft Rinske Schoenmaker aangegeven in haar interview. Rinske Schoenmaker denkt ook dat de verwerking van gamification bijdraagt aan de beleving van de leerlingen. 'De drie moeilijkheidsniveaus is een mooi gameprincipe dat je moeite altijd wordt beloond', aldus Wiebren Dijkstra. Er zijn drie niveaus om uit te kiezen, waardoor de beleving van het behalen van het niveau voor elke doelgroep gerealiseerd kan worden. De drie moeilijkheidsniveaus hebben zeker waarde, volgens Michiel Klaibeda en Steven van der Pal. Voor de sportieve leerlingen is er een uitdaging. Voor motorisch beperkte leerlingen zijn er mogelijkheden om de opdracht op niveau easy uit te voeren. Op elk niveau kan iedere leerling zijn ding doen en werd op zijn of haar eigen manier beloond. Er is volgens Steven van der Pal ook niemand geweest voor wie de challenges nog steeds te moeilijk waren. Indien het moeilijkste niveau goed te halen was, ging het om dezelfde tijd. 'De leerlingen konden beter zijn dan een ander op hetzelfde niveau door sneller te zijn', Steven van der Pal. 'Je bent zo sterk als de zwakste.' Wiebren Dijkstra heeft aangegeven dat er geen specifieke gedachtegang achter de keus voor de drie niveaus waren. Het aantal niveaus is gevoelsmatig gekozen. De niveaus die je biedt moeten kort en krachtig gehouden worden.

De beleving van de leerlingen is positief ervaren. Het lag er ook aan hoe de motivatie van de leerlingen was toen zij begonnen aan de Adventure Run volgens Michiel Klaibeda. Steven van der Pal sluit zich hierbij aan. Voor veel leerlingen zijn het veel nieuwe dingen waardoor de beleving alleen maar groter wordt. Dit was ook de insteek van het concept volgens Wiebren Dijkstra. Het evenement is anders dan anders voor de leerlingen. Het vindt plaats in de buitenlucht en daarbij moet je goed aansluiten op de belevingswereld van de doelgroep. De vakdocenten hebben bij het bedenken van het concept ook bij Wiebren aangegeven dat er iets anders verzonnen moet worden dan anders. Om de beleving van de leerlingen nog meer te beïnvloeden, moet er vooraf meer promotie gemaakt worden. Het makkelijkst om dit te doen is aan de hand van een promofilmpje, aldus Michiel Klaibeda. De leerlingen hadden geen goed beeld wat er hun te wachten stond. Een promofilmpje helpt voor de beeldvorming van de leerlingen en is makkelijk voor de docenten om te laten zien aan de leerlingen. Wiebren Dijkstra geeft aan dat het deels al door de herhaling en mond-tot-mondreclame. Ook geeft hij aan dat er inderdaad verbetering zit in de aankondiging van het evenement. Er is een aandachtspunt met betrekking tot het inzetten van mensen of figuren die al aansluiten op de belevingswereld van de doelgroep. Persoonlijke influencers zijn hier voorbeelden van. Ook kan een goeie prijs bijdragen als externe factor. Indien er veel wordt gepraat over de prijs zijn de deelnemers meer gemotiveerd om er zijn of haar best te doen.

Rinske Schoenmaker bekijkt de Adventure Run vanuit een praktisch opzicht. 'Misschien denken wij wel, jeetje mina, maar hoe vet is het voor zo'n koter om door een stadion te sjeezen waar ze vroeger als klein kind altijd naar keken en ze lopen opeens door een stadion heen. Dat is ook al een beleving op zich.' Voor de leerlingen draagt de omgeving ook bij aan de beleving. Zoals het rennen door het gebouw van sport Fryslân en het rennen door het hoge gras. Wiebren Dijkstra heeft tijdens zijn interview ook aangegeven dat de omgeving bijdraagt aan het verhaal en aan de impact die er bereikt moet worden bij de leerlingen. Het verzamelen van de klas in een inline-skatebaan, het rennen door een stadion en het lopen door de natuur is allemaal onderdeel van het avontuur. De editie van dit jaar was meer urban. Gemeente Heerenveen heeft aangegeven dat zij graag willen dat de Adventure Run door de stad loopt. Wiebren Dijkstra vindt dit een goed idee en er moet dan veel over nagedacht worden. Michiel Klaibeda ziet hier de meerwaarde niet van in. Michiel Klaibeda vindt namelijk dat de route met de omgeving van Sportstad veel sport ademt en dat stimuleert de leerlingen.

De challenges waren geselecteerd onder de naam 'buitengewone' sporten. Wiebren Dijkstra heeft aangegeven dat ze niet persé buitengewone sporten wilden. De buurtsportcoaches geloven ook dat je elke activiteit aantrekkelijk kunt maken in een gymles. Traditionele sporten kun je wel zo omvormen dat je met zo'n concept de impact verhoogt door er meer een challenge van te maken. Denk hierbij aan een korfbalshoutout in een kano. De buurtsportcoaches kijken juist naar elke sport,

hoe daar een uitdagende challenge van gemaakt kan worden. Steven van der Pal vond de buitengewone sporten goed gelukt door onder andere het fierljeppen, mbx, suppen en vuur maken. Michiel Klaibeda geeft daarnaast aan dat het ook goed is om niet met 'gewone' sporten aan te willen komen. Rinske Schoenmaker heeft in haar interview ook aangegeven dat de doelgroep meer houdt van wat stoerdere sporten en dat een lokale volleybalvereniging daarbij was saaier is. Er zijn in dit evenement wat meer uitdagendere dingen in verwerkt, wat meer moderner. De beleving van de leerlingen neemt door deze buitengewone sporten ook toe, omdat het wat anders is (Michiel). De sporten zijn ook deels gekozen op basis van de interesses van de doelgroep, zoals het kickboksen.

Michiel Klaibeda heeft tijdens zijn interview aangegeven dat hij het lastig vond om te zeggen of het gedrag van de leerlingen wordt gestimuleerd aan de hand van de Adventure Run. Er zijn opdrachten geweest dat bepaalde manieren van samenwerken werd gestimuleerd, daar kun je als school iets mee doen. Wel hebben de leerlingen van buiten Heerenveen kennis gemaakt met Heerenveen zelf, qua locatie. Steven van der Pal heeft een andere kijk op het stimuleren van de leerlingen. Steven geeft aan dat het gedrag van de leerlingen het beste wordt gestimuleerd door het bewijzen aan elkaar en het winnen. Hierdoor ontstond er wel enige groepsdruk. Per groepje moest er namelijk een gezamenlijke insteek bepaald worden hoe het groepje de Adventure Run in ging. De sociale vaardigheden van een leerling hangen wel af van de mate van de groepsdruk. Niet elke leerling durft het aan te geven als diegene het niet durft te doen. 'Het is een ervaring waar ze iets uit kunnen halen', Steven van der Pal. De leerlingen moeten soms een bepaalde drempel over omdat de andere kinderen van het groepje het wel te proberen. Ze hebben dus een beetje last van groepsdruk maar zo kunnen ze er wel voldoende uit halen. Wiebren Dijkstra geeft aan dat de groepsdruk in de groepjes een positief en negatief effect hebben. Voor de buurtsportcoaches is en wel een aandachtspunt hoe de sfeer in een groepje zo goed mogelijk kan blijven. De sfeer van het groepje hangt ook veel samen met de intrinsieke motivatie van de leerlingen. Competitieve leerlingen hadden meer intrinsieke motivatie dan andere leerlingen. Veel leerlingen waren afwachtend omdat zij niet wisten wat hen te wachten stond. Wiebren Dijkstra geeft aan dat het überhaupt al moeilijk is om de leerlingen in de gymles intrinsiek te motiveren. Voor niet-sporters is het intrinsiek motiveren een grote uitdaging. Een evenement aanbieden aan de leerlingen waarbij er elementen in verwerkt worden wat niet voorkomt in de reguliere gymles kan al helpen bij het intrinsiek motiveren van de leerlingen volgens Wiebren Dijkstra.

Volgens Michiel Klaibeda waren alle niveaus te doen voor elke leerling met verschillende motorische vaardigheden. Er is een jongen geweest welke heeft platgelegen in het stadion in verband met zijn hoogtevrees. Later is hij naar beneden gegaan. In de basis is alles haalbaar geweest. Steven van der Pal heeft aangegeven dat voor motorisch vaardige leerlingen alles al snel een succesbeleving is. Voor minder motorisch vaardige leerlingen is deze ervaring minder aanwezig. De challenges dragen bij aan de motorische ontwikkeling van de leerlingen Rinske. Door de drie niveaus creëer je wel voor iedereen een succesbeleving. Mensen die iets niet durven, prettig verschillende niveaus Rinske Schoenmaker. Wel geeft Wiebren Dijkstra aan dat het hardlopen wel een zwak punt is van het concept. De leerlingen wie minder goed zijn in hardlopen kunnen soms ook wat meer ontevreden zijn.

Conclusie

In dit onderzoeksverslag is gezocht naar het antwoord op de vraag: Welke invloed hebben de drie moeilijkheidsniveaus per challenge op de beleving van kinderen (12 tot 18 jaar) volgens de LO-vakdocenten? Voor het beantwoorden van deze hoofdvraag, worden eerst de deelvragen beantwoord.

Waarom is er gekozen voor drie soorten moeilijkheidsniveaus bij de challenges?

Er is gekozen voor drie soorten moeilijkheidsniveaus bij de challenges om twee redenen. Er zijn voor de leerlingen drie niveaus om uit te kiezen. Door deze keuze wordt de beleving van het behalen van een niveau voor elke doelgroep gerealiseerd. Als er maar één niveau is, hebben de leerlingen geen keuze. Dit niveau kan voor de leerlingen nog te moeilijk zijn. Indien er meerdere niveaus zijn kunnen ze het moeilijkste niveau misschien niet halen. Indien de leerlingen dit van tevoren weten kunnen zij insteken op een lager niveau. Op elk niveau kan iedere leerling zijn ding doen en diegene wordt op zijn of haar eigen manier beloond. Er zat geen specifieke gedachtegang achter de keus voor de drie niveaus. Het aantal niveaus is gevoelsmatig gekozen. De geboden niveaus moeten ook kort en krachtig gehouden worden.

Hoe wordt de beleving van de kinderen (12 – 18 jaar) beïnvloedt volgens de LO-vakdocenten, Rinske Schoenmaker en Wiebren Dijkstra?

De beleving van de kinderen (12 – 18) jaar wordt beïnvloed op verschillende manieren volgens de LO-vakdocenten. Het hing onder andere af van de motivatie van de leerlingen toen zij begonnen aan de Adventure Run. Ook spelen de buitengewone sporten een rol. De sporten zijn voor veel leerlingen nieuwe sporten, waardoor de beleving van de leerlingen alleen maar groter wordt. De drie moeilijkheidsniveaus droegen ook bij aan de beleving van de leerlingen. Door de drie niveaus kan iedere leerling een succesbeleving ervaren.

Rinske schoenmaker en Wiebren Dijkstra geven aan dat het verwerken van gamification in de Adventure Run ook bijdraagt aan de beleving van de leerlingen. Door het kiezen van drie niveaus, wordt de beleving van het behalen van het niveau voor elke doelgroep gerealiseerd. Dit was ook de insteek van het concept. Je moet namelijk goed aansluiten op de belevingswereld van de doelgroep. Voor de leerlingen draagt de omgeving ook bij aan de beleving. Wiebren Dijkstra geeft ook aan dat de omgeving bijdraagt aan het verhaal en aan de impact die er bereikt moet worden bij de leerlingen. Het verzamelen van de klas in een inline-skatebaan, het rennen door een stadion en het lopen door de natuur is allemaal onderdeel van het avontuur

Hoe beleven de kinderen met verschillende niveaus in motorische vaardigheden de meerdere moeilijkheidsniveaus per challenge volgens de LO-vakdocenten, Rinske schoenmaker en Wiebren Dijkstra?

De drie moeilijkheidsniveaus hebben zeker waarde, volgens Michiel Klaibeda en Steven van der Pal. Voor de sportieve leerlingen is er een uitdaging. Voor motorisch beperkte leerlingen zijn er mogelijkheden om de opdracht op niveau easy uit te voeren. Op elk niveau kan iedere leerling zijn ding doen en werd op zijn of haar eigen manier beloond. Indien het moeilijkste niveau goed te halen was, ging het om dezelfde tijd. 'De leerlingen konden beter zijn dan een ander op hetzelfde niveau door sneller te zijn', Steven van der Pal. 'Je bent zo sterk als de zwakste.'

Volgens Michiel Klaibeda waren alle niveaus te doen voor elke leerling met verschillende motorische vaardigheden. Steven van der Pal heeft aangegeven dat voor motorisch vaardige leerlingen alles al snel een succesbeleving is. Voor minder motorisch vaardige leerlingen is deze ervaring minder aanwezig. De challenges dragen bij aan de motorische ontwikkeling van de leerlingen Rinske. Door de drie niveaus creëer je wel voor iedereen een succesbeleving. Mensen die iets niet durven, prettig verschillende niveaus Rinske Schoenmaker.

Nu de deelvragen zijn beantwoord, wordt de hoofdvraag beantwoord.

Welke invloed hebben de drie moeilijkheidsniveaus per challenge op de beleving van kinderen (12 tot 18 jaar) volgens de LO-vakdocenten, Rinske Schoenmaker en Wiebren Dijkstra?

De beleving van de kinderen wordt op meerdere manieren beïnvloed volgens de LO-vakdocenten, Rinske Schoenmaker en Wiebren Dijkstra. Doordat de leerlingen uit drie moeilijkheidsniveaus kunnen kiezen, wordt de beleving van het behalen van een niveau door elke doelgroep gerealiseerd. Op elk niveau kan iedere leerling zijn ding doen en diegene wordt op zijn of haar eigen manier beloond. Dit geef de kinderen een succesbeleving. De minder motorisch vaardige leerlingen hebben sneller een succesbeleving dan de motorisch vaardige leerlingen door de drie niveaus. 'Je bent zo sterk als de zwakste', aldus Steven van der Pal. Ook heeft het competitie-element invloed op de beleving van de leerlingen. Indien het moeilijkste niveau goed te halen was, ging het om dezelfde tijd. 'De leerlingen konden beter zijn dan een ander op hetzelfde niveau door sneller te zijn', Steven van der Pal. Door de drie moeilijkheidsniveaus kan de intrinsieke motivatie van de kinderen ook toenemen, omdat elke leerling elk niveau kan halen.

Discussie

Voor dit onderzoek is gebruik gemaakt van meerdere interviews om de invloed van de drie moeilijkheidsniveaus per challenge op de beleving van de kinderen te achterhalen. De interviews zijn gehouden met twee LO-vakdocenten, een projectmedewerker van de afdeling evenementen (eindverantwoordelijke voor de Adventure Run) en met het aaspreekpunt vanuit Scoren voor Gezondheid. Door het geringe tijdsbestek is het niet mogelijk geweest om nog meer LO-vakdocenten te interviewen. Op basis van deze uitkomsten kunnen de resultaten van een eventueel volgend onderzoek niet hetzelfde zijn. Daarnaast zijn de deelnemende leerlingen niet geïnterviewd en/of geobserveerd. Indien dit onderzoek weer wordt gehouden onder dezelfde mensen is dit onderzoeksverslag betrouwbaar en dus reproduceerbaar.

Het is mogelijk dat de LO-vakdocenten, Rinske Schoenmaker en Wiebren Dijkstra de interviews hebben beantwoord op basis van sociaal wenselijke antwoorden. Het is hierbij mogelijk dat de geïnterviewden zich niet vrij voelden om hun mening te uiten. De geïnterviewden hebben ook reacties kunnen geven op basis van aannames. De aannames zijn niet altijd correct. Aansluitend kunnen de geïnterviewden antwoorden kunnen geven waarbij alles beter is verwoord dan de situatie werkelijk was. De meningen van de geïnterviewden is in dit onderzoeksverslag als leidend gebruikt. Er is geen rekening gehouden met eventuele verkeerde meningsuiting of betere verwoording van de werkelijke situatie.

Voor het vervolgonderzoek raad ik aan om meerdere LO-vakdocenten te interviewen. Er kan dan een meer accuraat beeld geschetst worden van de beleving van de kinderen naar aanleiding van de drie moeilijkheidsniveaus volgens de LO-vakdocenten. Er kunnen dan verschillen zijn tussen verschillende scholen. Het is hierbij ook verstandig om de deelnemende leerlingen te interviewen. De leerlingen weten zelf hoe zij de Adventure Run hebben ervaren. Bij het geven van de interviews is het van belang om van tevoren aan te geven of ieder zich op zijn gemak voelt om zijn eigen mening te geven en dat diegene geen sociaal wenselijke antwoorden.

Aanbeveling

Het doel van dit onderzoek was het geven van aanbevelingen aan Scoren voor gezondheid en Sportstad Heerenveen voor het verbeteren van de beleving van de kinderen met betrekking tot het aanbieden van meerdere moeilijkheidsniveaus per challenge.

Promotiefilmpje

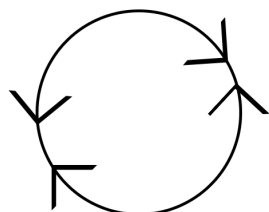
De beleving van de kinderen wordt goed getriggerd door het aanbod van meerdere moeilijkheidsniveaus per challenge. Er moeten geen in het aanbod van de meerdere moeilijkheidsniveaus per challenge doorgevoerd worden. De drie moeilijkheidsniveaus werken goed op deze manier. De invloed van de kinderen op de drie moeilijkheidsniveaus per challenge kan wel nog meer beïnvloed worden. Met behulp van een promotiefilmpje krijgen de leerlingen een beter beeld van de Adventure Run en wat hen te wachten staat. Wanneer de buurtsportcoaches dit promotiefilmpje maken, laten zij dit filmpje in de les zien en vertellen aansluitend zien en daarna zelf hoe leuk de Adventure Run is. Alhoewel dit evenement elk jaar plaats gaat vinden en er veel sprake is van mond-tot-mondreclame, helpt een promotiefilmpje wel met de aankondiging van het evenement. Elk jaar moet er een nieuw promotiefilmpje gemaakt worden.

Kleding en aankleding

Ook moet Scoren voor gezondheid en Sportstad Heerenveen met thema's gaan werken. Met behulp van deze thema's gaan de leerlingen zich naar het thema kleden. Het thema wordt ook aangegeven in het promotiefilmpje. Het toevoegen van een thema zorgt voor een extra beleving bij de kinderen. Ook wordt dit thema direct gebruikt voor de aankleding van het evenement. Onderweg draagt versiering ook bij aan de beleving van de kinderen. Het is belangrijk dat dit niet blijft liggen. Bij de inline-skatebaan is het goed om ook meerdere posters op te hangen met de regels en de voorwaarden van de Adventure Run. De kinderen kunnen zich inlezen in het evenement voor zij de instructies krijgen. Dit moet Sportstad Heerenveen in samenwerking doen met Scoren voor gezondheid. Elk jaar moet er een ander thema komen en zal de aankleding ook elk jaar anders zijn, passend bij het thema.

Hardlopen

Scoren voor gezondheid en Sportstad Heerenveen moeten erover na gaan denken om de route en challenges zo te maken dat deze vanaf beide kanten uitgevoerd kan worden. Zie afbeelding ter illustratie. Er kunnen dan meerdere elementen toegevoegd worden aan de Adventure Run om de beleving van de kinderen nog groter te maken. De kinderen die de route links om lopen, moeten ook een stuk van de route fietsen. Waar zij van de fiets afstappen, kunnen de kinderen welke de route rechtsom lopen de fietsen weer mee terug nemen. Het hardloopelement wordt eruit gehaald op dat stuk en er is een extra beleving toegevoegd. Ook kan dit met behulp van skelters.



Figuur 2: Routing van twee kanten

Bibliografie

- (2016). In R. S. Feldman, & A. Moons, *Ontwikkelingspsychologie*. Amsterdam: Pearson .
- Beurskens, M. (2017, Augustus 19). *Gamification: 5 basisregels om het niet te laten mislukken*. Opgehaald van Frankwatching online trends, tips & tricks: <https://www.frankwatching.com/archive/2017/08/19/gamification-5-basisregels-om-het-niet-te-laten-mislukken/>
- Cheung, G. (2018, Februari 8). *Hoe weet u of Gamification dé oplossing is voor de doelstelling van uw evenement?* Opgehaald van eventbranche.nl: <https://www.eventbranche.nl/nieuws/hoe-weet-u-of-gamification-de-oplossing-is-voor-de-doelstelling-van-uw-evenement-14067.html>
- Creatief onderzoek met kinderen*. (2015). Opgehaald van Creatief onderzoek kids: <https://creatiefonderzoekkids.wordpress.com/belevingsonderzoek/>
- de Jong, H., & Kuipers, W. (2019, 1 1). *Intrinsieke motivatie brengt je verder*. Opgehaald van Profile Dynamics: <https://www.profiledynamics.com/whitepapers/intrinsieke-motivatief/>
- Dijkstra, W. (2019). *Adventure Run Heerenveen 2019 voor VO*. Opgehaald van Scoren voor gezondheid Heerenveen: <https://www.scorenvoorgezondheidheerenveen.nl/evenementen/adventure-run-heerenveen-2019-voor-vo-klas1/>
- Dijkstra, W. (2019, 06 01). *ADVENTURE RUN HEERENVEEN 2019 VOOR VO*. Opgehaald van Scoren voor Gezondheid Heerenveen: <https://www.scorenvoorgezondheidheerenveen.nl/evenementen/adventure-run-heerenveen-2019-voor-vo-klas1/>
- GAMIFICATION: DE SLEUTEL TOT HET VERHOGEN VAN STUDIESUCCES?* (2019, Februari 21). Opgehaald van Edumundo tomorrow's knowledge: <https://www.edumundo.nl/blog/gamification>
- Hamel, R. (2009, 01 01). *De beleving van ruimte in de omgeving*. Opgehaald van Blind 18: <https://www.ziedaar.nl/article.php?id=327>
- Janse, B. (2019). *Business Intelligence Model (BIM)*. Opgehaald van Toolshero: <https://www.toolshero.nl/strategie/business-intelligence-model-bim/>
- Jansen, E. (2016, 1 1). *Spelenderwijs - De invloed van competitie en de intrinsieke motivatie van leerlingen in een gegamificeerde leeromgeving voor het oefenen van de wereldtopografie*. Opgehaald van Utrecht University Repository: <https://dspace.library.uu.nl/handle/1874/335449>
- Kerpel, A. (2014, Juli 1). *Leerlingen leren kennen: leefwereld - ontwikkelingspsychologie*. Opgehaald van wij-leren.nl: <https://wij-leren.nl/leerlingen-leren-kennen.php>
- Kok, M. (2012, Augustus 28). *Hoe meer, hoe beter?* Opgehaald van Sport Know How XL: <https://www.sportknowhowxl.nl/achtergronden/werkende-wetenschap/item/88980/>
- Lowe, H. (2018, 7 4). *Alles over Drijfveren, Driving Forces en Motivatoren*. Opgehaald van TTI Succes Insights: <https://ttisuccessinsights.nl/alles-over-drijfveren-driving-forces-en-motivatoren/>
- Murck, T. (2018, Oktober 30). *Kinderen worden de internethelden van de toekomst*. Opgehaald van SIDN: <https://www.sidn.nl/nieuws-en-blogs/kinderen-woorden-internethelden>
- Peelen, P. (2010, 12 16). *10 tips voor meer intrinsieke motivatie*. Opgehaald van Nononsancy: <https://www.nononsancy.nl/inspiratie/10-tips-voor-meer-intrinsieke-motivatief/>
- Scherpenzeel, P. (2016, Mei 12). *iSpace Sports*. Opgehaald van Het nieuwe gymen creëert bewegingsruimte: <https://hetnieuwegymmen.nl/product/ispace-sports/>
- Scholten, V., & van der Roest, J.-W. (2017, Maart 9). *Arme kinderen hebben baat bij Jeugdsportfonds en Jeugd cultuurfonds*. Opgehaald van Alles over Sport: <https://www.allesoversport.nl/artikel/arme-kinderen-hebben-baat-bij-jeugdsportfonds-en-jeugd cultuurfonds/>
- Schraven, M. (2019, Maart 1). *Gamification: iets voor jouw bedrijf?* Opgehaald van OrgangeTalent: <https://www.orangetalent.nl/inspiratie/gamification-iets-voor-jouw-bedrijf>

- SVDJ. (2015, 2 4). *Zorg dat de beleving onvergetelijk wordt*. Opgehaald van SVDJ stimuleringsfonds voor de journalistiek: <https://www.svdj.nl/challenge-masterclass/zorg-dat-de-beleving-onvergetelijk-wordt/>
- Teunissen, R. (2013, Mei 31). *Wat is gamification nou eigenlijk?* Opgehaald van Marketingfacts innovatie in marketing: <https://www.marketingfacts.nl/berichten/wat-is-gamification-nou-eigenlijk>
- van den Boer, P. (2013, juli 11). *Introductie in gamification (whitepaper)*. Opgehaald van Marketingfacts innovatie in marketing: <https://www.marketingfacts.nl/berichten/introductie-in-gamification-whitepaper>
- van den Bosch, E. (2018, Mei 22). *Vernieuwde opzet Datrion: iedereen kan meedoen op eigen niveau*. Opgehaald van Regio Online: <https://www.regioonline.nl/binnenland/vernieuwde-opzet-datrion-iedereen-kan-meedoen-op-eigen-niveau/>
- van Enckevort, R. (2019). *Jeugd challenge*. Opgehaald van NTTB Limburg: <https://www.nttb.nl/limburg/wedstrijdsport/toernooien/jeugd-challenge>
- van Lent, R. (2013, 09 09). *Intrinsieke motivatie leidt tot betere prestaties*. Opgehaald van Noloost Capital. Feeling Good. Working Better. : <https://nolostcapital.nl/2009/09/13/intrinsieke-motivatie-leidt-tot-betere-prestaties/>
- van Thiel, E., & Engelen, S. (sd). *Drijfveren*. Opgehaald van 1 2 3 test: <https://www.123test.nl/drijfveren/>

Bijlage

Triangulatie schema

Dimensie	Interview	Observatie	Documenten	Literatuur
	Wat wil ik weten over deze dimensie?	Waar moet ik op letten tijdens de observatie als ik meer wil weten over deze dimensie?	Welke informatie kan ik halen uit documenten/ websites e.d. over deze aanpak?	Wat kan ik vinden in de literatuur over deze dimensie?
Beleving	Bij alle geïnterviewden expliciet doorvragen over de topics van de beleving van de kinderen voor, tijdens en na de Adventure Run. Daarnaast laat ik in alle interviews aan orde komen hoe de beleving van de kinderen kunnen worden beïnvloed en hoe gamification heeft toegedragen aan de beleving van de kinderen.	De beleving van de kinderen voor, tijdens en na de adventure run.	(Creatief onderzoek met kinderen, 2015) Bij deze bron is er een onderzoek gedaan naar de beleving van kinderen. (Scherpenzeel, 2016). Ispace brengt beleving, educatie en sport samen. (Dijkstra, ADVENTURE RUN HEERENVEEN 2019 VOOR VO, 2019). Hier zie je de aanmeldsite van Scoren voor Gezondheid voor de deelname van het evenement met de uitleg van het evenement. (SVDJ, 2015) In deze bron wordt omschreven hoe je de beleving onvergetelijk kunt maken. (Murck, 2018) SIDN maakt gebruik van gamifaction om aan te sluiten bij de belevingswereld van kinderen.	(Ontwikkelingspsychologie, 2016). In dit boek staan stukken over de ontwikkeling, beleving en denkwijze van kinderen. (Hamel, 2009) Een model van de perceptie, waardering en beleving van de omgeving.
(Oer) drijfveren	Bij alle geïnterviewden expliciet doorvragen over de topics van de oer drijfveren van de mens, met de focus op empowerment, curiosity en ownership. In de interviews laat ik aan de orde komen of de kinderen beter presteren tijdens de Adventure run in vergelijking met andere sport momenten, hoe het gedrag van de kinderen gestimuleerd kunnen worden aan de hand van de Adventure Run en of het	Waren de kinderen trots op hun prestatie.	(van den Bosch, 2018). In dit nieuwsbericht gaat over een evenement wat is aangepast voor meerdere doelgroepen en waarbij de deelnemers zelf keuzes kunnen maken qua moeilijkheid. Dit valt onder een van de drijfveren.	(Ontwikkelingspsychologie, 2016). In dit boek staan stukken over de ontwikkeling, beleving en denkwijze van kinderen. (Kok, 2012). Dit artikel gaat over de sportieve ontwikkeling van kinderen

	de bedoeling was om door middel van gamification de kinderen aan te trekken tot het evenement.		(van Enckevort, 2019) Bij deze spelvorm kan iedereen per gespeeld potje een niveau omhoog- of omlaaggaan. Zo speelt uiteindelijk iedereen op zijn eigen niveau. Dit valt onder een van de drijfveren.	(van Thiel & Engelen, sd) Dit artikel legt uit hoe drijfveren worden omschreven en welke begrippen veelal onder drijfveren vallen. (Lowe, 2018) Dit artikel omschrijft alles over drijfveren, driving forces en motivatoren. (de Jong & Kuipers, 2019) Hier wordt de theorie van de Amerikaanse onderzoeker Clare W. Graves omschreven over de zeven intuïtief herkenbare drijfveren (waardenstelsels) die de basis vormen van ons denken en handelen en die ook tot uitdrukking komen in de cultuur van de organisatie waar we werken.
Intrinsieke motivatie	Bij alle geïnterviewden expliciet doorvragen over de topics van de intrinsieke motivatie bij de kinderen, welke zij ervaren voor, tijdens en na de Adventure Run. Daarnaast in alle interviews vragen hoe de geïnterviewden effect wilden hebben op de intrinsieke motivatie van de kinderen.	Hadden de moeilijkheidsniveau 's effect op de kinderen.	(GAMIFICATION: DE SLEUTEL TOT HET VERHOGEN VAN STUDIESUCCESES?, 2019). Hier wordt gamification uitgelegd en er wordt uitgelegd hoe gamification wordt toegepast in het onderwijs. (Teunissen, 2013) Hier wordt gamification uitgelegd en worden er verschillende tips gegeven voor het gebruik van gamification. (Schraven, 2019) Deze bron legt uit hoe je gamification moet toepassen in de praktijk. (Cheung, 2018) In deze bron worden de basis behoeftes voor het gebruik van gamification bij een evenement omschreven. (Peelen, 2010) Deze bron geeft tien tips voor meer intrinsieke motivatie.	(Ontwikkelingspsychologie, 2016). In dit boek staan stukken over de ontwikkeling, beleving en denkwijze van kinderen. (Jansen, 2016) In deze afstudeeropdracht wordt de invloed van competitie en de intrinsieke motivatie van leerlingen in een gegamificeerde leeromgeving voor het oefenen van de wereldtopografie. (van Lent, 2013) In dit artikel wordt toegelicht hoe intrinsieke motivatie de prestaties verbeterd.

Interviewschema

Kernbegrip	Dimensie	Topics	Vragen voor de onderzoeker
Gamification	Beleving	<i>Algemeen</i>	- Waaruit blijkt dat de geïnterviewde vindt dat de verwerking van gamification in de Adventure run toedraagt aan de beleving van de kinderen? - Waaruit blijkt dat de geïnterviewde vindt dat je de beleving van kinderen kunt beïnvloeden. - Waaruit blijkt dat de geïnterviewde vindt dat er door middel van dit evenement een extra beleving is voor de kinderen?
		Buitengewone breedtesporten	- Waaruit blijkt volgens de geïnterviewde dat het toevoegen van buitengewone sporten aan deze Adventure Run de beleving van de kinderen vergroot? - Waaruit blijkt dat de geïnterviewde vindt dat de aangeboden sporten, buitengewone breedtesporten zijn. - Waaruit blijkt dat de geïnterviewde vindt dat de buitengewone breedtesporten de beleving van de kinderen triggerd. - Waaruit blijkt volgens de geïnterviewde dat de kinderen de sporten van de Adventure run ook buitengewone sporten vinden.
		Challenge	- Waaruit blijkt dat de geïnterviewde vindt dat de challenges een toevoeging is aan de beleving van de kinderen tijdens dit evenement. - Waaruit blijkt dat de geïnterviewde vindt dat de drie niveaus bij de challenges een beleving toevoegen aan de kinderen. - Waaruit blijkt dat de geïnterviewde vindt dat het woord challenge op zich een toevoeging geeft aan de beleving van de kinderen.
		Omgeving	- Waaruit blijkt dat de geïnterviewde vindt dat de omgeving toedoet aan de beleving van de kinderen? - Waaruit blijkt dat de geïnterviewde merkte aan de kinderen dat de omgeving een effect had op de beleving van de kinderen.
		Instructies (Van tevoren, tijdens en na (denk aan aankondiging etc.)).	- Waaruit blijkt dat de geïnterviewde vindt dat de instructies een bijdrage hebben geleverd aan de beleving van de kinderen.
		Samenwerken	- Waaruit blijkt dat de geïnterviewde vindt dat deze manier van samenwerking een bijdrage leeft aan de beleving van de kinderen?

			- Waaruit blijkt dat de geïnterviewde vindt dat de beleving van de kinderen toeneemt als de kinderen samenwerken.
	(Oer) drijfveren	<i>Algemeen</i>	- Waaruit blijkt dat de geïnterviewde vindt dat het gedrag van kinderen gestimuleerd kan worden aan de hand van een Adventure Run. - Waaruit blijkt volgens de geïnterviewde dat de kinderen een andere prestatie lieten zien dan tijdens de gymlessen in vergelijking met de Adventure Run.
		Empowerment	- Waaruit blijkt volgens de geïnterviewde dat de kinderen met verschillende niveaus in motorische vaardigheden de beleving anders ervaren door de meerdere moeilijkheidsniveaus per challenge? - Waaruit blijkt dat de geïnterviewde vindt dat de kinderen beter presteren tijdens de Adventure Run door het aanbod van verschillende niveaus? - Waaruit blijkt dat de geïnterviewde vindt dat de kinderen zichzelf wilden verbeteren en bewijzen door de aangeboden verschillende niveaus? - Waaruit blijkt dat de geïnterviewde vindt dat het verschil in motorische vaardigheden tussen de kinderen verkleind werd door het aanbod van verschillende niveaus bij elke challenge. - Was het de bedoeling volgens de geïnterviewde om door middel van gamification de kinderen aan te trekken tot het evenement?
		<i>Curiosity.</i>	- Waaruit blijkt volgens de geïnterviewde dat het gedrag van de kinderen werd gestimuleerd door de Adventure Run. - Waaruit blijkt dat de geïnterviewde vindt dat de kinderen door de wil om te leren en nieuwe dingen te ontdekken de Adventure Run goed voor hun was.
		Ownership	- Waaruit blijkt dat de geïnterviewde vindt dat de Adventure Run voor iedereen geschikt is door het lage instapniveau? - Waaruit blijkt dat de geïnterviewde vindt dat de kinderen geen grenzen opzochten tijdens de Adventure Run door het aanbod in verschillende niveaus.
	Intrinsieke motivatie	<i>Algemeen</i>	- Waaruit blijkt dat de geïnterviewde vindt dat de intrinsieke motivatie van de kinderen voor de Adventure run is toegenomen doordat gamification in het evenement verwerkt is.
		Prestaties	- Waaruit blijkt dat de geïnterviewde vindt dat de intrinsieke motivatie van de kinderen toe nam voor de Adventure Run omdat de kinderen een prestatie leverden.

			- Waaruit blijkt dat de geïnterviewde vindt dat de intrinsieke motivatie van kinderen anders was omdat de kinderen aan hun eigen prestaties konden werken.
		Beloning	- Waaruit blijkt dat geïnterviewde vindt dat de intrinsieke motivatie van de kinderen toenam omdat de winnaars een beloning kregen. - Werkt met het aankondigen van een beloning voor het beste team op de intrinsieke motivatie van de kinderen volgens de geïnterviewde?
		Competitief	- Waaruit blijkt dat geïnterviewde vindt dat de intrinsieke motivatie van de kinderen verbeterde door het feit dat het een competitieve strijd was? - Waaruit blijkt dat de geïnterviewde vindt dat de intrinsieke motivatie van de kinderen af nam omdat er een wedstrijdelement in verwerk zit? (Bv, dat groepje wint toch wel).

Interview Rinske Schoenmaker

Voor het coderen heb ik ervoor gekozen om de topics en dimensies te gebruiken. Er wordt veel gesproken over de verschillende topics. Over de dimensies werd vaak in het algemeen gesproken. Doordat ik die algemene uitspraken heb meegenomen in het verslag, is het verslag goed aangevuld.



Rinske is mijn stagebegeleidster. Rinske heeft dus ook het hele proces meegemaakt en ik heb het verder ook niet uitgelegd. Zij wist wat haar te wachten stond. Van tevoren heb ik wel gevraagd of ik haar naam mocht gebruiken en of ik het gesprek op mocht nemen.

Lucia: Nou dit interview gaat dus over de Adventure Run. Dit is een opdracht vanuit school, een evaluatieonderzoek. Nah ja, verder weet je alles ervan. Dus ik dacht ik begin direct. Wat vond je zelf van de Adventure Run?

Rinske: Hehe. Nou dan pak ik even het evenement van vorig jaar erbij, dus vergelijk ik het even en ik denk dat we ten opzichte van vorig jaar al heel veel verbeteringen hebben gedaan. Ook doorgevoerd en nou ja. Zie, je hebt het zelf ook gemerkt met die chips natuurlijk. Vorig jaar hadden wij een soort van digitale gps. Nou die liep vast. Die kon het aantal deelnemers niet aan. Nou volgens mij werkte dat met die chip fantastisch. Maar met een aantal kleine wijzigingen hebben wij het volgens mij afgelopen jaar veel beter gedaan.

Lucia: Oké, dus wel positief?

Rinske: Ja, zeker. Ja hoor.

Lucia: En hoe denk je dat de kinderen de Adventure Run hebben ervaren?

Rinske: Wisselend. Je hebt er altijd... ja weet je, het is de eerste klas van het middelbaar onderwijs.

De een vind het heel leuk en de ander vindt het minder leuk, omdat het gewoon niet zo stoer is. Ja, dat hou je. Dus ja, ik denk over het algemeen prima. Vooral de reacties van docenten was goed.

Lucia: Oké gelukkig. En jullie hebben ervoor gekozen om gamification te verwerken in dit evenement, maar wat is daarvan de achterliggende gedachte?

Rinske: Nah ja, die vraag kun je denk ik het beste even stellen aan Wiebren. Want Wiebren is natuurlijk degene die het concept bedenkt, Scoren voor Gezondheid. Dat, dat doen wij niet. Maar volgens mij is de achterliggende gedachte van gamification, als je dat verwerkt in je activiteit, dat het, de activiteit wordt aantrekkelijker op die manier. Gemaakt voor deze doelgroep.

Lucia: Want denk je ook dat de kinderen door hebben gehad dat er gamification in is verwerkt?

Rinske: Nou ik denk, ik weet niet of ze überhaupt het woord kennen, maar je ziet het natuurlijk wel in concrete onderdelen terug. Bijvoorbeeld de chip of het spelelement dat je bij elke activiteit een x-aantal punten kan halen.

Lucia: Ja.

Rinske: Ja, het is echt een adventure game eigenlijk waar je in zit.

Lucia: Ja, precies. Ja, ik wou vragen, waarom is er gekozen voor drie moeilijkheidsniveaus? Moet ik ook aan Wiebren vragen zeker.

Rinske: Ja, dat ook. Ja. Ja. Dat is ook onderdeel geweest van het concept. Wiebren kan je daar wel meer over vertellen. Het concept was oorspronkelijk van Outdoor NL, die hadden een Adventure Run. In de grote Wieden hebben ze dat volgens mij een keer georganiseerd, in Groningen volgens mij in het park. En zij vinden dat het concept het sterker maakt als je lokale partijen laat participeren in jouw run en er daarbij voor de doelgroep ook interessanter maakt dat zij gewoon kunnen kiezen.

Lucia: Ja.

Rinske: Dus, ga ik echt voor snelheid. Kies ik dan zo veel mogelijk de laagste punten of ga ik voor zoveel mogelijk punten en wat moeilijker, maar de kans dat ik dan de tijd overschrijf is natuurlijk aanzienlijk. Maar ook voor de mensen bijvoorbeeld die iets niet durven. Weet je, het is dan ook al prettig dat je verschillende niveaus hebt.

Lucia: Ja. Dan ga ik nu, dan zoom ik nu iets verder in op de beleving van de kinderen. Want hoe denk jij dat je de beleving van de kinderen het best kunt stimuleren.

Rinske: Zo. Nou ja, ik denk dat gamification best wel bijdraagt aan die beleving. En dat je het, dat je in groepjes een bepaalde activiteit moet gaan doen en dat je het met je team doet. En het is natuurlijk het eerste jaar en deze kids kennen mekaar nog niet allemaal, dus dan is het een soort van introductiedag wordt het.

Lucia: Ja.

Rinske: Daarnaast, heb je natuurlijk wel, het is een doelgroep die wat meer houdt van stoerdere sporten en lokale volleybalvereniging is wat saai, saaier. En we hebben hier natuurlijk wel wat uitdagendere dingen in verwerkt. Of wat moderner, laat ik het zo zeggen.

Lucia: Precies.

Rinske: Of ben je ergens naar op zoek, naar een bepaald woord of zo.

Lucia: Nee.

Rinske: Oké.

Lucia: Nee gewoon, want iedereen, ieder heeft een andere inkijk op hoe je de beleving van kinderen kunt beïnvloeden en soms als je die samenvoegt, dan kan je komen tot de beste beleving, hoe je het beste triggerd.

Rinske: Ja, ja. Nah ja, ik denk dat ook daarin Wiebren je wat meer kan vertellen over de beleving van het kind.

Lucia: Ja.

Rinske: Wij kijken natuurlijk naar het praktisch opzicht. Van hoe kan iets zo snel mogelijk of iets logistiek haalbare... Net zoals met die trappen run bijvoorbeeld. Misschien denken wij wel jeetje minna maar hoe vet is het voor zo'n koter om door een stadion te sjeezen waar ze vroeger als klein kind altijd naar keken en ze lopen opeens door het stadion heen.

Lucia: Ja.

Rinske: Dat is ook al een beleving op zich.

Lucia: Ja. En zonet benoemde je inderdaad de buitengewone sporten al. Daar is ook specifiek voor gekozen? Dat het echt die buitengewoon sporten zijn.

Rinske: Ja, Ja.

Lucia: Oké.

Rinske: Maar wel dus in combinatie met lokale partijen.

Lucia: Ja.

Rinske: Dus de kickboksschool dat kan, kickboksen wordt wel steeds aantrekkelijker voor die doelgroep.

Lucia: Klopt.

Rinske: En juist dat dat hele korte contactmoment waarin je even een challenge moet behalen maakt het ook al leuker.

Lucia: Ja, en denk je dat de kinderen er ook iets uithalen. Dat ze denken van oh dat kickboksen zo gaaf, dan ga ik ook een proefles doen.

Rinske: Ja, ik hoop het wel, dat is wel de insteek natuurlijk.

Lucia: Ja, ja.

Rinske: Alleen, we kunnen dat, we hebben dat nooit gemeten. Laat ik het zo maar zeggen.

Lucia: Oké. Denk jij dat de omgeving ook effect heeft gehad om de beleving? Dus ook de aankleding, maar ook überhaupt ...

Rinske: Ja bijvoorbeeld het stadion of door het gebouw van sport Fryslân mogen rennen. Maar ook door een stuk achter de snelweg door het hoge gras heen moeten banjeren. Ik denk dat dat zeker bijdraagt aan de beleving ja.

Lucia: En de kinderen moesten natuurlijk samenwerken. Denk je dat, omdat, nou het zijn eerste jaar scholieren die samenwerken dat leren ze dan vaak. Denk je dat dit evenement daar veel aan bijdraagt omdat ze in groepjes werken.

Rinske: Nou ik hoop het en ik hoop ook dat het een soort van kennismaking is.

Lucia: Ja.

Rinske: Denk ik. Dus je moet wel, bij bepaalde activiteiten moet je ook echt samenwerken om iets te doen, maar bij bepaalde, andere activiteiten hoeft je dat ook totaal niet. Dan kun je het ook gewoon zelf doen.

Lucia: Ja.

Rinske: Alleen ja. Je hoopt wel dat er iets van bonding ontstaat zeg maar.

Lucia: Denk je dat het bijvoorbeeld kinderen over de streep trekt. Bijvoorbeeld we zijn met zijn vieren en drie kinderen die durven allemaal niveau medium, alleen het laatste kindje dat durfde niet. Denk je dat door middel van groepsdruk bijvoorbeeld dat dat kindje uiteindelijk wel niveau 2 doet.

Rinske: Oh, ik denk dat dat zeker van toepassing is ja. Ja, niet altijd positief maar dat denk ik wel ja.

Lucia: Oké. Alle kinderen hebben natuurlijk verschillende motorische vaardigheden. Denk je dat die meerdere moeilijkheidsniveaus daar invloed op hebben gehad. Dat de kinderen alles konden doen?

Rinske: Dat is, doordat, doordat ze die motorische vaardigheden hebben, dat ze, hoe bedoel je?

Lucia: Oké, wacht. Ik lees het even voor. Beleven kinderen met verschillende niveaus in motorische vaardigheden de beleving anders door de meerdere moeilijkheidsniveaus per challenge?

Rinske: Ja, ik denk dat dat er een beetje vanaf hangt van wat de challenge is.

Lucia: Ja.

Rinske: Want niet elk niveauverschil had opeens een hele andere oefening ofzo. Bij het suppen moest je om een boei heen. Als je het wat moeilijker had, moest je om een boei verder zeg maar. Dus ik weet niet of dat.

Lucia: Ja, oké.

Rinske: Maar ik. Het draagt wel bij aan de motorische ontwikkeling van het kind. Dat denk ik wel.

Lucia: Oké. En nou er waren dus drie niveaus. Denk je dat, wat denk jij. Zijn de kinderen zichzelf gaan uitdagen, omdat ze bijvoorbeeld werden opgejut of denk je oh ik kan niveau hard aan maar ik doe medium omdat dat makkelijker is. Of zou je dat zo niet weten.

Rinske: Ja, weetje. We hebben. Ik heb het de kinderen niet gevraagd dus ik heb geen idee. Maar als je even kijkt naar hoe het altijd gaat in een groep. Denk ik dat het wel van toepassing kan zijn ja.

Lucia: En denk je dat het effect ook heeft omdat er een beloning is. Dat echt een wedstrijd is en dat de kinderen daarom juist ervoor zorgen dat ze een hoger niveau proberen?

Rinske: Dat kan. Maar we hadden niet, ja, we hebben uiteindelijk geen prijs uitgerijkt eh.

Lucia: Later ook niet?

Rinske: Nee. Dat is nooit gebeurd.

Lucia: Oh.

Rinske: Dus, dan zou je gewoon de snelste tijd hebben neergezet. Wat natuurlijk heel mooi is.

Lucia: Ja.

Rinske: En ik denk, voor de een kan dat werken als je, als er een beloning tegenover staat, maar voor de ander helemaal niet.

Lucia: Nou er stond wel op papier dat er een beloning aan het eind. Of nou ja, achteraf zou er dan een prijs komen voor de beste team.

Rinske: Ja, maar volgens mij is die, is die, is die niet uitgereikt.

Lucia: Oh.

Rinske: Volgens mij niet.

Lucia: Oké.

Rinske: Nee.

Lucia: Nou we weten dan niet of de kinderen echt het effect hebben gemerkt van de gamification. Maar denk je dat de kinderen meer intrinsieke motivatie hadden doordat er wel drie niveaus waren, je een chip had, zeg maar echt de kenmerken van gamification?

Rinske: Nou ja, ik hoop wel dat het kinderen, ik denk dat het kinderen wel meer triggerd als je dat soort elementen erin verwerkt. Dat denk ik wel.

Lucia: Oké.

Rinske: Maar ik weet niet of dat bijdraagt aan hun intrinsieke motivatie. Maar het maakt het wel leuker.

Lucia: Oké. En stel je voor, nah ja, volgend jaar gebeurt dit weer, ga ik vanuit. Wat zal je dan nu nog veranderen om die beleving van de kinderen nog groter te maken.

Rinske: Nou, het concept opzicht zou ik denk ik hetzelfde houden. De afstand was goed, vorig jaar was het te lang. Die chips werken fantastisch maar er moet sowieso iets van een prijs aan gekoppeld worden. Misschien, ik zou, ik zou dan denk ik, kijken naar de aankleding van het evenement. Of de routen, de route anders laten lopen. Dus dat je aanpassingen doet in de route. Nu zijn we door, rondom sportstad. Ik weet ook dat de gemeente een wenst heeft om door het centrum te gaan.

Lucia: Oké.

Rinske: Dus door gebouwen, dat kan natuurlijk ook.

Lucia: Ja, maar verder de activiteiten, de challenges waren wel goed.

Rinske: De challenges waren goed, ja. Ja, ik vond het heel erg leuk, heel afwisselend. Ja.

Lucia: Oké, ik heb voldoende.

Rinske: Oké.

Lucia: Bedankt.

Samenvatting interview Steven van der Pal

Eerst uitleg gegeven over mijn onderzoek. Steven vond het over het algemeen heel erg goed georganiseerd. Er was een duidelijke informatieverstrekking, o.a. online. De leerlingen lazen dit alleen niet allemaal door. Hier moet de volgende keer Stevan zelf meer energie in steken. Voor de volgende keer ook de regels nog neerhangen op een grote poster o.i.d. Gaandeweg was alles herkenbaar voor de kinderen. De kinderen reageerden heel verschillend. Voor iedereen zat er wat in, dat was goed. De drie niveaus hebben zeker waarde. Op eigen niveau kunnen ze elk ding doen. De kinderen werden nieuwsgierig naar het evenement toen er groepjes gemaakt werden in de gymles. Na het doorverwijzen van de site was alles duidelijk. Na de Adventure Run hadden de kinderen het er niet veel meer over.

De kinderen willen zelf het hoogste halen, maar de kinderen waren zich er wel bewust van dat je het als een team moet halen. Je bent zo sterk als de zwakste. Als ik denk dat ik iets wel kan, maar we weten dat die ene ook niet zo erg sterk is in dat opdrachtje en dat je dan toch voor safe gaat. Het is een stukje teamwork. Elkaar inschatten wat je kunt met elkaar. Niemand gehoord dat het te moeilijk was. Het was niet te makkelijk, want het ging om de snelheid. Je kunt beter zijn van een ander door sneller te zijn.

Buitengewone breedtesporten omdat het allemaal externe partijen zijn. Fierljeppen, bmx, supper, vuur maken. Fantastische en unieke setting. Verder niet genoeg diepgang. De kinderen komen een keer in aanraking met de sport. Het samenwerken werd bij sommige groepjes misschien wel verbeterd. Wel leren ze veel van elkaar. Het is een ervaring waar ze iets uit kunnen halen. Beleving hebben we al aardig bereikt, weet niet hoe het meer kan. Veel nieuwe dingen, supertof, grote beleving. Het gedrag van de kinderen wordt het beste gestimuleerd/getriggerd door het bewijzen aan elkaar en winnen. De 'sjok' kinderen gezellig met elkaar gehad, alle opdrachten wel gedaan, op een laag niveau, wel leuke middag gehad, wel alles gedaan wat al een overwinning kan zijn voor sommigen. Hoe extra belonen geen idee. De TV was goed met de score. Volgend jaar ook voor de laatsten. Motorisch vaardige kinderen was snel een succes beleving. Als je het minder hebt, ga je dit minder ervaren. Maar door de drie niveaus creëer je voor iedereen een succesbeleving. Kinderen staan niet stil bij de gamification en Steven ook niet. De leerlingen moeten soms een bepaalde drempel over omdat de andere kinderen van het groepje het wel te proberen. Ze hebben dus een beetje last van groepsdruk maar zo kunnen ze er wel voldoende uit halen. Vervolgens besproken over het interview zelf, het interviewschema, stage en school.

Samenvatting interview Michiel Klaibeda

Ik heb van tevoren gevraagd of ik het gesprek op mocht nemen. Ook mocht ik zijn naam gebruiken. Ik heb eerst uitgelegd wie ik ben, waar ik op school zit, waar ik stageloopt, mijn opdrachten en hoe ik uiteindelijk bij hem ben beland. Ik heb ook het interview schema uitgelegd en mijn kernbegrip, dimensies en topics. Ook heb ik gamification uitgelegd.

Michiel vond het een leuk concept, begin schooljaar. Leuk moment. Leerlingen zien op een andere manier. Met een klein groepje, kennen elkaar net, op pad. Aan de hand van route allemaal opdrachten doen. Sommige groepen willen winnen. Het gaat erom dat ze aan het eind van de rit met elkaar een leuke dag gehad hebben en dat ze daarin elementen van samenwerken en kennismaking daarin verwerkt kunnen worden. Het is leuk dat het voor alle scholen in Heerenveen is, positief. Heel blij met het evenement. De kinderen hebben de Adventure Run verschillend ervaren. Zijn sportklassen vinden het leuk om een activiteit te doen en het is een sportactiviteit, er zit een winnaarsmentaliteit in, ze kunnen punten scoren. Bij andere klassen waar het verplicht is, halen minder plezier uit het evenement zelf. Hun hebben er lang over gedaan maar wel veel lol met elkaar. Die insteek is ook mooi. Het gaat erom dat je een mooie dag hebt uiteindelijk.

Gamification is in het evenement verwerkt. Michiel wist dat ze opdrachten hadden en dat ze per opdracht ook nog weer konden kiezen. De leerlingen hebben dit ook gemerkt. Sommige leerlingen konden uitleggen waar ze de moeilijkste hadden gedaan en een andere koste veel tijd dus deden ze maar de makkelijkere variant. Dat was erg leuk. Het heeft de sportleerlingen wel beïnvloed (beleving), maar de andere leerlingen niet zo. Voor hun was de Adventure Run niet een hele beleving omdat ze dat hele competitie-element niet zo interessant vinden. Sommigen kiezen ook snel voor de makkelijke optie, eerder klaar of vinden ook wel prima. 1 opdracht of een keuze maakte voor hun niet uit. Dit is wel een aanname.

De docenten zien de meerwaarde van zo'n keuzemoment. Voor de sportieve leerling, heb je stukje uitdaging. Voor leerlingen die motorisch meer beperkend zijn of moeilijk of lastiger, mogelijkheid om het makkelijker te maken. Er zit ook differentiatie in. Qua beleving positief ervaren per opdracht. Over het hele evenement maar het sommige groepen niet uit als je nou 1 opdracht was of dat je had mogen kiezen. Ligt ook aan hoe je motivatie is als je begint aan de Adventure Run. De niveau's waren niet te moeilijk. Michiel vindt mooi, als je het nog een niveau moeilijker doet is het echt een uitdaging. Het moet dan wel haalbaar zijn.

Beleving van kinderen beïnvloeden vooraf en tijdens. Vooraf een promo filmpje. Kinderen van groep 8 komen binnen, van buiten Heerenveen met sportachtergrond. Geen idee hoe het er hier uit ziet. Naar x locatie en vanaf daar route lopen. Onderweg hindernissen, moeilijk, makkelijk, gemiddeld. Snelste tijd, hoogste punten wint. Totaal geen beeld van die dag wat ze te wachten staat. Promo film helpt voor beeldvorming. Vorige keer zijn ze langs geweest met een onderdeel, leuk maar tijdrovend. Promofilm is makkelijk voor bij de uitleg.

Challenges waren buitengewone sporten. Met sportklassen proberen ze buitengewone sporten extra aan te bieden. Het moet wel haalbaar en betaalbaar zijn. Goede dingen zijn eruit gehaald. Veel dingen gebruiken ze ook bij sport breed, goede keus. Goede toevoeging. Niet met gewone sporten aan willen komen. Beleving kinderen neemt toe want wel leuk wat anders.

Leuker vorig jaar of niet de route. Nu overzichtelijker. Omgeving Sportstad ademt veel sport en stimuleert. Dat heeft wel voordeel. In de stad kan het wel maar er moet een idee achter zitten. In sportstad maak je ook gebruik van onderdelen van sportstad binnen sportstad. In de stad ergens iets weghalen in de stad zetten. Kan wel leuk zijn maar Michiel ziet de meerwaarde niet.

Instructies van tevoren (in de sluis) heel blij mee. De kinderen en leraren wisten wel wat ze er mee moesten doen.

Op gebied samenwerken weet Michiel niet, op gebied kennis maken wel. Na zo'n dag spreek je elkaar sneller aan van je groepje. Hij heeft groepjes zelf gemaakt, bewust. Wel te maken gehad van groepsdruk. Maar zijn klas sportklas, maximale. Gezamenlijk de insteek bepalen, hoe je de adventure run in gaat. Tijdens de Adventure Run niet zo veel last van groepsdruk. Hangt ook van de sociale vaardigheden af. Als je iets niet durft en geeft dat aan, wordt daar vast rekening mee gehouden. Maar dan moet je het op dat moment wel durven. Gedrag kinderen wordt gestimuleerd, lastig te zeggen. Keer nergens terug en dit onthouden ze dan niet. Worden geen eisen gesteld aan gedrag of samenwerken (niet goed inschatten want niet alle opdrachten gezien). Bepaalde opdrachten bepaalde manier van samenwerken gestimuleerd kun je daar als school iets mee doen. Het is nu minimaal. Voor leerlingen van buiten Heerenveen hebben nu wel kennis gemaakt met Heerenveen zelf, qua locatie.

Alle motorische vaardigheden alle niveaus te doen? Er was 1 jongetje met hoogtevrees en die heeft letterlijk op de grond platgelegen in het stadion en hij is later naar beneden gelopen. Geen motorische vaardigheid maar beperking. Door blessures op de fiets en sommige dingen wel. Er werd wel rekening mee gehouden. In de basis is alles haalbaar geweest.

Zijn sportklas beleeft het anders dan andere klassen omdat ze competitief zijn ingesteld. Er zijn ook klassen die hebben er twee uur over gedaan. Die moesten ze van de baan aftrekken, ze deden alles op dooie gemak. Die hebben geen competitie-element maar onderweg heel veel lol gehad. Hun hebben een leuke dag gehad. Competatieve kinderen hadden intrinsieke motivatie maar de anderen zagen het ter plekke wel, afwachtend. Niet weten wat ze te wachten stond. Je kunt er niet veel van verwachten als je niet weet waar je aan mee gaat doen.

Samenvatting interview Wiebren Dijkstra

Eerst besproken of dit mogelijk was om op dit moment een telefonisch interview te doen. Opnemen was toegestaan en zijn naam gebruiken was ook geen probleem. Ik heb eerst de opdracht uitgelegd.

Wiebren vond de Adventure Run erg leuk en een mooi project. Goed samen georganiseerd met de vakleerkrachten wat voor hun erg prettig en mooi was. De doelgroep was nieuw voor hun. Was wel 2^e editie, maar buurtsportcoaches zijn nog niet heel actief in Heerenveen voor het voortgezet onderwijs. Dus ze vinden het mooi om te doen met de leerkrachten die veel met de doelgroep werkt. Succesvol project. **De kinderen hebben met de Adventure Run een mooie en sportieve beleving gehad.**

Gamification voor gekozen, omdat zij ervan overtuigd zijn dat je kunt leren van de principes achter gaming. Je ziet dat er veel onderzoek is gedaan, maar je ziet het ook veel in de maatschappij, dat jongeren veel gamen. Achter de computer, aantrekkelijke spellen wie iedereen doet. Kijk naar Pokemon Go. Er zitten principes achter. **Als je die begrijpt en leert toepassen, dat je daarmee de doelgroep mee kunt nemen in hun beleving.** Je moet hoe ouder kinderen worden... Bij jonge kinderen kun je een verhaal vertellen of een prenten boek, kun je hun meenemen in hun avonturen en belevingswereld omdat hun fantasie erg groot is. Naarmate kinderen ouderen worden is daar meer voor nodig, om ze meer mee te nemen en betrokken te krijgen bij iets wat je organiseert. Daarvoor heb je een goed verhaal nodig, hulpmiddelen en principes van gaming kun je daar mooi bij gebruiken om daar rekening in te houden in je organisatie. De kinderen hebben ook verwerkt dat gamification is verwerkt in het evenement. Voorbeeld is dat je zelf veel keuzevrijheid hebt. Zelf kiezen in je team of je een challenge aangaat of niet. Niet zoals in de klas allemaal het zelfde doet en nadoet wat je voorgedaan wordt. Het is een challenge met een resultaat wat vast staat. Hoe je dit doet bepaal je zelf, wat de kinderen ruimte geeft. Kinderen zeggen niet hé dat was gamification maar zeggen wel hé dat is leuk, want zelf de ruimte om te kiezen. Puntentelling was ook erg belangrijk. Concept moet duidelijk zijn en kloppen wat je doet. Bij finish meteen zien waar je staat in het spel. Dat is gebeurd door middel van de technologie. Ten opzichte van andere teams. Doel, zo snel mogelijk binnen de speeltijd zoveel mogelijk punten verdienen.

Waarom 3 moeilijkheidsniveaus. Een mooi gameprincipe is dat je moeite altijd wordt beloond. **Het leuke is dat je door 3 niveaus te kiezen, kun je de beleving van het behalen van het niveau, eenvoudiger voor allerlei doelgroepen en niveaus kun je dat realiseren. Stel je hebt 1 niveau en mensen halen het niet en zij hebben van te voren geen keuze. Moeten ze het moeilijke niveau doen en dus misschien niet halen. Als ze van te voren al in de gaten hadden dat ze het niet zouden halen, dan gaan ze toch een niveau lager insteken. Geloven zij dat je daarmee sneller een succesbeleving geeft aan mensen. Ook wordt de moeite beloond waar diegenen voor kiezen.** Easy, medium, hard is zo gekozen. Zit geen gedachtegang achter. Drie niveaus op gevoel. Mensen moeten meteen snappen wat de challenge inhoudt. Bij 5 of 6 niveaus, moet je alles uitleggen. Maar de niveaus die je biedt moet je kort en krachtig houden.

De beleving van kinderen beïnvloeden → **iets nieuws, iets echts, iets creatiefs met, dat het anders is dan anders, buiten de gymzaal, buitenlucht, dat je goed weet aan te sluiten op de belevingswereld en op een verhaal waar kinderen en de jeugd enthousiast over worden.** Bij het neerzetten van een goed event met het benaderen en goed bereiken van de jeugd. Kijken naar wat er leeft in hun leven, wat vinden ze leuk, je moet een bepaalde vorm vinden om impact te creëren. **Verzin iets wat anders is dan anders zeggen de vakdocenten. De gymlessen zijn al moeilijk om de leerlingen intrinsiek voor te moriveren. Sporters vinden dit lekker, kinderen die hier niks bij hebben is het best al een uitdaging om die intrinsiek gemotiveerd te krijgen.** **Goed kijken naar de gameprincipes, zitten leuke dingen in die je in elke setting kunt toepassen. Je moet er wel mee aan de slag, je moet er wat mee doen. De**

vakdocenten zeggen dat je iets moet nemen wat je niet doet in de reguliere gymles. Is er daarom ook gekozen voor buitengewone breedtesporten i.p.v. gewone sporten. Ze wilden niet perse buitengewone sporten. Ze geloven ook wel dat je elke activiteit kun je heel aantrekkelijk maken in een gymles. Ook de traditionele sport. Korfbalshoutout in een kano. Trendsport/traditionele sport kun je in zo'n concept de impact verhogen door er meer een challenge van te maken. Het is niet zo dat ze alleen buitengewone sporten wilden toepassen. Juist kijken naar elke sport, hoe een uitdagende challenge van maken. Omgeving heeft invloed gehad op de beleving en het effect van de kinderen. Omgeving draait bij aan het verhaal en aan de impact die je wilt bereiken. Het is anders van anders. Je verzamelt met je klas in een inline-skatebaan en vervolgens loop je door een stadion van sc Heerenveen, je loopt door buitengebied, natuur. Je hebt misschien het gevoel als team van h  we zijn hier alleen op de route, we zien niemand. Dit is allemaal onderdeel van het avontuur. Het liefst meenemen in zo'n concept naar de natuur omdat je de natuur dan nog meer beleeft en nog meer buiten uit bent. Deze editie was meer urban, meer in de stad en door gebouwen heen. Door factoren dit jaar niet in de stad, maar als zij dit als wens hebben is dit natuurlijk hartstikke leuk. Kan prima door de stad. Minder leuk om te kijken welke facetten heb je in de binnenstad en veel publiek, obstakels, winkels, hoe in zo'n stadse setting de beleving het grootste maken. Staat Wiebren wel voor open.

Draagt dit evenement bij aan de samenwerking van de kinderen. Leerkrachten zien dit als een activiteit die ook bijdraagt aan sociale emotionele doelen die ze hebben, teambuilding, samenwerken, elkaar leren kennen, samen het doel aangaan. Dat is echt het doel dat ze hebben met dit evenement. Het werkt wel goed. Je kent elkaar niet goed, hangt spanning hoe je elkaar het beste kunt gedragen. Samen sporten, gezamenlijk doel, dan gaat proces sneller. Dat is goed! Groepsdruk heeft positief effect en negatief effect. Dit is wel een aandachtspunt, hoe je de sfeer in een groepje zo goed mogelijk kunt houden. Beleving kinderen nog meer triggeren voor dit evenement heeft te maken met hoe je de doelgroep in de aanloop meeneemt, naar het evenement. Zodat in al die kopjes, dat ze er zin in krijgen. Dat ze het gevoel hebben dat er iets leuks gaat gebeuren. Dit gebeurt deels door de herhaling dat dit elk jaar gebeurt en dat er ook verteld wordt onderling. Aandachtspunt zit hierin en door figuren of mensen in te zetten die vanuit wie ze zijn al aansluiten op de belevingswereld van de doelgroep. Vorig jaar finalist Expeditie Robinson. Dit jaar versimpeld, betrokkenheid later op gang, geld later op gang. Mooi voorbeeld om dir voor volgend jaar op te pakken. De mensen die persoonlijke influencers, belangrijk.

Verschillende motorische niveaus, te doen? Hou je altijd, daarom drie niveaus. Kinderen kunnen niet hardlopen en dan merk je wel dat bij het afleggen van de route voor ontevreden kinderen kan zorgen. Weakness in het concept. Challenges voor iedereen te doen. Proberen elke challenge een heel makkelijk aspect en een heel moeilijk aspect te doen. Mooi spectrum en in het midden. Deze editie wel weer geslaagd.

Kinderen met verschillende motorische vaardigheden ervaren de challenges ook anders. De 1 is easy en voor de ander easy peasy. Maar is teamavontuur, moet je wel met elkaar over hebben. Is wel de uitdaging. Dat je met elkaar gaat kijken hoe je het met elkaar gaan doen. Dat wil je ze ook meegeven. Verschillende mensen en uitdagingen maar elkaar wel nodig in de uitdaging en hoe zorgen we ervoor dat we met elkaar goed inzetten en rekening houden met elkaar kwaliteiten en minder goede kwaliteiten. Een goeie mooie prijs als externe factor kan goed bijdragen en ook goed bijdragen aan het verhaal voor het jaar daarna. Veel praten over de prijs. Deelnemers gemotiveerd om erg zijn best te doen. Geen idee, vraagteken. Wat ik zie dat als je de deelnemers een uitdaging geeft dat veel het leuk vinden om het met elkaar te doen. Misschien niet allemaal in de gaten dat het een teamopdracht is en ze echt elkaar nodig hebben. Daar zijn ze ook nog redelijk jong voor en dus werk aan de winkel, maar het is leuk om ze daarmee te laten stoeien. In het concept en je erin zit en hoort wat er moet gebeuren, kinderen niet afschrikken en leuk wat er in zit. Uitgebakend, overzichtelijk en wordt het leuk.