

2021

Resultaten Pretest Bordspel Positieve Gezondheid



De Bagagedrager | Serge Metselaar

9-11-2021

Inhoud

Uitvoerende organisaties en ondersteunende fondsen	2
Samenvatting	3
1. Achtergrondkenmerken	4
2. Resultaten	6
2.1 Resultaten kwantitatieve data	6
2.1.1. Eerste indruk van het spel	6
2.1.2. Speltechniek	6
2.1.3 Spelplezier	9
2.1.4 Afbeeldingen	9
2.2 Resultaten kwalitatieve data	10
2.2.1 Achtergrondkenmerken	11
2.2.2 Eerste indruk van het spel	11
2.2.3. Speltechniek	12
2.2.4 Spelplezier	12
2.2.5 Opdrachtkaarten & afbeeldingen	13
3. Conclusie	13
3.1 Verdeling doelgroepen	13
3.2 Conclusies	14
4. Aanbevelingen	15
4.1 Aanbevelingen voortkomend uit de pretest	15
4.2 Aanbevelingen Spelvormen	15

Uitvoerende organisaties en ondersteunende fondsen

Het bordspel positieve gezondheid wordt mede mogelijk gemaakt door:



Dr. C.J. Vaillantfonds

Goede Doelen Fonds van de LVC



Arnhems Fonds
Achterstandswijken
voor Arnhem en omstreken



Stichting Voorzorg Utrecht

oranje
fonds

Doe je mee?



DOKTER WITTENBERG STICHTING



STICHTING HET R.C. MAAGDENHUIS



Leefbaarheids-
alliantie Gelderland



provincie
groningen



mede mogelijk gemaakt door

provincie limburg



Samenvatting

Vijf organisaties zetten zich, met behulp van diverse fondsen en IPH, in om een bordspel positieve gezondheid (PG) te ontwikkelen. Hierbij is het uitgangspunt dat dit samen met de doelgroep iteratief ontwikkeld wordt.

Hierbij staan drie doelen centraal:

- Kennismaking met PG
- Inzicht in (eigen) PG
- PG actief in eigen leven krijgen

In oktober en november 2021 hielden de vijf organisaties twaalf testgroepen onder 68 deelnemers. Tijdens deze testgroepen werden de eerst bedachte en (basis) ontworpen spelvormen voor een bordspel positieve gezondheid getest.

De twee bedachte spelvormen betroffen:

1. Een verzameling van afbeeldingen (4 categorieën ieder in zwart/wit en kleur) waarbij bijbehorende afbeelding zo snel mogelijk werd gevonden (voorzijde spelbord)
2. Het spinnenweb van positieve gezondheid waarbij de afbeeldingen gebruikt werden om waardering per thema aan te geven (de zes thema's van positieve gezondheid) (achterzijde spelbord). Tevens worden hierbij opdrachtkaarten gebruikt.

De deelnemers bestonden uit professionals werkzaam in zorg & welzijn, non-professionals en mensen in een kwetsbare situatie. Tevens waren de deelnemers voornamelijk boven de 40 jaar oud (80%), vrouw (62%) en een relatief grote groep bestond uit mensen met een LVB (24%).

De voornaamste bevinden betreffen:

Spelplezier: dit werd wel beleefd maar nog te weinig omdat het competitieve element te laag is. Men ervaart de diepere gesprekken als zinvol.

Positieve Gezondheid: men mist PG bij de voorzijde van het spelbord. Bij de achterzijde van het spelbord wordt het nog als te minimaal en te onduidelijk ervaren.

Doelen: komen nog te weinig naar voren en mogen meer als uitgangspunt ingezet worden.

Afbeeldingen: spreekt mensen aan en brengt mensen met elkaar in contact. Het maakt mensen ook nieuwsgierig.

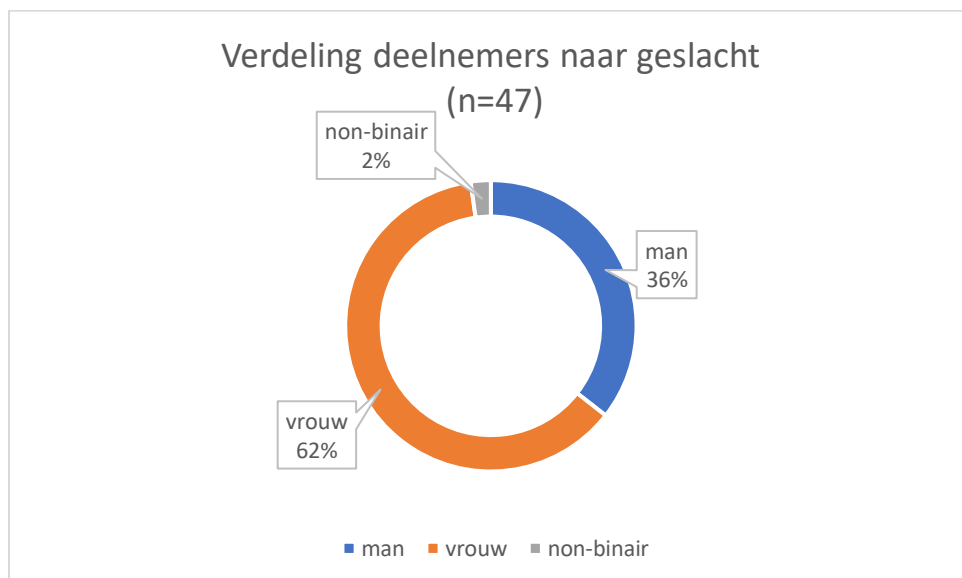
Opdrachtkaarten: zijn zeker een meerwaarde en geven richting aan het spel echter de woordkeuze mag versimpeld worden, de diversiteit van soorten opdrachten verhoogd en de opdrachten mogen meer direct verband hebben met positieve gezondheid.

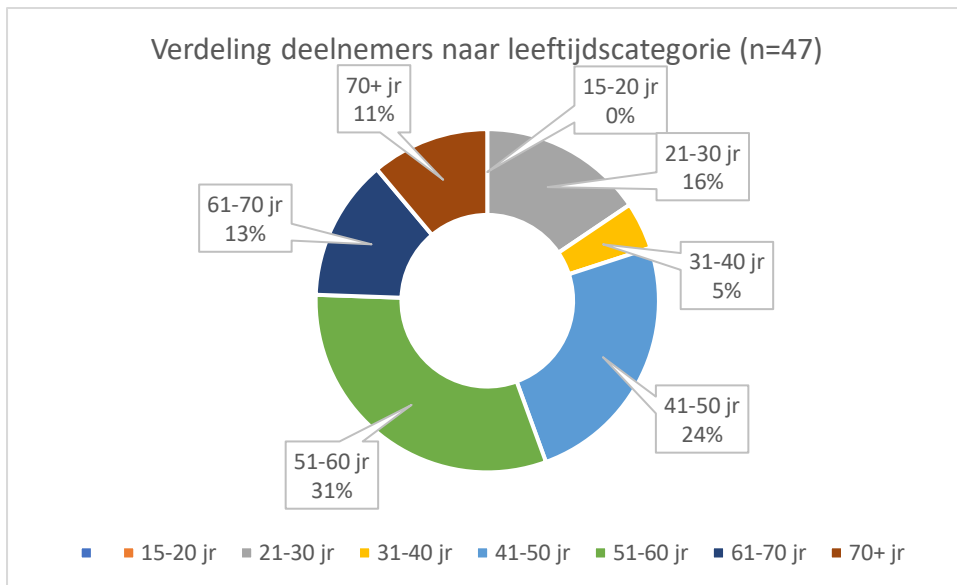
De voornaamste aanbeveling voor het vervolg van de testfase betreft andere spelvormen te bedenken en te testen die bovenstaande elementen in zich dragen.

1. Achtergrondkenmerken

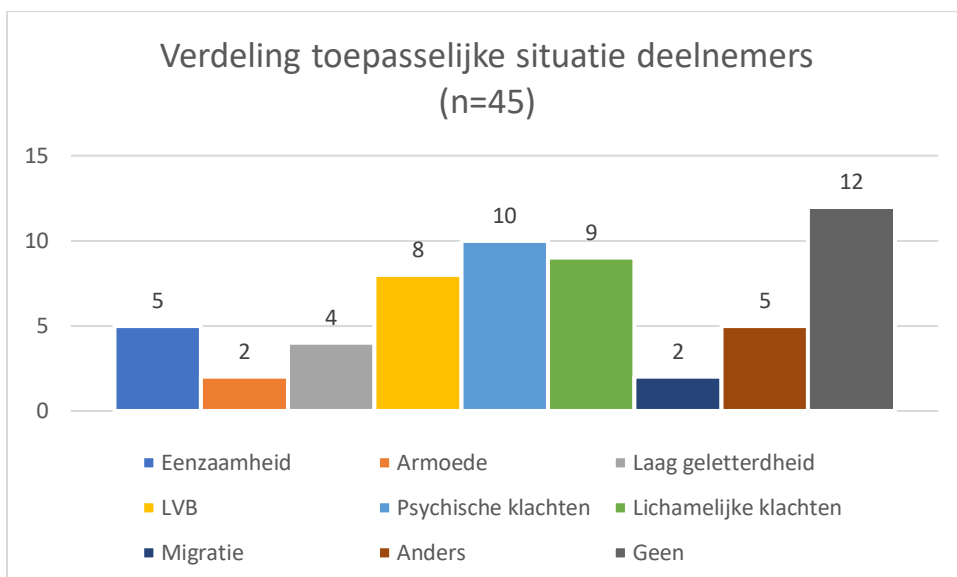
In totaal participeerde 68 mensen actief in de pretest ronde van 12 testgroepen. Hiervan hebben 3 testgroepen de evaluatie formulieren niet ingevuld. Dit betreft de mensen met een migratie achtergrond, een testgroep mensen met een LVB en een groep uit Brabant die weer nieuwe, andere, spelvormen uit probeerde en waar het huidige evaluatie formulier niet van toepassing voor was. Hun ervaringen, voor zover mogelijk, worden wel mee genomen bij de resultaten kwalitatieve data (2.2).

Hieronder een overzicht van de achtergrond kenmerken van de 47 ingevulde evaluatieformulieren. Zowel professionals, non-professionals als mensen in een kwetsbare positie namen deel aan de pretest ronde. In deze grafieken is daar geen onderscheid in gemaakt.

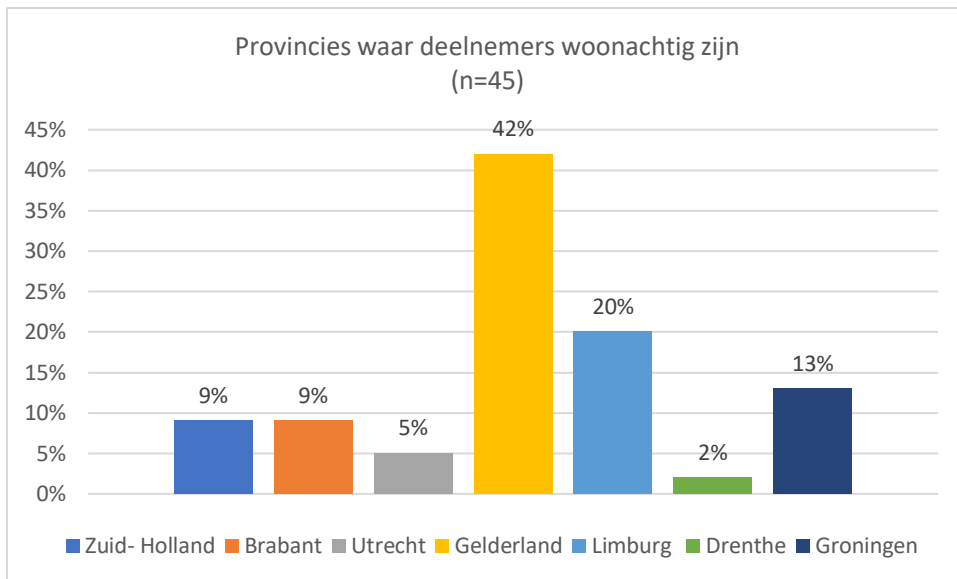




Oftewel 80% is 41 jaar of ouder.



Hierbij gaven deelnemers soms meerdere situaties aan.



De meeste deelnemers zijn woonachtig in Gelderland, wat niet verassend is omdat de meeste testgroepen in Gelderland plaats vonden (n=4).

2. Resultaten

2.1 Resultaten kwantitatieve data

Deze alinea representeert de data van de inhoudelijke vragen van de vragenlijst.

2.1.1. Eerste indruk van het spel

Op één respondent na, geven vinden alle respondenten aan dat de voorzijde van het bordspel:

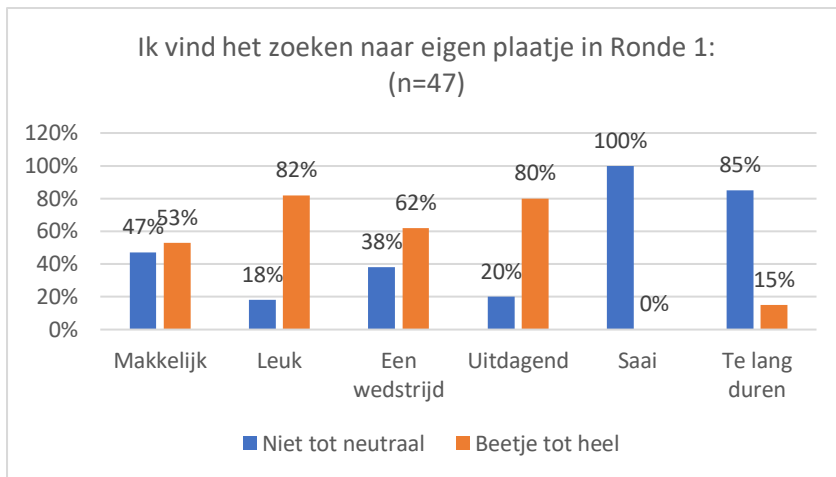
- Hun aandacht trekt
- Hen nieuwsgierig maakt
- Zij het spel willen gaan spelen

2.1.2. Speltechniek

De meeste pretesten bestaan ieder uit vier rondes. Onderstaande grafieken laten resultaten van de ingevulde formulieren per ronde zien. Niet alle deelnemers vulden alle vragen in.

Ronde 1: Alle deelnemers zoeken hun eigen afbeelding tegelijk.

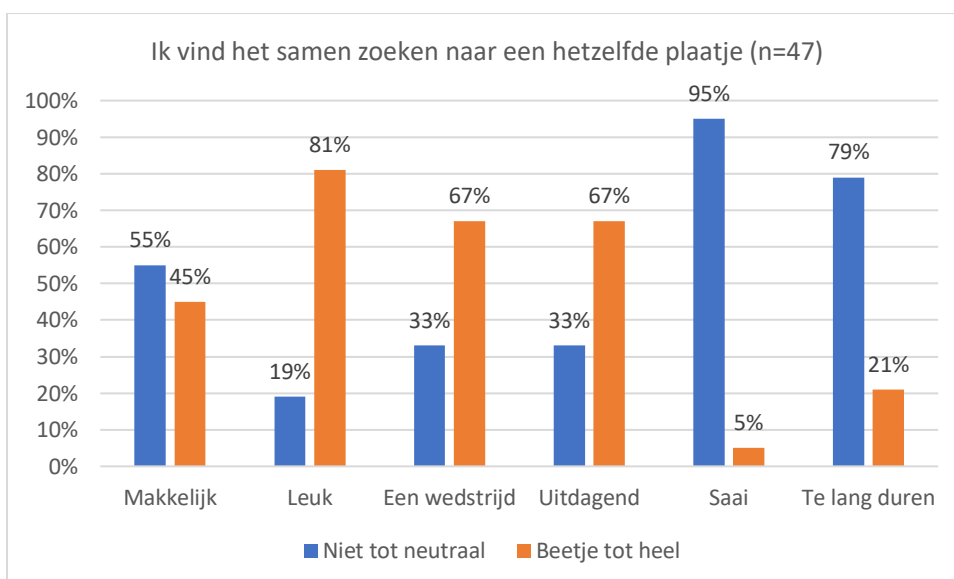
Onderstaande grafiek laat zien hoe de deelnemers deze ronde beleefde.



Men vond het vooral heel leuk en uitdagend om te doen, niet saai en ook niet te lang duren. Er is een evenwichtige verdeling of men het als makkelijk ervoer of minder makkelijk. Het competitieve element komt niet al te sterk naar voren (een wedstrijd).

Ronde 2: Men zoekt allemaal tegelijk dezelfde afbeelding, behalve de persoon die de afbeelding om draait.

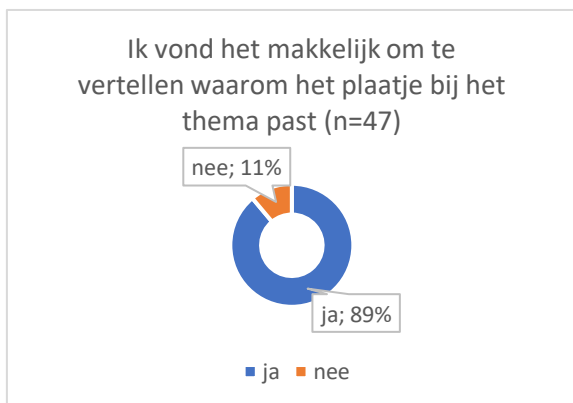
Onderstaande grafiek laat zien hoe de deelnemers deze ronde beleefde.



Men vond het vooral leuk tot heel leuk om te doen en niet saai. De een vond het makkelijker dan de ander maar het lijkt wel iets moeilijker te mogen. Men vond het overwegend uitdagend en niet te lang duren. Al zien we hier wel dat men het langer vond duren dan bij ronde 1. Het competitieve element komt iets meer naar voren dan bij ronde 1 maar in lichte mate. Wat aantoont dat het competitieve element sterker naar voren mag komen.

Ronde 3: Afbeelding koppelen aan thema Positieve Gezondheid

Deelnemers kiezen 1 afbeelding die zij gewonnen hebben in ronde 1 & 2 en leggen deze bij een thema van Positieve Gezondheid. In deze en de volgende ronde is tijdens het pretesten een ontwikkeling geweest. Gedurende de eerste pretesten is Positieve Gezondheid niet uitgelegd, in de latere rondes wel.



Bovenstaande grafieken laten zien dat men het makkelijk vond om een plaatje te kiezen, er een thema bij te kiezen en te vertellen waarom ze voor dat thema kozen.

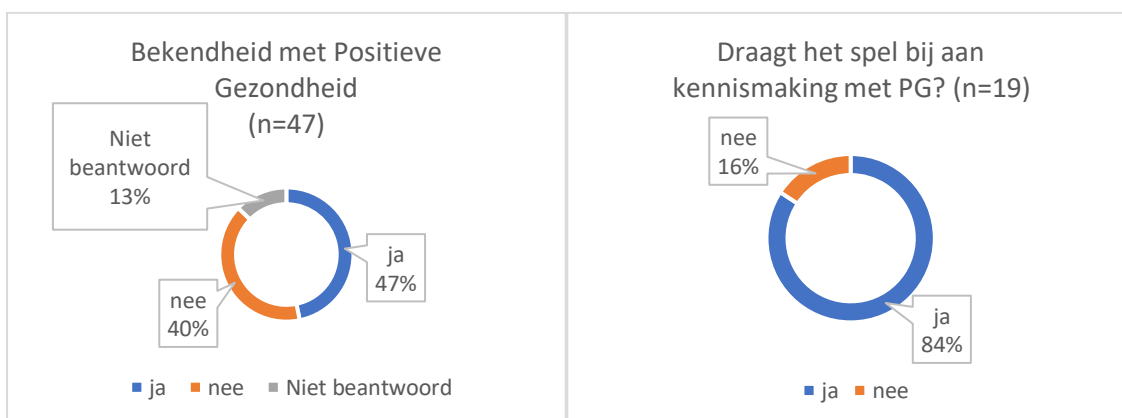
Echter, de opmerkingen die geplaatst zijn in de vragenlijsten laten een ander beeld zien net als de ervaringen van de spelers. Met name in de eerste rondes van de pretesten, gaven mensen aan het moeilijk te vinden om een

plaatje bij een thema te kiezen wat ze niet kenden. Het projectteam besloot toen het begrip Positieve Gezondheid uit te leggen aan de start van de bijeenkomst of tijdens het spel spelen nadat het bord omgedraaid wordt. Hierdoor begrepen mensen het beter.

De betrouwbaarheid van de vraagstelling in het evaluatieformulier is waarschijnlijk laag.

Ronde 4: Kennismaking met Positieve Gezondheid en inzicht in je eigen Positieve Gezondheid

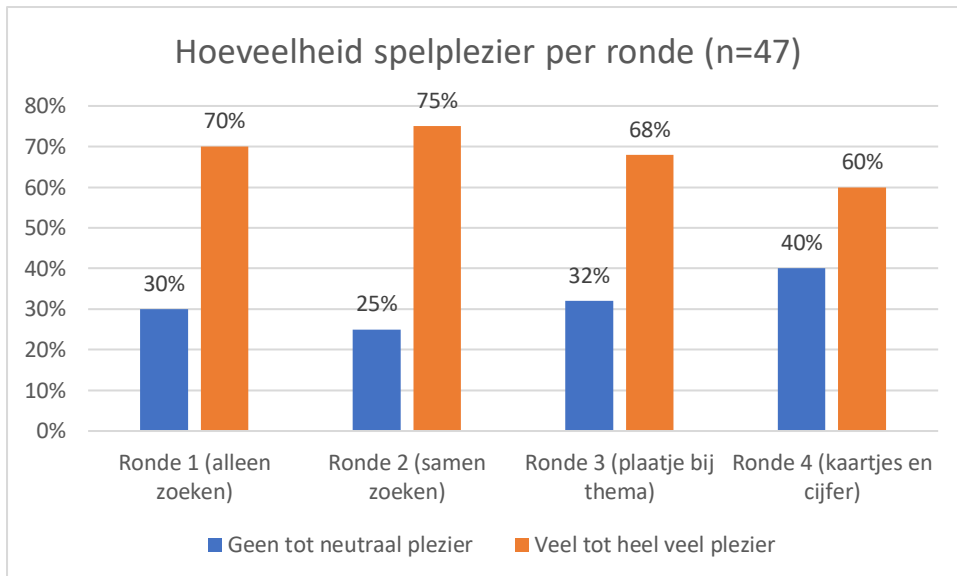
Tijdens deze ronde kozen deelnemers een opdrachtkaart bij het door hen gekozen thema. Er is alleen gevraagd naar of deelnemers bekend waren met Positieve Gezondheid (PG) en indien niet of na het spelen van het spel men meer bekendheid had met Positieve Gezondheid.



Bovenstaande grafieken laten zien dat dan 40% van de deelnemers PG niet kende waarvan na het spelen van het spel, 84% PG bekend(er) voor hen was. De vraag is echter of dit door het spel komt of door de uitleg van spelvaarders.

2.1.3 Spelplezier

Wij vroegen aan de deelnemers hoe veel plezier zij aan het spel spelen beleefden. Niet alle vragen zijn hierbij beantwoord. 1 respondent beantwoorde geen van deze vragen (het is onduidelijk om welke reden).

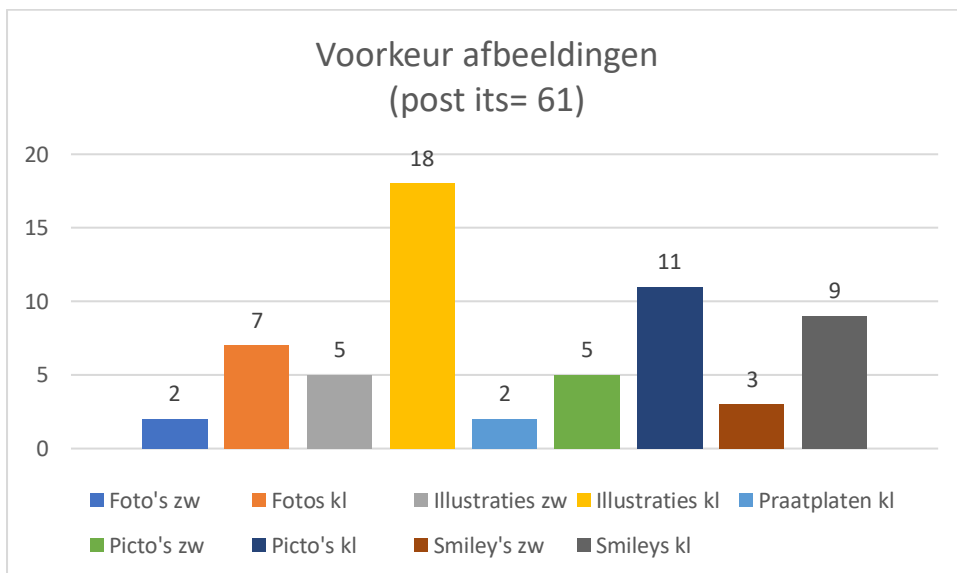
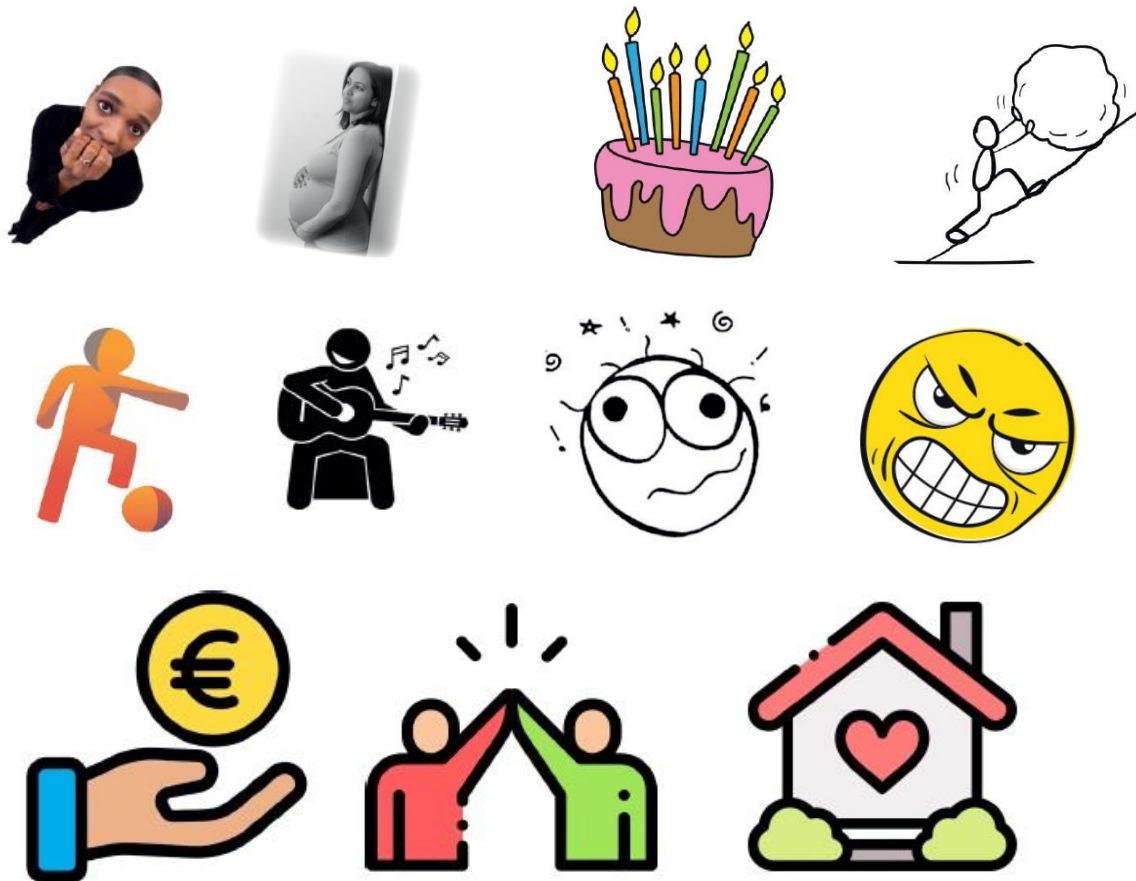


Bovenstaande grafiek laat zien dat deelnemers meer plezier beleefden aan de voorzijde dan aan de achterzijde van het bord. Oftewel meer spelplezier beleefde aan het zoeken naar de plaatjes dan aan het spelen van de opdrachtkaarten. Op zich is dit niet opmerkelijk aangezien het competitieve element bij de achterzijde van het bord absent is. Alhoewel het spelplezier bij het zoeken naar plaatjes relatief hoog is (70%-75%), is het de vraag of het voldoende is (mag het niet hoger?).

Op de vraag of deelnemers nog een keer het spel willen spelen beantwoorde **80%** dat zij dit wilde doen

2.1.4 Afbeeldingen

Bij sommige testgroepen, onduidelijk hoeveel, is ook gevraagd naar de voorkeur die men heeft voor de afbeeldingen. De afbeeldingen zijn onder te verdelen in vier categorieën ieder een zwart/wit en een kleur versie. Daarnaast zijn bij in ieder geval twee testgroepen ook de praatplaten die men in Drenthe gebruikt, getest. Hieronder zijn voorbeeld afbeeldingen te zien:



Deze resultaten laten zien dat de gekleurde illustraties (de taart in het voorbeeld) opgevolgd door de kleuren smileys het meest populair zijn en de zwart/wit foto's en -smileys het minst populair.

2.2 Resultaten kwalitatieve data

In onderstaande alinea worden de resultaten uit de kwalitatieve data gerepresenteerd. Dit bestaat uit:

- Opmerkingen die deelnemers op het evaluatieformulier gezet hebben
- Ingevulde spelleiders formulieren
- Observaties van spelleiders die mondeling zijn over gebracht in het projectteam

2.2.1 Achtergrondkenmerken

Leeftijd & Geslacht

De groep mensen onder de 40 jaar is nagenoeg verwaarloosbaar in deze pretest (20%). Hierdoor kunnen er geen uitspraken gedaan worden over in welke mate leeftijdsverschillen wel of geen rol spelen bij het spelen van het spel. De groep vrouwen is over vertegenwoordigd echter er komen geen verschillen tussen mannen en vrouwen naar voren.

Toepasselijke situatie

Wat wel verschillen laat zien zijn de herkenbare situaties van de deelnemers. Met name de groepen eenzaamheid en armoede zijn onder vertegenwoordigd. Dus hier kunnen geen uitspraken over gedaan worden.

De mensen met LVB geven aan het leuk te vinden, maar hun aandachtspanne is te kort om het gehele spel te spelen. Daarbij is het geven van een cijfer in ronde 4 (waarderen van jouw positieve gezondheid naar thema) veelal te moeilijk voor hen:

“Het geven van een cijfer bleek lastig voor mensen met LVB, bij doorvragen van spelleider lukte dit enigszins”. (spelleider)

Men stelt voor geen cijfers te gebruiken maar bijvoorbeeld smileys.

Een ander punt dat bij deze groep naar voren komt, is de terminologie. Er zitten te veel moeilijke woorden bij de opdrachtkaarten:

“De vraagstelling vond ik soms lastig”. (deelnemer met LVB)

Mensen met een migratieachtergrond waren niet in staat de vragenlijsten in te vullen, gezien de Nederlandse taal daarvoor nog onvoldoende beheerst wordt. In totaal zijn er tien deelnemers geweest met een migratieachtergrond waarvan twee wel de vragenlijst invulde. De overige acht (groep in Groningen) niet. Wat bij deze specifieke groep naar voren kwam:

- Afbeeldingen zijn te westers; niet alleen qua kleur (overwegend witte mensen) maar ook qua soorten afbeeldingen. Diverse afbeeldingen zeggen deze mensen niets, die voor westerse mensen wel een betekenis hebben.
- Thema's en taalgebruik van Positieve Gezondheid is ook te westers: het woord levensmotto is genoemd wat voor deze groep veelal geloof betekent, waar dit voor veel westerse mensen een andere betekenis heeft.
- Het tolken maakt het spelen van de opdrachtkaarten lastig.

2.2.2 Eerste indruk van het spel

Alhoewel nagenoeg iedereen een positieve indruk had van het spel en het wilde gaan spelen, kwamen er wel bepaalde opmerkingen terug. Met name over de volgende onderwerpen:

- De afbeeldingen zijn zo klein.
- Wat zijn het veel afbeeldingen.

- Waar leidt dit toe?

2.2.3. Speltechniek

De deelnemers en spelleiders geven verschillende punten terug omtrent de speltechniek elementen. De volgende punten kwamen hierbij het meeste terug:

- De plaatjes op het bord en op de kaartjes zijn te klein
- Er mist een middenstip
- De afstand tot het bord is niet voor iedereen gelijk; degene die het meest dichtbij zit, wint meestal
- Jongere mensen winnen sneller dan oudere mensen
- Zwart/wit afbeeldingen zijn moeilijkst te vinden
- Alhoewel er veelal wel spelplezier aan beleefd wordt (vooral aan het competitieve deel) vraagt men zich wel af wat het met PG te maken heeft
- PG begint pas bij achterzijde bord
- Lijnen van het spinnenweb werken verwarrend
- Cijfer geven, werkt verwarrend (en waarvoor geef je een cijfer voor hoe het nu is of hoe belangrijk het voor je is?)
- Wat krijgt de winnaar?

Bij ronde 3 en ronde 4 kwamen er met name opmerkingen over het begrip positieve gezondheid, de bekendheid ermee en de thema's:

“Ik kan de link van ‘positief’ niet plaatsen in dit spel van positieve gezondheid’.

“Er is nog veel onduidelijk voor mij, positieve gezondheid waar hebben we het dan over? Waar werken we samen naartoe met het spel? ‘

“Kreeg niet meer info over positieve gezondheid van het spel, kende het al’.

Verder gaf men omtrent positieve gezondheid de volgende punten terug:

- PG komt onvoldoende uit de verf zonder verbale toelichting;
- opdrachtkaarten zoals die nu zijn, hebben onvoldoende samenhang met PG, zijn te divers en breed;
- cijfer geven brengt te veel obstructies met zich mee. Smiley's of een andere vorm zou beter werken;
- de term PG roept soms discussie op (wie bepaalt wat positief is, gezondheid is toch niet positief of negatief, etc.) men komt met vervangende woorden als: goede gezondheid
- vragen en stellingen zijn okay en kunnen gelieerd worden aan PG;
- spinnenweb roept te veel vragen op (lijnen maken het o.a. onduidelijk).

2.2.4 Spelplezier

Dit onderdeel kwam bij de kwalitatieve data niet sterk naar voren. Wat wel sterk naar voren kwam, was dat men het als prettig ervoer andere mensen beter te leren kennen:

“ik vond het veel leuker dan ik dacht, het is leuk om zo stapje voor stapje dieper met elkaar in gesprek te gaan”.

2.2.5 Opdrachtkaarten & afbeeldingen

Bij de kwalitatieve data hebben we ook de opdrachtkaarten en de afbeeldingen mee genomen. Hoe ervoer men de opdrachtkaarten en waar lag de voorkeur betreffende de afbeeldingen?

2.2.5.1 Opdrachtkaarten

- Vragen genieten duidelijker de voorkeur. Stellingen als tweede, tekenen/uitbeelden eigenlijk niet, vergt 'push' van spelleider en doe-opdrachten snappen mensen niet.
- Voor mensen met LVB mag de woordkeuze echt simpeler! Veelal als te moeilijk ervaren. Ook geeft men aan dat een smiley erbij, kan helpen.
- De term 'doe-opdracht' geeft een andere verwachting dan wat er op de kaartjes staat. Noem het anders.
- Een deelnemer komt met het idee om dilemma kaarten te maken waarin de speler één van de twee dilemma's moet kiezen (voorbeeld: bank hangen of uit eten gaan).

Bij deze resultaten mag de kanttekening gemaakt worden dat dit een eerste kennismaking met een spelvorm omtrent positieve gezondheid is, het spannend kan zijn en men dan sneller kiest voor de 'veilige en bekende' weg; vragen en stellingen.

2.2.5.2 Afbeeldingen

Evenals bij de kwantitatieve data komt naar voren dat kleur meer dan zwart/wit lijkt aan te spreken, daarnaast komen de volgende punten naar voren

1. Zwart/wit is moeilijker, kleur is makkelijker
2. Afbeeldingen zijn te klein
3. Kaartjes zijn te groot voor spinnenweb
4. Kijken naar: wit bord of crèmekleurig bord? Wit kan te klinisch zijn.

3. Conclusie

3.1 Verdeling doelgroepen

Alhoewel 68 mensen actief participeerde in de 12 testgroepen zijn bepaalde groepen over- en onder vertegenwoordigd. Mensen onder 40 jaar zijn ondervertegenwoordigd (20%), jongeren tot 21 jaar hebben helemaal niet mee gedaan.

Meer vrouwen dan mannen deden mee (62% vs 36%), dit is echter te verwachten binnen een spel dat gericht is op positieve gezondheid en de populatie waar het op gericht is.

Mensen met LVB zijn over vertegenwoordigd (24%), daarentegen zijn mensen die te maken hebben met armoede en/of eenzaamheid onder vertegenwoordigd (10%).

Bepaalde delen van Nederland zijn ook niet vertegenwoordigd in deze test populatie. Het is de vraag of dat een verschil uit maakt. Of mensen uit Zeeland echt anders kijken en ervaren dan mensen uit Friesland, bijvoorbeeld.

3.2 Conclusies

Alhoewel er verschillen optreden omtrent zowel speltechniek, spelplezier, spelvormen, competitief element, opdrachtkaarten en afbeeldingen, kunnen we een paar voorzichtige eerste conclusies trekken.

Conclusies

- Afbeeldingen spreekt mensen aan en brengt mensen in contact met elkaar.
- Het competitieve element ontbreekt nog te veel.
- De voorzijde van het bordspel heeft geen relatie met positieve gezondheid.
- Het verschil tussen de voor-en achterzijde van het bordspel is te groot.
- Alhoewel mensen die positieve gezondheid niet kenden vooraf aan het spelen van het bordspel, snaptten zij dit begrip wél na het spelen van het bordspel. De vraag is echter of dit door het spel komt of door de verbale uitleg van de spelleider.
- De voorzijde van het bordspel geeft redelijk veel spelplezier waar de achterkant eerder voor diepe gesprekken zorgt. De vraag is of dit onderscheid wenselijk is.
- Kleurrijke afbeeldingen spreekt mensen meer aan dan zwart/wit afbeeldingen. Echter zoals één deelnemer aangaf: *'Ik beoordeel geen afbeeldingen apart, het gaat over het totaal beeld en dat is precies goed.'*
- De afbeeldingen moeten een slag groter gemaakt worden.
- De afbeeldingen, met name de zwart/wit afbeeldingen, mogen dikkere lijnen krijgen.
- Bij de afbeeldingen mogen we goed kijken naar in welke mate deze 'te Westers' zijn.
- Indien we verder gaan met deze voorzijde van het bord, moet er een middenstip komen.
- We dienen te kijken naar of de ondergrond van het bord niet crèmekleurig in plaats van wit mag zijn (minder klinisch).
- Lijnen van het spinnenweb op de achterzijde werken verwarring in de hand.
- Het geven van een cijfer ten aanzien van een afbeelding en een erbij gekozen thema blijkt veelal te lastig.
- Bij de opdrachtkaarten mogen aanpassingen in woordkeuze gemaakt worden. De woordkeuze is nu veelal te moeilijk, met name voor mensen met LVB en migranten.
- Alhoewel stellingen en vragen het meest populair zijn, is voor de diversiteit in het spel noodzakelijk om ook ander soort opdrachtkaarten te hebben zoals tekenen/uitbeelden/ beweeg opdrachten en dilemma opdrachten.
- Doelen van het spel worden (nog) niet gehaald. Alhoewel in deze pretest twee doelen aan de orde kwamen (kennismaking met PG en inzicht in (eigen) PG) kwamen deze twee doelen niet altijd uit de verf. Dit betekent dat bij het vervolg de doelen centraal moet staan.
- De term *positief* in het begrip positieve gezondheid kwam menigmaal ter discussie te staan. Hierover moet een keuze gemaakt worden hoe hiermee om te gaan.

4. Aanbevelingen

4.1 Aanbevelingen voortkomend uit de pretest

- Laat bij iedere spel- en werkvorm één van de drie gestelde doelen het uitgangspunt zijn. Voldoet de spel- werkvorm hier niet aan, dan wordt die niet mee genomen in de ontwikkeling van het spel.
- Houd afbeeldingen onderdeel van het spel; dit spreekt mensen aan en brengt mensen snel in contact met elkaar.
- Verhoog het competitieve element in het spel.
- Zorg voor introductie van positieve gezondheid vanaf het begin van het spel.
- Zorg ervoor dat deze introductie niet alleen verbaal is door een spelleider maar ook door het spelen zelf.
- Versterk de zwart/wit afbeeldingen door de lijnen dikker te maken.
- Laat de afbeeldingen door niet westerse mensen bekijken en feedback geven op wat zij missen en zet deze feedback door naar andere (nieuwe) afbeeldingen.
- Maak de afbeeldingen groter.
- Waardering van eigen positieve gezondheid visueel maken (en niet met cijfers).
- Verwijder het spinnenweb als spelvorm, geeft geen meerwaarde.
- Versimpel de opdrachtkaarten qua taalgebruik.
- Leg meer verbanden tussen de inhoud van de opdrachtkaarten en positieve gezondheid.
- Bedenk nieuwe beweeg- en dilemma opdrachten voor de opdrachtkaarten.
- Bedenk hoe een discussie omtrent het woord *positief* in het begrip positieve gezondheid voorkomen kan worden.

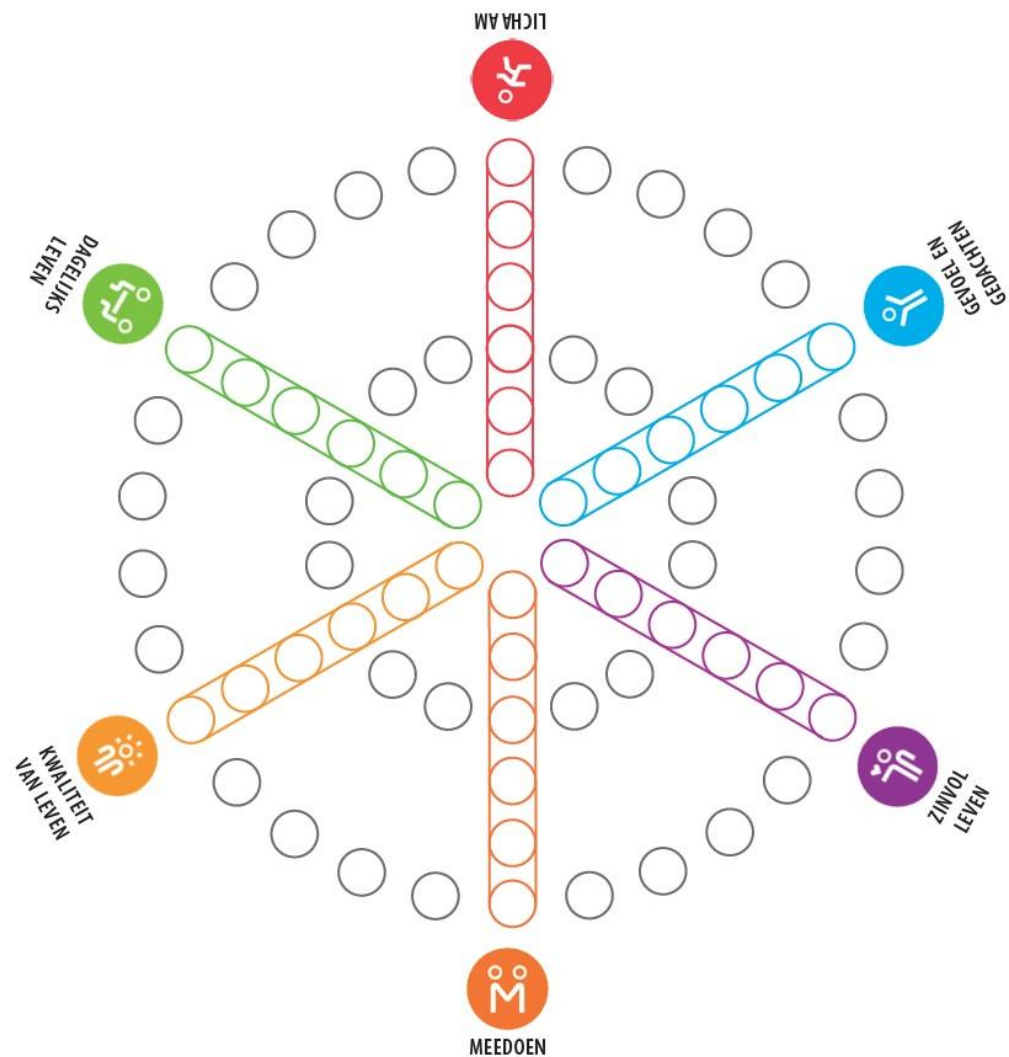
4.2 Aanbevelingen Spelvormen

Zoals de resultaten laten zien, missen de spelers het verband met de voor-en achterzijde van het bord. Daarbij heeft de voorzijde van het bord geen relatie met Positieve Gezondheid.

Ook komt naar voren dat het competitieve element en humor nog te veel ontbreekt.

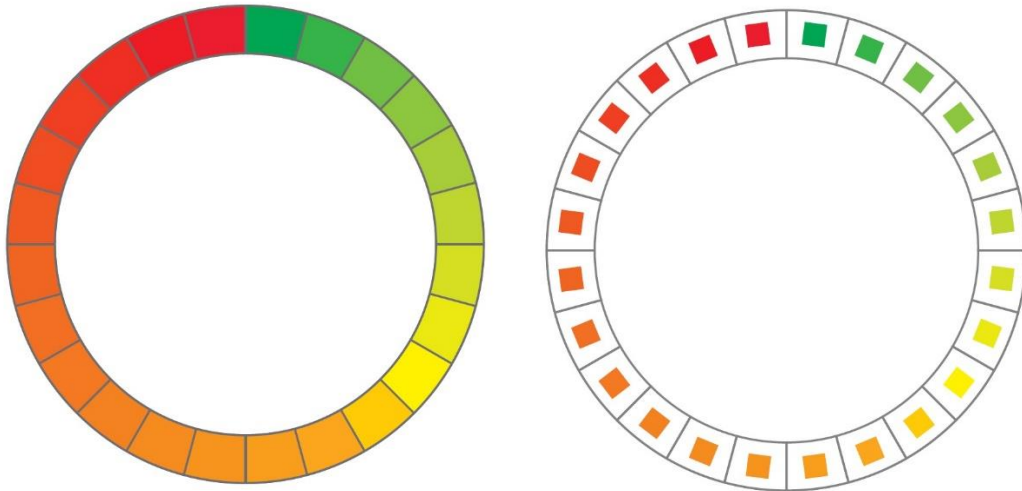
Bovenstaande punten hebben geleid tot de volgende nieuwe ideeën.

- **Trivial PG** (werktitel)



Bovenstaande afbeelding laat een nieuwe spelvorm zien. Deze spelvorm werkt als een soort trivial pursuit. Waarbij de bestaande vragen vanuit de eenvoudige tool als open vraag worden gesteld. Daarbij zijn er opdrachtenkaarten, bestaande uit vragen, stellingen, beweeg-opdrachten, dilemmakaarten en tekenen/uitbeelden waar men punten mee kan verdienen. Men speelt met een dobbelsteen en heeft een speelstuk wat zich over het bord verplaatst. Je kunt punten verdienen.

- **Ciculaire ladder (werktitel)**



Bovenstaande afbeeldingen laten een andere nieuwe spelvorm zien. Hierbij zijn de afbeeldingen het uitgangspunt. Vanaf de start van het spel kiest men afbeeldingen per thema van Positieve Gezondheid. Er zit een competitief element in omdat men afbeeldingen van elkaar kan stelen en omdat het gaat om wie het snelste is. Het idee achter deze spelvorm is een circulaire ladder die het stoplicht model volgt. Men legt afbeeldingen bij groen als men er super blij, onder controle, goed etc. mee is. De kleurschakering geeft de schaal aan waarop men er 'minder blij, minder belangrijk, een probleem etc. ' vindt. Nu zijn bovenstaande afbeeldingen een cirkel met vakjes, het idee is dat het een circulaire ladder wordt waarin er dus geen waarde is.

Beiden spelvormen moeten nog verder uit gedacht worden.