



EXPLORATIE

DAVID VAN DOESBURG

**HOE KAN IK WORLDBUILDING EN
EEN FANTASIEVOLLE ERVARING
INZETTEN OM KINDEREN VAN DE
8-12 JAAR TE VERWONDEREN
OVER DE NATUUR?**

INLEIDING

In een verhaal doorgaat een hoofdpersoon verschillende ontwikkelingen. De hoofdpersoon bevindt zich in een gewone situatie, maar zal op een spannend avontuur gaan. In het begin zal hij onzeker zijn en geen idee hebben wat hij moet doen. Gelukkig ontmoet hij zijn mentor die hem leert hoe hij dit avontuur moet aangaan. Onderweg krijgt hij te maken met verschillende uitdagingen. Hij maakt vrienden, maar ook vijanden. Halverwege komt hij voor een keerpunt te staan en worden er veel belangrijke keuzes gemaakt. Soms lijkt alles verloren te zijn, maar toch overkomt de hoofdpersoon zijn obstakels en vervolgd hij zijn avontuur.

Wat je nu gaat lezen is geen verslag, scriptie of exploratie. Het is een verhaal. Een verhaal over iemand die op een avontuur gaat en een belangrijke reis moet maken. Een reis die de toekomst bepaalt van dat persoon. De persoon waar ik het over heb, ben ik. En zoals alle verhalen heeft het een begin. Dit verhaal begint bij een vraag. En vele vragen die voor die vraag zijn gekomen.

Ik wil Stanley bedanken voor zijn afstudeerbegeleiding en het zijn van mijn Gandalf. Ook wil ik Steven, mijn Obi Wan, bedanken voor het helpen bouwen van mijn wereld.

Veel leesplezier!

David van Doesburg



INHOUD

DEEL 1: CONCERNING DAVID	6
HOOFDSTUK 1: DE REIS VAN DE VRAAG (DE AANLEIDING, HOOFDVRAAG EN DEELVRAGEN)	7
HOOFDSTUK 2: DOOR DE OGEN VAN DE AVONTURIER (DE POSITIONERING EN ONTWERPERSVISIE)	8
HOOFDSTUK 3: DE VRAAG VAN HET AVONTUUR (DE VERDIEPING VAN DE HOOFDVRAAG)	9
HOOFDSTUK 4: DE REGELS VAN HET AVONTUUR (ONTWERPCRITERIA EN ONDERZOEKSACTIVITEITEN)	10
HOOFDSTUK 5: HET BEGIN VAN EEN NIEUW AVONTUUR (PROOF OF CONCEPT)	11

INHOUD

DEEL 2: THE FELLOWSHIP OF THE QUESTION	12
HOOFDSTUK 1: WAAR IS FANTASIE GOED VOOR?	13
HOOFDSTUK 2: OP WELKE MANIER LEREN KINDEREN HET BESTE?	14
HOOFDSTUK 3: HOE ERVAREN KINDEREN EEN FANTASIEWERELD?	15
HOOFDSTUK 4: HOE HEEFT STORYTELLING INVLOED OP ONS?	16
HOOFDSTUK 5: HOE KUN JE DE FANTASIE PRIKKELEN?	17
HOOFDSTUK 6: BEST PRACTICES	18
DEEL 3: THE FELLOWSHIP OF THE QUESTION	19
BIJLAGE EXPLORATIE	31



DEELEN

CONCERNING DAVID

DE SAMENVATTING

HOOFDSTUK EEN: DE REIS VAN DE VRAAG (DE AANLEIDING, HOOFDVRAAG EN DEELVRAGEN)

Dit avontuur begon met het idee om kinderen aan het lezen te krijgen. Dit heeft zich ontwikkelend naar het idee om de fantasie van kinderen te stimuleren. Na veel verschillende vragen begon de moed in mijn schoenen te zakken. Ze voelden niet goed en ik kreeg er geen energie van. Ik besloot een stap terug te nemen en goed naar mijzelf te kijken als ontwerper. Vervolgens ben ik mijn interesses, visie, onderzoek en kwaliteiten gaan bundelen tot één vraag.

Als ontwerper wil ik mensen meenemen naar een andere wereld, zodat ze even kunnen ontsnappen aan de realiteit. Daarom ben ik erg geïnteresseerd in storytelling, worldbuilding en belevingen. Dit komt ook door vervelende ervaringen die ik helaas al op jonge leeftijd heb meegemaakt. Ontsnappen aan de realiteit heeft mij ontzettend veel steun gegeven en dat doet het nog steeds. Als ontwerper wil ik dit ook voor anderen mogelijk maken. Ik wil mensen dezelfde ontsnapping geven zoals andere mensen dat voor mij hebben gedaan.

Daarom wil ik graag een fantasiewereld neerzetten waarnaar mensen kunnen ontsnappen. Een wereld waar vooral kinderen naartoe kunnen. Een wereld gebaseerd op kennis van biologie om ze nieuwsgierig en bewust te maken over de natuur om hun heen. Op deze manier wil ik ze onbewust meer leren over biologie.

Dit avontuur heeft zich door vooronderzoek, zelfreflectie en nieuwsgierigheid gevormd met de hoofdvraag:

"Hoe kan ik worldbuilding en een fantasievolle ervaring inzetten om kinderen van de 8-12 jaar te verwonderen over de natuur?"

Deze hoofdvraag is ondersteund met verschillende deelvragen:

Waar is fantasie goed voor?

Eerst was het idee om kinderen aan het lezen te krijgen. Daaruit bleek dat lezen goed is voor de fantasieontwikkeling. Dit is iets wat mij erg deed prikkelen. Maar waar is fantasie eigenlijk goed voor? Waarom hebben we het nodig?

Op welke manier leren kinderen het beste?

Omdat ik kinderen onbewust wil leren over biologie, wil ik weten op welke manier kinderen het beste leren. Wat is de beste manier van informatieoverdracht?

Hoe ervaren kinderen het liefste een fantasiewereld?

Een fantasiewereld kun je op meerdere manieren overbrengen. Er zijn ook vele manieren waarop ik dat zou willen doen, toch moet er eentje gekozen worden om uit te werken. Daarom wil ik graag weten op welke manier kinderen het liefste een fantasiewereld ervaren.

Hoe heeft storytelling invloed op onze ontwikkeling?

Verhalen zijn iets wat ik geweldig vind. Een verhaal kan mij helemaal opslokken en ik kom er niet meer uit. Dagelijks zijn we bezig met verhalen. In boeken of films, maar ook op het nieuws. Maar hebben verhalen ook invloed op onze ontwikkeling naast dat het voor vermaak zorgt?



HOOFDSTUK TWEE: DOOR DE OGEN VAN DE AVONTURIER (DE POSITIONERING EN ONTWERPSVISIE)

Ik ben gek op worldbuilding en storytelling. Ik hou ervan om werelden te ontdekken, de verhalen ervan te lezen en de complete geschiedenis te bestuderen. Door de tijd heen is de liefde voor fantasiewerelden alleen maar groter geworden. Dit is helaas gekomen door een vervelende ervaring die ik op vijftienjarige leeftijd heb meegemaakt. Samen met mijn toenmalige vriendin heb ik een auto-ongeluk gehad waarbij zij om het leven is gekomen. Sinds dat moment was ik vaak op de vlucht van de realiteit. Mijn rust kon ik vooral vinden in verhalen en werelden. Verhalen en werelden zonder mijn problemen, maar met hun eigen problemen waar ik me op kon reflecteren. Ik leerde het ongeluk een plekje te geven en om te gaan met het verlies van mijn vriendin. Dit door storytelling en worldbuilding.

Vanaf toen wist ik dat ik dit wilde teruggeven aan de mens. Ik wilde ook verhalen gaan vertellen en werelden bouwen. Omdat ik weet hoe goed ze kunnen helpen.

Daarnaast ben ik geïnteresseerd in lezen en informatieoverdracht. Al moet ik toegeven dat mijn liefde voor lezen pas tijdens de LAB's periode is ontstaan. Ik kwam erachter hoe belangrijk lezen is en dat het leesniveau en plezier van Nederlandse kinderen sterk gedaald was. Hier schrok ik van waardoor ik zelf weer ben gaan lezen. Vanaf mijn twaalfde tot mijn tweeëntwintigste heb ik geen boek aangeraakt. Nu lees ik 2 tot 3 boeken per maand. Mijn interesse voor informatieoverdracht is ook ontstaan vanuit LAB's, maar ook vanuit mijn stage en werk. Ik werk als content specialist en technisch schrijver voor een bedrijf dat technische documentatie ontwikkelt. Mijn stage heb ik gelopen bij PowerUp Universe, een bedrijf dat zich bezighoudt met lesmateriaal ontwikkelen met storytelling en worldbuilding als hoofdelementen. Hier heb ik voornamelijk de worldbuilding gedaan en potentiële verhaallijnen ontwikkeld.

Ik raakte geïnteresseerd in het veranderen van onderwijs. Door er vooral storytelling en worldbuilding aan toe te voegen. Door middel van verhaal, spel en fantasie wil ik kinderen onderwijs geven.

Wat ik dus wil als ontwerper wil is een wereld neerzetten waar kinderen naartoe kunnen gaan om te vluchten van de realiteit. Ik wil ze nieuwsgierig maken zodat ze meer willen weten over deze wereld en haar natuur. Naast dat er een spannende en leuke verhalen te ervaren zijn, vind ik het ook belangrijk dat er een educatieve waarde inzit. Dit zorgt ervoor dat leren leuk wordt, zelfs al hebben kinderen het niet door.

Ik wil kinderen verwonderen en ze de magie laten zien van de natuur. Door middel van een fantasievol verhaal worden ze zelf het middelpunt van het verhaal. Aan de hand van een verzonnen wereld wil ze de mogelijkheid bieden om te fantaseren en te ontdekken.

HOOFDSTUK DRIE: DE VRAAG VAN HET AVONTUUR

(DE VERDIEPING VAN DE HOOFDVRAAG)

Nu je mij beter kent gaan we het over de vraag van dit avontuur hebben:

“Hoe kan ik worldbuilding en een fantasievolle ervaring inzetten om kinderen van de 8-12 jaar te verwonderen over de natuur?”

WAAROM WORLDBUILDING?

Worldbuilding is iets wat ik heel leuk vind en waar ik energie van krijg. Het is mijn passie. Een fantasiewereld om naartoe te kunnen vluchten geeft ontspanning. Het geeft plezier en de mogelijkheid om te fantaseren. Verhalen komen pas echt tot leven wanneer de worldbuilding goed is. Worldbuilding is de fundering van een verhaal.

Ook merk ik dat je heel goed maatschappelijke onderwerpen ter sprake kunt stellen in een fantasiewereld. Wanneer iets niet dicht op de realiteit ligt kunnen mensen het beter accepteren en verwerken. Worldbuilding is iets waar ik me nog tot lang na mijn studie mee wil bezighouden.

WAAROM EEN FANTASIEVOLLE ERVARING?

Wanneer je in een fantasievolle ervaring zit ben je alleen met die ervaring bezig. Alle zorgen van buitenaf vallen weg. Alle focus ligt bij die ervaring.

Uit onderzoek blijkt dat wanneer een kind aan het spelen is met fantasie, dat het kind effectiever leert. Naast dat een kind educatief leert tijdens het spelen, ontwikkeld een kind zich ook bijvoorbeeld sociaal. Kinderen een mogelijkheid bieden om spelendewijs te kunnen fantaseren heeft dus vele voordelen voor het kind.

Escapisme is voor mij ook erg belangrijk. Mijn ontwerp moet de mogelijkheid bieden om te kunnen ontsnappen aan de realiteit.

Het moet een soort draagbare fantasie beleving zijn. Een draagbare attractie of zelfs wereld. En dan niet in een boek, ik wil dat het verder gaat dan iets om te lezen. Kinderen moeten mijn ontwerp kunnen gebruiken om op avontuur te kunnen gaan. Ze komen in het middelpunt van het verhaal te staan en het draait om hun.

WAAROM KINDEREN VAN 8-12 JAAR?

Dit avontuur begon met dat ik kinderen weer aan het lezen wilde krijgen, omdat het leesniveau en plezier de afgelopen jaren sterk gedaald is. Ik had toen voor de leeftijd 8-12 jaar gekozen, omdat kinderen dan nog regelmatig lezen. Daarvoor hebben ze leren lezen en daarna, wanneer ze naar het middelbaar gaan, verliezen ze vaak interesse. 8-12 jaar leek mij het perfecte moment om ervoor te zorgen dat lezen leuk wordt, omdat je dan erg beïnvloedbaar bent.

Nog steeds ben ik bij deze doelgroep gebleven. Vanwege het lezen, maar ook vanwege het perfecte moment om in een wereld te stappen. Een goed moment om mee te groeien met een verhaal en een wereld.

De context van het ontwerp is dat je er zelf mee aan de slag gaat. Of dat je eventueel samen met een vriend of vriendin de ervaring gaat beleven. Het is dus belangrijk dat een kind zelfstandig kan lezen. Dit betekent niet dat het product alleen voor 8-12 jarige is. Ook jongere kunnen er gebruik van maken. Een ouder of verzorger kan altijd helpen. Of misschien zelfs meedoen.

WAAROM VERWONDEREN OVER DE NATUUR?

Fantasiewerelden hebben een basis waarop ze worden doorgebouwd. Star Wars speelt zich af in de ruimte waar magie is genaamd The Force. Degene die The Force voor het goede gebruiken worden Jedi genoemd, en degene met slechte bedoelingen worden Sith genoemd. Het verhaal van Luke Skywalker loopt daar toevallig doorheen.

Mijn wereld zal als basis de natuur (biologie) hebben en Drumpels. Drumpels? Later zal ik je meer vertellen over de Drumpels. Alles op zijn tijd. (In de bijlage staan de Drumpels omschreven.)

Maar waarom dan persé de natuur? Dit heeft vooral met persoonlijke voorkeur te maken. De natuur heeft iets magisch en moois. Een perfecte mogelijkheid om een vak zoals biologie als een magisch en fantasievol verhaal over te brengen.

En waarom verwonderen? Het is voor mij belangrijk dat ik kinderen niet de les ga lezen. Mensen vinden het nou eenmaal niet leuk wanneer je dit doet. Mijn ontwerp moet een ontsnapping zijn. Geen huiswerk of verplichte leeskost. Daarom wil ik kinderen vooral verwonderen. Ik wil ze verbazen en nieuwsgierig maken. Wanneer je nieuwsgierig bent, wil je er automatisch meer over weten.

Om iemand nieuwsgierig te maken of wat te vertellen heb je natuurlijk een verhaal nodig. En een verhaal heeft een held nodig. In mijn ontwerp zijn Drumpels de helden. En zij nemen de kinderen mee op avontuur.

De Drumpels zijn kleine wezens die leven in de natuur. Zij leven in verschillende stammen, en een stam is gekoppeld aan een dier of insect waar de Drumpels mee samenleven. De eigenschappen en cultuur van een stam worden gebaseerd op het dier of insect. Zo reflecteren de Drumpels deze dieren en insecten op een subtiele manier.

Maar op welke manier ga ik dit dan overbrengen?

HOOFDSTUK VIER: DE REGELS VAN HET AVONTUUR (ONTWERCRITERIA EN ONDERZOEKSACTIVITEITEN)

Voordat we het gaan hebben over hoe ik het ga overbrengen (mijn proof of concept) zijn er een paar eisen waar mijn ontwerp aan moet voldoen:

Kinderen moeten de mogelijkheid krijgen om te fantaseren over een verhaal of wereld. Door middel van vooral illustraties en weinig tekst moet dit bereikt worden.

Het ontwerp moet veel illustraties in kleur bevatten.

Het verhaal in het ontwerp moet spannend en/of grappig zijn.

Kinderen moeten het gevoel krijgen dat ze invloed hebben op de fantasiewereld. Dit moet bereikt worden doordat kinderen letterlijk zelf de wereld gaan bouwen in hun tuin.

De worldbuilding en het verhaal moeten dienen als escapisme. Het moet een wereld zijn waar je naartoe kan gaan om te vluchten van de realiteit.

Het ontwerp mag niet kinderen de les lezen. Dit zal gebeuren door de informatie op een vermakelijke en boeiende manier over te brengen.

Het ontwerp moet een fysiek object zijn dat er echt uitziet. Er mogen geen digitale onderdelen aan te pas komen.

ONDERZOEKSACTIVITEITEN

Deskresearch

Er is veel deskresearch gedaan om antwoord te krijgen op veel van de deelvragen. Ook heeft deskresearch ervoor gezorgd dat de hoofdvraag scherper is geworden. Er is research gedaan naar lezen, fantasie, spelen, worldbuilding en storytelling.

User tests

Om de deskresearch te onderbouwen zijn er verschillende user tests uitgevoerd. Sommige hiervan zijn uitgevoerd tijdens de LAB's periode en sluiten perfect aan op het huidige onderzoek. Verder zullen er nog user tests uitgevoerd gaan worden tijdens het uitwerken van de proof of concept.

Expertinterviews

Er zijn meerdere gesprekken en interviews gehouden tijdens dit onderzoek. Zo heb ik met leerkrachten en ouders gesproken over lezen en fantasie. En heb ik met striptekenaars, schrijvers en fanatieke worldbuilders (en gigantische nerds) gesproken met betrekking tot storytelling en worldbuilding voor mijn eigen wereld.

Enquêtes

Er zijn verschillende vragenlijsten/enquêtes opgesteld om informatie te krijgen. Omdat ik in mijn directe omgeving geen kinderen van 8-12 jaar ken heb ik vooral vragenlijsten moeten rondsturen. Op deze manier heb ik toch nog belangrijke en hele waardevolle informatie kunnen verzamelen.

Best practices

Tijdens dit onderzoek is er veel gelezen, gekeken, geluisterd en gegamed. En dan vooral om best practices te onderzoeken. Als inspiratie voor mijn wereld en product heb ik succesvolle en favorieten voorbeelden bekeken. Elementen die ik belangrijk of interessant vind gebruik ik op mijn manier in mijn wereld. Ook is er gekeken naar slechte voorbeelden. Het gevaar van goede voorbeelden is dat je sneller plagiaat zult plegen, of dat het op

iets gaat lijk wat al bestaat. Slechte voorbeelden kunnen je meer inspireren en laten denken, zoals Alan Moore zei: "Jesus Christ, I could write this shit."

Ook is er gekeken naar verschillende voorbeelden die een zelfde soort ontwerp zijn. Dit om het niet na te maken, maar ook om er inspiratie uit te halen. En om te bedenken wat ik aan het product zou veranderen om het meer in mijn context te plaatsen.

Worldbuilding (ontwerpen)

Door het onderzoeken heen is er ook veel worldbuilding gedaan. Omdat worldbuilding centraal staat in mijn afstuderen is hier veel tijd aan besteed. Er is veel geschreven en geschetst. Daarnaast zijn er veel ideeën bedacht die door middel van trans media storytelling ingezet kunnen worden om de wereld over te brengen.

HOOFDSTUK VIJF: HET BEGIN VAN EEN NIEUW AVONTUUR (PROOF OF CONCEPT)

Het ontwerp is een ervaring die kinderen aangaan die ze moet laten verwonderen over de natuur. Het is een fantasievolle beleving waarbij de kinderen in het middelpunt van een verhaal staan. Ze nemen de rol aan van een onderzoeker/ontdekkingsreiziger, een soort Indiana Jones achtig type, maar dan meer richting fantasy. Door middel van een mysterieus boek en een kist met gereedschap worden de kinderen ondergedompeld in de wereld van de Drumpels. Ze volgen een verhaal dat zich afspeelt in hun eigen tuin en de natuur om hun heen.

Het boek is een soort veldgids dat kinderen moet helpen op hun avontuur. In het boek staan niet wat ze moeten doen, maar wat ze kunnen doen. Het boek is namelijk geschreven door de Drumpels. Een volkje dat leeft in de natuur om ons heen. Zij hebben de hulp nodig van de kinderen om het boek af te maken en om huizen te

maken voor de Drumpels. Het gereedschap is ervoor om de kinderen te helpen om deze taken te kunnen voltooien.

In het boek staat allemaal informatie over planten, bloemen, dieren en insecten die allemaal te maken hebben met de Drumpels. De Drumpels hebben de kinderen nodig om de informatie compleet te maken. Zo missen er bijvoorbeeld tekeningen, locaties en benamingen. De Drumpels hebben wel hun eigen onderzoek gedaan, maar willen dat van de kinderen er nog bij hebben. De Drumpels introduceren zichzelf natuurlijk ook in het boek. Daarnaast vertelt het boek ook hoe de kinderen huisjes kunnen bouwen voor de Drumpels. Door voorbeelden en tips and tricks leren ze lekker te knutselen met de spullen die ze vinden in de natuur.

Met mijn ontwerp wil ik kinderen verwonderen over de natuur. Ik wil ze door middel van storytelling en fantasie de natuur in laten trekken en ze buiten laten spelen. Het is absoluut niet de bedoeling dat ik kinderen de les ga lezen. Het is de bedoeling dat het een mogelijkheid biedt om te ontsnappen aan de realiteit.

Dat ze op eigen houtje op avontuur gaan met de tools die ik ze geef. Ik geef ze een zetje om te fantaseren.



DEEL TWEE

THE FELLOWSHIP
OF THE QUESTION

HET ONDERZOEK

HOOFDSTUK EEN: WAAR IS FANTASIE GOED VOOR?

Fantasie helpt je om dingen voor te stellen en te bedenken hoe iets kan zijn voor jezelf of voor een anderen. Met fantasie oefen je met reacties die je later in echte situaties kan gebruiken. We bereiden ons voor op verschillende situaties in onze fantasie. Het geeft ons de ruimte om het leven te interpreteren en op zoek te gaan naar nieuwe vormen van kijken en denken. Fantasie helpt kinderen om de wereld beter te begrijpen en kennis op te doen door gebruik te maken van fantasiewerelden/verhalen. Hoe creatiever en vrijer een kind opgroeit, hoe vrijer een kind zich zal voelen om zijn eigen weg te gaan. Ook leren kinderen out-of-the-box te denken waardoor ze op een creatieve manier problemen kunnen oplossen.

Uit verschillende onderzoeken lijkt het er op dat fantasie creatief denken kan inspireren en kinderen kan motiveren om nieuwe woordenschat te leren. Het kan kinderen ook helpen vaardigheden te ontwikkelen die cruciaal zijn voor concentratie en impulsbeheersing.

Helaas is ook uit onderzoek gebleken dat de creativiteit (fantasie) van kinderen de afgelopen jaren snel is achteruitgegaan. De vaardigheid om een oorspronkelijk idee gedetailleerd uit te werken is de subvaardigheid van creativiteit die het meest daalt. Een verhaal bedenken is één ding, het uitschrijven op papier is nog iets anders. Dat vraagt denkkracht, focus, doorzettingsvermogen en motivatie. Dit zijn de vaardigheden die het meeste lijden.

WAAROM HEBBEN KINDEREN MINDER FANTASIE?

Volgens Dr. Kyung Hee Kim, professor Educatieve Psychologie aan het college van William & Mary in Williamsburg, Virginia (VS) tonen gegevens aan dat jonge kinderen: 'minder emotioneel expressief zijn geworden, minder energiek, minder spraakzaam en verbaal expressief, minder humoristisch, ze hebben minder verbeelding, ze

zijn minder onconventioneel, minder levendig en gepassioneerd, minder opmerkzaam, minder in staat om schijnbaar irrelevante zaken te combineren, minder in staat tot synthese, en vermindert de kans bij hen dat ze dingen vanuit een andere invalshoek bekijken'.

Volgens Dr. Kim heeft dit te maken met de vele tijd die kinderen doorbrengen voor tv, computers, tablets en videogames. Al die gespendeerde uren worden niet gebruikt om buiten te spelen, de wereld verkennen of creatieve activiteiten zoals tekenen, schilderen, knutselen, kampen bouwen, bouwwerken maken, zelf spelletjes uitvinden of een fantasiewereld creëren met dat wat hun omgeving te bieden heeft.

Videospellen en andere vormen van digitale interactie zijn geprogrammeerd. Zelfs al bieden ze een enorm aantal mogelijke antwoorden of acties, dan nog is een speler gelimiteerd. Wat is dan het verschil met buitenspelen of lezen? Wanneer je een boek leest maken je hersenen zelf de beelden en geven ze een stem aan de woorden die je leest. In een videospel of een televisieshow wordt het verbeeldingswerk voor jou gedaan. Er wordt niks meer van de kinderen gevraagd.

Ook komt erbij kijken dat kinderen vandaag de dag overbeschermd worden. Ouders en scholen zitten constant op de lippen van de kinderen. Ze worden heel de dag door getest en geobserveerd. Kinderen hebben bij wijs van spreken altijd een helmpje op zodat er niks met ze kan gebeuren als ze de wereld ontdekken. Het zou beter zijn om dat helmpje af te doen en ze de vrijheid geven om de wereld op zichzelf en een spontane manier te ontdekken. Tegenwoordig zitten de agenda van de kinderen helemaal vol. Ze moeten van de ene geplande activiteit naar de andere. Er is niks avontuurlijks of spontaans en er blijft weinig ruimte over tot vrijetijd waar de verveling kan toeslaan. Dan komen juist de ongeplande en creatieve activiteiten met alles wat hun omgeving en fantasie te bieden heeft.

Overbescherming en volle agenda's zorgen ervoor dat kinderen zich nauwelijks in hun eentje kunnen afsluiten en hun gedachtes te volgen.

CONCLUSIE

Er zijn een aantal punten hieruit gekomen die belangrijk zijn voor mijn ontwerp.

Mijn ontwerp is voor de kinderen zelf. Het is de bedoeling dat kinderen er zelf mee aan de slag kunnen en dat de hulp van ouders of docenten (zoveel mogelijk) niet nodig is. Het moet een moment zijn voor het kind dat hij of zij op eigen houtje kan spelen.

Het ontwerp moet kinderen uitdagen om op avontuur te gaan. Het moeten tools zijn die kinderen kunnen gebruiken om de wereld te verkennen. Het boek dat bij het ontwerp hoort zijn ook geen spelregels. Het is een boek waar opdrachten en uitleg instaan met visuele ondersteuning. Er staan voorbeelden in en suggesties. Daarbij wordt er op een laagdrempelige manier een verhaal verteld. Het moet een duwtje in de rug geven om kinderen te laten fantaseren.

Het ontwerp mag geen gebruik maken van digitale mediums. Het zal volledig fysiek en tastbaar zijn. Het moet zo echt aanvoelen dat het de fantasie prikkelt. De fantasie, het verhaal moet het tot leven komen in het ontwerp. Het moet het soort Efteling gevoel gaan geven door middel van uitstraling. Naast dat er in het digitale medium voorgeprogrammeerd is, wat de keuzes beperkt, ben ik ervan overtuigd dat de fantasie meer geprikkeld wordt bij een fysiek object. Wanneer iets echt is en voelt wanneer je het in je handen hebt, dan komt de fantasie tot leven.

HOOFDSTUK TWEE: OP WELKE MANIER LEREN KINDEREN HET BESTE?

Uit onderzoek is gebleken dat storytelling de beste manier is om kinderen, maar ook volwassenen, educatie te geven. Wanneer een verhaal goed verteld wordt onthouden mensen dit voor altijd. Verhalen worden al duizenden jaren op verschillende manieren verteld. Vroeger begon het rond een kampvuur onder de sterren. Nu vertellen we verhalen door middel van experiences, games en virtual reality. Dit zijn slechts drie van de vele manieren die er zijn om een verhaal te vertellen of zelfs te beleven.

Maar om terug te komen op waarom storytelling de beste manier is om educatie te geven of om informatie over te brengen. Verhalen spelen in op onze emoties waardoor verhalen ons persoonlijk raken. We herkennen ons in personages of verhalen. We kunnen ons verplaatsen in de personages omdat we dezelfde problemen ervaren of omdat we medeleven voelen. Nou wil ik hierbij wel aan toevoegen dat dit alleen goed lukt wanneer een karakter goed overgebracht wordt of wanneer je een band hebt opgebouwd met een karakter.

Om een voorbeeld te geven aan de hand van de TED talk van Ben Richards. In zijn presentatie vraagt hij aan de mensen of ze willen helpen met een wiskundige formule op te lossen. Niemand reageert erop, want het klinkt moeilijk en saai. Vervolgens haalt hij twee handpoppen erbij, een hond en een kat. De hond en de kat wonen bij Richards en hebben een onderliggend conflict. De kat pest de hond regelmatig en is gemeen (hier is ook een stukje stereotype wat mensen helpt snel en duidelijk een karakter te snappen). De hond vertelt dat hij een hondenhok heeft gekocht voor in het huis van Richards, maar dat hij nu niet weet of het hondenhok gaat passen. De hond is overstuur en weet niet meer wat hij moet doen.

Dan komt er nog een schepje bovenop en de kat zegt dat hij dom en stom is omdat hij een hondenhok heeft gekocht voordat hij wist over het wel of niet zou passen. Na dit sketchje vroeg Richards of het publiek wilde helpen met het uitrekenen of het hondenhok in het huis van Richards past. Deze vraag kwam op hetzelfde neer als de wiskundige formule die hij eerder vroeg, maar door het in een verhaal te vertellen met karakters erbij willen mensen nu wel helpen.

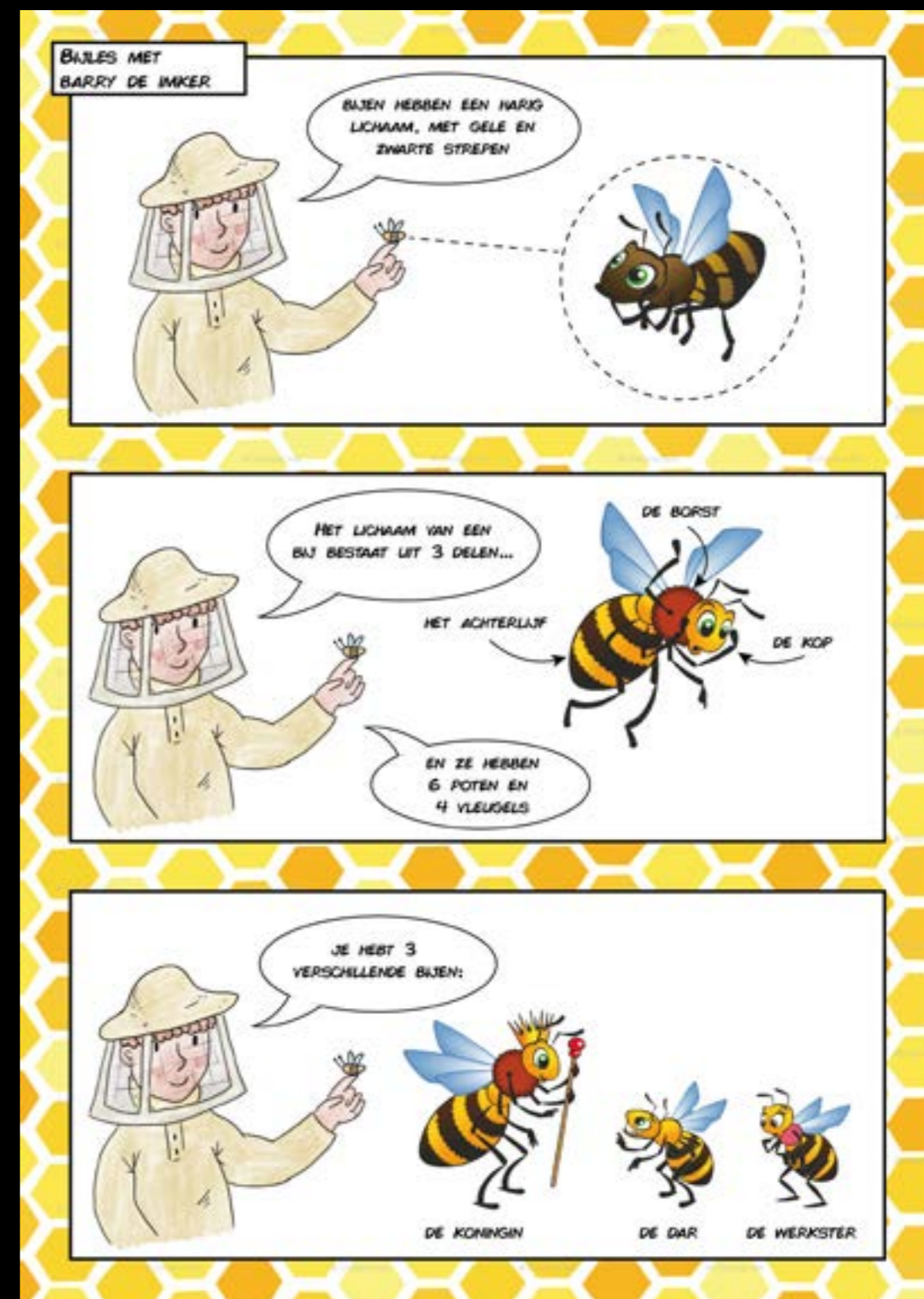
Om het onderzoek te versterken heb ik een test gedaan. Ik heb informatie over bijen op twee manieren bij kinderen neergelegd. Een was volledig in tekst, de ander was in stripvorm. Hiermee wilde ik kijken waar kinderen voorkeur voor hadden en wat ze prettiger/leuker vonden om te leren/lezen. Daarbij had ik een vragenlijst opgezet om voor de ouder/verzorger het te noteren.

De kinderen gaven vooral voorkeur voor de strip. Het zag er leuker uit waardoor het niet saai was. Ook werd er slim gezegd dat een combinatie misschien handig is. Uit de tekst kon je namelijk meer informatie halen. Een combinatie zouden ze leuker en handiger vinden. Ook gaven twee kinderen aan dat ze graag voor het vak Engels een stripvorm zouden willen hebben. Dit is verklaarbaar, omdat je dan het woord kan linken aan het voorwerp bijvoorbeeld.

CONCLUSIE

Kinderen geven duidelijk voorkeur aan storytelling en het gebruik van plaatjes (strip). Een combinatie van beeld en tekst werkt het beste. Het moet natuurlijk wel verklaarbaar zijn wat je ziet. Dit was misschien niet de meest uitgebreide strip of strip van het jaar, maar het leverde belangrijke informatie en punten op.

Storytelling inzetten om kinderen wat te leren, bewust of onbewust, werkt. Daarom, voor mijn proof of concept, zal er gebruik gemaakt worden van storytelling in combinatie van beeld en tekst. Maar ook een verhaalde beleving.



Korte strip over bijen. Gemaakt in samenwerking met Arie van Vliet.

In de bijlage staan de informatieve teksten over bijen van WikiKids.

HOOFDSTUK DRIE: HOE ERVAREN KINDEREN HET LIEFSTE EEN FANTASIEWERELD?

Er zijn veel manieren om een fantasiewereld te ervaren. Je kunt erover lezen in een boek of comic. Je kunt het zien in een film of serie. Je kan het ervaren door een game of attractiepark. Zo kan het nog wel even doorgaan. Graag wilde ik weten op wat voor manier kinderen eigenlijk het liefste een fantasiewereld ervaren.

Om daarachter te komen heb ik met ouders gesproken en een enquête rondgestuurd naar kinderen. Er zijn verschillende vragen gesteld. Over leren en lezen, maar vooral over fantasiewerelden.

De kinderen hadden verschillende leeftijden van tussen de 8 en 13 jaar. Ze hadden allemaal hun eigen favoriete manier van een fantasiewereld beleven, wat ook logisch is. Wat opvallend was, was dat ze allemaal met hetzelfde te maken hadden. En dat was namelijk dat ze allemaal het liefste zelf in die wereld zouden willen zijn. Ze zouden zelf een rol willen spelen in hun favoriete fantasiewereld. Al gebeurt dit door fantaseren, naspelen, videogames of bord-/kaartspellen. Ze willen zelf de rol opnemen van een personage.

(De antwoorden van de enquête zijn te lezen in de bijlage.)

CONCLUSIE

De uitkomst van dit onderzoek had me aan het denken gezet en het juiste zetje in de rug gegeven. Eerst dacht ik aan een role-playing game voor kinderen met mijn eigen worldbuilding. Ik had contact opgenomen met oud CMD student Nordin Kole vanwege zijn ervaring met tabletop RPG's en zijn afstudeerproject. Hij heeft mij verschillende systemen laten zien en adviezen gegeven.

Nordin Kole adviseerde mij om te kijken naar waar mijn talenten en ervaringen liggen. In verband met tijd zei hij ook dat het misschien handiger was om naar andere vormen te kijken van verhaal en spel.

Om een role-playing game te spelen heb je een verhaalverteller nodig. Dit betekent dat er een ouder of verzorger bij de kinderen moet zijn om het verhaal/spel te leiden. Dit is iets wat ik niet wilde. Ik wil dat kinderen zelf het spel kunnen spelen, alleen of met hun vrienden.

Eerst gaf me dit het idee om een kaartspel te maken. Hier ben ik van afgestapt, omdat het niet iets is waar ik mij achteraf goed bij voelde. Ik wilde kinderen meer de vrijheid geven van fantaseren, dus ik zocht iets waarbij dat mogelijk was. Ik kwam uit op een fantasievolle beleving waarbij kinderen zelf in het middelpunt van het verhaal staan. Het verhaal werkt niet zonder dat de kinderen eraan deelnemen. Een soort spel waarbij de kinderen zelf de touwtjes in handen hebben. Ik geef ze alleen de wereld, tools, een verhaal en een snufje magie zodat zij aan de gang kunnen. De kinderen zijn hierbij onderdeel van de fantasiewereld, die ze eigenlijk zelf verder gaan uitbereiden.

HOOFDSTUK VIER: HOE HEEFT STORYTELLING INVLOED OP ONZE ONTWIKKELING?

Filosofen en wetenschappers stellen zich vaak de vraag wat ons als mens nou onderscheidt van andere dieren. Is het onze intelligentie? Zijn het onze duimen? Onze manier van taalgebruik? Er zijn vele mogelijke antwoorden op en iedereen heeft zijn eigen mening hierover. Hoe Jonathan Gottschall, schrijver van *The Storytelling Animal*, het ziet (en ik eigenlijk ook wel), kunnen wij ons onderscheiden van dieren door de manier hoe wij verhalen vertellen en ingaan op die verhalen. Wij zijn *Storytelling Animals*.

Onderzoekers Heider & Simmel hadden in 1944 een test gemaakt om te kijken wat mensen zagen in een simpele animatie. In de animatie was er niet meer te zien dan 2 driehoekjes en 1 cirkel die deden rond bewegen rond om een groot rechthoek. Zij lieten deze animatie zien aan 120 mensen en vroegen een simpele vraag: "wat heb je gezien?". Maar 3 mensen zeiden: "Ik zag vormpjes rond bewegen op een wit scherm." De overige mensen zag een verhaal. Dit bewijst dat mensen in alles een verhaal kunnen zien. We doen het automatisch zonder het te proberen. Iedereen ziet andere verhalen in iets, maar ze zien verhalen. Met animaties of andere visuele beeldelementen creëren onze hersenen automatisch verhalen. Onze fantasie gaat los op iets wat eigenlijk geen verhaal verteld.

Als kind zijn we zelf meer instaat om verhalen te bedenken rondom ons heen. Hoe ouder we worden, hoe meer wij naar andere mogelijkheden zoeken om verhalen in ons op te nemen. We zoeken verhalen die gemaakt zijn door andere mensen. We zijn verslaafd aan verhalen. Dit kan van alles zijn. Nieuwsverhalen, sportverhalen, moordverhalen, seksverhalen en interactieve verhalen in videospellen, maar ook realityverhalen,

reclames, heilige verhalen zoals de Bijbel. Als we naar bed gaan maken we zelfs verhalen in onze dromen. Maar daar blijft het niet bij, we doen ook dagdromen. We blijven constant verhalen voor onszelf opzoeken.

Wij mensen leven de hele dag door met verhalen om ons heen. We geven betekenis aan ons leven door middel van verhalen. Wanneer wij een enge film kijken worden wij ook bang. We schreeuwen, maken onszelf klein en roepen voor hulp. Wat gek is, want we weten dat het nep is en alles gebeurt op een plat scherm. Onze hersenen doen automatisch de reacties die je zou doen wanneer jij zelf in de situatie ziet van degene op het scherm. We beschermen onszelf voor iets dat niet op dat moment bestaat. En we zijn daar bewust van, we weten dat het nep is, maar toch beschermen we ons onbewust.

Verhalen laten ons situaties zien waar wij mogelijk in terecht kunnen komen. Wij leren van die situaties. Verhalen je persoonlijk leuk vindt zijn waarschijnlijk vaak verhalen over situaties waar jij je als persoon in zou willen bevinden. Of juist totaal niet en je wilt leren van die situaties om het te voorkomen. Een leraar vroeg aan zijn leerlingen (tussen 3 en 5 jaar oud) of ze een verhaal konden vertellen. Al deze kinderen vertelde verschillende verhalen, maar hadden allemaal te maken met verdwaald zijn, ontvoerd worden, worden gebeten, doodgaan, boos zijn, de politie bellen, van huis weggrennen of vallen. Deze verhalen geven betekenis aan hun wereld. Het laat hun angsten omhoogkomen, maar ook dingen die ze zouden willen doen, maar waarvan ze weten dat het niet mag of kan.

Dit heeft er ook mee te maken waarom *Young Adult* boeken vaak gaan over een personage die eigenlijk een niemand is, maar zich door het verhaal heen omhoog werkt en de grote kwaadaardige baas verslaat. We zijn opzoek naar verhalen waar wij ons in kunnen verplaatsen en waar wij onbewust van leren. Waarom boeien neppe verhalen met neppe mensen en hun neppe problemen ons

zoveel? Het is escapisme, ons leven is moeilijk en de ontsnappen in verhalen is makkelijk. Verhalen zijn kleine vakanties waar wij heel makkelijk en snel naartoe kunnen. Verhalen kunnen ook ons gedrag vormen. Een goed voorbeeld is toen de *New Kids* film uitkwam. Een film die het ontzettend goed deed hier in Tiel waar ik geboren ben. Mijn broer werkte in de bioscoop toen die film uitkwam. De mensen die de film kwamen kijken begonnen zich tijdens de film net zo asociaal te gedragen als de acteurs in de film. Die acteurs zijn in het echt helemaal niet zo, maar de mensen denken dat op het moment wel. En ze denken dat het normaal is om je zo te gedragen. We kunnen ons zo makkelijk laten beïnvloeden door personages uit films.

CONCLUSIE

Verhalen vormen wie we zijn en waar we in geloven. Ze geven betekenis aan ons leven en leren ons lessen. Het geeft ons een ontsnapping, maar beïnvloed ook ons gedrag. Door slim gebruik te maken van storytelling kun je mensen de juiste richting op sturen, maar ook de slechte. Ik wil storytelling inzetten om kinderen te verwonderen over de natuur. Door middel van een fantasieverhaal wil ik kinderen activeren om naar buiten te gaan. Ik wil ze de natuur meer laten accepteren en laten zien hoe belangrijk het is voor ons als mens.

HOOFDSTUK VIJF: HOE KUN JE DE FANTASIE PRIKKELEN EN ONTWIKKELEN?

Het speelgoed van tegenwoordig maakt de fantasie van de kinderen dood. Het speelgoed is al zover ingevuld voor de kinderen dat er niks gevraagd wordt van de verbeeldingskracht. Er zijn kant en klare nep zwaarden, toverstokken en paarden te koop. Terwijl een goede stok al deze dingen kan zijn. En je kan het ook nog eens in een bos voor niks oppakken en meenemen. Fantasie is belangrijk voor de ontwikkeling van emotionele beheersing, creativiteit, sociale vaardigheden, empathie en kritisch denken en dus ook filosofisch denken.

Lezen is een manier om je fantasie te ontwikkelen. Terwijl je de letters leest geef je met een stem geluid aan de woorden. Je creëert een beeld in je hoofd van wat je leest. Je ziet de karakters en de wereld die in het boeken beschreven worden. Helaas lezen kinderen tegenwoordig niet meer. Nou hoef je niet te lezen om je fantasie te triggeren. Wanneer je een visueel beeld ziet zonder dat er een verhaal bij verteld wordt, dan kun je daar een verhaal om heen verzinnen. Het werkt twee kanten op. Bij geschreven tekst verzin je de beelden. Bij een beeld verzin je het verhaal. Wanneer je in omgeving zoals de Efteling of Disneyland loopt, dan loop jij midden in een magische wereld. Je bent zelf het middelpunt van het verhaal wat ook die fantasie laat prikkelen.

Hoe kan ik met mijn ontwerp nou de fantasie prikkelen van kinderen? Het is nou eenmaal zo dat het ene kind meer fantasie heeft dan de andere. Het ene kind zal makkelijk iets kunnen voorstellen dan de ander. De een moet je meer aan de hand meenemen, terwijl de ander zo van alles voor zich ziet. Wat zijn de geheime ingrediënten om dit te doen? Volgens Filosovaardig zijn er 5 dingen waar je rekening mee moet houden.

1. De juiste materialen
Zorg ervoor dat materialen geen duidelijk functie of

betekenis hebben. Laat het open voor interpretatie. Blokken of knutselspullen zonder instructies waar een kind van alles mee kan. Een spel zonder regels en waar kinderen hun eigen invulling aan kunnen geven.

2. Niet te veel

Het is beter om zo min mogelijk speelgoed of tools te geven. Wanneer een kind weinig tot geen speelgoed heeft, dan heeft het kind geen andere keus om zijn fantasie te gebruiken. Kinderen kunnen zich prima vermaken met weinig spullen en veel plezier.

3. Vrije tijd

Kinderen hebben tegenwoordig een volgeplande agenda met 1001 activiteiten. Het is belangrijk om kinderen veel tijd en ruimte te geven zodat ze zelf kunnen bedenken wat ze gaan doen. Je moet hiervoor je fantasie gaan gebruiken. Als er niks is te doen, en er veel vrije tijd is, dan gaan kinderen fantaseren en dagdromen. Hier kunnen ze veel inspiratie van krijgen.

4. Voldoende tijd

Wanneer kinderen in een creatief proces zitten is het heel belangrijk om ze hier de tijd voor te geven. Tijdsdruk is niet fijn, als volwassenen ervaren we dit ook maar al te vaak. Kinderen hebben hetzelfde met fantaseren. Creatief zijn en spelen heeft gewoon tijd nodig. Een spel zou bij wijs van spreken dagen kunnen duren.

5. Een duwtje in de rug

Fantasie komt niet zomaar bij ieder kind naar voren. Ook niet met de dingen die hier eerder zijn omschreven. Wat goed helpt is om een kind een vraag te stellen, die ze op een creatieve manier aan het denken zet. Bijvoorbeeld filosofische vragen: "Wat zou je doen als je een dag lang met dieren kon praten?". Het is goed om creatieve denkscenario's neer te zetten om kinderen aan het fantaseren te krijgen. Soms hebben ze een wereld of een scenario nodig om helemaal in te duiken. Een klein beetje fantasie invullen voor kinderen is

helemaal niet zo erg, maar je moet ze natuurlijk niet alles voorkauwen.

HOOFDSTUK ZES: BEST PRACTICES

Voor de proof of concept is er veel gekeken naar best practices. Er werd mij aangeraden naar best practices te kijken door een imagineer die bij de Efteling heeft gewerkt. Er is zoveel al verzonnen en bedacht dat het heel moeilijk is om iets origineels te bedenken. Daarom zei hij: kijk vooral naar elementen die jij interessant vindt van best practices en geef daar je eigen draai aan. In het boek *Steal Like an Artist* van Austin Kleon wordt dit ook aangeraden. Dus in dit hoofdstuk vertel ik kort welke elementen ik interessant vind en wil gebruiken van verschillende best practices. Dit hoofdstuk kun je ook wel zien als het inspiratie hoofdstuk.

TERRA ULTIMA

Terra Ultima is een boek dat gaat over een nieuw ontdekt continent op onze aarde. Het is eigenlijk een soort reisverslag van een ontdekkingsreiziger. Het boek vertelt over zijn avontuur en de ontdekkingen die hij gedaan heeft. Het boek zit vol met prachtige illustraties van dieren die leven op dat continent. De teksten omschrijven die dieren, waarom ze zo zijn en hoe ze leven.

Ik had met een moeder van een kind gesproken die het boek helemaal geweldig vindt. Graag wilde ik weten waarom hij dat boek zo geweldig vond. *'Terra Ultima is een boek waar hij helemaal in kan weg dromen. Dieren hebben hem altijd al gefascineerd. Hij leest ook graag informatieve boeken over dieren. Daarnaast houdt hij ook erg van fantasie. Dit komt allemaal samen in Terra Ultima. Daarnaast vindt hij de tekeningen ook heel mooi.'*

Dit boek is waanzinnig populair onder de kinderen. Het bevat mooie en sprekende illustraties met spannende verhalen waar kinderen in kunnen wegdromen. Wat ik meeneem uit dit boek is het thema 'ontdekkingsreiziger', spannende verhalen en mooie grote illustraties.

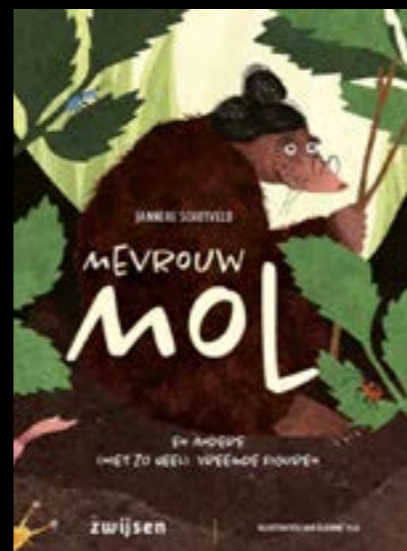
Wat misschien leuk is om te weten. *Terra Ultima* is gebaseerd op Tjibbe Tjabbe's wereldreis. Ook een boek dat bijzondere rare wezens bevatte met mooie illustraties.



MEVROUW MOL

Mevrouw Mol is een initiatief van w-onderwereld, en w-onderwereld is weer een initiatief van 'Onder het Maaiveld'. W-onderwereld heeft als doel kinderen nieuwsgierig en bewust maken over de wereld onder onze voeten. Met het boek *Mevrouw Mol* willen ze dit als eerste stap mogelijk maken. Dit is simpelweg een verhaal over een vrouw die in een mol kan veranderen en kinderen meeneemt op avontuur om de ondergrondse wereld te laten zien.

Dit idee wil ik eigenlijk verder doortrekken. Mijn doel is om kinderen te verwonderen over de natuur. Door middel van alleen een verhaal in een boek is dit niet voldoende voor mij. Ik wil dat kinderen echt de natuur ingaan. Dat ze zelf opzoek gaan naar de Drumpels. Ze moeten het gevoel krijgen dat het verhaal echt is.



WRECK THIS JOURNAL

Wreck This Journal is een boek waarvan je als gebruiker een 'kunstwerk' gaat maken. Er staan allemaal verschillende opdrachtjes in die beetje bij beetje je boek steeds verder stuk maak. Het is de bedoeling dat je volledig je creativiteit erop loslaat en niet het gevoel van 'het moet netjes zijn' hebt. De mensen die ik gesproken had die het boek gekocht hadden, hadden het daar allemaal moeilijk mee. Ze konden het niet over hun hart krijgen om het boek te slopen. Waardoor ze helemaal niet gebruik maken van het doel van het boek. Dit vond ik ontzettend ironisch en grappig.

Wat ik leuk vond aan het concept van dit boek, is dat het boek leeft als het waren. Wanneer je alle opdrachtjes heb uitgevoerd zie je dat het boek flink wat te verduren heeft gehad. Daarbij vind ik het een leuk idee dat je opdrachten hebt die je met het boek moet uitvoeren. Dit neem ik mee in mijn ontwerp.





DEEL DRIE

DE CONCLUSIE

PROOF OF CONCEPT

CONCLUSIE

Door het onderzoek heen is dit meer een persoonlijk project geworden. Als in dat ik vooral naar mijzelf ben gaan kijken en me ben gaan afvragen wat voor ontwerper ik ben. Ook ben ik meer gaan kijken naar mijn kwaliteiten en interesses. Lezen en fantasieontwikkeling vind ik nog steeds belangrijk en spelen absoluut een rol in mijn proof of concept. Mijn product lost niet een probleem op, maar het biedt een mogelijkheid om te lezen en fantaseren. De worldbuilding en storytelling bieden deze mogelijkheid. In combinatie met een spelelement leren kinderen kennis maken met deze wereld en wil ik ze verwonderen over de natuur.

Uit het onderzoek naar storytelling blijkt dat de beste manier om informatie op te nemen storytelling is. Naast dat je informatie tot je neemt ontwikkel jij je ook als persoon op meerdere gebieden. Om nog specifiek te zijn. Het fictiegenre 'fantasy' zou nog beter zijn om kinderen wat te leren of zich te laten ontwikkelen. Uit liefde voor storytelling en op basis van het onderzoek is ervoor gekozen om dit element te gebruiken in het ontwerp. Het product zal namelijk een verhaal hebben waar kinderen mee aan de slag gaan. Dit verhaal zal laagdrempelig zijn en vooral rondom het kind draaien. Het is namelijk de bedoeling dat kinderen onderdeel gaan worden van het verhaal. Het verhaal zal ook een beleving zijn.

Hiervoor is gekozen omdat uit gesprekken met ouders en kinderen blijkt dat ze graag onderdeel willen zijn van een fantasiewereld. Kinderen willen graag zelf een rol spelen in een verhaal. Ze willen zich verplaatsen in een personage uit het verhaal of de wereld. Daarom worden kinderen letterlijk onderdeel van het verhaal. Zonder hun is er geen verhaal en geen beleving.

Er is voor gekozen om kinderen te verwonderen over de natuur. Dit heeft ermee te maken dat ik kinderen niet de les wil lezen. Er zal natuurlijk onbewust informatie over gedragen worden aan

de kinderen, maar dit is niet het hoofddoel. Het doel is om kinderen nieuwsgierig te maken over de natuur. Ik wil ze laten fantaseren en wanneer ze ook willen laten ontsnappen aan de realiteit. Het gaat er mij om dat ze zich kunnen onderdompelen in mijn wereld en verhaal. Er mogen geen regels zijn, alleen hulpmiddelen. Mijn ontwerp moet ze de vrijheid geven om op avontuur te kunnen gaan in hun eigen tuin of omgeving. Het moet kinderen helpen om fantaseren makkelijker te maken.

HET PRODUCT

Het ontwerp zal bestaan uit een boek en een kistje met het boek en tools erin zoals een vergrootglas en schepje, zakjes, potjes en een schachtje. Dit zijn allemaal onderdelen voor de totaal beleving van het ontwerp. Het boek zal gaan dienen als verhaalverteller, informatieboek en opdrachtenboek. Het boek mag je absoluut niet vertellen wat je moet doen. Het geeft je hulp om makkelijk te fantaseren en een fantasiespel te spelen.

Het boek geeft een scenario waar de kinderen zich in bevinden namelijk: *"De Drumpels hebben de hulp van de kinderen nodig om het boek helemaal te voorzien van informatie. Ten tweede hebben ze de hulp nodig om leefgebieden/huisjes te bouwen voor de Drumpels."* De kinderen kruipen in de huid van een onderzoeker/ontdekkingsreiziger en gaan aan de hand van het boek op avontuur.

Het boek geeft een laagdrempelige introductie van de Drumpels. Zo zal er verteld worden wat het precies zijn en worden er details gegeven van hun manier van leven. Het boek is geschreven vanuit de Drumpels. Dus er zal geschreven worden vanuit ons of ik. Daarbij worden de kinderen ook direct aangesproken: *"Wij hebben jouw hulp nodig!"*

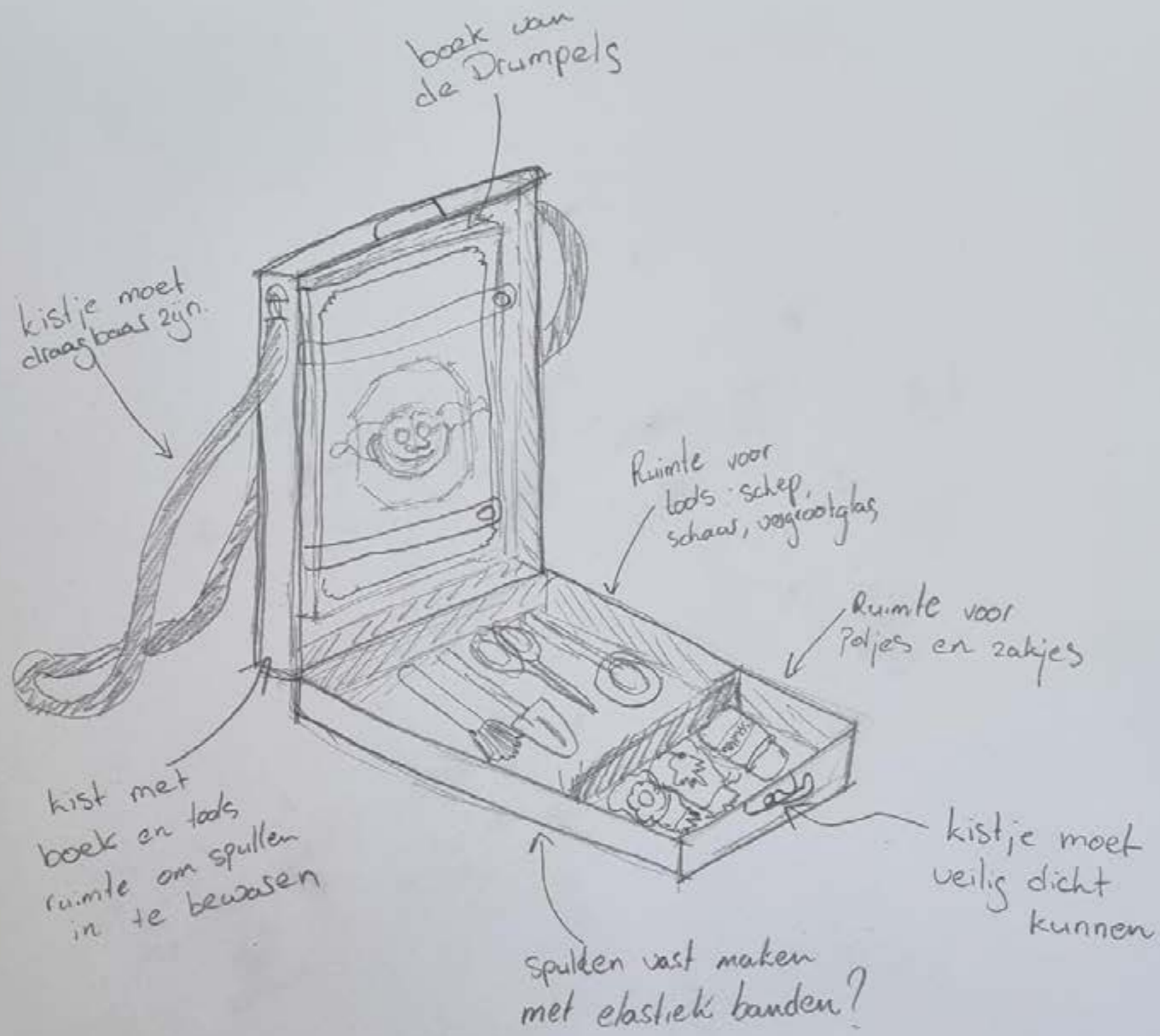
Verder staan er soort instructies in hoe je huisjes voor Drumpels kunt bouwen. Kinderen mogen natuurlijk hun fantasie op de huisjes los laten, maar er is wel visuele ondersteuning aanwezig. Drumpels zijn namelijk onderverdeeld in verschillende

stammen, deze stammen zijn gekoppeld aan insecten of dieren. Al deze stammen leven dus verschillend op basis van het insect of dier. De kinderen worden gevraagd om lekker te knutselen met spullen die ze vinden in de natuur. Het boek zal ook helpen met het vinden van de spullen. En het boek zal tips geven wat je goed kunt gebruiken als muur of dak. Ik wil instructies zo minimaal mogelijk houden, omdat uit onderzoek blijkt dat de fantasie meer getriggerd wordt wanneer er geen instructies bij zitten. Het zullen dus vooral tips and tricks zijn.

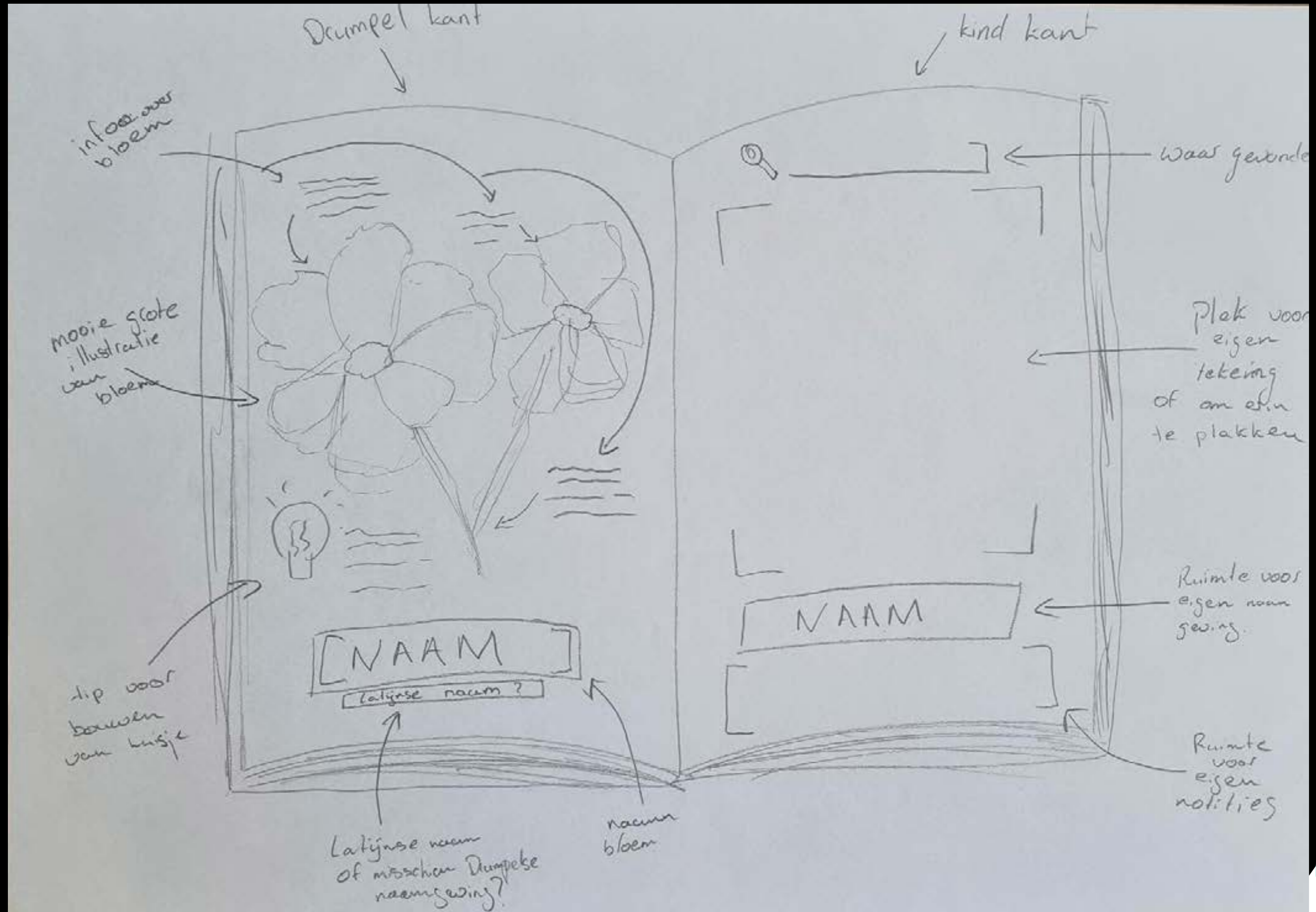
Het boek moet ook afgemaakt worden. Het boek is ook een soort veldgids waar allemaal informatie in staat over planten, bloemen, insecten enzovoort. De Drumpels hebben zo hun eigen informatie en bronnen van deze punten, maar ze hebben de kinderen nodig om het af te maken. Zo worden ze gevraagd om bijvoorbeeld bladeren of bloemen te zoeken en te noteren waar ze deze gevonden hebben. Ook kunnen ze de bloem natekenen in het boek, of zelfs erin plakken.

Wat belangrijk is voor mij als ontwerper, is dat het ontwerp levensecht moet aanvoelen. De fantasie moet al geprikkeld worden wanneer je het ziet. De mysterie en magie moet er van af spatten. Het moet er gebruikt uit zien. En het moet er vooral apart uit zien.

Als ontwerper ben ik ervan overtuigd dat dit kinderen hun fantasie gaat triggeren en dat ze hiermee op avontuur kunnen gaan. Het idee is aan meerdere ouders gepitcht en zij reageerde enthousiast op het idee. Sommige ouders konden al gelijk zeggen voor welk van hun kinderen dit iets is. Het is natuurlijk ook een kwestie van smaak. Sommige vinden dit helemaal niks, anderen vinden dit helemaal geweldig. Maar inprincipe is dat met alles. Als ik dit had als kind zou ik het helemaal geweldig vinden. Als ontwerper ben ik er ook van overtuigd dat dit erg bij mij past en mij uitstraalt als ontwerper.



SCHEETS PROOF OF CONCEPT



VERVOLGSTAPPEN

Er is nog werk aan de winkel. Daar is geen twijfel over mogelijk. Zo zal alles inprincipe nog daadwerkelijk gemaakt en gebouwd moeten worden. Echter heb ik al wel een duidelijk beeld van wat ik wil en hoe ik wil dat het eruit komt te zien. Dit is te zien in mijn schetsen en de moodboards.

Het boek zal nog geschreven moeten worden. Qua vormgeving weet ik aardig wat ik wil. De illustraties die gemaakt moeten worden zullen vooral door illustrators gemaakt worden waar ik al contact mee heb. Zij hebben eerder voor mij Drumpel tekenwerk gedaan en ze staan paraat om dat zo weer te doen.

De informatie over de Drumpels is er al. Er staat al veel omschreven in de bijlage, maar er zijn ook veel aantekeningen bij mij fysiek aanwezig. Dit zal geen probleem zijn om vlot te maken.

Het boek zal ook gedrukt moeten worden. En vervolgens zal de cover van het boek nog aangepast moeten worden met de hand om de beleving compleet te maken.

De kist die gemaakt moet worden zal snel gebeuren. Het is niet de eerste keer dat ik iets bouw, en ik heb een hele handige vader die mij kan assisteren.

Het grootste probleem zit 'm in de doelgroep. Dit is nog steeds een probleem bij mij. Uiteraard wil ik dit product aan kinderen geven en ze ermee laten spelen. Tegen de tijd dat ik dit ga bouwen zal het zomervakantie zijn. Dit kan ervoor zorgen dat het nog moeilijker gaat worden om bij de doelgroep in de buurt te komen, of juist makkelijker. Ik ben optimistisch en ga ervan uit dat ik dan makkelijker bij de doelgroep terecht kan en ze mee kan nemen in de wereld van de Drumpels.

Een aantal ouders hebben aangegeven dat ze kunnen/willen helpen, maar dat het nu te druk is met de afrondingen van school. Ook wacht ik nog steeds op uitkomsten van testen, al vraag ik me af of ik die ooit nog ga krijgen. Ik kreeg veel beloftes, maar weinig werden er waar gemaakt.

TEST: DRUMPELS ZOEKEN EEN HUISJE!

Voordat ik ga vertellen over testen en prototypes moet ik even wat toelichten. Zelf ken ik niemand in de doelgroep 8-12 jaar. Ook vrienden hun broertjes en zusjes, neefjes en nichtjes zijn niet binnen de leeftijdscategorie. Ik heb met veel ouders contact gehad om te vragen of ze wat voor mij een test/opdracht kunnen geven aan hun kinderen. Van veel heb ik geen reacties gekregen. Degene die reactie gaven hebben gezegd dat ze het te druk hebben nu. Sommige zijn hun woord niet nagekomen en heb ik nooit meer wat van gehoord. Ook heb ik scholen en leerkrachten gecontacteerd. Zij gaven ook aan geen tijd te hebben voor een test. Ze waren druk met het afronden van het schooljaar. Ook heb ik oproepen geplaatst op social media, maar ook daar heb ik geen reacties op heb gekregen.

Dit heeft mijn onderzoek ontzettend lastig gemaakt. Ik kan van alles bedenken en ontwerpen, maar ik kan niks testen. Ik doe erg mijn best om bij de doelgroep te komen, maar helaas lukt het gewoon niet. Daarom heb ik testen met personen gedaan die buiten de doelgroep vallen. Ik had geen andere keus. Deze personen hebben zich zoveel mogelijk als kind proberen te gedragen en te denken wanneer ze de testen uitvoerden. Ook heb ik gekeken naar best practices om te kijken hoe kinderen daarop reageerden. Het was vaak wel mogelijk om een ouder wat vragen te stellen en dingen te vertellen. Op basis daarvan heb ik ontworpen. Wanneer ik mijn proof of concept deed pitchten bij ouders reageerde ze allemaal enthousiast en konden ze mij ook vertellen bij welke van hun kinderen het product het beste paste.

Hopelijk heb ik hierbij genoeg geïnformeerd. We gaan nu snel verder naar verschillende testen en ontwerpen.

Als prototype heb ik een simpele versie gemaakt van het ontwerp wat ik uiteindelijk wil maken. Een opdrachtje met een storytelling element waarbij gevraagd wordt of iemand een huisje wil bouwen voor ze. En dan het liefste met spullen uit de natuur. Er kwamen al gelijk scherpe observaties binnen: "hoe groot is een Drumpel?". Voor mij waren Drumpels zo vanzelfsprekend geworden dat ik vergeet dat andere mensen ze niet kennen.

Met deze test wilde ik meerdere dingen tegelijkertijd testen. Namelijk:

- Wordt de testpersoon nieuwsgierig over de Drumpels?
- Hoe ervaart de testpersoon de opdracht?
- Heeft de testpersoon meer visuele ondersteuning nodig voor het maken van een huisje? Of is dit genoeg?
- Vindt de testpersoon de tone of voice van de opdracht leuk?

De testpersonen vonden de opdracht een speelse sfeer hebben. De opdracht was duidelijk, maar de een moest er wat meer over nadenken dan de ander. Als in: even goed voor gaan zitten, plek zoeken, middelen zoeken en dan goed bouwen. De ander vloog er doorheen en had zo drie bouwwerken gemaakt. Ook had hij iets gemaakt waar ik eigenlijk niet om had gevraagd. Hij begon zijn eigen wereld al te bouwen. "Ik heb twee huisjes gebouwd, omdat de Drumpels hier vrienden zijn en naast elkaar kunnen wonen. Ook heb ik een plek gemaakt waar ze kunnen chillen." Deze persoon was tijdens het zoeken van materialen ook bewust bezig met dat het mooi moest zijn en groot genoeg moest zijn.

De een heeft had dus meer visuele ondersteuning nodig achteraf, maar de andere had hier genoeg aan. Dit verschilt dus heel erg per persoon.

Degene die meer visuele ondersteuning nodig had miste ook wat context van de Drumpels. Deze persoon ziet graag nog een introductie van de Drumpels zodat hij zich er mee aan de gang kan.



Drumpels zoeken een huisje!

Geschreven en vertaald door Timbo de Bijzondere.

Hee! Jij daar! Ja jij! Help!...

Eerst zal ik mij even voorstellen. Mijn naam is Timbo en ik ben een Drumpel. Als het goed is heb je nog nooit van Drumpels gehoord. Wat wel gek is eigenlijk... want wij leven overal en nergens. Vooral in de natuur of in iemand zijn tuin.

De Drumpels bij jou in de buurt hebben je hulp hard nodig! Ze zoeken namelijk een plekje om te wonen. Zou jij een huisje kunnen bouwen voor ze?

Gebruik zoveel mogelijk spullen uit de natuur:



Bladeren Bloemen Takken Steentjes Gras

Ik ben benieuwd wat voor moois je gaat maken. Als je klaar bent, zou je dan een foto van het huisje willen maken? Ook ben ik erg nieuwsgierig of je het leuk vond.

Ohja! Voordat ik het vergeet! Wij Drumpels worden helemaal niet zo groot. Drumpels worden niet groter dan 10 cm. En dat is al echt heel erg lang!

Heel veel succes en plezier
Magische groet



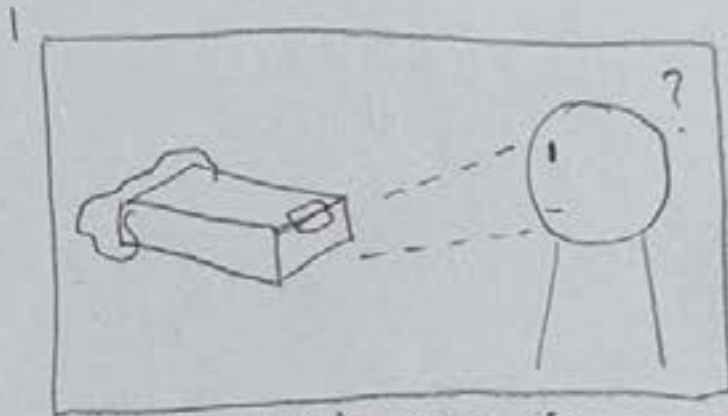
Opdrachtentvel: Drumpels zoeken een huisje!

Op de volgende pagina staan de bouwwerken van de testpersonen.

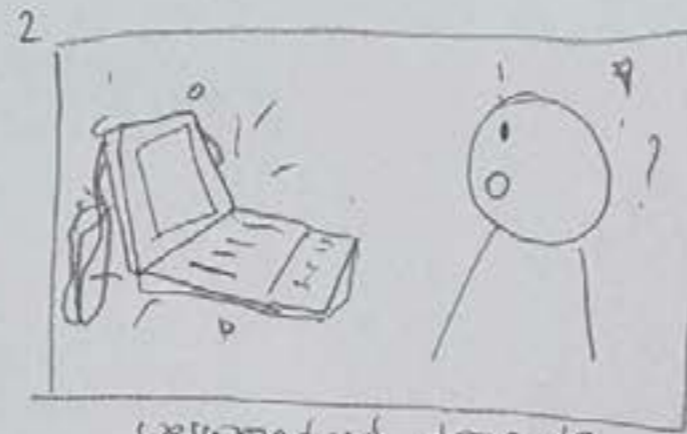
TEST: DRUMPELS ZOEKEN EEN HUISJE!



USER JOURNEY PROOF OF CONCEPT



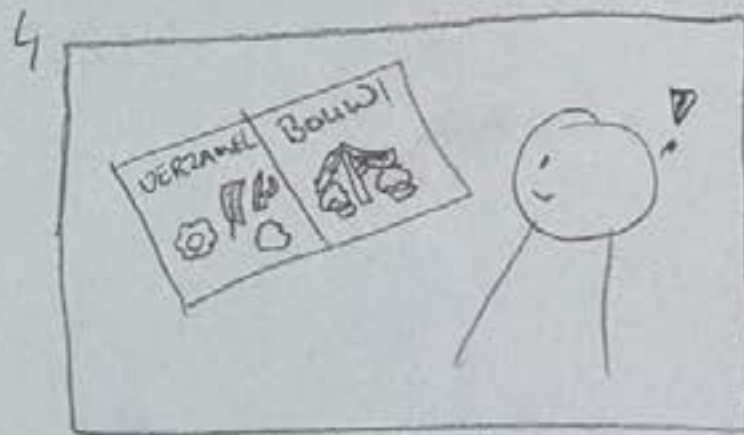
1 ziet kist en is nieuwsgierig



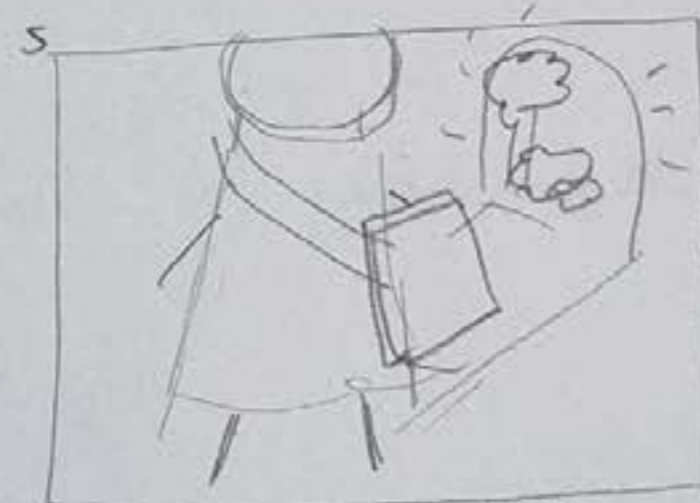
2 verwonderd door de kist en wat erin zit



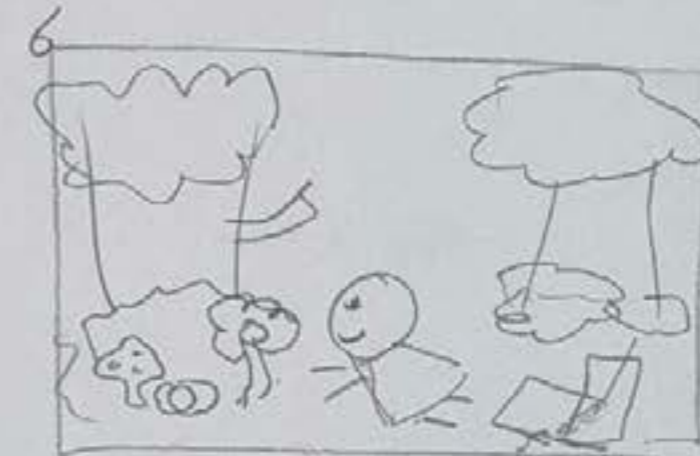
3 opent boek, maakt kennis met Drumpets "Ze hebben hulp nodig!"



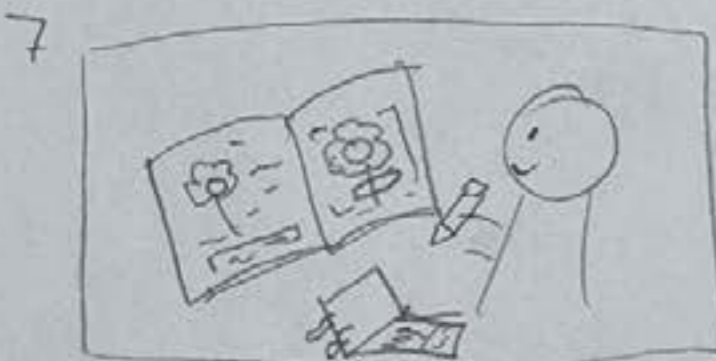
4 leert wat je kan doen als kind



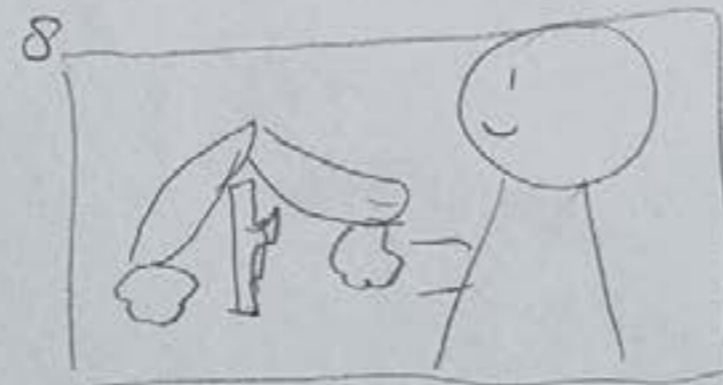
5 pakt de kist en gaat op avontuur



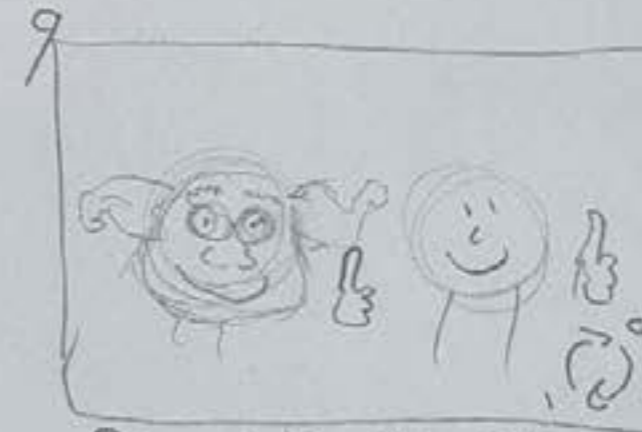
6 kind verzamelt spullen bij elkaar



7 maakt beantekening in het boek.




8 bouwt een huisje voor de Drumpets



9 Drumpets zijn blij. kinderen kunnen circuit op nieuw doorlopen.

MOODBOARD BINNENKANT BOEK





BIJLAGE

EXPLORATIE

BRONNENLIJST

Arjen Lubach, "Begrijpend lezen", <https://www.youtube.com/watch?v=lelWCw3GmSo>

Joyce Gubbels, Annemarie van Langen, Nathalie Maassen, Martina Meelissen, Resultaten PISA-2018 in vogelvlucht, p17, https://www.lezenenschrijven.nl/sites/default/files/2020-08/Resultaten_PISA_2018_in_vogelvlucht.pdf

Joyce Gubbels, Annemarie van Langen, Nathalie Maassen, Martina Meelissen, Resultaten PISA-2018 in vogelvlucht, p34, https://www.lezenenschrijven.nl/sites/default/files/2020-08/Resultaten_PISA_2018_in_vogelvlucht.pdf

Joyce Gubbels, Annemarie van Langen, Nathalie Maassen, Martina Meelissen, Resultaten PISA-2018 in vogelvlucht, p16, https://www.lezenenschrijven.nl/sites/default/files/2020-08/Resultaten_PISA_2018_in_vogelvlucht.pdf

De Bibliotheek op school, "Waarom is lezen belangrijk?", <https://www.debibliotheekopschool.nl/waarom/Waarom.html> [bezoekt op 4 januari 2022]

M. van der Hoeven, A. Jacobse, V. van Lanschot Hubrecht, A. Rass, I. Roozen, L. Sluijsmans, R van de Vorle (SLO). Hoofdstuk 3: E. Copini, T. van Dorsten, W. Ekster (Kunsten, Cultuur en Media, Rijksuniversiteit Groningen), "Cultuur in de Spiegel in de praktijk", https://www.google.nl/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwi0_NjOnpPsAhWSzqQKHfjIAakQFjABeg QIAhAC&url=https%3A%2F%2Fwww.slo.nl%2Fpublish%2Fpages%2F2835%2Fcultuur-in-de-spiegel.pdf&usg=AOvVaw0J2m47WeXXgQT0DJDYAJQL

M. van der Hoeven, A. Jacobse, V. van Lanschot Hubrecht, A. Rass, I. Roozen, L. Sluijsmans, R van de Vorle (SLO). Hoofdstuk 3: E. Copini, T. van Dorsten, W. Ekster (Kunsten, Cultuur en Media, Rijksuniversiteit Groningen), "Cultuur in de Spiegel in de praktijk", p27. https://www.google.nl/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwi0_NjOnpPsAhWSzqQKHfjIAakQFjABeg QIAhAC&url=https%3A%2F%2Fwww.slo.nl%2Fpublish%2Fpages%2F2835%2Fcultuur-in-de-spiegel.pdf&usg=AOvVaw0J2m47WeXXgQT0DJDYAJQL

Cas Holman, "Abstract: The Art of Design, Cas Holman: Design for Play", <https://www.netflix.com/>

Ben Richards, TEDxYouth, "Why teachers teach but kids don't learn", <https://www.youtube.com/watch?v=zKo69os94cU>

Vanessa Boris, "What Makes Storytelling So Effective For Learning?", <https://www.harvardbusiness.org/what-makes-storytelling-so-effective-for-learning/> [bezoekt 29 september 2020]

MasterClass Staff, "What's the Difference Between Middle-Grade Fiction vs. Young Adult Fiction?", <https://www.masterclass.com/articles/whats-the-difference-between-middle-grade-fiction-vs-young-adult-fiction> [bezoekt 5 april 2022]

Stichting Lezen en schrijven, "Verbeteren leesvaardigheid met effectief leesonderwijs mogelijk en noodzakelijk" <https://www.lezenenschrijven.nl/over-stichting-lezen-en-schrijven/actueel/verbeteren-leesvaardigheid-met-effectief-leesonderwijs> [bezoekt 9 februari 2022]

Simon Bequoye, "Waarom lezen goed is voor ons", <https://www.iedereenleest.be/over-lezen/onderzoek/waarom-lezen-goed-voor-ons> [bezoekt 7 februari 2022]

Stichting Lezen, "Waarom lezen we minder boeken?", <https://www.lezen.nl/onderzoek/waarom-lezen-we-minder-boeken/> [bezoekt 7 februari 2022]

Jonathan Gottschall, The Storytelling Animal How Stories Make Us Human

Jonathan Gottschall, TEDxFurmanU, "The Storytelling Animal", <https://www.youtube.com/watch?v=Vhd0XdedLpY> [bezoekt op 1 juni 2022]

Gwen Dewar, Parenting Science, The benefits of fantasy fiction and imaginative play, <https://parentingscience.com/benefits-of-fantasy-fiction/#:~:text=And%20research%20indicates%20that%20fantasy,enhance%20their%20working%20memory%20performance> , [bezoekt op 1 juni 2022]

Rosa van Kempen, Filosoosaardig, Fantasie ontwikkelen met deze vijf tips, <https://filosoosaardig.nl/blog/denken-over-onderwijs/fantasie-ontwikkelen/?cn-reloaded=1> , [bezoekt op 6 juni 2022]

CONCERNING DRUMPELS

De naam "Drumpel" of "De Drumpels" is al vaker voorgekomen, maar nu gaan we echt over ze hebben. Wat je zo gaat lezen over de Drumpels zal niet diepgaande lore zijn. Er is voor gekozen om de oppervlakte van de worldbuilding te doen en niet de diepte in te gaan. Vanwege tijd, maar ook omdat er uiteindelijk een product op tafel moet komen. Het onderzoeken en bedenken van dat product had meer prioriteit.

Maar nu... Concerning Drumpels.

ALGEMENE OMSCHRIJVING

Drumpels zijn kleine wezens die overal leven in de natuur. Ze zorgen voor de natuur en leven samen met allerlei dieren en insecten. Van mieren tot kikkers, van bijen tot mollen. Zo zijn er dus allemaal verschillende Drumpel stammen die ieder een unieke levensstijl hebben, gekoppeld aan het soort dier of insect waar ze mee samenleven. Per stam verschilt het dus hoe Drumpels zijn.

Wat kenmerkend is aan Drumpels zijn hun oren. Ze hebben grote puntige oren, maar in plaats van een puntig uiteinde hebben ze een sliert met een bobbel eraan. Hoe ouder een Drumpel, hoe langer de sliert. Hele oude Drumpels hebben zulke lange oren dat ze de slierten over de grond met zich meeslepen.

LEVENSWIJZE

Drumpels zijn opgedeeld in stammen. Deze stammen worden gekoppeld aan een insect of dier. De levenswijze van een stam wordt bepaald door het insect of dier waaraan het gekoppeld is. Zo zijn er veel verschillende culturen die ieder hun uniekheden hebben. Ook passen de Drumpels zichzelf aan, aan het dier of insect waar zij mee samenleven. Ze nemen bijvoorbeeld ook lichamelijke en innerlijke eigenschappen over. Op deze manier reflecteren ze visueel het dier of insect.

Drumpels van een kikkerstam zullen bijvoorbeeld wat langere benen hebben dan andere Drumpels.

Ze leven vaak bij het water of in bomen. Dit ligt er natuurlijk ook aan wat voor kikker of zelfs pad het is. Drumpels van een bijenstam leven in de bomen en hebben een Koningin als leidster van hun stam. Door gebruik te maken van dit soort concepten reflecteren de Drumpels een insect of dier. Wanneer je leert over een Drumpelstam, leer je eigenlijk over een dier of insect.

WAAR SPELEN DE DRUMPELS ZICH AF?

Er is voor gekozen om geen compleet nieuwe wereld te verzinnen, maar om het op onze aardbol te houden. De Drumpels spelen zich dus af op Aarde en voornamelijk in West-Europa. Dit heeft te maken met verschillende redenen.

De Drumpels zijn gebaseerd op de natuur van de aarde. Ze zijn ervoor bedoeld om kinderen onbewust te leren over biologie. Vooral over de dieren en insecten. Het heeft daarom geen toegevoegde waarde om een complete andere planeet of ander land te gaan verzinnen. En omdat de Drumpels (voor nu) vooral voor het Nederlandse publiek is, zal het zich afspelen in West-Europa. Dit is voor de herkenning van dieren, insecten en planten. Het zou namelijk erg gaaf zijn wanneer kinderen de natuur ingaan opzoek naar Drumpels. En als de fantasie is dat Drumpels mogelijk in jouw eigen tuin kunnen leven, dan maakt dat de fantasie compleet.

Voor nu is het de bedoeling dat de Drumpels zich vooral in West-Europa begeven. Omdat het kleine wezens zijn kunnen zij ook geen lange afstanden afleggen en zich daarom niet over de gehele aardbol verspreiden. Daarbij zijn er nog andere redenen waarom Drumpels zich niet snel verspreiden, dit staat omschreven in de levenscyclus van de Drumpel. Dit zorgt er ook voor dat Drumpels niet snel in aanmerking komen met andere Drumpels. Waardoor kennis over mogelijk andere soortgenoten verloren gaat. Het feit dat Drumpels zich alleen in West-Europa bevinden houdt in dat ze niet van het continent zijn af geweest. Dit zorgt ervoor dat het mogelijk is om andere soorten

rassen te introduceren die bijvoorbeeld uit Afrika of Amerika komen. Dit staat nog open en hier zal niet verder op ingegaan worden. Het biedt vooral mogelijkheden voor in de toekomst.



CONCERNING DRUMPELS

DE LEVENSCYCLUS VAN EEN DRUMPEL

Binnen de Drumpels is er sprake van magie. Deze magie kun je vergelijken met een soort sjamanistisch systeem of paganisme. Het heeft veel te maken met brouwsels maken (scheikunde) en de natuur (biologie/spirit animals). De magie van Drumpels ligt nog erg open, omdat magie systemen bedenken waanzinnig gecompliceerd is.

Drumpels worden geboren door middel van die magie. Hoe het precies werkt weet ik nog niet, maar het heeft te maken met seizoenen, brouwsels en het dier wat hoort bij de stam. Om te kunnen blijven bestaan als soort moeten ze dus bij het dier blijven. Een Drumpel blijft daarom op hun plek zitten voor het bestaan en beschermen van hun stam.

Drumpels worden gemiddeld 150 jaar oud. Rond de 175 is echt heel oud. En onder de 100 is heel jong. Dit zorgt ervoor dat Drumpels de verandering van de natuur in een gebied mee kunnen maken, omdat ze zo oud worden. Dit maakt ze geschikt om in te zetten als karakters voor een vak als biologie.

DE LENGTE VAN EEN DRUMPEL

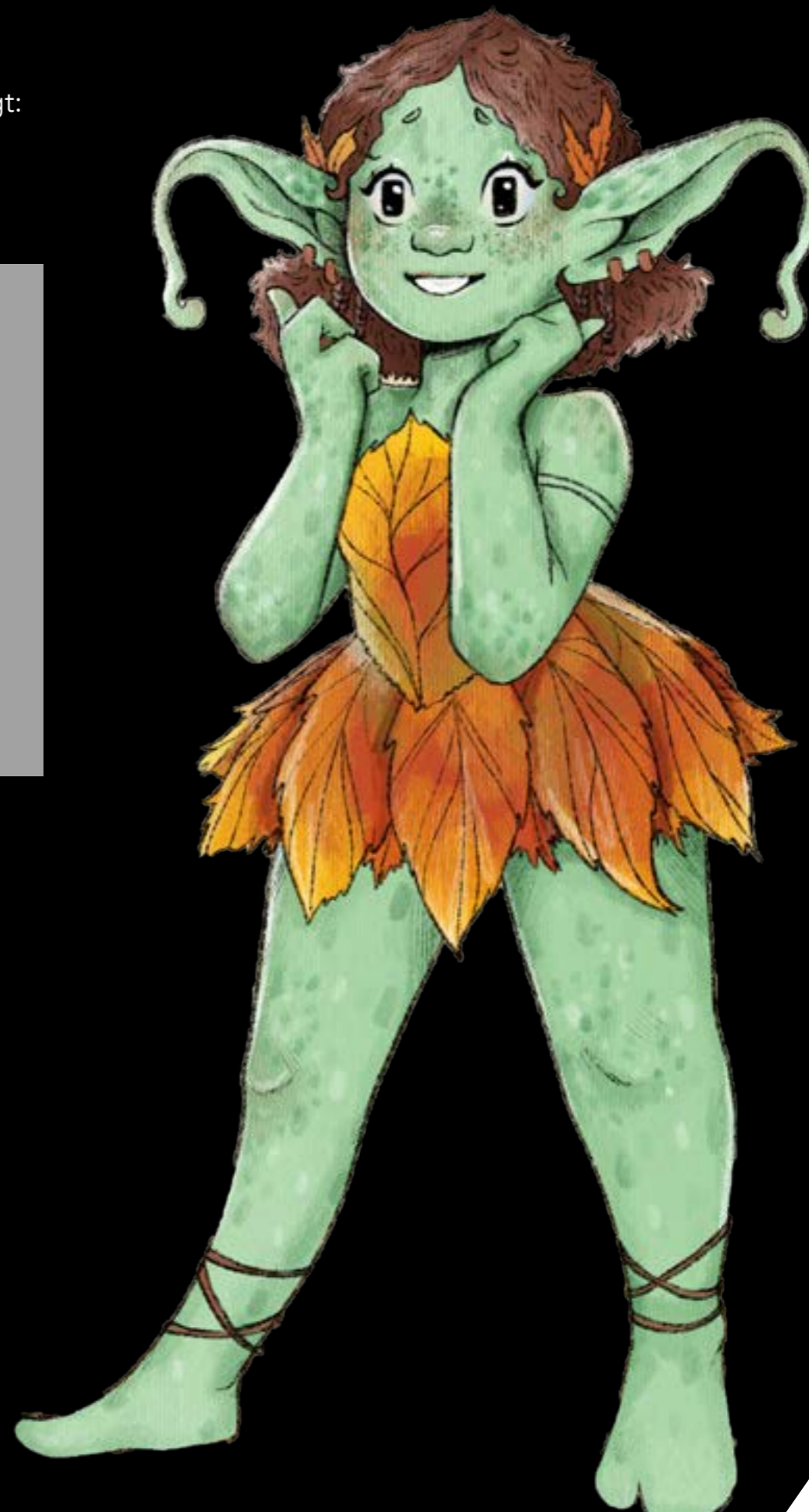
Het is belangrijk dat Drumpels klein genoeg zijn dat ze niet zouden kunnen opvallen door de mens. Het speelt zich af in de werkelijkheid, dus mochten Drumpels ooit in aanraking komen met mensen, dan moet het logisch zijn dat het ongezien kan.

Daarnaast leven Drumpels natuurlijk samen met dieren en insecten. Dit biedt de mogelijkheid dat Drumpels zouden kunnen rijden op bepaalde dieren of insecten. Er is gekeken naar op welke dieren mensen bijvoorbeeld rijden en welke dieren huisdieren zijn etc. Bijen zijn bijvoorbeeld 'huisdieren/vee'. Drumpels kunnen bijen houden zoals mensen schapen houden. Maar het is bijvoorbeeld mogelijk dat ze van bijen een soort hondenslee kunnen maken. En een rat, kikker of fret biedt de mogelijkheid om op de rijden. Een

koolmees of roodborst om op te vliegen. Net zoals dat mensen op paarden rijden, en in fantasy op Pegasus vliegen.

Dus de afmetingen van een Drumpel zijn als volgt:

Kinder Drumpel:	5 cm
Puber Drumpel:	7,5 cm
Volwassen Drumpel:	10 cm



CONCERNING DRUMPELS



BIJLES MET
BARRY DE IMKER

BIJEN HEBBEN EEN HARIG
LICHAAM, MET GELE EN
ZWARTE STREPEN



HET LICHAAM VAN EEN
BIJ BESTAAT UIT 3 DELEN...

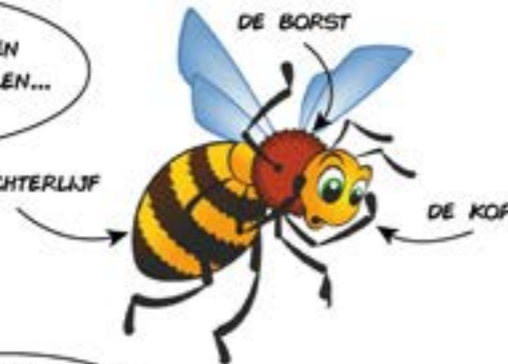


HET ACHTERLIJF

DE BORST

DE KOP

EN ZE HEBBEN
6 POTEN EN
4 VLEUGELS



JE HEBT 3
VERSCHILLENDE BIJEN:



DE KONINGIN



DE DAR



DE WERKSTER

Uiterlijk

Bijen hebben een harig lichaam, met gele en zwarte strepen. Het lichaam bestaat uit drie delen; de kop, de borst en het achterlijf. Ze hebben zes poten, vier vleugels en vijf ogen. De bij ruikt met haar voelsprieten, die zitten boven op haar kop.

Je hebt 3 verschillende bijen: de koningin, de dar (mannelijke) en de werkster. Een hommelt is ook een bij. Deze zien er allemaal anders uit.

Alleen de vrouwtjes hebben een angel. Hier kunnen ze mee steken. De koningin is groter dan de werkster en heeft een lang achterlijf. Ook de dar is groter dan de werkster. Hij heeft ook grotere ogen om snel de koningin te kunnen zoeken. De dar heeft geen angel. De horzel is een bijachtige.

Werkende werksters

Bij ons maken de bouwvakkers de huizen. Maar bij de bijen maken de werksters de huizen. Ze zijn daarvoor niet naar school geweest, en hebben daar natuurlijk geen opleiding voor gehad.

Het huis van de bij noemen we een bijenkorf of een bijenkast. In zo'n korf zijn een heleboel kamertjes met zes muren, deze kamertjes worden cellen genoemd. De vrouwtjes zijn de werksters. De werksters hebben het heel druk. Meteen als ze geboren worden moeten ze al werken.

- Eerst zijn ze schoonmaaksters. Ze maken alle kamertjes schoon.
- Als ze ouder zijn, worden ze voedsters. Ze geven de larven en de koningin te eten.
- Daarna bouwen ze nieuwe kamers. De nieuwe kamertjes maken ze van bijenwas. De werkbijen scheiden die was af als ze nog heel jong zijn.
- Als de werkbijen nog iets ouder zijn, worden ze bewaaksters. Ze houden voor de korf de wacht en laten bijen uit een andere familie niet binnen. De bijen hebben een angel. Hiermee kunnen ze de vijand steken. Als een bij gestoken heeft, dan gaat zij dood. Dit komt omdat zij een angel met weerhaken heeft. Als ze steekt, blijft de angel in de wond zitten. De bij maakt zich los, maar raakt daarbij zo erg gewond dat zij sterft.
- In de zomer wapperen de vrouwtjes met hun vleugels om de korf koel te houden.
- Als de werkbij schoonmaakster, voedster en bewaakster is geweest, wordt ze haalbij. Nu mag ze eindelijk naar buiten. Buiten gaan de werkbijen eten halen.

Omdat de werksters zo hard werken en dus bijna nooit rusten, gaan ze snel dood. Meestal na ongeveer 35-45 dagen.

Dar

De dar is de mannelijke bij. Hij ziet er anders uit dan de werkster en de koningin. Hij heeft grotere ogen en geen angel. De dar kan daarom geen eten zoeken en de andere bijen beschermen. De dar wordt geboren uit een onbevrukt eitje van de koningin. Het insect zit ongeveer 24 dagen in het eitje. Hij wordt ongeveer 4 tot 6 weken oud.

De enige taak van de dar is om te paren met de koningin. Er zijn honderdduizend darren voor 1 koningin. Er kunnen er maar zeven paren met de koningin. Dit duurt ongeveer drie seconden en gebeurt tijdens het vliegen, de paarvlucht. Omdat darren maar een keer kunnen paren, vallen ze meteen neer op de grond en sterven. In de nazomer, wanneer er minder honing gehaald wordt en de darren niet meer nodig zijn, jagen de werksters hen de kast uit. Als zij niet goedschiks willen gaan, dan maar kwaadschiks. De werksters steken de darren dood en gooien ze buiten de woning. Dit wordt de darrenslacht genoemd.

De koningin

De belangrijkste bij is de koningin. De taak van de koningin is het leggen van eitjes en rusten. Ze hoeft niet zelf naar eten te zoeken, dat doen de werksters wel voor haar. De koningin van de bijen kan 3 tot 5 jaar oud worden.

Er leeft maar 1 koningin in een korf. De werksters bewaken haar heel erg goed, want ze is erg belangrijk.

Als de werksters ontdekken dat de koningin ziek of dood is gegaan kunnen de werksters er nog steeds voor zorgen dat een larve uitgroeit tot koningin. Ze moeten dan wel heel snel omschakelen en opeens een speciale kamer voor de nieuwe koningin bouwen, de moerdop. De larve die koningin moeten worden, krijgt ander voedsel dan de andere larven: koninginnengelei.

Als de nieuwe koningin geboren wordt, doodt ze de oude koningin als deze er nog steeds is.

Beste ouder/verzorger/broer of zus/neef of nicht,

Wat ontzettend fijn dat je mij wilt helpen met mijn onderzoek. Ik doe onderzoek naar het leesgedrag van kinderen die op de basisschool zitten. Graag zou ik erachter willen komen hoe het komt dat kinderen tegenwoordig minder lezen. Tegelijkertijd kijk ik of ik een oplossing kan bedenken om lezen en tegelijkertijd leren leuker te maken.

In verband met het coronavirus is het voor mij niet mogelijk om dit onderzoek uit te voeren bij kinderen. Daarom zal ik mijn best doen om de vragen en de instructies zo duidelijk mogelijk uit te leggen.

Samen met dit invulformulier heb ik 2 bestanden meegestuurd. Een stuk tekst over bijen en een kleine strip over bijen. Aan de hand van deze 2 mediums zal ik een paar vragen stellen. Deze vragen zijn voor de kinderen bedoeld, maar zullen door jou gevraagd moeten worden. Als je het leuk vindt mag je de vragen natuurlijk ook aan jezelf stellen en ze beantwoorden.

Er zijn in totaal 7 vragen.

Heel veel succes en natuurlijk ook plezier!

Vraag 1: Hoe oud ben je en in welke groep zit je?

sem 12 jaar → groep 6 kss → opna 13 jaar 5
ken 10 jaar → groep 6 sss → 7 jaar groep 4.

Vraag 2: Lees je graag boeken? Kun je uitleggen waarom je wel of niet graag leest?

af en toe. Bv. Heks geeft een boost.

Vraag 3: Vind je leren uit schoolboeken moeilijk? Waarom wel of niet?

Vraag 4: Vind je dat de schoolboeken te veel tekst hebben?

ssss. veel tekst → ken: moet juist lezen voor dat de opdrachten komen.
↳ sssai om te lezen

Snel afgeleid geen deel om naar te kijken.

Vraag 5: Stel je voor: je moet leren over bijen. Zou je liever de tekst lezen of de strip lezen?

sem lezen tekst. dan leer ik meer van in hetzelfde dan een lange strip

ssss: strip ziet er veel leuker uit

Vraag 6: Waarom kies je liever voor de tekst of de strip?

ken, sss → strip 3 gruppis, meer kennis less strip

dim + sem → misschien meer tekst want wil een blad tekst haalbaar met info

Vraag 7: Als het kan? Zou je liever alle schoolboeken als strip willen hebben?

dim → nee, ligt uit vaak wel Engels in ken: ja: Bv. Engelse donald duck

↳ combinatie zou leuk zijn.

Beste ouder/verzorger/broer of zus/neef of nicht,

Wat ontzettend fijn dat je mij wilt helpen met mijn onderzoek. Ik doe onderzoek naar het leesgedrag van kinderen die op de basisschool zitten. Graag zou ik erachter willen komen hoe het komt dat kinderen tegenwoordig minder lezen. Tegelijkertijd kijk ik of ik een oplossing kan bedenken om lezen en tegelijkertijd leren leuker te maken.

In verband met het coronavirus is het voor mij niet mogelijk om dit onderzoek uit te voeren bij kinderen. Daarom zal ik mijn best doen om de vragen en de instructies zo duidelijk mogelijk uit te leggen.

Samen met dit invulformulier heb ik 2 bestanden meegestuurd. Een stuk tekst over bijen en een kleine strip over bijen. Aan de hand van deze 2 mediums zal ik een paar vragen stellen. Deze vragen zijn voor de kinderen bedoeld, maar zullen door jou gevraagd moeten worden. Als je het leuk vindt mag je de vragen natuurlijk ook aan jezelf stellen en ze beantwoorden.

Er zijn in totaal 7 vragen.

Heel veel succes en natuurlijk ook plezier!

Vraag 1: Hoe oud ben je en in welke groep zit je?

dim 12 jaar groep 6.

Vraag 2: Lees je graag boeken? Kun je uitleggen waarom je wel of niet graag leest?

ssss wel. Rest niet. Veel op school. Picturing books. Veel plaatjes. Leven van een leraar. → gruppis. heel veel plaatjes

Vraag 3: Vind je leren uit schoolboeken moeilijk? Waarom wel of niet?

groep 6/7 veel online. meer uitbeelden dan tekst. groep 4/5 veel boeken. veel op tablet. veel tekst. wil sss wil Breek + Engels

Vraag 4: Vind je dat de schoolboeken te veel tekst hebben?

ken → ja: slachtig. Heel lezen. maar tekst wel veel die 'druu' / 'scriptuur' sem → juist prima.

↳ leeftijd maakt al verschil wil veel interesse / leer geschikte school. Eef

1. Hoe oud ben je?

- 9
- 13
- 11
- 10

2. Wat is je favoriete vak op school en waarom?

- Tekenen omdat ik leuk vind om creatief te zijn
- Spelling, omdat ik daar best goed in ben
- Rekenen omdat dat uitdaging is en lekker lang duurt
- Engels omdat ik er heel goed in ben

3. Vind je leren leuk? Waarom wel of niet?

- Wél, omdat je dan heel veel dingen kunt leren.
- Nee, want vaak is het te lang en dan heb je geen interesse meer
- Nee want ik vind het heel lastig
- Nee, omdat je vaak dezelfde dingen leert

4. Wat zijn je hobby's?

- Voetbal en tennis
- Tekenen en gamen
- Hockey en zwemmen
- Gitaarspelen, stoeien, toneelspelen en gewoon spelen

5. Speel je graag bord- of kaartspelletjes? Zo ja, wat zijn je favorieten?

- Monopoly, Boonanza, Qwirkle
- Ja levensweg is m'n favoriete
- Ja! Dixit, stratego, ticket to ride en beverbende
- Ja, Catan of monopoly

6. Lees je graag verhalen? Waarom wel of niet?

- Soms als het een leuk boek is omdat ik van spannende dingen hou
- Nee want lezen is lastig voor mij omdat is dislextie heb
- Nee, ik vind lezen niet leuk
- Ja, omdat ze meestal spannend zijn.

7. Als je een verhaal kan beleven op welke manier dan ook, welke manier lijkt jou het leukste en waarom?

- Zoiets als Harry Potter want het is grappig interessant enzo
- Videogame. Omdat mensen kunnen dan ook met jou samen spelen
- In het online game horse riding tales
- Game want er is actie en kan je respawnen

8. Is er een fantasiewereld waar je erg fan van bent? Welke is dat?

- Warrior cats
- Marvel of DC
- Harry Potter
- Garfield of Lego Ninjago

9. Waarom ben je fan van deze fantasiewereld?

- Want er superhelden in zitten en veel actie
- Omdat je kan toveren en vliegen en dat soort dingen vind ik heel leuk
- Omdat er katten in zitten en er spannende dingen gebeuren
- Bij garfield gebeuren er gewoon veel verschillende dingen. Bij lego ninjago omdat ik me dan helemaal kan inleven met mn poppetjes kan naspelen

10. Bedenk je weleens zelf verhalen over deze fantasiewereld?

- Ja
- Ja
- Nee
- Nee

11. Zou je in je favoriete fantasiewereld willen leven?

- Nee
- Misschien, als ik een superheld zou zijn
- Ja heel graag
- Ja

12. Wat zijn je favoriete manieren om een fantasiewereld te ervaren?

- Om heel veel van dat films te kijken bvb
- In mijn hoofd fantaseren en dromen
- Ik speel soms dat ik zelf een ninja ben, zelf of met poppetjes naspelen
- Boek of game

13. Is er iets wat je van je favoriete fantasiewereld wat je zou willen zien op een andere manier?

- Minder geweld maar wel gevechten
- Ik zou van warrior cats wel een kaartspel en een film willen
- Ik zou ninjago op mn playstation of nintendo switch willen spelen
- Dat alle films een grote serie worden

1. Waar moet ik beginnen wil ik een tabletop RPG neerzetten voor mijn doelgroep (8-12 jarige)?

Antwoord: Er zijn drie belangrijke types aan spelers waar je je eigenlijk op 1 of 2 moet focussen. Simulationisten probeer je een ervaring in op te wekken door middel van mechanics, gamisten maak je er haast een spel van (D&D wordt hier vaak onder geschaard) en met narrativisten geef je de tools om een verhaal te vertellen. Dus je moet eerst een keuze maken welk van deze types je op wilt focussen. Gezien je korte tijd is Simulationist en/of Narrativist je beste keuze. Kijk tegelijk welk deel van jouw wereld je wilt overbrengen. Sowieso is het ook handig om niet meteen naar dobbelstenen te grijpen voor je resolutie mechanic, dit kan je heel erg limiteren.

2. Wat voor roleplaying systeem is het toegankelijkste voor mijn doelgroep?

Antwoord: Daar is niet echt één antwoord op. Je hebt er een paar die op kinderen gefocust zijn, zoals Quest. Maar kinderen speelden vroeger ook D&D, 1ste en 2de editie vooral. In een situatie waarin je een wereld wilt vertonen kan je wellicht ook voor het systeem van Apocalypse World gaan, deze is heel populair, ook met kindgerichte spellen. Een paar systemen met leuke ideeën waar je wellicht iets van weg kan nemen zijn Parselings, Kingdom, Microscope en Dread. Maar de tijd die je hebt zou ik gebruiken om iets simpels te creëren, want iets overnemen kost veel meer tijd, hoe paradoxaal het ook klinkt.

3. Is er een (of meerdere) tabletop RPG waar je aan moet denken die goed is voor inspiratie?

Antwoord: Ik heb bij 2 een aantal genoemd. Ironsworn qua mechanics voeg ik daar nog aan toe. Amber Diceless RPG is ook interessant, maar die kan je moeilijk vinden tegenwoordig.

4. Hoe zorg je ervoor dat spelers enthousiast worden over het verhaal wat ze spelen?

Antwoord: Door ze bij het verhaal te betrekken. Dat is niet eens per se een designer vraag, dat is normaal de taak van de dungeon master. Dat is wel een ding, klassiek gezien speel je met een game master die de regels kent, dus dat is wellicht moeilijk voor jouw doelgroep. Daarom zou ik kijken naar manieren om zonder game master het spel te kunnen runnen. Denk hierbij aan kaarten of tabellen die het verhaal kunnen genereren voor je.

5. Werkt het beter als er een daadwerkelijke verteller is van het verhaal? Of dat spelers een geschreven verhaal moeten volgen?

Antwoord: Ik beantwoord steeds de vragen te vroeg haha. Het medium leent zich aan interactiviteit, een geschreven verhaal limiteerd dat. Dus je wilt zo veel mogelijk vrijheid bewaren.

6. Denk je dat een tabletop RPG de beste keuze is in deze situatie?

Antwoord: Dat ligt helemaal aan waar jouw talenten liggen. Je hebt het over Crossmediale storytelling, welke andere media betrek je er nog meer bij? Want wellicht kan je die dingen beter uitwerken. Zonder ervaring een ttrpg maken kan namelijk zeer uitdagend zijn. Wellicht kan je beter een choose your own adventure boek moderniseren, waardoor een groepje kinderen het samen kunnen doen, wie weet.

7. Waar heb jij die kaarten en doosjes laten drukken/maken?

Antwoord: onbedrukte doosjes gekocht en er een sticker voor laten drukken bij een print site. De kaarten bij diezelfde site laten drukken.

8. Heb je nog tips die je mee wilt geven over het maken/opzetten van een tabletop RPG?

Antwoord: Speel het heel veel, pas dan zie je de gemaakte fouten het best.