



Dat is nu kinderspel

Héél hard rennen, ook als je niets kunt zien

Met gesloten ogen tussen twee stenen pilaren doorlopen, dat is een slecht idee.

Ik deed het toen ik een kleuter was en heb het litteken nog steeds in mijn voorhoofd staan. Ik moest eraan denken toen ik hoorde van een geheel nieuwe generatie ren- en tikspelletjes voor kinderen die slechtziend of blind zijn. Want zeg nou eerlijk, wie verzint er zoiets? Nou, bij Bartiméus durven ze dat wel aan. De eerste tests met Picoo laten zien dat er meer mogelijk is dan we vaak denken. Maar wat is dat, Picoo?

Fysiek gamen

Bartiméus is een zorgorganisatie voor mensen met een visuele beperking. Rosa van Doormaal test voor Bartiméus een nieuwe generatie spellen die het ook voor kinderen zonder of met beperkt gezichtsvermogen mogelijk maakt eens flink te hollen. "Ik was verbijsterd, in positieve zin. Een blind jongetje rende op volle vaart door een gymzaal. Nul angst voor een plotseling opdoemende muur. Ongelooflijk!"

Het jongetje in haar verhaal had iets bijzonders in de hand: een Picoo-console. Op het eerste gezicht zou je zeggen: een zaklamp met een bijzondere vorm. Bedenker en maker Iris Soute legt uit: "De spellen van Picoo bestaan al een tijdje. Ze zijn ontwikkeld om kinderen in beweging te krijgen en blijken daarnaast heel geschikt om kinderen met en zonder beperkingen samen te laten spelen. Het draait bij Picoo inderdaad om dat zaklamp-achtige ding waar Rosa het over had. Daar zit nogal wat technologie in. Je zou kunnen zeggen: Picoo is een slimme combinatie van gamen en 'ouderwets' buitenspelen. Een game waarbij kinderen rennen, stilstaan en op elkaar reageren.

We weten dat vooral bewegingsspelletjes voor kinderen met een visuele beperking een uitdaging zijn. Voor je het weet, struikel je. En je kunt het toch nooit winnen van een vriendje of vriendinnetje dat wél, of in elk geval beter, ziet. Tot je dus die console in je hand hebt. Elke speler in het spel heeft zo'n eigen apparaatje. Om te beginnen scan je een spelkaart. Laten we zeggen: die van het spel Bliksemsnel. Dat is een soort omgekeerd tikkertje. De Picoo in je hand geeft lichtsignalen en trilt, een

sensor meet de afstanden tot andere Picoo's in het spel. En daar zit 'm de truc. Jij hebt de Bliksem, je Picoo gaat de omgeving scannen. Iemand te dicht in de buurt? Raak, die pakt je Bliksem af!"

Inclusief spelen

"Die combinatie van een echt coole game en flink fysiek bezig zijn is fantastisch," benadrukt Rosa. "We kunnen met de Picoo op een speelse manier de lichamelijke en motorische ontwikkeling van kinderen met een beperking stimuleren. We haken zo in op de hedendaagse interesse in games. En vergeet ook de sociale vaardigheden niet: met elkaar bezig zijn, winnen en verliezen. Picoo is daarmee letterlijk en figuurlijk een flinke stap voorwaarts naar inclusief spelen: kinderen met grote verschillen die samen tóch lekker bezig kunnen zijn. Van de kinderen met een visuele beperking bezoekt tenslotte zo'n tachtig procent het reguliere onderwijs. Ook voor kinderen met bijvoorbeeld autisme zijn de spellen een uitkomst. Zij hebben soms moeite met spel, omdat ze spanning krijgen van al dan niet rekbare spelregels. Of ze houden niet van aanraken. Door de sensor is er geen discussie mogelijk en aanraken hoeft niet."

Gelijke kans

Voor Bartiméus is Rosa van Doormaal nu bezig om te kijken waar juist voor kinderen met een visuele beperking nog verbeteringen aangebracht kunnen worden. "We merken dat deze kinderen soms niet genoeg hebben aan één trilling van de console. Dus zijn we aan het uitproberen of we trillingen kunnen toevoegen of langer laten duren. Ook hebben we al extra geluiden toegevoegd. En we zijn bezig de reikwijdte van een Picoo in het spel aanpasbaar te maken. Als jij heel goed bent, kun je de Bliksem anders 'te snel' afpakken. Door dit adaptief te maken, krijgt iedereen in het spel een gelijke kans."

De eerste resultaten zijn in elk geval heel bijzonder, zo weet Rosa. "Alle kinderen vinden het fantastisch om te doen. Ik kreeg vaker de vraag of ik volgende week weer kwam." Iris Soute ziet nog wel meer mogelijkheden: "Een bestaand spel als Mollenmania kunnen we ongetwijfeld nog verder verfijnen, zodat echt alle kinderen het samen kunnen spelen. Het doel is om voor de zomer de eerste aangepaste spellen beschikbaar te maken. Dan wordt volledig meedoen met anderen ook voor kinderen met een visuele beperking kinderspel." ■

