

Wii move™

Leidt het verstrekken van informatie, het begeleid spelen op de Wii™ tot een grotere acceptatie en veranderd gedrag bij het gebruik van de Wii™ bij de bewoner van verpleeghuis Sevagram met geen tot weinig ervaring met de Wii™?



Michèl Rijkx 0607371,
Bart Curfs 0604747

Begeleiders hs Zuyd:

- Kenneth Oti,
- Marieke Spreeuwenberg,
- Susy Braun

Externe begeleider:

- Ton Janssen



©Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch mechanisch, door fotokopieën, opnamen of op enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Hogeschool Zuyd.

Wii_{tm} Move

Leidt het verstrekken van informatie, het begeleid spelen op de Wii_{tm} tot een grotere acceptatie en veranderd gedrag bij het gebruik van de Wii_{tm} bij de bewoner van verpleeghuis Sevagram met geen tot weinig ervaring met de Wii_{tm}?

Opdrachtgever

Sevagram

Ton Janssen

Auteurs

Michèl Rijkx 0607371

Bart Curfs

Afstudeerbegeleider:

Kenneth Oti

Faculteit Gezondheid en Techniek, Opleiding Fysiotherapie, Heerlen

© Mei 2010

Voorwoord.

Na een moeilijke opstart periode van een jaar, gevolgd door vele uren denken, onderzoeken, zwoegen, zweten, irritaties, schrijven en herschrijven is het dan eindelijk af. De scriptie Wiitm move, over het toepassen van de Wiitm binnen de ouderenzorg. Een brug slaan tussen het verleden van de twee auteurs heeft ten grondslag gelegen aan de keuze voor dit onderwerp. Een van de auteurs heeft een verleden in de ouderenzorg, de andere in de informatie en communicatie technologie. De scriptie is geschreven in het kader van het afstuderen als fysiotherapeut aan de Hogeschool Zuyd te Heerlen.

Uiteraard was deze scriptie nooit tot stand gekomen zonder de hulp van een aantal personen. Allereerst willen wij iedereen bedanken die ons heeft geholpen bij het voltooien van deze afstudeerscriptie. Kenneth Oti, onze afstudeerbegeleider, die ons vaak prikkelde door ons in plaats van met één antwoord met vijf of zes nieuwe vragen naar huis stuurde, en zo voor de nodige diepgang heeft gezorgd. Marieke Spreeuwenberg, zij heeft ons als bewegingswetenschapper geholpen met het sturen in de goede richting op het moment dat de auteurs aan het zwemmen waren. Ton Janssen van Sevagram, die ons aanspreekpunt was binnen Sevagram. Verder willen wij alle docenten, studenten, andere inhoudsdeskundigen, vrienden, familie en natuurlijk de deelnemers die bereid zijn geweest om tijd vrij te maken voor dit project extra bedanken. Zonder hen was dit project nooit in deze vorm tot stand gekomen. Tenslotte gaat onze dank uit naar het personeel van de dagbehandeling Sevagram VKH, die met hun ondersteuning tijdens de interventie een grote steun geweest zijn. Zonder hen was de deadline van deze scriptie waarschijnlijk niet gehaald.

Wij hopen dat u na het lezen van deze scriptie net zo enthousiast wordt over het gebruik van de Wii als de ouderen tijdens de interventie. Veel leesplezier toegewenst.

Bart Curfs & Michèl Rijkx

Samenvatting:

Titel:

Wii_{tm} Move

Vraagstelling:

Leidt het verstrekken van informatie, het begeleid spelen op de Wii_{tm} tot een grotere acceptatie en veranderd gedrag bij het gebruik van de Wii_{tm} bij de bewoner van verpleeghuis Sevagram met geen tot weinig ervaring met de Wii_{tm}?

Auteurs:

B.G.M. Curfs, M.G.H.E. Rijkx

Begeleiders:

K.C. Oti, T. Janssen, M. Spreeuwenberg

Medebeoordeelaar:

S. M. Braun

Inleiding:

De Nederlandse bevolking wordt steeds ouder. Het aandeel 55-plussers in 2010 bedraagt meer dan 15% van de Nederlandse bevolking. De komende jaren zal de vergrijzing alleen maar toe blijven nemen. De vergrijzingspiek valt rond 2040. Dan is de verwachting dat meer dan een kwart van de bevolking 55 jaar of ouder is. Er wordt verwacht dat de kosten in de ouderenzorg hierdoor de komende jaren alleen maar zullen toenemen. Ouderen met een inactieve levensstijl lopen niet alleen het risico op overgewicht en verschillende chronische aandoeningen, maar ook het risico op functionele beperkingen en daarmee het verlies van zelfstandigheid. Bewegen is een van de belangrijkste preventiemethoden om ouderen langer fit, actief en zelfstandig te houden.

Doel:

De Nintendo Wii_{tm} is ontwikkeld met als doel om jong en oud meer actief het spelen van een spel te laten ervaren. Het behoort tot de nieuwe generatie spelcomputers welke het zelf actief bewegen integreert in het spel. Is er eigenlijk wel draagvlak onder de ouderen om met de Wii_{tm} aan de slag te gaan?

Design:

Dit onderzoek was een observationeelonderzoek met een voor- en een nameting waarbij er is geprobeerd meer achtergrondinformatie te verzamelen door middel van interviews. Deze informatie is gekoppeld aan het model van Grol. Welke als richtlijn dient bij het succesvol implementeren van trajecten in de gezondheidszorg.

Patiëntengroep:

Onder de patiëntengroep van dit onderzoek vallen de patiënten van de dagbehandeling Sevagram VKH te Heerlen met allen een leeftijd boven de 55 jaar.

Methode:

Eerst is er bij de geselecteerden patiënten een vragenlijst over de fases van Grol met betrekking tot de Wii_{tm} afgenomen. (T0) Vervolgens hebben de deelnemers deelgenomen aan de interventie. Deze bestond uit een presentatie, het krijgen van informatie en het actief spelen op de Wii_{tm}. Hierna is de vragenlijst nogmaals afgenomen en zijn er topicinterviews gehouden.

Resultaten:

Meer dan de helft van de ouderen toonde een vooruitgang op de percentages ten opzichte van de T0 meting en gaf tijdens het onderzoek aan positief te staan ten opzichte van het gebruik van de Wii_{tm}. De gemiddelde deelnemer is vooruitgegaan bij alle fases van het model van Grol die op de vragenlijst te vinden zijn.

Conclusie:

Antwoord op de vraagstelling kan beantwoordt worden met ja. Meer dan de helft van de onderzochte personen toonde een vooruitgang op de vragenlijsten over de fases van Grol waarin de deelnemers zich ten opzichte van de Wii_{tm} bevinden. Dit wil dus zeggen dat door het geven van een actieve interventie en de juiste informatie de acceptatie stijgt. Dit werd naast de vragenlijsten nogmaals bevestigd in de interviews en kwam tevens naar voren bij de observatie van de ouderen tijdens de interventie. Van de ouderen die deelnamen aan het onderzoek was het merendeel enthousiast over het gebruik van de Wii_{tm}. Daarnaast gaf het grootste deel van de ouderen tijdens het interview aan dat zij het samen spelen onder begeleiding prefereren boven het alleen spelen. Uit dit onderzoek kan geconcludeerd worden dat ouderen zeker niet negatief staan ten opzichte van de Wii_{tm}, echter de manier van aanbieden is hierbij wel van wezenlijk belang.

Inhoudsopgave

<u>1</u>	<u>Inleiding</u>	1
1.1	Epidemiologie	1
1.2	Evidence fysiotherapie	3
<u>2</u>	<u>Methode</u>	6
2.1	Deelnemers	6
2.2	Design	7
2.3	Interventie	8
2.3.1	Informatie verstrekking	8
2.3.2	Het ervaren van de Wii _{tm}	9
2.4	Uitkomstvariabelen	11
2.4.1	Vragenlijst, meetinstrument Wii _{tm}	11
2.4.2	Observaties	12
2.4.3	Interviews	13
2.5	Data analyse	17
2.5.1	Vragenlijsten	17
2.5.2	Verwerking en analysering van gespreksmateriaal	18
<u>3</u>	<u>Resultaten</u>	20
3.1	Vragenlijsten	21
3.2	Interviews	28
<u>4</u>	<u>Conclusie</u>	39
<u>5</u>	<u>Discussie</u>	40
5.1	Populatie	40
5.2	Vergelijking	41
5.3	Sterkte zwakte analyse	43
5.4	Beantwoording van de vraagstelling	45
5.5	Vervolgonderzoek	46
	<u>Literatuurlijst</u>	48
Bijlage 1	Vragenlijst Wii _{tm} t.a.v. gedragsverandering	50
Bijlage 2	Deelnemersverklaring	54
Bijlage 3	Topiclijst voor de interviews	56
Bijlage 4	Uitwerking interviews	57
Bijlage 5	Uitwerking vragenlijsten	79
Bijlage 6	Observaties	80
Bijlage 7	Informatiefolder	90

1 Inleiding

1.1 Epidemiologie

De Nederlandse bevolking wordt steeds ouder. Het aandeel 55-plussers in 2010 bedraagt meer dan 15% van de Nederlandse bevolking¹. De komende jaren zal de vergrijzing alleen maar toe blijven nemen. De vergrijzingspiek valt rond 2040.¹ Dan is de verwachting dat meer dan een kwart van de bevolking 55 jaar of ouder is. De kosten in de ouderenzorg zullen hierdoor de komende jaren alleen maar toenemen. Ouderen met een inactieve levensstijl lopen niet alleen het risico op overgewicht en verschillende chronische aandoeningen, maar ook op functionele beperkingen en daarmee het verlies van zelfstandigheid.²

Bewegen is een van de belangrijkste preventiemethoden om ouderen langer fit, actief en zelfstandig te houden. Het verantwoord bewegen beïnvloedt het verloop van een groot aantal langdurige aandoeningen gunstig en vergroot daarmee de zelfstandigheid en de kwaliteit van leven van ouderen.^{2,3}

Zowel de vergrijzing alsmede het hebben van een inactieve levensstijl is zorgelijk. Overheid en zorginstellingen zijn dan ook constant op zoek naar nieuwe vormen om ouderen aan het bewegen te krijgen. Onderzoek van Greef et al.³ heeft aangetoond dat een licht intensieve training van spierkracht en balansvermogen leidt tot een aanzienlijke verbetering van zelfredzaamheid bij kwetsbare ouderen in verzorgingshuizen. Met name toename van Loopsnelheid, beenkracht en balansvermogen bevorderen een toename in zelfredzaamheid.³

De Nintendo Wiitm is ontwikkeld door Nintendo in 2006 met als doel om jong en oud meer actief



Afbeelding 1: Wii controller i.c.m. de nunchuck

het spelen van een spel te laten ervaren. Deze behoort tot de nieuwe generatie spelcomputers, welke actief bewegen integreert in het spel. De Wiitm bestaat uit een innovatieve controller met een bijbehorende nunchuck^(afbeelding 1), die door middel van bewegingssensoren de beweging van de gamer vertaalt naar het spel. Deze nieuwe vorm van gamen wordt exergaming genoemd.⁴

Op dit moment is de Nintendo Wiitm een hot item in de paramedische zorg.^(afbeelding2)

De Wii_{tm} is een low cost gaming console en wordt al bij verschillende paramedische interventies toegepast zoals bijvoorbeeld Cerebral Palsy revalidatie.⁵ In een scriptie van de Hogeschool Zuyd, werd onderzocht of het energieverbruik en de trainingsintensiteit van een 30 minuten durend trainingsprogramma bij aerobische- en spierkrachtoefeningen op de Wii_{tm} fit voldoet aan de gezondheidsnorm van de Nederlandse Norm



Afbeelding 2: Nintendo Wii

Gezond Bewegen (NNGB) en het American College of Sports Medicine (ACSM).⁶ Hier werd onder andere aangetoond dat de Wii_{tm} op drie van de vier punten voldoet aan deze normen.⁷ In tabel 1 staan de normen uitgelegd voor de doelgroepen jongeren, volwassenen en 55-plussers. De Wii_{tm} is echter niet door Nintendo ontwikkeld om parametrische interventies mee te verrichten. Nintendo geeft aan dat de Wii_{tm} bedoeld is voor Fun and Entertainment, maar houdt zich vooralsnog afzijdig van het gebruik ervan in de (parametrische) zorg. Vanuit Nintendo is er dan ook weinig informatie hoe de Wii_{tm} het beste ingezet kan worden.

(Tabel 1: De Nederlandse Norm Gezond Bewegen (Ooijendijk et al., 2007))

Doelgroep	Norm
Jongeren	Dagelijks één uur tenminste matig intensieve lichamelijke activiteit (≥ 5 <u>METs</u>), waarbij de activiteiten minimaal twee maal per week gericht zijn op het verbeteren of handhaven van lichamelijke fitheid (kracht, lenigheid en coördinatie). Voorbeelden van matig intensieve lichamelijke activiteit bij jongeren zijn aerobics of skateboarden.
Volwassenen	Een half uur tenminste matig intensieve lichamelijke activiteit (≥ 4 <u>METs</u>) op minimaal vijf, maar bij voorkeur alle dagen van de week. Voorbeelden van matig intensieve lichamelijke activiteit bij volwassenen zijn wandelen met 5-6 km/u (dus flink doorwandelen) en fietsen met 15 km/u.
55-plussers	Een half uur tenminste matig intensieve lichamelijke activiteit (≥ 3 <u>METs</u>) op minimaal vijf, maar bij voorkeur alle dagen van de week; voor niet-actieven, zonder of met beperkingen, is elke extra hoeveelheid lichaamsbeweging zinvol, ongeacht duur, intensiteit frequentie of type. Voorbeelden van matig intensieve lichamelijke activiteit bij ouderen zijn wandelen met 3-4 km/u en fietsen met 10 km/u.

1.2 Evidence fysiotherapie

Een onderzoek van ergotherapeuten die de Wii_{tm} toepasten bij Parkinsonpatiënten leverde positieve resultaten op. Zo nam de loopafstand toe en bleek dat de depressiviteit bij de patiënten afnam na het actief spelen op de Wii_{tm}.⁸

Micheal Mey et al. heeft een onderzoek uitgevoerd naar balansverbetering bij Parkinson patiënten door het gebruik van de Wii_{tm}. Deze studie toont aan dat zelfs bij een korte interventie van enkele weken al een verbetering in de balans optreedt.⁹ Fitzgerald et al. hebben een virtuele spelvariant van het oefenen met een oefentol ontwikkeld.¹⁰

Evenwichtsoefeningen op de oefentol zijn effectief voor de behandeling en preventie van enkeldistorsies. In dit kleinschalige (n=12) gerandomiseerde effectonderzoek is deze spelvariant vergeleken met normaal oefenen op de oefentol en is gekeken naar effecten op stabiliteit en motivatie. De effecten op de stabiliteit zijn vergelijkbaar, de intrinsieke motivatie is bij de spelvariant hoger.¹⁰

Er zijn meldingen waarbij gebruikers van de Wii_{tm} blessures hebben opgelopen.¹¹ Na verder onderzoek werd duidelijk dat dit geen directe relatie had met het gebruik van de Wii_{tm}. Wel werd duidelijk dat door het gebruik van de Wii_{tm} relatief meer blessures voorkomen, in vergelijking met de traditionele spelcomputers. Dit is te herleiden aan het feit dat de Wii_{tm} een console is die actiever wordt bediend ten opzichte van de meer traditionele consoles die passief bediend worden.¹¹

De positieve effecten van de Wii_{tm}, samen met de aspecten die naar voren zijn gekomen met betrekking tot veiligheid, hebben de vraag opgeroepen of de Wii_{tm} wel geschikt is voor de (parametrische) zorg. En zo ja, hoe die dan het beste geïmplementeerd kan worden in de zorgpraktijk. Naast de bovengenoemde studies zijn er echter nog weinig studies uitgevoerd naar de manier waarop de Wii_{tm} het beste toegepast kan worden in de praktijk.^{2,12-17} Om deze redenen is er nog weinig inzicht in de manier waarom de Wii_{tm} geïmplementeerd dient te worden en is er weinig evidence terug te vinden in de literatuur over het gebruik van de Nintendo Wii_{tm} in de klinische praktijk. Sinds de start van het onderzoek is het aantal artikelen verviervoudigd, wat het feit bevestigt dat de het gebruik van de Wii in de klinische praktijk momenteel een hot item is.

De combinatie van de verwachte positieve aspecten van meer bewegen door de Wii_{tm} en de inactieve levensstijl van ouderen zorgt voor een behoefte naar inzicht in de manier waarop de Wii_{tm} geïmplementeerd dient te worden in een zorginstelling. Het gebruik van de Wii_{tm} in de doelgroep van ouderen roept de volgende vragen op:

- Is de Wii_{tm} een veilige manier van (paramedische) interventie?
- Zijn ouderen in staat om de Wii_{tm} te gebruiken?
- Beschikken ouderen over de juiste kennis om Wii_{tm} te gebruiken?
- Wordt de Wii_{tm} geaccepteerd door ouderen?

Immers, als ouderen al problemen ondervinden om met de Wii_{tm} om te kunnen gaan, of het spelen te moeilijk of niet aantrekkelijk wordt gevonden, zullen ook de beoogde positieve doelen niet behaald worden. Nog belangrijker is de vraag hoeveel kennis er nu bij ouderen is. En indien er kennis is, zijn ouderen bereid met de Wii_{tm} aan de slag te gaan? Dit alles is weer terug te linken naar het model van Grol ^(tabel 2). Dit onderzoek richt zich met name op de eerste 2 fasen, te weten oriëntatie en inzicht. Het inzetten van de Wii_{tm} in verzorgingstehuizen lijkt volgens de eerste studies effect te hebben op de balans en conditie van ouderen. Maar een vraag die nog steeds niet beantwoord wordt, is of er wel draagvlak is onder de ouderen om met de Wii_{tm} aan de slag te gaan. Met als leidraad het implementatiemodel van Grol zijn wij dan ook een onderzoek gestart naar de volgende onderzoeksvraag:¹⁸

Leidt het verstrekken van informatie, het begeleid spelen op de Wii_{tm} tot een grotere acceptatie en verandering van gedrag bij het gebruik van de Wii_{tm} bij de bewoners van de Dagbehandeling Sevagram VKH met weinig tot geen ervaring met de Wii_{tm}?

In dit onderzoek wordt er getracht antwoord te krijgen of er draagvlak is om met de Wii_{tm} aan de slag te gaan. En of er verschil is tussen ouderen die nog weinig kennis hebben en ouderen die wel met de Wii_{tm} hebben kennisgemaakt. En wordt er gekeken in welke fases van het model van Grol waar patiënten zich in bevinden. Grol omschreef verschillende fases die doorlopen moeten worden om tot een succesvolle implementatie te komen. Grol verdeelt de implementatie in fases van oriëntatie, inzicht, acceptatie, verandering en behoud van verandering ^(Tabel 2.) ¹⁸. Hij koppelde aan iedere fase een actie. Zo dient in de fase oriëntatie de kennis van het bestaan van een product of dienst vergroot te worden. In de fase inzicht en acceptatie gaat het meer om het vergroten van de kennis van het gebruik. Voor de fase acceptatie kan er weer meegekeken worden of het product of dienst aangepast kan worden aan de wensen van de gebruiker. Door dit onderzoek wordt getracht erachter te komen in welke

fase de bewoners van de dagopvang van Sevagram zich bevinden en of dit veranderd naar mate er meer kennis en kunde is verworven.¹⁸ In de onderstaande tabel staat het model van Grol en de bij behorende acties uitgelegd.

(Tabel 2: Interventies en implementatie in verschillende fase van het veranderingsproces.)

Stappen en mogelijke knelpunten	Mogelijke strategieën
<u>1 Oriëntatie</u>	
• Niet op de hoogte • Geen interesse	• Via allerlei kanalen beknopte boodschappen verspreiden, benaderen van sleutelfiguren en netwerken • Wervende brochure, persoonlijke benadering en uitleg, confrontatie met eigen handelen • Bevorderen van concurrentie als prikkel tot bewust zijn
<u>2 Inzicht</u>	
• Geen kennis (informatie complex of omvangrijk) • Geen inzicht of overschatting eigen handelen	• Goede instructie materialen, kernachtige boodschappen, informatie gebaseerd op probleem uit praktijk, regelmatig herhaling • Eenvoudige methode van zelftoetsing en onderlinge toetsing, feedback
<u>3 Acceptatie</u>	
• Negatieve houding (nadelen zien, of twijfel aan opstellers of haalbaarheid, onvoldoende betrokken voelen) • Niet bereid te veranderen (twijfel aan succes en eigenmogelijkheden)	• Aanpassing innovatie aan wensen van de doelgroep, lokale discussie en consensus, weerstanden bespreken, goede wetenschappelijke argumentatie, inschakelen sleutelpersonen en opinieleiders • Demonstratie van uitvoerbaarheid door collega's, inventariseren knelpunten en oplossingen zoeken, veranderplannen met haalbare doelen • Reductie van (financiële) risico's van veranderen
<u>4 Verandering</u>	
• Niet starten met de invoering (geen tijd, middelen, vaardigheden; past niet in bestaande zorgprocessen) • Onvoldoende succes (negatieve reacties)	• Extra middelen, ondersteuning, vaardigheidstraining, hulp bij herontwerp van zorgprocessen • Informatie materialen voor patiënten • Plan met haalbare doelen
<u>5 Behoud van verandering</u>	
• Geen integratie in routines (terugvallen, vergeten) • Geen verankering in de organisatie (wordt niet gesteund)	• Monitoring-, feedback- en Remindersystemen, integratie in zorgplannen, -protocollen en -ketens • Voldoende middelen, steun van (top)management, organisatorische maatregelen, beloning, vergoeding voor bepaalde taken • Inbouwen contractuele afspraken

2 Methode

2.1 Deelnemers

Het aantal deelnemers dat aan dit onderzoek participeert zijn zeventien van de eenenveertig ouderen binnen de dagbehandeling van Sevagram VKH te Heerlen. Deze selectie van zeventien personen is ontstaan op vrijwillige basis van deelname, de deelnemers zijn hiervoor benaderd door de medewerkers van de dagopvang van de Sevagram VKH te Heerlen. De ouderen zijn gemiddeld twee à drie keer per week aanwezig op de dagbehandeling. Ouderen komen voor de dagbehandeling in aanmerking als ze nog thuiswonend zijn, maar een daginvulling in gezelschap van mede-ouderen nodig hebben ter ondersteuning om langer zelfstandig thuis te kunnen wonen. Hiervoor heeft men een indicatie nodig van het Centrum Indicatiestelling Zorg (CIZ). De populatie van de dagbehandeling is een globale vertegenwoordiging van patiënten en weerspiegelt de diversiteit van de verpleeghuizen binnen de organisatie van Sevagram.

De inclusiecriteria voor deelname aan het onderzoek zijn leeftijd (55+), cognitief functioneren, een goede visus hebben, omdat men in staat moet zijn om tv te kijken. Het beschikken over minimaal een arm met goede arm-handfunctie is belangrijk om in staat te zijn om met de Wii_{tm} controller te werken. Cognitief functioneren is van belang zodat de ouderen in staat zijn om simpele opdrachten uit te voeren, die noodzakelijk zijn voor het algemeen gebruik van de Wii_{tm}. Verder dienen zij in staat te zijn om vragen te beantwoorden in verband met de interviews.

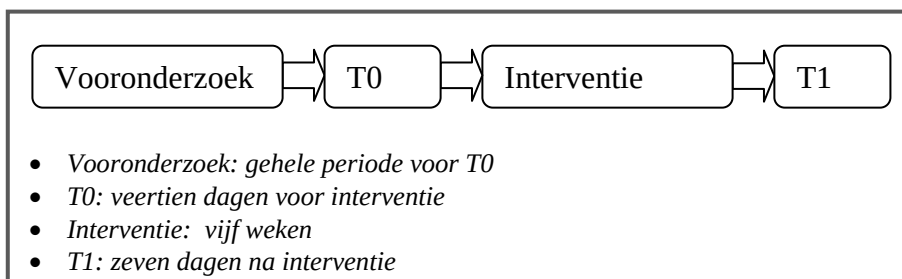
2.2 Design

Deze studie is een observationeel onderzoek met een voor- en een nameting met daar tussen in een interventie van vijf weken. Er is geen controlegroep geïnccludeerd. Het design bestaat uit twee metingen: T0 de voormeting en T1 de nameting. ^(figuur1) Beide zijn middels een vragenlijst ^(bijlage 1) opgesteld. Tijdens T1 is er naast de vragenlijst nog gebruik gemaakt van enkele interviews om zodoende meer informatie te genereren.

De vragenlijsten zijn op basis van het vooronderzoek opgesteld. Het vooronderzoek bestaat uit een observatie van een eerste ervaring van de onderzochte personen met de Wii_{tm} tijdens de verwendag binnen Sevagram

Op basis van deze informatie en het artikel van Beurskens en Stevens is een vragenlijst t.a.v. gedragsverandering opgesteld ¹⁹. De onderzochte personen hebben twee weken de tijd gekregen deze zorgvuldig door te nemen en in te vullen. Na de interventie waar tevens geobserveerd werd ^(bijlage 6), heeft er een nameting plaatsgevonden middels de vragenlijst t.a.v. gedragsverandering. Voor het invullen van de vragenlijsten tijdens T1 is wederom geruime tijd genomen zoals weergegeven in onderstaand figuur. ^(figuur 1)

(Figuur 1: Tijdlijn)



2.3 Interventie

Aan alle deelnemers aan het onderzoek werd na T0 gevraagd om deel te nemen aan de interventie. ^(figuur 1) De interventie had als doel: het verhogen van acceptatie en het creëren van verandering van gedrag bestaande uit twee onderdelen.

Het eerste onderdeel is het verhogen van de kennis van de Wii_{tm} door het beschikbaar stellen van informatiemateriaal. Het tweede onderdeel is gericht om de deelnemers de Wii_{tm} te laten ervaren.

2.3.1 Informatie verstrekking

Tijdens dit onderzoek is het informeren op twee manieren gebeurd: het houden van een presentatie voor alle onderzochte personen en het informeren middels een informatiefolder. Hiernaast was het mogelijk vragen te stellen tijdens de interventieperiode aan de onderzoekers omtrent de Wii_{tm}.

De presentatie bestond uit het weergeven van basisinformatie omtrent de Wii_{tm} en een demonstratie van het spelen van verschillende spellen op de Wii_{tm} sport. De presentatie en het spelen van de spellen gebeurde op een groot scherm met beamer, waardoor het geheel zo overzichtelijk mogelijk werd gemaakt. De informatieverstrekking werd laagdrempelig gegeven, omdat de doelgroep weinig tot geen ervaring omtrent de Wii_{tm} had.

Beide zijn door de onderzoekers uitgevoerd. Na het geven van de presentatie was er gelegenheid voor het stellen van vragen. Naast de presentatie is er een informatiefolder ^(bijlage7) gemaakt met nogmaals de belangrijkste punten omtrent het gebruik van de Wii_{tm}.

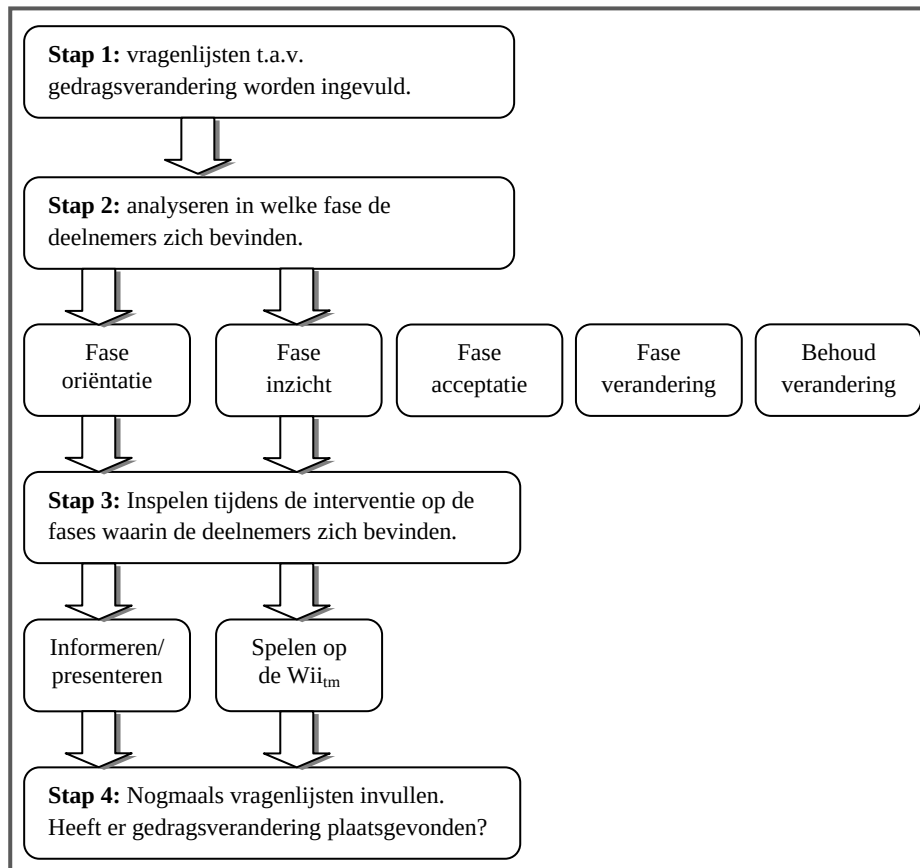
Het doel was om de onderzochte personen op een goede manier te informeren over de Wii_{tm}. Hierin was het belangrijk de basisbegrippen omtrent de Wii_{tm} aan hen duidelijk te maken. Naast het informeren was het tevens van belang om de onderzochte personen te enthousiasmeren waarna de tweede stap genomen kon worden, het werken met de Wii_{tm}.

2.3.2 Het ervaren van de Wiitm

Na het geven van informatie werd er met de Wiitm gewerkt. Per deelnemer werd er tenminste drie keer gespeeld met de Wiitm gedurende dertig minuten. De spellen die gespeeld worden, zijn de spellen die bij de Wiitm sport en Wiitm fit worden meegeleverd. Dit heeft plaats gevonden in de dagbehandelingsruimte van Sevagram VKH te Heerlen. Deze locatie is voorzien van een Wiitm en een televisie. Verder is het hier relatief rustig ten opzichten van andere mogelijke locaties. Ook hoeven de deelnemers niet specifiek ergens naar toe. Zij zijn hier namelijk al aanwezig. Er is door de externe opdrachtgever Sevagram gevraagd om specifiek met het programma Wiitm Fit en Wiitm sport te werken. De Wiitm sport zijn de standaard geleverde spellen bij de Wiitm. Het gaat hierbij om tennis, honkbal, bowling, golf en boksen. Uit onze observatie tijdens vooronderzoek werd al duidelijk dat niet elk spel even makkelijk is voor ouderen. Ook liggen de interesses soms ver uit elkaar. Hierdoor is er besloten om tijdens de interventie de ouderen zelf te laten kiezen welk spel ze willen spelen. De interventie had de volgende opbouw:

- **I1** presentatie – uitleg wat de Wiitm is. Nadruk op informatie verstrekken over het hoe en wat.
- **I2** Eerste individuele kennismakings sessie. Hier zullen alle facetten van de Wiitm getoond worden. Nadruk op de Wiitm sports. Voor de mensen die het aan kunnen ook de Wiitm fit.
- **I3** Tweede individuele sessie hier zullen de deelnemers zelf een activiteit mogen kiezen die zij het leukst vinden. Wiitm sport en Wiitm fit nadruk op eigen initiatief om er achter te komen wat patiënten het meest aan spreekt.
- **I4** derde individuele sessie waar de deelnemers een activiteit doen die zij het leukst vinden. Wiitm sport nadruk op eigen initiatief om er achter te komen wat deelnemers zelf ervaren.
- **I5** Vierde sessie met tweetallen waar in competitie vorm een activiteit naar keuze kan worden gedaan (Wiitm sports). Nadruk op patiënteninteractie onderling.
- **I6** gezamenlijke groepsactiviteit bowlen.

(Figuur 2. Schema t.a.v. interventie)



2.4 Uitkomstvariabelen

In onderstaande paragrafen worden de gehanteerde uitkomstvariabelen nader uitgelegd.

2.4.1 Vragenlijst, meetinstrument Wii_{tm}

De vragenlijst ^(bijlage 1) die in deze studie gehanteerd wordt, is afgeleid van het onderzoek van Beurskens en Stevens.¹⁹ In dit onderzoek wordt gekeken naar de fase van gedragsverandering en of deze na een interventie veranderd. Er kan zo een duidelijk beeld verkregen worden over de fasen van het model van Grol en waarin de patiënten zich bevinden. Hieruit kan een keuze voor de best te volgen strategie gemaakt worden. Deze vragenlijsten zullen een idee geven over de oriëntatie, inzicht, acceptatie, verandering en behoud van verandering die de deelnemers met de Wii_{tm} hebben.

Als eerste dienen de deelnemers de bovengenoemde vragenlijsten in te vullen.

De volgende topics binnen de vragenlijsten zullen deze vorm geven:

- Oriëntatie
- Inzicht
- Acceptatie
- Verandering
- Behoud van verandering

Dit zijn de topics die behoren bij de fase van verandering van het model van Grol. (tabel 2).

Hieruit kan een indruk verkregen worden van de fase waarin de onderzochte personen zich bevinden.

De uitkomsten hiervan zullen een leidraad zijn naar de volgende stap. De deelnemers kunnen antwoorden met: Geheel mee oneens, mee oneens, twijfel, mee eens en geheel mee eens.

Aan de antwoorden worden de volgende scores toegekend: Geheel mee oneens waarde een punt, mee oneens waarde twee punten, twijfel waarde drie punten, mee eens waarde vier punten en geheel mee eens waarde vijf punten. De ingevulde tabellen zijn terug te vinden in bijlage 5.

2.4.2 Observaties

Het observeren van ouderen die met de Wii_{tm} werken tijdens de interventie geeft mede vorm aan de later uit te voeren interviews. Tijdens de voorbereiding op het onderzoek werd er ook geobserveerd tijdens de “verwendag”, georganiseerd binnen Sevagram door een mbo opleiding uit Heerlen. Tijdens deze dag werden voor de mensen binnen Sevagram allerlei activiteiten georganiseerd. Hier was de Wii_{tm} een belangrijk onderdeel van. Tijdens deze dag hebben de onderzoekers de deelnemers, die met de Wii_{tm} aan de slag zijn gegaan, nauwlettend gevolgd. Mede hierdoor is een opzet gekomen voor de vragenlijsten en observatielijsten. De observatielijsten hebben de onderzoekers in tabellen zoals figuur 3 verwerkt om zo tijdens de interventie een lijdraad te hebben.

(Figuur 3: Observatielijst)

interventie/datum	1. Beleving	2. Veiligheid	3. Omgaan met de techniek	4. Trainbaarheid	5. Cognitie	overige opmerkingen
I1						
I2						
I3						
I4						
I5						
I6						

2.4.3 Interviews

De interviews en de vragen zijn ontstaan door de observaties die de onderzoekers tijdens de interventie hebben uitgevoerd. De observaties zijn te vinden in de bijlage ^(bijlage 6) van dit onderzoek.

De interviews bestaan uit een semigestructureerd interview. Dit zal worden afgenomen bij de deelnemers aan de interventie.²⁰ Deze interviews worden afgenomen in een gesloten ruimte. Waar alleen de deelnemers en de interviewers aanwezig zijn. De gesprekken worden opgenomen (indien toestemming van de geïnterviewde) en achteraf uitgewerkt.

Het doel van een interview is het verzamelen van informatie uit mededelingen van ondervraagde personen, om zo een vooraf geformuleerde vraagstelling te beantwoorden. Deze informatie kan meer of minder gestructureerd worden verzameld.

Als men gebruik wil maken van een interview moet men een keuze maken uit de verschillende vormen van interviewen. Die verschillen betreffen:

- De mate van gestructureerdheid van het interview.
- Individueel versus groep.

Er zijn drie hoofdvormen van interviewen:

Het open- of vrije-attitude interview

De interviewer exploreert vragenderwijs gespreksonderwerpen om te ontdekken hoe de geïnterviewde tegen bepaalde dingen en/of personen aankijkt. Deze vorm van interviewen is volledig ongestructureerd. De interviewer stelt (meestal) maar één vraag, de beginvraag, en stimuleert mede via doorvragen de geïnterviewde zijn of haar mening te geven over een onderwerp. Daarbij respecteert de interviewer de wijze waarop de geïnterviewde het antwoord vorm geeft. Bij een open interview is het belangrijk dat de geïnterviewde het idee krijgt dat zijn antwoord, van welke aard dan ook, acceptabel en waardevol is.

- Het half- of gedeeltelijk gestructureerde interview

Een halfgestructureerd interview is een iets meer gestructureerde vorm dan een open interview. De methode van bevraging is hier wel open, maar de onderwerpen die aan bod komen liggen min of meer vast. Hierbij wordt gebruik gemaakt van een lijst met topics. Tijdens een topicinterview wordt ernaar gestreefd om alle onderwerpen aan bod te laten komen.

Er kunnen echter gedurende het interview ook nieuwe onderwerpen ter sprake komen, waarop men vervolgens in kan gaan. Het halfgestructureerd interview lijkt dus veel op het vrije-attitude-interview met dit verschil dat er niet één, maar meerdere beginvragen gaat, namelijk bij elk nieuw onderwerp/ topic. Het moge duidelijk zijn dat dit soort interviews meer voorbereidingstijd kosten dan een geheel open interview, mede door de te nemen stappen voor, tijdens en na het interview ^(figuur 3).

De vragen en topics tijdens het interview moeten door de interviewer zelf geformuleerd worden. Voor een topiclijst heeft men natuurlijk de nodige voorkennis nodig, het moeten immers relevante onderwerpen zijn.

Bij een gedeeltelijk gestructureerd interview maak je gebruik van een vragenlijst met voornamelijk gesloten vragen in een vaste formulering, die in een vaste volgorde aan de geïnterviewde zal worden gesteld. Daarnaast bevat de vragenlijst enkele open vragen, waarbij de interviewer nadrukkelijk moet doorvragen.

- Het gestructureerde interview

Hierbij liggen wel de vragen, maar niet de antwoorden vast. Voorbeelden van deze vorm van interview is het schriftelijke interview of het laten invullen van vragenlijsten. De vraagstelling wisselt tussen een open en gesloten vorm. De open vragen duiden ook weer naar een kwalitatieve benadering.

Dit project heeft als doel de ervaringen en meningen van de ouderen ten opzichte van de Wii_{tm} te achterhalen. Hiervoor is de keuze gevallen op een topicinterview (half- of gedeeltelijk gestructureerde interview). Verder is er gekozen voor een individueel interview, zodat iedereen vrijuit kan spreken.

Tijdens het interview wordt er gebruik gemaakt van een topiclijst om ervoor te zorgen dat alle relevante onderwerpen aan bod komen. Deze topiclijst is te vinden in de bijlage en bevat gespreksonderwerpen, verdeeld in hoofdthema's en subthema's en is gebaseerd op de observaties tijdens de interventie en de gegevens uit vooronderzoek. De topiclijst bevat de onderstaande topics.

Topic 1: veiligheid

Topic 2: beleving

Topic 3: omgaan met techniek

Topic 4: trainbaarheid

Topic 5: eigen interventie

Topic 6: overige opmerkingen en/of vragen

Tevens wordt tijdens het interview regelmatig geparafraseerd. Dat wordt gedaan om te checken of de onderzoekers goed begrijpen wat de geïnterviewde heeft gezegd. Dit om de betrouwbaarheid te waarborgen.^{20,21,22}

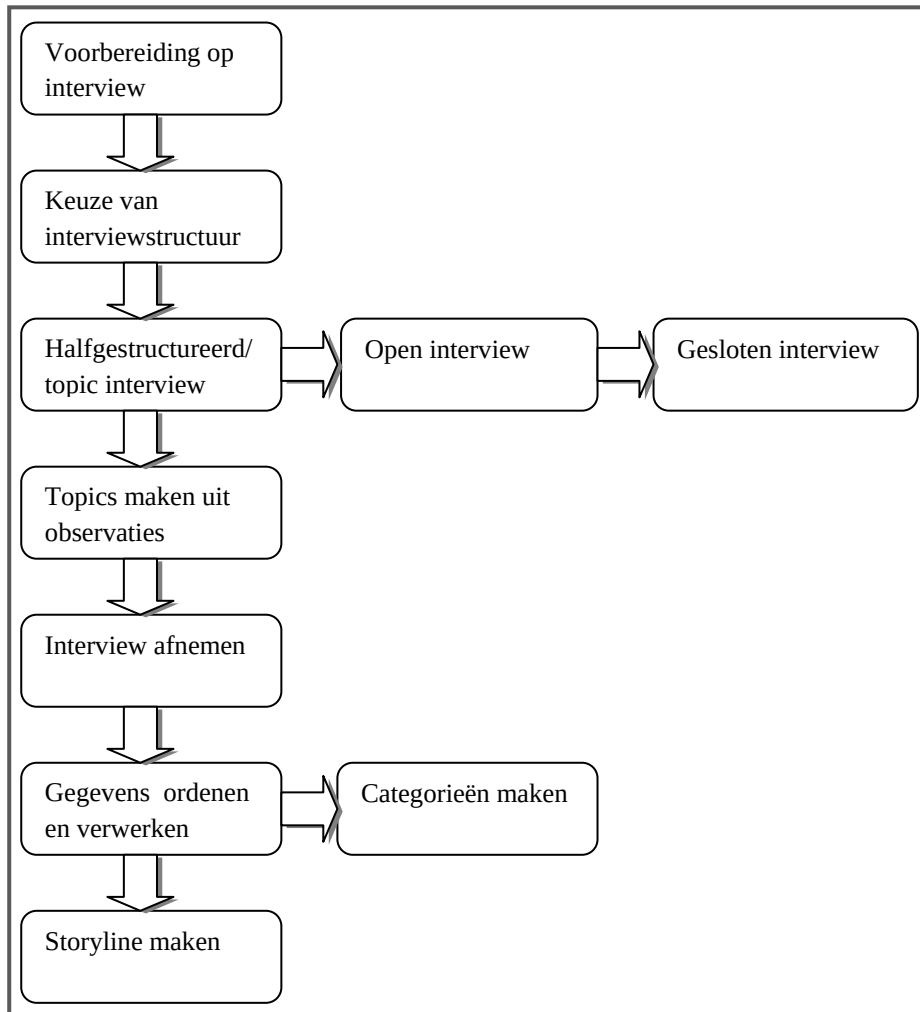
De interviews worden opgenomen door een voicerecorder, zodat het interview achteraf goed geanalyseerd kan worden.^{20,21,22}

Het interview heeft de volgende structuur:

- De introductie. Voor bijna alle kwalitatieve interviews geldt dat men zichzelf voorstelt aan de respondent alvorens met het interview te beginnen. Er moet verder een meer of minder uitgebreide instructie zijn, afhankelijk van het soort interview dat men afneemt en de inhoud van het interview.
- De topics. Met uitzondering van het volledige open interview moet men altijd een lijstje met aandachtspunten en gesprekspunten voor het interview hebben.
- De vragen. Een interview kan niet zonder vragen en zelfs in een volledig open interview zal men minimaal een beginvraag moeten formuleren, maar het is ook handig om suggesties te doen voor het doorvragen.
- De afsluiting. Ieder interview kent een afsluiting die er mede voor moet zorgen dat de respondent een goed gevoel aan het interview overhoudt.

Het aantal interviews werd geschat op ongeveer 40 tot 50% van de deelnemende personen. Het definitieve te bereiken aantal interviews is afhankelijk van het moment waarop er saturatie van bevindingen op zou treden.^{20,21,22}

(Figuur 4 . Werkwijze t.a.v. interviewen)



2.5 Data-analyse

In dit onderzoek zijn gegevens verzameld aan de hand van de onderzoeksvraag. Deze gegevens zijn afkomstig uit de vragenlijsten en interviews. Hierna is begonnen met het analyseren van de gegevens. Hoe dit heeft plaatsgevonden, voor zowel de vragenlijsten en interviews, staat hieronder beschreven.

2.5.1 Vragenlijsten

De uitkomst op de vragenlijsten zijn uitgedrukt in percentages. De percentages zijn berekend op de maximaal te behalen score per topic. Aangezien het aantal vragen per topic verschilt, wordt dit apart berekend. Hieruit is af te lezen in welke fase een deelnemer relatief hoog of laag scoort. De lijsten worden in Excel verwerkt. En zijn te vinden in tabel T0, T1 en T0T1combi. De waarde zijn als volgt berekend;

- Oriëntatie: De maximaal te behalen score voor de fase oriëntatie is 15. De formule om het percentage te berekenen is al volgt: $(\text{score deelnemer} : \text{score maximaal}) \times 100\%$
- Inzicht: De maximaal te behalen score is 30. De formule om het percentage te berekenen is al volgt: $(\text{score deelnemer} : \text{score maximaal}) \times 100\%$
- Acceptatie: De maximaal te behalen score is 38. De formule om het percentage te berekenen is al volgt: $(\text{score deelnemer} : \text{score maximaal}) \times 100\%$
- Verandering: De maximaal te behalen score is 20. De formule om het percentage te berekenen is al volgt: $(\text{score deelnemer} : \text{score maximaal}) \times 100\%$
- Behoud van verandering: De maximaal te behalen score is 38. De formule om het percentage te berekenen is al volgt: $(\text{score deelnemer} : \text{score maximaal}) \times 100\%$

De vragenlijsten zullen middels grafieken vergeleken worden. De grafieken worden per topic vertoond zodat de T0 en T1 waarden per topic goed zijn af te lezen. Hieruit kan eenvoudig worden afgelezen of een persoon een relatieve groei dan wel een relatieve daling heeft gemaakt in een van de fases. De verwachting is dat de patiënten vooral laag zullen scoren in de eerst twee fases en hier dan ook de grootste groei zullen vertonen bij de tweede lijst. Een lage score is een score onder de 60% . Bij een percentage van 60% zou de deelnemer twijfel vertonen. Een score lager als 60% betekent dat de deelnemer hier niet bekend mee is. Een hoger score betekent dat de deelnemer hier volledig achter staat.

2.5.2 Verwerking en analysering van gespreksmateriaal

Aan het einde van de interviews is er meestal veel materiaal. Dit materiaal moet de hoofdvraag gedeeltelijk kunnen beantwoorden. Het is belangrijk de kern uit dit verhaal te halen en op de essentie te richten. Het is dus van belang niet alleen tot een reductie te komen, maar ook de concrete situatie te ontstijgen en tot een abstractie te komen. Het moet informatie zijn, die ook voor anderen dan de geïnterviewden, relevant is.

De hoofdvraag zal centraal staan tijdens de gehele analyse, er moet steeds de vraag worden gesteld wat de relevantie van de informatie is ten opzichte van de hoofdvraag.

De onderstaande vragen hebben geholpen hier een leidraad aan te geven.

- Wat ik wil weten is:
- Ik wil dat weten omdat ik:
- Ik wil dat weten in het kader van:

Met deze uitgangspunten voor de analyse kan er begonnen worden. Het is belangrijk om te weten dat er geen eenzijdige manier van analyseren is. De analyse is een proces van voortdurend passen en meten. Het kan voorkomen dat er een verkeerde weg ingeslagen wordt en hier pas in een later stadium tijdens de analyse achter wordt gekomen. Er wordt voortdurend geprobeerd de gevonden verschijnselen te verklaren. De verklaring wordt vaak weer bijgesteld. Omdat deze soms niet helemaal bevredigend is, wanneer deze toegepast wordt op nieuw materiaal. Zo wordt er doorgedaan totdat men het gevoel heeft het maximale te hebben bereikt of tot het moment dat het gevoel optreedt dat er geen vooruitgang meer wordt geboekt.^{20,21,22}

Hieronder worden de vier stappen waarvoor tijdens dit onderzoek is gekozen toegelicht:

1. Belangrijkste woorden/zinnen uit interview arceren.
2. Woorden en zinnen in categorieën onderverdelen tot er bevrediging is opgetreden.
3. Het uitzoeken hoe belangrijk de verschillende categorieën zijn en vooral ook waar deze mee samenhangen.
4. Opstellen van de storyline.

Het doel van deze kwalitatieve analyse is een bepaalde structuur of een bepaald patroon aanbrengen in een berg van data uit de interviews zoals boven genoemd.

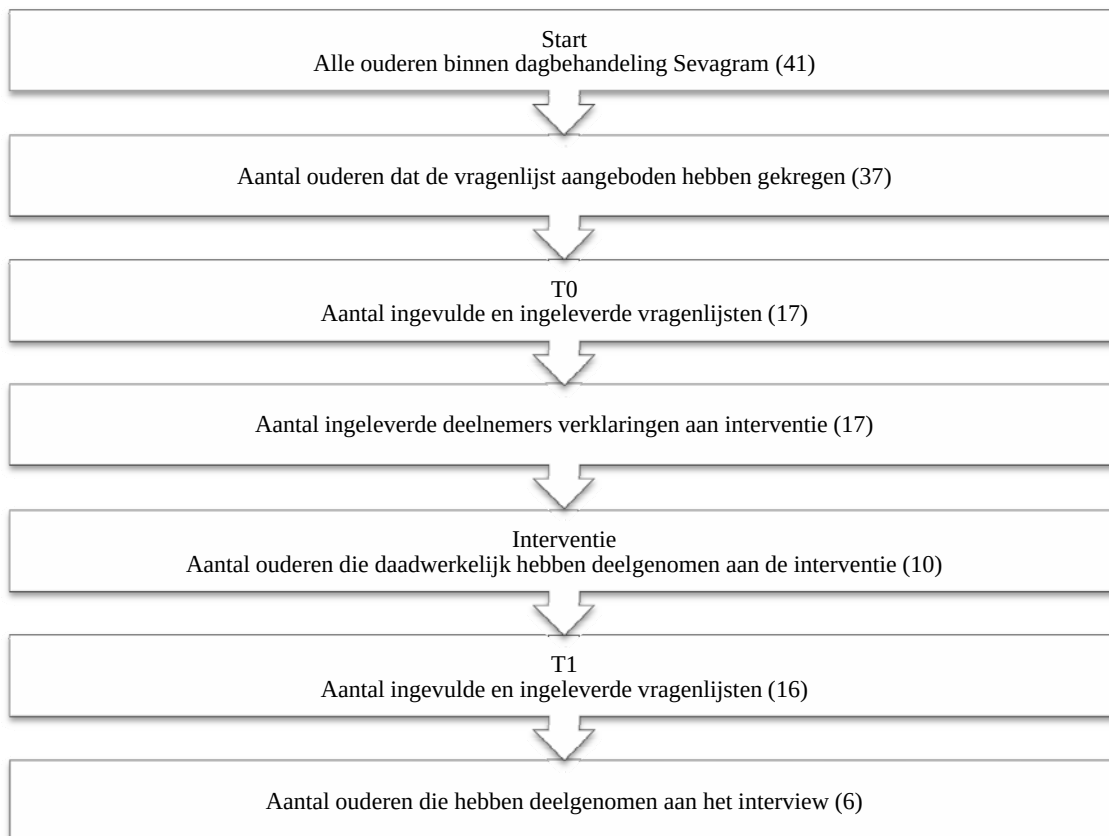
De eerste stap is het lezen van de interviews, deze leiden dan meestal tot een eerste idee van categorieën. Omdat tijdens dit onderzoek de vragen van het interview in topics zijn verdeeld, kan er goed worden gecategoriseerd. Hierna wordt door de categorieën nog eens te lezen vaak bemerkt dat er nieuwe categorieën moeten komen. Dit proces van vallen en opstaan, wordt ook wel een iteratief proces genoemd. Het is een wisselwerking tussen ideeën en data. Het gaat hier dan niet alleen om de data, maar ook om het eigen inzicht van de onderzoekers of door eerder opgedane kennis van de onderzoekers. Deze is tijdens dit onderzoek bijvoorbeeld verworven bij de observatie van de interventie. Dit kan goed worden gebruikt tijdens het analyseren van de interviews. Hierna wordt er gekeken of er een relatie is tussen deze categorieën met betrekking tot de vraagstelling. Dan wordt er verder gegaan met de 'selectieve codering' waarbij wordt gekeken of de coderingen nog moeten worden bijgesteld of aangepast op grond van de relaties. Zo niet, dan worden de coderingen, de definitieve codes en worden nu de 'core categorie' genoemd. Hierna kan er worden gestart met het beantwoorden van de vraagstelling. Deze beantwoording gebeurt door middel van het opstellen van een storyline. De storyline heeft naast de vragenlijst een belangrijke rol in het beantwoorden van de vraagstelling.^{20,21,22}

3 Resultaten

Tijdens de start van deze studie bestond de onderzoekspopulatie uit eenenveertig personen van de dagopvang Sevagram VKH. Door het personeel van de dagbehandeling zijn de eerste vragenlijsten afgenomen. Hier is een eerste selectie van personen gemaakt die konden deelnemen aan het onderzoek. Hiervan zijn zevenendertig personen benaderd. Van deze deelnemers hebben er zeventien de vragenlijsten T0 ingevuld en intentie verklaring getekend. Deze groep bestond uit negen heren en acht dames.

Het deelnemen aan de interventie gebeurde op basis van vrijwilligheid en heeft er toe geleid dat tien personen daadwerkelijk meededen. Dit waren vijf dames en vijf heren. De overige zeven personen hebben wel een deel van de interventie ondergaan. Zij hebben de presentatie bijgewoond en het informatiemateriaal gekregen. Deze zijn dus wel meegenomen in de T1 meting. Bij de T1 meting is één persoon afgevallen in verband met een ziekenhuisopname. Van de tien ouderen die de interventie hebben meegedaan zijn er zes geselecteerd voor een interview. Dit gebeurde op basis van cognitie (ervaring tijdens de interventie) en de interesse van de personen zelf. Dit alles staat in figuur 5 weergegeven:

(Figuur 5 deelnemers flow)



3.1 Vragenlijsten

De vragenlijsten zijn afgenomen bij zeventien deelnemers. In de volgende paragrafen worden de vragenlijsten getoond en verwerkt. Bij een percentage lager als 60% kan gesteld worden dat de deelnemers twifelen of weinig kennis, ervaring of interesse hebben met betrekking tot dit onderwerp.

Vragenlijst T0

Hieronder vindt U de resultaten van de T0 vragenlijst. Deze zijn weergegeven in procenten en vertegenwoordigen het percentage dat de deelnemers per topic scoren. Ieder topic vertegenwoordigt een fase van Grol. Bij ieder topic is een maximaal percentage van 100% te halen. In de onderste regel (totaal) is het gemiddelde van alle fases af te lezen.

(tabel 3 vragenlijst T0)

T0	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17
Fase oriëntatie	47%	40%	40%	53%	20%	60%	20%	53%	40%	60%	53%	80%	73%	20%	67%	20%	64%
Fase inzicht	63%	40%	60%	40%	33%	60%	20%	60%	67%	87%	60%	67%	70%	20%	67%	20%	77%
Fase acceptatie	68%	66%	42%	68%	55%	68%	21%	66%	84%	82%	66%	74%	76%	21%	82%	21%	83%
Fase verandering	40%	25%	40%	45%	30%	30%	20%	45%	60%	65%	45%	70%	50%	20%	40%	20%	77%
Fase behoud van verandering	20%	20%	20%	40%	20%	20%	20%	60%	40%	60%	60%	33%	40%	20%	40%	20%	38%
Totaal	53%	43%	43%	52%	36%	53%	20%	58%	64%	75%	58%	67%	65%	20%	64%	20%	74%

Vragenlijst T1

Hieronder vindt U de resultaten van de T1 vragenlijst. Deze zijn weergegeven in procenten en vertegenwoordigen het percentage dat de deelnemers per topic scoren. Bij ieder topic is een maximaal percentage van 100% te halen. In de onderste regel (totaal) is het gemiddelde van alle fases af te lezen.

(tabel 4 vragenlijst T1)

T1	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17
Fase oriëntatie	73%	40%	53%	47%	53%	67%	40%	67%	47%	60%	33%	60%	47%	20%	0%	73%	64%
Fase inzicht	67%	40%	63%	47%	63%	67%	50%	77%	67%	40%	60%	73%	60%	47%	0%	73%	86%
Fase acceptatie	66%	37%	68%	74%	68%	89%	58%	68%	63%	50%	79%	87%	68%	63%	0%	95%	83%
Fase verandering	55%	20%	60%	50%	60%	70%	45%	55%	70%	45%	70%	70%	50%	70%	0%	65%	92%
Fase behoud van verandering	40%	33%	40%	33%	27%	40%	33%	60%	53%	47%	53%	60%	47%	53%	0%	53%	88%
Totaal	62%	35%	60%	54%	58%	71%	48%	67%	62%	47%	64%	74%	58%	53%	0%	76%	83%

Vragenlijst T1T0-combi

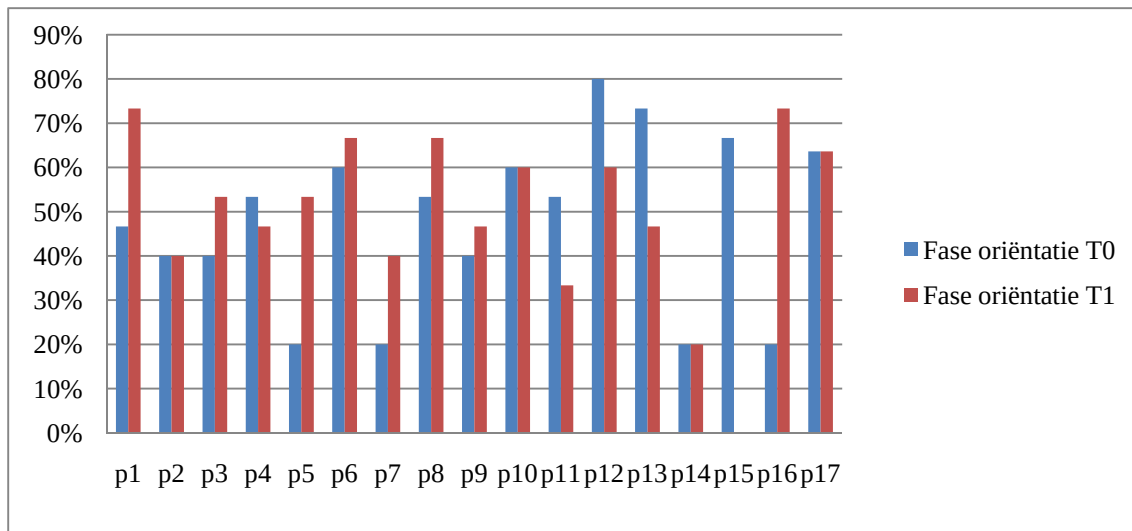
De uitkomsten van de vragenlijsten gecombineerd.

(tabel 5 vragenlijsten gecombineerd)

	p1 - T0	p1 - T1	p2 - T0	p2 - T1	p3 - T0	p3 - T1	p4 - T0	p4 - T1	p5 - T0	p5 - T1	p6 - T0	p6 - T1	p7 - T0	p7 - T1	p8 - T0	p8 - T1	p9 - T0	p9 - T1	p10 - T0	p10 - T1	p11 - T0	p11 - T1	p12 - T0	p12 - T1	p13 - T0	p13 - T1	p14 - T0	p14 - T1	p15 - T0	p15 - T1	p16 - T0	p16 - T1	p17 - T0	p17 - T1
Fase oriëntatie	47 %	73 %	40 %	40 %	40 %	53 %	53 %	47 %	20 %	53 %	60 %	67 %	20 %	40 %	53 %	67 %	40 %	47 %	60 %	60 %	53 %	33 %	80 %	60 %	73 %	47 %	20 %	20 %	67 %	0 %	20 %	73 %	64 %	64 %
Fase inzicht	63 %	67 %	40 %	40 %	60 %	63 %	40 %	47 %	33 %	63 %	60 %	67 %	20 %	50 %	60 %	77 %	67 %	67 %	87 %	40 %	60 %	60 %	67 %	73 %	70 %	60 %	20 %	47 %	67 %	0 %	20 %	73 %	77 %	86 %
Fase acceptatie	68 %	66 %	66 %	37 %	42 %	68 %	68 %	74 %	55 %	68 %	68 %	89 %	21 %	58 %	66 %	68 %	84 %	63 %	82 %	50 %	66 %	79 %	74 %	87 %	76 %	68 %	21 %	63 %	82 %	0 %	21 %	95 %	83 %	83 %
Fase verandering	40 %	55 %	25 %	20 %	40 %	60 %	45 %	50 %	30 %	60 %	30 %	70 %	20 %	45 %	45 %	55 %	60 %	70 %	65 %	45 %	45 %	70 %	70 %	70 %	50 %	50 %	20 %	70 %	40 %	0 %	20 %	65 %	77 %	92 %
Fase behoud van verandering	20 %	40 %	20 %	33 %	20 %	40 %	40 %	33 %	20 %	27 %	20 %	40 %	20 %	33 %	60 %	60 %	40 %	53 %	60 %	47 %	60 %	53 %	33 %	60 %	40 %	47 %	20 %	53 %	40 %	0 %	20 %	53 %	38 %	88 %

- Grafiek fase oriëntatie

(Grafiek 1 fase oriëntatie)



(tabel 6 vragenlijst oriëntatie T0/T1 gecombineerd)

	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17
Fase oriëntatie T0	47%	40%	40%	53%	20%	60%	20%	53%	40%	60%	53%	80%	73%	20%	67%	20%	64%
Fase oriëntatie T1	73%	40%	53%	47%	53%	67%	40%	67%	47%	60%	33%	60%	47%	20%	0%	73%	64%

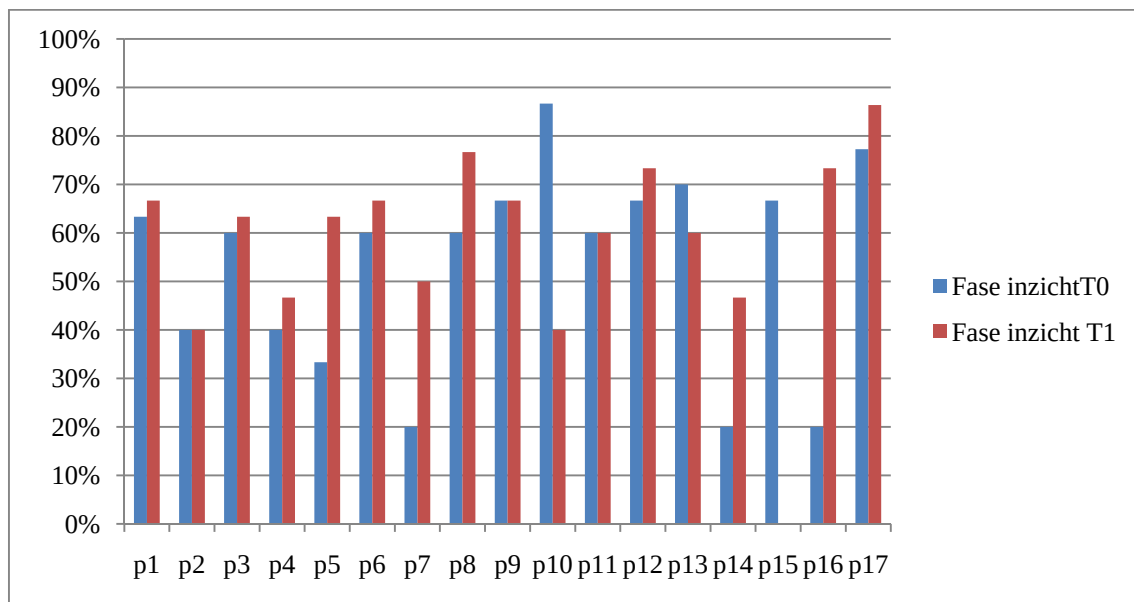
Acht van de zeventien deelnemers zijn vooruitgegaan ten opzichte van de T0 meting ten opzichte van de T0 meting in de fase oriëntatie.

Drie van de zeventien deelnemers zijn gelijk gebleven of toonden geen verbetering ten opzichte van de T0 meting in de fase oriëntatie.

Vier van de zeventien deelnemers zijn gedaald ten opzichte van de T0 meting in de fase oriëntatie. Een deelnemer is afgefallen ten opzichte van de T0 in de fase oriëntatie.

- Grafiek fase inzicht

(Grafiek 2 fase inzicht)



(tabel 7 vragenlijst inzicht T0/T1 gecombineerd)

	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17
Fase inzichtT0	63%	40%	60%	40%	33%	60%	20%	60%	67%	87%	60%	67%	70%	20%	67%	20%	77%
Fase inzicht T1	67%	40%	63%	47%	63%	67%	50%	77%	67%	40%	60%	73%	60%	47%	0%	73%	86%

Elf van de zeventien deelnemers zijn vooruitgegaan ten opzichte van de T0 meting ten opzichte van de T0 meting in de fase inzicht

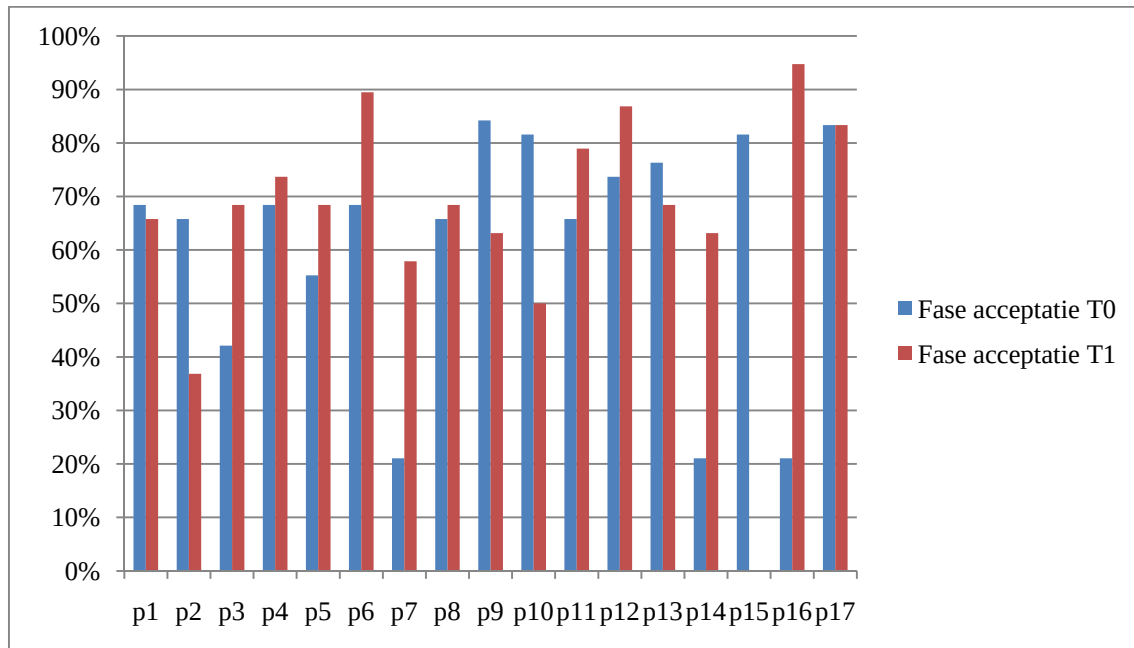
Drie van de zeventien deelnemers zijn gelijk gebleven of toonde geen verbetering ten opzichte van de T0 meting in de fase inzicht

Twee van de zeventien deelnemers zijn gedaald ten opzichte van de T0 meting in de fase inzicht

Een deelnemer is afgefallen ten opzichte van de T0 meting in de fase inzicht

- Grafiek fase acceptatie

(Grafiek 3 fase acceptatie)



(tabel 8 vragenlijst acceptatie T0/T1 gecombineerd)

	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17
Fase acceptatie T0	68%	66%	42%	68%	55%	68%	21%	66%	84%	82%	66%	74%	76%	21%	82%	21%	83%
Fase acceptatie T1	66%	37%	68%	74%	68%	89%	58%	68%	63%	50%	79%	87%	68%	63%	0%	95%	83%

Tien van de zeventien deelnemers zijn vooruitgegaan ten opzichte van de T0 meting ten opzichte van de T0 meeting in de fase acceptatie.

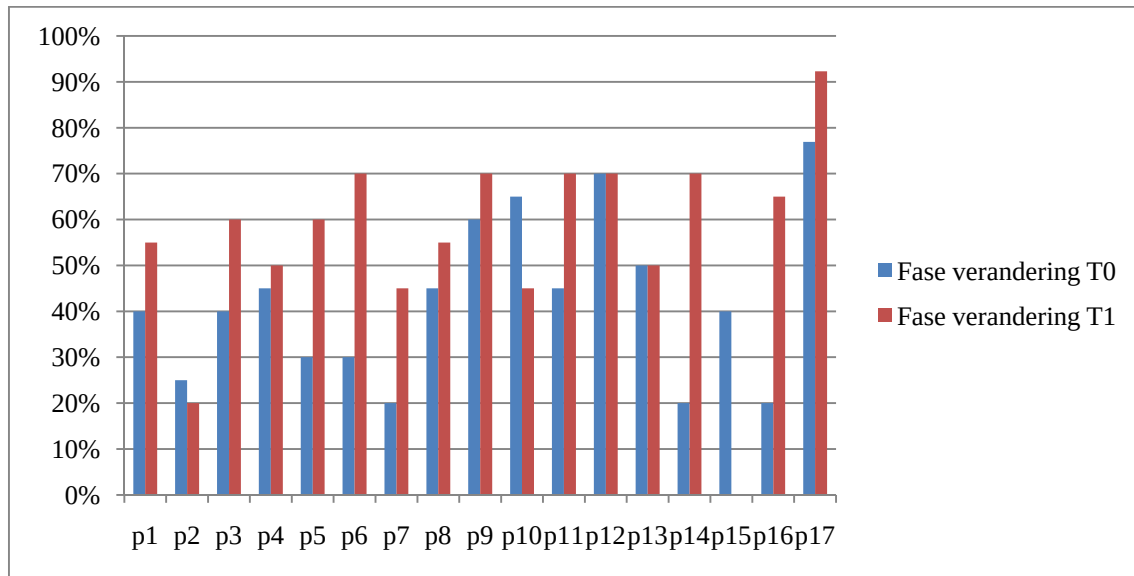
Een van de zeventien deelnemers is gelijk gebleven of toonde geen verbetering ten opzichte van de T0 meting in de fase acceptatie.

Vijf van de zeventien deelnemers zijn gedaald ten opzichte van de T0 meting in de fase acceptatie.

Een deelnemer is afgefallen ten opzichte van de T0 meting in de fase acceptatie

- Grafiek fase verandering

(Grafiek 4 fase oriëntatie)



(tabel 9 vragenlijst oriëntatie T0/T1 gecombineerd)

	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17
Fase verandering T0	40%	25%	40%	45%	30%	30%	20%	45%	60%	65%	45%	70%	50%	20%	40%	20%	77%
Fase verandering T1	55%	20%	60%	50%	60%	70%	45%	55%	70%	45%	70%	70%	50%	70%	0%	65%	92%

Twaalf van de zeventien deelnemers zijn vooruitgegaan ten opzichte van de T0 meting in de fase verandering.

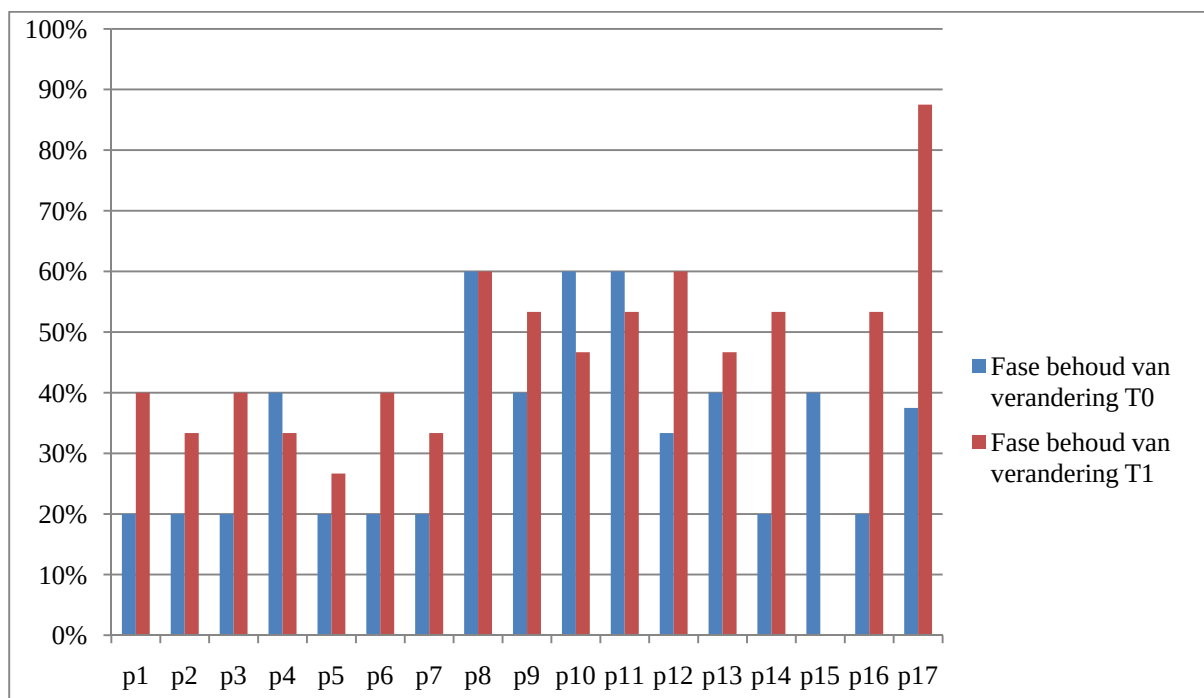
Twee van de zeventien deelnemers zijn gelijk gebleven of toonde geen verbetering ten opzichte van de T0 meting in de fase verandering.

Twee van de zeventien deelnemers zijn gedaald ten opzichte van de T0 meting in de fase verandering.

Een deelnemer is afgevallen ten opzichte van de T0 meting in de fase verandering

- Grafiek fase Behoud van verandering

(Grafiek 5 fase oriëntatie)



(tabel 10 vragenlijst fase van behoud van verandering T0/T1 gecombineerd)

	p1	p2	p3	p4	p5	p6	p7	p8	p9	p10	p11	p12	p13	p14	p15	p16	p17
Fase behoud van verandering T0	20%	20%	20%	40%	20%	20%	20%	60%	40%	60%	60%	33%	40%	20%	40%	20%	38%
Fase behoud van verandering T1	40%	33%	40%	33%	27%	40%	33%	60%	53%	47%	53%	60%	47%	53%	0%	53%	88%

Twaalf van de zeventien deelnemers zijn vooruitgegaan ten opzichte van de T0 meting in de fase behoud van verandering

Een van de zeventien patiënten zijn gelijk gebleven of toonde geen verbetering ten opzichte van de T0 meting in de fase behoud van verandering

Drie van de zeventien deelnemers zijn gedaald ten opzichte van de T0 meting in de fase behoud van verandering

Een deelnemer is afgefallen ten opzichte van de T0 meting in de fase behoud van verandering

3.2 Interviews

De interviews zijn afgenomen bij zes deelnemers van de interventie. In de onderstaande tabellen staan per topic de antwoorden van de deelnemers samengevat. Met daaronder de resultaten in tekst aangevuld met citaten. Voor een uitgebreide samenvatting van de interviews zie bijlage 4.

(Tabel 11 verwerking interview topic 1)

	Interview 1	Interview 2	Interview 3	Interview 4	Interview 5	Interview 6
Topic 1 Beleving	Ik vond er niets aan	Zelf thuis wel eens gedaan	Ik vind het geweldig!	In het begin wat moeilijk, nu gaat dat wel redelijk.	Ik ben tevreden over de Wii	Mooie ervaring
	Met twee, drie is het leuker	De Wii is wel leuk	De beweging bij kegelen gaat zo gemakkelijk	vaak moeilijk met mijn handicap	Ik heb het te weinig gedaan.	Vind het echt leuk om mee te werken.
	Spanning is leuk	Met twee man doen	Echt kegelen is te zwaar voor me.	vermoeiend op den duur	kegelen vond ik het leukste omdat ik dit vroeger ook gedaan heb.	Gemakkelijk
	De kleinzoon heeft ook een Wii	Thuis ben je meestal maar alleen	Vond het sjiek.	het is druk in het hoofd, iets rustiger zou fijner zijn	meer afleiding	Eigenlijk moet het Nederlandstalig
	Ik heb veel gekegeld	In rolstoel blijven zitten.	Kegelen, en boksen vind alles sjiek	Alleen gekegeld, rest trok mij niet	Ik zou er meer tijd voor moeten hebben	Tennis en bowling zijn mooi.
	Twee of drie man spanning	Nooit dat boksen, dat is niks voor mij	Mag iedere dag!			Andere zijn moeilijk
	Lukt goed met mijn arm	Kegelen vond ik leuk, tennis lukt niet	Tegen elkaar is veel spannender	handigheid in krijgen.	Om de 14 dagen op de Wii zou goed zijn	Belangrijk dat het makkelijk is.
	Ik heb vroeger zelf gekegeld, erg leuk	Boksen is voor jongeren		Staan lukt mij niet, met een handicap zitten		Makkelijk voor oudere mensen.
	Boksen, dat is voor jongeren	Het spreekt de jeugd meer aan		Wat moet ik op mijn leeftijd er mee doen?		Zou wel elke week deze activiteit willen hebben.
	Als het samen gedaan wordt is het leuker.	Boksen en tennis kan ik niet van vroeger		Bowl toernooi zou leuk zijn		Zou het graag met meerdere personen doen.
	Mannen hebben er meer interesse in denk ik	Is eens wat anders		Een keer per week is genoeg		
	Een keer in de week zou goed zijn	Wat sportiefs.				
	Bewegen met de Wii, dat zal zeker niet slecht	Eens per week				

- Zes van de zes personen geeft aan kegelen het leukste of een van de leukste spellen te vinden.
- Vijf personen van de zes willen elke week wel op de Wii_{tm} spelen, één persoon wil het om de twee weken.

- Vijf van de zes personen geeft aan het graag in groepsverband te willen spelen, een van de zes deed hier geen uitspraak over.
- Vier van de zes personen is redelijk tot behoorlijk enthousiast om met de Wii_{tm} te werken
- Twee van de zes personen geeft aan dat boksen op de Wii_{tm} iets voor jongeren is

- Tijdens de interviews is gebleken dat er veel interesse is voor het spel bowlen, ouderen herkennen dit als het spel kegelen dat vroeger veel in competitieverband gespeeld werd in verschillende Limburgse dorpen. Zoals hieronder vermeldt middels citaten uit de interviews.

‘‘Ik zou nooit dat te boksen pakken, maar dat kegelen vond ik wel leuk, tennis lukt niet helemaal.

Waarom kiest u kegelen en bijvoorbeeld niet het boksen?

Als ik het boksen zou pakken dan zou dat tegen iemand zijn die jonger is.

Waarom is dat zo en kiest de jeugd eerder voor boksen.

Dat spreekt de jeugd meer aan denk ik. Die zouden eerder voor boksen kiezen.

En wij zijn ouder en kegelen heb ik vroeger ook gedaan. Ik heb vroeger nooit getennist of gebokst. Dus eigenlijk kiest u iets wat u van vroeger kent.

Ja, over boksen en tennis kan ik niet oordelen die kan ik niet van vroeger.’’

- Uit de interviews kwam naar voren dat de meeste geïnterviewden aangeven eens per week de Wii_{tm} als activiteit te willen hebben. Een enkel persoon geeft aan dit liever om de twee weken te willen. Zoals hieronder blijkt middels citaten uit de interviews.

‘‘Zou u de Wii_{tm} als activiteit willen hebben binnen Sevagram?

Ja, waarom niet, is heel anders als koken of bakken of zo iets

Hoe vaak zou u dit willen?

Tja, ik ben 2 dagen in de week hier, het is leuk als dat een keer een uur er tussen is. De andere activiteiten worden ook niet langer gedaan, de Wii is toch een andere instelling, dat is toch wat sportiefs.

Hoe vaak. Eens per week of per maand of vaker?

Nee, eens per week, vaker als er meer deelname is.’’

- Het merendeel van de onderzochte personen die hebben deelgenomen aan de interviews geven aan dat ze het werken in groepsverband (minimaal twee personen) prefereren t.o.v. individueel werken met de Wii_{tm}. Zoals hieronder blijkt uit de citaten uit de interviews.

‘‘Ik vond het toch wel leuk, maar je moet toch het wel met 2 man doen zodat je kunt zien wie het beter kan.’’

- Meerdere onderzochte personen die hebben deelgenomen aan de interviews geven aan enthousiast te zijn geraakt over het gebruik van de Wiitm:

“Kunt u vertellen hoe u het ervaren heeft om met de Wiitm te werken?

Ik vind het geweldig!

Wat vindt u er zo leuk aan?

Tja, Ik vond de bewegingen. Dat kegelen gaat zo gemakkelijk dat echte kegelen is te zwaar.

Maar met de Wiitm gaat dat heel makkelijk. Ik zou er wel elke dag op willen spelen.”

- Enkele onderzochte personen geven aan dat het spel boksen op de Wiitm iets voor jongeren is. Zoals blijkt uit onderstaande citaten:

“Wat vindt u van de spellen van de Wiitm sport, was er een spel dat leuker was dan de rest en waarom was dat zo?

Hmm., nee maar ik zou nooit dat boksen pakken, maar dat kegelen vond ik wel leuk tennis lukt niet helemaal.

Waarom kiest u kegelen en bijvoorbeeld niet het boksen?

Als ik het boksen zou pakken dan zou dat tegen iemand zijn die jonger is.

Waarom is dat zo en kiest de jeugd eerder voor boksen?

Dat spreekt de jeugd meer aan denk ik die zouden eerder voor boksen kiezen.

En wij zijn ouder en kegelen heb ik vroeger ook gedaan. Ik heb vroeger nooit getennist of gebokst.”

(Tabel 12 verwerking interview topic 2)

	Interview 1	Interview 2	Interview 3	Interview 4	Interview 5	Interview 6
Topic 2 Veiligheid	Kan niet zolang staan, heb zittend gespeeld	Niets opgevallen wat gevaarlijk is	Een keer gestoten, maar geen last van gehad	Niet gestoten Wel opletten	Kan niet zeggen dat het onveilig is. Heb zittend gespeeld	Veilig genoeg vind ik.
	Stoel zonder leuning is handig	Hou ik niet zolang vol	Ik heb zittend gespeeld	Zit in de rolstoel	Goed uitgelegd	Staand, dat is te moeilijk voor me
	Niet langer dan een kwartier	Zittend gespeeld, ik ben gewend aan mijn rolstoel		Geen spierpijn Geen klachten	Wel eens duizelig geworden, maar dat is niet gekomen door de Wii, heb ik door de dag ook.	Pijn in de arm. Van het oefenen spierpijn
	Groepsverband opletten met andere	De eerste keer last van deze schouder,				
	geen spierpijn of andere klachten	Niet te lang,doen				
		Ik weet wanneer ik moet stoppen van mezelf				

- Zes van de zes onderzochte personen hebben zittend op de Wii_{tm} gespeeld.
- Twee van de zes geeft aan dat de Wii_{tm} niet heeft geleid tot blessures in wat voor een vorm dan ook. Één van de zes geeft aan de arm wel eens tegen de rolstoel te hebben gestoten, een ander geeft aan last te hebben gehad van zijn schouder (bekende klacht bij de onderzochte deelnemer). Weer een ander geeft aan spierpijn te hebben ervaren na het spelen op de Wii_{tm}. Een ander geeft aan duizeligheidsklachten te hebben ervaren tijdens het spelen op de Wii_{tm}, wel geeft de deelnemer aan dit tijdens dagelijkse activiteiten ook te ervaren en dit dus niet direct te wijten is aan de Wii_{tm}.
- Twee van de zes geeft aan niet te lang te willen werken op de Wii_{tm}.
- Alle onderzochte personen die deelgenomen hebben aan de interviews geven aan dat ze zittend met de Wii_{tm} hebben gespeeld. Enkele van hen waren rolstoelgebonden. Wat uit onderstaande citaten blijkt.

“Kunt u vertellen of er tijdens het spelen op de Wii_{tm} de veiligheid in het gedrang was op wat voor een manier dan ook?

Is veilig genoeg vind ik.

U heeft het zittend gedaan?

Ja,

Zou u het staand ook kunnen doen?

Nee, dat is te moeilijk voor mij.”

- Het merendeel van de onderzochte personen die deelgenomen hebben aan de interviews geeft aan lichte klachten te hebben ervaren, variërend van spierpijn, stoten van hand aan medespeler, lichte schouderklachten en duizeligheid. Enkele klachten waren reeds aanwezig voordat het onderzoek plaatsvond en hier dus geen directe relatie gelegd mag en kan worden met het gebruik van de Wiitm. Zoal in onderstaande citaten is af te lezen.

‘‘ Heeft u blessures en of andere klachten (b.v. overbelasting) opgelopen door het gebruik van de Wiitm?

Pijn in de arm, haha. Ja, heb nog steeds pijn in de arm. Van het oefenen. (maakt buigende beweging met de arm)

Dus het buigen van de elleboog doet pijn? Wat denkt u dat dat is?

Spierpijn

Spierpijn?

Ja.’’

- Slecht enkele onderzochte personen die hebben deelgenomen aan de interviews geven aan niet te lang (minder dan één uur) te willen werken op de Wiitm.

‘‘Hoe lang kunt u dit doen, op de Wii spelen?

Ik kan het niet langer als een kwartier dat is met alle activiteiten zo, lezen en handwerken enz. Ook met die streep na een kwartier zie ik die dubbel dan is het over en uit, dan moet ik stoppen.

Maar als ik tussen door even pauze heb dan gaat dat beter.’’

(Tabel 13 verwerking interview topic 3)

	Interview 1	Interview 2	Interview 3	Interview 4	Interview 5	Interview 6
Topic 3 Omgaan met techniek	Bewegen is nodig en zeker niet slecht Als ik het kan, wil ik dat ook doen. Met z'n apparaat leren omgaan is moeilijk, Vaker doen, dan gaat het makelijker Engels niet mee aan komen Ik werk thuis op de computer Menu dat is erg lastig. De wii controller is een beetje moeilijk Ik wil nog jong blijven Wordt veel van de ouderen gevraagd tegenwoordig	Gedacht , dat leer je nooit , maar dat viel eigenlijk mee moet wel lukken, beetje Engels Het werken met de controller ging goed. Je kan het je aanleren.	Ik kan Engels. ik kan het vertalen. Met begeleiding is wel prettig Ik hield de knoppen te lang vast. Kwestie van oefenen	Het indrukken van de knoppen ging goed Vooral de timing is moeilijk Engelse taal erg moeilijk, Kegelen lukt wel. Kneepjes van het vak even leren kennen Te vlug los laten in het begin, Met de arm een beweging maken zonder die knoppen zou makkelijker zijn.	In het begin. beetje moeilijk Als je eenmaal de slag te pakken hebt gaat het goed Ik heb moeite met het Engels, beter menu in het Nederlands Als je het vaker doet gaat het steeds makkelijker Voorlopig heb ik hier hulp bij nodig. hoe vaker je het doe, hoe makkelijker het gaat. Ging in het algemeen goed Het los laten,soms wat laat	Is gemakkelijk Met mijn vinger het induwen en loslaten van de knoppen is moeilijk Door mijn reuma in de vingers zijn kleine beweging moeilijk Wel nodig dat er altijd iemand bij is die het begeleid De knoppen groter maken zou makkelijker zijn.

- Vijf van de zes geeft aan door vaker op de Wiitm te spelen het steeds makkelijker te vinden, één van de zes geeft aan het ,momenteel al makkelijk te vinden
- Drie van de zes personen geven aan dat ze de knoppen van de controller nog te lang of kort vasthouden
- Drie van de zes deelnemers geeft aan het menu liever in Nederlandse taal te hebben gehad, omdat de Engelse taal tot moeilijkheden leidt.
- Twee van de zes geven aan dat de er begeleiding nodig is tijdens het spelen op de Wiitm

- Alle deelnemers die deel hebben genomen aan de interviews geven aan dat het spelen op de Wii steeds makkelijker gaat of reeds al makkelijk is.

‘Hoe vond u het werken met de Wiitm, waren er moeilijkheden?

Nee nee,

Als je iets leuk vindt gaat het natuurlijk ook goed en vanzelf.’

- De helft van de onderzochte personen die deel hebben genomen aan de interviews geven aan dat ze de knoppen van de controller nog te lang of te kort vasthouden, ze ervaren problemen in de timing bij verschillende spellen.

“Hoe vond u het werken met de Wii_{tm}, waren er moeilijkheden?

Ja met het indrukken van de knoppen hè..

Wat was daar zo moeilijk aan dan?

Ja, met het indrukken en dan los laten.

Dus vooral de timing was lastig?

Ja, vooral de timing ja.”

- De helft van deelnemers aan de interviews geven aan dat ze liever Nederlandse taal op de Wii_{tm} hadden dan de huidige Engelse taal.

“Wat kan er verbeterd worden om het spelplezier te vergroten?

Dat is moeilijk.

Dus u kunt hier niets over zeggen?

Eigenlijk moet het menu Nederlandstalig”

- Enkele van de onderzochte personen die deel hebben genomen aan de interviews geven aan dat ze begeleiding noodzakelijk vinden tijdens het spelen op de Wii_{tm}.

“Kunt u aangeven of er begeleiding nodig is tijdens het spelen met de Wii_{tm}?

Ja,

Is die ook nodig als u nog een paar keer heeft geoefend?

Ja, is altijd makkelijk als iemand kan sturen.”

(Tabel 14 verwerking interview topic 4)

	Interview 1	Interview 2	Interview 3	Interview 4	Interview 5	Interview 6
Topic 4 trainbaarheid	Ik heb het van jullie geleerd	Lijkt in het begin heel moeilijk, maar is makkelijker dan ik gedacht had	Ik weet niet hoe ik het moet aansluiten	Ik maak vorderingen	Ik ben beter geworden.	Het ging steeds wat beter
	Ging me goed af		Ik weet met welke knoppen ik moet werken	Het is belangrijk dat je er een beetje in thuis komt.	Het gaat wat gemakkelijker en dat is dan ook leuker	Ik heb de hoogste score gehaald bij kegelen
	Eerste keren wel begeleiding nodig	Het spelen van de spellen kan ik zelf, maar ik weet nog niet hoe ik het op de televisie moet aanzetten	Ik weet nu hoe ik iemand moet neerslaan bij boksen.	Hoe vaker je het doet, hoe makkelijker het gaat	In het begin wel begeleiding, naderhand alleen denk ik	Begeleiding is wel nodig, het is handig dat iemand erbij is die je kan sturen.
	Denk het na een tijdje wel alleen te kunnen, ook het menu bedienen	Het is duidelijk uitgelegd	Ik hou de knop soms nog te lang vast	Foefjes leren kennen		
			Ga soms te veel op in het spel en vergeet dan een hoop andere zaken	De Wii moet klaar staan om gelijk te beginnen bij de spellen		
				Zonder het instellen van het menu kan ik het zelfstandig.		

- Vijf van de zes onderzochte personen geven aan dat ze vorderingen maken of beter zijn geworden in de loop van de tijd. Één van de zes geeft aan dat het spelen op de Wii_{tm} hem of haar goed af ging.
- Drie van de zes onderzochte personen geven aan het installeren van de Wii_{tm} of het installeren van het menu nog een probleem te vinden.

- Het merendeel van de onderzochte personen die hebben deelgenomen aan de interviews geven aan dat ze vorderingen hebben gemaakt in de loop van de tijd.

“Hoe vaker je het doet hoe makkelijker het gaat, je moet de foefjes leren kennen met gooien enzo.”

- De helft van de onderzochte personen die hebben deelgenomen aan de interviews geven aan dat ze het installeren van de Wii_{tm} en of het installeren van het menu van de Wii_{tm} nog een probleem vinden, ook na herhaaldelijk oefenen.

*“Kunt u iets vertellen over de vorderingen die u heeft gemaakt na trainen op de Wii_{tm}?
Vorderingen?*

Hoe u het spel moet spelen. Bent u wel vooruit gegaan?

Ik weet niet hoe ik hem moet aansluiten.”

(Tabel 15 verwerking interview topic 5)

	Interview 1	Interview 2	Interview 3	Interview 4	Interview 5	Interview 6
Topic 5 interventie	Ik vond het goed om uitleg te krijgen tijdens de presentatie en tijdens het spelen op de Wii.	Het werken op de Wii was goed en leuk Het competitie gevoel maakt het leuker Ik vind dat we goed begeleid zijn, het is allemaal duidelijk uitgelegd Het was prettig met jullie te werken Het ging sportief Alles liep heel soepel	Ik vond het werken op de Wii sjiek	Het was duidelijk en goed uitgelegd allemaal Na de presentatie is het duidelijker geworden wat de Wii is Ik denk dat er veel ouderen tegen opzien, het is niks voor ons zeggen ze dan en we zijn te oud Ik vind het interessant Lijkt me leuk het vaker te doen bijvoorbeeld met de kleinzoon	Ik kan er niet veel over vertellen. Vond het fijn en leuk Ging allemaal goed,	Ik vond niks aan de presentatie, niet duidelijk genoeg, grote scherm zag je niets, op de televisie veel te klein en niet goed te verstaan. De begeleiding tijdens het werken op de Wii was goed, dat was duidelijk. Ik vergeet zoveel Het is makkelijker om het zelf te doen dan om het te horen van een ander.

- Vier van de zes deelnemers geven aan dat ze een goede uitleg/ begeleiding hebben gekregen
- Vier van de zes deelnemers geven aan dat ze het leuk/ interessant vonden om met de Wii_{tm} te werken
- Drie van de zes geven aan de presentatie als prettig te hebben ervaren of zelfs als motiverend, één van de zes vond totaal niks aan de presentatie.

- Het merendeel van de onderzochte personen die hebben deelgenomen aan de interviews geven aan dat ze een goede uitleg en een goede begeleiding hebben gekregen tijdens het spelen op de Wii_{tm}.

“Ik vind dat we goed begeleid zijn geworden. Het was prettig met jullie te werken. Het ging sportief. Het liep heel soepel. Heb me daar neergezet en het is heel leuk gegaan. En was niet zo gestrest als oudere vrouw van negenenzeventig jaar tussen twee jongere jongens.”

- Het merendeel van de onderzochte personen die hebben deelgenomen aan de interviews geven aan dat ze het werken met de Wii_{tm} als leuk en interessant hebben ervaren.

“Vind het interessant, ik ga dit ook vaker doen met de kleinzoon als de verbouwing achter de rug is.”

- De helft van de onderzochte personen die hebben deelgenomen aan de interviews geven aan dat ze de presentatie als waardevol hebben ervaren en zelfs zo motiverend om met de Wiitm aan de slag te gaan.

“Kunt u vertellen wat u vond van de presentatie over de Wiitm?

Ik vond dat sjiek, ik denk daar moet je bij zijn. Dat ga je uitproberen.

Heeft dat u gemotiveerd om mee te doen?

Jazeker.’’

(Tabel 16 verwerking interview topic 6)

	Interview 1	Interview 2	Interview 3	Interview 4	Interview 5	Interview 6
Topic 6 Overige opmerkingen	nog te weinig, gedaan om hier iets over te zeggen.	<i>Geen opmerkingen</i>	<i>Geen opmerkingen</i>	<i>Geen opmerkingen</i>	<i>Geen opmerkingen</i>	<i>Geen opmerkingen</i>

Er waren geen noemenswaardige uitspraken bij het hoofdstuk *overige opmerkingen*.

(Tabel 17 verwerking interview geen interesse)

	Interview GI1	Interview GI2	Interview GI3			
Geen interesse	Ik ben te oud Als ik jonger was dan had ik meteen interesse. Op mijn leeftijd, heeft het geen doel meer. Voor ik snap hoe het gaat lig ik misschien wel op het kerkhof.	het spelen van de spellen is te druk voor me, vijftien minuten fietsen is meer dan genoeg voor mij Dat heeft er niets mee te maken. Ik heb er gewoon geen behoefte aan. Ik vind het goed dat de mogelijkheid word geboden.	Omdat het te druk is voor mij, dat is iets voor jongeren			

- Van de drie ondervraagde ouderen die geen interesse hadden geven er twee aan dat het meer iets voor jongeren is, één persoon vindt dit niet relevant.
- Twee personen geven aan dat het spelen met de Wii_{tm} te druk is.
- Één persoon geeft aan dat men indien men jonger was wel interesse zou hebben en dat nu de tijd om het goed onder de knie te krijgen waarschijnlijk te kort is.

4 Conclusie

De Wii_{tm} is een nieuwe en innovatieve vorm van bewegen. Deze zal in de toekomst al dan niet in zijn huidige vorm een plek gaan innemen in het bewegen van de mensen. Excergaming is een relatief nieuwe vorm van bewegen die pas in de kinderschoenen staat. De ontwikkelingen op dit terrein volgen elkaar snel op. Momenteel zijn er nieuwere vormen van excergaming, waarbij zelfs geen controller meer nodig is om de beweging naar het scherm te vertalen.

Voor de huidige generatie ouderen lijkt dit soort vorm van bewegen op het eerste gezicht misschien een brug te ver. Op basis van dit onderzoek mag geconcludeerd worden dat met de juiste begeleiding de oudere middels de Wii_{tm} een extra toevoeging op bewegen krijgen aangeboden. Een meerderheid van de deelnemers tijdens dit onderzoek gaf aan dat er op een goede manier uitleg en begeleiding is geboden door de onderzoekers.

Verder heeft dit onderzoek aangetoond dat de deelnemers een groei lieten zien op de vragenlijsten, zowel op de fase inzicht, oriëntatie als acceptatie. Deze groei kan worden bekrachtigd door de interviewresultaten. Hieruit mag dus geconcludeerd worden dat er een verandering van gedrag ten aanzien van de ouderen kan worden teweeggebracht als ouderen de mogelijkheid krijgen om de Wii_{tm} op een juiste manier te leren kennen.

De deelnemers zelf lieten ook een groei zien in de loop van de tijd. Men werd beter in het gebruik van de Wii_{tm} en het ging ze steeds makkelijker af. Dit kwam zowel tijdens de interviews, de observaties en de vragenlijsten duidelijk naar voren. Vooral het spelplezier staat hierin centraal. Hoe leuker men het vond, hoe meer men wilde spelen en hoe beter men werd. Een ander belangrijk gegeven uit dit onderzoek is dat de onderzochte personen het prefereren wekelijks of één maal per twee weken in groepsverband met de Wii_{tm} te werken. Vooral de spellen die voor de onderzochte meer bekend waren zoals bowling waren zeer populair. Op het gebied van veiligheid mag geconcludeerd worden dat er bij een aantal onderzochte personen lichte klachten naar voren zijn gekomen tijdens het gebruik van de Wii_{tm}. Of het spelen op de Wii_{tm} hier een essentiële rol heeft gespeeld is zeer de vraag. Het gehele onderzoek stond in het teken van vrije keuzes voor de deelnemers. Enkele deelnemers waren rolstoelgebonden, echter ook al was er de mogelijkheid tot staan, prefereerden deze deelnemers zittend met de Wii_{tm} te werken.

Uit dit onderzoek kan geconcludeerd worden dat ouderen zeker niet negatief staan ten opzichte van de Wii_{tm}, maar dat de manier van aanbieden hierbij van wezenlijk belang is.

5 Discussie

5.1 Populatie

Het doel van dit onderzoek was om door middel van informatie verstrekken en het actief spelen met de Wiitm meer draagvlak te creëren bij de ouderen binnen Sevagram om eventueel zelfstandig met de Wiitm aan de slag te gaan. Door te onderzoeken in welke fase de deelnemers zich bevinden binnen het model van Grol is er getracht een basis te leggen voor een succesvolle



Afbeelding 3: Deelnemers aan de slag met de Nintendo Wii

implementatie.¹⁸ De vertegenwoordigende populatie (afbeelding 3), die hiervoor werd gekozen waren de ouderen binnen de dagopvang Sevagram VKH te Heerlen. Deze groep is een goede afspiegeling van de ouderen binnen de verzorgingstehuizen van Sevagram. De groep bestond uit eenenveertig personen, ieder van hen werd gevraagd om vrijwillig deel te nemen aan het onderzoek. Vooral in het begin zijn de onderzochte personen terughoudend geweest voor de interventie. Naarmate deze langer bezig was en meer deelnemers elkaar hadden zien spelen, kregen zij een grotere bereidheid om deel te nemen. Een opvallend aspect binnen deze populatie was de overschatting tijdens T0. Hier werd aangegeven dat men met de Wiitm kon werken. Zij wisten echter nog niet precies wat de Wiitm inhield en hadden er nog nooit mee gewerkt. Tijdens de interventie werd deze overschatting duidelijk door de intensieve begeleiding die noodzakelijk was. Later werd door een aantal deelnemers aangegeven dat ze in de toekomst zelfstandig met de Wiitm konden werken. Hier mogen volgens de onderzoekers twijfels aan worden gesteld, blijkens de intensieve begeleiding die noodzakelijk is geweest tijdens de interventie.

5.2 Vergelijking

Uit de eerste resultaten kwamen een aantal opmerkelijke bevindingen. Een eerste analyse van de vragenlijsten T0 liet zien dat de onderzochte personen gemiddeld scoren op de vragenlijsten. Waar de onderzoekers er in het begin van uitgingen dat iedereen laag zou scoren, vooral op de fase inzicht en oriëntatie, bleek dat de deelnemers iets hoger scoorden dan verwacht werd. Dit was vreemd, gezien het feit dat de deelnemers nog geen of heel weinig ervaring met de Wii_{tm} hadden. Een latere analyse van de T1 lijst toonde echter wel aan dat iedere deelnemer over alle fases een stijging liet zien.

Zelfs op het gebied, behoud van verandering toonden de deelnemers een stijging ten opzichte van de T0 lijst. De stijging in deze fase kan verklaard worden door het feit dat ouderen door de nieuwe informatievoorziening de conclusie trekken dat de Wii_{tm} in het beleid van Sevagram is opgenomen. Op deze vraag (bijlage 5) scoren de deelnemers namelijk hoog.

Zoals in de inleiding naar voren is gekomen bleek dat er recent een hoop literatuur ten aanzien van de Wii_{tm} is verschenen. Echter heeft er geen onderzoek plaatsgevonden op het gebied van gedragsverandering en of op gebied van acceptatievergroting bij de doelgroep ouderen. Hierdoor is vergelijking op dit gebied niet mogelijk.

Na de eerste interventie (I1 de presentatie) waren de reacties erg gemengd. Waar één patiënt enthousiast riep: ‘‘Nu kan ik dus eindelijk weer eens kegelen, ik was vroeger kampioen van Limburg, maar nu is het echte kegelen te zwaar voor me’’ zei een ander patiënt weer: ‘‘het spelen van de spellen is te druk voor me, ik heb een goedaardige hersentumor gehad en bewegen doe ik al bij de fysiotherapeut, vijftien minuten fietsen is meer dan genoeg voor mij’’ Dit was ook een beetje de trend die tijdens de eerste sessies aanwezig was. Eén gedeelte was direct enthousiast en een ander gedeelte van de populatie was zeer terughoudend. Wat opviel was dat als het tijdens de interventie rustig was, het makkelijker was om mensen te laten meedoen dan wanneer er veel mensen in de ruimte waren. Aan de andere kant was het wel zo dat zien spelen vaak ook deed spelen. Zeker als het om groepssessies ging. Als twee deelnemers aan het spelen waren, was het zo dat andere deelnemers eerder bereid om aan te schuiven dan wanneer de deelnemers gevraagd werden om alleen deel te nemen.

Als je de interviews gaat vergelijken met de vragenlijsten valt op dat de deelnemers die in de vragenlijsten laag scoren niet perse negatief ten opzichte van de Wii_{tm} staan. Ook viel op dat enkele personen die geen interesse hadden om aan de interventie deel te nemen wel interesse hadden in het gebruik van de Wii_{tm}. Het is zo dat van de zes personen die geen interesse hadden in de actieve interventie (spelen op de Wii_{tm}), maar wel deel hebben genomen aan de presentatie (I1), er drie een stijging laten zien op de fases acceptatie, verandering en behoud van verandering. Het geniet de voorkeur dat er extra onderzoek wordt gedaan naar de reden waarom deze personen hier hoger scoren.

Op basis van alle beschikbare gegevens kan er gesteld worden dat er bij de deelnemers meer acceptatie is na het volgen van de interventie. De interventie heeft het niveau van inzicht, oriëntatie en acceptatie verhoogd. Over de gehele lijn genomen laten de deelnemers op alle fases een stijging zien na geheel of gedeeltelijk aan de interventie te hebben deelgenomen. Uit de gegevens van de interviews mag geconcludeerd worden dat de ouderen openstaan om met de Wii_{tm} te werken. Wat nagenoeg alle ouderen aangaven was dat het spelen in groepsverband grote meerwaarde heeft ten opzichten van het individueel spelen.

Hoewel er zeker meer onderzoek behoeft naar het daadwerkelijke effect van de training met de Wii_{tm} is het in ieder geval zo dat de patiënten een leuke manier van bewegen wordt geboden.

Waarbij voor veel mensen het feit dat ze alleen al weer eens konden kegelen een grote positieve factor en ervaring was. Door het geven van een actieve interventie aan de ouderen veranderd hun positie in het model van Grol. Door het geven van informatie en actief begeleid spelen vergroot de kennis en acceptatie van de ouderen en hiermee de kans op een succesvolle implementatie van de Wii_{tm} binnen verzorgingstehuizen.

5.3 Sterkte | zwakte analyse

Tijdens dit onderzoek is er gebruik gemaakt van een vragenlijst t.a.v. gedragsverandering van Beurskens en Stevens, deze is als voor- en nameting gebruikt¹⁹.

Deze lijst is primair niet ontwikkeld voor het meten van veranderingen, deze is slecht gebruikt voor zelfanalyse van de deelnemers in het onderzoek van Beurskens en Stevens¹⁹. Hierdoor kunnen de onderzoekers dus geen uitspraak doen over de validiteit en betrouwbaarheid van deze lijsten. Wel waren de lijsten interessant om de verandering in de loop van de tijd te monitoren. Hierdoor kun je wel degelijk informatie vergaren over de veranderingen en verschuivingen die hebben plaatsgevonden.

De afname van de vragenlijsten is door personeel van de dagbehandeling binnen Sevagram uitgevoerd. Op deze manier is getracht de geloofwaardigheid van de resultaten te garanderen. Doordat de vragenlijsten door dezelfde personen zijn afgenomen. Bij instructies over de vragenlijst is vermeld dat bij de T0 en T1 meting de deelnemers niet van informatie voorzien dienden te worden tijdens het invullen. In de praktijk bleek dit niet haalbaar en vooral bij het invullen van de T0 lijst werd de deelnemers enige hulp geboden. De vraag is nu echter hoeveel meer stijging deze personen zouden hebben gehad op de verschillende fases als zij helemaal geen hulp hadden gekregen bij het invullen.

Verder is er gekozen voor semigestructureerde topicinterviews. De topics uit deze interviews zijn vooraf vastgelegd. De topics zijn uit observaties, vooronderzoek en middels overleg met professionals uit het werkveld naar voren gekomen. Er is dus geen gebruik gemaakt van een bestaande topiclijst waardoor de topics zelf niet op validiteit en betrouwbaarheid zijn getest

Het gebruik van een semigestructureerd interview waarborgt, naast de validiteit, ook de betrouwbaarheid van de resultaten, het gebruik van semigestructureerde interviews garandeert immers dat alle deelnemers dezelfde vragen krijgen. Het semigestructureerde aspect van het interview staat echter genoeg ruimte toe om af te wijken van de volgorde van vragen, en in te gaan op nieuwe aspecten, waardoor er een natuurlijk verloop van het interview ontstaat. Desondanks roept het gebruik van semigestructureerde interviews vragen op. Bijvoorbeeld de vraag of er bij het gebruik van een interview met veel vastgelegde topics nog wel sprake is van een kwalitatief onderzoek. Er moet inderdaad gezegd worden dat een aantal topics uit het interview sterk richting kwantitatief onderzoek neigen.

Aan de andere kan moet gezegd worden dat in het interview topics zijn opgenomen die specifiek gericht zijn op veiligheid, beleving, omgaan met techniek, trainbaarheid en de interventie van de onderzoekers tijdens het gebruik van de Wii_{tm} spelcomputer.

Onderwerpen die kenmerkend zijn voor kwalitatief onderzoek.

Naast het waarborgen van de validiteit is er in dit onderzoek ook veel aandacht besteed aan het garanderen van de betrouwbaarheid van de resultaten. Een van de procedures hiervoor was het blijven werven van kandidaten tot verzadiging optrad. Verwacht werd dat verzadiging zou optreden tussen de acht en tien interviews. Door onder andere een laag aantal beschikbare deelnemers zijn er echter in totaal zes interviews afgenomen. Toch kwamen uit de laatste twee interviews weinig nieuwe antwoorden naar voren en mag er dus voorzichtig geconcludeerd worden dat de mate van verzadiging van resultaten vrij hoog is.

Bij de afname van de interviews zijn de onderzoekers zelf te werk gesteld. Hierdoor konden de onderzoekers zelf doorvragen waar nodig, waardoor de informatie uit de interviews meer volledig was, dan als dit door een extern persoon werd gedaan. Daarnaast verhoogde het opnemen van de interviews op geluidstape de plausibiliteit van de resultaten. Ook het inschakelen van een derde beoordelaar, wanneer er geen overeenstemming bereikt werd bij het coderen van de interviews, garandeert de betrouwbaarheid van de resultaten.

De vragenlijsten en interviews zijn beperkt met elkaar te vergelijken, omdat er verschillende topics en vragen zijn gebruikt om aan informatie te komen. Het voordeel is dat hierdoor meer informatie naar voren gekomen is en er zodoende minder sprake is van dubbele of overbodige informatie.

5.4 Beantwoording van de vraagstelling

Leidt het verstrekken van informatie, het begeleid spelen op de Wii_{tm} tot een grotere acceptatie en verandering van gedrag bij het gebruik van de Wii_{tm} bij de bewoners van de dagbehandeling Sevagram VKH met weinig tot geen ervaring met de Wii_{tm}?

Het antwoord op deze vraag is ja. Het vergroten van de kennis en de kunde bij de deelnemers heeft er toe geleid dat tweederde van de onderzoekspopulatie een groei laat zien over de fases acceptatie en verandering. De interviews bevestigen dit. De interviews tonen onder andere aan dat alle geïnterviewden minimaal een keer per twee weken met de Wii_{tm} aan de slag willen gaan. Dat zij dit wel in groepsverband willen. Het merendeel van de ouderen is enthousiast over de Wii_{tm}. Alle geïnterviewden geven hierbij aan dat ze vorderingen hebben gemaakt in de loop van de tijd of dat het spelen hun goed afgaat.

5.5 Vervolgonderzoek

Gedurende dit onderzoek zijn ook een aantal nieuwe vragen naar voren gekomen.

De deelnemers gaven aan dat ze het liefst kegelden, omdat ze dit spel van vroeger kennen.

1. Spreekt het ouderen meer aan om spellen te spelen die ze van vroeger kennen?

Omdat de interventie in een relatieve korte tijd heeft plaats gevonden en de ouderen in deze tijd niet geheel zelfstandig kunnen werken is de vraag ontstaan:

2. Kunnen ouderen zelfstandig te werk gaan met de Wii_{tm} na langdurig onder begeleiding te hebben geoefend?

Zijn de mensen die nu 50 jaar zijn (de toekomstige ouderen) geïnteresseerd in het gebruik van de Wii_{tm}. Wat opviel was dat bij de onderzochte populatie van deelnemers enkele personen tussen 55 en 60 jaar waren, welke heel positief ten opzichten van de Wii_{tm} stonden.

3. Staat met het oog op de toekomst de “jonge”oudere meer open voor het gebruik met de Wii_{tm}?

Het gebruik van het balance board is niet mogelijk geweest omdat de ouderen die onderzocht werden veelal rolstoelgebonden waren. Om antwoord op deze vraag te krijgen zou een specifiekere patiëntengroep onderzocht moeten worden.

4. Is het Balance Board zelfstandig te gebruiken?

Het valt op dat deelnemers die niet laag scoren op de vragenlijst niet per se negatief ten opzichte van de Wii_{tm} staan. Dit bleek uit de interviews. Ook kwam naar voren dat personen dit geen interesse hadden in de interventie niet perse negatief ten opzichte van de Wii_{tm}.

5. Wat is de reden dat personen die geen interesse hebben in de interventie met de Wii_{tm} hier toch hoger scoren op de vraag ik heb interesse in de Wii_{tm}?

Verder is er weinig bekend over het werkelijke trainingseffect van de Wii_{tm} Op dit gebied kan er nog een grote slag worden gemaakt.

6. Wat is het daadwerkelijke effect van de training met de Wii_{tm}?

Deelnemers gaven aan tijdens de interventie in enkele gevallen klachten te hebben gehad na het spelen op de Wii_{tm}.

7. Zijn klachten die ouderen ondervinden tijdens het spelen met de Wii_{tm} hieraan gerelateerd?

Met het oog op de toekomst moet er nog veel onderzoek worden gedaan naar de diverse mogelijkheden van de Wii_{tm}. Deze vorm van bewegen zal in de toekomst alleen maar een groter deel gaan uitmaken van de behandelmethoden binnen de zorg.

Samenvattend mag gesteld worden dat de Wii_{tm} een hulpmiddel is dat zeker bij ouderen kan worden toegepast maar dat de manier van aanbieden hierbij een wezenlijke rol in speelt.

Literatuurlijst

1. Verweij A, et al. Bevolking samengevat. Volksgezondheid Toekomst Verkenning, Nationaal Kompas Volksgezondheid. RIVM, 2009 december.
<http://www.nationaalkompas.nl/bevolking/bevolking-samengevat> (maart 2010)
2. Chorus AMJ, et al. Review ouderen en bewegen. Sport en bewegen bij Ouderen. 2007
http://kic.nisb.nl/docs/KIC070424_factsheet_ouderen_en_bewegen.pdf (maart 2010)
3. De Greef, M. et al., Het effect van het programma 'Bewegen en Gezondheid' op fitheid en zelfredzaamheid van kwetsbare ouderen in verzorgingshuizen., Nederlands Tijdschrift voor fysiotherapie 2006
4. Meijberg L, et al. Onderwijs Leert., Serious Gaming & E-L, 2009.
<http://www.gamedesignanddevelopment.nl/wp-content/uploads/2009/08/onderwijs-leert-serious-gaming-e-learning.pdf> (april 2010)
5. Deutsch JE, et al. Use of a Low-Cost, Commercially Available Gaming Console (Wii) for Rehabilitation of an Adolescent With Cerebral Palsy. Physical Therapy 2008, October, volume 88 Number 10
6. Kemper HGC, et al. Consensus over de Nederlandse Norm voor Gezond Bewegen. Tijdschr Soc Gezondheidsz 2000; 78: 180-183
7. Jonkhout, N, et al. Wii fysio : Is het energieverbruik en de trainingsintensiteit van een 30 minuten durend trainingsprogramma bij aerobische- en spierkrachtoefeningen op de Wii fit hoog genoeg om aan de gezondheidsnorm van de NNGB en het ACSM te voldoen? Scriptie HS Zuyd 2008.
8. Herz, B, et al., Occupational Therapists Use Wii For Parkinson's Study. ScienceDaily, 2008, April.
9. Mey M, et al., Die Anwendbarkeit der Wii™-Konsole in der Praxis und erste Hinweise auf die Verbesserung des Gleichgewichtes bei Parkinson Patienten. Scriptie hszuyd, 2009
10. Fitzgerald D, et al. Effects of a Wobble Board-Based Therapeutic Exergaming System for Balance Training on Dynamic Postural Stability and Intrinsic Motivation Levels Journal of orthopedic and sports physical therapy, 2010, Januari,
11. Sparks D, et al. Wii have a problem: A review of self-reported Wii related injuries., Informatics in Primary Care., 2009, Mei Number 1, pag. 55-57(3),
12. Herz B. et al, Nintendo Wii May Enhance Parkinson's Treatment. ScienceDaily, 2009 Juni, <http://www.sciencedaily.com/releases/2009/06/090611120744.htm> (2010 maart)
13. Saposnik G, et al. Effectiveness of Virtual Reality Exercises in Stroke Rehabilitation., International Journal Stroke., 2010 Feb, pag. 47-51,

14. Shih CH, et al. Assisting people with multiple disabilities actively correct abnormal standing posture with a Nintendo Wii Balance Board through controlling environmental stimulation. *Res Dev Disabil.* 2010 April.
15. Nitz JC, et al. Is the Wii Fit a new-generation tool for improving balance, health and well-being?, *Climacteric*, 2009 Nov
16. Butler DP et al. Wii-habilitation: Is there a role in trauma?, *Injury*, 2010 April.
17. Rosenberg D, et al. Exergames for subsyndromal depression in older adults: a pilot study of a novel intervention., *American Journal of Geriatric Psychiatry*, 2010, Maart
18. Grol, R. et al., *Implementatie, Effectieve verbetering van de patiëntenzorg*, Elsevier gezondheidszorg, Maarsen, 2006
19. Stevens JGA, et al. Bevorderen van het gebruik van meetinstrumenten PSK en 6-MWT in de eerstelijns fysiotherapiepraktijk, 2008 maart
20. Baarda DB, et al. *Basisboek Kwalitatief onderzoek. Handleiding voor het opzetten en uitvoeren van kwalitatief onderzoek.* Wolters-Noordhoff Groningen/Houten, 2005
21. Baarda, DB, et al. *Methoden en technieken ; Basisboek : handleiding voor het opzetten en uitvoeren van kwantitatief onderzoek.* Groningen: Wolters-Noordhoff, 2006
22. Baarda, DB, et al. *Interviewen ; handleiding voor het voorbereiden en afnemen van interviews.* Groningen: Wolters-Noordhoff, 2007

Bijlage 1 Vragenlijst Wii_{tm} t.a.v. gedragsverandering



Vragen over het gebruik van de Wii_{tm}.

Naam:

Geb. Datum:

.....

.....

Fase oriëntatie

		Ik ben het hier geheel mee oneens	Ik ben het hier mee oneens	Ik twijfel hierover	Ik ben het hier mee eens	Ik ben het hier geheel mee eens
1.	Ik ben geïnteresseerd in het gebruik van de Wii _{tm} .					
2.	Ik weet waar ik de Wii _{tm} kan vinden.					
3.	Ik heb de Wii _{tm} tot mijn beschikking.					

Fase inzicht

		Ik ben het hier geheel mee oneens	Ik ben het hier mee oneens	Ik twijfel hierover	Ik ben het hier mee eens	Ik ben het hier geheel mee eens
4.	Ik ben in staat om de Wii _{tm.} aan te zetten.					
5.	Ik ben in staat de Wii _{tm.} zelfstandig te gebruiken.					
6.	Ik weet hoe ik spelen op de Wii _{tm.} kan spelen.					
7.	Ik vind dat de Wii _{tm.} een positieve manier van bewegen is.					
8.	Ik vind dat het gebruik van de Wii _{tm.} voldoende mogelijkheden biedt tot bewegen.					
9.	Ik ben in staat de Wii _{tm.} op een veilige manier te gebruiken.					

Fase acceptatie

		Ik ben het hier geheel mee oneens	Ik ben het hier mee oneens	Ik twijfel hierover	Ik ben het hier mee eens	Ik ben het hier geheel mee eens
10.	Ik vind dat het gebruik van de Wii tm . een bijdrage levert aan de kwaliteit van de zorgverlening binnen Sevagram.					
11.	Ik vind dat het gebruik van de Wii tm . een onderdeel moet zijn tijdens mijn dagelijks activiteiten binnen Sevagram.					
12.	Ik vind dat het werken met de Wii tm . een zinvolle bijdrage levert aan mijn dagindeling.					
13.	Ik sta positief tegen het gebruik van de Wii tm . binnen ouderenzorg Sevagram.					
14.	Het gebruik van de Wii tm . geeft mij voldoende ruimte om gedurende langere tijd plezier in bewegen te hebben.					
15.	Ik heb voldoende tijd om met de Wii tm . te kunnen werken.					
16.	Er is binnen Sevagram voldoende tijd om mij te begeleiden tijdens het spelen op de Wii tm .					
17.	Ik wil graag (meer) gebruik gaan maken van de Wii tm .					

Fase verandering

		Ik ben het hier geheel mee oneens	Ik ben het hier mee oneens	Ik twijfel hierover	Ik ben het hier mee eens	Ik ben het hier geheel mee eens
18.	Ik gebruik de Wii _{tm} dagelijks.					
19.	Ik heb ervaren dat de Wii een meerwaarde t.o.v. mijn dagelijks beweging heeft.					
20.	Binnen Sevagram zijn er voldoende mogelijkheden om op de Wii _{tm} te spelen					
21.	Personeel binnen Sevagram helpt mij met het gebruik van de Wii _{tm} .					

Fase behoud van verandering

		Ik ben het hier geheel mee oneens	Ik ben het hier mee oneens	Ik twijfel hierover	Ik ben het hier mee eens	Ik ben het hier geheel mee eens
22.	Het gebruik van de Wii _{tm} is een vastonderdeel in mijn dag / of weekindeling					
23.	Ik heb routine in het gebruik van de Wii _{tm} .					
24.	Het gebruik van de Wii _{tm} is opgenomen in het beleid van Sevagram					

Bijlage 2 Deelnemersverklaring



Heerlen, maart 2010

Geachte heer/mevrouw,

Via deze weg willen wij u vragen om deel te nemen aan een project waarbij het gebruik van de spelcomputer Wiitm centraal staat.

Voordat u besluit of u aan het project wilt deelnemen is het belangrijk dat u weet waarom dit project wordt gedaan en wat deelname inhoudt. In deze informatie brief leest u meer hierover. Leest u daarom de onderstaande informatie zorgvuldig door en aarzelt u niet om vragen te stellen als iets u niet helemaal duidelijk is.

Mocht u na het lezen van deze informatie nog vragen hebben dan kunt u deze stellen aan de project uitvoerders. Hun namen staan vermeld aan het einde van deze informatie.

Uw beslissing deel te nemen aan dit project is vrijwillig. Indien u besluit niet deel te nemen aan dit project dan zal dit geen enkele invloed voor u hebben.

Waarom ben ik gevraagd deel te nemen aan dit project?

Uw behandelend fysiotherapeut of begeleider van de dagbehandeling is op basis van de in het protocol gestelde eisen tot de conclusie gekomen dat u wellicht deel zou kunnen nemen aan dit onderzoek. Ook heeft u enkele dagen geleden een vragenlijst ingevuld omtrent u kennis en gebruik van de Wiitm. Er zullen in totaal 10 personen deelnemen aan dit project.

Wat houdt dit project in?

Tijdens dit project is u gevraagd een vragenlijst in te vullen. Via deze lijst kunnen de onderzoekers een beeld krijgen over de kennis en gebruik dat u heeft omtrent de Wiitm. Ook wanneer u niet bekend bent met de Wiitm is het van belang deze vragenlijst in te vullen. Na het inventariseren van deze informatie zal een volgende stap worden genomen, een voorbeeld hiervan is:

Als uitkomst van de vragenlijst kunnen de onderzoekers concluderen dat u nog nooit van de Wiitm heeft gehoord. Wij (onderzoekers) zullen er dan voor zorgen dat deze informatie u wordt aangereikt. Ander voorbeeld: u kent de Wiitm al, maar heeft u er nog nooit mee gewerkt, dan zal er onder begeleiding praktisch met de Wiitm worden gewerkt. Hierna wordt u verzocht deel te nemen aan een interview. Deze informatie zal ons een beeld geven over hoe de Wiitm binnen Sevagram het best kan worden toegepast.

Wil ik nog iets weten?

Nadat u deze informatie hebt gelezen krijgt u de gelegenheid om uw eventuele verdere vragen aan uw begeleider van de dagbehandeling of projectuitvoerders te stellen. Wanneer u vervolgens voldoende bedenktijd heeft gehad wordt u gevraagd te beslissen over deelname aan dit onderzoek. Indien u toestemming geeft, dient u de bijgevoegde verklaring te ondertekenen. Deze verklaring zal door de projectuitvoerders worden bewaard. U krijgt zelf een kopie hiervan. Mocht u vóór of tijdens deelname aan het onderzoek nog vragen hebben, dan kunt u deze richten aan:

Projectuitvoerders: Bart Curfs en Michel Rijkx *fysiotherapeuten i.o.*

Verklaring van de patiënt

Ik heb de informatie hierbij gelezen en begrepen en heb voldoende tijd gehad om mijn deelname te overwegen en eventuele vragen te stellen.

Ik weet dat mijn deelname aan dit project volledig vrijwillig is.

Ik begrijp dat in het kader van dit project mijn persoonsgegevens zullen worden verwerkt op vertrouwelijke wijze en niet gepubliceerd worden.

Ik geef toestemming tot het verzamelen, verwerken en gebruiken van mijn medische gegevens zoals beschreven in de patiënteninformatie.

Ik kan gedurende het volledige traject van het project mij terug trekken voor deelname.

Ik geef hierbij mijn toestemming tot deelname aan het project.

Vul zelf uw persoonsgegevens en de datum in, en onderteken dit document.

Naam patiënt: _____ Geslacht: m/v *
Adres: _____
Telefoonnummer: _____
Geboorte datum: _____

Handtekening

Datum ondertekening

*omcirkel wat voor u van toepassing is

Verklaring begeleider dagbehandeling

Ik, ondergetekende, verklaar het project volledig te hebben uitgelegd aan bovengenoemde patiënt en verklaar dat deze vrijwillig heeft toegestemd tot deelname aan het project.

Naam begeleider: _____

Handtekening

Datum ondertekening

Eén exemplaar van deze patiënteninformatie is voor de patiënt, het andere voor de projectuitvoerders.

Bijlage 3 Topiclijst voor de interviews

Opening:

Wat is de bedoeling van dit interview, opleiding fysiotherapie, privacy en bedanken voor de bereidheid.

Topic 1: veiligheid

1.1 Kunt u vertellen of er tijdens het spelen op de Wii_{tm} de veiligheid in het gedrang was in wat voor een manier dan ook?

1.2 Heeft u uw evenwicht wel eens verloren tijdens het spelen op de Wii_{tm}?

1.3 Heeft u blessures en of andere klachten (b.v. overbelasting) opgelopen door het gebruik van de Wii_{tm}?

Topic 2: beleving

2.1 Kunt u vertellen hoe u het ervaren heeft om met de Wii_{tm} te werken

2.2 Wat kan er verbeterd worden om het spelplezier te vergroten?

2.3 Wat vindt u van de spellen van de Wii_{tm} sport, was er een spel dat leuker was dan de rest en waarom was dat zo?

2.4 Zou u de Wii_{tm} als activiteit willen hebben binnen Sevagram. Zoja, in welke hoeveelheden zou dat moeten zijn?

Topic 3: omgaan met techniek

3.1 Hoe vond u het werken met de Wii_{tm}, waren er moeilijkheden?

3.2 Wat kunt u iets vertellen over het gebruik van het menu?

3.3 Wist u na het spelen met de Wii_{tm} precies wat u moest doen en wanneer?

3.4 Kunt u aangeven hoe het werken met de controller(s) was, moeilijkheden?

Topic 4: trainbaarheid

4.1 Kunt u iets vertellen over de vorderingen die u heeft gemaakt na trainen op de Wii_{tm}?

4.2 Kunt u aangeven of er begeleiding nodig tijdens het spelen met de Wii_{tm}?

Topic 5: eigen interventie

5.1 Kunt u vertellen wat u vond van de presentatie over de Wii_{tm}?

5.2 Hoe heeft u de begeleiding ervaren tijdens het spelen op de Wii_{tm}?

5.3 Zijn er hier nog verbeterpunten of zijn er zaken die u graag anders had gezien?

Topic 6: overige opmerkingen en/ of vragen

6.1 Heeft u nog opmerkingen of vragen omtrent de Wii_{tm}?

Afronding:

Bedanken voor tijd. Vragen of persoon nog vragen of opmerkingen heeft.

Zijn er nog dingen zijn die hij of zij nog wil vertellen, zijn er nog dingen die ontbreken dat de geïnterviewde nog terecht kan.

Bijlage 4 Uitwerking interviews

Interview 1 P8

Opening: Wat is de bedoeling van dit interview, opleiding fysiotherapie, privacy en bedanken voor de bereidheid.

Topic 1: beleving

1.1 Kunt u vertellen hoe u het ervaren heeft om met de Wiitm te werken

P: Ja wat heb ik daar voor een ervaring mee gehad. Ik heb met jullie ermee gespeeld en dat is eigenlijk alles hè.

I: Hoe vond u dat.

P: tja om jou de waarheid te vertellen, alleen vond ik er niets aan. Met een man of twee drie is het leuker. Dat is mijn ervaring.

I: dat horen we van meerderen....

P: dat er meer spanning inzit.

I: ok duidelijk antwoord

P: tja en ik had de kleinzoon wel eens voor de tv zien staan dat ik dacht van wat is die raar aan het doen. Die jonge is beklopt. Waarop hij zei ik ben aan het boksen oma.

I: we hebben veel gekegeld. Waarom heeft u boksen niet gekozen?

P: Dat had ik voor de eerste keer hier bij jullie gezien.

1.2 Wat kan er verbeterd worden om het spelplezier te vergroten?

P: Met een twee of drie man is veel leuker. Ik weet niet met hoeveel man je dit kan spelen.

I: met maximaal vier

P: Met twee of drie was er al spanning in

1.3 Wat vindt u van de spellen van de Wiitm sport, was er een spel dat leuker was dan de rest en waarom was dat zo?

P: Als ik het maar kan met de arm. Ik heb 2 schouder protheses, rechts gaat goed maar links erg slecht.

I: welke spellen spreken u meer aan.

P: Om dat ik het zelf vroeger nooit gedaan heb kan ik daar niet goed over oordelen.

I: Maar het is niet dat u zegt van een van deze spellen spreek mij meer aan.

P: Als je met meer man kan doen dan spreekt het meer aan. Kegelen vind ik nu het leukst, maar boksen zou ik niet doen dat is voor jongeren. Maar wat honkbal is heb ik geen idee van.

1.4 Zou u de Wiitm als activiteit willen hebben binnen Sevagram. Zoja, in welke hoeveelheden zou dat moeten zijn?

P: Ja als het samen gedaan wordt. Je gaat het niet doen als er van hier geen toestemming wordt gegeven.

I: Denkt u dat er interesse voor is

P: Ik denk dat mannen er meer interesse in hebben als vrouwen.

I: ja denkt u dat?

P: ja,

I: Is het zo dat de mannen minder activiteiten hebben als de vrouwen?

P: ja dat vind ik van wel. Vrouwen hebben handwerken en koken, mannen doen daar niet vaak aan mee behalve Dhr. die doet aan heel veel mee andere zie je heel weinig

I: zou u aan de activiteit mee doen

P; Ja dan zou ik wel mee doen. Want dat is toch geen verplichting he?
I: nee, nee, hoe vaak zou u dat willen doen
P; een keer in de week moet toch kunnen, zo ver ik met de schouder kan wil ik mee doen.
I: denkt u dat het voordeel heeft om te bewegen met de wii
P; Hoe meer je kan bewegen dat zal zeker niet slecht zijn.

Topic 2: veiligheid

2.1 Kunt u vertellen of er tijdens het spelen op de Wiitm de veiligheid in het gedrang was in wat voor een manier dan ook?

P: Waarom zal het onveilig zijn?
I: U heeft het zittend gedaan we hebben iedereen de keuze gelaten staan of zitten. Er zijn mensen die zich wel eens gestoten hebben aan de stoel. Heeft u dat ook gehad?
P: Nee, ik kan niet zolang staan. Ik heb mij niet gestoten maar dan kan je altijd nog een stoel zonder leuning nemen zoals die daar. Dat is misschien handiger.
I; dat is een goed idee van u, dat zal zeker voor een aantal mensen willen helpen.

2.2 Heeft u uw evenwicht wel eens verloren tijdens het spelen op de Wiitm?

P: nee,
I: Toen we hier naar toe liepen zei u dat een boek lezen maar een kwartier gaat omdat u dat te druk is. Heeft u daar tijdens het spelen met de wii ook last van gehad, of bent u wel eens duizelig geweest tijdens het spelen?
P: kijken heb ik wel eens moeite mee
I: hoe lang kan u dit doen, op de Wii spelen?
P: Ik kan het niet langer als een kwartier dat is met alle activiteiten zo, lezen en handwerken enz. Ook met die streep na een kwartier zie ik die dubbel dan is het over en uit, dan moet ik stoppen. Maar als ik tussen door even pauze heb dan gaat dat beter.
I: stel we doen die activiteit een uur in groeps verband en we doen tussen door pauze is dat vol te houden?
P; dat zouden we moeten proberen.

2.3 Heeft u blessures en of andere klachten (b.v. overbelasting) opgelopen door het gebruik van de Wiitm?

P: daar voor het ik het nog te kort gedaan
I: Dus geen spierpijn of andere klachten na het spelen
P: nee
I; ook geen last van de schouder?
P; nee.

Topic 3: omgaan met techniek

3.1 Hoe vond u het werken met de Wiitm, waren er moeilijkheden?

P: Wie die bewegen nodig heeft daar zal het niet slecht voor zijn. Als ik alles met mijn schouder zou kunnen zou het prachtig zijn. Zover als ik het kan wil ik dat ook doen.
I: Vond u het makkelijk om mee te werken.
P: Je moet met zo een apparaat leren omgaan, daarvoor moet je het wat vaker doen.
I: maar u vond het niet moeilijk met de controller om te gaan?
P: nee daar had ik geen moeite mee.

3.2 Wat kunt u iets vertellen over het gebruik van het menu?

I: zeker omdat het menu in het Engels is.

P: Engels moet u me echt niet mee aan komen. Frans en Duits is geen probleem maar Engels wordt lastig.

I: Dus dan zou u het menu in het Duits of Nederlands moeten hebben.

P: Dat is aan de computer het zelfde. Dat is heel veel Engels. Dan schrijf ik wel eens een woordje op en zoek dat op in het woordenboek maar dan is het uit zijn verband. Dat is niet leuk hè.

I: Werkt u veel op computers

P: Ik werk thuis wel eens op de computer, ik heb internet en kook programma's

3.3 Wist u na het spelen met de Wiitm precies wat u moest doen en wanneer?

P: Ja dat is wel duidelijk

I: Dus u kunt al redelijk zeggen hoe u de spellen moet spelen

P: Behalve het menu dat is erg lastig.

I: Dat klopt inderdaad.

3.4 Kunt u aangeven hoe het werken met de controller(s) was, moeilijkheden?

P: Dat was wel een beetje moeilijk in het begin hè? Hoe vaker je het doet des te beter het wordt.

I: Het is altijd te leren toch?

P: Je wil nog wel een beetje jong blijven maar dat lukt niet altijd. Er word veel van de ouderen gevraagd haha.

I: Het moet inderdaad zo makkelijk mogelijk blijven

Topic 4: trainbaarheid

4.1 Kunt u iets vertellen over de vorderingen die u heeft gemaakt na trainen op de Wiitm?

P: Ik had er wel van gehoord maar wist niet wat het is. Dat heb ik van jullie geleerd en de kleinkinderen hebben zo een ding.

I: Dus u weet nu wat het is, maar kunt u er ook mee spelen?

P: Of ik er mee kan spelen dat is een tweede, tot nu toe ging het me goed af.

4.2 Kunt u aangeven of er begeleiding nodig tijdens het spelen met de Wiitm?

P: De eerste keer of de eerste keren wel, maar het kan ook zijn dat het wel goed lukt.

I: Als u het een aantal keren alleen gedaan heeft, en u zit bijvoorbeeld met een aantal dames samen lukt dat dan?

P: Ik denk dat dat wel alleen kan, niet alleen spelen maar ook het menu bedienen. Maar de eerste keren moet er iemand bij zijn.

Topic 5: eigen interventie

5.1 Kunt u vertellen wat u vond van de presentatie over de Wiitm?

P: Nee, nee, daar ben ik niet bij geweest, toen was ik in het ziekenhuis.

5.2 Hoe heeft u de begeleiding ervaren tijdens het spelen op de Wiitm?

P: Die vond ik goed, want als je het niet kent moet je uitleg krijgen.

I: Vond u dat wij dit anders hadden moeten aanpakken

P: Ik heb geen verstand daarvan, dat kan ik niet zeggen

I: hebben we het niet te druk gebracht?

P: nee

5.3 Zijn er hier nog verbeterpunten of zijn er zaken die u graag anders had gezien?

P: Nee,

I: Bent u goed geïnformeerd?

P: ja

Topic 6: overige opmerkingen en/ of vragen

6.1 Heeft u nog opmerkingen of vragen omtrent de Wiitm?

P: nee, daar ken ik het nog te weinig voor gedaan. Als ik het een aantal keren meer ga spelen dan heb ik misschien meer opmerkingen.

I: Dus voor u is ervaring belangrijk?

P: ja dat vind ik wel. Na een paar keer kan je daar nog niets over zeggen.

Afronding:

Bedanken voor tijd. Vragen of persoon nog vragen of opmerkingen heeft.

Zijn er nog dingen zijn die hij of zij nog wil vertellen, zijn er nog dingen die ontbreken dat de geïnterviewde nog terecht kan.

Interview 2 P11

Opening: Wat is de bedoeling van dit interview, opleiding fysiotherapie, privacy en bedanken voor de bereidheid.

Topic 1: beleving

1.3 I: Kunt u vertellen hoe u het ervaren heeft om met de Wiitm te werken

P: umh even denken..... We zijn in eerste instantie door het personeel van de zaal. En ja eh aan de hand daarvan zijn we ermee opgestart met de wii. En ja, ik heb gekegeld en gebokst. En ja ik heb het ook thuis verteld en mijn man zei van dat je dat doet..Tja het is me goed bevallen maar of je er zelf thuis ook iets aan hebt. Kan je dat thuis ook op de tv aansluiten?

I: Ja inprincipe wel, je kan het aanschaffen en op iedere tv aansluiten. Vond u het leuk om mee te werken?

P; Ik vond het toch wel leuk, maar je moet toch het wel met 2 man doen zodat je kan zien wie het beter kan.

I; dus competitieverband is leuk?

P: Ja

I; zou u het thuis willen?

P: Ja ik weet het ook niet. Misschien, maar thuis ben je meestal maar alleen

1.4 Wat kan er verbeterd worden om het spelplezier te vergroten?

p;.....hm ja nee daar kan ik eigenlijk niets op zeggen, dat weet ik eigenlijk niet.

I:Dus er zijn geen punten die makelijker of beter kunnen?

P: nee ik kan in de rolstoel blijven zitten. Ik het zelf uitproberen als ik dat wil.

1.3 Wat vindt u van de spellen van de Wiitm sport, was er een spel dat leuker was dan de rest en waarom was dat zo?

P: hm nee maar ik zou nooit dat boksen pakken, maar dat kegelen vond ik wel leuk tennis lukt niet helemaal

I; waarom kiest u kegelen en bijvoorbeeld niet het boksen

P: Als ik het boksen zou pakken dan zou dat tegen iemand zijn die jonger is.

I; Waarom is dat zo en kiest de jeugd eerder voor boksen.

P: dat spreekt de jeugd meer aan denk ik die zouden eerder voor boksen kiezen.

En wij zijn ouder en kegelen heb ik vroeger ook gedaan. Ik heb vroeger nooit getennist of gebokst.

I: Dus eigenlijk kiest u iets wat u van vroeger kent.

P:Ja over boksen en tennis kan ik niet oordelen die kan ik niet van vroeger.

I; Stel dat er andere spellen zouden zijn zoals bijvoorbeeld sjoelen. Zou u dat dan eerder kiezen dan boksen en tennis.

P: dat zou ik me nog eens moeten bedenken sjoelen is ook leuk.

1.4 Zou u de Wiitm als activiteit willen hebben binnen Sevagram. Zoja, in welke hoeveelheden zou dat moeten zijn?

P;ja waarom niet, is heel anders als koken of bakken of zo iets

I: Hoe vaak zou u dit willen

P; tja ik ben 2 dagen in de week hier, het is leuk als dat een keer een uur er tussen is de ander dingen worden ook niet langer gedaan dat is toch een andere instelling. Dat is toch wat sportiefs.

I; hoe vaak eens per week of per maand of vaker?

P: nee eens per week, vaker als er meer deelname is.

Topic 2: veiligheid

2.1 Kunt u vertellen of er tijdens het spelen op de Wiitm de veiligheid in het gedrang was in wat voor een manier dan ook?

P: nee eigenlijk niet, ik zou niet weten waardoor. Er is me ook niets opgevallen wat gevaarlijk is.

I; Ik neem aan dat staan moeilijker wordt?

P: Dit hou ik niet zo lang vol.

I: ik heb wel eens gezien dat mensen zich aan de rolstoel stoten is dat bij u ook gebeurd?

P; nee ik ben eigenlijk al gewend aan de rolstoel. In het begin was het aanpassen maar nu stoort mij dit niet meer.

2.2 Heeft u uw evenwicht wel eens verloren tijdens het spelen op de Wiitm?

P: nee

I: bent u nooit duizelig geworden na het spelen?

P: nee ook niet

I Is het te druk?

P; nee dat is mij niet opgevallen

2.3 Heeft u blessures en of andere klachten (b.v. overbelasting) opgelopen door het gebruik van de Wiitm?

P;ja toen ik het de eerste keer gedaan heb, ik heb last van deze schouder. Toen heb ik het na de middag wel gemerkt. Dus dat ik dat niet te lang achter elkaar moet doen. Maar daar had ik met echt kegelen ook last van, maar als je genoeg mensen met kegelen tussen je in hebt dan gaat het goed.

I; Dus u had u die pijn van te voren al?

P; ja die had ik van te voren ook bijvoorbeeld thuis met kastjes af wassen. Het is niet exact van dat of dat.

I; Kunt u zelf goed inschatten hoever u kunt gaan?

P: Ja ik weet wanneer ik moet stoppen.

Topic 3: omgaan met techniek

3.1 Hoe vond u het werken met de Wiitm, waren er moeilijkheden?

P; nee dat kan ik niet zeggen, nee nee . Ik had gedacht in eerste instantie dat leer je nooit maar dat viel eigenlijk mee. Alles kan je leren als je het maar wil.

I: Al doende leert men?

P; Dat is niet alleen het spreekwoord maar dat is ook zo

3.2 Wat kunt u iets vertellen over het gebruik van het menu?

P; dat moet wel lukken, ik kan wel een beetje engels

I: dus de Engelse taal stoort u niet?

P: Neeeee, je zult misschien bepaalde woorden niet kennen maar als je dit krijgt uitgelegd lukt het wel.

3.3 Wist u na het spelen met de Wiitm precies wat u moest doen en wanneer?

P: even denken....., zo direct kan ik daar geen antwoord op geven

I; bijvoorbeeld als u gaat bowlen dat u de knop in drukt

P:Ja je zal hem eigenlijk zo moeten aanzetten zoals jullie dat doen.

I; Weet u zelf wat u moet doen.

P: In het begin heb je wel hulp nodig.

3.4 Kunt u aangeven hoe het werken met de controller(s) was, moeilijkheden?

P:ja dat ging toch wel,

I: dat was duidelijk, niet te ingewikkeld?

P;nee dat ging goed.

I;we hadden net iemand die zei dat het makkelijker ging als je de knop niet in hoeft te drukken.

P; Nee dat is niet zo je moet nu de bal loslaten met de knop dat is goed zo..... Ik had ook enkele keren dat het niet zo lukte. Ik moet alles denken wat je in beweging moet stellen.

I: zou het voor u makkelijker moeten worden?

P; Nee want je kan het je aanleren. Het is niet iets dat je niet kan leren.

Topic 4: trainbaarheid

4.1 Kunt u iets vertellen over de vorderingen die u heeft gemaakt na trainen op de Wiitm?

P: ja ik heb het pas paar keer gedaan, maar het lijkt in het begin heel moeilijk maar als je aan het spelen bent is het makkelijker als ik gedacht had.

I; dus u bent er nu beter in als van te voren?

P: Ja, toen wist ik niet hoe het werkte.

I; Dus u had er niet van gehoord?

P; Nee, we hadden het verteld gekregen wat het was. maar ik kon het eigenlijk niet.

4.2 Kunt u aangeven of er begeleiding nodig tijdens het spelen met de Wiitm?

P:Dat zal het dan zijn de eerste keren het spelen kan ik zelf wel maar ik weet niet hoe het op de televisie aangezet moet worden. Dat zou je uitgelegd moeten krijgen hoe dat in zijn werk gaat.

I; Dus we zouden het in een ruimte kunnen zetten waarnaar u kunt gaan en zelf spelen.

P; Als alles duidelijk uitgelegd is geweest.

I: ok duidelijk

Topic 5: eigen interventie

5.1 Kunt u vertellen wat u vond van de presentatie over de Wiitm?

P: nee toen was ik niet hier.

5.2 Hoe heeft u de begeleiding ervaren tijdens het spelen op de Wiitm?

P: Dat was goed, leuk dat er een competitie gevoel was.

5.3 Zijn er hier nog verbeterpunten of zijn er zaken die u graag anders had gezien?

P: nee, nee, :

I: nog opmerkingen

P;ha, nee ik vind dat we goed begeleid zijn geworden. Het was prettig met jullie te werken. Het ging sportief. Het liep heel soepel. Heb me daar neer gezet en het is heel leuk gegaan. En was niet zo gestrest als oudere vrouw van 79 tussen twee jonge jongens.

Topic 6: overige opmerkingen en/ of vragen

6.1 Heeft u nog opmerkingen of vragen omtrent de Wiitm?

P: nee

Afronding: Bedanken voor tijd. Vragen of persoon nog vragen of opmerkingen heeft.

Zijn er nog dingen zijn die hij of zij nog wil vertellen, zijn er nog dingen die ontbreken dat de geïnterviewde nog terecht kan.

Interview 3: P16

Opening: Wat is de bedoeling van dit interview, opleiding fysiotherapie, privacy en bedanken voor de bereidheid.

Topic 1: beleving

1.5 Kunt u vertellen hoe u het ervaren heeft om met de Wiitm te werken

P: Ik vind het geweldig!

I: Wat vind u er zo leuk aan

P: Tja, Ik vond de bewegingen. Dat kegelen gaat zo gemakkelijk dat echte kegelen is te zwaar. Maar met de Wii gaat dat heel makkelijk

I; oké...

1.6 Wat kan er verbeterd worden om het spelplezier te vergroten?

P: nee, niet echt..... Daar heb ik niet op gelet

I: Bij u ging het ook met heel veel plezier.

P: Ja ik vond het sjiek.

1.3 Wat vindt u van de spellen van de Wiitm sport, was er een spel dat leuker was dan de rest en waarom was dat zo?

P: Kegelen, en boksen natuurlijk

I: maakt dus eigenlijk niet uit kegelen en boksen vind u leuk.

P: Nee ik vind alles sjiek

I: het bowlen en boksen ging u goed af.

P: Ja dat was het leukst

1.4 Zou u de Wiitm als activiteit willen hebben binnen Sevagram. Zoja, in welke hoeveelheden zou dat moeten zijn?

P: Ik wel!

I: Hoe vaak zou dat moeten.

P: Van mij mag dat iedere dag! Haha.

I: Zou dat alleen of met meer mensen moeten zijn.

P; Ik vind het heel leuk tegen elkaar, dat is veel spannender.

I; Dus met meer mensen is leuker?

P: ja

Topic 2: veiligheid

2.1 Kunt u vertellen of er tijdens het spelen op de Wiitm de veiligheid in het gedrang was in wat voor een manier dan ook?

P: nee

I; Bent u wel eens angstig of onzeker geweest?

P: Nee, geen een keer het gevoel gehad.

I: Heeft u zich ook niet gestoten tijdens het spelen?

P: nee, Ja, ik heb me een keer gestoten. Toen stonden we wat kort op elkaar. Daar heb ik ook geen last van gehad ik vind het gewoon hartstikke leuk.

2.2 Heeft u uw evenwicht wel eens verloren tijdens het spelen op de Wii™?

P:nee

I: Bent u wel eens duizelig geweest of was het spelen te druk?

P: Nee niet echt.

2.3 Heeft u blessures en of andere klachten (b.v. overbelasting) opgelopen door het gebruik van de Wii™?

P: Dat heb ik altijd

I: U heeft altijd last van de spieren, Heeft u meer last na het spelen met de wii?

P: Nee ik heb er eigenlijk wel altijd last van.

I: Is dit minder erg geworden?

P; nee eigenlijk niets veranderd

Topic 3: omgaan met techniek

3.1 Hoe vond u het werken met de Wii™, waren er moeilijkheden?

P: Nee nee,

I: Als je iets leuk vindt gaat het natuurlijk ook goed en vanzelf

P: Ja dat klopt

3.2 Wat kunt u iets vertellen over het gebruik van het menu?

I: en dan ook het Engels van het menu

P: Ik kan Engels.

I: Dus daar komt u redelijk uit.

P: ik kom daar uit

I: makkelijker in het Nederlands?

P; nee, dat is voor mij het zelfde ik kan het vertalen.

3.3 Wist u na het spelen met de Wii™ precies wat u moest doen en wanneer?

P: nee, nee,

I: nog steeds niet helemaal u heeft dit een aantal keren gedaan moet u nog steeds begeleiding hebben?

P:Ja vind ik wel prettig

3.4 Kunt u aangeven hoe het werken met de controller(s) was, moeilijkheden?

P:Ik ben hier een paar keer mee begeleid. Ik hield de knoppen steeds te lang vast.

I:Is het kwestie van oefenen en lukt het dan beter?

P: ja, dan ging het makkelijker.

Topic 4: trainbaarheid

4.1 Kunt u iets vertellen over de vorderingen die u heeft gemaakt na trainen op de Wii™?

P: Verbeterd?

I: Hoe u het spel moet spelen. Bent u wel vooruit gegaan.

P; ik weet niet hoe ik hem moet aansluiten

I:Ik vind dat u ten opzicht te van het begin veel zelfstandiger alles doet, we hoeven nu niet meer te zeggen doe dit doe dat.

P:ja ik weet met welke knop ik moet pakken. Ik weet ook met boksen hoe ik iemand moet neerslaan. hahaha

4.2 Kunt u aangeven of er begeleiding nodig tijdens het spelen met de Wiitm?

P: ja dat vind ik wel. Want ja of ik hou de knop te lang vast, ik kan dat zelf niet meer goed zien.

I: Kunt u dat niet zien op de tv?

P: nee, ik krijg dat niet mee omdat ik te veel op ga in het spel.

I: Vind u dat dan wel leuk om te doen.

P: zeker!

Topic 5: eigen interventie

5.1 Kunt u vertellen wat u vond van de presentatie over de Wiitm?

P: Ik vond dat sjiek, ik denk daar moet je bij zijn. Dat ga je uitproberen.

I: Heeft dat u gemotiveerd om mee te doen?

P: ja zeker.

5.2 Hoe heeft u de begeleiding ervaren tijdens het spelen op de Wiitm?

P: dat vond ik goed.

I: Niet te druk, waren we niet te fanatiek?

P: Nee dat vond ik net leuk

5.3 Zijn er hier nog verbeterpunten of zijn er zaken die u graag anders had gezien?

P: nee,

Topic 6: overige opmerkingen en/ of vragen

6.1 Heeft u nog opmerkingen of vragen omtrent de Wiitm?

P: nee.

Afronding:

Bedanken voor tijd. Vragen of persoon nog vragen of opmerkingen heeft.

Zijn er nog dingen zijn die hij of zij nog wil vertellen, zijn er nog dingen die ontbreken dat de geïnterviewde nog terecht kan.

Interview 4: P13

Opening: Wat is de bedoeling van dit interview, opleiding fysiotherapie, privacy en bedanken voor de bereidheid.

Topic 1: beleving

1.7 Kunt u vertellen hoe u het ervaren heeft om met de Wiitm te werken

P: het werken met de wii? In het begin wat moeilijk voor een beginnening hahaha. De bewegingen maken en zo

I: dus dat was wat moeilijk?

P: Ja in het begin ging dat moeilijk

I; hoe gaat dit nu.

P: nu gaat dat wel redelijk.

I: vind u het leuk om met de Wii te werken of interesseert u dit niet zo

P: Oo jawel ik vind dit toch wel leuk

1.8 Wat kan er verbeterd worden om het spelplezier te vergroten?

P:De beweging is het voor iemand van ons vaak moeilijk met het handicap wat je hebt

I; Is het soms lastig om de beweging te maken?

P; of vermoeiend op den duur

I:Ja heeft u dat ook ervaren

P: ja ja, allicht,..... het is druk vooral in het hoofd

I; dus wat er aan verbeterd moest worden is dat het makkelijke uit te voeren moet zijn en dat het wat rustiger moest zijn.

P: ja

I: hoe bedoelt u rustig?

P qua drukte moet het iets rustiger

1.3 Wat vindt u van de spellen van de Wiitm sport, was er een spel dat leuker was dan de rest en waarom was dat zo?

P:Leuke spellen,ja nu heb ik alleen maar gekegeld. De rest trok mij niet

I wat vond u van de rest van de spellen.

P; daar moet je wat handigheid in krijgen.

I; u zegt u heeft kegelen gekozen omdat u dat kon.

P; ja

I: trekt u de spellen wel aan?

P; tennis wel golf trekt mij niet zo

I; ok

1.4 Zou u de Wiitm als activiteit willen hebben binnen Sevagram. Zoja, in welke hoeveelheden zou dat moeten zijn?

P:jaaa, dat vind ik zeker maar je bent dan met meerdere he dan moet er een tijdsschema op komen he.

I: zou u dat wat vinden voor hier zou u dat aanraden, het zou ook in groeps verband kunnen?

P: dat zou ik niet aanraden omdat de meesten met een handicap zitten en de meesten zeggen ook wat moet ik op mijn leeftijd er mee doen

I: stel dat meerdere mensen het wel interessant vinden? Zou u dan mee doen?

P:ja, dan zou ik wel meedoen, maar licht er aan wat voor een spel

I: bijvoorbeeld een bowl toernooi

P:dan zou ik wel mee gaan

I; hoe vaak zou dat moeten zijn.

P; dan zou het een keer per week moeten zijn.

Topic 2: veiligheid

2.1 Kunt u vertellen of er tijdens het spelen op de Wiitm de veiligheid in het gedrang was in wat voor een manier dan ook?

P:nee dat kan ik niet zeggen.

I; niet?

P; nee

I: U bent rolstoel gebonden u heeft het uiteraard zittend gedaan. Heeft u de hand wel eens gestoten aan de rolstoel.

P: nee hand niet gestoten, maar moet er wel op letten

I; Waar heeft u zoal op gelet?

P;Afstand van de rolstoel

I: dus dat u de hand niet stoot aan de rolstoel.

P; Ja

2.2 Heeft u uw evenwicht wel eens verloren tijdens het spelen op de Wiitm?

P;nee , zit in de rolstoel he

I; u verteld net dat het druk was, bent u wel eens duizelig geweest?

P: beetje suffig.

I: Dat is dan erna?

P: Ja ook al tijdens.

I: heeft u het idee dat u het te lang heeft gedaan.

P: op een gegeven moment wel ja

2.3 Heeft u blessures en of andere klachten (b.v. overbelasting) opgelopen door het gebruik van de Wiitm?

P: nee, neen,

I; geen spierpijn gehad?

P; nee kan ik niet zeggen

I ; dus verder geen klachten

P; nee, nee

Topic 3: omgaan met techniek

3.1 Hoe vond u het werken met de Wiitm, waren er moeilijkheden?

P: Ja met het indrukken van de knoppen hè

I: wat was daar moeilijk aan?

P; ja met het indrukken en los laten

I: dus vooral de timing was lastig?

P: ja vooral de timing ja,

3.2 Wat kunt u iets vertellen over het gebruik van het menu?

P; nee, dat zou moeilijk worden

I; in verband met de Engelse taal?

P: ja dat zou toch moeilijk worden.

I; dus het zou zo makkelijk mogelijk moeten en in het nederlands

P: jaaaa

3.3 Wist u na het spelen met de Wiitm precies wat u moest doen en wanneer?

P; Met het kegelen wel.

I; En in het begin, hoe ging dat?

P: Moeilijk hè, dan moet je de kneepjes van het vak even leren kennen

I: haha, dus naar mate de tijd vordert ging het beter?

P: ja wat beter hè.

3.4 Kunt u aangeven hoe het werken met de controller(s) was, moeilijkheden?

P; Dat was moeilijk in het begin te vlug los laten in het begin,

I; had het makkelijker gekund?

P; Ja het meteen met de arm een beweging maken bij het weg gaan van de bal zou beter zijn.

I; Dat is een goede opmerking, zou het maken van grotere knopen iets uitmaken?

P: Dat denk ik niet.

Topic 4: trainbaarheid

4.1 Kunt u iets vertellen over de vorderingen die u heeft gemaakt na trainen op de Wiitm?

P; die vordering is dat je er een beetje in thuis komt.

I; Dus hoe vaker u het doet hoe beter u word.

P; hoe vaker je het doet hoe makkelijker het gaat, je moet de foefjes leren kennen met gooien enzo.

4.2 Kunt u aangeven of er begeleiding nodig tijdens het spelen met de Wiitm?

P; dat denk ik niet, dat zou wel gaan

I; moet er iemand bij staan bijvoorbeeld voor het instellen van het menu

P; dat moet klaar staan zonder het instellen van het menu.

Topic 5: eigen interventie

5.1 Kunt u vertellen wat u vond van de presentatie over de Wiitm?

P; dat hadden jullie goed gedaan. Dat was duidelijk

I; dus het was duidelijk

P; ja

I; wist u wat de wii was?

P; ja van de kleinkinderen

I; is het na de presentatie duidelijker geworden?

P; Ja

I; Ons ging het erom om mensen te informeren en enthousiast te maken om op de wii te spelen.

P; ik denk dat veel ouderen er tegen op zien.

I; waarom is dat?

P; Die denken dat is niks voor ons. En te oud voor

I; hoe kijkt u er zelf tegen aan, het is iets nieuws wat u niet gewend bent.

P; ik vind het interessant, ik ga dit ook vaker doen met de kleinzoon als de verbouwing achter de rug is.

I; is natuurlijk leuk als u hier kan oefenen en daar kan gebruiken

P; ja haha dan moet ik met hem boksen

5.2 Hoe heeft u de begeleiding ervaren tijdens het spelen op de Wiitm?

P; dat was duidelijk en goed en werd goed uitgelegd.

I; U mag ook negatieve dingen op noemen

P: nee dan zeg ik het wel, het was goed zo.

5.3 Zijn er hier nog verbeterpunten of zijn er zaken die u graag anders had gezien?

P; nee

Topic 6: overige opmerkingen en/ of vragen

6.1 Heeft u nog opmerkingen of vragen omtrent de Wiitm?

P; nee

Afronding: Bedanken voor tijd. Vragen of persoon nog vragen of opmerkingen heeft.

Zijn er nog dingen zijn die hij of zij nog wil vertellen, zijn er nog dingen die ontbreken dat de geïnterviewde nog terecht kan.

Interview 5: P12

Opening: Wat is de bedoeling van dit interview, opleiding fysiotherapie, privacy en bedanken voor de bereidheid.

Topic 1: beleving

1.9 Kunt u vertellen hoe u het ervaren heeft om met de Wiitm te werken

P: Het geen wat ik meegedaan heb ben ik tevreden

I: dus u vond het leuk?

P: ja

1.10 Wat kan er verbeterd worden om het spelplezier te vergroten?

P: tja, daar heb ik het te weinig voor gedaan.

I: Dus u zou het vaker moeten hebben gedaan om daar iets over te zeggen.

P: ja...

1.11 Wat vindt u van de spellen van de Wiitm sport, was er een spel dat leuker was dan de rest en waarom was dat zo?

P: kegelen vond ik heel sjiek

I: wat vond u van de spellen?

P: leuk

I: wat vond u het leukste kegelen tennis boksen honkbal

P: boksen heb ik maar een keer gedaan, kegelen vond ik het leukste

I: waarom is dit

P: omdat ik dit vroeger ook gedaan heb.

1.4 Zou u de Wiitm als activiteit willen hebben binnen Sevagram. Zoja, in welke hoeveelheden zou dat moeten zijn?

P: ja, waarom niet

I: waarom zou u dit willen

P: ja omdat ik dan meer afleiding heb.

I: Dus u zou wel vaker willen spelen?

P: Ja

I: hoe vaak zou u het zelf willen

P: Dan moet ik er ook tijd voor hebben, ik moet ook andere dingen doen enz zoals scooter rijden en achter de bloemen doen.

I: hoe vaak zou u het zelf willen?

P: Om de 14 dagen,je moet een beetje aanpassen met de andere dingen die je moet doen

Topic 2: veiligheid

2.1 Kunt u vertellen of er tijdens het spelen op de Wiitm de veiligheid in het gedrang was in wat voor een manier dan ook?

P: nee kan niet zeggen dat het onveilig is.

I: niet?

P: voor mij was het veilig genoeg

P: nee, zover ik weet niet

P: en was goed uitgelegd geworden.

2.2 Heeft u uw evenwicht wel eens verloren tijdens het spelen op de Wii™?

I: maar u heeft het zittend gedaan dus daar heeft u geen last van toch?

P: heb wel eens dat ik duizelig wordt.

I: in het dagelijks leven.

Ja , niet meer tijdens gebruik van de wii

2.3 Heeft u blessures en of andere klachten (b.v. overbelasting) opgelopen door het gebruik van de Wii™?

P:nee!

I; Geen spierpijn

P; helemaal niet

Topic 3: omgaan met techniek

3.1 Hoe vond u het werken met de Wii™, waren er moeilijkheden?

P: In het begin. Was het een beetje moeilijk. Uhm uhm

I: Dus na vaker gespeeld te hebben ging het makkelijker

P: ja, denk het wel, als je eenmaal de slag te pakken hebt gaat het goed

3.2 Wat kunt u iets vertellen over het gebruik van het menu?

I: heeft u het niet gedaan?

P; nee

I: heeft u moeite met het engels.

P: ja

I: zou het beter zijn als het menu in het engels was.

P: ja

3.3 Wist u na het spelen met de Wii™ precies wat u moest doen en wanneer?

P:ja of ik dat precies weet maar als ik het nog wat vaker doe dan gaat het steeds gaat makelijker. Tenminste voorlopig heb ik hier hulp bij nodig.

I: dus hoe vaker u het doet hoe makkelijker het gaat.

P: ja.....

3.4 Kunt u aangeven hoe het werken met de controller(s) was, moeilijkheden?

P: dat ging goed..... Alleen dat effect in het los laten, dat was soms wat laat. Maar dat komt ook wel! Uhm uhm

I: Dus af en toe ging het goed en af en toe ging het minder met de timing.

P: Ja

Topic 4: trainbaarheid

4.1 I: Kunt u iets vertellen over de vorderingen die u heeft gemaakt na trainen op de Wii™?

P: Ik ben beter geworden.

I: waar merkt u dat aan

P; gaat wat gemakkelijk

I word daardoor ook leuker?

P;Dat dacht ik wel

4.2 Kunt u aangeven of er begeleiding nodig tijdens het spelen met de Wii™?

P: In het begin wel..... naderhand niet meer, dan kan ik het alleen denk ik. Maar of dit lukt weet ik niet

Topic 5: eigen interventie

5.1 Kunt u vertellen wat u vond van de presentatie over de Wiitm?

P: Kan ik niet veel over vertellen.

I; dit heeft er niet toe geleid dat u meer geïnteresseerd bent geraakt.

P; nee.

5.2 Hoe heeft u de begeleiding ervaren tijdens het spelen op de Wiitm?

P: fijn,

I: hoe vond u de begeleiding

P: leuk,goed, voor zover ik dit kan beoordelen.

I: heeft u geen aanmerkingen over de begeleiding

P: nee

5.3 Zijn er hier nog verbeterpunten of zijn er zaken die u graag anders had gezien?

P: Nee, niet dat ik weet

Topic 6: overige opmerkingen en/ of vragen

6.1 Heeft u nog opmerkingen of vragen omtrent de Wiitm?

P: nee.

Afronding:

Bedanken voor tijd. Vragen of persoon nog vragen of opmerkingen heeft.

Zijn er nog dingen zijn die hij of zij nog wil vertellen, zijn er nog dingen die ontbreken dat de geïnterviewde nog terecht kan.

Interview 6: P6

Opening: Wat is de bedoeling van dit interview, opleiding fysiotherapie, privacy en bedanken voor de bereidheid.

Topic 1: beleving

I: Kunt u vertellen hoe u het ervaren heeft om met de Wiitm te werken

P: Mooie ervaring

I: ja?

P: Ik vind het echt leuk om mee te werken.

I: Uhm,

P: is gemakkelijk ook nog.

I: Dus u vond het gemakkelijk?

P: Ja

I: Het ging u ook wel goed af vond ik

P: Ja

1.12 I: Wat kan er verbeterd worden om het spelplezier te vergroten?

P: Dat is moeilijk.

I: Dus u kunt hier niets over zeggen?

P: eigenlijk moet het Nederlandstalig

I: Dat vind ik een goede opmerking.

1.13 I: Wat vindt u van de spellen van de Wiitm sport, was er een spel dat leuker was dan de rest en waarom was dat zo?

P: Ik vind tennis mooi en vind de bowling mooi.

I: waarom vind u die mooier dan de rest?

P: De andere zijn moeilijk. Het is belangrijk dat het makkelijk is. hahahaahah

I: Goed antwoord, Dus het is vooral van belang dat de spellen makkelijk zijn?

P: Ja dat het makkelijk is voor oudere mensen.

I: Ja, ja, duidelijk

1.4 I: Zou u de Wiitm als activiteit willen hebben binnen Sevagram.

P: ja

I: hoeveel zou dat moeten zijn, volgens u?

P: Als het kan elke week.

I: ja, een keer in de week?

P: ja, als het kan wel

I: prima.

Topic 2: veiligheid

2.1 I: Kunt u vertellen of er tijdens het spelen op de Wiitm de veiligheid in het gedrang was in wat voor een manier dan ook?

P: Is veilig genoeg vind ik.

I: U heeft zittend gedaan.

P: Ja,

I: Zou u het staand ook kunnen doen?

P: Nee, dat is te moeilijk voor mij

2.2 Heeft u uw evenwicht wel eens verloren tijdens het spelen op de Wiitm?

P: Geen problemen mee omdat ik altijd zittend doe.

2.3 Heeft u blessures en of andere klachten (b.v. overbelasting) opgelopen door het gebruik van de Wiitm?

P: Pijn in de arm, haha. Ja heb nog steeds pijn in de arm. Van het oefenen. (pt maakt buigende beweging met de arm)

I: dus het buigen van de elleboog doet pijn? Wat denkt u dat dat is?

P: spierpijn

I: spierpijn?

P: Ja,

I: heeft u het teveel gedaan?

P: ja, dat kan ook nog zijn.

Topic 3: omgaan met techniek

3.1 Hoe vond u het werken met de Wiitm, waren er moeilijkheden?

P: Is gemakkelijk, is alleen maar moet je induwen en dan uhm meteen gooien dat uh is moeilijke wat ik heb met mijn vinger het induwen en loslaten is moeilijk, omdat ik reuma heb.

I: het ik in niet alleen de grove grote beweging maar ook de fijne kleine beweging

P: kleine beweging ja.

3.2 Wat kunt u iets vertellen over het gebruik van het menu?

I: U zei net al dat u het makelijker zou vinden als u het in de Nederlandse taal was.

P: ja, dan was het makkelijke uit te voeren.

I: Oké

3.3 I: Wist u na het spelen met de Wiitm precies wat u moest doen en wanneer?

P: Nee, niet alleen.

I: dus het is nodig dat er iemand bij is?

I: Ja, wel nodig dat er altijd iemand bij is die het begeleid

3.4 Kunt u aangeven hoe het werken met de controller(s) was, moeilijkheden?

Nee,

I: Dus, u had niet gewild dat die knoppen groter waren?

Eigenlijk wel hè, de knoppen groter maken. Voor het bewegen met het apparaat. Voor het gooien, die lijn te gooien zeg maar.

Topic 4: trainbaarheid

4.1 I: Kunt u iets vertellen over de vorderingen die u heeft gemaakt na trainen op de Wiitm?

P: Ja, ja, haha,

I: het gaat steeds wat beter hè?

P: hahahaha, ja ging steeds beter ja

I: u had de hoogste score hè?

P: Ja, hahahahahaha

4.2 Kunt u aangeven of er begeleiding nodig tijdens het spelen met de Wiitm?

P: ja

I: Is die ook nodig als u nog een paar keer heeft geoefend?

P: Ja, is altijd makkelijk als iemand kan sturen.

I: perfect, duidelijk.

Topic 5: eigen interventie

5.1 Kunt u vertellen wat u vond van de presentatie over de Wiitm?

P: ja, Ik vond niks aan.

I: Was het niet duidelijke genoeg?

P: Was niet duidelijke genoeg,

I: Wat hadden wij anders kunnen doen?

P: Want op de grote scherm zag je niets op de kleine scherm van de televisie zag je wel maar dat was veel te klein en kun je niet goed verstaan.

I: u zag wel dat er iets gebeurde op de televisie maar u kon het niet verstaan?

P: ja.

I: dat was door dat het geluid niet hard genoeg stond?

P: ja,

I: Dus u heeft aan de presentatie aan het begin weinig gehad?

P: ja

I: hij heeft u niet gemotiveerd om met de wii te werken.

P: nee

5.2 Hoe heeft u de begeleiding ervaren tijdens het spelen op de Wiitm?

P: goed, dat was wel duidelijk.

I: Daardoor weet u wel wat de Wii inhoudt?

P: Ja

I: Meer dan door de presentatie?

P: Ja beter kunnen doen meer doen hoe moet ik het uitleggen, ik vergeet zoveel...

I: dat is niet erg

P: ik kom er niet meer op.

I: is het makkelijker om het zelf te doen dan om het te horen van een ander?

P: ja

5.3 Zijn er hier nog verbeterpunten of zijn er zaken die u graag anders had gezien?

Nee zo was het goed,

I: presentatie kon duidelijker maar het werken met de Wii was goed?

P: ja,

I: Dus als ik het goed begriep hadden we de presentatie anders moeten doen?

P: Ja, de rest was goed zo

Topic 6: overige opmerkingen en/ of vragen

6.1I: Heeft u nog opmerkingen of vragen omtrent de Wiitm?

P: Nee,

I: Nee? Was het duidelijke?

P: Ja was duidelijk

*Afronding: Bedanken voor tijd. Vragen of persoon nog vragen of opmerkingen heeft.
Zijn er nog dingen zijn die hij of zij nog wil vertellen, zijn er nog dingen die ontbreken dat de geïnterviewde nog terecht kan.*

Geen interesse interview

Naam: P9

Opening:

Wat is de bedoeling van dit interview, opleiding fysiotherapie, privacy en bedanken voor de bereidheid.

Topic 1: Waarom

1.14 *Kunt u vertellen Waarom u geen interesse had om met de Wiitm te werken.*

P: Omdat ik te oud ben,

I: Als u jonger was had u dan wel interesse

P: Meteen!

I: Waarom dan wel

P; de leeftijd, het heeft geen doel meer. Voor ik het door heb lig ik misschien wel op het kerkhof. Nogmaals als ik jonger was deed ik meteen mee.

Geen interesse interview

Naam: P2

Opening:

Wat is de bedoeling van dit interview, opleiding fysiotherapie, privacy en bedanken voor de bereidheid.

Topic 1: Waarom

1.15 *Kunt u vertellen Waarom u geen interesse had om met de Wiitm te werken.*

P: het spelen van de spellen is te druk voor me, ik heb een goedaardige hersentumor gehad en bewegen doe ik al bij de fysiotherapeut, 15 minuten fietsen is meer dan genoeg voor mij

I: Als u jonger was had u dan wel interesse

P: Dat heeft er niets mee te maken. Ik kijk nu ook nog naar voetbal vanavond kijk ik ook weer championsleage. Ik heb er gewoon geen behoefte aan.

I: Heeft u nog opmerkingen over de Wii_{tm}

P; Ik vindt het goed dat de mogelijkheid word geboden.

Geen interesse interview

Naam: P10

Opening:

Wat is de bedoeling van dit interview, opleiding fysiotherapie, privacy en bedanken voor de bereidheid.

Topic 1: Waarom

1.16 *Kunt u vertellen Waarom u geen interesse had om met de Wiitm te werken.*

P: Omdat het te druk is voor mij, dat is iets voor jongeren

I: Als u jonger was had u dan wel interesse=

P: Geen idee

I: Heeft u nog opmerkingen over de Wii_{tm}

P; nee

Bijlage 5 Uitwerking vragenlijsten

		p 1		p 2		p 3		p 4		p 5		p 6		p 7		p 8		p 9		p 10		p 11		p 12		p 13		p 14		p 15		p 16		p 17			
		T 0	T 1	T 0	T 1	T 0	T 1	T 0	T 1	T 0	T 1	T 0	T 1	T 0	T 1	T 0	T 1	T 0	T 1	T 0	T 1	T 0	T 1	T 0	T 1	T 0	T 1	T 0	T 1	T 0	T 1	T 0	T 1	T 0	T 1		
1.	Ik ben geïnteresseerd in het gebruik van de Wii _{im} .	3	5	2	2	4	3	5	5	1	4	4	4	1	1	3	3	4	1	4	1	3	3	4	4	3	4	1	1	4			1	5	3	4	
2.	Ik weet waar ik de Wii _{im} kan vinden.	3	4	2	2	1	4	2	1	1	3	3	5	1	4	4	4	1	4	4	4	4	1	3	4	4	4	2	1	1	5		1	5	2	2	
3.	Ik heb de Wii _{im} tot mijn beschikking.	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	3	1	2	1	4	1	1	5	1	4	1	1	1	1		1	1	2			
	Fase oriëntatie	7	1	6	6	6	8	8	7	3	8	9	0	3	6	8	1	0	6	7	9	9	8	5	1	2	9	1	1	7	3	3	0	3	1	7	7
4.	Ik ben in staat om de Wii _{im} aan te zetten.	3	4	2	2	5	2	1	1	3	1	3	1	1	1	4	4	5	2	5	2	4	4	5	3	3	1	1	1	2		1	1	3	2		
5.	Ik ben in staat de Wii _{im} zelfstandig te gebruiken.	1	2	1	2	3	2	1	1	1	2	2	2	1	1	3	3	3	2	4	2	3	2	3	3	4	2	1	1	3		1	3	3	2		
6.	Ik weet hoe ik spelen op de Wii _{im} kan spelen.	4	4	1	2	1	4	1	1	1	4	2	5	1	1	1	4	1	4	4	2	1	3	1	4	2	3	1	1	3		1	5	2	4		
7.	Ik vind dat de Wii _{im} een positieve manier van bewegen is.	3	4	4	2	3	5	3	4	1	4	3	5	1	5	3	4	3	4	5	2	3	3	3	4	4	4	1	5	4		1	5	3	4		
8.	Ik vind dat het gebruik van de Wii _{im} voldoende mogelijkheden biedt tot bewegen.	4	2	2	2	3	3	3	4	3	4	4	3	1	4	3	4	3	4	4	2	3	3	3	4	4	4	1	2	4		1	4	3	4		
9.	Ik ben in staat de Wii _{im} op een veilige manier te gebruiken.	4	4	2	2	3	3	3	3	1	4	4	4	1	3	4	4	5	4	4	2	4	3	5	4	4	4	1	4	4		1	4	3	3		
	Fase inzicht	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2		1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1		1	2			2	1	1			
10.	Ik vind dat het gebruik van de Wii _{im} een bijdrage levert aan de kwaliteit van de zorgverlening binnen Sevagram.	3	2	4	3	4	4	3	4	4	4	4	5	1	4	3	4	4	4	4	2	3	4	3	4	4	4	1	4	4		1	4	3	3		
11.	Ik vind dat het gebruik van de Wii _{im} een onderdeel moet zijn tijdens mijn dagelijks activiteiten binnen Sevagram.	2	4	4	1	1	3	3	2	1	3	2	5	1	1	3	2	4	2	4	2	3	4	4	4	4	2	1	2	4		1	5	4	4		
12.	Ik vind dat het werken met de Wii _{im} een zinvolle bijdrage levert aan mijn dagindeling.	4	2	3	1	1	2	3	4	1	3	4	5	1	1	3	4	4	2	4	2	3	4	3	4	4	4	1	2	4		1	5	4	4		
13.	Ik sta positief tegen het gebruik van de Wii _{im} binnen ouderenzorg Sevagram.	3	4	4	5	4	4	3	4	4	4	3	5	1	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	1	4	4		1	5	4	4		
14.	Het gebruik van de Wii _{im} geeft mij voldoende ruimte om gedurende langere tijd plezier in bewegen te hebben.	4	2	4	1	1	3	3	3	3	3	4	5	1	3	3	2	4	2	4	2	3	3	3	4	4	4	1	2	4		1	5	4	4		
15.	Ik heb voldoende tijd om met de Wii _{im} te kunnen werken.	4	5	2	1	1	3	5	5	4	4	2	3	1	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	3	4	1	4	4		1	4	4	4		
16.	Er is binnen Sevagram voldoende tijd om mij te begeleiden tijdens het spelen op de Wii _{im} .	4	4	2	1	3	4	3	5	2	2	4	2	1	3	2	2	3	4	3	2	2	3	3	4	2	2	1	4	3		1	3	3	3		
17.	Ik wil graag (meer) gebruik gaan maken van de Wii _{im} .	2	2	2	1	1	3	3	1	2	3	3	4	1	1	4	4	4	2	4	1	4	4	4	5	4	2	1	2	4		1	5	4	4		
	Fase acceptatie	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	3		2	2	2	3	2	3	1	2	3	2	3	2	2		2	3			3	3	3		
18.	Ik gebruik de Wii _{im} dagelijks.	6	5	5	4	6	6	6	8	1	6	6	4	8	2	5	6	2	4	1	9	5	0	8	3	9	6	8	4	1	0	8	6	0	0		
19.	Ik heb ervaren dat de Wii een meerwaarde t.o.v. mijn dagelijks beweging heeft.	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	4	2	4	1	1	2	3	2	2	1	1	2	2		1	2	2	2		
20.	Binnen Sevagram zijn er voldoende mogelijkheden om op de Wii _{im} te spelen	1	2	1	1	1	4	1	3	1	4	1	4	1	1	1	3	2	4	4	2	1	4	3	4	4	4	1	4	2		1	4	2	4		
21.	Personeel binnen Sevagram helpt mij met het gebruik van de Wii _{im} .	3	4	1	1	3	3	4	3	2	3	1	4	1	3	3	3	3	4	2	4	3	4	4	4	2	2	1	4	2		1	4	3	3		
	Fase verandering	8	1	5	4	8	2	9	0	6	2	6	1	4	4	9	9	1	1	1	3	9	9	1	4	1	1	1	4	8	0	x	1	3	0	2	
22.	Het gebruik van de Wii _{im} is een vastonderdeel in mijn dag / of weekindeling	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	3	2	4	2	3	2	3	2	3	3	1	2	3	1	2	2		1	2	1	1	
23.	Ik heb routine in het gebruik van de Wii _{im} .	1	1	1	1	1	3	1	1	1	2	1	3	1	1	3	3	1	2	3	2	3	3	1	2	2	3	1	2	2		1	4	1	3		
24.	Het gebruik van de Wii _{im} is opgenomen in het beleid van Sevagram	1	4	1	3	1	1	4	3	1	1	1	1	1	1	3	3	4	1	4	3	3	3	3	1	4	2	3	1	4	2		1	2	1	3	
Fase behoud van verandering		3	6	3	5	3	6	6	5	3	4	3	6	3	5	9	9	6	8	9	7	9	8	5	9	6	7	3	8	6	0	3	8	3	9		

Bijlage 6 Observaties

interventie	1. Beleving	2. Veiligheid	3. Omgaan met de techniek	4. Trainingbaar -heid	5. Cognitie	overige opmerkinge n
I1	x	x	x	x	x	x
I2	leuk in team verband.	zittend veilig	begrijpt de controller snel na uitleg (bij bowlen zelfstandig verplaatsen)	goed	goed	eerste keer vrij zelfstandig met bowlen
I3	vind competitie leuk	zittend veilig	bestuurt geheel zelfstandig	bowlt erg goed	begrijpt instructies	
I4	competitie is leuker als alleen	zittend veilig	bestuurt geheel zelfstandig	zeer goed gemiddelde 184 met maar een keer geen spare of strike	zeer goed	bowling pro
I5	heef plezier met tegenstande r	idem	bestuurt geheel zelfstandig	kan aanwijzingen opvolgen	goed	
I6	idem	idem	idem	nvt	idem	bowlt met heel hoog gemiddelde

interventie	1. Beleving	2. Veiligheid	3. Omgaan met de techniek	4. Trainingbaarheid	5. Cognitie	overige opmerkingen
I1	x	x	x	x	x	x
I2	Komt erg geïntereseerd over, kiest voor bowlen	Zittend, beperkte sta functie	Even wennen aan controller pakt alles snel op.	Heeft enkele malen instructies nodig, leert snel	Weet wat en waarom ze iets doet Vraagt over onduidelijkheden	Kleinzoon heeft Wii, zelf nog nooit gedaan. groepsverband is leuker
I3	gaat voor bowlen	Zittend, beperkte sta functie	gaat zelfstandig	leert snel	goed	geen
I4						last van hoofd pijn geen interesse
I5	vind competitie leuker	idem	zelfstandig	idem	goed	x
I6						

interventie	1. Beleving	2. Veiligheid	3. Omgaan met de techniek	4. Trainingbaarheid	5. Cognitie	overige opmerkingen
I1						
I2	wou eerst niet maar vind het daarna wel heel leuk	veilig zittend bowlen	gaat na een aantal instructies	gaat vooruit na 3 potjes goed	begrijpt instructies	vroeger gekegeld bowling gespeeld
I3	Wil tweede keer ook wel weer proberen.	alleen zittend hendel rem van de rolstoel zit vaak in de weg	heeft minder hulp nodig bij de bediening	werpen met bowlen gaat vooruit gemiddelde per worp gaat vooruit	Kan lijn met bowlen en richting zelfstandig verplaatsen	f
I4	voor tennis gekozen, maar beleving bij bowlen was duidelijk beter	bij zitten in een stoel geen problemen, rolstoel gevaar voor raken van hand tegen stoel	bij tennis hulp nodig wat te doen en wanneer te slaan	tennis gaat moeizamer dan bowlen, echter wel trainbaar na meerdere malen instructie geven.	tijdens replay bij tennis toch naar de bal slaan.	
I5	met meerdere tegelijk spelen brengt meer spanning met zich mee, hierdoor leuker	status quo	bowlen onder de knie, af en toe nog een vraag, grotendeels zelfstandig	neemt tips goed op en voert deze correct uit	geen bijzonderheden	In groepsverband leuker
I6	vind met meerdere spelen veel leuker	idem		goed volgt instructies op	gb	gb

interventie	1. Beleving	2. Veiligheid	3. Omgaan met de techniek	4. Trainingbaarheid	5. Cognitie	overige opmerkingen
I1						
I2	dhr. heeft vroeger gekegeld dhr heeft plezier	bowlen veilig	bediening wel te doen echter menu functies zijn lastig te bedienen regelt zelf de richting	volgt instructies goed op	goed	bowlen
I3	boksen veel plezier		golf gaat moeilijk zittend boksen goed te besturen			
I4	kiest Wii bowlen voor andere activiteiten	zittend, geen problemen	geen instructies meer nodig	volgt specifieke verbeterpunten op	status quo	speelt samen met dhr v/d scheer
I5	vind de samen spel leuk	idem		niet nodig	idem	
I6	competitie word als leuker ervaren	idem	idem	zelfstandig	goed	

interventie	1. Beleving	2. Veiligheid	3. Omgaan met de techniek	4. Trainingbaarheid	5. Cognitie	overige opmerkingen
I1						
I2	vind het leuk	veilig	begin gaat dit lastig	volgt comandos goed op	begrijpt commandos	toont zelf interesse
I3	heeft ook met de kleinkinderen gespeeld	zittend	bediening gaat zelfstandig bij bowlen	kan zelf de worpen uitvoeren deze gaan steeds iets beter		groepsverband is leuker
I4	eerste keer leuk, tweede keer sturing van act.begeleiding	geen problemen	door tremoren gaat werpen lastig	kan zelfstandig sturen en	neemt advies snel op	dinsdag slecht geweest Wii soms wat te druk
I5	vind competitie leuk	goed	verbeterd idem	idem	idem	
I6	meer spelers is leuker	idem	idem			interactie met medespeleers erg leuk

interventie	1. Beleving	2. Veiligheid	3. Omgaan met de techniek	4. Trainingbaarheid	5. Cognitie	overige opmerkingen
I1						
I2	erg enthousiast veel plezier bowlen boksen beide leuk	rolstoel gebonden	wennen om met de controller te werken	veel instructies nodig, langzaam steeds beter	dubbeltaken moeizaam	Zeer gemotiveerd om met de Wii te werken
I3	boksen zeer veel spelplezier golf serieuzer spel	status quo	golf erg wennen, moeilijk boksen direct onder knie	door enthousiasme goede trainbaarheid, wel herhalen	vaak instructies herhalen menu te moeilijk	boksen en bowlen erg leuk wil graag vaker spelen
I4	verkiest bowlen voor de rest boksen ook wel leuk	met twee mensen naast elkaar genoeg ruimte laten	heeft in begin nog beetje instructies nodig	neemt instructies op, positie bepaling erg moeilijk bij bowlen	beter dan vorige keren	
I5	bowlen leukste spel	geen bijzonderheden	zonder instructie mogelijk om bal te gooien, positie bepalen moeilijk	minder instructies nodig	herinnerd zich spel en speelwijze goed	groepsverband leuker dan allen
I6	wil Wii thuis en dagelijks als activiteit	oplekken met randen van de rolstoel	kan bal gooien bij bowlen wel begeleiding nodig, positionering	neemt instructies op	status quo	competitie maakt het spannend

interventie	1. Beleving	2. Veiligheid	3. Omgaan met de techniek	4. Trainingbaarheid	5. Cognitie	overige opmerkingen
I1						
I2		zittend veilig	geen problemen met de controller bij bowlen	begrijpt instructies	goed	eventuele
I3	leuk het wedstrijd element	idem	iedem bij golf de omgekeerde beweging van uit zit (backhand)	iedem	loopt op aanwijzingen zelf door het menu	kan zelfstandig het menu bedienen behalve kegelen geen uitgesproken interesse, bowlen het leukst geen
I4						opgenomen in ziekenhuis
I5						
I6						

interventie	1. Beleving	2. Veiligheid	3. Omgaan met de techniek	4. Trainingbaarheid	5. Cognitie	overige opmerkingen
I1						
I2	geeft zelf aan intressen te hebben wil zelf golfen	grote swing met arm, kan gevaarlijk zijn (stoten)	meerdere malen instructies gekregen, moeilijk controller	uitvoeren van een swing bij golf gaat lastig	begrijpt instructies kan Wii redelijk bedienen	slaat in 8 slagen eerste hole "is wel leuk maar je moet veel oefenen"
I3						geen interesse meer
I4						
I5						
I6						

interventie	1. Beleving	2. Veiligheid	3. Omgaan met de techniek	4. Trainingbaarheid	5. Cognitie	overige opmerkingen
I1						
I2	Vind het leuker als gedacht	met zijkant rolstoel opgeklapt is het veilig	bediening kan zelfstandig maar te veel last van tremoren	gaat redelijk maar last tremoren	goed begrijpt instructies	cognitief en technisch goed maar resultaat blijft ivm tremoren en het hierdoor afzwaaien van de bal ver achter.
I3						
I4						
I5	vind leuk	idem	bediening zonder problemen maar wel lastig ivm tremoren	wel trainbaar maar lastig	goed	tremoren grootste belemmering in de bediening
I6						

interventie	1. Beleving	2. Veiligheid	3. Omgaan met de techniek	4. Trainingbaarheid	5. Cognitie	overige opmerkingen
I1						
I2	vroeger zelf gekegeld mooie sport	liever zitten dan staan wel goede sta functie	moeizaam alles onder controle te krijgen	met effect gooien snel onder de knie bij bowlen	dubbel taken moeilijk controller bedienen-tv kijken	kiest direct voor kegelen wil alles proberen (5x)
I3	vindt het interresant	zittend zonder problemen	nogmaals intructies nodig	neemt tips en instructies goed op	moeilijk herinneren van vorige keer	kiest bowlen als eerste speelt samen; dhr schaeks
I4	geen interesse zie cognitie				gaf aan nog nooit op de wii gewerkt te hebben	wel met wii gewerkt, maar weet niet meer ivm dementie
I5	vind competitie leuk	zittend	lastig ivm cognitie	volgt instructies op maar nog steeds instructies nodig	weet de taken niet te onthouden	zelfstandig spelen niet mogelijk in verband met cognitie
I6						

Wat staat er in de informatiefolder:

- Wat is de Wii_{tm}?
- Hoe werkt de Wii_{tm}?
- Hoe werkt de Wii_{tm} afstandbediening?
- Wat kan ik met de Wii_{tm}?
- Waar vind ik de Wii_{tm}?
- Wat moet ik verder nog weten?

HOGESCHOOL ZUYD



Door:

Michèl Rijkx

& Bart Curfs

Informatiefolder Wii Move

Informatie Folder

In deze folder vindt u nuttige en praktische informatie omtrent het gebruik van de Wii_{tm} spelcomputer.



Wat is de Wii_{tm}?

De Wii_{tm} is een spelcomputer van Nintendo. Het verschil van de Wii_{tm} is dat de besturing hiervan verschillend is ten opzichte van andere spelcomputers.

Hoe werkt de Wii_{tm}?

Door het maken van bewegingen met de afstandsbediening/ controller al dan niet gecombineerd met het indrukken van de knoppen kan men een beweging op het scherm laten plaatsvinden.

Hoe werkt de Wii_{tm} afstandsbediening?

De Wii-afstandsbediening is een controller die op het eerste gezicht doet denken aan een doodgewone afstandsbediening van bijvoorbeeld een televisie. Hij dient in één hand vastgehouden te worden. Het vernieuwendste van de Wii-afstandsbediening is dat hij bewegings- én positiegevoelig is. Via verschillende sensoren wordt de stand van de Wii-afstandsbediening en de positie ten opzichte van (een sensorbar bij) de televisie gemeten. De spelcomputer weet dus waar de controller zich bevindt en ook hoe die vastgehouden wordt (schuin of recht). Hiermee wordt het mogelijk om computerspellen niet alleen met de knoppen te besturen, maar ook en vooral met bewegingen van de controller.

Wat kan ik met de Wii_{tm}?

De Wii_{tm} wordt geleverd met een aantal spellen: Bowlen, Boksen, Basebal, Tennis, en Golf. Door het uitvoeren van bewegingen met de controller kan je een actie op het scherm laten plaatsvinden. Als u bijvoorbeeld een bal wil slaan met tennis dan beweeg u de controller omhoog en zie u op uw televisie de bal omhoog gaan. Door vervolgens een slaande beweging te maken kunt u de bal wegslaan.

Waar kan ik de Wii_{tm} vinden?

De Wii_{tm} staat op dit moment op de afdeling fysiotherapie. Hier is hij helaas nog niet zelfstandig te gebruiken. In de toekomst zal de Wii_{tm} wellicht een activiteit worden binnen Sevagram.

Wat moet ik verder nog weten?

Als u met de Wii_{tm} speelt let dan altijd op u eigen veiligheid en vraag zo nodig om begeleiding. Als u moeite heeft met staan probeer de spellen dan zittend te spelen. Let op dat u altijd voldoende ruimte heeft om u heen. Neem om vermoeidheid te voorkomen tijdig een pauze.