

# RePLAY<sup>SM</sup> innovatieproject

Overal om ons heen zijn mogelijkheden om te spelen en actief te zijn – van parken tot pannacourts en speelveldjes, in onze klaslokalen en zelfs als we in de rij staan te wachten. Maar steeds meer mensen zijn niet actief genoeg. Spelen maakt actief zijn leuker. Je wordt creatief als je speelt en het is deze creativiteit die ons kan motiveren om actiever te zijn.



## → Benoem een specifiek probleem dat verband houdt met het feit dat mensen niet actief genoeg zijn.

De Project Inspiraties (zie pag. 12-13) onderzoeken enkele problemen die verband houden met de uitdaging. Jullie innovatieproject kan uit een Project Inspiratie komen, maar dat hoeft niet.

## → Onderzoek jullie probleem en ideeën voor de oplossing.

Welke oplossingen bestaan er al? Zijn er deskundigen die jullie kunnen helpen?

## → Ontwerp een nieuwe technologie of verbeter een bestaande technologie.

Dit is jullie projectoplossing. Maak een model of prototype om te laten zien hoe jullie oplossing mensen helpt actief te zijn.

## → Deel jullie oplossing, verzamel feedback en verbeter jullie ontwerp.

Hoe meer je herhaalt en verbetert, hoe meer je zal leren. Welke impact zal jullie oplossing hebben op jullie *omgeving*?

## → Presenteer jullie oplossing op een evenement.

Bereid een 5 minuten durende presentatie voor die jullie onderzoek en oplossing duidelijk uitlegt. Zorg ervoor dat het hele team hierbij betrokken is.

*Omgeving* kan jouw stad of dorp zijn, maar ook een groter gebied zoals je provincie of land.