

Bewegen in het Praktijkonderwijs

Embedded Fitness Gaming, entertainment en fitness in één concept

Carla Scholten, directeur
carla.scholten@embeddedfitness.nl
06-17773967
www.embeddedfitness.nl

Afname lichamelijke activiteit :

23% van de jongeren (4-17 jaar) beweegt voldoende

Nederlandse Norm Gezond Bewegen voor jongeren (NNGB):

≥ 1 uur/dag bewegen waarvan:

5 dagen/week matig intensief (wandelen, fietsen) (5-8 MET)

2 dagen/week intensief (hardlopen, balsporten) (≥8 MET)

Technology heeft onze levensstijl veranderd door drastische vermindering van de dagelijkse bewegingsactiviteiten.

Van bedreiging een kans maken



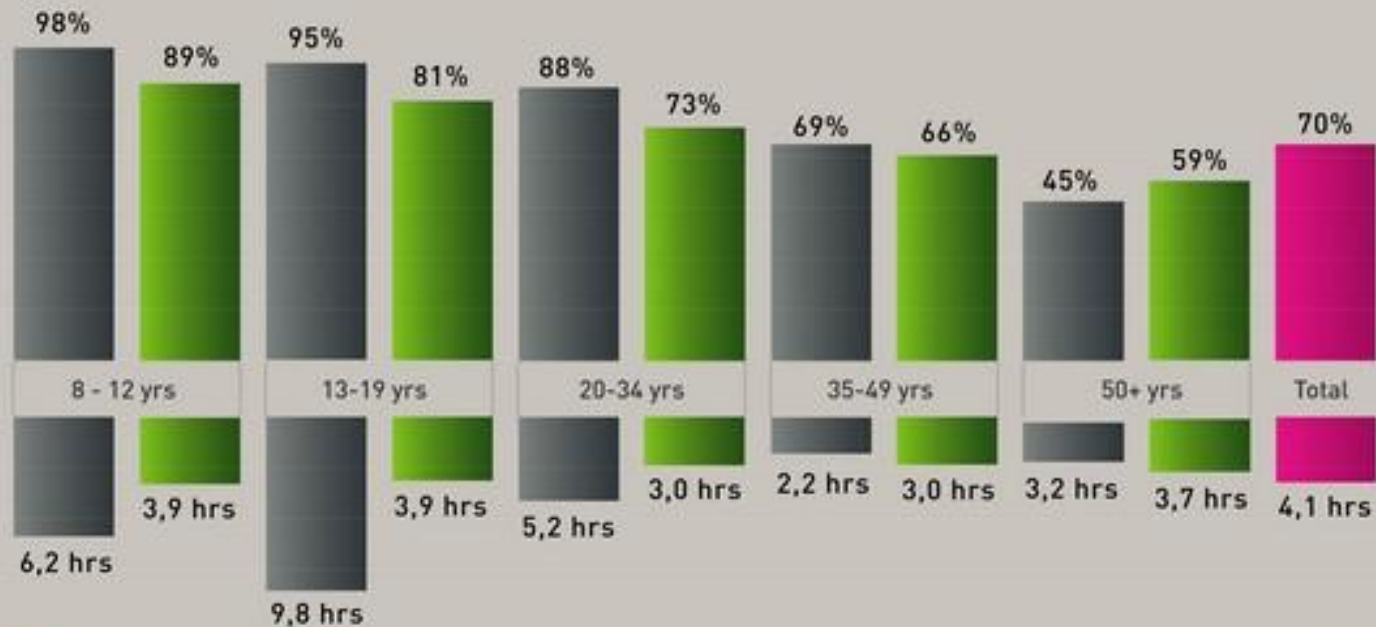


Percentage of Dutch population playing games and time spent.

today's
gamers

A. Percentage of the Dutch population that plays games (%)*

■ Male ■ Female



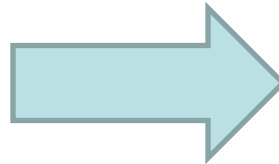
B. Average number of hours spent per week on games for part of population that plays games (hours/week)**

* BASE: total Dutch population of 8 years and older (with access to internet)

** BASE: part of the respondents that states to play games

e-fit zone

embedded fitness





Toepassingen in de USA



Centrum voor interactieve beweging

- Problematiek van inactiviteit
- Inspelend op gamecultuur
- passend in wereld van deze tijd
- gamen, entertainment en beweging gaan samen



Opening 28 januari 2008

- grote media aandacht
- belangstelling vanuit onderwijs, zorg en gemeenten

Concept

- Centrum voor interactieve beweging
- Individueel en speciale groepen
- Nieuwste bewegingsapparatuur en games
- Gevoel van community, leren
- Entertainment, FUN, sociaal en interactief
- Private webpage, highscores, eigen doelen
- (Inter)nationaal, competitie, uitdagen
- Bewegen in een wereld van deze tijd



Bewegingsitems

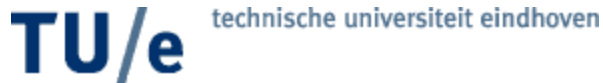
e-fit zone
embedded fitness



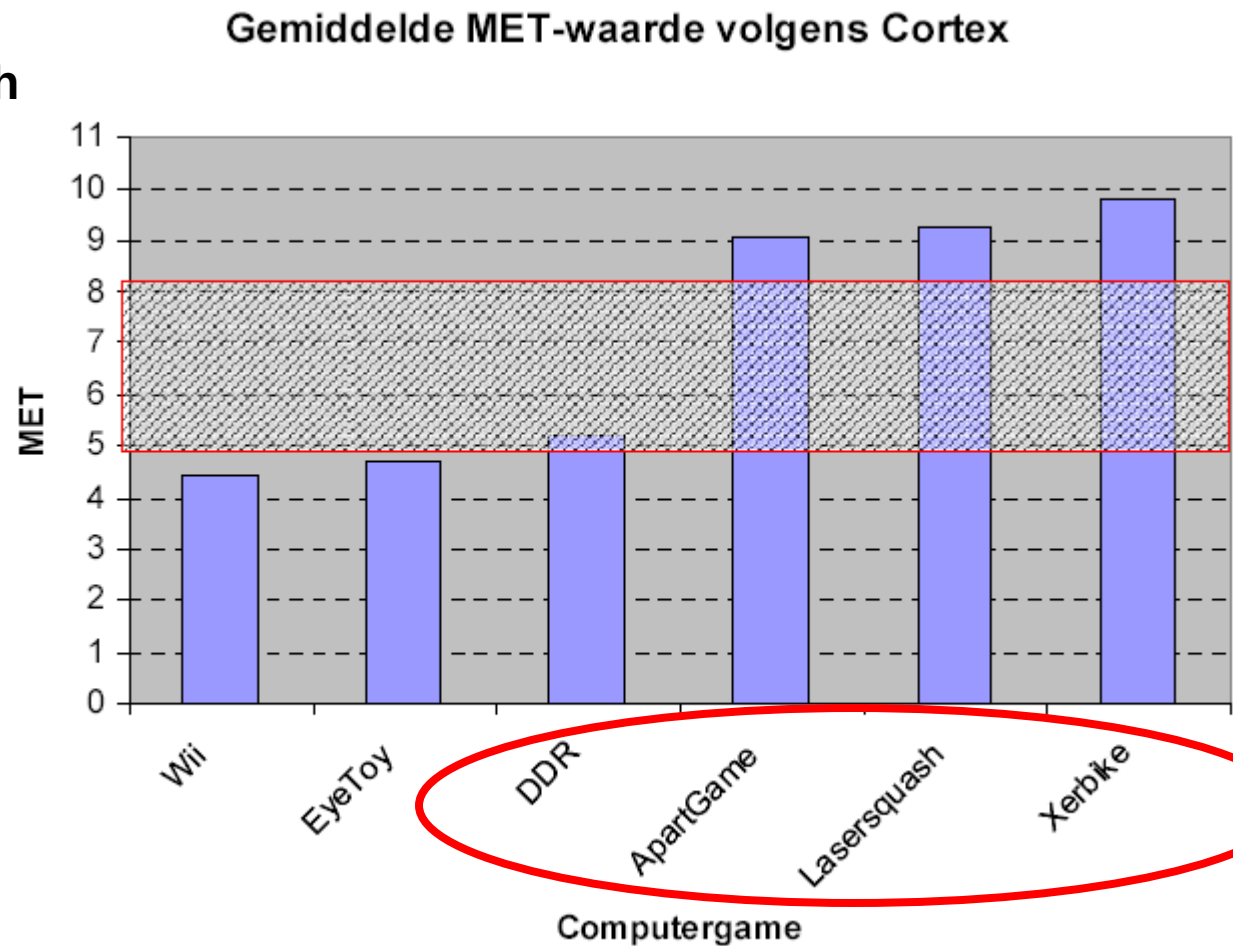
Ontwikkeling Eindhoven

Bewegingprogramma's samen met leefstijlprogramma

Onderzoek en ontwikkeling nieuwe bewegingsgames



1. Xerbike
2. Lasersquash
3. ApartGame
4. DDR
5. EyeToy
6. Wii



Ook zeer geschikt voor speciale doelgroepen

- Kinderen met sociaal motorische problematiek (autisme)
- Mytylscholen
- Overgewicht
- Revalidatie
- Kinderfysiotherapie
- Senioren



Interactieve Beweging

Interactieve beweging zorgt voor

- verbetering concentratie
- betere conditie
- goede oog-voet (oog-hand) coördinatie
- sociale interactie
- drive tot optimaal presteren (highscores)
- Samen en individueel werken

dit zijn belangrijke vaardigheden om

- goed te kunnen concentreren,
- * het maken van contact
- * lekker te bewegen in alledaagse situaties

Gevolg energie, werklust en vertrouwen

Aanpasbaar aan niveau leerling.

Individueel en toch samen



Agis E-fit Scholencompetitie

Mobiele E-fitzone voor een dag naar de geselecteerde school.

Klas 5,6,7 en 8 krijgt een uur per klas een workshop bewegen met games.

Elke scholier die meedoet, mag van 4 games een highscore wegzetten.

De beste 8 per school gaan door.

Online zijn de highscores te vinden.



Agis E-fit Scholencompetitie



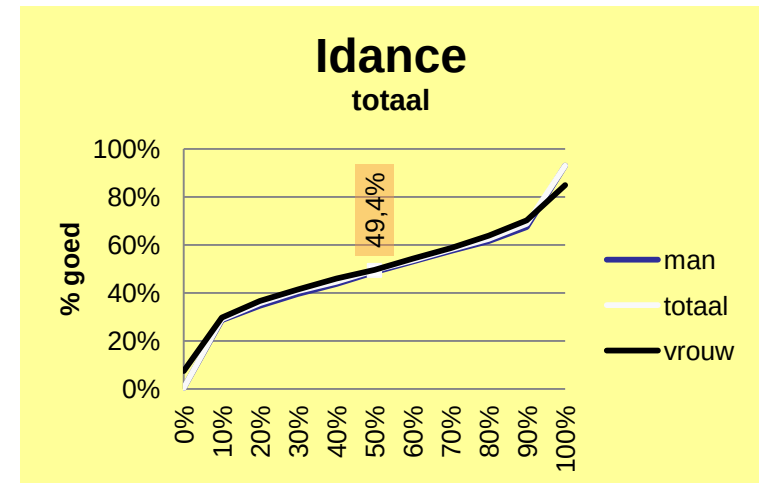
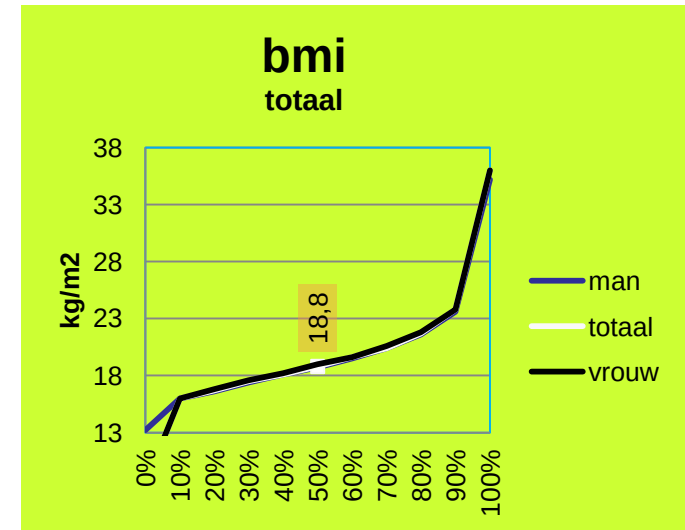
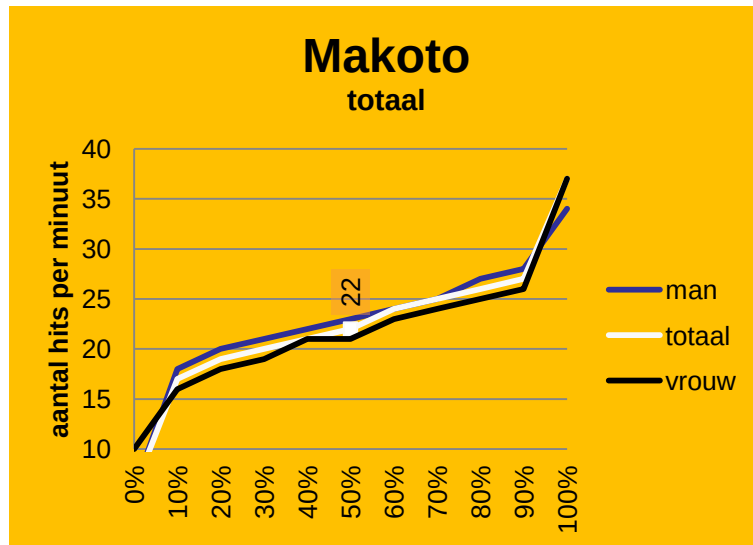
DELFT - Het was een daverend succes: de Embedded Fitnessstoer in maart en april langs negentien Delftse basisscholen. Enthousiaste verhalen op de websites van de diverse scholen onderstrepen dat. Het bewegen met behulp van elektronische impulsen past dan ook helemaal bij de jeugd van deze tijd. In de Sportweek Delft vindt de finale van deze toer plaats, met als locatie de Maurice Maeterlincksschool. Daar worden de Delftse kampioenen Embedded Fitness bekend! Je mag dus absoluut niet ontbreken op die dag, want het is niet alleen spannend, je steekt er ook nog wat van op. Het is nu eenmaal lekker om te bewegen en als dat nog een beetje eigentijds kan, is het helemaal prima!

E- fit check

VO scholen 1^e 2^e klas Delft

- 1300 leerlingen
- nulmeting
- met combinatiefunctionarissen doelen stellen
- E-fit corner op school
- her meting na een jaar

Geschikt voor alle doelgroepen



**best
for
body
and
brain**