

House of Esports



Wie zijn wij?



Tijn Louis
Scott Noordzij



We're in for the better game

LEAGUE OF LEGENDS



We're in for the better game

Wat doen wij



“Door middel van games en gamification leuke en uitdagende beweegsituaties creëren voor mensen die oorspronkelijk niet zo veel bewegen.”



Waarom werkt het ?

Grootste uitdaging van sport en Lichamelijke Opvoeding



Specialiteit van de Gaming en Esports wereld

Engagement en Plezier!

Hoe doen wij dat ?

Situaties	LTU & Clinics Evenementen -Pleinenprogramma's en welzijn
Doelgroepen	Kinderen Jongeren Ouderen Iedereen
Resultaat	Impliciet aanleren van motorische vaardigheden en kennis
Methode	Theoretische sterk onderbouwde gamificatielessen

Inclusiviteit

House of Esports

GAME 50+ SENIORS

INTERACTIEF BEWEGEN

MAANDAG OM DE WEEK
van 10.30 tot 11.30

Wil je ook meedoen?
Aanmelden via 06 5991 1536 of sjolobe@dock.nl

HUIS VAN DE WIJK
OUD-CHARLOIS

CLEMENSSTRAAT 111
3082 CE ROTTERDAM

DOCK

TOS
THUIS OP STRAAT

GAME BUDDIES

VRIJDAG 9, 16 & 23 APRIL 2021

WARMING UP 18.00 - 19.00
SPELEN 19.00 - 21.00

Geef je gratis op via
<https://esportsnederland.nl/home>

Heb je geen console, geen probleem die regelen wij!

House of Esports

rotterdam
sportsupport

MEE Rotterdam
Rijnmond



Teambuilding en samenwerken.

SPORT

- Samen de tegenstander verslaan
- Communicatie is erg belangrijk
- Hard voor elkaar werken
- Verschillende types, uitvoeringen en doelen

Esports

- Samen de tegenstander verslaan
- Communicatie is erg belangrijk
- Hard voor elkaar werken
- Verschillende types, uitvoeringen en doelen

Onze belangrijkste GameGym producten

Real life Mariokart



Real Life Fortnite



Real life FIFA



Hybride producten

VR



Gamegymwall



Organisatie: House of Sports
 Lesduur: ~45/50 minuten
 Aantal leerlingen: 15 tot 20.

Opricht:
 Vaardighedenverbetering:

Gamificatie-elementen:

Indeling van de les:

<i>Beginsituatie</i>	<i>Doelen</i>
----------------------	---------------

B e w e g i n g s v a a r d i g h e d e n	De leerlingen kunnen:	De leerlingen kunnen:
---	-----------------------	-----------------------

K e n n i s e n i n z i c h t	De leerlingen weten:	De leerlingen weten:
---	----------------------	----------------------

R e g e l v a a r d i g h e d e n	De leerlingen kunnen:	De leerlingen kunnen:
---	-----------------------	-----------------------

P e d a g o g i s c h e m a	De leerlingen kunnen:	De leerlingen kunnen:
--	-----------------------	-----------------------

Tijd	Bewegingsactiviteiten	Arrangementen / organisatie	Aandachtspunten
5 tot 10 minuten	Inleiding: Kern Kern 1.1: Kern 1.2: Kern 1.3:	Inleiding: Benodigheden: Kern 1.1: Benodigheden: Kern 1.2: Benodigheden: Kern 1.3: Benodigheden:	Inleiding: Differentiaties: Verhaal-lijn. Kern 1.1: Differentiaties: Verhaal-lijn: Kern 1.2: Differentiaties: Verhaal-lijn: Kern 1.3: Differentiaties: Verhaal-lijn:
Plattegrond volledige situatie:			

Hoe zit een gamegym les in elkaar?

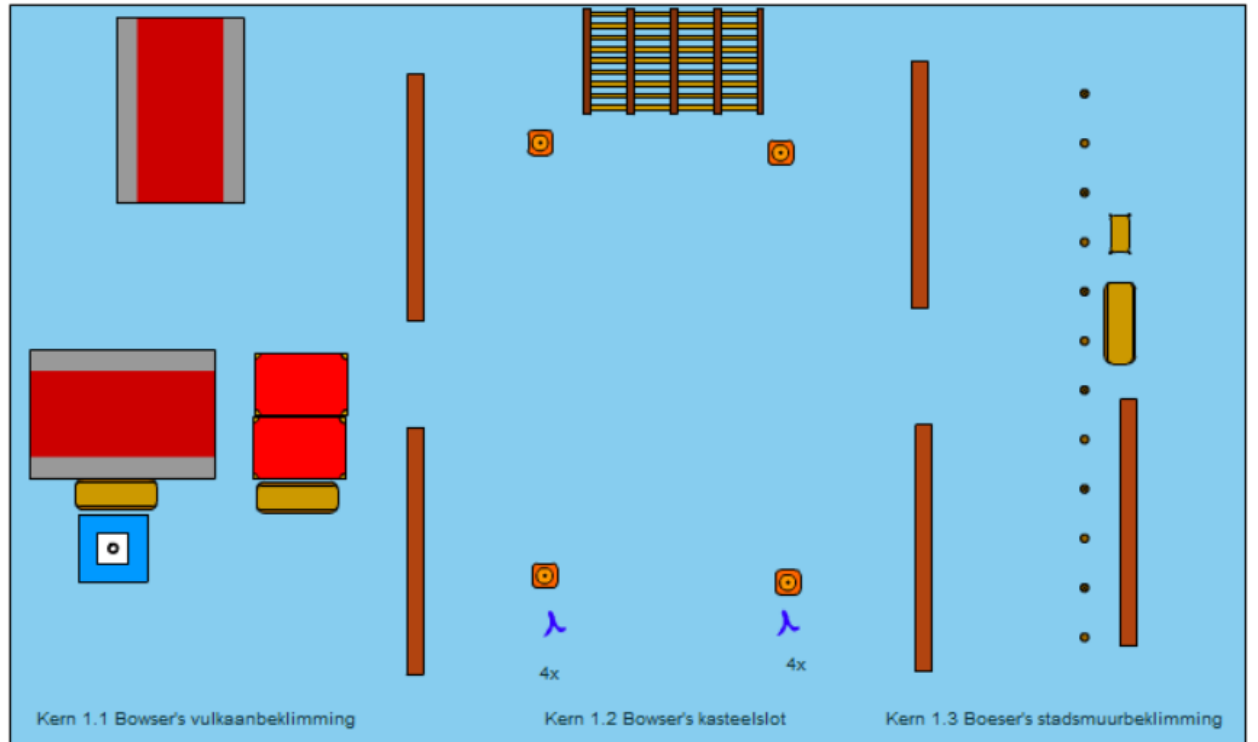
Inleiding: Bowser's Lavaland.

Het is erg belangrijk dat er maar één leerling per onderdeel is. In principe zijn alle onderdelen veilig indien alle leerlingen rustig ergens op kunnen gaan staan of ergens aan gaan hangen. Het gevaar zit hem in dat de leerlingen op of bij een onderdeel in contact komen met elkaar en er vanaf vallen.

Verhaal-lijn.

Bowser's kasteel staat er om bekend dat deze in een vulkaan ligt waar de hoogte van de lava kan veranderen. De leerlingen rennen door het lokaal. Wanneer de docent het aangeeft hebben de leerlingen 5 tellen om veiligheid te zoeken en niet met hun voeten in de lava te belanden.

Mariokart klimmen



Rust en slaap.

- Een donkere slaapkamer.
- Een rustige slaapkamer en huis.
- Een veilige slaapkamer.
- Een slaapkamer die niet te warm is (18 graden).
- Een zelfde bedtijd, ook in het weekend.
- Geen wilde spelletjes of sport een uur voor het slapengaan.
- Geen beeldschermen een uur voor je naar bed gaat.
- Voldoende ventilatie/frisse lucht op de kamer.
- Als ik ruzie heb gehad, bang bent voor iets of stress heb, praat ik erover of ik schrijf het op voor ik naar bed ga
- Ik kan 9 tot 11 uur slapen

Leeftijd	Hoeveel uur slaap
1-3 jaar	12-14 uur
3-5 jaar	11-13 uur
5-10 jaar	9,75-11 uur
10-13 jaar	9,25-9,75 uur
14-15 jaar	9,25-9,75 uur
15-16 jaar	8,75-9,75 uur
16-18 jaar	8,5-9,5 uur

Opdracht

- Schrijf een les voor een doelgroep naar keuze van een game of serie naar keuze.
- Denk aan typische elementen uit de game/serie die heel herkenbaar zijn en voeg dat toe aan de beleving van het spel.

Inhoudsopgave:

1. Aanleiding & Inleiding, de les vindt plaats in de gymzaal.
2. Wat wil je de leerlingen leren ?
3. Denk aan de opbouw, gamificatie elementen, uitdaging en onderbouwing!
4. Werk de situatie zo gedetailleerd mogelijk uit met een situatieschets
5. Veiligheid! Hoe kan iedereen meedoen ?
6. Elevator pitch per groepje! *

Contact

- Contact House of Esports

- Wim Noordzij wim@houseofesports.nl 0031653142432
- Nolan Noordzij nolan@houseofesports.nl 0031650836910
- Scott Noordzij scott@houseofesports.nl 0031650836920
- Jelle Markx jelle@houseofesports.nl 0031651623414

- WWW.HOUSEOFESPORTS.NL