

Appendices

Appendix A: Semi-structured interview questions for interview 1

Appendix B: Visual probes for Interview 1

Appendix C: Poster to explain village supporters about this thesis project

Appendix D: Posters of the contextmapping session with the village supporters.

Appendix E: Example spiderweb of activities, skill and character traits

Appendix F: Game version 1 (Prototype 1) - Questions and images

Appendix G: Rulebook of concept version 2

Appendix H: Rulebook of concept version 3

Appendix I: Seven different designs for the final design

Appendix J: Rulebook final design (concept version 4)

Appendix K: How to communicate the game to potential trusted contacts

Appendix L: Questions prepared for the evaluation sessions

Appendix A: Semi-structured interview questions for interview 1

Ik stel me voor en deel onder andere: Ik wil er graag voor zorgen dat nog meer mensen van 65+ zich verbonden voelen met elkaar. Ik weet zeker dat ik veel van jullie kan leren en luister graag!

Wat is Pathmos Oase?

Wat betekent het voor jullie?

Hoe ben je erbij gekomen?

Waarom denk je dat je buurman thuis niet bij Pathmos zit?

Wat doe je hier?

Waar ben je nu echt graag mee bezig?

Wat vind je er wel en niet leuk aan?

Klopt het dat Pathmos Oase dicht is tijdens de winter?

Wat doe je nu de Pathmos dicht is? Is er iets dat je mist?

Hier heb ik nog wat foto's van activiteiten die mensen met elkaar doen. Deze bijvoorbeeld doet me eraan denken dat ik ook op een koor zit. Twee jaar geleden bij gegaan. Ik zit vaak naast dezelfde meiden en ben goed bevriend met ze geraakt. Dat is erg betekenisvol voor mij. Hebben jullie ook voorbeelden van betekenisvolle verbindingen?

Ook wil ik het nog even hebben over het komen uit Twente. Ik wil graag leren wat jullie als Twents zien? Komen jullie uit Twente? Ik ben benieuwd wat jullie over de Twentenaren denken!

Ik heb hier een aantal woorden. Welke

van deze woorden vinden jullie typisch Twents?

Ik heb wat rondgevraagd en een aantal uitspraken verzameld. Wat vinden jullie van deze uitspraken? Vinden jullie deze Twents of voelen jullie er misschien niets voor? En wat hebben jullie nog voorbeelden van uitspraken die jullie echt Twents vinden?

Interpreteer de uitspraken. Zijn Twentenaren nuchter, altijd hard aan het werk of gastvrij, zeuren niet of juist wel, houden van het rustige leven? Probeert een Twent niet op te vallen of maakt 't 'm niet uit, is een Twent eigenwijs?

Appendix B: Visual probes for Interview 1

Six different typical Twente sayings, printed on A6 size cards.

"Kom d'r bi-j"

(Wees welkom)

"Stil wean is mangs de beste
maneer um te proaten."

(Soms is stil zijn de beste
manier om te praten)

"Niet zeuren, gewoon hard
werken"

"Hé buur, even een praatje
maken?"

"T hef nog nooit zo duuster
west of 't wer wa wier licht"

(Het komt wel goed)

"Waar 'n wil is, is 'n weg. En
anders maakt wi'j 'm zelf wel."

(Waar een wil is, is een weg.
En zo niet, dan creëren we er
zelf wel een)

Cards with different characteristics that potentially do and do not align with Twente culture.

Eigenwijs	Gastvrij
Nuchter	Emotioneel
Op zichzelf	Kritisch
Actief	Opvallend
Ingetogen	Gastvrij
Bescheiden	Spontaan

Photo probes that explore older adult activities, printed on A6 size cards. (During the interview, photos were not anonymized).



Afstudeeropdracht master Design for Interaction

Betekenisvolle verbindingen voor 65-plussers: Ontwerp mee als dorpsondersteuner!



Emmelie Huismans;
design student

Onze doelen

Dorpsondersteuners werken aan de leefbaarheid van het dorp en ondersteunen kwetsbare ouderen. Mijn afstudeerproject sluit hierop aan, met als doel: **sociale verbondenheid en welzijn vergroten onder 65-plussers**. In de groeiende groep 65+ die zelfstandig thuis woont, voelen sommige zich niet aangesproken tot bestaande initiatieven om andere te ontmoeten. Wat hebben zij nodig om zich meer betrokken te voelen?

Wat gaan we ontwerpen?

Hoe versterken we samen de verbinding onder 65-plussers? Misschien komt er een workshop uit, een ontdek-wie-je-bent spel, een gesprekstool, of iets anders. Wat we ook ontwerpen, het doel is om te zorgen dat het aansluit bij de behoeften van zowel de dorpsondersteuner als de inwoners. Met eenvoudige prototypes kan de dorpsondersteuner samen met de 65-plussers de ideeën testen, zodat de uitkomst echt werkt en prettig in gebruik is.

Tijdspanne van het project

Mijn project loopt tot eind februari. In deze tijd werk ik graag samen met een dorpsondersteuner om te ontdekken waar we waarde kunnen toevoegen. Door af en toe samen te komen, ideeën uit te proberen en feedback te verzamelen, komen we tot een eindresultaat waar de dorpsondersteuner écht iets aan heeft.

Samenwerken met dorpsondersteuners

Na een workshop van [redacted] en [redacted] ontdekte ik de unieke rol van de dorpsondersteuner. Als verbindende schakel tussen dorpelingen en sociale activiteiten kunnen dorpsondersteuners misschien inzichten geven in hoe we de verbondenheid van ouderen kunnen vergroten. Tijdens mijn project zou ik graag samen willen ontdekken waar kansen liggen en hoe we het werk van de dorpsondersteuner mogelijk nog waardevoller kunnen maken.

Een keertje afspreken?

Ik zou graag van uw kennis en expertise leren! Zou u het leuk vinden om een keertje vrijblijvend te kletsen over uw rol als dorpsondersteuner?



Bel of mail gerust:

[redacted]

|

[redacted]

Appendix D: Posters of the contextmapping session with the village supporters.

Village Supporter 1: This supporter began by focusing on the person behind the door. Some older adults are content being alone, while others are not. For those who feel isolated, her approach involves small gestures, informal encounters, and using existing networks to initiate contact. Her goal is to build low-threshold relationships, potentially connecting them with volunteers or local activities. The approach is tailored to each individual, emphasizing what matters to them and maintaining ongoing contact.

Village Supporter 2: For her, meaning and purpose are central. While some older adults are fine staying at home, others yearn for more. She finds that strategies often differ between men and women—men tend to prefer practical activities, while women are more interested in social coffee gatherings. She launched initiatives like the “duo bike gentlemen,” subtly encouraging participation. She also relies on personal networks and word-of-mouth. Shared history (past jobs, local films, traditional food) is a strong connector. She also highlighted the importance of practical health information and sincere conversations.

Village Supporter 3: Her approach is practical and action-oriented. She uses casual drop-ins and gentle nudges, relying on trial and error to understand what works. She stressed

keeping ownership with the older adult, letting them express their wishes. She values conversation, creativity, and collaboration that fosters empowerment and meaning.

Vrijblijvend



Manaan samen
Vanuit hun werkweld

Samen

Langs lopen



in gesprek met bekende
inwoners

bekenden in zellen om
Samen sluy te stellen

Zien en horen



waar worden we/de
bly van

Kletsen

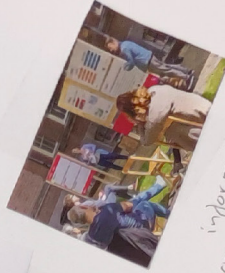
Zingeving

Klein gebaar

Creatief



Aansluiten by interessen
eten sient samen



informelle
over gezondheid



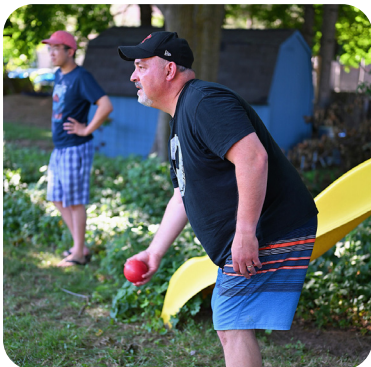


Appendix E: Example spiderweb of activities, skill and character traits

Appendix F: Game version 1 (Prototype 1) - Questions and images

List of questions of version 1, in Dutch:

- Ging je wel eens uit je dak?
- Hoe fanatiek was je vroeger?
- Waar maak jij je handen vies voor?
- Waar denk je aan als je een hamer ziet?
- Deed je vroeger een sport?
- Wat vind je van jeu de boule?
- Is er iets dat jij graag kookt? (Of eet?)
- Waar maak jij je druk om?
- Waar werd jij vroeger rustig van?
- Wat is je favoriete ontbijtje?
- Wat verzamelde jij vroeger?
- Wat voor muziek luister je graag?
- Met wie wil jij nog een keer kletsen?
- Heb je ooit vrijwilligerswerk gedaan?
- Had je vroeger ongewone hobbies?
- Wat zou jij echt nooit durven?
- Wat deed je vroeger graag?
- Welk spel is echt jou ding?
- Wat vond jij vroeger stoer?
- Wat heb je van je opa of oma geleerd?
- Doe jij wel eens iets op de computer?
- Wat is je favoriete keukengerei?
- Als jij een camera had, waar zou je dan een foto van maken?
- Waar ben jij te oud voor wat wel nog heel leuk is?
- Wat vind jij mooi?
- Waar word jij boos van?
- Welke plek in je woonplaats voelt fijn aan om te zijn?
- Waar spaarde je vroeger voor?
- Waar ben je graag?
- Wat doe je als je zin hebt om te bewegen?
- Wat vind jij leuk om te maken?
- Heb jij nog gekke hobbies?
- Heb jij ooit iets bijzonders meegemaakt?
- Wat was vroeger echt jouw ding?
- Wat vind jij lekker?



Je kunt altijd een
andere keer verder spelen!

Ben jij nieuwsgierig wie die
ander is? Ben jij op zoek naar
een doel in je leven? Heb jij
zin in een goed gesprek of
heb je nog zoveel in petto?

Dan is dit spel iets voor jou!

Vind jouw vonk!

En leer elkaar kennen

Deel 1

Je kunt altijd een
andere keer verder spelen!

Ben jij nieuwsgierig wie die
ander is? Ben jij op zoek naar
een doel in je leven? Heb jij
zin in een goed gesprek of
heb je nog zoveel in petto?

Dan is dit spel iets voor jou!

Vind jouw vonk!

En leer elkaar kennen

Deel 2

Een spel om die ander en jezelf beter te leren kennen.

De spelregels:

1. Neem allebei drie kaarten in je hand.
2. Als je aan de beurt bent, kies je één vraag die je niet wilt stellen. Die kaart leg je weg. Daarna kies je één vraag die je wel wilt stellen.
3. Stel de vraag en leg de kaart open op tafel neer.
4. Als de vraag beantwoord is, vul je je hand weer aan tot je drie kaarten heb.
5. De volgende is aan de beurt.

Is de stapel met kaarten op?

Dan kun je twee dingen doen:

1. Je voelt je geïnspireerd en je vraag je af of je iets kan doen? Speel dan door met deel 2 van dit spel.

of

2. Het spel is voorbij. klets nog wat bij. Wat hebben jullie van elkaar en jezelf geleerd?

Wat zou jij nou echt leuk vinden om te doen?

De spelregels:

1. Neem allebei drie kaarten in je hand.
2. Als je aan de beurt bent, kies je één vraag die je niet wilt stellen. Die kaart leg je weg. Daarna kies je één vraag die je wel wilt stellen.
3. Stel de vraag en leg de kaart open op tafel neer.
4. Als de vraag beantwoord is, vul je je hand weer aan tot je drie kaarten heb.
5. De volgende is aan de beurt.

Is de stapel met kaarten op?

Dan is het spel af.

Vind jouw vonk!

En leer elkaar kennen

Deel 1

Doel deel 1: Leer elkaar beter kennen en haal samen herinneringen op.

Voorbereiding: Geef elke speler drie kaarten om in de hand te nemen. Leg de rest van de kaarten op de trekstapel.

Spelbeurt:

Wanneer je aan de beurt bent:

1. **Kaart wegleggen:** Kies één vraagkaart uit je hand die je niet wilt stellen en leg die op de aflegstapel. Deze kaart doet niet meer mee in het spel.

2

1. **Vraag stellen:** Kies één vraagkaart uit je hand die je wilt stellen. Stel deze vraag aan een andere speler naar keuze. Leg de kaart open op tafel neer, zodat iedereen de foto en vraag kan zien.
2. **Hand aanvullen:** Als de vraag beantwoord is, trek je twee nieuwe kaarten, zodat je weer drie kaarten in je hand hebt.
3. **Volgende speler:** Hierna is de volgende speler aan de beurt.

Lees verder ->

3

Inspiratie: De rest van het spel blijven de kaarten die gesteld zijn open op tafel liggen. Zoek je inspiratie om een vraag te beantwoorden? Kijk dan eens naar de foto's op tafel.

Einde van deel 1: Is de stapel met kaarten op? Dan kun je twee dingen doen:

1. Je voelt je geïnspireerd en je vraagt je af of je iets kan doen? Speel dan door met *deel 2* van dit spel.

of

4

1. Het spel is voorbij. Klets nog even na. Wat hebben jullie van elkaar en jezelf geleerd?

Je kunt altijd een andere keer verder spelen!

Ben jij nieuwsgierig wie die ander is? Ben jij op zoek naar een doel in je leven? Heb jij zin in een goed gesprek of heb je nog zoveel in petto?

Dan is dit spel iets voor jou!

Wat maakt jou blij?

En leer elkaar kennen

Deel 2

Doel deel 2: Kom erachter wat jullie inspireert en wat je nou echt leuk lijkt om te doen.

Dit deel werkt hetzelfde als het eerste deel.

Inspiratie: Laat de kaarten van deel 1 zichtbaar op tafel liggen. Zoek je inspiratie om een vraag te beantwoorden? Kijk dan eens naar de foto's op tafel.

Einde van deel 2: Het spel eindigt als de stapel met kaarten op is of als jullie besluiten om te stoppen.

2

Wat hebben jullie van elkaar en jezelf geleerd? Of heb je misschien zelfs plannen om iets te gaan doen?

Waarom morgen, als het vandaag kan?

3

Je kunt altijd een andere keer verder spelen!

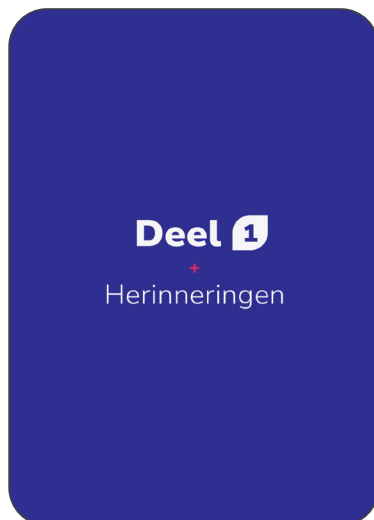
Ben jij nieuwsgierig wie die ander is? Ben jij op zoek naar een doel in je leven? Heb jij zin in een goed gesprek of heb je nog zoveel in petto?

Dan is dit spel iets voor jou!

4

Appendix I: Seven different designs for the final design

Different front and back designs for the game. All are size A6.





Is er iets wat je altijd al een
keer had willen leren?

Waarom leek of lijkt je dat
leuk om te leren?



Is er iets wat je altijd al een
keer had willen leren?

Waarom leek of lijkt je dat
leuk om te leren?



Is er iets wat je altijd al een
keer had willen leren?

Waarom leek of lijkt je dat
leuk om te leren?

Deel 1

Herinneringen



Is er iets wat je altijd al een
keer had willen leren?

Waarom leek of lijkt je dat
leuk om te leren?

Deel 1

Herinneringen

Deel 1

Doel: Haal samen herinneringen op.

Wanneer eindigt deel 1: Zijn jullie uitgekleetst of is de stapel kaarten op? Dan kun je twee dingen doen:

- Je wilt ontdekken welke van deze mooie herinneringen je kunt omzetten in concrete activiteiten voor het heden. Speel dan verder met deel 2 van dit spel!
- of
- Jullie besluiten dat het spel is afgelopen. Klets nog even na. Wat hebben jullie van elkaar en van jezelf geleerd?

Deel 2

Doel: Ontdek wat jou echt blij maakt om te doen.

Wanneer eindigt deel 2: Het spel eindigt als de stapel kaarten op is, of als jullie besluiten om het spel te stoppen.

Waarom morgen, als het vandaag kan?

3

Doel van het spel:

Wat maakt jou blij? Deel en ontdek.

Dit is een spel om elkaar op een ontspannen manier verrassende vragen te stellen. Jullie beantwoorden allebei vragen over de leuke dingen in het leven, over herinneringen, interesses en toekomstplannen.

Misschien merk je gaandeweg dat je weer zin krijgt om iets op te pakken waar je vroeger blij van werd. Dit spel speel je niet alleen voor de ander, maar ook voor jezelf. Jij stelt niet alleen vragen, je beantwoordt ze ook.

Of je elkaar al jaren kent of juist nog maar kort, dit spel helpt om op een nieuwe manier met elkaar in gesprek te gaan. Het maakt het makkelijk om gezellige, betekenisvolle gesprekken te voeren, zonder dat je hoeft na te denken over waar je het over gaat hebben.

Lees de spelregels hieronder, pak de kaarten erbij en begin met kletsen. Niks moet, alles mag.

Vorbereiding:

- Pak het juiste deel erbij. Begin met deel 1, speel daarna verder met deel 2 of besluit om te stoppen.

Wat maakt jou blij?

Deel en ontdek!

- Geef elke speler drie kaarten om in de hand te nemen.
- Leg de rest van de kaarten van dat deel op de trekstapel.

Spelbeurt:

Wanneer je aan de beurt bent:

1. **Kaart weglekken:** Kies één vraagkaart uit je hand die je niet wilt stellen en leg die op de aflegstapel. Deze kaart doet niet meer mee in het spel.
2. **Vraag stellen:** Kies één vraagkaart uit je hand die je wilt stellen. Stel deze vraag aan een andere speler naar keuze. Leg de kaart open op tafel neer, zodat iedereen de foto en vraag kan zien.
3. **Hand aanvullen:** Als de vraag beantwoord is, trek je twee nieuwe kaarten, zodat je weer drie kaarten in je hand hebt.
4. **Volgende speler:** Hierna is de volgende speler aan de beurt.

Inspiratie: Tijdens het spelen van het spel kun je de kaarten met de foto's open op tafel neerleggen. Zoek je inspiratie om een vraag te beantwoorden? Kijk dan eens naar de foto's.

Lees verder ->

Appendix K: How to communicate the game to potential trusted contacts

Het vragenkaartspel - Met wie kun je dit spel spelen en waarom?

Wat maakt jou blij? **Deel en ontdek**

Soms heb je een vriend, familielid of buur waar je je een beetje zorgen over maakt. Misschien lijkt hij of zij wat stiller de laatste tijd of wat teruggetrokken. Je zou graag een goed gesprek voeren, maar het voelt lastig om dat zomaar aan te snijden.

Dit spel helpt daarbij. Je speelt het samen en als gelijken. Jullie beantwoorden allebei vragen over de leuke dingen in het leven, over herinneringen, interesses en toekomstplannen. Het is geen 'hulpgesprek', het is gewoon een fijne manier om samen te kletsen.

Verder speel je dit spel niet alleen voor de ander, maar ook voor jezelf. Jij stelt niet alleen vragen, je beantwoordt ze ook. Dat maakt het gesprek natuurlijk en gelijkwaardig, zonder dat iemand zich bekeken of beoordeeld voelt.

En het werkt! Dit spel heeft zich bewezen als een mooie manier om mensen te verbinden. Het kan verrassend zijn hoe fijn het is om samen stil te staan bij de leuke dingen in het leven. En misschien, zonder dat je daar bewust op aanstuurt, moedigt het je vriend, familielid of buur aan om zelf ook weer eens iets op te pakken waar hij of zij blij van wordt.

Het mooie is dat je daar niets ingewikkelds

voor hoeft te doen. Pak gewoon de kaarten erbij en het gesprek komt vanzelf op gang. Je hoeft niet te bedenken waar je het over gaat hebben, dat doet het spel voor je. Zo wordt het makkelijk, ontspannen en waardevol.

Met wie ga jij het spelen? Veel plezier! 😊

Appendix L: Questions prepared for the evaluation sessions

1. Eerste indruk

Wat vonden jullie van het spel?

Wat vonden de spelers van het spel?

2. Spelers vinden

Met wie heb je het spel gespeeld? Kun je extra context geven waarom die personen gekozen? (actief/niet actief, ~leeftijd, achter de voordeur?)

Hoe heb je gevraagd of ze het wilden spelen met je?

Hoe reageerde ze op die vraag?

Hoe voelde het voor jou om die vraag te stellen?

Ook mensen gevraagd die weerstand boden? Waarom, denk je?

3. De spelregels

Wat dachten de spelers dat het doel van het spel was?

Hebben jullie de regels samen gelezen?

Wat vonden jullie van de spelregels? (duidelijk/onduidelijk, makkelijk/moeilijk)

Wat vonden de andere spelers van de regels?

Wat vonden de spelers van de titel van het spel?

Werden de ondervragen ook gesteld?

Maakten jullie gebruik van het afleggen van kaarten of niet?

4. Tijdens het spel: Algemeen

Hoe was het spel om te spelen?

Hoe was de omgang met de kaarten?

Makkelijk/moeilijk om ze vast te houden, neer te leggen, etc.

Stelden jullie ook de ondervragen?

(Merkte jullie verschil als deze wel/niet gesteld werden?)

Hoe was het om de vragen ook zelf te beantwoorden? Eerlijk/oppervlakkig, gemakkelijk/ongemakkelijk?

Betekende 'vroeger' (je hele geschiedenis of als kind) voor de spelers?

5. Tijdens het spel: Deel 1 en 2

Hebben jullie deel 1 en deel 2 gespeeld?

Hoe besloten jullie of en wanneer jullie naar deel 2 overgingen?

Deel 1: Wat was de waarde/onwaarde van de foto's? Leuk/té gek, inspirerend/niet inspirerend, helpend/niet helpend

Deel 2: Ervaarde je verschil in de iconen tegenover de foto's?

6. Na het spel

Wat was de eerste indruk?

Hoe voelde jij je na het spelen? Blij/niet blij, geïnspireerd/niet geïnspireerd?

Hoe voelden de spelers zich na het spelen? Waren er vragen die de spelers specifiek leuk/niet leuk vonden?

Algemene indruk van de foto's?

Hoe realistisch voelde de test? Zou je dit in het vervolg ook zo spelen? Of anders of met andere type mensen?

Wil je het spel vaker spelen? Waarom en waar?

(Verwacht je verschil als dit spel zonder dorpsondersteuners gespeeld wordt?)

Voel je verschil tussen met z'n tweeën spelen of met meerdere tegelijk?

Heeft het uiterlijk nog effect gehad op de andere medespelers? Blauw en oranje?

Zijn er spelers die (sociale) acties overwegen?