

VU Research Portal

Broers en zussen van kinderen met een beperking ondersteunen met een serious game

Veerman, L.K.M.; Willemen, Agnes; Derks, Suzanne; Brouwer-van Dijken, Anjet A J; Sterkenburg, P.S.

published in

Tijdschrift voor Orthopedagogiek
2024

document version

Publisher's PDF, also known as Version of record

[Link to publication in VU Research Portal](#)

citation for published version (APA)

Veerman, L. K. M., Willemen, A., Derks, S., Brouwer-van Dijken, A. A. J., & Sterkenburg, P. S. (2024). Broers en zussen van kinderen met een beperking ondersteunen met een serious game. *Tijdschrift voor Orthopedagogiek*, 2, 62-69. https://www.tijdschriftvoororthopedagogiek.nl/110-3039_h1-Broers-en-zussen-van-kinderen-met-een-beperking-ondersteunen-met-een-serious-game-h1

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

E-mail address:

vuresearchportal.ub@vu.nl

Broers en zussen van kinderen met een beperking ondersteunen met een *serious game*

Linda Veerman, Agnes Willemen, Suzanne Derks, Anjet Brouwer-van Dijken & Paula Sterkenburg

Samenvatting

Wanneer een kind een broer of zus heeft met een beperking, heeft dit invloed op zijn of haar eigen leven en ontwikkeling. Vanwege de extra zorgen gaan dingen in het gezin anders, wat leidt tot vragen, gedachten en gevoelens die het kind vaak voor zichzelf houdt. Om broers en zussen te ondersteunen en de ontwikkeling van mentale gezondheidsproblemen te voorkomen, is een innovatieve en laagdrempelige serious game ontwikkeld: 'Broedels'. Dit computerspel is

ontwikkeld voor kinderen van 6 tot en met 9 jaar met een broer of zus met een visuele en/of lichte tot zeer ernstige verstandelijke (en meervoudige) beperking. Het doel van dit artikel is om inzicht te geven in de impact die het opgroeien met een broer of zus met een beperking kan hebben op een kind, en hoe een serious game het kind hierbij zou kunnen ondersteunen. Tevens wordt toegelicht hoe dit computerspel ontwikkeld is in een cocreatieproces met de doelgroep.

De broer-zusrelatie is de langsturende relatie in ons leven. Het is tevens een bijzondere relatie, die we niet zelf gekozen hebben, maar die wel 'vanzelfsprekend' en 'onbevangen' is (Boer, 2022). Broers en zussen leren van elkaar, bijvoorbeeld over samen delen en ruzie maken. Wanneer een kind een broer of zus heeft met een beperking, is deze relatie anders. Er kan sprake zijn van verminderde gelijkwaardigheid en wederkerigheid.

Het kind met een beperking vraagt bovendien extra aandacht van de ouder en het hele gezin moet rekening houden met de bijzondere behoeften van dit kind (Woodgate et al., 2016). Hierdoor is er minder aandacht voor de broers en zussen zonder beperking. Ook wordt gezien dat deze kinderen zichzelf wegcijferen: zij zetten de behoeften van de broer of zus voorop en willen hun ouders niet verder belasten met hun eigen problemen

(Woodgate et al., 2016). Daarnaast worden er soms ook aanpassingen of inspanningen vanuit hen verwacht, zoals even op de broer of zus met een beperking passen, of stil moeten zijn, zodat de broer of zus niet overprikkeld raakt. Het kind kan zich tevens zorgen maken over diens broer of zus, bijvoorbeeld als deze naar het ziekenhuis moet (Moysen & Roeyers, 2012). Vanwege dit 'zorgen voor' en 'zorgen over' worden deze kinderen ook wel jonge mantelzorgers genoemd. Een andere term die gebruikt wordt om kinderen met een broer of zus met een extra zorg- of begeleidingsvraag te beschrijven is 'brussen'. Voor de leesbaarheid wordt deze term in de rest van dit artikel gehanteerd.

Het welbevinden van brussen

"Ruim één op de vier kinderen en jongeren in Nederland heeft een chronische aandoening" (Van Hal et al., 2019), waarbij ongeveer 90 procent een broer of zus heeft (Boer, 2022). Deze brussen hebben een verhoogd risico op een verminderde mentale gezondheid, waaronder het ervaren van depressieve klachten op de kinderleeftijd (Martinez et al., 2022). Daarnaast werd gevonden dat er bij brussen vaker sprake is van sociale en emotionele problemen op het gebied van gedrag, de relaties met anderen, op school en in de vrije tijd, dan bij kinderen met een broer of zus zonder beperking (Goudie et al., 2013). Een verminderde mentale gezondheid lijkt vooral voor te komen wanneer er ook andere risicofactoren in het gezin aanwezig zijn, zoals wanneer het kind met een beperking ook gedragsproblemen laat zien, wanneer de ouderlijke stress hoog is, of wanneer het gezin armoede ervaart (Marquis et al., 2019). Om brussen te ondersteunen en de ontwikkeling van mentale gezondheidsproblemen te voorkomen, is het van belang om hen te laten ervaren dat zij niet de enige zijn, en hun ervaringen en ondersteuningsbehoefte te erkennen. Daarbij is het helpend om mogelijkheden te creëren voor ontspanning en plezier, voor uitwisseling van ervaringen met andere brussen, en voor open communicatie over de ervaringen en behoeftes van de brussen met de ouders (Marquis et al., 2022).

Beschikbare ondersteuning voor brussen

Steeds meer (zorg)organisaties proberen in deze ondersteuningsvraag te voorzien en ook aandacht te besteden aan de brussen. Zo worden er 'brussendagen' of 'brusstrainingen' georganiseerd, of worden zij doorverwezen naar een kindercoach. Er worden ook steeds meer ondersteuningsbronnen voor brussen ontwikkeld, zoals het *Broers- en Zussenboek* (Van Dijken, 2013) en het Vlaamse bordspel 'Sterrenstrand' (Kadodder, 2019). Ook buiten Nederland zijn diverse interventies ontwikkeld en onderzocht. Dit betreffen onder andere groepsbijeenkomsten voor brussen gericht op psycho-educatie, anderen ontmoeten en ervaringen uitwisselen, en samen leuke activiteiten doen (McKenzie Smith et al., 2018). Toch weten we vanuit ervaringen in de praktijk dat niet alle ouders en hulpverleners zich bewust zijn van de ondersteuningsbehoeften van brussen, of simpelweg geen tijd, ruimte of kennis hebben om ook in de ondersteuningsbehoefte van deze kinderen te voorzien. De focus in ons zorgsysteem ligt namelijk vaak alleen op de 'cliënt' of 'patiënt' en te weinig op het gezinssysteem hieromheen. In 2015 heeft het Nederlands Jeugdinstituut (NJI) een *quickscan* uitgevoerd naar de ondersteuningsvraag en het ondersteuningsaanbod van Nederlandse brussen (Okma et al., 2015). Hierin werd duidelijk dat brussen behoefte hebben aan *meer* ondersteuning, zoals lotgenotencontact of een luisterend oor, en dat veel van de bevraagde brussen niet weten waar ze terecht kunnen voor deze steun of aangeven dat er te weinig ondersteuningsbronnen beschikbaar zijn. Er lijkt dus behoefte te zijn aan een laagdrempelige en makkelijk beschikbare

Niet alle ouders en hulpverleners zijn zich bewust van de ondersteuningsbehoeften van brussen

ondersteuningsbron voor brussen. Ook werd in dit rapport duidelijk dat er nog weinig beschikbaar is voor jonge brussen.

Een serious game ontwikkelen

Om brussen van 6 tot 9 jaar te ondersteunen in het omgaan met het hebben van een broer of zus met een visuele en/of verstandelijke beperking, is vanuit de Academische Werkplaats 'Affect-us' een serious game ontwikkeld. Een serious game is een computerspel waarin op een speelse en laagdrempelige wijze kennis wordt overgedragen, vaardigheden worden geleerd of eigenschappen worden versterkt. Een eerdere serious game ('Zie je wel!'), ontwikkeld voor kinderen met een visuele beperking, bleek bijvoorbeeld effectief in het verbeteren van het zelfbeeld op het gebied van schoolse vaardigheden (Lievense et al., 2021). Het ontwikkelde computerspel voor brussen heet 'Broedels'. In dit spel maken kinderen kennis met

kleine fantasiewezentjes, 'Broedels' genaamd, die allerlei dingen meemaken die brussen ook mee kunnen maken met hun broer of zus met een beperking. Bij de ontwikkeling van de serious game is gebruikgemaakt van het designmodel van Derks en collega's (2021), dat gebaseerd is op gaming- en leertheorieën. Hierin staan de volgende pijlers centraal die van belang zijn om het leren te bevorderen: controle en autonomie, motivatie, betrokkenheid, herhaling en plezier. Om dit te bereiken is het van belang dat er sprake is van gerichte leerdoelen, een aantrekkelijke vormgeving, een verhaallijn die aansluit bij de behoeften en belevingswereld van een specifieke doelgroep, en een goede spelopbouw met daarin feedback, beloningen en mogelijkheid tot *trial&error* leren. Hiervoor is het noodzakelijk om het spel te ontwikkelen in cocreatie met de doelgroep. In alle stappen van het ontwikkelingsproces van het computerspel voor brussen is daarom intensief samengewerkt met vijf kinderen van 6 tot

Fase / Rol		Toehoorder	Meedenker
Vorbereiding	Inhoud en doelen van het computerspel		De klankbordgroep heeft in meerdere rondes haar mening gegeven over de doelen en inhoud van het computerspel, de quizvragen en informatie in het computerspel, en de werkbladen. Het ouderpanel heeft zijn mening gegeven over de doelen en hoofdlijnen van de inhoud van het computerspel.
	Vormgeving van het computerspel		De klankbordgroep heeft in meerdere rondes haar mening gegeven over de spelelementen en werkbladen. Tevens heeft een aantal leden het computerspel getest. Het ouderpanel heeft zijn mening gegeven over de spelelementen en de rol van de ouder in de interventie.
	Onderzoeksopzet		De klankbordgroep en Anjet van Dijken hebben hun mening gegeven over de te meten concepten in het onderzoek.

Tabel 1. Toelichting van de rollen van ervaringsdeskundigen en experts aan de hand van de Participatiematrix (Smits et al., 2020)

en met 11 jaar (brussenpanel). Zij hebben bijvoorbeeld meegedacht over de verhaallijn en de vormgeving, zijn zelf geïnterviewd en gefilmd, en hebben het spel getest. Tevens is een klankbordgroep van experts in het veld en een ouderpanel betrokken geweest bij de ontwikkeling. Anjet van Dijken, volwassen brus en tevens auteur van diverse brussenboeken, was daarbij ook vanuit haar persoonlijke ervaringen en expertise met de doelgroep als partner betrokken bij de ontwikkeling van het computerspel. Aan de hand van de Participatiematrix (Smits et al., 2020) worden de rollen van de ervaringsdeskundigen en experts verder toegelicht (zie Tabel 1).

Leerdoelen

Op basis van eerdere literatuur rondom ervaringen van brussen en reeds bestaande interventies, en gesprekken met brussen, experts uit het veld en ouders, zijn de leerdoelen voor brussen van het spel bepaald:

1. hun gedachten en gevoelens over het hebben van een broer of zus met een beperking herkennen, verkennen en erkennen;
2. versterken van copingvaardigheden in het omgaan met deze gedachten en gevoelens, en met lastige situaties die kunnen optreden;
3. weten dat zij niet de enige zijn met een broer of zus met een beperking, zodat zij zich hierin niet (meer) alleen voelen.

Daarbij worden brussen aangemoedigd om zichzelf niet (meer) weg te cijferen, en leren zij dat ook zij het recht hebben om hun eigen keuzes te maken en om hulp te vragen. Dit zodat ook zij de kans krijgen zich optimaal te ontwikkelen. Binnen het gezin kan het spel mogelijk zorgen voor meer bewustzijn en communicatie over de beleving en rol van de brus. Naar verwachting kan het spel bijdragen aan een verbetering van de copingvaardigheden en gezinsrelaties en daarmee aan een beter welbevinden van brussen en het voorkomen van mentale gezondheidsproblemen.

Adviseur

Het **brussenpanel** heeft in meerdere rondes advies gegeven en input geleverd voor de verhaallijnen, formulering van de opdrachten en de opdrachten in de werkbladen.

Het **brussenpanel** heeft in meerdere rondes advies gegeven over de totale vormgeving van het computerspel, en input geleverd voor de mini-games en beloningen. Tevens hebben de kinderen het computerspel getest.

Het **ouderpanel** en het **brussenpanel** en **diens ouders** hebben advies gegeven over de informatiebrieven.

Het **brussenpanel** en **diens ouders** hebben de onderzoeksprocedure en vragenlijsten getest en hierover hun advies gegeven.

Partner

Anjet van Dijken heeft input geleverd voor de verhaallijnen en meegeschreven aan de vragen en informatie in het computerspel, de ouderhandreiking, en de werkbladen.

Anjet van Dijken heeft deelgenomen aan de overleggen met de producent en heeft input geleverd en mee besloten over de totale vormgeving van het computerspel

Anjet van Dijken heeft meegeschreven aan de informatiebrieven en wervingsberichten voor ouders en kinderen.

Regisseur

Anjet van Dijken is de mede-initiatiefnemer van het computerspel en heeft gedeelde regie genomen in het schrijven van de eerste projectaanvraag.

In alle stappen van het ontwikkelingsproces van het computerspel is intensief samengewerkt met kinderen

Een voordeel van de serious game is dat kinderen het spel zelfstandig kunnen spelen. Zij kunnen eerst zelf ontdekken wat zij door hun thuissituatie ervaren, en welke gevoelens en gedachten de verschillende situaties oproepen. Het spel geeft hun vervolgens handvatten om dit te bespreken met bijvoorbeeld de ouders en vrienden. Opdat ouders hun kinderen goed kunnen ondersteunen ontvangen zij een korte handreiking, met daarin achtergrondinformatie over het spel en de mogelijke ondersteuningsbehoefte van brussen, tips hoe zij hun kind kunnen ondersteunen bij het spel, en verwijzingen naar andere informatie- en ondersteuningsbronnen. Ouders worden gestimuleerd om hun kind het spel zelf te laten ontdekken, maar wel te laten merken dat zij er altijd voor hun kind zijn om erover te praten of vragen te beantwoorden.

Verhaallijn en vormgeving

Om de motivatie, betrokkenheid en het plezier bij het spelen van het spel te bevorderen, is het van belang om aan te sluiten bij de belevingswereld van het kind. Daarom staat in ieder level een thema centraal dat brussen zelf benoemd hebben als belangrijk (Moysen & Roeyers, 2012; Van Dijken, 2013). Deze thema's worden op een voor kinderen aansprekende manier aangekaart in de verschillende spelonderdelen. In cocreatie met de doelgroep zijn een aantrekkelijke vormgeving en verhaallijn gemaakt, waarin ruimte is om lastige situaties, gedachten en emoties op een luchtige wijze te behandelen. Deze thema's worden in volgorde besproken in het computerspel: (1) samen dingen kunnen doen, (2) elkaar begrijpen, (3) bezorgd zijn om de broer of zus, (4) tijd voor zichzelf hebben, (5) omgaan met reacties van de buitenwereld, (6) kunnen omgaan met ander

gedrag, (7) bij iemand terecht kunnen, (8) andere brussen ontmoeten.

Spelopbouw

Wil een serious game een effectieve interventie kunnen zijn, dan zijn ook een goede spelopbouw, het bieden van feedback en beloningen, en trial&error leren van belang (Derks et al., 2021). Daartoe wordt allereerst, om het spel overzichtelijk te houden voor het kind, in elk level een vaste structuur aangehouden. Daarnaast wordt in de volgorde van de levels rekening gehouden met de complexiteit van emoties en de vragen die aan het kind gesteld worden. Het kind ontvangt feedback bij de antwoorden die het geeft, en kan bij een fout antwoord opnieuw antwoorden. Ook ontvangt het kind een toelichting of tip bij de goede antwoorden, die helpt de boodschap ervan te begrijpen. Belangrijke boodschappen die bijdragen aan het behalen van de leerdoelen worden in meerdere onderdelen en levels herhaald. Na ieder voltooid spelonderdeel volgt er een belonend geluid en na het afronden van een level ontvangt het kind een virtueel voorwerp in een plakboek, wat bijdraagt aan het plezier en de motivatie. Deze beloningen zijn gekozen door de doelgroep en daarmee afgestemd op de belevingswereld van het kind. Hierna worden de verschillende spelonderdelen beschreven.

Animatievideo's

Ieder level begint met een animatievideo waarin twee Broedels, een broer en een zus, een situatie meemaken waarin de broer en zus niet zo goed weten hoe ze met deze situatie om moeten gaan. Bijvoorbeeld een situatie waarin zij samen een spel spelen, maar de zus met een verstandelijke beperking het spel steeds niet volgens de regels

Naar verwachting kan het spel bijdragen aan een verbetering van de copingvaardigheden en gezinsrelaties



speelt. De animatievideo eindigt in een ‘verbroedeling’: de Broedels laten zo letterlijk zien dat ze net als de brussen goed zijn in het zich verplaatsen in de ander. De ontknoping van de oplossing die de Broedels daarin vinden, wordt pas getoond in een tweede animatievideo, in het zevende spelonderdeel. De animatievideo’s dragen bij aan het verkennen en herkennen van gedachten en gevoelens over situaties met de broer of zus, en geven het kind voorbeelden van hoe je met lastige situaties om kunt gaan.

Meerkeuzevragen

In het tweede onderdeel beantwoordt het kind meerkeuzevragen over de animatievideo, bijvoorbeeld over wat de Broedels denken en voelen,

Belangrijke boodschappen worden in meerdere onderdelen en levels herhaald

maar ook over soortgelijke situaties die zij zelf meemaken met hun broer of zus, en hoe zij zich dan voelen. Hiermee krijgt het kind meer inzicht in de gedachten en gevoelens van de broer of zus. Daarnaast draagt de feedback bij de meerkeuzevragen bij aan het erkennen van de eigen gedachten en gevoelens, en stimuleert het een actieve coping (zoals om hulp vragen).

Emotiememory

In het derde spelonderdeel speelt het kind een emotiememory, zodat het in aanraking komt met de verschillende soorten emoties die er zijn. Ook dit draagt bij aan het doel om zich meer bewust te worden van de eigen gevoelens. Tevens is dit spel bedoeld om het plezier en de motivatie om door te spelen te vergroten.

Minidocumentaires

In het vierde spelonderdeel ziet het kind video’s van zes brussen die vertellen over hun ervaringen en zijn er beelden zichtbaar van hun gezin. De minidocumentaires dragen in de eerste plaats bij

aan het ervaren dat het kind niet de enige brus is, maar kunnen ook bijdragen aan het herkennen, verkennen en erkennen van de eigen gevoelens. Tevens ziet het kind voorbeelden van hoe andere kinderen met situaties omgaan.

Helpende en niet-helpende gedachtespel

Vervolgens leren de kinderen in het vijfde spelonderdeel dat er gedachten zijn die helpen om je beter te voelen, en gedachten die niet helpen. Zij krijgen uitleg over hoe hun gedachten invloed hebben op gevoelens. Dit draagt bij aan het doel om zich meer bewust te worden van de eigen gedachten, en het omgaan met de eigen gevoelens.

Zoek-en-vindspel

Het zesde spelonderdeel omvat het speelse element van de serious game. Het kind speelt een zoek-en-vindspel waarbij het snel de verschijnende Broedels moet aanklikken. Dit spel draagt bij aan de motivatie en het plezier van het kind in het spelen van het spel.

Goed-foutvragen

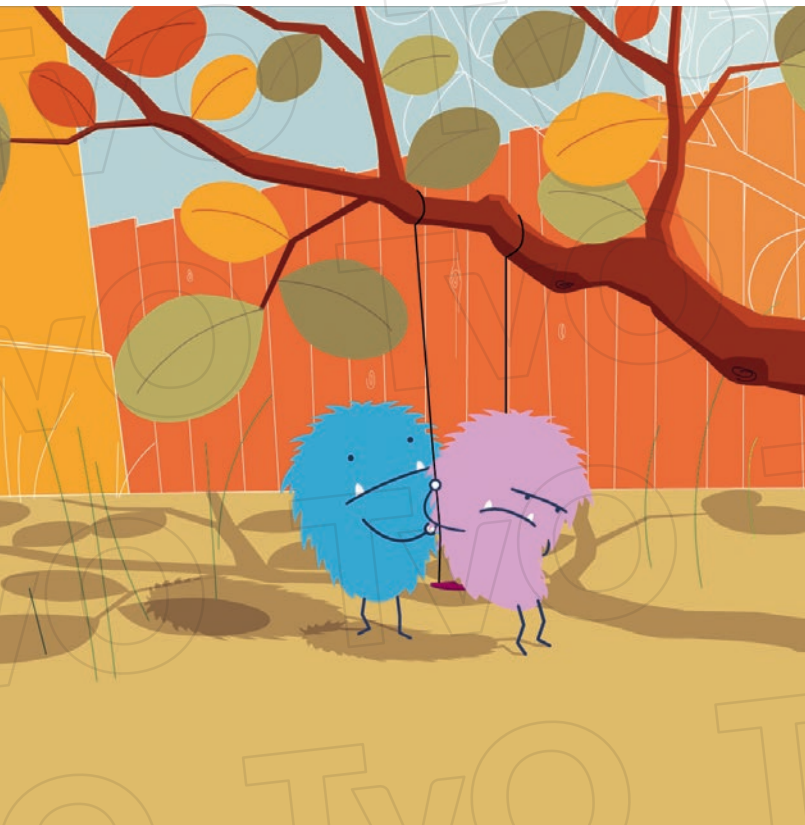
Na het zien van de animatievideo met de ontknoping in het zevende spelonderdeel, beantwoorden kinderen een aantal goed-foutvragen. Deze gaan opnieuw over de getoonde video en de eigen ervaringen. In deze vragen en de uitleg die hierbij gegeven wordt, komen de belangrijkste boodschappen uit het level nogmaals naar voren. Een voorbeeld is het benadrukken dat het kind ook diens eigen gedachten en gevoelens mag uiten.

Werkblad

Na ieder level krijgt het kind een werkblad om te printen. Dit kan gemaakt worden met ouders of anderen. De werkbladen bevatten een korte samenvatting van de Broedel-animaties van dat level, een helpende gedachte, een tip en een opdracht. Een voorbeeld van een opdracht is het interviewen van de ouders over alles wat het kind nog wil weten over de broer of zus. De werkbladen zijn bedoeld om de koppeling te maken van het spel naar de realiteit van het eigen leven, en om kinderen te ondersteunen bij het praten over het thema van het level met anderen en hoe dit hen doet denken aan de eigen ervaringen.

Onderzoek naar de effectiviteit van 'Broedels'

Op dit moment wordt vanuit de Vrije Universiteit Amsterdam onderzoek gedaan naar de effectiviteit van het computerspel (Veerman et al., 2023). Onderzoekers willen weten of het spel brussen daadwerkelijk kan ondersteunen en het welbevinden van brussen kan verbeteren. Dit wordt gedaan aan de hand van vragenlijsten en open vragen, die beantwoord worden door zowel de kinderen als de ouders, vóór het spelen van het spel, kort na het spelen van het spel en 6-8 weken na het spelen van het spel. De vragen gaan onder andere over het welbevinden van de brus, de gezinsrelaties en over hoe de brus omgaat met het hebben van een broer of zus met een beperking. Tevens worden er vragen gesteld over wat zij van het computerspel vonden en wat het hun heeft opgeleverd. In het onderzoek worden deelnemende gezinnen willekeurig verdeeld over de interventiegroep, die





het spel tijdens het onderzoek gaat spelen, en een controlegroep, die het spel na het onderzoek mag spelen. Zo kunnen de onderzoekers de resultaten vergelijken en concluderen of het spel al dan niet effectief is.

Wanneer het onderzoek is afgerond, zal het spel gratis toegankelijk gemaakt worden in binnen- en buitenland. Orthopedagogen kunnen het spel, eventueel binnen gezinsondersteuning, aanbieden aan brussen van kinderen met een visuele en/of verstandelijke beperking. De brus kan het spel vervolgens zelfstandig spelen, hoewel monitoring hoe dit verloopt en het beantwoorden van eventuele vervolgvragen vanuit het gezin wel gewenst kan zijn.

Over de auteurs



Linda K.M. Veerman MSc is promovendus bij de afdeling Ontwikkelingspedagogiek, Faculteit der Gedrags- en Bewegingswetenschappen van de VU, Amsterdam, l.k.m.veerman@vu.nl



Dr. Agnes M. Willemen is universitair hoofddocent bij de afdeling Ontwikkelingspedagogiek, Faculteit der Gedrags- en Bewegingswetenschappen van de VU, Amsterdam, a.m.willemen@vu.nl



Suzanne D.M. Derks MSc is postdoc onderzoeker bij de afdeling Ontwikkelingspedagogiek, Faculteit der Gedrags- en Bewegingswetenschappen van de VU, Amsterdam, s.d.m.derks@vu.nl



Mr. Anjet A.J. Brouwer-van Dijken is jurist, journalist, publicist en ervaringsdeskundige, en werkzaam als project-/accountmanager bij Stichting Kind en Ziekenhuis, Brussenboek.nl; anjetxt@gmail.com



Prof. dr. Paula S. Sterkenburg is bijzonder hoogleraar bij de afdeling Ontwikkelingspedagogiek, Faculteit der Gedrags- en Bewegingswetenschappen van de VU, Amsterdam, en GZ-psycholoog bij Bartiméus Doorn, p.s.sterkenburg@vu.nl

Disclaimer

Broedels is ontwikkeld en gefinancierd door de Academische Werkplaats 'Affect-us', een samenwerking tussen Bartiméus, Vrije Universiteit Amsterdam en Ons Tweede Thuis. Deze Academische Werkplaats wordt geleid door prof. dr. Paula Sterkenburg, tevens projectleider van Broedels, en gefinancierd door ZonMw. Het spel is geproduceerd door Metropolisfilm (www.metropolisfilm.nl). Bij de ontwikkeling van het spel is samengewerkt met adviseur, brus en auteur mr. Anjet van Dijken, een panel van vijf brussen (6-11 jaar), een ouderpanel en een klankbordgroep met experts in de wetenschap en praktijk. Op dit moment kan het computerspel nog enkel gespeeld worden door brussen die meedoen aan het onderzoek. Meer informatie over het computerspel en het onderzoek kan gevonden worden op www.brussengame.nl.

Geraadpleegde literatuur kunt u vinden bij het betreffende artikel op:

www.tijdschriftvoororthopedagogiek.nl