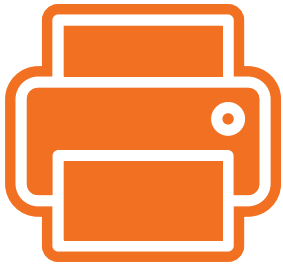
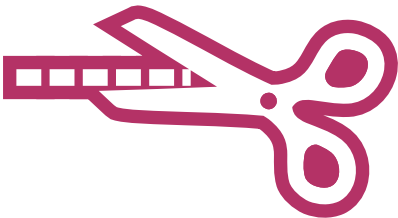


Print & Play instructies



1. Printen

Print dit bestand dubbelzijdig uit.
Je kan het spel in kleur of zwart-wit printen.



2. Knippen

Knip of snij de speelkaarten uit.
Uiteindelijk heb je nodig:

- 56 probleemkaarten
- 8 gebruikerskaarten
- 12 reflectiekaarten
- 1 begrippenkaart



3. Spelen!

Pak de spelregels erbij, verzamel de spelers
en je bent klaar om te spelen!

play for good

Spelregels

Een potje **play for good**

In Play for Good komen verschillende aspecten van digitale toegankelijkheid aan bod. Als ontwerp- en/of ontwikkelteam leren jullie samen over digitale toegankelijkheid. Ook reflecteren jullie op de toegankelijkheid van jullie dienst of product. Door bewust en op speelse wijze aan de slag te gaan met dit onderwerp en je in te leven in de gebruiker, ontdekken jullie kansen om jullie digitale diensten toegankelijker te maken. Gedurende het spel is er ruimte voor discussie, kun je van elkaar leren en ontdek je wat je morgen al kunt doen voor een toegankelijk internet voor iedereen!

Inhoud

A. 56x probleemkaarten.

Problemen die je product kan hebben op het gebied van digitale toegankelijkheid.

B. 8x gebruikerskaarten.

Verschillende doelgroepen. Voor een spel kies je er drie uit die het meest relevant zijn voor het gekozen digitale product.

C. 12x reflectiekaarten.

Vragen voor de evaluatie.

D. 5x paarse stemfiches.

Deze worden gebruikt in de stemronde.

E. 1x begrippenkaart.

Uitleg van begrippen die in het spel voorkomen. Is er een onduidelijke term tijdens het spel?

Bekijk dan de begrippenkaart!

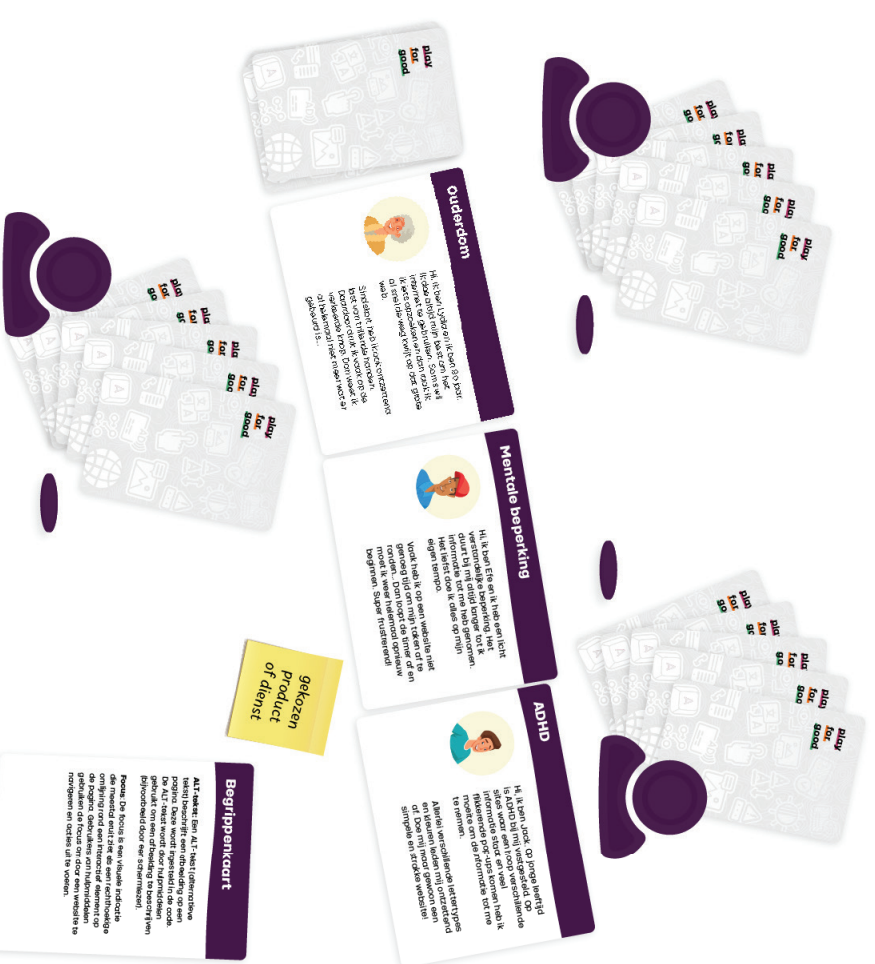


Voorbereiding

1. Schud de probleemkaarten. **Geef iedere speler gedekt 5 probleemkaarten en één stemfiche.** Leg de overige probleemkaarten als gedekte trekstapel in het midden van de tafel. Leg de reflectiekaarten apart.
2. **Kies een bepaalde dienst of product wat jullie willen verbeteren.** Bijvoorbeeld jullie bedrijfswebsite of een digitale oplossing die jullie maken voor een klant.
3. Leg alle gebruikerskaarten open op tafel. **Kies samen 3 gebruikers** die voor jullie gekozen product het meest relevant zijn. Leg deze in het midden van de tafel en leg de andere gebruikerskaarten weg.



Tip: Schrijf deze op een post-it en leg deze midden op tafel.



Spelverloop

Fase 1: Kaarten kiezen

In deze fase kiest iedere speler 4

probleemkaarten. Op deze kaarten staan problemen voor de digitale toegankelijkheid van jullie product.

1. Iedere speler kiest 1 kaart uit de 5

- handkaarten en legt deze gedekt voor zich op tafel. Kies deze ene kaart op basis van:
- Relevantie voor het gekozen product.
 - Relevantie voor de gekozen gebruikers.



Opmerking: Als het gekozen product nog in ontwikkeling is, kijk dan ook naar mogelijke problemen waar jullie nu al rekening mee moeten houden.

2. Leg 1 kaart op de aflegstapel die het minst

van toepassing is op het product en de gebruikers.



Goed om te weten: Op elke probleemkaart staat een nummer. Dit nummer verwijst naar de richtlijnen van de Web Content Accessibility Guidelines (WCAG). Door de code te googelen of door de QR-code te scannen, vind je meer informatie over de richtlijn. De vier verschillende kleuren van de kaarten verwijzen naar de categorieën van de WCAG. Dit spel bevat alle richtlijnen van de WCAG 2.1 niveau A en AA.



3. **Geef de resterende 3 handkaarten door naar links.**

4. **Pak de kaarten van de speler rechts aan en pak 2 nieuwe kaarten van de trekstapel.**
Je hebt nu weer 5 kaarten.

5. **Herhaal stap 1 tot en met 4** totdat iedere speler 4 kaarten gedekt voor zich heeft liggen.



Opmerking: Trek geen nieuwe kaarten meer bij als de trekstapel leeg is.

6. Na het kiezen van de 4e kaart leg je de overige 4 handkaarten op de aflegstapel.

Fase 2: Problemen beargumenteren

In deze fase speel je de probleemkaarten en bepaal je samen welke het meest relevant zijn. Let op: Je kunt het spel niet winnen, maar van een goede discussie kunnen jullie veel van het spel en van elkaar leren.

1. **Alle spelers nemen de 4 geselecteerde kaarten in hun hand.** De andere spelers mogen de kaarten niet zien.

2. De grootste waaghals begint. Deze speler legt **1 kaart uit eigen hand bij de gebruiker waarvoor het probleem het meest relevant is.** Beargumenteer deze keuze.

3. De rest **speelt daarna om de beurt** (met de klok mee) **ook een kaart** en beargumenteert deze.



Tip: Stel elkaar de 'waarom' vraag voor verduidelijking en om de discussie verder op gang te brengen

Fase 3: Stemronde

In de stemronde bepaal je samen welke probleemkaart het meest relevant is.

1. De spelers tellen af: 3, 2, 1..... en **leggen tegelijk een stemfiche** bij de kaart die zij het meest relevant vinden.
2. **De kaart met de meeste stemmen wordt het meest relevant gevonden.** Deze kaart mag bij de gebruiker blijven liggen. De andere kaarten gaan op de aflegstapel.
3. **Herhaal fase 2** (vorige pagina) **en 3** totdat alle 4 de handkaarten zijn weggespeeld.



Een kaart met veel stemmen? Als er in 1 stemronde 2 kaarten veel stemmen krijgen, dan zijn beide kaarten kennelijk belangrijk en mogen ze blijven liggen. Als uitgangspunt kun je nemen dat je iedere kaart met 2 of meer stemmen laat liggen.



Gelijkspel? Bij een gelijk aantal stemmen mogen beide kaarten bij de gebruiker blijven liggen.

Fase 4: Reflectieronde

1. Pak de **reflectiekaarten**. Draai de eerste kaart om en **bespreek met elkaar op welke probleemkaart(en) de vraag het meest van toepassing is**. Leg de reflectiekaart bij de probleemkaart.

2. **Draai in totaal 5 reflectiekaarten om.** Je mag er nog meer bespreken als je daar als team behoefte aan hebt.

3. Op het einde **kiest iedereen één probleemkaart uit en vertelt waarom waarom ze deze belangrijk vinden**. Er mogen hier meerdere mensen dezelfde kaart kiezen.

Aan de slag!

Na het spelen van het spel hebben jullie verschillende inzichten gekregen over de digitale toegankelijkheid van jullie product. Om draagvlak te creëren voor deze inzichten kun je de volgende dingen doen:

- Schrijf na de reflectie jullie belangrijkste acties op en koppel hier verantwoordelijken aan. Kom volgende meeting met het team weer terug op deze actiepunten.
- Pak het spel er opnieuw bij wanneer jullie een nieuw product ontwerpen of om te evalueren op de verbeterpunten die jullie hebben doorgevoerd.
- Probeer bepaalde taken op te nemen in jullie processen, zodat er vaker rekening gehouden wordt met de digitale toegankelijkheid en er een grotere bewustwording ontstaat in de organisatie.

Vaker spelen?

Kijk op de website www.playforgood.nl. Hier vind je een Print-and-Play versie van dit spel. Zo kun je het met meerdere groepen spelen, of dit spel aan andere ontwerp- en ontwikkelteams aanraden!

Colofon

Spel- en grafisch ontwerp door
Suzanne Moens & Mees Daalder

Play for Good is ontwikkeld door **Raccoon Serious Games** en is mede mogelijk gemaakt door het **SIDN fonds**.

Iconen die op de probleemkaarten worden getoond zijn beschikbaar gesteld door **Stichting Appt** en **Abra**.

Waarneembaar



Informatie die
alleen wordt
overgebracht via
beeld of geluid
heeft geen
transcript

Waarneembaar



Video's waar
je niet kunt
horen wat er te
zien is missen
een geluids-
beschrijving

Waarneembaar



Belangrijke
informatie die
je alleen kunt
zien heeft
geen geluids-
beschrijving

Waarneembaar



Met
hulpmiddelen kun
je niet logisch
navigeren door
tabellen

Waarneembaar



Instructies
hebben een
combinatie van
vorm en tekst.

1.2.1

Waarneembaar



Afbeeldingen
hebben geen
ALT-beschrijving
in de code

1.2.3

Waarneembaar



Video's
met geluid
hebben geen
ondertiteling

1.2.5

Waarneembaar



Live video's met
geluid missen live
ondertiteling

1.3.1

Waarneembaar



Koppen zijn in
de code niet
gemarkeerd
als kop (voor
hulpmiddelen)

1.3.3

Waarneembaar



Het lukt
hulpmiddelen
niet een logische
volgorde te
volgen op de
pagina

1.1.1

1.2.2

1.2.4

1.3.1

1.3.2

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

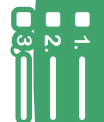
play
for
good

play
for
good

play
for
good



Waarneembaar



Waarneembaar



Waarneembaar



Waarneembaar



Waarneembaar

Het scherm is niet draaibaar naar landscape of portrait

Er wordt geen gebruik gemaakt van zowel kleur als vorm om informatie over te brengen (voor bijv. kleuren-blindheid)

Geluid dat langer dan 3 sec. duurt kan niet gepauzeerd worden

Contrast-verhouding tussen kleur van dikgedrukte titel/tekst en achtergrond is te klein (minder dan 3:1)

Er is tekst verwerkt in afbeeldingen

1.3.4

1.4.1

1.4.2

1.4.3

1.4.5



Waarneembaar



Waarneembaar



Waarneembaar



Waarneembaar



Waarneembaar

Er wordt tekstueel verwezen naar een kleur op de pagina

In de code wordt niet beschreven waarom een invoerveld ingevuld moet worden

Legenda heeft alleen kleur en geen nummers

Contrast-verhouding tussen kleur van bodytekst en achtergrond is te klein (minder dan 4.5:1)

De tekst is niet schaalbaar

1.3.3

1.3.5

1.4.1

1.4.3

1.4.4

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good



Waarneembaar

Waarneembaar



Bedienbaar



Bedienbaar



Bedienbaar



Visuele

inhoud heeft
onvoldoende
contrast-

verhouding met
omliggende kleur
(minder dan 3:1)

Pop-ups kunnen
niet gesloten
worden

De gebruiker
wordt niet
geïnformeerd
wanneer de
focus niet met
de tab-toets
verplaatst kan
worden

Gebruikers
hebben
onvoldoende
tijd om een taak
uit te voeren
en kunnen de
tijdslimiet niet
verhogen

Er zijn veel flitsen
op de website
(meer dan 3 per
sec.)

1.4.11

1.4.13

2.1.2

2.2.1

2.3.1

Waarneembaar



Waarneembaar



Bedienbaar



Bedienbaar



Bedienbaar



Tekst valt buiten
het tekstvlak als
deze geschaald
wordt

Tekst heeft
onvoldoende
regelafstand
tussen woorden,
regels en alinea's

De website is niet
te bedienen met
hulpmiddelen

Hulpmiddelen
activeren
ongewenst
sneltoetsen

Bewegende
onderdelen
kunnen niet
gepauzeerd
worden

1.4.10

1.4.12

2.1.1

2.1.4

2.2.2

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good



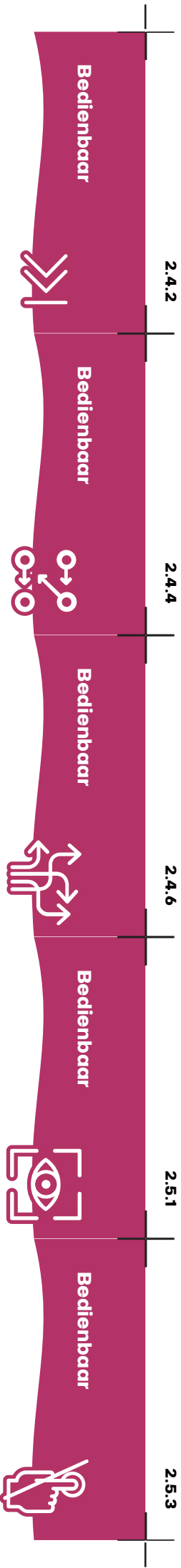
Niet elk scherm heeft een duidelijke titel

Links hebben geen duidelijke naam of doel

De pagina heeft geen duidelijke koppen en labels

Er is geen alternatief voor acties die door gebaren worden geactiveerd (bijv. zoomen)

De naam in de code is niet hetzelfde als de getoonde naam



Inhoud die wordt herhaald op meerdere schermen kan niet worden overgeslagen

De focus van hulpmiddelen volgt geen logische volgorde door de pagina

Schermen kunnen niet op meerdere manieren bereikt worden (bijv. geen zoekfunctie)

Het is onduidelijk waar de focus van de hulpmiddelen zich bevindt

Aanrakingen zijn niet annuleerbaar



play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good



Begrijpelijk



Begrijpelijk



Begrijpelijk



Begrijpelijk



Begrijpelijk

De spreektaal van de inhoud is in de code niet ingesteld

Knoppen worden door verplaatsen van focus automatisch geactiveerd

De navigatie zit niet op elke pagina op dezelfde plek

Het wordt niet aangegeven welke gegevens fout zijn bij het invullen

Er worden geen oplossingen voorgesteld bij het verkeerd invullen van gegevens

3.1.1

3.2.1

3.2.3

3.3.1

3.3.3



Bedienbaar



Begrijpelijk



Begrijpelijk

Begrijpelijk



Begrijpelijk

Name

Er is geen alternatief voor acties die door beweging worden geactiveerd (bijv. schudden)

Er kan niet tussen talen gewisseld worden

Het is onvoorspelbaar voor de gebruiker wat er gebeurt bij het invoeren van gegevens

Dezelfde iconen hebben op schermen een verschillende betekenis

Er zijn geen duidelijke instructies bij het invullen van gegevens

2.5.4

3.1.2

3.2.2

3.2.4

3.3.2

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

De code heeft veel fouten en maakt gebruik van verouderde functies

De code heeft geen ingestelde rollen waardoor gebruikers niet weten wat ze kunnen doen (bijv. "knop" of "link")

Nieuw beschikbare informatie wordt niet als statusmelding doorgegeven aan hulpmiddelen (bijv. een pop-up)

Begrippenkaart

ALT-tekst: Een ALT-tekst (alternatieve tekst) beschrijft een afbeelding op een pagina. Deze wordt ingesteld in de code. De ALT-tekst wordt door hulpmiddelen gebruikt om een afbeelding te beschrijven (bijvoorbeeld door een schermlezer).

Focus: De focus is een visuele indicatie die meestal eruit ziet als een rechthoekige omlijning rond een interactief element op de pagina. Gebruikers van hulpmiddelen gebruiken de focus om door een website te navigeren en acties uit te voeren.

Begrijpelijk

Robuust

Robuust

Fouten bij inzending van gegevens zijn niet aan te passen door de gebruiker

De code heeft geen ingestelde namen om hulpmiddelen gerichte acties kunnen uit te voeren (bijv. "volgende")

De code heeft geen ingestelde waardes die tekstueel aan hulpmiddelen doorgegeven kunnen worden (bijv. "volume 50%")

Waar hebben we het te weinig over?

Waar zijn we niet zo trots op?

Reflectiekaart

Reflectiekaart

play
for
good

play
for
good

play
for
good

Geluidsbeschrijving: Een gesproken beschrijving van wat er te zien is op video.

Hulpmiddelen: Dit zijn middelen die mensen met een beperking gebruiken. Voorbeelden van hulpmiddelen zijn: schermlezer, schakelbediening, brailleleesregel, stembediening of toetsenbordbediening.

Label, Naam, Rol, Waarde: Dit zijn tags die je in de HTML code kunt geven aan bepaalde elementen op de pagina. Zo zijn ze beter te begrijpen door hulpmiddelen en daarmee de gebruiker.

Transcript: Een transcript is een geschreven variant van een audio- of videofragment. In het transcript staat zo compleet mogelijk beschreven wat je in een video ziet en/of in de audio hoort.

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good

play
for
good



Reflectiekaart



Reflectiekaart



Reflectiekaart



Reflectiekaart



Reflectiekaart



**Wat wordt
het vaakst
vergeten?**

**Wat heeft
het kleinste
effect?**

**Waar kan het
eenvoudigst
vooruitgang
mee worden
geboekt?**

**Waar
moeten
we meer
afspraken
over maken?**

**Wat gaan
we morgen
toepassen?**

Reflectiekaart



Reflectiekaart



Reflectiekaart



Reflectiekaart



Reflectiekaart



**Waar willen
we meer
over leren?**

**Wat heeft
het grootste
effect?**

**Wat is het
moeilijkst te
veranderen?**

**Wat zouden
we nieuwe
collega's
als eerste
mee willen
geven?**

**Wat was
voor ons
nieuwe
informatie?**

play
for
good



play
for
good



play
for
good



play
for
good



play
for
good



play
for
good



play
for
good



play
for
good



play
for
good



play
for
good



Ouderdom



Hi, ik ben Lydia en ik ben 80 jaar. Ik doe altijd mijn best om het internet te gebruiken. Soms wil ik iets opzoeken en dan raak ik al snel de weg kwijt op dat grote web.

Sinds kort heb ik ook ontzettend last van trillende handen.

Daardoor druk ik vaak op de verkeerde knop. Dan weet ik al helemaal niet meer wat er gebeurd is!

Mentale beperking



Hi, ik ben Efe en ik heb een licht verstandelijke beperking. Het duurt bij mij altijd langer tot ik informatie tot me heb genomen. Het liefst doe ik alles op mijn eigen tempo.

Vaak heb ik op een website niet genoeg tijd om mijn taken af te ronden... Dan loopt de timer af en moet ik weer helemaal opnieuw beginnen. Super frustrerend!

ADHD



Hi, ik ben Jack. Op jonge leeftijd is ADHD bij mij vastgesteld. Op sites waar een hoop verschillende informatie staat en veel flikkerende pop-ups komen heb ik moeite om de informatie tot me te nemen.

Allerlei verschillende lettertypes en kleuren leiden mij ontzettend af. Doe mij maar gewoon een simpele en strakke website!

Dyslexie



Hey, ik ben Kayla. Ik ben er sinds kort achter gekomen dat ik dyslexie heb. Het kost me veel moeite om lange lappen tekst te lezen, waarvan de letters en regels te dicht op elkaar staan.

Ook als de tekst en de achtergrond een slecht contrast hebben, kan ik de teksten moeilijk lezen, maar daar heeft volgens mij iedereen last van!



play
for
good



play
for
good



play
for
good



play
for
good



Visuele beperking



Hallo, ik ben Daniëla! Ik ben slechtziend. Als ik op een website zit, kost zelf lezen mij teveel tijd en energie of lukt het gewoon niet. Ik gebruik daarom dagelijks een screenreader. Bij stukken tekst werkt dit goed, maar ik mis vaak informatie over plaatjes of video's. Bij bijvoorbeeld een tabel kan de screenreader niet logisch vertellen. Het is jammer dat ik dan een deel van de informatie mis.



Ik ben Denzel en ben geboren met een lichamelijke beperking. Ik gebruik een rolstoel en kan alleen gebruik maken van het toetsenbord. Een goed toegankelijke site kan ik prima gebruiken, het duurt alleen wat langer. Het is jammer als een site niet volledig toetsenbord toegankelijk is.. Dan loop ik al vrij snel vast.

Lichamelijke beperking

Auditieve beperking



Hoi, ik ben Liam en ik ben 10 jaar. Ik ben doof geboren. Mijn favoriete vak is geschiedenis. Ik zoek filmpjes op over vroeger op internet. Het is superstom als daar geen ondertiteling bij zit, dan begrijp ik er niets van!

Trouwens, die ondertiteling is voor iedereen handig... Mijn zus kijkt altijd YouTube-filmpjes zonder geluid als ze in de trein zit.

Laaggeletterd



Yo, ik ben Joeri! Ik heb altijd al moeite gehad met lezen en schrijven. Dat is soms lastig als ik op het internet surf.

Lastige woorden en lange zinnen zijn vaak moeilijk te begrijpen. Ik krijg dan een soort black-out en moet dan iemand om hulp vragen. Ik zou het toch liever zelf willen kunnen. Dan kan ik gewoon zelf meedoen in de digitale wereld.

play
for
good



play
for
good



play
for
good



play
for
good

