IN 5 STAPPEN NAAR DE BESTE **SNACK**

De Schoolkantine CHALLENGE

Ontwerproute

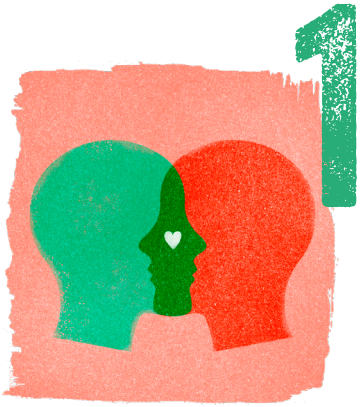
Hoe ontwerp je een snack die jouw medeleerlingen graag kopen en eten? Volg de vijf stappen van 'Design Thinking'. Deze stappen helpen jou om de snack optimaal af te stemmen op de doelgroep.

Voor wie maak je de snack?

- Voor jezelf en alle andere leerlingen op school.
- Voor de kantinebeheerder die jullie snack enthousiast moet gaan verkopen.

Wat wil je bereiken?

- Leerlingen vinden jullie snack lekker en kopen hem graag.
- De kantinebeheerder is enthousiast en maakt reclame voor jullie product.



1 Leer je DOELGROEP kennen en begrijpen

- Kijk in jouw kantine wat medeleerlingen graag kopen.
- Stel vragen. Wat vinden ze van het huidige aanbod? Missen ze iets? Bedenk zelf wat je nog meer kunt vragen.
- Jullie snack moet voldoen aan de 5 G's: Genieten, Goedkoop, Gezond, Gemak en Groen. Maar welke G vinden leerlingen eigenlijk belangrijk? En welke niet? Op de factsheet vind je meer informatie over de 5 G's.
- Ga ook praten met de kantinebeheerder. Die kan vertellen over wat mogelijk is in de kantine en welke snacks goed lopen en welke niet.
- Hoe bereik je de leerlingen? Kom er achter hoe je de nieuwe snack bekend maakt. Via posters, een digitaal informatiebord of toch vooral via social media?

2 Stel de VOORWAARDEN vast

Leg goed vast aan welke randvoorwaarden jouw snack moet voldoen:

- Waar moet de nieuwe kantinesnack aan voldoen?
- Welke G's moeten de meeste aandacht krijgen?
- Wat zijn de belangrijkste randvoorwaarden vanuit de huidige schoolkantine?
- Waar moet in de campagne om de snack te lanceren rekening mee worden gehouden?

Tip: Krijg inspiratie door de *Richtlijn Eetomgevingen voor Scholen* van het Voedingscentrum.

CREËER veel ideeën en maak KEUZES

Pak een groot vel papier en bedenk zoveel mogelijk snack ideeën. Om een goede brainstorm te organiseren, zijn vier regels van belang:

1. Bedenk eerst zoveel mogelijk ideeën. Schrijf alles op wat er in je op komt.
2. Stel oordelen uit – alle ideeën zijn goed. Sta open voor ongebruikelijke ideeën.
3. Bouw verder op de ideeën van anderen, combineer ideeën en verbeter ze.
4. Na de brainstorm kies je je één of enkele kansrijke producten die het beste passen bij alle voorwaarden van stap 2.

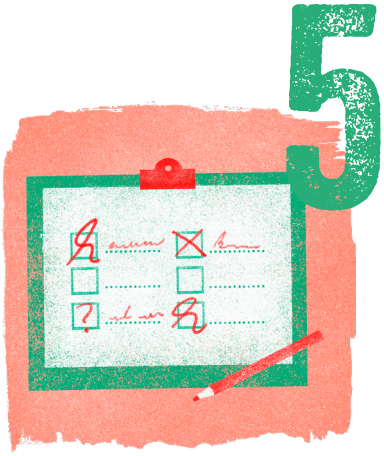
Tips voor als je even vastloopt

- Kies een product, bijvoorbeeld een appel. Schrijf vervolgens alle snacks op die je kunt verzinnen met een appel.
- Kies een smaak, bijvoorbeeld hartig en bedenk allemaal hartige snacks. Je kunt dit ook doen met warme of koude snacks.
- Doe nieuwe inspiratie op voor gezonde en duurzame snacks via de website van het Voedingscentrum.

ONTWIKKEL één of meerdere producten

In deze stap ga je de beste productideeën echt uitwerken én bereiden:

- Bedenk een recept en zoek ingrediënten, bij voorkeur uit de Schijf van Vijf, om je snack mee te bereiden. Denk daarbij ook steeds aan de 5G's.
- Het uiteindelijke product moet in de schoolkantine bereid, uitgestald en gepromoot kunnen worden. Bespreek met de kantinebeheerder of én hoe het product past in de kantine.
- Je kunt verschillende versies van het product bereiden en deze bespreken met medeleerlingen en kantinebeheerder.
- Ontwikkel ook een reclamecampagne zodat de hele school weet van jullie snack en je medeleerlingen enthousiast worden om hem te proberen. Bedenk goed welke boodschap je met je campagne wilt overbrengen en hoe je dat doet. Denk aan een goede naam, een poster, filmpje of prijsvraag.



TEST en verbeter

De laatste stap is het testen van je kantinesnack bij jouw doelgroep:

- Laat jouw product aan medeleerlingen zien en laat hen proeven. Maak een korte vragenlijst en vraag hen om het product te beoordelen. Stel ook vragen over de 5G's.
- Onderzoek of je reclamecampagne werkt. Bereik je je medeleerlingen voldoende en komt de boodschap goed over?

Als je de reacties van je medeleerlingen weet, kun je je product en je reclamecampagne verbeteren.