



Leren van elkaar in de ouderenzorg GAMLEC

**IO2.5 Kaartinhoud voor de speelkaarten voor de
spelversie met een spelcoach en instructies**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Document Informatie

Dit document bevat de kaartinhoud voor de spelversie met een Spelcoach. Het bevat tevens instructies voor de Spelcoach voor elke kaart van het kaartspel dat alleen bedoeld is voor de GAMLEC spelversie die gespeeld moet worden met een Spelcoach.

Organisatie Naam van de hoofdpartner

IP-International GmbH

Auteur(s)

Sylvie Schoch

Bijdragende partner(s)

AfEdemy

ASP Città di Bologna

CADIAI

VMU

VERSIE

V04

STATUS

Definitief

Leveringsdatum

12 februari 2021

De steun van de Europese Commissie voor de totstandkoming van deze publicatie houdt geen goedkeuring in van de inhoud, die uitsluitend de mening van de auteurs weergeeft, en de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie die erin is vervat.



GAMLEC - Gaming for Mutual Learning in Elder Care en alle publicaties van [het GAMLEC Consortium](#) vallen onder een [Creative Commons Naamsvermelding 4.0 Internationale Licentie](#).

De resultaten van het Erasmus+ project GAMLEC bestaan uit deze handleiding voor de spelversie met Coach, de educatieve doelstellingen en het algehele leerdoel van het bordspel, een handleiding voor het ontwerp van het formaat van de kaartinhoud, de regels van het bordspel voor de spelversie met Game Coach, de regels van het bordspel zonder Game Coach, de leerkaarten voor volwassenen over de kwaliteit van leven van verpleeghuisbewoners, een Compendium, een Educatief Kader, Richtlijnen voor het bordspel, en een interactief E-learning platform. De resultaten zijn beschikbaar in het Engels, Duits, Italiaans, Nederlands en Litouws op www.gamlec.eu.

Index

IO2.5 Kaartinhoud voor het spel dat gespeeld moet worden met een spelcoach met instructies voor de begeleider		Pagina
Voorwoord		5
1.	"Bouw van een nieuw verpleeghuis" - kaart nr. 120 (Compendium P 2.1.)	8
1.1.	Instructies voor de spelcoach	9
	Onderwijsdoelstellingen	9
	Aanbevolen tijdschema	9
	Locaties en Uitrusting	9
	Minimum/Maximum Aantal Spelers en Teams	9
	Aspecten die speciale aandacht vereisen	10
	Hoe de spelers te begeleiden	10
	Instructies voor de oefening (briefing)	10
	Instructies voor de woordvoerders van de teams over hoe de resultaten van het teamwerk te presenteren	11
	Hoe modereer je de oefening terwijl de teams aan de taak werken	11
	Hoe feedback geven na de presentatie van het door de teams verrichte werk (debriefing)	11
	Bijkomende opties voor de debriefing	12
	Hoe bepaal je het winnende team?	12
2.	"Sport en lichaamsbeweging voor de bewoners" - Kaart nr. 121 (Compendium P 2.2.2.)	13
2.1.	Instructies voor de spelcoach	14
	Onderwijsdoelstellingen	14
	Aanbevolen tijdschema	14
	Locaties en Uitrusting	14
	Minimum/Maximum Aantal Spelers en Teams	14
	Aspecten die speciale aandacht vereisen	15
	Hoe de spelers te begeleiden	15
	Instructies voor de oefening (briefing)	15
	Instructies voor de woordvoerders van de teams over hoe het resultaat van het teamwerk te presenteren	16
	Hoe modereer je de oefening terwijl de teams aan de taak werken	16
	Hoe feedback geven na de presentatie van het door de teams verrichte werk (debriefing)	16
	Bijkomende opties voor de debriefing	17
	Hoe bepaal je het winnende team?	17
3.	"Uitoefening van het stemrecht" - speelkaart nr. 122 (Compendium P 2.5.3.)	18
3.1.	Instructies voor de spelcoach	19
	Onderwijsdoelstellingen	19
	Aanbevolen tijdschema	19
	Locaties en Uitrusting	19
	Minimum/Maximum Aantal Spelers en Teams	20
	Aspecten die speciale aandacht vereisen	20
	Hoe de spelers te begeleiden	20
	Instructies voor de oefening (briefing)	20



	Instructies voor de woordvoerders van de teams over hoe het resultaat van het teamwerk te presenteren	21
	Hoe modereer je de oefening terwijl de teams aan de taak werken	21
	Hoe feedback geven na de presentatie van het door de teams verrichte werk (debriefing)	22
	Bijkomende opties voor de debriefing	22
	Hoe bepaal je het winnende team?	22
4.	"Eetgewoonten" - kaart nr. 123 (Compendium A 1.5.2.)	24
4.1.	Instructies voor de spelcoach	25
	Onderwijsdoelstellingen	25
	Aanbevolen tijdschema	25
	Locaties en Uitrusting	25
	Minimum/Maximum Aantal Spelers en Teams	25
	Aspecten die speciale aandacht vereisen	26
	Hoe de spelers te begeleiden	26
	Instructies voor de oefening (briefing)	26
	Instructies voor de woordvoerders van de teams over hoe het resultaat van het teamwerk te presenteren	27
	Hoe modereer je de oefening terwijl de teams aan de taak werken	27
	Hoe feedback geven na de presentatie van het door de teams verrichte werk (debriefing)	27
	Bijkomende opties voor de debriefing	27
	Hoe bepaal je het winnende team?	28
5.	"Euthanasie" - Kaart nr. 124 (Compendium D 3.5.)	29
5.1	Instructies voor de spelcoach	30
	Onderwijsdoelstellingen	30
	Aanbevolen tijdschema	30
	Locaties en Uitrusting	30
	Minimum/Maximum Aantal Spelers en Teams	30
	Aspecten die speciale aandacht vereisen	31
	Hoe de spelers te begeleiden	31
	Instructies voor de oefening (briefing)	31
	Instructies voor de woordvoerders van de teams over hoe het resultaat van het teamwerk te presenteren	32
	Hoe modereer je de oefening terwijl de teams aan de taak werken	32
	Hoe feedback geven na de presentatie van het door de teams verrichte werk (debriefing)	32
	Hoe bepaal je het winnende team?	33
6.	Respectvolle Communicatie "Stop met het luiden van de bedbel!" - Kaart nr.125 (Compendium D 3.2.)	34
6.1	Instructies voor de spelcoach	35
	Onderwijsdoelstellingen	35
	Aanbevolen tijdschema	35
	Locaties en Uitrusting	35
	Minimum/Maximum Aantal Spelers en Teams	35
	Aspecten die speciale aandacht vereisen	36
	Hoe de spelers te begeleiden	36
	Instructies voor de oefening (briefing)	36
	Instructies voor de woordvoerders van de teams over hoe het resultaat van het teamwerk te presenteren	37



	Hoe modereer je de oefening terwijl de teams aan de taak werken	37
	Hoe feedback geven na de presentatie van het door de teams verrichte werk (debriefing)	38
	Bijkomende opties voor de debriefing	38
	Hoe bepaal je het winnende team?	39
7.	Respectvolle Communicatie "Oude mensen worden net als kinderen!" - Kaart nr. 126 (Compendium D 3.2.)	40
7.1	Instructies voor de spelcoach	41
	Onderwijsdoelstellingen	41
	Aanbevolen tijdschema	41
	Locaties en Uitrusting	41
	Minimum/Maximum Aantal Spelers en Teams	41
	Aspecten die speciale aandacht vereisen	42
	Hoe de spelers te begeleiden	42
	Instructies voor de oefening (briefing)	42
	Instructies voor de woordvoerders van de teams over hoe het resultaat van het teamwerk te presenteren	43
	Hoe modereer je de oefening terwijl de teams aan de taak werken	43
	Hoe feedback geven na de presentatie van het door de teams verrichte werk (debriefing)	43
	Bijkomende opties voor de debriefing	44
	Hoe bepaal je het winnende team?	44
8.	Respectvolle Communicatie "Kijk eens wat je gedaan hebt?" Kaart Nr. 127 (Compendium D 3.2.)	45
8.1	Instructies voor de spelcoach	46
	Onderwijsdoelstellingen	46
	Aanbevolen tijdschema	46
	Locaties en Uitrusting	46
	Minimum/Maximum Aantal Spelers en Teams	46
	Aspecten die speciale aandacht vereisen	47
	Hoe de spelers te begeleiden	47
	Instructies voor de oefening (briefing)	47
	Instructies voor de woordvoerders van de teams over hoe het resultaat van het teamwerk te presenteren	48
	Hoe modereer je de oefening terwijl de teams aan de taak werken	48
	Hoe feedback geven na de presentatie van het door de teams verrichte werk (debriefing)	49
	Bijkomende opties voor de debriefing	49
	Hoe bepaal je het winnende team?	49



IO2.5 Kaartinhoud voor het spel dat gespeeld moet worden met een spelcoach, en instructies voor de coach

Voorwoord

De versie van het bordspel dat met een spelcoach kan worden gespeeld, is bedoeld om de mogelijkheid te bieden de directe uitwisselingen en samenwerking tussen alle betrokkenen te verbeteren.

De inhoud van de kaarten voor deze versie van het bordspel bestaat altijd uit een opdracht die door de teams moet worden uitgevoerd. Dit vergt tijd: tijd voor de spelers om te spelen, en tijd voor de voorbereiding van de locatie en al het nodige materiaal door de spelcoach.

Het is dus aan de spelcoach om één of twee kaarten te kiezen uit de kaartenstapel voor de versie met spelcoach, en deze toe te voegen aan de kaartenstapel voor de versie zonder spelcoach.

De keuze moet worden gemaakt aan de hand van de volgende criteria:

1. Beschikbaarheid van een geschikte locatie waar de teams niet alleen kunnen zitten en spelen rond een tafel, maar waar ook voldoende ruimte is voor het werk dat de twee teams moeten doen (zie de instructies over de vereisten voor de locatie hieronder).
2. Beschikbaarheid van al het materiaal dat nodig is om de taken uit te voeren (voor alle teams).
3. Genoeg tijd om te spelen. Het spelen met alle 110 kaarten van het spel zonder spelcoach en één extra kaart in de kaartenstapel met de spelcoach duurt minstens 2 uur. Dit geldt ook voor de kaarten voor het spel met spelcoach met taken die niet meer dan ongeveer 1 uur vergen, zoals hieronder beschreven.
4. Genoeg spelers om twee teams te vormen met hetzelfde aantal leden, zoals hieronder beschreven.
5. Voldoende tijd om voor te bereiden. De spelcoach moet rekening houden met de tijd die nodig is om de zaal voor te bereiden, het materiaal, en de tijd om alles na het spel op te ruimen.

De Spelcoach kan besluiten om het aantal te spelen kaarten te verminderen tot minimaal 110 om de speeltijd te verkorten. In dit geval is het essentieel om het evenwicht te bewaren tussen de kaarten met inhoud die gunstig is voor de kwaliteit van leven, de Goede fee kaarten, de kaarten met inhoud die ongunstig is voor de Kwaliteit van leven, en de Kwade fee kaarten.

De spelcoach kan ook maximaal één of twee kaarten kiezen uit de kaartenstapel voor het spel met een spelcoach die het meest voldoen aan de specifieke behoeften van een bepaalde situatie.

Indien de bovenstaande criteria niet gegeven zijn, raden wij u aan de versie van het bordspel zonder spelcoach te spelen.

Alvorens te beginnen met de specifieke instructies voor elke kaart, vindt u hieronder enkele suggesties voor het spel met spelcoach die in het algemeen van toepassing zijn op het GAMLEC-bordspel dat met een spelcoach moet worden gespeeld.

De twee teams moeten worden samengesteld voordat met het spel wordt begonnen. Daarvoor moeten beide teams ongeveer 10 minuten de tijd krijgen om ervoor te zorgen dat hun leden zich aan elkaar kunnen voorstellen, waarbij ze informatie kunnen delen zoals hun naam, wat ze voor de kost

doen, of ze klaar zijn om het spel te spelen, en wat ze maar met de anderen willen delen. Elk team heeft een aparte ruimte nodig om dit te doen.

Het is even belangrijk dat de spelcoach de teamleden vraagt een naam voor hun teams te kiezen. Deze oefening bevordert de teambuilding en versterkt het gevoel van verbondenheid van de teamleden met de nieuw samengestelde teams.

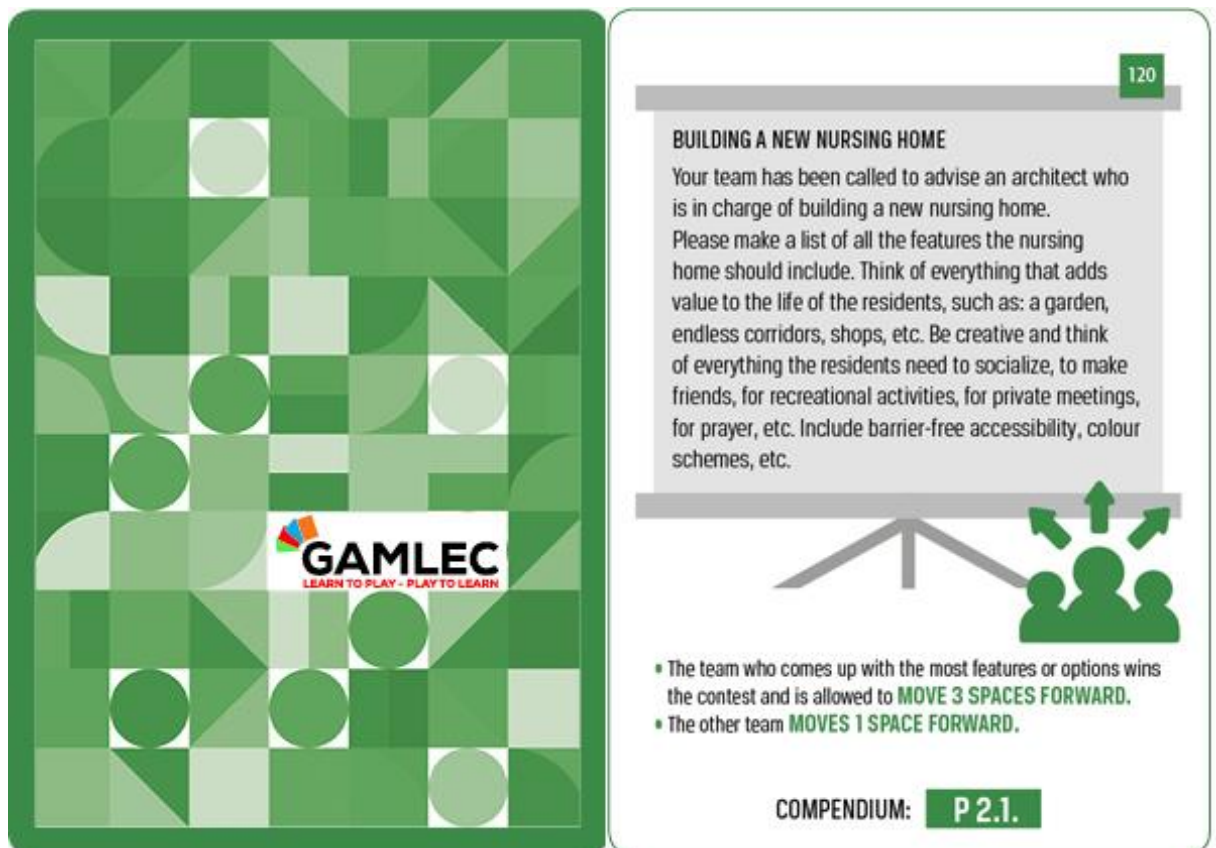
Als de 10 minuten voor deze teambuilding activiteiten om zijn, vraagt de spelcoach de spelers om plaats te nemen aan de tafel en de nieuwe namen van hun teams door te geven. Daarna is iedereen klaar om het spel te gaan spelen (https://gamlec.eu/wp-content/uploads/2021/06/GAMLEC_SpelregelsMetCoach_NL.pdf).

Vraag de spelers bovendien helemaal aan het eind van het spel, d.w.z. wanneer één team "Excellence" heeft bereikt en het spel heeft gewonnen, om hun ervaringen te delen. Het is nuttig de spelers te vragen wat zij van het spel geleerd hebben en wat zij mee naar huis zullen nemen.

Een zeer korte versie van deze laatste debriefing op het einde van het spel bestaat erin de spelers te vragen wat zij het meest apprecieerden in termen van leerervaring.

1. "Een nieuw verpleeghuis bouwen"

Kaart nummer 120 (Compendium P 2.1.)



120

BUILDING A NEW NURSING HOME

Your team has been called to advise an architect who is in charge of building a new nursing home. Please make a list of all the features the nursing home should include. Think of everything that adds value to the life of the residents, such as: a garden, endless corridors, shops, etc. Be creative and think of everything the residents need to socialize, to make friends, for recreational activities, for private meetings, for prayer, etc. Include barrier-free accessibility, colour schemes, etc.

- The team who comes up with the most features or options wins the contest and is allowed to **MOVE 3 SPACES FORWARD**.
- The other team **MOVES 1 SPACE FORWARD**.

COMPENDIUM: **P 2.1.**

Kaartinhoud (gedrukt op de speelkaart)



Jouw team is bijeengeroepen om een architect te adviseren die belast is met de bouw van een nieuw verpleeghuis. Maak een lijst van alle kenmerken die het verpleeghuis moet bevatten. Denk aan alles wat een meerwaarde geeft aan het leven van de bewoners, zoals: een tuin, eindeloze gangen, winkels. Wees creatief en denk aan alles wat de bewoners nodig hebben om te socialiseren, om vrienden te maken, of wat ze nodig hebben voor recreatieve activiteiten, privé-ontmoetingen, gebed, inclusief drempelloze toegankelijkheid, kleuren, enz.

Instructies (gedrukt onder de inhoud op de speelkaart)

Het team dat meer mogelijkheden of opties noemt, wint de wedstrijd en mag 3 velden vooruit. Het andere team gaat 1 veld vooruit.

1.1. Instructies voor de spelcoach

Onderwijsdoelstellingen

- Vergroten van de kennis van de spelers over factoren die de kwaliteit van leven van verpleeghuisbewoners verbeteren in termen van bebouwde omgeving.
- De verbeeldingskracht en creativiteit van de spelers stimuleren om met nieuwe ideeën te komen die ook onder de bestaande omstandigheden en met de beschikbare middelen toepasbaar zouden kunnen zijn.
- Versterking van het vermogen om kennis te delen, van elkaar te leren en over de functies heen samen te werken.

(Cf. IO2.2 Onderwijsdoelstellingen 2.1. Kwaliteit van het bestaan: Gebaseerd op De Drie Categorieën: Autonomie, Waardigheid en Sociale Deelname met een Op Behoeften Gebaseerde Benadering, en 2.2. Culturele en individuele verschillen: De hiërarchie van behoeften en de strategieën om in de behoeften te voorzien, 2.6. Motiveren om voortdurend te leren, te verbeteren en samen te werken)

Aanbevolen tijdschema:

Tijd voor de instructies voor de oefening gegeven door de Spelcoach: 10 minuten.

Tijd voor het team om de taak te volbrengen: 20 minuten.

Tijd om het teamwerk te presenteren: 10 minuten (5 minuten voor elk team).

Tijd voor de debriefing en de toekenning van de prijs: maximaal 20 - 25 minuten.

Totaal: 60 - 65 minuten (zie ook de instructies hieronder).

Locaties en Uitrusting

- Speltafel geschikt voor het aantal spelers.
- Voldoende ruimte, zodat beide teams hun taken ongestoord en afzonderlijk kunnen uitvoeren.
- Genoeg stoelen voor alle spelers en een werktafel voor elk team waar de spelers hun ideeën en suggesties kunnen opschrijven.
- Een flipchart of een vrije muur waarop de resultaten van het groepswerk kunnen worden opgehangen.



- Papier, pennen, post-its.

Minimum/Maximum Aantal Spelers en Teams

Maximum aantal teams: 2 teams met hetzelfde aantal spelers

Aantal spelers per team: minimaal 2 spelers per team, maximaal 4 spelers per team.

Aspecten die speciale aandacht vereisen

Als de spelers een gemengde groep vormen, zoals familieleden, professionele verpleegkundigen, vrijwilligers, stagiaires, met verschillende niveaus van specifieke kennis, moet de spelcoach ervoor zorgen dat alle soorten spelers in de teams zitten. Dit is belangrijk om te garanderen dat alle teams een vergelijkbare uitgangspositie qua kennis hebben en tegelijkertijd dat de verschillende ervaringen en perspectieven binnen de teams worden gewaardeerd. Op die manier kunnen beide teams tijdens de samenwerking zoveel mogelijk van elkaar leren.

Als het onmogelijk is de teams op dezelfde manier samen te stellen, moet hun samenstelling zo evenwichtig mogelijk zijn. Vermijd ten allen tijde dat in het ene team alleen professionele zorgverleners zitten en in het andere alleen familieleden of vrijwilligers.

Hoe de spelers te begeleiden

Instructies voor de oefening (briefing)

1. De spelcoach leest de inhoud van de kaart hardop voor of vraagt de speler die de kaart heeft opgepakt hardop te lezen wat er op de kaart staat.
2. De spelcoach legt uit dat de teams dezelfde taak hebben, maar afzonderlijk werken. Het team dat meer kenmerken voor de Kwaliteit van Leven van de verpleeghuisbewoners bedenkt, wint de wedstrijd en mag 3 velden vooruit, terwijl het tweede team slechts 1 veld vooruit mag. Als beide teams tot hetzelfde resultaat komen, mogen ze allebei 3 plaatsen vooruit.
3. De spelcoach vertelt de spelers dat zij een plaats krijgen aangewezen waar zij de taak moeten volbrengen, en dat zij pas met het bordspel terug naar de speeltafel komen als de taak volbracht is.
4. De spelcoach vertelt de spelers op een waarderende manier dat elk team verschillende mensen/leden heeft met verschillende kennis, perspectieven en ervaringen, en dat het voordelig is om naar ieders gezichtspunt te luisteren om van elkaar te leren en het beste verpleeghuis ooit voor de bewoners te creëren.
5. Elk team moet een woordvoerder aanwijzen om het resultaat van hun werk te presenteren aan het andere team en de spelcoach die de prijs zal toekennen.
6. De teams wijzen ook een persoon aan die belast wordt met het modereren van het teamwerk, het verzamelen van ideeën, het opschrijven ervan, enz.
7. Elk team krijgt al het nodige materiaal om de taak uit te voeren (papier, pennen, enz. om zijn ideeën en suggesties op te schrijven), en kan zich begeven naar de plaats die de spelcoach voor het teamwerk heeft aangewezen.



8. De teams hebben 20 minuten om de taak uit te voeren. Ze krijgen te horen wanneer de 10 minuten voorbij zijn, wanneer de 15 minuten voorbij zijn, en wanneer ze de oefening moeten afronden (1 minuut voor het einde van de oefening).

Instructies voor de woordvoerders van de teams over hoe het resultaat van het teamwerk te presenteren

1. De woordvoerders hebben elk 5 minuten om het werk van hun teams te presenteren.
2. Gooi de dobbelstenen om te beslissen welk team mag beginnen. De woordvoerder van het team dat het hoogste aantal gooit, begint.
De woordvoerders zullen worden ingelicht wanneer de helft van hun spreektijd voorbij is en kort voordat hun spreektijd afloopt.

Aanbevolen tijdsbestek voor de instructies: De spelcoach moet de instructies op een duidelijke en gemakkelijk te begrijpen manier geven. Bij het gebruik van technische termen dient de spelcoach ervoor te zorgen dat deze door alle spelers worden begrepen en altijd een gemakkelijk te begrijpen uitleg bij te voegen.

De tijd voor de instructies mag niet meer dan 10 minuten bedragen.

Hoe modereer je de oefening terwijl de teams aan de taak werken

De teams werken zelfstandig. De spelcoach is echter altijd beschikbaar voor het geval de teams vragen willen stellen of hulp nodig hebben met betrekking tot de instructies, of als ze meer materiaal nodig hebben, zoals papier om op te schrijven, enz. De spelcoach helpt de teams echter niet bij het volbrengen van de taak, en bevoordeelt geen enkel team. Alle teams worden gelijk behandeld en genieten dezelfde voorwaarden.

Hoe feedback geven na de presentatie van het door de teams verrichte werk (debriefing)

De spelcoach feliciteert de teams voor hun goede werk, is altijd waardierend, en bekritiseert geen van de ideeën. In het geval er ideeën zijn die "out of the box" zijn, kan de spelcoach op een waarderende manier vragen hoe het team op dat specifieke idee is gekomen. Alle vragen worden gesteld uit nieuwsgierigheid en met de bedoeling om te begrijpen, en zijn nooit veroordelend. Er mag nooit enige vorm van vingerwijzen en/of vooringenomenheid zijn op enig moment in het spel.

De spelcoach vraagt de teams of de taak gemakkelijk of moeilijk was en om hun antwoorden te verduidelijken, met andere woorden om met de andere spelers te delen wat moeilijk of gemakkelijk was.

De spelcoach zorgt ervoor dat elke speler de kans krijgt om te spreken als hij dat wenst, vat de antwoorden van de spelers samen om de debriefing af te sluiten en de evaluatie te beginnen om het winnende team te bepalen.

Bijkomende opties voor de debriefing

De spelcoach kan een lijst met kenmerken of suggesties opstellen om aan de teams te laten zien om na te gaan hoeveel van deze aspecten zijn geïntegreerd. Misschien hebben de teams nieuwe ideeën bedacht die niet op de lijst staan, of zijn ze geïnspireerd door een item op de lijst waar ze niet aan gedacht hadden.

De spelcoach kan vragen welke van de genoemde faciliteiten in het verpleeghuis beschikbaar zijn en of er (goedkope) nieuwe ideeën aan toe te voegen zijn.

Hoe bepaal je het winnende team?

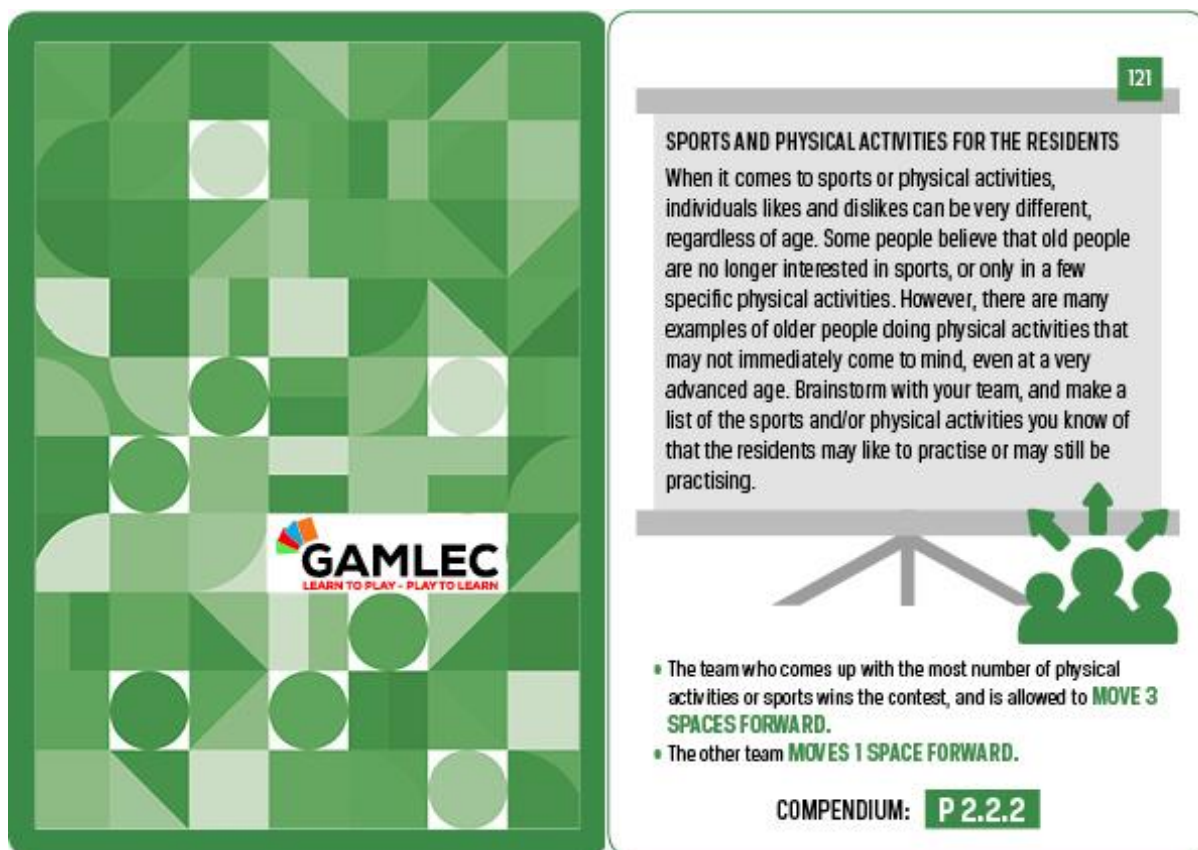
De spelcoach telt de verschillende ideeën die op de flipcharts staan en deelt de bonussen (punten) uit aan de teams om uit te maken wie de winnaar is.

Als beide teams evenveel ideeën en/of suggesties hebben bedacht, winnen beide teams en mogen ze 3 plaatsen vooruit.

De teams gaan terug naar de tafel en het bordspel en spelen verder.

Aanbevolen tijd voor de debriefing en de bekendmaking van de winnaar: De spelcoach moet de spelers de gelegenheid geven om hun ervaringen met de taak te uiten, maar moet de debriefing kort en bondig houden (niet meer dan 20 - 25 minuten).


2. "Sport en fysieke activiteiten voor de bewoners" Kaartnummer 121 (Compendium P 2.2.2)



121

SPORTS AND PHYSICAL ACTIVITIES FOR THE RESIDENTS

When it comes to sports or physical activities, individuals likes and dislikes can be very different, regardless of age. Some people believe that old people are no longer interested in sports, or only in a few specific physical activities. However, there are many examples of older people doing physical activities that may not immediately come to mind, even at a very advanced age. Brainstorm with your team, and make a list of the sports and/or physical activities you know of that the residents may like to practise or may still be practising.



- The team who comes up with the most number of physical activities or sports wins the contest, and is allowed to **MOVE 3 SPACES FORWARD.**
- The other team **MOVES 1 SPACE FORWARD.**

COMPENDIUM: P 2.2.2

Kaartinhoud (gedrukt op de speelkaart)



Wat sport of lichaamsbeweging betreft, kunnen de voor- en afkeuren van mensen sterk verschillen, ongeacht hun leeftijd. Sommige mensen denken dat oude mensen niet meer geïnteresseerd zijn in sport, of alleen in een paar specifieke fysieke activiteiten. Er zijn echter veel voorbeelden van oudere mensen die fysieke activiteiten doen waar ze misschien niet meteen aan denken, zelfs niet op zeer hoge leeftijd. Brainstorm met je team, en maak een lijst van de sporten en/of fysieke activiteiten die je kent en die de bewoners misschien graag beoefenen of nog beoefenen.

Instructies (afgedrukt onder de inhoud op de kaart)

Het team dat de meeste lichamelijke activiteiten of sporten heeft bedacht wint de wedstrijd en mag 3 velden vooruit. Het andere team gaat 1 veld vooruit.

2.1. Instructies voor de spelcoach

Onderwijsdoelstellingen

- De spelers bewuster maken van de verscheidenheid aan sporten of fysieke activiteiten waarin bewoners van verpleeghuizen geïnteresseerd zouden kunnen zijn.
- Vergroot de kennis van veel verschillende sporten die oude mensen kunnen doen of nog steeds doen.
- Vergroten van het bewustzijn van stereotypen, vooroordelen en kritisch denken om stereotypen te overwinnen.
- Creatief denken: "Is er iets dat we nu niet aanbieden, maar dat we wel zouden kunnen doen?"
- Versterking van het vermogen om kennis te delen, van elkaar te leren en over de functies heen samen te werken.

(Cf. IO2.2 Onderwijsdoelstellingen 2.1. Kwaliteit van het bestaan: Gebaseerd op De Drie Categorieën: Autonomie, Waardigheid en Sociale Deelname met een op de behoeften gebaseerde benadering, en 2.3. 2.5. Vooroordelen, Stereotypen en Valse Aannames, 2.6. Vooroordelen, Stereotypen en Valse Aannames 2.6. Motiveren om voortdurend te leren, te verbeteren en samen te werken)

Aanbevolen tijdschema:

Tijd voor de instructies voor de oefening gegeven door de Spelcoach: 10 minuten.

Tijd voor de teams om de taak te volbrengen: 20 minuten.

Tijd om het teamwerk te presenteren: 10 minuten (5 minuten voor elk team).

Tijd voor de debriefing en de toekenning van de prijs: maximaal 20 - 25 minuten.

Totaal: 60 - 65 minuten (zie ook de instructies hieronder).

Locaties en Uitrusting

- Spelafel geschikt voor het aantal spelers.
- Voldoende ruimte, zodat beide teams hun taken ongestoord en afzonderlijk kunnen uitvoeren.



- Genoeg stoelen voor alle spelers en een werktafel voor elk team waar de spelers hun ideeën en suggesties kunnen opschrijven.
- Een flipchart of een vrije muur waarop de resultaten van het groepswork kunnen worden opgehangen.
- Papier, pennen, post-its.

Minimum/Maximum Aantal Spelers en Teams

Maximum aantal teams: 2 teams met hetzelfde aantal spelers.

Aantal spelers per team: minimaal 2 spelers per team, maximaal 4 spelers per team.

Aspecten die speciale aandacht vereisen

Als de spelers een gemengde groep vormen, zoals familieleden, professionele verpleegkundigen, vrijwilligers, stagiaires, met verschillende niveaus van specifieke kennis, moet de spelcoach ervoor zorgen dat alle soorten spelers in de teams zitten. Dit is belangrijk om te garanderen dat alle teams een vergelijkbare uitgangspositie qua kennis hebben en tegelijkertijd dat de verschillende ervaringen en perspectieven binnen de teams worden gewaardeerd. Op die manier kunnen beide teams tijdens de samenwerking zoveel mogelijk van elkaar leren.

Als het onmogelijk is de teams op dezelfde manier samen te stellen, moet de samenstelling ervan zo evenwichtig mogelijk zijn. Vermijd ten allen tijde dat het ene team uitsluitend uit professionele zorgverleners bestaat en het andere uitsluitend uit familieleden of vrijwilligers.

Hoe de spelers te begeleiden

Instructies voor de oefening (briefing)

1. De spelcoach leest de inhoud van de kaart hardop voor, of vraagt de speler die de kaart heeft opgepakt hardop te lezen wat er op de kaart staat.
2. De spelcoach legt uit dat de teams dezelfde opdracht hebben, maar afzonderlijk werken. Het team dat meer fysieke activiteiten of sporten bedenkt om de kwaliteit van leven van de verpleeghuisbewoners te verbeteren, wint de wedstrijd en mag 3 plaatsen vooruit, terwijl het tweede team slechts 1 plaats vooruit mag. Als beide teams tot hetzelfde resultaat komen, mogen ze allebei 3 velden vooruit.
3. De spelcoach vertelt de spelers dat zij een plaats krijgen aangewezen waar zij de taak moeten volbrengen, en dat zij pas met het bordspel terug naar de speeltafel komen als de taak volbracht is.
4. De spelcoach vertelt de spelers op een waarderende manier dat elk team verschillende mensen/leden heeft met verschillende kennis, perspectieven en ervaringen, en dat het voordelig is om naar ieders standpunt te luisteren om van elkaar te leren en zoveel mogelijk fysieke activiteiten of sporten aan te bieden waar de bewoners echt in geïnteresseerd zijn.
5. Elk team moet een woordvoerder aanwijzen om het resultaat van hun werk te presenteren aan het andere team en aan de spelcoach die de prijs zal toekennen.
6. De teams wijzen ook een persoon aan die belast wordt met het modereren van het teamwerk, het verzamelen van ideeën, het opschrijven ervan, enz.



7. Elk team krijgt al het nodige materiaal om de taak uit te voeren (papier, pennen, enz. om zijn ideeën en suggesties op te schrijven), en kan zich begeven naar de plaats die de spelcoach voor het teamwerk heeft aangewezen.
8. De teams hebben 20 minuten om de taak uit te voeren. Ze krijgen te horen wanneer de 10 minuten voorbij zijn, wanneer de 15 minuten voorbij zijn, en wanneer ze de oefening moeten afronden (1 minuut voor het einde van de oefening).

Instructies voor de woordvoerders van de teams over hoe het resultaat van het teamwerk te presenteren

1. De woordvoerders hebben elk 5 minuten om het werk van hun teams te presenteren.
2. Gooi de dobbelstenen om te beslissen welk team mag beginnen. De woordvoerder van het team dat het hoogste aantal gooit, begint.
3. De woordvoerders zullen worden ingelicht wanneer de helft van hun spreektijd voorbij is en kort voordat hun spreektijd afloopt.

Aanbevolen tijdsbestek voor de instructies: De spelcoach moet de instructies op een duidelijke en gemakkelijk te begrijpen manier geven. Bij het gebruik van technische termen dient de spelcoach ervoor te zorgen dat deze door alle spelers worden begrepen en altijd een gemakkelijk te begrijpen uitleg bij te voegen.

De tijd voor de instructies mag niet meer dan 10 minuten bedragen.

Hoe modereer je de oefening terwijl de teams aan de taak werken

De teams werken zelfstandig. De spelcoach is echter altijd beschikbaar voor het geval de teams vragen willen stellen of hulp nodig hebben met betrekking tot de instructies, of als ze meer materiaal nodig hebben, zoals papier om op te schrijven, enz. De spelcoach helpt de teams echter niet bij het volbrengen van de taak, en bevoordeelt geen enkel team. Alle teams worden gelijk behandeld en genieten dezelfde voorwaarden.

Hoe feedback geven na de presentatie van het door de teams verrichte werk (debriefing)

De spelcoach feliciteert de teams voor hun goede werk, is altijd waardierend, en bekritiseert geen van de ideeën. In het geval er ideeën zijn die "out of the box" zijn, kan de spelcoach op een waarderende manier vragen hoe het team op dat specifieke idee is gekomen. Alle vragen worden gesteld uit nieuwsgierigheid en met de bedoeling om te begrijpen, en zijn nooit veroordelend. Er mag nooit enige vorm van vingerwijzen en/of vooringenomenheid zijn op enig moment in het spel.

De spelcoach vraagt de teams of de taak gemakkelijk of moeilijk was en om hun antwoorden te motiveren, met andere woorden om met de andere spelers te delen wat moeilijk of gemakkelijk was.

De spelcoach zorgt ervoor dat elke speler de kans krijgt om te spreken als hij dat wenst, vat de antwoorden van de spelers samen om de debriefing af te sluiten en de evaluatie te beginnen om het winnende team te bepalen.

Bijkomende opties voor de debriefing

De spelcoach kan een lijst met kenmerken of suggesties opstellen om aan de teams te laten zien om na te gaan hoeveel van deze aspecten zijn geïntegreerd. Misschien hebben de teams nieuwe ideeën bedacht die niet op de lijst staan, of zijn ze geïnspireerd door een item op de lijst waar ze niet aan gedacht hadden.

De spelcoach kan vragen welke van de genoemde faciliteiten in het verpleeghuis beschikbaar zijn en of er (goedkope) nieuwe ideeën aan toe te voegen zijn.

Hoe bepaal je het winnende team?

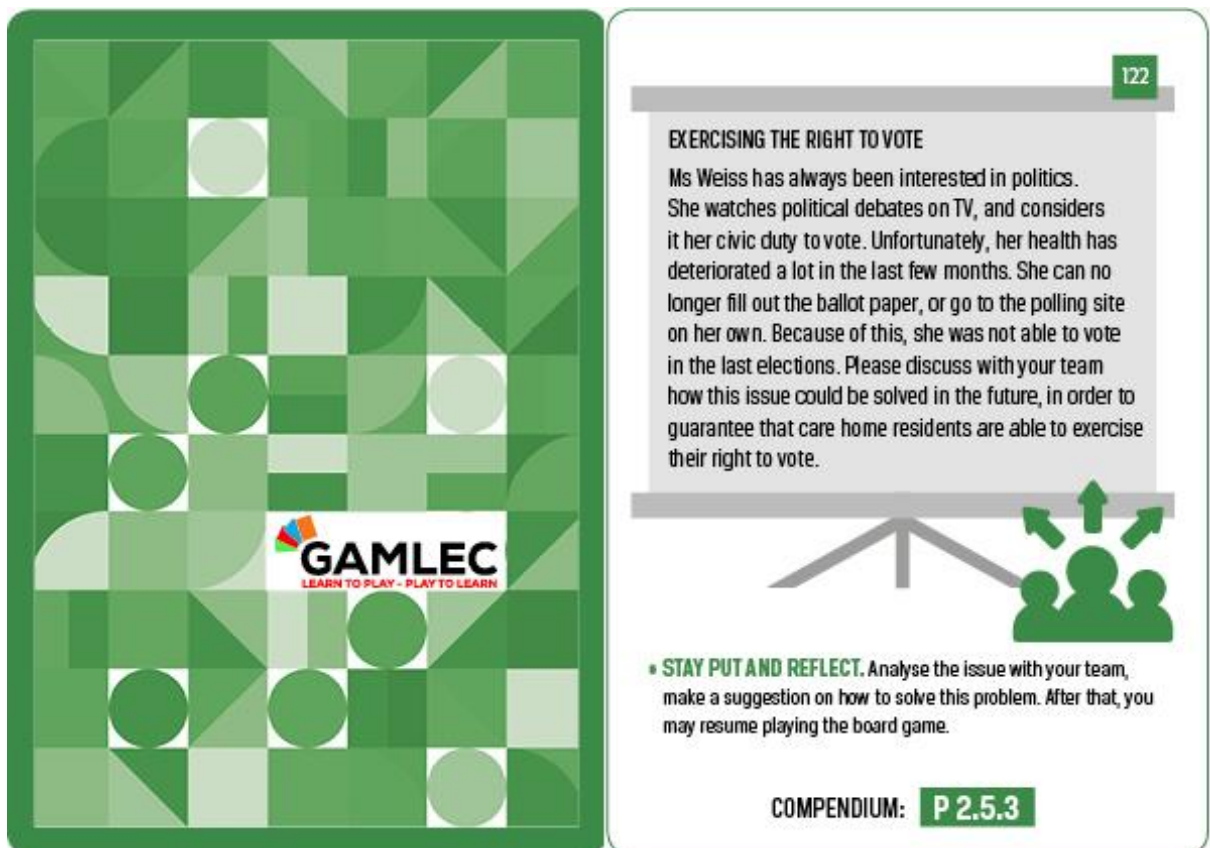
De spelcoach telt de verschillende ideeën die op de flipcharts staan en deelt de bonussen (punten) uit aan de teams om uit te maken wie de winnaar is.

Als beide teams evenveel ideeën en/of suggesties hebben bedacht, winnen beide teams en mogen ze 3 plaatsen vooruit.

De teams gaan terug naar de tafel en het bordspel en spelen verder.

Aanbevolen tijd voor de debriefing en de bekendmaking van de winnaar: De spelcoach moet de spelers de gelegenheid geven om hun ervaringen met de taak te uiten, maar moet de debriefing kort en bondig houden (niet meer dan 20 - 25 minuten).

3. "Uitoefening van het stemrecht" Kaart nr. 122 (Compendium P 2.5.3.)



122

EXERCISING THE RIGHT TO VOTE

Ms Weiss has always been interested in politics. She watches political debates on TV, and considers it her civic duty to vote. Unfortunately, her health has deteriorated a lot in the last few months. She can no longer fill out the ballot paper, or go to the polling site on her own. Because of this, she was not able to vote in the last elections. Please discuss with your team how this issue could be solved in the future, in order to guarantee that care home residents are able to exercise their right to vote.

• **STAY PUT AND REFLECT.** Analyse the issue with your team, make a suggestion on how to solve this problem. After that, you may resume playing the board game.

COMPENDIUM: **P 2.5.3**

Kaartinhoud (gedrukt op de speelkaart)



Mevrouw Weiss is altijd geïnteresseerd geweest in politiek. Ze kijkt naar politieke debatten op tv en beschouwt het als haar burgerplicht om te stemmen. Helaas is haar gezondheid de laatste maanden sterk achteruitgegaan. Zij kan het stembiljet niet meer invullen en niet meer zelfstandig naar de stembus gaan. Daardoor heeft ze bij de laatste verkiezingen niet kunnen stemmen. Ik vraag je met je team te bespreken hoe dit probleem in de toekomst kan worden opgelost om te garanderen dat de bewoners van het verzorgingstehuis hun stemrecht kunnen uitoefenen.

Instructies (gedrukt onder de inhoud op de speelkaart)

Neem de tijd en denk na. Analyseer het probleem met uw team, doe een voorstel over hoe dit probleem op te lossen. Daarna kunt u het bordspel hervatten.

3.1. Instructies voor de spelcoach

Onderwijsdoelstellingen

- De spelers bewuster maken van het feit dat ook bewoners van verpleeghuizen belangstelling hebben voor politiek, net als ieder ander.
- De actoren meer bewust maken van het recht en de bereidheid van ouderen/bewoners van verpleeghuizen om te stemmen.
- De spelers bewust te maken van stereotypen, vooroordelen en kritisch denken om stereotypen te overwinnen.
- Spelers bewuster maken van wat belangrijk voor hen is, en hen helpen zich meer in te leven in ouderen.
- Versterking van het vermogen om kennis te delen, van elkaar te leren en over de functies heen samen te werken.
- Creatief denken bevorderen en probleemoplossing ontwikkelen: "Hoe kunnen we het probleem oplossen? "

(Cf. IO2.2 Onderwijsdoelstellingen 2.1. Kwaliteit van het bestaan: Gebaseerd op De Drie Categorieën: Autonomie, Waardigheid en Sociale Deelname met een op de behoeften gebaseerde aanpak, en 2.3. 2.3. Vooroordelen, stereotypen en onjuiste veronderstellingen, 2.4. Individuele (Kern)Waarden, 2.6. 2.7. Motiveren om voortdurend te leren, te verbeteren en samen te werken)

Aanbevolen tijdschema:

Tijd voor de instructies voor de oefening gegeven door de spelcoach: 20 minuten.

Tijd voor het team om de taak te volbrengen: 30 minuten.

Tijd voor de presentatie van het teamwerk: max. 20 minuten (10 minuten voor elk team).

Tijd voor de debriefing en de toekenning van de prijs: 30 minuten.

Totaal: 1 uur en 40 minuten (zie ook de instructies hieronder).

Locaties en Uitrusting

- Speltafel geschikt voor het aantal spelers.



- Voldoende ruimte, zodat beide teams hun taken ongestoord en afzonderlijk kunnen uitvoeren.
- Genoeg stoelen voor alle spelers en een werktafel voor elk team waar de spelers hun ideeën en suggesties kunnen opschrijven.
- Een gedrukte schets van de vragen die de teams bij hun taak ondersteunen (één voor elk team).
- Een flipchart of een vrije muur waarop de resultaten van het groepswerk kunnen worden opgehangen.
- Papier, pennen, post-its.

Minimum/Maximum Aantal Spelers en Teams

Maximum aantal teams: 2 teams met hetzelfde aantal spelers.

Aantal spelers per team: minimaal 2 spelers per team, maximaal 4 spelers per team.

Aspecten die speciale aandacht vereisen

Als de spelers een gemengde groep vormen, zoals familieleden, professionele verpleegkundigen, vrijwilligers, stagiaires, met verschillende niveaus van specifieke kennis, moet de spelcoach ervoor zorgen dat alle soorten spelers in de teams zitten. Dit is belangrijk om te garanderen dat alle teams een vergelijkbare uitgangspositie qua kennis hebben en tegelijkertijd dat de verschillende ervaringen en perspectieven binnen de teams worden gewaardeerd. Op die manier kunnen de teams tijdens het samenwerken zoveel mogelijk van elkaar leren.

Als het onmogelijk is de teams op dezelfde manier samen te stellen, moet hun samenstelling zo evenwichtig mogelijk zijn. Vermijd ten allen tijde dat in het ene team alleen professionele zorgverleners zitten en in het andere alleen familieleden of vrijwilligers.

Hoe de spelers te begeleiden

Instructies voor de oefening (briefing)

1. De spelcoach leest de inhoud van de kaart hardop voor, of vraagt de speler die de kaart heeft opgepakt hardop te lezen wat er op de kaart staat.
2. De spelcoach legt uit dat de teams dezelfde taak hebben, maar afzonderlijk werken. De teams mogen het spel hervatten zodra de taak is volbracht en de resultaten zijn gedeeld en besproken.
3. De spelcoach vertelt de spelers dat zij een plaats krijgen aangewezen waar zij de taak moeten volbrengen, en dat zij pas met het bordspel terug naar de speeltafel komen als de taak volbracht is.
4. De spelcoach vertelt de spelers op een waarderende manier dat elk team verschillende mensen/leden heeft met verschillende kennis, perspectieven en ervaringen, en dat het voordelig is om ieders standpunt te horen om van elkaar te leren.
5. De spelcoach instrueert de teams om:
 - a. Verzamel de feiten die de situatie beschrijven.
Het is belangrijk om gewoon de feiten te beschrijven zonder veroordelend te zijn.



De volgende vragen dienen als leidraad voor de teams. Het is nuttig om voor elk team een afgedrukt schema te maken.

- Hoeveel ouderen zijn potentiële kiezers, maar kunnen door deze kwestie niet stemmen?
 - Hoe vaak gebeurt dit?
 - Zijn er middelen beschikbaar? Zo ja,
 - Wat voor middelen zijn er beschikbaar?
 - Zijn er beste praktijken waarvan de teamleden op de hoogte zijn?
- b. Brainstormen hoe ervoor kan worden gezorgd dat ouderen gaan stemmen als er verkiezingen zijn, maar pas nadat de situatie op een beschrijvende, niet-oordelende manier is geanalyseerd.
- Is er personeel beschikbaar?
 - Kunnen vrijwilligers meehelpen tijdens de verkiezingen, etc.?
 - Wat kan er gedaan worden?

Als het team met een suggestie komt om het probleem op te lossen, is het belangrijk dat te controleren:

- de haalbaarheid; en
 - hoe de oplossing in de loop van de tijd in stand kan worden gehouden, zodat het geen "eenmalige" oplossing is.
6. Elk team moet een woordvoerder aanwijzen om het resultaat van hun werk te presenteren aan het andere team en de spelcoach die de prijs zal toekennen.
 7. Het team wijst ook een persoon aan die belast wordt met het modereren van het teamwerk, het verzamelen van ideeën, het opschrijven ervan, enz.
 8. Elk team krijgt al het nodige materiaal om de taak uit te voeren (papier, pennen, enz. om zijn ideeën en suggesties op te schrijven) en kan zich begeven naar de plaats die de spelcoach voor het teamwerk heeft aangewezen.
 9. Het is aan te bevelen het team 30 minuten te geven om de taak te volbrengen. Ze krijgen te horen wanneer 15 minuten voorbij zijn, wanneer 25 minuten voorbij zijn, en wanneer ze de oefening moeten afronden (5 minuten voor het einde van de oefening).

Instructies voor de woordvoerders van de teams over hoe het resultaat van het teamwerk te presenteren

1. De woordvoerders hebben elk 10 minuten om het werk van hun teams te presenteren.
2. Gooi de dobbelstenen om te beslissen welk team mag beginnen. De woordvoerder van het team dat het hoogste aantal gooit, begint.
3. De woordvoerders zullen worden ingelicht wanneer de helft van de hun ter beschikking staande tijd verstreken is en kort voordat hun spreektijd afloopt.
4. Probleemoplossende taken zijn complexer. Daarom hebben woordvoerders iets meer tijd tot hun beschikking. Zij moeten de oplossing presenteren en uitleggen hoe zij daartoe zijn gekomen.
5. Probeer niet meer dan 10 minuten per team te besteden, om ervoor te zorgen dat de aandacht steeds hoog blijft, vooral omdat in deze fase slechts één persoon actief is.

Aanbevolen tijdsbestek voor de instructies:



De spelcoach moet alle instructies voor het teamwerk en de woordvoerder op een duidelijke en gemakkelijk te begrijpen manier geven, en het mag niet langer dan 20 minuten duren.

Hoe modereer je de oefening terwijl de teams aan de taak werken

De teams werken zelfstandig. De spelcoach is echter altijd beschikbaar voor het geval de teams vragen willen stellen of hulp nodig hebben met betrekking tot de instructies, of als ze meer materiaal nodig hebben, zoals papier om op te schrijven, enz. De spelcoach helpt de teams echter niet bij het volbrengen van de taak, en bevoordeelt geen enkel team. Alle teams worden gelijk behandeld en genieten dezelfde voorwaarden.

Probleemoplossende taken zijn complexer en de spelers trekken over het algemeen voorbarige conclusies. Het is aan te bevelen de teams te helpen en hen er tijdens het werken aan de taak aan te herinneren het probleem te analyseren en de vragen te beantwoorden alvorens met een oplossing te komen.

Hoe feedback geven na de presentatie van het door de teams verrichte werk (debriefing)

De spelcoach feliciteert de teams voor hun goede werk, is altijd waarderend, en bekritiseert geen van de ideeën. In het geval er ideeën zijn die "out of the box" zijn, kan de spelcoach op een waarderende manier vragen hoe het team op dat specifieke idee is gekomen. Alle vragen worden gesteld uit nieuwsgierigheid en met de bedoeling om te begrijpen, en zijn nooit veroordelend. Er mag nooit enige vorm van vingerwijzen en/of vooringenomenheid zijn op enig moment in het spel.

De spelcoach vraagt de teams of de taak gemakkelijk of moeilijk was en om hun antwoorden te motiveren, met andere woorden om met de andere spelers te delen wat moeilijk of gemakkelijk was.

De spelcoach zorgt ervoor dat elke speler de gelegenheid krijgt om te praten, als hij dat wil, en vat de antwoorden van de spelers samen om de debriefing af te sluiten, en te beginnen met de evaluatie van de oplossingen. In dit geval is er geen winnaar.

De evaluatie is gebaseerd op twee vragen:

1. Haalbaarheid: Kan de oplossing (gemakkelijk) worden uitgevoerd?
2. Is de oplossing houdbaar in de tijd?

Het is belangrijk te onderstrepen dat bij het bedenken van oplossingen op een respectvolle manier naar de verschillende standpunten moet worden geluisterd, zodat alle deelnemers het gevoel hebben dat hun suggesties worden gewaardeerd. Vooroordelen of een vooroordeel over een voorstel, vooral als het om een minderheidsvoorstel gaat, kunnen ertoe leiden dat interessante en winnende oplossingen helemaal niet worden gepresenteerd.

Bijkomende opties voor de debriefing

De Spelcoach kent misschien een "best practice" en vertelt het aan de spelers als de "best practice" een extra mogelijkheid zou kunnen zijn om het probleem op te lossen, en de spelers er niet op gekomen zijn.

Hoe bepaal je het winnende team?

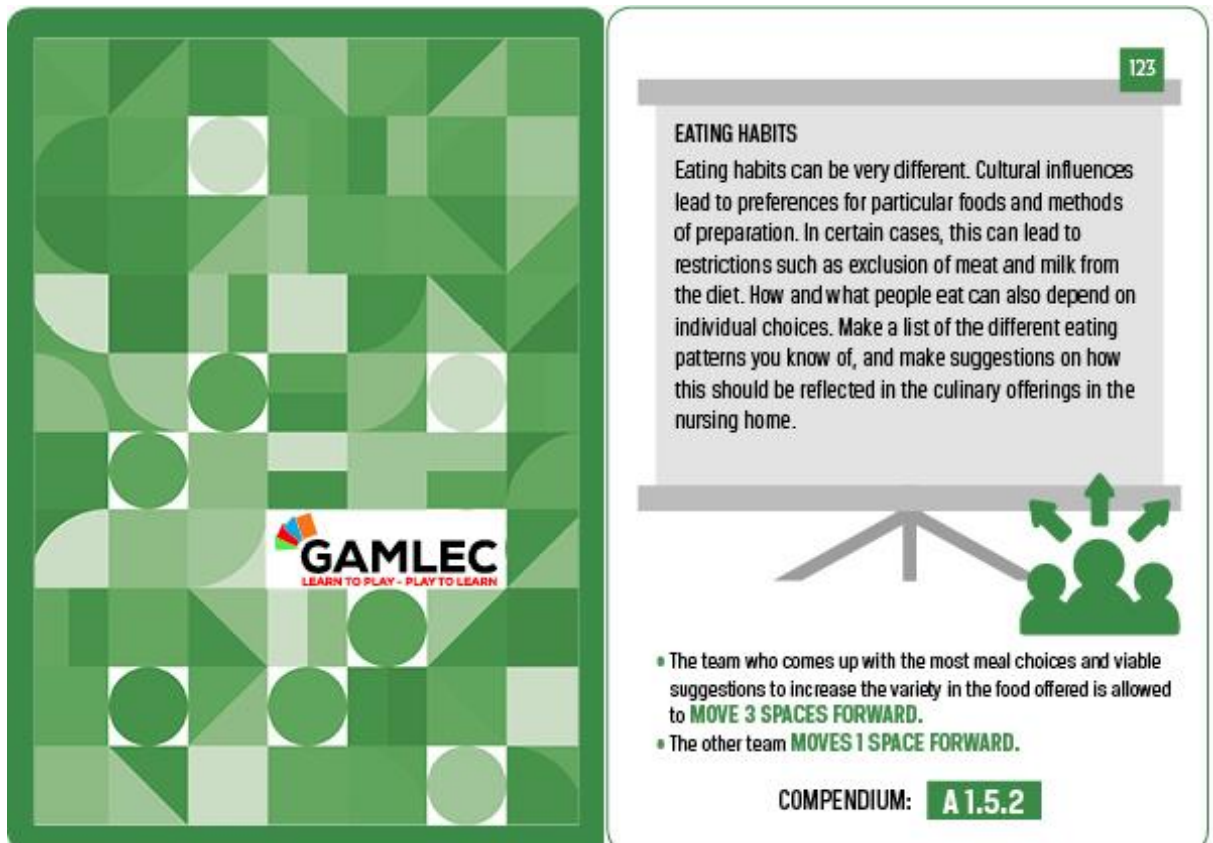
Er is hier geen winnend team. De bedoeling van deze opdracht is om na te denken, te analyseren en met zoveel mogelijk oplossingen te komen. Beide teams moeten de taak volbrengen om het spel te mogen hervatten.

Zodra de taak is volbracht en de debriefing is beëindigd, gaan de teams terug naar de tafel en het bordspel en spelen verder.

Aanbevolen tijd voor de debriefing De Spelcoach moet de spelers de gelegenheid geven om over hun ervaringen met de taak te praten; de debriefing moet kort en bondig zijn, niet langer dan 30 minuten.

4. "Eetgewoonten"

Kaartnummer 123 (Compendium: A 1.5.2.)



123

EATING HABITS

Eating habits can be very different. Cultural influences lead to preferences for particular foods and methods of preparation. In certain cases, this can lead to restrictions such as exclusion of meat and milk from the diet. How and what people eat can also depend on individual choices. Make a list of the different eating patterns you know of, and make suggestions on how this should be reflected in the culinary offerings in the nursing home.

- The team who comes up with the most meal choices and viable suggestions to increase the variety in the food offered is allowed to **MOVE 3 SPACES FORWARD.**
- The other team **MOVES 1 SPACE FORWARD.**

COMPENDIUM: A 1.5.2

Kaartinhoud (gedrukt op de speelkaart)

Eetgewoonten kunnen zeer verschillend zijn. Culturele invloeden leiden tot voorkeuren voor bepaalde voedingsmiddelen en bereidingswijzen. In bepaalde gevallen kan dit leiden tot beperkingen, zoals het weren van vlees en melk uit het dieet. Hoe en wat mensen eten kan



ook afhangen van individuele keuzes. Maak een lijst van de verschillende eetpatronen die je kent, en doe suggesties over hoe dit het beste kan worden verwerkt in het culinaire aanbod in het verpleeghuis.

Instructies (afgedrukt onder de inhoud op de speelkaart)

Het team dat met de meeste maaltijdkeuzes en uitvoerbare suggesties komt om de variatie in het aangeboden voedsel te vergroten, mag 3 plaatsen vooruit. Het andere team gaat 1 veld vooruit.

4.1. Instructies voor de spelcoach

Onderwijsdoelstellingen

- De spelers bewuster maken van de verschillende eetgewoonten ten gevolge van individuele keuzes, de culturele of religieuze achtergrond van de bewoners van verzorgingstehuizen.
- Vergroot de kennis van de specifieke eetgewoonten van verschillende culturen, religies of individuele keuzes, zoals vegetarisch, veganistisch, macrobiotisch, enz.
- Meer tolerantie ten opzichte van andere culturen en gewoonten.
- Bewustmaking van stereotypering en vooroordelen ten aanzien van mensen met andere eetgewoonten.
- Meer bekendheid geven aan bestaande beperkingen in verband met voedselintoleranties, allergieën, enz.
- Creatief denken: "Is er iets dat we nu niet aanbieden, maar dat we wel zouden kunnen doen? "
- Versterking van het vermogen om kennis te delen, van elkaar te leren en over de functies heen samen te werken.

(Cf. IO2.2 Onderwijsdoelstellingen 2.1. Kwaliteit van het bestaan: Gebaseerd op De Drie Categorieën: Autonomie, Waardigheid en Maatschappelijke Participatie met een Op Behoeften Gebaseerde Benadering, 2.2. Culturele en individuele verschillen: De hiërarchie van behoeften en de strategieën om in de behoeften te voorzien, 2.3. 2.5. Vooroordelen, stereotypen en onjuiste veronderstellingen, 2.6. Motiveren om voortdurend te leren, te verbeteren en samen te werken)

Aanbevolen tijdschema:

Tijd voor de instructies voor de oefening gegeven door de spelcoach: 10 minuten.

Tijd voor het team om de taak te volbrengen: 20 minuten.

Tijd om het teamwerk te presenteren: 10 minuten (5 minuten voor elk team).

Tijd voor de debriefing en de toekenning van de prijs: maximaal 20 - 25 minuten.

Totaal: 60 - 65 minuten (zie ook de instructies hieronder).

Locaties en Uitrusting

- Speltafel geschikt voor het aantal spelers.



- Voldoende ruimte, zodat beide teams hun taken ongestoord en afzonderlijk kunnen uitvoeren.
- Genoeg stoelen voor alle spelers en een werktafel voor elk team waar de spelers hun ideeën en suggesties kunnen opschrijven.
- Een flipchart of een vrije muur waarop de resultaten van het groepswerk kunnen worden opgehangen.
- Papier, pennen, post-its.

Minimum/Maximum Aantal Spelers en Teams

Maximum aantal teams: 2 teams met hetzelfde aantal spelers.

Aantal spelers per team: minimaal 2 spelers per team, maximaal 4 spelers per team.

Aspecten die speciale aandacht vereisen

Als de spelers een gemengde groep vormen, zoals familieleden, professionele verpleegkundigen, vrijwilligers, stagiaires, met verschillende niveaus van specifieke kennis, moet de spelcoach ervoor zorgen dat alle soorten spelers in de teams zitten. Dit is belangrijk om te garanderen dat alle teams een vergelijkbare uitgangspositie qua kennis hebben en tegelijkertijd dat de verschillende ervaringen en perspectieven binnen de teams worden gewaardeerd. Op die manier kunnen de teams tijdens het samenwerken zoveel mogelijk van elkaar leren.

Als het onmogelijk is de teams op dezelfde manier samen te stellen, moet hun samenstelling zo evenwichtig mogelijk zijn. Vermijd ten allen tijde dat in het ene team alleen professionele verzorgers zitten en in het andere alleen familieleden of vrijwilligers. Indien er spelers zijn met een verschillende culturele achtergrond, moeten zij in beide teams aanwezig zijn.

Hoe de spelers te begeleiden

Instructies voor de oefening (briefing)

1. De spelcoach leest de inhoud van de kaart hardop voor, of vraagt de speler die de kaart heeft opgepakt hardop te lezen wat er op de kaart staat.
2. De spelcoach legt uit dat de teams dezelfde opdracht hebben, maar afzonderlijk werken. Het team dat meer maaltijdvariaties bedenkt om de kwaliteit van leven van de verpleeghuisbewoners te verbeteren, wint de wedstrijd en mag 3 plaatsen vooruit, terwijl het tweede team slechts 1 plaats vooruit mag. Als beide teams tot hetzelfde resultaat komen, mogen ze allebei 3 velden vooruit.
3. De spelcoach vertelt de spelers dat zij een plaats krijgen aangewezen waar zij de taak moeten volbrengen, en dat zij pas met het bordspel terug naar de speeltafel komen als de taak volbracht is.
4. De spelcoach vertelt de spelers op een waarderende manier dat elk team verschillende mensen/leden heeft met verschillende kennis, perspectieven en ervaringen, en dat het voordelig is om ieders standpunt te horen om van elkaar te leren en zoveel mogelijk verschillende gerechten aan te bieden.



5. Elk team moet een woordvoerder aanwijzen om het resultaat van zijn werk voor te stellen aan het andere team en de spelcoach die de prijs zal toekennen.
6. Het team wijst ook een persoon aan die belast wordt met het modereren van het teamwerk, het verzamelen van de ideeën, het opschrijven ervan, enz.
7. Elk team krijgt al het nodige materiaal om de taak uit te voeren (papier, pennen, enz. om zijn ideeën en suggesties op te schrijven) en kan zich begeven naar de plaats die de spelcoach voor het teamwerk heeft aangewezen.
8. De teams hebben 20 minuten om de taak uit te voeren. Ze krijgen te horen wanneer de 10 minuten voorbij zijn, wanneer de 15 minuten voorbij zijn, en wanneer ze de oefening moeten afronden (1 minuut voor het einde van de oefening).

Instructies voor de woordvoerders van de teams over hoe het resultaat van het teamwerk te presenteren

1. De woordvoerders hebben elk 5 minuten om het werk van hun teams te presenteren.
2. Gooi de dobbelstenen om te beslissen welk team mag beginnen. De woordvoerder van het team dat het hoogste aantal gooit, begint.
3. De woordvoerders zullen worden ingelicht wanneer de helft van hun spreektijd voorbij is en kort voordat hun spreektijd afloopt.

Aanbevolen tijdsbestek voor de instructies: De spelcoach moet de instructies op een duidelijke en gemakkelijk te begrijpen manier geven. Bij gebruik van technische termen dient de spelcoach ervoor te zorgen dat deze door alle spelers worden begrepen en altijd een gemakkelijk te begrijpen uitleg bij te voegen.

De tijd voor de instructies mag niet meer dan 10 minuten bedragen.

Hoe modereer je de oefening terwijl de teams aan de taak werken

De teams werken zelfstandig. De spelcoach is echter altijd beschikbaar voor het geval de teams vragen willen stellen of hulp nodig hebben met betrekking tot de instructies, of als ze meer materiaal nodig hebben, zoals papier om op te schrijven, enz. De spelcoach helpt de teams echter niet bij het volbrengen van de taak op zich, en bevoordeelt geen enkel team. Alle teams worden gelijk behandeld en genieten dezelfde voorwaarden.

Hoe feedback geven na de presentatie van het door de teams verrichte werk (debriefing)

De spelcoach feliciteert de teams voor hun goede werk, is altijd waarderend, en bekritiseert geen van de ideeën. In het geval er ideeën zijn die "out of the box" zijn, kan de spelcoach op een waarderende manier vragen hoe het team op dat specifieke idee is gekomen. Alle vragen worden gesteld uit nieuwsgierigheid en met de bedoeling om te begrijpen, en zijn nooit veroordelend. Er mag nooit enige vorm van vingerwijzen en/of vooringenomenheid zijn op enig moment in het spel.



De spelcoach vraagt de teams of de taak gemakkelijk of moeilijk was en om hun antwoorden te motiveren, met andere woorden om met de andere spelers te delen wat moeilijk of gemakkelijk was.

De spelcoach zorgt ervoor dat elke speler de gelegenheid krijgt om te praten, als hij dat wil, en vat de antwoorden van de spelers samen om de debriefing af te sluiten, en het winnende team te gaan bepalen.

Bijkomende opties voor de debriefing

De spelcoach kan een lijst opstellen met suggesties voor verschillende culturele, religieuze of individuele eetgewoonten, die aan de teams wordt getoond om na te gaan hoeveel van deze gewoonten zijn geïntegreerd. Misschien hebben de teams eetgewoonten bedacht die niet op de lijst staan, of zijn ze geïnspireerd door een item op de lijst waar ze niet aan gedacht hadden.

De spelcoach zou kunnen vragen welke van de opgesomde eetgewoonten aanwezig zijn, en welke overeenkomstige aanbiedingen beschikbaar zijn in het verpleeghuis, en of er nieuwe (goedkope) ideeën zijn om toe te voegen.

Hoe bepaal je het winnende team?

De spelcoach telt de verschillende eetgewoonten die door de teams zijn opgesomd en kent de bonussen (punten) toe aan de teams om te weten te komen wie de winnaar is.

Er wordt één punt gegeven voor elke eetgewoonte, en twee punten voor elke suggestie om het voedselaanbod in het verpleeghuis gevarieerder te maken (kwantiteit).

Als beide teams hetzelfde resultaat behalen, winnen beide teams en mogen ze 3 velden vooruit.

De teams gaan terug naar de tafel en het bordspel en spelen verder.

Aanbevolen tijd voor de debriefing en de bekendmaking van de winnaar: De spelcoach moet de spelers de gelegenheid geven om over hun ervaring met de taak te praten; de nabespreking moet kort en bondig zijn, niet langer dan 20 - 25 minuten.

5. "Euthanasie"

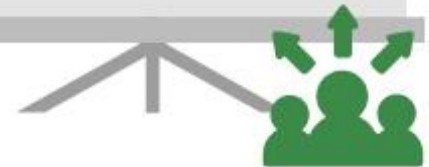
Kaart nummer 124 (Compendium D 3.5.)



T24

EUTHANASIA

Many older people want to be sure that they can die the way they choose, and some also want to choose when they die. However, euthanasia does not only depend on the individual's will. In some countries, euthanasia is forbidden by law, whereas in other countries, requests for active euthanasia are rewarded if the resident is mentally or physically suffering, when this suffering is not in line with human dignity values.



• **STAY PUT AND REFLECT.** Analyse the issue with your team. List all the arguments in favour of euthanasia and all those against. After that you are allowed to resume playing the board game.

COMPENDIUM: D 3.5
Kaartinhoud (gedrukt op de speelkaart)

Veel ouderen willen er zeker van zijn dat zij kunnen sterven op de manier die zij verkiezen, en sommigen willen ook kiezen wanneer zij sterven. Euthanasie is echter niet alleen afhankelijk van de wil van het individu. In sommige landen is euthanasie bij wet verboden, terwijl in andere landen verzoeken om actieve euthanasie worden gehonoreerd als de bewoner geestelijk of lichamelijk lijdt, wanneer dit lijden niet in overeenstemming is met de waarden van menselijke waardigheid.

Instructies (afgedrukt onder de inhoud op de speelkaart)

Blijf staan en denk na. Analyseer de kwestie met je team. Maak een lijst van alle argumenten vóór euthanasie en alle argumenten tegen. Daarna mag je het bordspel hervatten.

5.1. Instructies voor de spelcoach
Onderwijsdoelstellingen

- Ouderen bewuster maken van het feit dat zij, vaak in tegenstelling tot jongeren, de behoefte voelen om over hun dood na te denken en te praten en vooraf over de details te beslissen, met inbegrip van het besluit over het tijdstip waarop zij willen sterven.
- Nodig de spelers uit en inspireer hen om na te denken over de "voors en tegens" van euthanasie.



- Leer te luisteren en respecteer verschillende meningen.
- Ontwikkel empathie en respect voor individuele behoeften en keuzes, in plaats van te denken in termen van "goed of fout".
- De spelers bewust te maken van wat belangrijk voor hen is.
- Versterking van het vermogen om kennis te delen, van elkaar te leren en over de functies heen samen te werken.

(Cf. IO2.2 Onderwijsdoelstellingen 2.1. Kwaliteit van het bestaan: Gebaseerd op De Drie Categorieën: Autonomie, Waardigheid en Sociale Deelname met een op de behoeften gebaseerde aanpak, 2.4. Individuele (Kern)Waarden, 2.6. Motiveren om voortdurend te leren, te verbeteren en samen te werken)

Aanbevolen tijdschema:

Tijd voor de instructies voor de oefening gegeven door de spelcoach: 20 minuten.

Tijd voor het team om de taak te volbrengen: 30 minuten.

Tijd voor de presentatie van het teamwerk: max. 20 minuten (10 minuten voor elk team).

Tijd voor de debriefing en de toekenning van de prijs: maximaal 30 minuten.

Totaal: 1 uur en 40 minuten (zie ook de instructies hieronder).

Locaties en Uitrusting

- Speltafel geschikt voor het aantal spelers.
- Voldoende ruimte, zodat beide teams hun taken ongestoord en afzonderlijk kunnen uitvoeren.
- Genoeg stoelen voor alle spelers en een werktafel voor elk team waar de spelers hun ideeën en suggesties kunnen opschrijven.
- Een flipchart of een vrije muur waarop de resultaten van het groepswork kunnen worden opgehangen.
- Papier, pennen, post-its.

Minimum/Maximum Aantal Spelers en Teams

Maximum aantal teams: 2 teams met hetzelfde aantal spelers.

Aantal spelers per team: minimaal 2 spelers per team, maximaal 4 spelers per team.

Aspecten die speciale aandacht vereisen

Als de spelers een gemengde groep vormen, zoals familieleden, professionele verpleegkundigen, vrijwilligers, stagiaires, met verschillende niveaus van specifieke kennis, moet de spelcoach ervoor zorgen dat alle soorten spelers in de teams zitten. Dit is belangrijk om te garanderen dat alle teams een vergelijkbare uitgangspositie qua kennis hebben en tegelijkertijd dat de verschillende ervaringen en perspectieven binnen de teams worden



gewaardeerd. Op die manier kunnen de teams tijdens het samenwerken zoveel mogelijk van elkaar leren.

Als het onmogelijk is de teams op dezelfde manier samen te stellen, moet hun samenstelling zo evenwichtig mogelijk zijn. Vermijd ten allen tijde dat in het ene team alleen professionele zorgverleners zitten en in het andere alleen familieleden of vrijwilligers.

Euthanasie is een zeer delicaat onderwerp en kan bij sommige spelers sterke gevoelens of weerstand oproepen. Het is daarom heel belangrijk om heel voorzichtig te zijn met de spelers en het onderwerp.

Het is van essentieel belang dat de spelcoach benadrukt dat er niet zoiets bestaat als goed en fout, en dat de taak erin bestaat het waarom van beide standpunten naar voren te brengen, zonder ooit te proberen een van de spelers van zijn eigen mening of standpunt te overtuigen.

Hoe de spelers te begeleiden

Instructies voor de oefening (briefing)

1. De spelcoach leest de inhoud van de kaart hardop voor, of vraagt de speler die de kaart heeft opgepakt hardop te lezen wat er op de kaart staat.
2. De spelcoach legt uit dat de teams dezelfde taak hebben, maar afzonderlijk werken. De teams mogen het spel hervatten zodra de taak is volbracht en de resultaten zijn gedeeld en besproken.
3. De spelcoach vertelt de spelers op een waarderende manier dat elk team verschillende mensen/leden heeft met verschillende kennis, perspectieven en ervaringen, en dat het voordelig is om ieders standpunt te horen om van elkaar te leren.
4. De spelcoach instrueert de teams om:
 - a. denken aan specifieke gevallen die ze kennen om de voors en tegens van euthanasie te bedenken;
 - b. er speciaal op te letten nooit veroordelend te zijn tegenover een speler die een andere mening heeft over euthanasie.
5. Elk team moet een woordvoerder aanwijzen om het resultaat van hun werk te presenteren aan het andere team en de spelcoach die de prijs zal toekennen.
6. Het team wijst ook een persoon aan die belast wordt met het modereren van het teamwerk, het verzamelen van de ideeën, het opschrijven ervan, enz. In dit specifieke geval is het belangrijk dat de moderator een neutrale houding aanneemt bij het verzamelen van de voor- en nadelen van euthanasie.
7. Elk team krijgt al het nodige materiaal om de taak uit te voeren (papier, pennen, enz. om zijn ideeën en suggesties op te schrijven), en kan zich begeven naar de plaats die de spelcoach voor het teamwerk heeft aangewezen.
8. De teams hebben 30 minuten om de taak uit te voeren. Ze krijgen te horen wanneer 15 minuten voorbij zijn, wanneer 25 minuten voorbij zijn, en wanneer ze de oefening moeten afronden (5 minuten voor het einde van de oefening).

Instructies voor de woordvoerders van de teams over hoe het resultaat van het teamwerk te presenteren

1. De woordvoerders hebben elk 10 minuten om het werk van hun teams te presenteren.



2. Gooi de dobbelstenen om te beslissen welk team mag beginnen. De woordvoerder van het team dat het hoogste aantal gooit, begint.
3. De woordvoerders zullen worden ingelicht wanneer de helft van hun spreektijd voorbij is en kort voordat hun spreektijd afloopt.
4. Wees u ervan bewust dat euthanasie een zeer delicaat onderwerp is. Het is van essentieel belang dat u het werk van uw team, de voor- en nadelen, op een neutrale en niet-oordelende manier presenteert, ongeacht persoonlijke overtuigingen of meningen.
5. Probeer niet meer dan 10 minuten per team te besteden, om ervoor te zorgen dat de aandacht steeds hoog blijft, vooral omdat in deze fase slechts één persoon actief is.

Aanbevolen tijdschema voor de presentatie van het teamwerk door de woordvoerder:

De tijd voor de presentatie mag niet meer dan 10 minuten per woordvoerder van elk team bedragen.

Hoe modereer je de oefening terwijl de teams aan de taak werken

De teams werken zelfstandig. De spelcoach is echter altijd beschikbaar voor het geval de teams vragen willen stellen of hulp nodig hebben met betrekking tot de instructies, of als ze meer materiaal nodig hebben, zoals papier om op te schrijven, enz. De spelcoach helpt de teams echter niet bij het volbrengen van de taak op zich, en bevoordeelt geen enkel team. Alle teams worden gelijk behandeld en genieten dezelfde voorwaarden.

Probleemoplossende taken zijn complexer en de spelers trekken over het algemeen voorbarige conclusies. Help de teams terwijl ze aan de taak werken en herinner hen eraan het probleem te analyseren en de vragen te beantwoorden alvorens met een oplossing te komen.

Hoe feedback geven na de presentatie van het door de teams verrichte werk (debriefing)

De spelcoach feliciteert de teams met hun goede werk, is altijd waarderend, en bekritiseert geen van de ideeën. In het bijzonder bij het behandelen van zulke delicate onderwerpen moet de spelcoach feedback geven op een zeer vriendelijke en zachte manier. In het geval er items op de lijst staan die ongewoon of onverwacht zijn, kan de spelcoach op een waarderende manier vragen hoe het team op dat specifieke idee is gekomen. Alle vragen worden gesteld uit nieuwsgierigheid en met de intentie om te begrijpen, en zijn nooit veroordelend. Er mag nooit enige vorm van vingerwijzen en/of vooringenomenheid zijn op enig moment in het spel.

De spelcoach vraagt de teams of de taak gemakkelijk of moeilijk was en om hun antwoorden te motiveren, met andere woorden om met de andere spelers te delen wat moeilijk of gemakkelijk was.

De spelcoach zorgt ervoor dat elke speler de gelegenheid krijgt om te praten, als hij dat wil, en vat de antwoorden van de spelers samen om de debriefing af te sluiten. In dit geval is er geen winnaar. De spelcoach sluit de debriefing af door te benadrukken dat er verschillende manieren zijn om met euthanasie om te gaan, en dat het belangrijk is om naar elkaar te luisteren, en niet te oordelen over andere mensen, ongeacht hun mening.

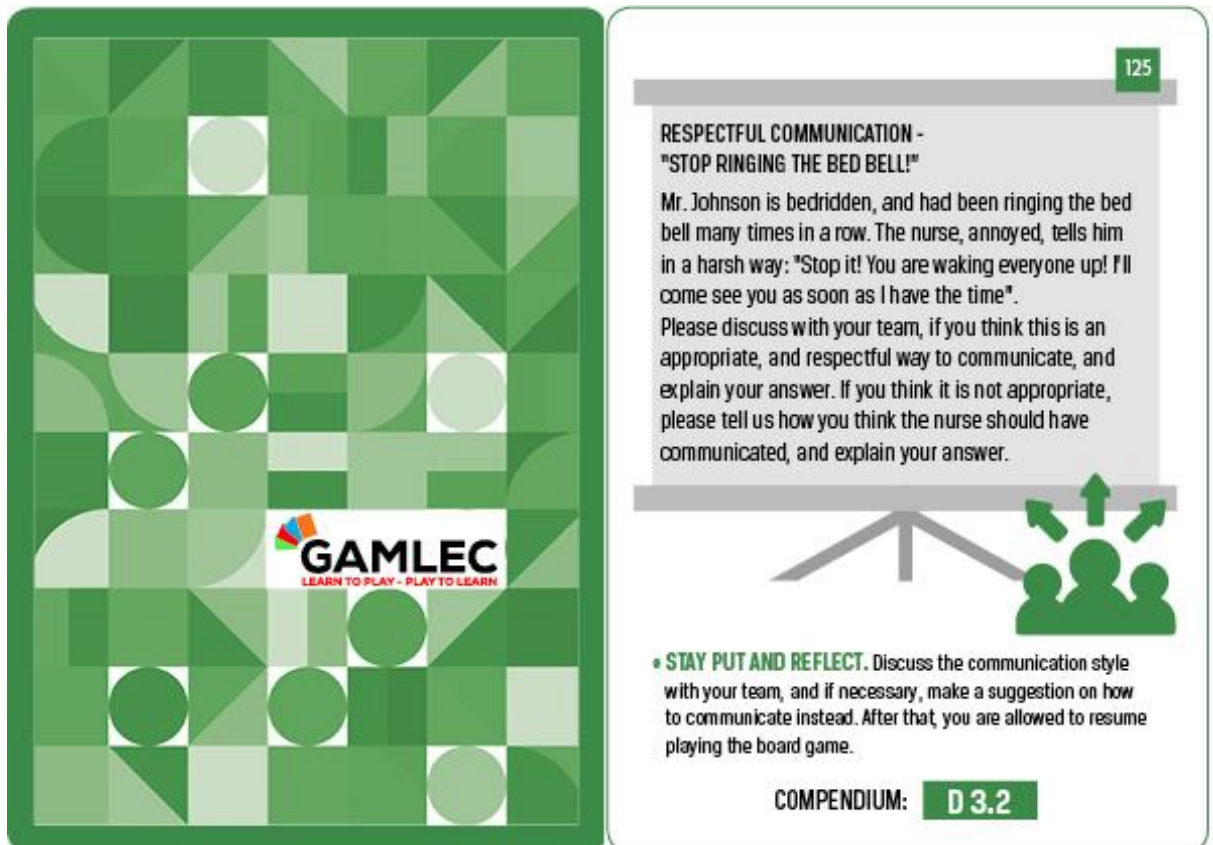
Hoe bepaal je het winnende team?

Zoals reeds gezegd, is er hier geen winnend team. De bedoeling van deze opdracht is te luisteren en na te denken om de empathie te vergroten en veroordelende attitudes te overwinnen die schadelijk kunnen zijn voor de Kwaliteit van Leven van verpleeghuisbewoners.

Zodra de taak is volbracht en de debriefing is afgesloten, gaan de teams terug naar de tafel met het bordspel, en spelen verder.

Aanbevolen tijdsbestek voor de debriefing en de conclusies: De spelcoach moet de spelers de gelegenheid geven om over hun ervaringen met de taak te praten; de debriefing moet kort en bondig zijn, niet langer dan 30 minuten.

6. Respectvolle communicatie - "Stop met het luiden van de bedbel!" Kaartnummer 125 (Compendium D 3.2.)




125

**RESPECTFUL COMMUNICATION -
"STOP RINGING THE BED BELL!"**

Mr. Johnson is bedridden, and had been ringing the bed bell many times in a row. The nurse, annoyed, tells him in a harsh way: "Stop it! You are waking everyone up! I'll come see you as soon as I have the time".

Please discuss with your team, if you think this is an appropriate, and respectful way to communicate, and explain your answer. If you think it is not appropriate, please tell us how you think the nurse should have communicated, and explain your answer.



• **STAY PUT AND REFLECT.** Discuss the communication style with your team, and if necessary, make a suggestion on how to communicate instead. After that, you are allowed to resume playing the board game.

COMPENDIUM: D 3.2

Kaartinhoud (gedrukt op de speelkaart)



Mr. Johnson is bedlegerig, en heeft vele malen achter elkaar de gebeld. De verpleegster, geïrriteerd, zegt hem op een luide toon: "Stop daarmee! U maakt iedereen wakker! Ik kom pas naar u toe als ik tijd heb".

Besprek met je team of je denkt dat dit een gepaste en respectvolle manier van communiceren is, en leg je antwoord uit. Als je denkt dat dit niet gepast is, vertel ons dan hoe jij denkt dat de verpleegster had moeten communiceren en leg je antwoord uit.

Instructies (afgedrukt onder de inhoud op de speelkaart)

Blijf staan en denk na. Besprek de communicatiestijl met je team, en doe zo nodig een suggestie over hoe je in plaats daarvan kunt communiceren. Daarna mag je het bordspel hervatten.

6.1. Instructies voor de spelcoach

Onderwijsdoelstellingen

- De spelers bewust maken van respectvolle communicatie.
- De spelers bewust maken van geweld in taal.
- De spelers bewust te maken van wat belangrijk voor hen is, en zich in te leven in oudere mensen.
- Versterking van het vermogen om kennis te delen, van elkaar te leren en over de functies heen samen te werken.
- Kritisch denken en het vermogen om alternatieve communicatiestrategieën te ontwikkelen, bevorderen.

(Cf. IO2.2 Onderwijsdoelstellingen 2.1. Kwaliteit van het bestaan: Gebaseerd op De Drie Categorieën: Autonomie, Waardigheid en Sociale Deelname met een op de behoeften gebaseerde aanpak, 2.4. Individuele (Kern)Waarden, 2.5. 2.5. Geweld: Instellingen, Gedrag en In Taal en Communicatie, en 2.6. Motiveren om voortdurend te leren, te verbeteren en samen te werken)

Aanbevolen tijdschema:

Tijd voor de instructies voor de oefening gegeven door de spelcoach: 20 minuten.

Tijd voor het team om de taak te volbrengen: 30 minuten.

Tijd voor de presentatie van het teamwerk: max. 20 minuten (10 minuten voor elk team).

Tijd voor de debriefing en de toekenning van de prijs: maximaal 30 minuten.

Totaal: 1 uur en 40 minuten (als de spelcoach de extra opties omvat, voeg dan nog eens 30 minuten toe aan het totaal; zie ook de instructies hieronder).

Locaties en Uitrusting

- Speltafel geschikt voor het aantal spelers.



- Voldoende ruimte, zodat beide teams hun taken ongestoord en afzonderlijk kunnen uitvoeren.
- Genoeg stoelen voor alle spelers en een werktafel voor elk team waar de spelers hun ideeën en suggesties kunnen opschrijven.
- Een gedrukte schets van de vragen die de teams bij hun taak ondersteunen (één voor elk team).
- Een flipchart of een vrije muur waarop de resultaten van het groepswork kunnen worden opgehangen.
- Papier, pennen, post-its.

Minimum/Maximum Aantal Spelers en Teams

Maximum aantal teams: 2 teams met hetzelfde aantal spelers.

Aantal spelers per team: minimaal 2 spelers per team, maximaal 4 spelers per team.

Aspecten die speciale aandacht vereisen

Als de spelers een gemengde groep vormen, zoals familieleden, professionele verpleegkundigen, vrijwilligers, stagiaires, met verschillende niveaus van specifieke kennis, moet de spelcoach ervoor zorgen dat alle soorten spelers in de teams zitten. Dit is belangrijk om te garanderen dat alle teams een vergelijkbare uitgangspositie qua kennis hebben en tegelijkertijd dat de verschillende ervaringen en perspectieven binnen de teams worden gewaardeerd. Op die manier kunnen de teams tijdens het samenwerken zoveel mogelijk van elkaar leren.

Als het onmogelijk is de teams op dezelfde manier samen te stellen, moet hun samenstelling zo evenwichtig mogelijk zijn. Vermijd ten allen tijde dat in het ene team alleen professionele zorgverleners zitten en in het andere alleen familieleden of vrijwilligers.

Hoe de spelers te begeleiden

Instructies voor de oefening (briefing)

1. De spelcoach leest de inhoud van de kaart hardop voor, of vraagt de speler die de kaart heeft opgepakt hardop te lezen wat er op de kaart staat.
2. De spelcoach legt uit dat de teams dezelfde taak hebben, maar afzonderlijk werken. De teams mogen het spel hervatten zodra de taak is volbracht en de resultaten zijn gedeeld en besproken.
3. De spelcoach vertelt de spelers dat zij een plaats krijgen aangewezen waar zij de taak moeten volbrengen, en dat zij pas met het bordspel terug naar de speeltafel komen als de taak volbracht is.
4. De spelcoach vertelt de spelers op een waarderende manier dat elk team verschillende mensen/leden heeft met verschillende kennis, perspectieven en ervaringen, en dat het voordelig is om ieders standpunt te horen om van elkaar te leren.
5. De spelcoach instrueert de teams om de situatie als een rollenspel te "spelen".
 - Een lid van het team speelt de bewoner van het verzorgingstehuis en een ander de verpleegster.



- Het team bevindt zich in de volgende situatie: één persoon doet alsof hij in bed ligt en luidt de hele tijd de bedbel. De ander heeft veel taken te doen en kan zich nauwelijks redden.
 - Het team speelt het in de opdracht beschreven gesprek nauwkeurig na.
 - Na het korte rollenspel beschrijven de twee spelers hun gevoelens.
 - Het hele team bespreekt of de communicatie naar hun mening respectvol was of niet, en motiveert hun standpunt.
 - Het team brainstormt hoe een respectvolle manier van communiceren in de situatie zou kunnen zijn en stelt alternatieven voor over hoe te communiceren.
 - Herinner de teams eraan dat alle betrokkenen en hun specifieke omstandigheden in aanmerking moeten worden genomen: de bedlegerige verpleeghuisbewoner, de verpleegster, en de andere bewoners.
 - Het team moet proberen met een voorstel te komen dat uitvoerbaar is en respectvol ten opzichte van alle betrokkenen.
 - De voorstellen die het team doet moeten gemotiveerd zijn, met andere woorden het team moet het waarom en de waarom uitleggen.
6. Elk team moet een woordvoerder aanwijzen om het resultaat van hun werk aan het andere team en de spelcoach voor te stellen.
 7. Het team wijst ook een persoon aan die belast wordt met het modereren van het teamwerk, het verzamelen van de ideeën, het opschrijven ervan, enz.
 8. Elk team krijgt al het nodige materiaal om de taak uit te voeren (papier, pennen, enz. om zijn ideeën en suggesties op te schrijven), en kan zich begeven naar de plaats die de voor spelcoach het teamwerk heeft aangewezen.
 9. De teams hebben 30 minuten om de taak uit te voeren. Ze krijgen te horen wanneer 15 minuten voorbij zijn, wanneer 25 minuten voorbij zijn, en wanneer ze de oefening moeten afronden (5 minuten voor het einde van de oefening).

Instructies voor de woordvoerders van de teams over hoe het resultaat van het teamwerk te presenteren

1. De woordvoerders hebben elk 10 minuten om het werk van hun teams te presenteren.
2. Gooi de dobbelstenen om te beslissen welk team mag beginnen. De woordvoerder van het team dat het hoogste aantal gooit, begint.
3. De woordvoerders zullen worden ingelicht wanneer de helft van hun spreektijd voorbij is en kort voordat hun spreektijd afloopt.
4. Taken die rollenspelen omvatten zijn complexer. Daarom hebben de woordvoerders iets meer tijd tot hun beschikking. Zij moeten het resultaat van het teamwerk presenteren en uitleggen hoe zij daartoe zijn gekomen.
5. Probeer niet meer dan 10 minuten per team te besteden, om ervoor te zorgen dat de aandacht steeds hoog blijft, vooral omdat in deze fase slechts één persoon actief is.

Aanbevolen tijdsbestek voor de instructies:

De spelcoach moet alle instructies voor het teamwerk en de woordvoerder op een duidelijke en gemakkelijk te begrijpen manier geven, en het mag niet langer dan 20 minuten duren.



Hoe modereer je de oefening terwijl de teams aan de taak werken

De teams werken op hun eigen houtje. De spelcoach is echter altijd beschikbaar voor het geval de teams vragen willen stellen of hulp nodig hebben met betrekking tot de instructies, of als ze meer materiaal nodig hebben, zoals papier om op te schrijven, enz.

In dit specifieke geval is de spelcoach beschikbaar om beide teams aanvullende instructies te geven over hoe het rollenspel moet worden uitgevoerd. De spelcoach helpt de teams echter niet bij het volbrengen van de taak op zich, en bevoordeelt geen enkel team. Alle teams worden gelijk behandeld en genieten dezelfde voorwaarden.

Hoe feedback geven na de presentatie van het door de teams verrichte werk (debriefing)

De spelcoach feliciteert de teams voor hun goede werk, is altijd waarderend, en bekritiseert geen van de ideeën of suggesties. In het geval er ideeën zijn die "out of the box" zijn, kan de spelcoach op een waarderende manier vragen hoe het team op dat specifieke idee is gekomen. Alle vragen worden gesteld uit nieuwsgierigheid en met de intentie om te begrijpen, en zijn nooit veroordelend. Er mag nooit enige vorm van vingerwijzen en/of vooringenomenheid zijn op enig moment in het spel.

De spelcoach vraagt de teams of de taak gemakkelijk of moeilijk was en om hun antwoorden te motiveren, met andere woorden om met de andere spelers te delen wat moeilijk of gemakkelijk was.

De spelcoach zorgt ervoor dat elke speler de kans krijgt om te praten, als hij dat wil, en vat de antwoorden van de spelers samen om de debriefing af te sluiten, en te beginnen met de evaluatie van de oplossingen. In dit geval is er niet zoiets als een winnaar.

De evaluatie is gebaseerd op de volgende vragen:

1. Is er rekening gehouden met de specifieke situatie van alle betrokken partijen?
2. Is er een mogelijkheid om respectvol te communiceren met alle betrokken partijen, de zorgbewoner, de andere zorgbehoevenden en de verpleegkundige?
3. Is er een win-win oplossing, of een aanvaardbaar compromis?
4. Is de voorgestelde communicatiestijl respectvol, d.w.z. geen beschuldigingen, niet wijzen met de vinger, geen beledigingen, geen druk, geen verwijten, geen denigratie, enz.

Het is van belang te onderstrepen dat het bij het bedenken van oplossingen van essentieel belang is op een respectvolle manier naar de verschillende standpunten te luisteren, zodat alle deelnemers het gevoel krijgen dat hun suggesties worden gewaardeerd. Vooroordelen of een vooroordeel over een voorstel, vooral als het om een minderheidsvoorstel gaat, kunnen ertoe leiden dat interessante en winnende suggesties helemaal niet worden ingediend.

Bijkomende opties voor de debriefing

De spelcoach benadrukt dat de behoeften van alle betrokken partijen belangrijk zijn en dat daarmee rekening moet worden gehouden.



De bedlegerige bewoner heeft aandacht nodig, moet "gezien" worden en er moet naar hem geluisterd worden. Bovendien is er waarschijnlijk een specifiek verzoek, en daarom rinkelt hij aan de bedbel.

Ook de verpleegster heeft aandacht nodig, want zij heeft waarschijnlijk veel taken te vervullen en niet veel tijd.

De andere bewoners moeten rusten en slapen.

Het zou nuttig kunnen zijn de teams een suggestie te doen, zonder te pretenderen dat dit het juiste is om te doen. Het is slechts stof tot nadenken, en het volgende is slechts een van de vele mogelijkheden.

1. Eerste stap

Het kan heel nuttig zijn om het gesprek te beginnen met "ik", in plaats van "jij". Het helpt om (onbedoeld) vingerwijzen, beschuldigingen, ongevraagd advies of "bevelen" die de ander zou moeten opvolgen, te vermijden. Hier zou het kunnen zijn: "Ik hoorde je de bedbel vele malen achter elkaar rinkelen" of iets dergelijks.

2. Tweede stap

Het kan nuttig zijn de ander te vertellen over de eigen situatie, zonder daarbij belangstelling of respect voor de behoeften van de ander te tonen: "Het spijt me echt, ik heb het zo druk, ik kan moeilijk meteen komen opdagen nadat ik u hoorde aanbellen".

3. Derde stap

De volgende stap zou kunnen zijn dat u de ander laat zien dat u zijn/haar behoeften serieus neemt, door vragen te stellen als: "Je moest met me praten, wil je me vertellen wat ik voor je kan doen, en of het heel dringend is?" Dit laat de andere persoon zien dat er rekening met hem/haar wordt gehouden, en dat hij/zij wordt gehoord. Dit is over het algemeen een zeer succesvolle strategie om de scherpe kantjes van de situatie af te halen.

4. Vierde stap

Afhankelijk van het verzoek kan de verpleegster besluiten te vragen: "Zou het goed zijn als je even wacht, want ik weet niet hoe ik alle verzoeken en taken tegelijk moet afhandelen?"

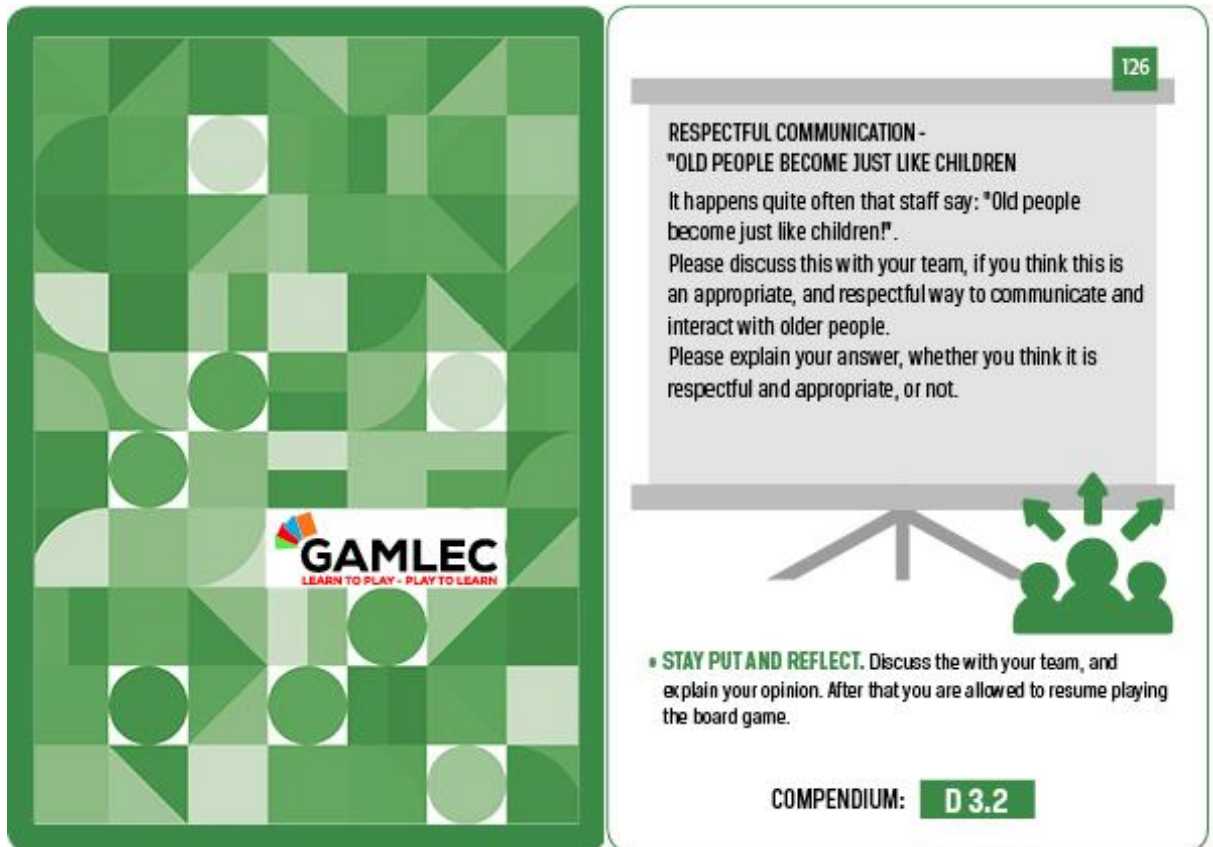
Hoe bepaal je het winnende team?

Er is hier geen winnend team. De bedoeling van deze opdracht is na te denken, te analyseren, empathie te kweken voor alle betrokken partijen, en suggesties te doen voor een communicatiestijl die respectvol is ten opzichte van iedereen. Beide teams moeten de taak volbrengen om het spel te mogen hervatten.

Zodra de taak is volbracht en de debriefing is beëindigd, gaan de teams terug naar de tafel en het bordspel en spelen verder.

Aanbevolen tijd voor de debriefing en de bekendmaking van de winnaar: De spelcoach moet de spelers de gelegenheid geven om over hun ervaring met de taak te praten; de nabespreking moet kort en to the point zijn, niet langer dan 30 minuten. Als de spelcoach kiest voor de extra optie, kan de nabespreking 30 minuten langer duren.

7. Respectvolle communicatie - "Oude mensen worden net als kinderen Kaart nummer 126 (Compendium D 3.2.)



126

**RESPECTFUL COMMUNICATION -
"OLD PEOPLE BECOME JUST LIKE CHILDREN**

It happens quite often that staff say: "Old people become just like children!"

Please discuss this with your team, if you think this is an appropriate, and respectful way to communicate and interact with older people.

Please explain your answer, whether you think it is respectful and appropriate, or not.

STAY PUT AND REFLECT. Discuss the with your team, and explain your opinion. After that you are allowed to resume playing the board game.

COMPENDIUM: **D 3.2**

Kaartinhoud (gedrukt op de speelkaart)

Het gebeurt nogal eens dat het personeel zegt: "Oude mensen worden net kinderen!". Bespreek alstublieft met je team als je denkt dat dit een gepaste, en respectvolle manier is om met ouderen te communiceren en om te gaan. Graag je antwoord toelichten, of je denkt dat het respectvol en gepast is of niet.

Instructies (gedrukt onder de inhoud op de speelkaart)

Neem de tijd en denk na. Bespreek de kwestie met je team en leg je mening uit. Daarna mag je het bordspel hervatten.

7.1. Instructies voor de spelcoach

Onderwijsdoelstellingen

- De spelers bewust maken van respectvolle communicatie.
- De spelers bewust maken van vooroordelen in taalgebruik.



- De spelers bewust te maken van het belang om zich in te leven in oudere mensen.
- Versterking van het vermogen om kennis en meningen te delen, van elkaar te leren en over de functies heen samen te werken.
- Kritisch denken over gangbare maar ondoordachte zinnen en gezegden bevorderen.

(Cf. IO2.2 Onderwijsdoelstellingen 2.1. Kwaliteit van het bestaan: Gebaseerd op De Drie Categorieën: Autonomie, Waardigheid en Sociale Deelname met een op de behoeften gebaseerde aanpak, 2.3. 2.3. Vooroordelen, stereotypen en onjuiste veronderstellingen, 2.4. Individuele (Kern)Waarden, 2.5. 2.5. Geweld: Instellingen, Gedrag en In Taal en Communicatie, en 2.6. Motiveren om voortdurend te leren, te verbeteren en samen te werken)

Aanbevolen tijdschema:

Tijd voor de instructies voor de oefening gegeven door de spelcoach: 15 minuten.

Tijd voor het team om de taak te volbrengen: 20 minuten.

Tijd voor de presentatie van het teamwerk: max. 20 minuten (10 minuten voor elk team).

Tijd voor de debriefing en de toekenning van de prijs: maximaal 20 minuten.

Totaal: 1 uur en 15 minuten (zie ook de instructies hieronder).

Locaties en Uitrusting

- Speeltafel geschikt voor het aantal spelers.
- Voldoende ruimte, zodat beide teams hun taken ongestoord en afzonderlijk kunnen uitvoeren.
- Genoeg stoelen voor alle spelers en een werktafel voor elk team waar de spelers hun ideeën en suggesties kunnen opschrijven.
- Een gedrukte schets van de vragen die de teams bij hun taak ondersteunen (één voor elk team).
- Een flipchart of een vrije muur waarop de resultaten van het groepswork kunnen worden opgehangen.
- Papier, pennen, post-its.

Minimum/Maximum Aantal Spelers en Teams

Maximum aantal teams: 2 teams met hetzelfde aantal spelers.

Aantal spelers per team: minimaal 2 spelers per team, maximaal 4 spelers per team.

Aspecten die speciale aandacht vereisen

Als de spelers een gemengde groep vormen, zoals familieleden, professionele verpleegkundigen, vrijwilligers, stagiaires, met verschillende niveaus van specifieke kennis, moet de Spelcoach ervoor zorgen dat alle soorten spelers in de teams zitten. Dit is belangrijk om te garanderen dat alle teams een vergelijkbare uitgangspositie qua kennis hebben en tegelijkertijd dat de verschillende ervaringen en perspectieven binnen de teams worden



gewaardeerd. Op die manier kunnen de teams tijdens het samenwerken zoveel mogelijk van elkaar leren.

Als het onmogelijk is de teams op dezelfde manier samen te stellen, moet hun samenstelling zo evenwichtig mogelijk zijn. Vermijd ten allen tijde dat in het ene team alleen professionele zorgverleners zitten en in het andere alleen familieleden of vrijwilligers.

Hoe de spelers te begeleiden

Instructies voor de oefening (briefing)

1. De spelcoach leest de inhoud van de kaart hardop voor, of vraagt de speler die de kaart heeft opgepakt hardop te lezen wat er op de kaart staat.
2. De spelcoach legt uit dat de teams dezelfde taak hebben, maar afzonderlijk werken. De teams mogen het spel hervatten zodra de taak is volbracht en de resultaten zijn gedeeld en besproken.
3. De spelcoach vertelt de spelers dat zij een plaats krijgen aangewezen waar zij de taak moeten volbrengen, en dat zij pas met het bordspel terug naar de speeltafel komen als de taak volbracht is.
4. De spelcoach vertelt de spelers op een waarderende manier dat elk team verschillende mensen/leden heeft met verschillende kennis, perspectieven en ervaringen, en dat het voordelig is om ieders standpunt te horen om van elkaar te leren.
5. De spelcoach instrueert de teams om te discussiëren en te luisteren naar de mening van elk lid alvorens als team een verklaring af te leggen. De verklaring moet gemotiveerd zijn.
6. Elk team moet een woordvoerder aanwijzen om het resultaat van hun werk aan het andere team en de spelcoach voor te stellen.
7. Het team wijst ook een persoon aan die belast wordt met het modereren van het teamwerk, het verzamelen van de ideeën, het opschrijven ervan, enz.
8. Elk team krijgt al het nodige materiaal om de taak uit te voeren (papier, pennen, enz. om zijn ideeën en suggesties op te schrijven), en kan zich begeven naar de plaats die de spelcoach voor het teamwerk heeft aangewezen.
9. De teams hebben 20 minuten om de taak uit te voeren. Ze krijgen te horen wanneer de 10 minuten voorbij zijn, en wanneer ze de oefening moeten afronden (5 minuten voor het einde van de oefening).

Instructies voor de woordvoerders van de teams over hoe het resultaat van het teamwerk te presenteren

1. De woordvoerders hebben elk 10 minuten om het werk van hun teams te presenteren.
2. Gooi de dobbelstenen om te beslissen welk team mag beginnen. De woordvoerder van het team dat het hoogste aantal gooit, begint.
3. De woordvoerders zullen worden ingelicht wanneer de helft van hun spreektijd voorbij is en kort voordat hun spreektijd afloopt.
4. Taken die rollenspelen omvatten zijn complexer. Daarom hebben de woordvoerders iets meer tijd tot hun beschikking. Zij moeten het resultaat van het teamwerk presenteren en uitleggen hoe zij daartoe zijn gekomen.
5. Probeer niet meer dan 10 minuten per team te besteden, om ervoor te zorgen dat de aandacht steeds hoog blijft, vooral omdat in deze fase slechts één persoon actief is.

**Aanbevolen tijdsbestek voor de instructies:**

De spelcoach moet alle instructies voor het teamwerk en de woordvoerder duidelijk en begrijpelijk geven, en mag niet langer dan 15 minuten duren.

Hoe modereer je de oefening terwijl de teams aan de taak werken

De teams werken zelfstandig. De spelcoach is echter altijd beschikbaar voor het geval de teams vragen willen stellen of hulp nodig hebben met betrekking tot de instructies, of als ze meer materiaal nodig hebben, zoals papier om op te schrijven, enz.

De spelcoach helpt de teams echter niet bij het volbrengen van de taak op zich, en bevoordeelt geen enkel team. Alle teams worden gelijk behandeld en genieten dezelfde voorwaarden.

Hoe feedback geven na de presentatie van het door de teams verrichte werk (debriefing)

De spelcoach feliciteert de teams voor hun goede werk, is altijd waardierend, en bekritiseert geen van de ideeën of suggesties. In het geval er ideeën zijn die "out of the box" zijn, kan de spelcoach op een waarderende manier vragen hoe het team op dat specifieke idee is gekomen. Alle vragen worden gesteld uit nieuwsgierigheid en met de intentie om te begrijpen, en zijn nooit veroordelend. Er mag nooit enige vorm van vingerwijzen en/of vooringenomenheid zijn op enig moment in het spel.

De spelcoach vraagt de teams of de taak gemakkelijk of moeilijk was en vraagt hen hun antwoorden te motiveren, met andere woorden om met de andere spelers te delen wat moeilijk of gemakkelijk was.

De spelcoach zorgt ervoor dat elke speler de kans krijgt om te praten, als hij dat wil, en vat de antwoorden van de spelers samen om de debriefing af te sluiten, en te beginnen met de evaluatie van de oplossingen. In dit geval is er niet zoiets als een winnaar.

Bijkomende opties voor de debriefing

De spelcoach kan de spelers van beide teams vragen of zij het gevoel hebben dat er naar hen geluisterd is, en of zij zich vertegenwoordigd voelen door de gemeenschappelijke verklaring van het team. Als het antwoord negatief is, vraagt de spelcoach wat zij zouden voorstellen om de situatie in de toekomst te verbeteren.

Hoe bepaal je het winnende team?

Er is hier geen winnend team. De bedoeling van deze opdracht is om na te denken, meningen en ervaringen uit te wisselen, en tot een teamverklaring te komen. Beide teams moeten de taak volbrengen om het spel te mogen hervatten.

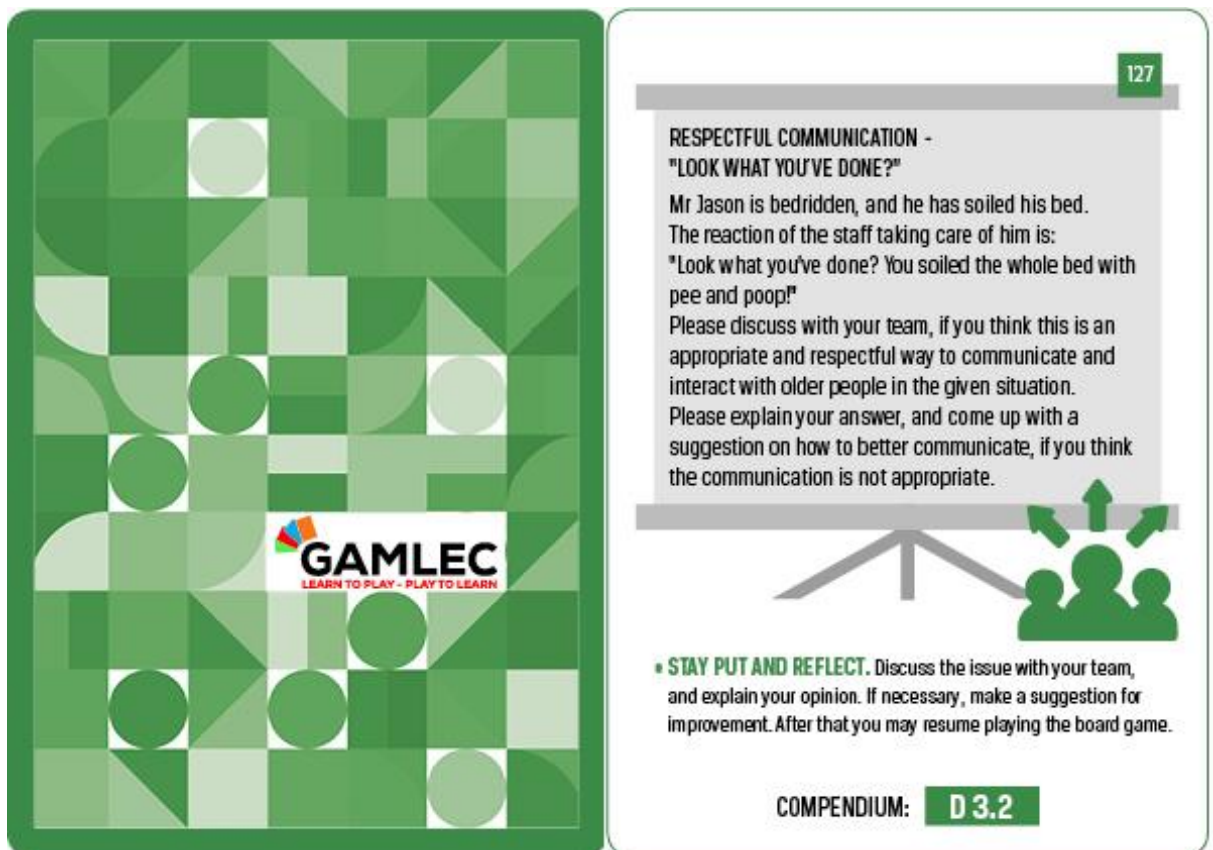
De evaluatie is gebaseerd op de volgende vragen:

1. Is er rekening gehouden met de specifieke situatie van alle betrokken partijen?
2. Is de voorgestelde communicatiestijl respectvol, d.w.z. geen beschuldigingen, niet wijzen met de vinger, geen beledigingen, geen druk, geen beschuldigingen, geen denigraties, geen vooroordelen, enz.

Zodra de taak is volbracht en de debriefing is beëindigd, gaan de teams terug naar de tafel en het bordspel en spelen verder.

Aanbevolen tijd voor de debriefing en de bekendmaking van de winnaar: De spelcoach moet de spelers de gelegenheid geven om over hun ervaring met de taak te praten; de nabespreking moet kort en bondig zijn, niet langer dan 20 minuten.

**8. Respectvolle communicatie "Kijk eens wat je gedaan hebt?"
Speelkaart nummer 127 (Compendium D 3.2.)**



127

**RESPECTFUL COMMUNICATION -
"LOOK WHAT YOU'VE DONE?"**

Mr Jason is bedridden, and he has soiled his bed.
The reaction of the staff taking care of him is:
"Look what you've done? You soiled the whole bed with pee and poop!"

Please discuss with your team, if you think this is an appropriate and respectful way to communicate and interact with older people in the given situation.
Please explain your answer, and come up with a suggestion on how to better communicate, if you think the communication is not appropriate.

STAY PUT AND REFLECT. Discuss the issue with your team, and explain your opinion. If necessary, make a suggestion for improvement. After that you may resume playing the board game.

COMPENDIUM: **D 3.2**

Kaartinhoud (gedrukt op de speelkaart)

Meneer Jason is bedlegerig, en hij heeft zijn bed bevuild. De reactie van het personeel dat voor hem zorgt is: "Kijk eens wat je gedaan hebt? Je hebt het hele bed bevuild met plas en poep!"



Bespreek met je team of jij denkt dat dit een gepaste en respectvolle manier van communiceren en omgaan met ouderen in de gegeven situatie is. Leg je antwoord uit en doe een suggestie voor een betere communicatie als je denkt dat de communicatie niet gepast is.

Instructies (gedrukt onder de inhoud op de speelkaart)

Neem de tijd en denk na. Bespreek de kwestie met je team, en leg je mening uit. Doe zo nodig een voorstel voor verbetering. Daarna mag u het bordspel hervatten.

8.1. Instructies voor de spelcoach (niet afgedrukt op de speelkaart)

Onderwijsdoelstellingen

- De spelers bewust maken van respectvolle communicatie.
- De spelers bewust maken van geweld in taal.
- De spelers bewust te maken van wat belangrijk voor hen is, en zich in te leven in oudere mensen.
- Versterking van het vermogen om kennis te delen, van elkaar te leren en over de functies heen samen te werken.
- Kritisch denken en het vermogen om alternatieve communicatiestrategieën te ontwikkelen, bevorderen.

(Cf. IO2.2 Onderwijsdoelstellingen 2.1. Kwaliteit van het bestaan: Gebaseerd op De Drie Categorieën: Autonomie, Waardigheid en Sociale Deelname met een op de behoeften gebaseerde aanpak, 2.4. Individuele (Kern)Waarden, 2.5. 2.5. Geweld: Instellingen, Gedrag en In Taal en Communicatie, en 2.6. Motiveren om voortdurend te leren, te verbeteren en samen te werken)

Aanbevolen tijdschema:

Tijd voor de instructies voor de oefening gegeven door de spelcoach: 20 minuten.

Tijd voor het team om de taak te volbrengen: 30 minuten.

Tijd voor de presentatie van het teamwerk: max. 20 minuten (10 minuten voor elk team).

Tijd voor de debriefing en de toekenning van de prijs: maximaal 30 minuten.

Totaal: 1 uur en 40 minuten (zie ook de instructies hieronder).

Locaties en Uitrusting

- Speeltafel geschikt voor het aantal spelers.
- Voldoende ruimte, zodat beide teams hun taken ongestoord en afzonderlijk kunnen uitvoeren.
- Genoeg stoelen voor alle spelers en een werktafel voor elk team waar de spelers hun ideeën en suggesties kunnen opschrijven.



- Een gedrukte schets van de vragen die de teams bij hun taak ondersteunen (één voor elk team).
- Een flipchart of een vrije muur waarop de resultaten van het groepswerk kunnen worden opgehangen.
- Papier, pennen, post-its.

Minimum/Maximum Aantal Spelers en Teams

Maximum aantal teams: 2 teams met hetzelfde aantal spelers.

Aantal spelers per team: minimaal 2 spelers per team, maximaal 4 spelers per team.

Aspecten die speciale aandacht vereisen

Als de spelers een gemengde groep vormen, zoals familieleden, professionele verpleegkundigen, vrijwilligers, stagiaires, met verschillende niveaus van specifieke kennis, moet de spelcoach ervoor zorgen dat alle soorten spelers in het team zitten. Dit is belangrijk om te garanderen dat alle teams een vergelijkbare uitgangspositie qua kennis hebben en tegelijkertijd dat de verschillende ervaringen en perspectieven binnen de teams worden gewaardeerd. Op die manier kunnen de teams tijdens het samenwerken zoveel mogelijk van elkaar leren.

Als het onmogelijk is de teams op dezelfde manier samen te stellen, moet hun samenstelling zo evenwichtig mogelijk zijn. Vermijd ten allen tijde dat in het ene team alleen professionele zorgverleners zitten en in het andere alleen familieleden of vrijwilligers.

Hoe de spelers te begeleiden

Instructies voor de oefening (briefing)

1. De spelcoach leest de inhoud van de kaart hardop voor, of vraagt de speler die de kaart heeft opgepakt hardop te lezen wat er op de kaart staat.
2. De spelcoach legt uit dat de teams dezelfde taak hebben, maar afzonderlijk werken. De teams mogen het spel hervatten zodra de taak is volbracht en de resultaten zijn gedeeld en besproken.
3. De spelcoach vertelt de spelers dat zij een plaats krijgen aangewezen waar zij de taak moeten volbrengen, en dat zij pas met het bordspel terug naar de speeltafel komen als de taak volbracht is.
4. De spelcoach vertelt de spelers op een waarderende manier dat elk team verschillende mensen/leden heeft met verschillende kennis, perspectieven en ervaringen, en dat het voordelig is om ieders standpunt te horen om van elkaar te leren.
5. De spelcoach instrueert de teams om de situatie als een rollenspel te "spelen".
 - Het team plaatst zichzelf in de volgende situatie: één teamlid doet zich voor als de bedlegerige verpleeghuisbewoner en een ander als de persoon die voor de bewoner zorgt.
 - Het team speelt het in de opdracht beschreven gesprek nauwkeurig na.
 - Na het korte rollenspel beschrijven de twee spelers hun gevoelens.



- Het hele team bespreekt of de communicatie naar hun mening respectvol was of niet, en motiveert hun standpunt.
 - Het team brainstormt hoe een respectvolle manier van communiceren in de gegeven situatie zou kunnen zijn en stelt alternatieven voor over hoe te communiceren.
 - Herinner het team eraan dat rekening moet worden gehouden met alle betrokkenen en hun specifieke omstandigheden: de bedlegerige verpleeghuisbewoner en de persoon die voor de bewoner zorgt.
 - Het team moet proberen met een voorstel te komen dat uitvoerbaar is en respectvol ten opzichte van alle betrokkenen.
 - De suggesties die het team doet moeten gemotiveerd zijn, met andere woorden het team wordt geacht het waarom en de waarom uit te leggen.
6. Elk team moet een woordvoerder aanwijzen om het resultaat van hun werk aan het andere team en de spelcoach voor te stellen.
 7. Het team wijst ook een persoon aan die belast wordt met het modereren van het teamwerk, het verzamelen van de ideeën, het opschrijven ervan, enz.
 8. Elk team krijgt al het nodige materiaal om de taak uit te voeren (papier, pennen, enz. om zijn ideeën en suggesties op te schrijven), en kan zich begeven naar de plaats die de voor spelcoach het teamwerk heeft aangewezen.
 9. De teams hebben 30 minuten om de taak uit te voeren. Ze krijgen te horen wanneer 15 minuten voorbij zijn, wanneer 25 minuten voorbij zijn, en wanneer ze de oefening moeten afronden (5 minuten voor het einde van de oefening).

Instructies voor de woordvoerders van de teams over hoe het resultaat van het teamwerk te presenteren

1. De woordvoerders hebben elk 10 minuten om het werk van hun teams te presenteren.
2. Gooi de dobbelstenen om te beslissen welk team mag beginnen. De woordvoerder van het team dat het hoogste aantal gooit, begint.
3. De woordvoerders zullen worden ingelicht wanneer de helft van hun spreektijd voorbij is en kort voordat hun spreektijd afloopt.
4. Taken die rollenspelen omvatten zijn complexer. Daarom hebben de woordvoerders iets meer tijd tot hun beschikking. Zij moeten het resultaat van het teamwerk presenteren en uitleggen hoe zij daartoe zijn gekomen.
5. Probeer niet meer dan 10 minuten per team te besteden, om ervoor te zorgen dat de aandacht steeds hoog blijft, vooral omdat in deze fase slechts één persoon actief is.

Aanbevolen tijdsbestek voor de instructies:

De spelcoach moet alle instructies voor het teamwerk en de woordvoerder op een duidelijke en gemakkelijk te begrijpen manier geven, en het mag niet langer dan 20 minuten duren.

Hoe modereer je de oefening terwijl de teams aan de taak werken



De teams werken zelfstandig. De spelcoach is echter altijd beschikbaar voor het geval de teams vragen willen stellen of hulp nodig hebben met betrekking tot de instructies, of als ze meer materiaal nodig hebben, zoals papier om op te schrijven, enz.

In dit specifieke geval is de spelcoach beschikbaar om beide teams aanvullende instructies te geven over hoe het rollenspel moet worden uitgevoerd. De spelcoach helpt de teams echter niet bij het volbrengen van de taak op zich, en bevoordeelt geen enkel team. Alle teams worden gelijk behandeld en genieten dezelfde voorwaarden.

Hoe feedback geven na de presentatie van het door de teams verrichte werk (debriefing)

De spelcoach feliciteert de teams voor hun goede werk, is altijd waardierend, en bekritiseert geen van de ideeën of suggesties. In het geval er ideeën zijn die "out of the box" zijn, kan de spelcoach op een waarderende manier vragen hoe het team op dat specifieke idee is gekomen. Alle vragen worden gesteld uit nieuwsgierigheid en met de intentie om te begrijpen, en zijn nooit veroordelend. Er mag nooit enige vorm van vingerwijzen en/of vooringenomenheid zijn op enig moment in het spel.

De spelcoach vraagt de teams of de taak gemakkelijk of moeilijk was en vraagt hen hun antwoorden te motiveren, met andere woorden om met de andere spelers te delen wat moeilijk of gemakkelijk was.

De spelcoach zorgt ervoor dat elke speler de kans krijgt om te praten, als hij dat wil, en vat de antwoorden van de spelers samen om de debriefing af te sluiten, en te beginnen met de evaluatie van de oplossingen. In dit geval is er niet zoiets als een winnaar.

De evaluatie is gebaseerd op de volgende vragen:

1. Is er rekening gehouden met de specifieke situatie van alle betrokken partijen?
2. Is de voorgestelde communicatiestijl respectvol, d.w.z. geen beschuldigingen, niet wijzen met de vinger, geen beledigingen, geen druk, geen verwijten, geen denigratie, enz.

Het is belangrijk te onderstrepen dat het bij het bedenken van oplossingen van essentieel belang is op een respectvolle manier naar de verschillende standpunten te luisteren, zodat alle deelnemers het gevoel hebben dat hun suggesties worden gewaardeerd. Vooroordelen of een vooroordeel over een voorstel, vooral als het om een minderheidsvoorstel gaat, kunnen ertoe leiden dat interessante en winnende oplossingen helemaal niet worden gepresenteerd.

Bijkomende opties voor de debriefing

De spelcoach zou kunnen benadrukken dat ongepaste of respectloze communicatie (en gedrag) heel vaak onopzettelijk is, en dat de eerste stap naar verandering ten goede een groter bewustzijn is.

Hoe bepaal je het winnende team?

Er is hier geen winnend team. De bedoeling van deze opdracht is na te denken, te analyseren, empathie te kweken voor alle betrokken partijen, en suggesties te doen voor een



communicatiestijl die respectvol is ten opzichte van iedereen. Beide teams moeten de taak volbrengen om het spel te mogen hervatten.

Zodra de taak is volbracht en de debriefing is beëindigd, gaan de teams terug naar de tafel en het bordspel en spelen verder.

Aanbevolen tijd voor de debriefing en de bekendmaking van de winnaar: De spelcoach moet de spelers de gelegenheid geven om over hun ervaringen met de taak te praten; de debriefing moet kort en bondig zijn, niet langer dan 30 minuten.