



**Gaming voor
Leren van elkaar in de
ouderenzorg
GAMLEC**

IO2.3. Opzet van de leerinhoud van de kaarten



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



Document Informatie

In dit document wordt uitgelegd hoe u leerinhoud kunt maken voor de leerkaarten van het leerbordspel.

Organisatie Naam van de hoofdpartner

IP-International GmbH

Auteur(s)

Sylvie Schoch

Bijdragende partner(s)

AFEdemy

ASP Città di Bologna

CADIAI

VMU

ISIS GmbH

VERSIE

V02

STATUS

Definitief

Leveringsdatum

4 januari 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 verantwoordelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de informatie die erin is verrat.



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 het ontwerp van het formaat van de kaartinhoud, de regels van het leerbordspel voor de spelversie met Game Coach, de regels van het leerbordspel zonder Game Coach, de leergamekaarten voor volwassenen over de kwaliteit van leven van verpleeghuisbewoners, een Compendium, de leerdoelen en doelstellingen van het leerbordspel, de regels van het leerbordspel, een handleiding voor de spelversie met Coach, een Educatief Kader, Richtlijnen voor het leerbordspel, en een interactief E-learning platform. De resultaten zijn beschikbaar in het Engels, Duits, Italiaans, Nederlands en Litouws op www.gamlec.eu.

Inhoudsopgave

Inhoud	Pagina	
IO2.3. Opzet van de leerinhoud		
0.	Inleiding	4
0.1.	Beschrijving van de algemene leerdoelen en de educatieve doelstellingen van het bordspel en haar opzet	5
0.2.	De verschillende categorieën kaarten	6
0.3.	Enkele algemene beschouwingen over het spel en haar opzet	6
1.	Opzet van de kaartgroepen voor de spelversie zonder spelcoach	8
1.1.	Kaarten met een inhoud die de kwaliteit van leven van afhankelijke bewoners van verpleeghuizen ten goede komt (beloningen)	8
1.1.1.	Opzet van de leerinhoud met voorbeelden van wat bevorderlijk is voor de kwaliteit van leven	8
1.1.1.1.	Hoe het werkt	8
1.1.1.2.	De structuur	9
1.1.1.3.	De formulering	10
1.1.2.	De Goede Fee kaarten	11
1.1.2.1.	Hoe het werkt	11
1.1.2.2.	De structuur	12
1.1.2.3.	De formulering	12
1.2.	Stof tot nadenken: Kaarten met een inhoud de kwaliteit van leven van afhankelijke bewoners van verpleeghuizen verlagen (sancties)	13
1.2.1.	Opzet van de leerinhoud met voorbeelden die de kwaliteit van leven verlagen	13
1.2.1.1.	Hoe het werkt	14
1.2.1.2.	De structuur	15
1.2.1.3.	De formulering	15
1.2.2.	De Kwade Fee kaarten	16
1.2.2.1.	Hoe het werkt	16
1.2.2.2.	De structuur	16
1.2.2.3.	De formulering	17
1.3.	Kaarten voor professionele medewerkers (beloningen)	18
1.3.1.	Hoe het werkt	18
1.3.2.	De structuur	19
1.3.3.	De formulering	19
1.4.	Opzet van de kaarten voor de spelversie die uitsluitend met een Spelcoach mag worden gebruikt	20
1.4.1.	Hoe het werkt	21
1.4.2.	De structuur	21
1.4.3.	De formulering van de speelkaarten voor de spelers	22
1.4.4.	Aanvullende informatie en instructies voor de spelcoach	22
1.4.4.1.	De onderwijsdoelstellingen	23
1.4.4.2.	Aanbevolen tijdschema	23
1.4.4.3.	Locaties en Uitrusting	24
1.4.4.4.	Minimum/Maximum Aantal Spelers en Teams	24
1.4.4.5.	Aspecten die speciale aandacht vereisen	25
1.4.4.6.	Instructies over hoe de spelers te begeleiden tijdens het werken aan de taak	25



IO2.3. Model van de leerinhoud

0. Inleiding

Met het woord 'model' bedoelen we de manier waarop de leerinhoud van het Compendium op de speelkaarten wordt overgebracht: hoe het gestructureerd en geformuleerd is, alsook de hoeveelheid tekst op elke kaart¹.

Afhankelijk van de educatieve doelstellingen, kan dezelfde inhoud van het Europees Compendium over de criteria voor de kwaliteit van het bestaan van de bewoners van verpleeghuizen (hierna "het Compendium") op verschillende manieren worden gepresenteerd of geformuleerd.

Aangezien veel van de criteria voor kwaliteit van leven zachte factoren zijn die voor elk individu in verschillende mate van belang zijn (cf. Compendium: 5), is het van belang het individuele bewustzijn te bevorderen en de aandacht te richten op zelfreflectie, naast het bijbrengen van kennis over wat bevorderlijk en nadelig is voor de kwaliteit van het leven.

De spelers van het GAMLEC bordspel zijn professionele zorgverleners, vrijwilligers, toegewijde familieleden van afhankelijke ouderen. Aangezien zij allen voortdurend in contact staan met afhankelijke ouderen, is het van groot belang om ook aandacht te besteden aan empathie.

Ook oudere mensen zouden geïnteresseerd kunnen zijn in het spelen van het spel en dit zou een bron van interessante inzichten kunnen zijn voor de voortdurende verbetering van het spel in de toekomst.

Een aanzienlijk aantal van de in het Compendium opgesomde criteria kan worden beschouwd als zachte factoren die nauw verband houden met het gedrag van degenen die in verpleeghuizen voor afhankelijke ouderen zorgen.

Veel van de criteria zijn aspecten die inherent zijn aan de zorg die wordt verleend, verbale en non-verbale communicatie, gedrag en de houding ten opzichte van afhankelijke ouderen.

Alleen kennis van deze criteria zou wel eens niet voldoende kunnen zijn om een gedragsverandering teweeg te brengen en de kwaliteit van het bestaan van ouderen aanzienlijk te verbeteren.

Bewustwording en zelfreflectie samen met empathie zijn daarom belangrijke educatieve doelstellingen van het bordspel die niet mogen worden verwaarloosd.

Daarom moet de leerinhoud zo worden geformuleerd en gestructureerd dat empathie wordt bevorderd en de spelers worden gemotiveerd zich zo te gedragen dat de kwaliteit van het bestaan van afhankelijke bewoners van verpleeghuizen wordt verbeterd.

Sommige van de in het Compendium genoemde criteria hebben echter betrekking op de gebouwde omgeving, zoals drempelloze buitenruimten die kunnen worden gebruikt door bewoners met mobiliteitsbeperkingen (zie Compendium 2.1.2), om er maar één te noemen. In dit geval gaat het niet zozeer om gedrag als wel om het kennen van de factoren die bijdragen tot de kwaliteit van leven

¹ Wat de maximale lengte van de tekst betreft, wordt aanbevolen een grafisch ontwerper te raadplegen alvorens een beslissing te nemen.



van ouderen. Daarom is het belangrijk na te gaan wat er beschikbaar is en wat er met de beschikbare middelen kan worden verbeterd.

Naast het overbrengen van de kennis van de criteria *tout court*, is het even belangrijk de spelers te inspireren en te motiveren om voortdurend bij te leren, kritisch of anders te denken en met creatieve ideeën te komen.

Een spel moet ook leuk zijn. Het moet verbluffende effecten hebben, verwondering wekken en aantrekkelijk zijn. Het moet de spelers niet al te zeer frustreren om ervoor te zorgen dat ze blijven spelen en leren.

Ook al gaat het hier om een leerspel, het mag door de spelers nooit worden opgevat als een nieuwe taak die moet worden toegevoegd aan de talrijke taken die zij reeds moeten vervullen.

Het moet een plezierige activiteit zijn waar mensen uit vrije wil aan beginnen. Het moet inspirerend zijn en ervoor zorgen dat spelers willen blijven spelen, vooral wanneer tijd een zeer schaars goed is, zoals in verpleeghuizen het geval is.

0.1. Beschrijving van de algemene leerdoelen en de educatieve doelstellingen van het bordspel en haar opzet

De inhoud van het Compendium moet zo worden geformuleerd dat hij de algemene leerdoelen en de onderwijsdoelstellingen weerspiegelt, zoals beschreven in het pedagogisch kader. De educatieve doelstellingen worden echter niet allemaal samen weerspiegeld in de inhoud van elke afzonderlijke kaart. Het spel als zodanig streeft de opgesomde doelstellingen als een geheel na, terwijl de inhoud van elke afzonderlijke leerkaart tegelijkertijd meer dan één doelstelling kan nastreven.

Bovendien moet onderscheid worden gemaakt tussen de twee verschillende manieren waarop het spel kan worden gespeeld:

1. De versie van het GAMLEC-bordspel die zonder Coach kan worden gespeeld; en
2. De versie van het GAMLEC-bordspel, te spelen met een Coach.

De kaarten die gebruikt zijn voor de versie zonder Coach kunnen gebruikt worden voor de versie met Coach, maar niet omgekeerd.

Over het algemeen wordt de versie zonder Coach verondersteld zeer eenvoudig te zijn. De spelers worden verondersteld het bordspel te kunnen spelen en ervan te genieten nadat zij zich vertrouwd hebben gemaakt met de regels en de instructies.

De versie met een Coach bevat taken of oefeningen die complexer zijn en door een Coach moeten worden begeleid. Het bevat ook ervaringsleren, specifieke teamoefeningen, of probleemoplossende activiteiten die niet zijn opgenomen in de versie zonder een Coach .

Houdt er rekening mee dat het spel zonder spelcoach zo gemakkelijk mogelijk te spelen moet zijn om de leerdrempel van het bordspel laag te houden.

Een Begeleider moet specifiek op deze rol worden voorbereid in de versie met een Coach. De richtlijnen bevatten een hoofdstuk over de rol van de Begeleiders/Coaches en verwijzingen naar de specifieke instructies (beschikbaar in een apart document) over hoe de spelers door het spel te loodsen.



Hoewel het een voordeel zou zijn als de Coach enige trainingservaring heeft, zou een toegewijde speler die bereid is om te leren in staat moeten zijn om als Coach op te treden. Alle noodzakelijke informatie en leerinhouden die nodig zijn voor deze rol worden verstrekt (https://gamlec.eu/wp-content/uploads/2021/06/GAMLEC_InstructiesVoorCoaches_NL.pdf).

0.2. De verschillende kaartcategorieën

Er zijn twee grote groepen kaarten: de kaarten met leerinhouden over wat goed is voor het welzijn van de bewoners van het verpleeghuis, en de kaarten met leerinhouden over wat nadelig is voor hun welzijn

Deze groepen zijn geschikt voor alle spelers, professioneel personeel, vrijwilligers, familieleden en de bewoners zelf.

Een derde groep kaarten is toegevoegd voor uitsluitend beroepspersoneel. De leerinhouden van deze kaarten zijn zo opgesteld dat de spelers specifieke kennis of ervaring op het werk nodig hebben die alleen beroepsmensen hebben. Deze kaarten worden dan ook uitsluitend gebruikt als er alleen beroepsmensen in het spel zijn.

Om het onderscheid tussen de kaarten voor alle spelers en die voor professionals te vergemakkelijken, is de grafische opmaak van de kaarten voor professionals verschillend.

Voor de specifieke versie van het leerbordspel die uitsluitend met een Spelcoach wordt gespeeld, is een vierde categorie kaarten gecreëerd. De inhoud van deze categorie bestaat uit taken die moeten worden uitgevoerd door teams die tegen elkaar spelen. Alle opdrachten op deze kaarten moeten worden uitgevoerd met de hulp van een Coach die de spelers instructies, hulp en begeleiding geeft. Ook deze kaartcategorie heeft een andere grafische lay-out, zodat de spelers ze gemakkelijk kunnen onderscheiden van de andere kaartcategorieën.

Elk kaartspel volgt een formaat, of patroon, zoals hieronder beschreven.

0.3. Enkele algemene beschouwingen over het spel en haar opzet

Het algemene idee van het hele bordspel is om de kwaliteit van het leven van de bewoners te verhogen met elk veld dat de spelers vooruit mogen.

In plaats van "start" en "home" is daarom voor een andere formulering gekozen: de spelers gaan van "start" naar "excellence". De term "uitmuntendheid" wordt gebruikt om het onderliggende idee te benadrukken: de kwaliteit van leven van de bewoners verbeteren terwijl ze leren door het spelen van een bordspel.

Over het algemeen beschrijven de kaarten met een voor het welzijn van de bewoners gunstige inhoud situaties, handelingen, gedragingen, enz. die bijdragen tot het welzijn van de bewoners.

De kaarten met inhoud die schadelijk is voor de kwaliteit van leven van de bewoners, geven ongewenste situaties of gedragingen weer die het welzijn van de bewoners verslechteren.

Bijgevolg wordt alles wat hun levenskwaliteit verbetert, beloond, terwijl alles wat deze verslechtert, wordt bestraft.



Op operationeel niveau mag de speler die één van de kaarten van de twee macro-categorieën oppakt, vooruitgaan als de inhoud van de kaart over verbetering van de kwaliteit van leven gaat. Als de inhoud gaat over iets dat schadelijk is voor de kwaliteit van leven van de bewoners, krijgen de spelers te horen dat ze achteruit moeten gaan of moeten blijven staan en nadenken. Het leerdoel is, naast het overbrengen van kennis, het verhogen van kritisch denken, het verbeteren van het bewustzijn of het bevorderen van empathie. Enkele kaarten van de categorie "Schadelijk voor de kwaliteit van het bestaan" bevatten een extra instructie: de spelers wordt niet alleen gezegd achteruit te gaan, maar ze krijgen ook de kans om "beter hun best te doen" door een andere kaart op te rapen.

Het kleine kaartspel dat als "extraatje" is gecreëerd en speciaal en uitsluitend bestemd is voor het beroepspersoneel, bevat zeer eenvoudige vragen.

Het beroepspersoneel wordt gevraagd een lijst te maken van dingen die zij geacht worden te weten, en te belonen voor wat zij werkelijk weten. Als zij de vragen niet kunnen beantwoorden, wordt hun gevraagd te blijven zitten.

De vragen of opdrachten zijn zo geformuleerd dat er geen hulp of begeleiding van een Coach nodig is. Deze kaartcategorie is een aanvulling op de andere twee hierboven genoemde macro-categorieën, en is bedoeld om alleen aan het spel te worden toegevoegd als alle spelers professionele verzorgers zijn. Ze worden niet toegevoegd als andere niet-professionele verzorgers, zoals vrijwilligers, familieleden of de bewoners zelf, meespelen.

De laatste categorie kaarten is het essentiële onderdeel van de versie van het leerbordspel waarmee een Coach gespeeld moet worden. Het spel dat gespeeld wordt met een Coach wordt uitsluitend gespeeld door teams en niet door individuele spelers: twee teams nemen het tegen elkaar op.

De kaarten die speciaal voor deze versie zijn gemaakt, bevatten steeds taken die door de teams moeten worden uitgevoerd. De nadruk ligt op kennis, meningen, kritisch denken, bewustzijn, empathie en creativiteit. De nadruk ligt altijd en zonder uitzondering op teamwerk.

Het is absoluut noodzakelijk om met een Coach te spelen, en het is aan de Coach om de kaarten uit deze categorie te kiezen om mee te spelen. De Coach kiest de kaarten in functie van de specifieke focus die hij/zij wil behandelen, en de beschikbare tijd om het leerspel te spelen.

Dienovereenkomstig kan de Coach besluiten om alle kaarten van het spel zonder Coach te spelen, of slechts enkele ervan. Hoe meer kaarten er worden gespeeld, hoe meer tijd er nodig is om het spel te spelen.

De opdrachten op de kaartencategorie die met een Coach gespeeld moeten worden zijn oefeningen die een bepaalde hoeveelheid tijd vergen om door de spelende teams te worden voltooid. Hiermee moet rekening worden gehouden bij de voorbereiding van de speelsessie, evenals met alle materialen die door de Coach moeten worden verstrekt om de taak te voltooien (papier, potloden, flip-over, etc.). De Coach krijgt specifieke instructies (https://gamlec.eu/wp-content/uploads/2021/06/GAMLEC_InstructiesVoorCoaches_NL.pdf).

Tot slot is het belangrijk te onderstrepen dat één enkele kaart op meer dan één educatieve doelstelling kan gericht zijn. Er is echter geen regel die stelt dat meer dan één doelstelling moet worden overgebracht door de inhoud van een enkele kaart, of dat er een volgorde of een tijdschema voor de doelstellingen moet worden gevolgd.



De verschillende kaartspellen bevatten inhoud van alle categorieën van het Compendium, maar niet elke categorie of subcategorie van het Compendium hoeft vertaald te worden naar inhoud voor alle bestaande kaartspellen.

Naast de inhoud uit het Compendium kan voor de kaarten leerinhoud worden gecreëerd die gericht is op algemeen bewustzijn, zelfreflectie, creatief denken, of voortdurende verbetering als zodanig.

Als algemene regel voor alle categorieën en kaarten is het echter essentieel dat **er op geen enkel moment met de vinger wordt gewezen of beschuldigingen worden geuit**. Hoe schadelijk de inhoud van een kaart ook mag zijn voor de kwaliteit van het leven van de bewoners van het verpleeghuis, het is van het grootste belang dat geen enkele speler zich ooit ergens van beschuldigd of beschuldigd voelt. Dit zou schadelijk zijn voor de bereidheid om te spelen en het leren zelf.

1. Opzet van de kaartspellen voor de spelversie zonder spelcoach

1.1. Kaarten met een inhoud die de levenskwaliteit van zorgbehoevende bewoners ten goede komt (Beloningen)

1.1.1. Opzet van de leerinhoud met voorbeelden van wat bevorderlijk is voor de kwaliteit van leven

De inhoud voor deze kaarten kan afkomstig zijn uit alle categorieën van het Compendium.

De inhoud weerspiegelt:

- Gewenst gedrag
- De beste praktijken
- Voorbeelden van hoe bestaande problemen (creatief) zijn opgelost
- Creatieve ideeën die de levenskwaliteit van bewoners van verpleeghuizen kunnen verbeteren

Alles wat mogelijk beschouwd kan worden als "fancy", "mooi", "niet strikt noodzakelijk" valt onder de subcategorie "de Goede Fee".

1.1.1.1. Hoe het werkt

De speler die een van deze kaarten pakt, wordt beloond voor iets wat hij/zij heeft gedaan, of voor een praktijk die in het verpleeghuis is ingevoerd en die de kwaliteit van leven van de bewoners bevordert. Dit is bedoeld om identificatie met een gewenst gedrag, een beste praktijk, een creatief idee of een oplossing voor een probleem dat de levenskwaliteit van de afhankelijke bewoners van het verpleeghuis bevordert, te vergemakkelijken.

De inhoud gaat altijd over iets om trots op te zijn. De spelers verwerven kennis over wat er zou kunnen worden gedaan, wat zou kunnen worden overgebracht naar het verpleeghuis waar zij



werken, of waar hun familieleden wonen. De inhoud kan de spelers ook inspireren om bestaande problemen kritisch te analyseren, en soortgelijke oplossingen te bedenken, of zelf nieuwe ideeën te ontwikkelen.

Alle kaarten met inhoud die de kwaliteit van leven bevordert, bieden iets positiefs om blij over te zijn, of bevatten een soort bevrediging: iets waarmee de spelers zich graag identificeren, of waarnaar ze waarschijnlijk zullen verlangen, en dat ze zullen nastreven.

De inhoud kan gebaseerd zijn op echte verhalen van ouderen die in een verpleeghuis wonen en "levensechte voorbeelden" bieden voor de criteria die in het Compendium worden opgesomd als "gewenst gedrag", "creatieve oplossing/idee" of "beste praktijk", enz.

In ieder geval is het belangrijk om positieve emoties op te roepen.

1.1.1.2. De structuur

In het algemeen zijn er drie stappen te volgen bij het maken van de inhoud voor de kaarten.

De eerste stap gaat over hoe te beginnen. De tekst begint altijd met enige waardering of een waarderende uitroep, zoals: "gefeliciteerd, goed werk, geweldig idee, goed gedaan, wat attent, geweldig, fantastisch, duimen omhoog, opmerkelijk, wat een prestatie, enz. ".

De tweede stap gaat over de specifieke inhoud. Een korte beschrijving van wat er wordt gedaan en beloond (gedrag, beste praktijken, bestaande regels, aanbod in het verpleeghuis, enz.)

Enkele voorbeelden zijn: Je bent erin geslaagd een groep van familieleden op te richten die boeken voorlezen aan de bewoners die niet zelfstandig kunnen lezen. De bewoners kunnen de boeken kiezen die ze leuk vinden", of "Jouw verpleeghuis heeft net een prijs gekregen voor de beste kerstlunch ooit. Heerlijk eten en een voortreffelijke gedekte kersttafel. Bewoners en hun familieleden hadden een heerlijke tijd samen."

De derde stap gaat over positieve bekrachtiging. Na de beschrijving van de factoren die de levenskwaliteit verbeteren, moet waar mogelijk² nog een uitroep of waardering worden toegevoegd om dat wat gezegd is kracht bij te zetten: een compliment, een waardering, een positief gevoel of een waardering van de bewoners. Voorbeelden zijn: geweldig idee, goed werk, zo/zeer trots op je. Ook een positief gevoel en/of een blijde emotie kan worden uitgedrukt: wat een feest, zo lief, zo leuk, zo trots op je, de bewoners vonden het geweldig, briljant, fantastisch, je hebt het verschil gemaakt, enz.³

Deze drie stappen worden gevolgd door de toekenning. De onderscheiding is verbonden met de spelregels. Met andere woorden, de spelers wordt verteld waar de prijs over gaat, en wat zij geacht worden te doen.

² Het is belangrijk de lengte van de tekst op de kaarten te beperken tot maximaal 45 - 50 woorden. Dit is nodig omdat de afmetingen van de speelkaarten geen onbeperkte hoeveelheid tekst toelaten. De inhoud moet ook gemakkelijk te lezen zijn, zowel wat betreft de afmetingen van het gedrukte lettertype, als wat betreft de tijd die nodig is om de inhoud hardop te lezen tijdens het spelen. Een uitzondering op deze regel vormen de kaarten voor het spel met een spelbegeleider, die teamoefeningen bevatten. De tekst van deze kaarten kan langer zijn dan 45 - 50 woorden.



Deze tekst begint altijd op dezelfde manier, zodat het gemakkelijk te begrijpen is dat wat volgt de prijs is, en wat ze moeten doen: vooruitgaan op het bord.

De prijs begint altijd met dezelfde positieve bekrachtiging "Geweldig!", gevolgd door de instructies van wat te doen, zoals: "Ga X stappen vooruit".

Het algemene idee is om het spel te variëren. Probeer, om de aandacht en de spanning hoog te houden, te vermijden steeds dezelfde waarde toe te kennen. Het aantal plaatsen om vooruit te komen of, in geval van straf, achteruit te gaan en/of te blijven staan, moet worden getest in proefsessies van het spel om ervoor te zorgen dat de spelers gemakkelijk "excellente", d.w.z. het einde van het spel, kunnen bereiken binnen een redelijk tijdsbestek (30 - 45 minuten maximum).

1.1.1.3. De formulering

- ✓ Volledige tekst (waardering, inhoud, positieve bekrachtiging gevolgd door de onderscheiding).
- ✓ Een verhaal dat de gewenste situatie beschrijft en bedoeld is om de spelers te inspireren tot navolging of het bedenken van iets soortgelijks om uit te voeren. Om de identificatie met het verhaal of de inhoud te bevorderen, wordt in de formulering de tweede persoon enkelvoud of meervoud gebruikt, zoals "jij had een geweldig idee", "jij en je collega's ...", of kan worden verwezen naar het verpleeghuis "Jouw verpleeghuis heeft zojuist een prijs gekregen".
- ✓ Het taalkundig register gaat van standaard tot spreektaal. Formeel of zeer formeel taalgebruik en moeilijke termen moeten worden vermeden. De inhoud moet op een positieve en begrijpelijke manier worden geformuleerd. Zij moet positieve emoties oproepen.
- ✓ De gehele tekst mag niet langer zijn dan 45-50 woorden (exclusief prijs).
- ✓ De prijs wordt altijd ingeleid door dezelfde uitroep ("Geweldig!") gevolgd door de instructie ("Ga X velden vooruit").

Enkele voorbeelden van het leer bordspel:

Kaart # 10 - Gebaseerd op Compendium A 1.3.4:

Geweldig. Je weet dat mevrouw Mitchell zich graag opmaakt. Lippenstift opdoen, haar favoriete ketting, een druppeltje van haar parfum, maakte haar dag goed. Je kon letterlijk voelen hoeveel ze genoot van de complimenten die ze kreeg toen ze haar vrienden ontmoette!

Geweldig. Ga 4 plaatsen vooruit.

Kaart # 13 - Gebaseerd op Compendium P 2.2.1:

Je hebt mevrouw Mellow's dag goed gemaakt! Toen je haar vroeg over haar leven te praten, en over de herinneringen die ze wilde vertellen, toverde dat zo'n hartverwarmende glimlach op haar gezicht.

Geweldig. Ga 4 plaatsen vooruit.



1.1.2. De Goede Fee kaarten

De inhoud voor deze kaarten kan afkomstig zijn uit alle categorieën van het Compendium.

Zoals reeds gezegd, weerspiegelt de inhoud de zachtere criteria die in het Compendium worden genoemd en die, gezien de schaarste van de middelen in verpleeghuizen, als "mooi", onnodige "luxe" of "wishful thinking" kunnen worden beschouwd.

1.1.2.1. Hoe het werkt

De spelers die werken in een omgeving waar de middelen over het algemeen schaars zijn, zouden weerstand kunnen opbouwen tegen de zachtere criteria, zoals bijvoorbeeld een mooi gedekte tafel, of het letten op passende kleuren bij het helpen aankleden van de bewoners. Zij zouden kunnen aanvoeren dat er belangrijkere dingen zijn zoals: "Als we niet eens de tijd hebben om de bewoners tijdens de maaltijd naar het toilet te brengen, is het absurd om te praten over het opdoen van lippenstift of parfum of over het kiezen van bijpassende kleuren".

Alle criteria die eventueel als "mooi" of "wenselijk" of "leuk om te hebben" zouden kunnen worden beschouwd, maar als "niet echt noodzakelijk" kunnen worden beschouwd, worden dus door een Goede Fee aangereikt. De Goede Fee neemt de spelers mee naar een wonderlijke wereld waar al deze dingen beschikbaar en/of mogelijk zijn. Zij roept positieve gevoelens op. De Goede Fee nodigt de spelers op een heel vriendelijke en zachte manier uit om zichzelf toe te staan ook aan die "mooie" dingen te denken, eventueel zonder schuldgevoelens of frustraties op te roepen. Ze neemt hen mee naar een wonderlijke wereld met gelukkige mensen, de bewoners van het verpleeghuis en de verzorgers, terwijl ze probeert geen negatieve gevoelens op te roepen of de spelers te frustreren.

Het idee is de spelers in een stemming te brengen van "stel je even voor" zonder druk uit te oefenen of een schuldgevoel te creëren bij degenen die meer zouden willen doen, of het beter zouden willen doen, of de dingen op een andere manier zouden willen doen, maar die daartoe meestal niet in staat zijn.

De inhoud moet zo worden geformuleerd dat de spelers geïnspireerd worden om een positieve instelling en een open geest te behouden, in plaats van onmiddellijk af te wijzen wat er wordt voorgesteld. De spelers moeten geïnspireerd worden om te denken dat, tegen alle verwachtingen in, er een manier is om op zijn minst enkele van deze dingen te doen, in plaats van elk idee of suggestie van de zachtere soort te beschouwen als "niet realistisch" vanwege gebrek aan tijd of middelen.

De "Goede Fee" is bedoeld om mentale gewoonten en overtuigingen uit te dagen, en vraagtekens te zetten bij wat als vanzelfsprekend wordt beschouwd op een zachte, vriendelijke en vreugdevolle manier. Het doel is om voortdurend vragen te stellen en te leren in plaats van gevangen te zitten in de vermeende onmogelijkheid om iets te doen aan de situatie zoals de spelers die misschien kennen.

Bovendien zijn mensen blij als ze iets goeds doen en andere mensen gelukkig maken. Het doel van de Goede Fee is om deze gevoelens op te roepen en voorbeelden te geven van wat (oudere) mensen gelukkig maakt en tegelijkertijd hun kwaliteit van leven verbetert.

Geluk is besmettelijk: als ouderen gelukkig zijn en dat ook laten merken, stijgt ook de arbeidssatisfactie van het personeel van het verpleeghuis.

De positieve voorbeelden in de "Goede Fee" kaarten zijn bedoeld om alle spelers te inspireren en te motiveren om voortdurend te verbeteren waar mogelijk, en dit omvat ook de zachtere criteria, door zelfs maar een klein stapje per keer te zetten.



In ieder geval is het belangrijk positieve emoties op te wekken en elke frustratie te vermijden die bijvoorbeeld wordt veroorzaakt door de waargenomen "onmogelijkheid" om na te volgen wat de Goede Fee belichaamt.

1.1.2.2. De structuur

Net zoals hierboven beschreven, volgt ook de inhoud van de Goede Fee kaart drie stappen.

De eerste stap gaat over hoe te beginnen. De tekst begint altijd met een uitroep die verwondering, een leuke verrassing, waardering, geluk, enz. uitdrukt.

Voorbeelden zijn: kijk dat eens, spannend, grote verrassing, uitstekend, geweldig, fantastisch, enz.

De tweede stap gaat over de specifieke inhoud. Er wordt een korte beschrijving gegeven van wat de Goede Fee doet of heeft gedaan om de levenskwaliteit van de bewoners te verbeteren.

Enkele voorbeelden zijn: "De Goede Fee organiseerde een vlooiemarkt in het verpleeghuis, en je vond wat je zocht: een oud zakhorloge." of "De Goede Fee plantte mooie, kleurrijke bloemen in de tuin die altijd gemakkelijk toegankelijk is."

De derde stap gaat over positieve bekrachtiging. Na de beschrijving van wat de Goede Fee doet, volgt nog een uitroep van waardering of geluk: "Gelukkige meneer Jansen, zo opwindend, zo lief, zo zorgzaam, wat een opluchting, enz.

Na de drie stappen, zoals hierboven beschreven, volgt de onderscheiding. De onderscheiding is verbonden met de spelregels. Met andere woorden, de spelers wordt verteld waar de prijs over gaat, en hoe ze hun pionnen op het leerbord moeten verplaatsen.

Deze tekst begint altijd op dezelfde manier, zodat het gemakkelijk te herkennen is dat wat volgt de beloning is. Het begint altijd met dezelfde positieve aanmoediging, d.w.z., "Geweldig!" gevolgd door instructies over wat te doen, zoals: "Ga X stappen vooruit".

Het algemene idee is om het spel te variëren. Om de aandacht en de spanning hoog te houden, moet geprobeerd worden niet steeds dezelfde waarde toe te kennen. Het aantal velden om vooruit te komen of, in geval van straf, achteruit te gaan en/of te blijven staan, moet worden getest in proefsessies van het spel om er zeker van te zijn dat de spelers gemakkelijk "excellentie", d.w.z. het einde van het spel, kunnen bereiken binnen een redelijke tijd (30 - 45 minuten maximum).

1.1.2.3. De formulering

- ✓ Volledige tekst (opwinding/leuke verrassing/waardering, inhoud, positieve bekrachtiging, gevolgd door de prijs).
- ✓ Een Goede Fee verhaal geeft kwaliteitscriteria weer die in sommige contexten of verpleeghuizen voor wensdromen zouden kunnen worden aangezien en, als gevolg daarvan, tot frustratie zouden kunnen leiden. Om frustratie, een schuldgevoel of reacties als "We hebben belangrijkere dingen te doen, en komen niet eens toe aan essentiële taken, we hebben geen tijd voor wat niet essentieel is!" te vermijden, is de hoofdpersoon altijd een Goede Fee.
- ✓ De Goede Fee brengt naar voren wat de bewoners een goed gevoel geeft en is bedoeld om de spelers te inspireren om ook rekening te houden met die kwaliteitscriteria die misschien



"niet zo belangrijk" lijken. De tekst begint altijd met een vrolijke uitroep als "Kijk eens aan, uitstekend, etc." en vertelt een verhaal waarin de Goede Fee de hoofdpersoon is. De inhoud moet positieve emoties oproepen en identificatie met de Goede Fee mogelijk maken, net zoals het gezegde luidt: "Door goed te doen voel je je goed".

- ✓ Het taalregister gaat van standaard naar spreektaal, en technische termen moeten worden vermeden.

Enkele voorbeelden van het leer bordspel:

Kaart # 55 - Gebaseerd op Compendium D 3.3.1.

Wonderbaarlijk. Elk uur, zonder mankeren, strooit de goede fee haar toverstof in het verpleeghuis, om ervoor te zorgen dat elke verpleegster die de kamer binnenkomt, op de deur klopt. De bewoners zijn zo dankbaar!

Geweldig. Ga 3 plaatsen vooruit.

Of

Kaart # 50 - Gebaseerd op Compendium P 2.2.4.

Spannend! De Goede Fee heeft een literaire wedstrijd georganiseerd in jouw verpleeghuis. Iedereen mag meedoen: de bewoners en het grote publiek. Een jury zal de prijzen toekennen, en de burgemeester in eigen persoon zal ze overhandigen tijdens een officiële plechtigheid!

Geweldig. Ga 4 plaatsen vooruit.

1.2. Stof tot nadenken: Kaarten met een inhoud die de levenskwaliteit van afhankelijke bewoners van verpleeghuizen verlagen (sancties)

1.2.1. Opzet van de leerinhoud met voorbeelden die kwaliteit van leven verlagen

De inhoud voor deze kaarten kan afkomstig zijn uit alle categorieën van het Compendium.

Het weerspiegelt

- Ongewenst of ongepast gedrag.
- Formele regels alsook de regels van "de verborgen agenda" ⁴ die in een verpleeghuis worden toegepast en die nadelig zijn voor de levenskwaliteit van afhankelijke ouderen en die de in het Compendium opgesomde criteria niet respecteren en/of niet voldoen.
- Voorbeelden en verhalen die het tegendeel laten zien van wat in het Compendium staat.

⁴ "Verborgen agenda" wordt gebruikt voor wat er werkelijk aan de hand is, het echte gedrag in tegenstelling tot wat er in de officiële regels van het verpleeghuis staat.



Alles wat als gemeen, onbeschoft, respectloos of zelfs gewelddadig kan worden beschouwd, valt onder de subcategorie "Kwade Fee".

1.2.1.1. Hoe het werkt

Bij het maken van kaarten voor deze categorie is het uiterst belangrijk aandacht te besteden aan de bewoordingen. Het moet vriendelijk en beleefd zijn; vingerwijzen moet te allen tijde worden vermeden.

Spelers die een kaart oppakken met een inhoud die schadelijk is voor de kwaliteit van het leven, mogen zich nooit beschuldigd of verweten voelen. Dit zou afbreuk kunnen doen aan de speelse en vreugdevolle benadering van game-based learning.

Met de vinger wijzen of de schuld geven kan negatieve gevoelens oproepen zoals woede, frustratie of schuldgevoel. Het leerbordspel moet op elk moment aantrekkelijk zijn, ook al eindigt het met een inhoud die uitbeeldt wat schadelijk is voor de levenskwaliteit van afhankelijke bewoners van verpleeghuizen. Spelers mogen nooit hun interesse verliezen in het spelen en leren, zelfs niet van de negatieve voorbeelden.

De inhoud wordt daarom altijd op een nogal indirecte manier gepresenteerd. Het gaat altijd over iets dat schadelijk is voor de levenskwaliteit van de bewoners van het verpleeghuis en is bedoeld om de spelers bewust te maken en hen in staat te stellen na te denken en te streven naar verbetering, door te leren van de negatieve voorbeelden in de kaarten.

De inhoud moet zo worden geformuleerd dat de spelers zich niet beschuldigd of verweten voelen.

1.2.1.2. De structuur

In het algemeen wordt de inhoud van deze kaarten in twee stappen verstrekt en gevolgd door de straf, met andere woorden de instructies met betrekking tot wat de spelers geacht worden te doen: achteruit bewegen of blijven staan.

Aangezien de inhoud van deze kaarten schadelijk is voor de levenskwaliteit van de bewoners, kunnen de opgeroepen gevoelens nogal negatief zijn. Om te vermijden dat deze gevoelens te sterk worden uitvergroot, is er aan het begin geen uitroepetekens om ze te versterken.

Het spreekt vanzelf dat ook negatieve emoties deel uitmaken van het spel. Negatieve emoties mogen echter nooit overweldigend zijn of leiden tot een sterk gevoel van schuld, woede of frustratie. Dit zou schadelijk kunnen zijn voor het spelen van het spel als zodanig, en zou het leren kunnen belemmeren.

Tegelijkertijd is het van belang de aandacht te vestigen op bijzonder ongepast of zelfs gewelddadig gedrag en uitspraken jegens afhankelijke bewoners van verpleeghuizen. Om dergelijke delicate kwesties aan te pakken zonder met de vinger te wijzen, belichaamt een Kwade Fee-personage ongepast gedrag. Het formaat van de subcategorie "Kwade fee" volgt dan ook enigszins afwijkende regels, zoals verderop in dit document wordt beschreven.

Voor alle andere kaarten met een inhoud die schadelijk is voor de kwaliteit van het leven, geldt de regel dat er geen negatieve bekrachtiging aan het begin van de tekst wordt gezet.



De eerste stap is dus een beschrijving van wat er gebeurt, zonder te worden ingeleid door een uitroep.

De inhoud begint direct met een verhaal, de beschrijving van een situatie, bestaande regels, of gedragingen die schadelijk zijn voor de kwaliteit van leven van de bewoners.

Enkele voorbeelden zijn: "Meneer Samtani komt uit India. Hij is vegetariër, maar vaak staat er geen vegetarische maaltijd op het menu". (Cf. Compendium A 1.5.2)

De tweede stap is een bekrachtiging. Na de beschrijving van wat de levenskwaliteit schaadt, volgt een uitroep die dient als bekrachtiging. Als de beschrijving een negatief effect heeft op de bewoners, kan er een uitroep volgen om sympathie op te wekken bij de spelers, of een uitroep die de empathie van de spelers bevordert. Voorbeelden zijn: verbetering nodig, hartverscheurend, wat ondoordacht, wat gênant, wat verschrikkelijk, zo triest, enz.

De twee bovengenoemde stappen worden gevolgd door de straf, die samenhangt met de spelregels. Met andere woorden, de spelers wordt verteld wat de straf inhoudt en wat zij geacht worden te doen.

Om het gemakkelijk te maken te herkennen dat wat volgt de straf is, begint de tekst steeds op dezelfde manier, en legt dan uit wat te doen: achteruit bewegen op het bord, blijven staan, of harder proberen en een andere kaart pakken.

De straf begint altijd met dezelfde negatieve bekrachtiging "Oh nee!", gevolgd door de instructies van wat te doen, zoals: "Ga X plaatsen achteruit", "Sla een beurt over en denk erover na", of in sommige gevallen is er naast "ga achteruit" "pak een andere kaart en doe beter je best".

Het algemene idee is om het spel te variëren. Om de aandacht en de spanning hoog te houden, moet geprobeerd worden om niet steeds dezelfde waarde toe te kennen. Het aantal plaatsen om achteruit te gaan en/of te blijven staan, of achteruit te gaan en een andere kaart op te rapen moet worden getest in proefsessies van het spel om er zeker van te zijn dat de spelers gemakkelijk "uitmuntendheid" kunnen bereiken, d.w.z. het einde van het spel binnen een redelijke tijd (30 - 45 minuten maximum).

1.2.1.3. De formulering

- ✓ Volledige tekst (inhoud, negatieve bekrachtiging om sympathieke gevoelens op te wekken, empathie, enz.)
- ✓ Er wordt een verhaal verteld over situaties die de kwaliteit van het leven van verpleeghuisbewoners verminderen. De verhalen worden verteld vanuit het oogpunt van een waarnemer. Elke vorm van wangedrag wordt verteld vanuit het perspectief van een buitenstaander in de derde persoon om beschuldigingen of het met de vinger wijzen naar de spelers te vermijden. Dit is om een verandering van perspectief te vergemakkelijken en het gemakkelijker te maken om alle personages die bij het verhaal betrokken zijn te observeren, om zo het bewustzijn en de reflectie te bevorderen. De verhalen moeten ook zo worden geformuleerd dat ze sympathie en empathie opwekken. De onderliggende boodschap is dat verbetering mogelijk is en dat de uitnodiging om het te doen jezelf beter maakt. Aan het eind van de tekst kan een uitroep van versterking staan zoals "Verbetering nodig, zo triest, enz.
- ✓ Het taalregister gaat van standaard naar spreektaal, en technische termen moeten worden vermeden.



Enkele voorbeelden van het leer bordspel:

Kaart # 87 - Gebaseerd op Compendium D 3.3.3

Meneer Heyer speelt graag piano, maar toen hij naar het verpleeghuis verhuisde, mocht hij zijn piano niet meenemen, ook al verblijft hij in een eenpersoonskamer. Zo triest!

Oh nee! Blijf nog 1 ronde en denk er over na!

Of

Kaart # 86 - Gebaseerd op Compendium D 3.2.5

Arme mevrouw Jager. Haar geliefde man is een jaar geleden overleden, en ze mist hem heel erg. Nu is ze helemaal alleen. Vandaag is het haar 94ste verjaardag, maar niemand heeft iets speciaals voor haar georganiseerd. Zo triest!

Oh nee! Ga 1 plaats achteruit.

1.2.2. De Kwade Fee kaarten

De inhoud voor deze kaarten kan afkomstig zijn uit alle categorieën van het Compendium.

Zoals hierboven reeds vermeld, weerspiegelt de inhoud ongepast gedrag. Alles wat kan worden opgevat als onbeleefd, gemeen of zelfs gewelddadig wordt toegeschreven aan de "Kwade fee". Het is aan haar om de hoofdrol te spelen in elk soort gedrag dat wordt genoemd.

1.2.2.1. Hoe het werkt

Net zoals de Goede Fee staat voor wat als wensdenken kan worden opgevat, brengt de Kwade Fee taboes, gevoelige en/of zeer kritische zaken ter sprake waarvan mensen zich misschien niet eens bewust zijn.

De Kwade Fee belichaamt ongepast gedrag dat niemand gemakkelijk zou toegeven, maar dat wel in het dagelijks leven kan worden waargenomen. Met de vinger wijzen helpt echter niet en zou de "spelvreugde" alleen maar bederven, frustratie, woede- of schuldgevoelens opwekken, en bijgevolg tot verzet leiden.

Net als in sprookjes neemt de Kwade Fee dus de rol aan van de "slechterik" met wie niemand zich wil identificeren. Daarom is het belangrijk om een personage te hebben dat netelige kwesties aan de orde stelt om bewustzijn te creëren, zelfreflectie en, als gevolg daarvan en indien nodig, een gedragsverandering.

Hoewel we taboes en zeer gevoelige onderwerpen ter sprake brengen en bespreken, mogen spelers zich nooit aangevallen, beledigd, beschuldigd of beschaamd voelen.

1.2.2.2. De structuur

De kaarten van de Kwade Fee maken deel uit van de stapel kaarten met een inhoud die schadelijk is voor de kwaliteit van leven van de bewoners van het verpleeghuis, maar volgen niet dezelfde 2-



stappen structuur. Omdat het karakter van de Kwade Fee de "slechterik" vertegenwoordigt waarmee niemand zich waarschijnlijk zal identificeren, volgt de inhoud van deze kaarten de 3-stappenstructuur die beschreven is voor de Goede Fee.

De eerste stap gaat over hoe te beginnen. De tekst begint altijd met "De Kwade Fee was in de buurt" om aan te geven dat de Kwade Fee, en niemand anders, verantwoordelijk is voor wat er volgt. Dit is belangrijk om ervoor te zorgen dat de netelige kwesties of taboes die in het verhaal op de kaart worden verteld, niet bedoeld zijn om de spelers te beschuldigen of te beschuldigen.

De tweede stap gaat over de specifieke inhoud: een korte beschrijving van wat de Kwade Fee doet of heeft gedaan, of wat er is gedaan (indirecte toespraak) dat onbeleefd, gewelddadig, triest is, en in ieder geval schadelijk is voor de kwaliteit van leven van de bewoners.

Enkele voorbeelden zijn: "De Kwade Fee noemde mevrouw Maria Maddock, een 76-jarige bewoonster, die een geslachtsverandering had ondergaan, bij haar vroegere mannelijke naam, onder het zingen van "Ik hou gewoon van je naam Robert!".

De derde stap is een negatieve bekrachtiging. Na de beschrijving van wat de Kwade Fee doet, volgt nog een uitroep van afkeuring of minachting die dient als negatieve bekrachtiging: zo onbeleefd, zo triest, zo wreed, arme mevrouw of meneer Smith, enz.

De drie stappen, zoals hierboven beschreven, worden dan gevolgd door de straf die verbonden is met de regels van het spel. Met andere woorden, de spelers wordt verteld wat ze moeten doen, en hoe ze hun pionnen op het leerbord moeten verplaatsen.

Deze tekst begint altijd op dezelfde manier, zodat gemakkelijk te zien is dat wat volgt de straf is, en waar het over gaat.

Het begint altijd met dezelfde negatieve bekrachtiging "Oh nee!" gevolgd door de instructies van wat te doen, zoals: "Ga X stappen achteruit.", of "Ga X stappen achteruit of pak een andere kaart en probeer harder.

Het algemene idee is om het spel te variëren. Om de aandacht en de spanning hoog te houden, moet geprobeerd worden om niet steeds dezelfde waarde toe te kennen. Het aantal velden om achteruit te gaan, en om achteruit te gaan en een andere kaart op te rapen moet getest worden in proefsessies van het spel om er zeker van te zijn dat de spelers gemakkelijk "excellentie" kunnen bereiken, d.w.z. het einde van het spel binnen een redelijke tijd (30 - 45 minuten maximum).

1.2.2.3. De formulering

- ✓ Volledige tekst (inleidende tekst "de Kwade fee was in de buurt", inhoud, negatieve bekrachtiging, gevolgd door straf).
- ✓ Er wordt een verhaal verteld dat taboes, bewust of onbewust gedrag of handelingen weergeeft die ongepast, onbeleefd of zelfs gewelddadig zijn, en de kwaliteit van leven van bewoners van verpleeghuizen ernstig verslechteren. Om verwijten en vingerwijzen te voorkomen, wordt het ongewenste gedrag toegeschreven aan een Kwade Fee die staat voor alles wat mensen niet mogen doen of zeggen, ook al komt dergelijk gedrag of dergelijke communicatie wel voor in verpleeghuizen. De Kwade Fee is degene die de schuld krijgt, zodat geen negatieve gevoelens worden opgeroepen die de spelvreugde zouden kunnen bederven en het leren zouden kunnen belemmeren. Daarom wordt in de formulering de derde persoon enkelvoud "de Kwade Fee" gebruikt, of indirecte rede, en nooit "jij deed" of "jij zei".



Het is van het grootste belang te voorkomen dat de spelers zich beschuldigd of beschuldigd voelen.

- ✓ Het taalregister gaat van standaard tot spreektaal en moet gemakkelijk te begrijpen zijn. Moeilijke of technische termen moeten worden vermeden.

Enkele voorbeelden van het leer bordspel:

Kaart # 99 Gebaseerd op Compendium A 1.2.4.

De Kwade fee was in de buurt. Meneer Hogen eet graag alleen op zijn kamer, maar hij moest in de eetzaal zitten naast een persoon die hij helemaal niet mocht. Hij lustte geen eten meer. Vervelend.

Oh nee! Ga 1 plaats achteruit.

Of

Kaart # 101 - Gebaseerd op Compendium D 3.1.2

De Kwade Fee was in de buurt! Mevrouw Horvath lijdt aan dementie en zwerft de hele tijd rond. Ze werd gedwongen in een leunstoel te zitten met een buikriem om te voorkomen dat ze viel, omdat niemand toezicht op haar kon houden. Afschuwelijk.

Oh nee! Ga 1 plaats achteruit. Pak een andere kaart en probeer nog een keer.

1.3. Kaarten voor professionele zorgverleners (Beloningen)

Dit kaartspel is uitsluitend bestemd voor professionele zorgverleners, en wordt uitsluitend gebruikt wanneer professionele zorgverleners met andere professionele zorgverleners spelen. De kaarten richten zich op specifieke kennis die de spelers verondersteld worden te bezitten en die verband houdt met de criteria die in het Compendium worden opgesomd.

De inhoud voor deze kaarten kan worden ontleend aan alle categorieën van het Compendium, maar kan ook worden geput uit de professionele dagelijkse praktijk en ervaringen van professionele zorgverleners die misschien niet in het Compendium zijn opgenomen (bv. tijdgebrek, waardoor zij niet alles kunnen doen wat zij zouden willen doen).

1.3.1. Hoe het werkt

De formulering van de inhoud moet de spelers ertoe aanzetten na te denken over wat wordt verteld of gevraagd, en verder onderzoek te doen, des te meer wanneer de speler het antwoord niet weet of niet volledig weet en/of niet in staat is de taak te voltooien.

De inhoud van de kaart kan worden geformuleerd als een beste praktijk, een taak of vragen die door de speler moeten worden beantwoord. Het is echter belangrijk dat de vragen/taken zo worden geformuleerd dat er geen verdere hulp van iemand anders nodig is, zoals een spelcoach.

Aangezien er verschillende niveaus van deskundigheid zijn onder professionele zorgverleners, en ook leerlingen worden uitgenodigd om het spel te spelen met hun meer ervaren collega's, is het



belangrijk om de inhoud zo te formuleren dat spelers zich niet dom voelen als zij het antwoord niet weten. Mensen kunnen zich beschaamd voelen omdat ze niet weten wat bepaalde technische termen of moeilijke uitdrukkingen betekenen. Daarom is het belangrijk om altijd begrijpelijke uitleg te geven over wat misschien niet voor alle spelers duidelijk is, en hen tegelijkertijd aan te moedigen om meer te leren.

Het is van groot belang de inhoud, of het nu een vraag, een verhaal of een opdracht is, zo te formuleren dat de spelers geïnspireerd worden om meer te leren, vooral wanneer zij het antwoord op een vraag niet weten of een opdracht niet kunnen uitvoeren. **De spelers mogen zich nooit beschuldigd of beschaamd voelen als zij niet weten wat zij moeten antwoorden of doen.**

1.3.2. De structuur

De inhoud kan op verschillende manieren worden georganiseerd. Elk van de bovengenoemde structuren kan worden gebruikt: de 3-stappen-, of de 2-stappenaanpak.

De inhoud is hoofdzakelijk een taak die moet worden uitgevoerd, of vragen die moeten worden beantwoord. Het kan ook een verhaal zijn over een beste praktijk met betrekking tot bepaalde specifieke professionele kennis of vaardigheden die leken niet noodzakelijk bezitten. Het kan ook worden geformuleerd op basis van het patroon van een goede fee-kaart waarbij de goede fee een of meer wensen vervult die de spelers mogen uiten, enz.

In het algemeen is dit kaartspel bedoeld voor professionele verzorgers die de structuren van de andere kaartspellen voor het spel kunnen volgen zonder een Coach. Dienovereenkomstig kunnen ook de prijzen verschillende regels volgen. Beloningen moeten echter een aanmoediging zijn voor de professionele verzorgers die ook waardering uitdrukken voor het werk dat zij doen. Daarom beginnen ze altijd met "Ga zo door", gevolgd door instructies over wat je moet doen (b.v. vooruitgaan of blijven staan).

Spelers kunnen bijvoorbeeld worden beloond voor een beste praktijk. In dit geval zal de beloning de toestemming zijn om verder te gaan: "Ga zo door! Ga X velden vooruit".

Een andere mogelijkheid is om de spelers te belonen voor hun specifieke kennis of activiteiten: "Ga zo door! Ga 1 plaats vooruit voor elk 'item' dat je kent/dat je doet". In dit geval en afhankelijk van de specifieke inhoud van de taak, heb je twee verschillende opties: ofwel stel je een tijdsbestek vast waarbinnen de spelers moeten antwoorden; ofwel beperk je het maximum aantal "items" dat door de spelers kan worden opgesomd. Dit is om twee redenen belangrijk: a) het spel mag niet te vroeg eindigen omdat het aantal items dat een speler opnoemt te lang is en het team daardoor in één keer te veel vakjes vooruit zou gaan; en b) het spel mag niet saai worden omdat een speler veel te veel tijd nodig heeft om te antwoorden.

Als de speler het antwoord niet weet of de gevraagde informatie niet kan geven, wordt hem/haar gevraagd om een ronde te blijven staan en erover na te denken ("Ga zo door! Ga 1 plaats vooruit voor elke XY die je kent/doet. Als je er geen weet van hebt of doet, blijf dan zitten en denk erover na.").

1.3.3. De formulering

- ✓ Volledige tekst die de structuur en regels van een van de bovenstaande kaartcategorieën kan volgen (2-stappen of 3-stappen benadering). De tekst wordt gevolgd door een



onderscheiding die wordt ingeleid met "Ga door met het goede werk", gevolgd door de instructies over wat te doen: vooruitgaan of blijven zitten.

- ✓ De inhoud is een verhaal, een beste praktijk, een taak of vragen die verwijzen naar de zorgberoepen en kan een technische term of concept bevatten waarmee een professionele zorgverlener vertrouwd moet zijn. Niettemin moet de formulering gemakkelijk te begrijpen zijn, de natuurlijke nieuwsgierigheid stimuleren en de wens om meer te leren stimuleren. Het moet in ieder geval positieve gevoelens oproepen bij de spelers of, in het ergste geval, hen aan het denken zetten als ze niet in staat zijn de vragen te beantwoorden of de taken uit te voeren. De vragen kunnen open zijn of als opdrachten worden geformuleerd, zoals noem 3 kwaliteiten, verjaardagen, activiteiten, enz.
- ✓ Het taalkundig register is standaard, maar kan technische termen of uitdrukkingen bevatten met uitleg in gewone taal.

Enkele voorbeelden van het leer-bordspel:

Kaart # 112 - Niet gebaseerd op het Compendium

Het is je geluksdag! De Goede Fee heeft je de tijd gegeven om 3 dingen te doen in het verpleeghuis waar je nooit de tijd voor vindt. Vertel ons welke 3 dingen je zou willen doen.

Ga door met het goede werk! Je hebt 2 minuten om te antwoorden. Ga 1 plaats vooruit voor elk ding dat je gaat doen. Anders blijf je zitten.

Of

Kaart # 115 - Gebaseerd op het Compendium P 2.2.2.

Kunt u suggesties doen over hoe we de lichamelijke activiteit van de bewoners kunnen bevorderen? Bedenk iets leuks!

Ga door met het goede werk! Jullie hebben 2 minuten om te antwoorden. Ga 1 plaats vooruit voor elke activiteit. Als je niets te binnen schiet, blijf dan zitten.

Of

Kaart # 111 - Gebaseerd op het Compendium A 2.2.3.

Geweldig. Jullie herinneringstherapie groepsessie en het bekijken van persoonlijke foto's heeft de groepsleden dichter bij elkaar gebracht. Goed gedaan!

Ga door met het goede werk! Ga 2 plaatsen vooruit.

1.4. Opzet van de kaarten voor de spelversie met een spelcoach (Beloningen)

De inhoud van deze kaarten kan afkomstig zijn uit alle categorieën van het Compendium.



1.4.1. Hoe het werkt

De inhoud van de speelkaarten, die uitsluitend gebruikt mogen worden als er een Spelcoach is, gaat altijd over activiteiten of taken die door een team moeten worden uitgevoerd. De taken moeten worden uitgevoerd met de medewerking van alle teamleden.

Deze versie van het spel voegt speciale aandacht toe aan teamwerk, transversale uitwisseling over de doelstellingen van het leerbordspel zonder een Coach, alsook samenwerking tussen alle spelers, ongeacht hun rol: professionele zorgverleners, vrijwilligers, familieleden, of zelfs bewoners.

De inhoud presenteert situaties uit echte verhalen van verpleeghuizen die betrekking hebben op een of meer kwaliteitscriteria die in het Compendium zijn opgenomen. Het kan verwijzen naar wat de spelers weten over een specifiek onderwerp, wat belangrijk voor hen is of wat volgens hen het leven goed of de moeite waard maakt.

Het teamwerk helpt het bewustzijn te verscherpen van wat voor individuele spelers belangrijk is, en tegelijkertijd de meningen en waarden van andere mensen te leren kennen. Zo helpt het om van perspectief te veranderen, empathie te kweken, te leren dat alle mensen in wezen dezelfde behoeften hebben, maar deze op veel verschillende manieren bevredigen, afhankelijk van hun persoonlijke voorkeuren, culturele achtergrond en leeftijd.

1.4.2. De structuur

De kaarten voor het spel met Coach zijn anders dan alle andere kaarten. Aangezien de inhoud een taak is, hangt de manier waarop ze gestructureerd is af van de taak die vervuld moet worden.

Er kan een verhaal zijn dat de taak introduceert. De taak kan ingebed zijn in de context van het verhaal. Een voorbeeld zou een architect kunnen zijn die de opdracht heeft gekregen om een nieuw verpleeghuis te bouwen, en het team en al zijn leden worden opgeroepen om de architect te adviseren. Er wordt hen gevraagd een lijst op te stellen van alles wat in het gebouw moet zijn om de hoogst mogelijke levenskwaliteit voor de ouderen te garanderen.

Het is ook mogelijk om direct met de taak te komen door bijvoorbeeld te denken aan leuke sporten die aan de bewoners van het verpleeghuis zouden kunnen worden aangeboden om het bestaande aanbod te verbreden.

De taken kunnen worden gekozen uit een groot aantal verschillende opties, zoals:

- groepsdiscussies op basis van persoonlijke waarden en meningen met als uiteindelijk doel een gemeenschappelijke strategie om een bepaalde kwestie of situatie te verbeteren;
- creatief brainstormen om nieuwe aanbiedingen of diensten voor de bewoners van verzorgingshuizen te ontwikkelen;
- creatief brainstormen om met suggesties te komen om een uitstekende gebouwde omgeving te creëren of de bestaande gebouwde omgeving te verbeteren;
- groepsdiscussies over wat als gepast en respectvol moet worden beschouwd wanneer het gaat om communicatie met bewoners van verpleeghuizen (op basis van voorbeelden uit het echte leven);
- ervaringsgerichte oefeningen over bewustzijn en menselijke perceptie.

In het algemeen hangt de structuur af van het soort taak, maar moet een beschrijving worden gegeven van wat het team geacht wordt te doen. De inhoud van deze kaarten mag langer zijn dan de maximumlengte van 50 woorden.



De beschrijving van de taak wordt gevolgd door de prijzen, die van elkaar kunnen verschillen en afhankelijk zijn van de taak die vervuld moet worden. In elk geval is er altijd een beloning, zij het alleen toestemming om het bordspel te hervatten. Er is nooit een straf voor deze kaart categorie.

1.4.3. De formulering van de speelkaarten voor de spelers

- ✓ Volledige tekst, een verhaal en/of taken die door het hele team moeten worden uitgevoerd.
- ✓ De tekst kan een verhaal of een situatie vertellen en de spelers moeten doen alsof zij personages zijn in dat verhaal of die situatie. De taak die door het hele team moet worden volbracht, wordt op de kaart uitgelegd en wordt gevolgd door de prijs die het team voor de taak krijgt. Meer gedetailleerde instructies, zoals het tijdschema, hoe de taak te volbrengen, het materiaal dat de spelers ter beschikking staat, enz. worden gegeven door de Spelcoach die de spelers door het spel leidt.
- ✓ Het taalregister is standaard en/of spreektaal, afhankelijk van het verhaal of de taak. Als er technische termen worden gebruikt, moeten die worden uitgelegd.

Voorbeelden:

Kaart # 120 Compendium P 2.1.

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, enz. Wees creatief en denk aan alles wat de bewoners nodig hebben om te socialiseren, om vrienden te maken, voor recreatieve activiteiten, voor privé-ontmoetingen, voor gebed, enz. Denk ook aan barrièrevrije toegankelijkheid, kleurenschema's, enz.

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

1.4.4. Aanvullende informatie en instructies voor de Coach

Het is aan de Coach om alle details en informatie te geven die de teams nodig hebben om de taken uit te voeren en hen door het spel te leiden.

De Coach krijgt dus extra informatie over:

- ✓ De onderwijsdoelstellingen
- ✓ Aanbevolen tijdschema
- ✓ Ruimtes en uitrusting, alsmede benodigde materialen, met vermelding van de hoeveelheid
- ✓ Minimum/maximum aantal spelers en teams
- ✓ Factoren die speciale aandacht vereisen
- ✓ Hoe begeleid je de spelers:
 - Instructies voor de oefening (briefing);
 - Instructies voor de woordvoerders van de teams over hoe zij het resultaat van het teamwerk moeten presenteren;
 - Hoe de oefening te modereren terwijl de teams aan de taak werken;
 - Hoe feedback te geven na de presentatie van het door de teams verrichte werk (debriefing) en bijkomende opties voor de debriefing;



- ✓ Hoe bepalen we de winnende teams.

1.4.4.1. De onderwijsdoelstellingen

In dit deel vindt de Coach de educatieve doelstellingen van de specifieke kaartinhoud. Naast de specifieke inhoud van elke kaart afzonderlijk, is de educatieve doelstelling van alle kaarten van het leerbordspel met een Coach het verbeteren van teamwerk en samenwerking over de functies heen, evenals kennisdeling, uitwisseling van ervaringen, verandering van perspectief en leren van elkaar ⁵. Dit is belangrijk om de kwaliteit van leven van bewoners van zorginstellingen voortdurend te verbeteren.

Afhankelijk van de specifieke kaartinhoud en de door het team te vervullen taak, kunnen er bijkomende leerdoelstellingen zijn, zoals bijvoorbeeld:

- De kennis van de speler over specifieke onderwerpen te vergroten;
- de spelers bewuster te maken van wat levenskwaliteit voor bewoners van verpleeghuizen inhoudt;
- spelers te inspireren om nieuwe ideeën op te doen die in de praktijk kunnen worden gebracht om de levenskwaliteit van ouderen te verbeteren; enz..

Deze lijst van educatieve doelstellingen is niet exhaustief. Meer informatie over alle educatieve doelstellingen van het leerbordspel is beschikbaar in IO2 Educational Objectives (https://gamlec.eu/wp-content/uploads/2021/05/GAMLEC_LearningGoalAndObjectives.pdf).

1.4.4.2. Aanbevolen tijdschema

Het is van belang de Coach betrouwbare informatie te verschaffen over de tijd die nodig is voor de verschillende stappen van de taken die door het team moeten worden uitgevoerd, alsmede over de tijd die nodig is voor de briefing, de debriefing, enz.

Het aanbevolen tijdschema heeft betrekking op het aantal spelers en teams zoals aangegeven in de instructies voor de Coach. Het verhogen of verlagen van het aantal spelers of teams verandert de tijd die nodig is voor elke kaart.

Aangezien tijd een van de waardevolste middelen is in een verpleegtehuis, is het belangrijk er goed mee om te gaan, de hele sessie van het bordspel van tevoren te plannen, en ervoor te zorgen dat er genoeg tijd is om van "begin" tot "uitmuntendheid" te komen.

Het tijdschema moet bevatten:

- Tijd voor de instructies voor de oefening gegeven door de Coach ;
- Tijd voor het team om de taak te volbrengen;
- Tijd om het teamwerk te presenteren;
- Tijd voor de debriefing en de toekenning van de prijs;
en ook
- De totale tijd die nodig is voor elke kaart.

⁵ Cf, IO2 Onderwijsdoelstellingen, Doelstelling 2.6. Motiveren om voortdurend te leren, te verbeteren en samen te werken



1.4.4.3. Locaties en Uitrusting

Afhankelijk van de inhoud van elke kaart voor het leerbordspel met een Coach, moet worden gezorgd voor de ruimte en de uitrusting die de Coach, de spelende teams en hun leden nodig hebben om te doen wat hun door de inhoud van de kaart wordt gevraagd.

Naar gelang van de uit te voeren taken bieden de volgende punten enkele voorbeelden van wat eventueel moet worden verstrekt. De lijst is niet volledig en moet worden aangepast aan het aantal personen dat meespeelt en de taak die moet worden vervuld.

Het is echter van het grootste belang de Coach van tevoren alle nodige informatie te geven, zodat hij klaar is wanneer hij begint te spelen.

Enkele voorbeelden:

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

1.4.4.4. Minimum/Maximum Aantal Spelers en Teams

Het minimum- of maximaal aantal spelers mag in geen geval worden verwaarloosd. Als het aantal spelers te klein is, is teamwerk niet mogelijk. Als er slechts 3 spelers zijn, is het onmogelijk om teams te vormen die samenwerken en met elkaar wedijveren.

Aan de andere kant is het even belangrijk dat het aantal spelers niet te groot is. Het zou immers onmogelijk zijn om voor hen plaats te vinden aan de tafel, en er zou geen garantie zijn dat elke speler actief bij het teamwerk betrokken zou zijn. Bovendien neemt de tijd die nodig is om de taak te volbrengen toe.

1.4.4.5. Aspecten die speciale aandacht vereisen

In dit onderdeel moet de coach instructies krijgen over wat belangrijk is om in gedachten te houden, zoals een diverse groep spelers waarbij, bijvoorbeeld, sommigen veel deskundigheid en professionele vaardigheden meebrengen, of een andere culturele achtergrond hebben, of waarbij er een aanzienlijk leeftijdsverschil is tussen individuele spelers.

De Coach heeft advies nodig over hoe de teams moeten worden samengesteld om te garanderen dat de omstandigheden voor alle teams zo gelijk mogelijk zijn.

Andere bijzonderheden kunnen een bijzonder gevoelig onderwerp zijn of zelfs een taboe-onderwerp waarvoor veel tact nodig is.

Tot slot moet de Coach in dit onderdeel worden geïnstrueerd over mogelijke valkuilen, en hoe die te vermijden.



1.4.4.6. Instructies over hoe de spelers te begeleiden tijdens het werken aan de taak

De Coach heeft instructies nodig over hoe hij de teams moet uitleggen wat zij moeten doen, met andere woorden ervoor zorgen dat hij/zij de nodige instructies geeft voor de betreffende oefening. Dit wordt briefing genoemd. Het kan bijvoorbeeld nuttig zijn dat de Coach de inhoud van de kaart hardop voorleest of een speler van een van de teams vraagt dit te doen.

Bovendien bieden deze instructies de Coach een soort checklist van alle dingen die hij/zij de spelers moet vertellen, zoals bijvoorbeeld:

- Waar de taak precies over gaat, en wat het inhoudt.
- Als beide teams dezelfde taak te vervullen hebben.
- Waar de verschillende teams aan de taak zullen werken.
- Hoe de teams moeten samenwerken, zoals elkaar en elkaars mening respecteren enz..
- Als ze een moderator en een woordvoerder moeten aanstellen.
- Wat voor uitrusting en/of materiaal de teams zullen krijgen om de taak uit te voeren.
- De tijd die beschikbaar is voor het teamwerk en de presentatie van het teamwerk.

Bovendien heeft de coach instructies nodig over hoe hij de woordvoerders van de teams op hun taak moet voorbereiden (als deze rol vereist is als onderdeel van de oefening op de kaart).

Verdere instructies voor de Coach zijn nodig over hoe het teamwerk te modereren terwijl de teams aan de taak werken, bijvoorbeeld hoe de Coach hun inspanningen kan ondersteunen zonder hen te helpen de taak zelf te volbrengen.

Tenslotte zijn er instructies nodig over hoe feedback moet worden gegeven nadat de teams de taak hebben volbracht, om ervoor te zorgen dat hun werk en de bijdrage van elke afzonderlijke speler worden gewaardeerd.

De prijzen kunnen worden gekozen uit verschillende opties en zijn afhankelijk van de taak.

Als de opdracht gaat over suggesties die het team moet doen voor verdere lichamelijke activiteiten of sporten die in het verpleeghuis zouden kunnen worden aangeboden, zou het winnende team degene kunnen zijn die met meer suggesties komt. Met andere woorden, het zou de hoeveelheid zijn die het winnende team bepaalt.

In dit geval zou het team dat de meeste suggesties heeft gedaan, meer plaatsen kunnen krijgen dan het team dat minder suggesties heeft gedaan.

Als de taak echter is om een controversieel onderwerp te bespreken, luister dan naar alle meningen en ontwikkel dan misschien een teamstandpunt. In dit geval is het niet aan te raden één team als winnaar aan te wijzen. Het is altijd belangrijk om elke mening evenveel te waarderen en ernaar te luisteren, zolang dit maar met respect gebeurt. Gebeurt dit op een manier die niet respectvol is, dan is niet de mening zelf maar de manier waarop die wordt geuit, verwerpelijk. Bijgevolg moet er bij dit soort opdrachten geen winnaar zijn, maar moeten beide teams naar het speelbord kunnen terugkeren en na afloop van de opdracht met de andere kaarten verder spelen.

Een andere optie is om alle teams evenveel plaatsen vooruit te laten gaan als beloning voor het verrichte teamwerk.