



Gaming voor wederzijds leren in de ouderenzorg GAMLEC

IO2.6 Spelregels voor de versie met een spelcoach





Document Informatie

Dit document bevat de spelregels van het GAMLEC bordspel dat met een spelcoach moet worden gespeeld.

Organisatie Naam van de hoofdpartner

IP-International GmbH - Creatieve bedrijfstraining

Auteur(s)

Sylvie Schoch

Bijdragende partner(s)

AFEdemy

ASP Città di Bologna

CADIAI

VMU

Versie

V04

Status

Definitief

Leveringsdatum

23.02.2021

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 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 regels van het bordspel voor de spelversie met Game Coach, uit de regels van het bordspel zonder Game Coach, uit de handleiding voor het ontwerp van het formaat van de kaartinhoud, uit de leergame kaarten voor volwassenen over de kwaliteit van leven van verpleeghuisbewoners, een Compendium, de leerdoelen en doelstellingen van het bordspel, een handleiding voor de spelversie met Coach, 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.



Versie met een spelcoach - 4 tot 8 individuen die in twee teams tegen elkaar spelen

Inleiding

Het GAMLEC-bordspel gaat over de levenskwaliteit van afhankelijke bewoners van verpleeghuizen. Het is gebaseerd op de 67 criteria voor de kwaliteit van leven van bewoners van verpleeghuizen die zijn opgenomen in het European Compendium on Quality of Life.

Het doel is de kwaliteit van leven van ouderen te verbeteren door de spelers bewuster te maken van wat de levenskwaliteit verbetert en wat de nadelen daarvan zijn en door hun empathie voor ouderen te bevorderen.

Hoe te spelen

Iedereen kan een bijdrage leveren om de kwaliteit van leven van ouderen te verbeteren. Maar misschien weet je niet altijd hoe je dit moet doen. In dit spel leer je wat je kunt doen, en leer je wat goed en slecht is als het gaat om de kwaliteit van leven van bewoners van verpleeghuizen.

Je doel in dit spel is dan ook om als team zo snel mogelijk van "Start" naar "Excellence" te gaan en veel inzichten te verwerven over wat de levenskwaliteit van afhankelijke bewoners van verpleeghuizen verbetert en wat daar juist schadelijk voor is.

Hoe verder je team op weg is naar "Excellence (Uitmuntendheid)", des te meer kennis elk teamlid verwerft over hoe het verschil te maken en hoe de levenskwaliteit van de bewoners van een verpleeghuis te verbeteren. Tegelijkertijd leer je veel over je eigen kwaliteit van leven. Speel dit spel om hier alles over te weten te komen!

Je team mag zijn pion vooruit zetten als het een kaart pakt die de kwaliteit van leven verbetert.

Maar, zoals het spreekwoord zegt: de beste plannen En zo is het ook met dit spel: er zijn beste praktijken om na te volgen, en fouten om van te leren. Telkens als je team een kaart oppakt die de levenskwaliteit van ouderen schaadt, moet je je pion achteruit zetten, of blijven staan en nadenken.

In ieder geval is de spelcoach altijd beschikbaar om jouw team door het leerspel te loodsen.

Maar er komt meer bij kijken. Als team moet je samenwerken, de koppen bij elkaar steken en van elkaar leren. Je wordt gevraagd je meningen en ervaringen uit te wisselen en met suggesties te komen voor verbetering, of oplossingen voor bestaande problemen. Dienovereenkomstig zijn er kaarten die taken bevatten die je als team moet volbrengen voordat je het spel hervat, en verder gaat op weg naar "Excellence". Je spelcoach zal je team begeleiden en ondersteunen in deze onderneming. De spelcoach zal je alle informatie, instructies en uitrusting geven die je nodig hebt om je taak te volbrengen en zal je een plaats toewijzen waar je team aan een bepaalde taak kan werken, en zal je vertellen hoeveel tijd je hebt om die taak te volbrengen.

Ben je klaar om te leren door te spelen?

Instructies

Het doel is om als eerste team je pion van het "Start" vakje naar het "Excellence" vakje te krijgen door te gaan. Volgens de aanwijzingen op de kaarten moeten de pionnen "vooruit" naar "Excellence", "achteruit" naar "Start", of moeten ze blijven staan op het veld waar ze terecht zijn gekomen.



Om het jou en je team gemakkelijk te maken, bevat elke kaart de instructies over hoeveel vakjes je mag bewegen, vooruit of achteruit. Sommige kaarten dwingen je team om te blijven staan, andere geven je team het recht om een andere kaart te kiezen. Er zijn speciale kaarten die een opdracht bevatten die de teams moeten volbrengen om verder te mogen spelen, en vooruit te mogen gaan.

Het spel wordt gespeeld in een rechthoek met 45 vierkanten van "Start" tot "Excellence", waarbij elk team een gekleurde pion krijgt toegewezen.

Het is het beste om het spel met 2 teams te spelen, met een minimum van 2 en een maximum van 4 spelers per team.

Beide teams moeten worden gevormd voordat men aan tafel gaat en begint te spelen. We raden de spelers aan een naam te kiezen voor hun team. Het is aan de spelcoach de teambuilding activiteiten te modereren.

Set-Up

Plaats het spelbord op een tafel zodat alle spelers comfortabel kunnen gaan zitten en toegang hebben tot het bord en de kaarten. De spelers van elk team gaan bij elkaar zitten.

De spelcoach schudt de kaarten en legt ze op het daarvoor bestemde veld op het bord.

De spelcoach zet de dobbelstenen en de pionnen klaar. De teams kiezen hun pion. Elk team heeft recht op één pion.

De spelcoach zorgt voor de uitrusting en het materiaal dat nodig is om het spel te spelen en voor de taken die de teams moeten volbrengen.

Regels

Elk team kiest een pion en plaatst deze op het "Start"-veld. Eén team wordt gekozen om als eerste te spelen. Elk team wijst een speler aan die namens het hele team een dobbelsteen gooit. Wie het hoogste aantal gooit, geeft zijn team het recht om te beginnen met spelen.

Met de klok mee en om de beurt trekt elk team een kaart van de bovenkant van de stapel en volgt de instructies.

Om het spel te beginnen, staan alle pionnen van alle teams op het "Start"-veld. Een team kan alleen zijn pion over de rest van het bord verplaatsen als het een kaart trekt die het toestaat om verder te gaan.

Indien de instructies op de kaarten zeggen dat het team achteruit moet bewegen terwijl het op het "Start" veld staat, blijft het staan zolang het op het "Start" veld staat. Op dezelfde manier, als een team minder velden vooruit is gegaan dan dat het achteruit moet gaan, gaat het gewoon terug naar "Start".

Het teamlid dat een kaart oppakt, leest deze hardop voor, zodat alle andere spelers de instructies kunnen horen. Het team beweegt dan zijn pion met het aantal vakjes dat op de kaart staat, naar voren of naar achteren, of blijft staan (dit betekent dat het team helemaal niet mag bewegen). Indien de instructies een team het recht geven om een andere kaart te pakken, moeten de teamleden dezelfde procedure herhalen voor de tweede kaart. Anders pakt het andere team een kaart en volgt de instructies die op de kaart staan.

Het pad leidt van het "Start"-vakje naar het "Excellence"-vakje. De vierkanten zijn echter verschillend gekleurd.

Als een pion op een groen veld komt met een pijl die naar "Excellence" wijst, mag het team 5 velden vooruit.

Als een pion op een rood veld komt met een pijl die naar "Start" wijst, moet het team 5 velden achteruit.



Het team dat als eerste "Excellence" bereikt, wint het spel.

Helemaal aan het eind van het spel raden wij de spelers aan hun ervaringen te delen.

Denk maar aan één ding dat je hebt geleerd van het spelen van het spel.