

ZU GUTER LETZT

Beim Spielen werden Sie sicher feststellen, dass Ihnen zur Lebensqualität von Bewohner*innen von Pflegeeinrichtungen so manches bekannt vorkommt.

Vermutlich wird Sie aber auch das eine oder andere inspirieren und auf neue Ideen bringen, wie Sie dazu beitragen können, dass sich die Lebensqualität der Bewohner*innen noch weiter verbessert.

Es kann aber auch sein, dass Ihnen auffällt, dass es in Ihrer Pflegeeinrichtung Besonderheiten gibt, die nicht im Spiel berücksichtigt wurden. Sie haben die Möglichkeit, selbst neue Karten zu schaffen, die genau auf Ihre Bedürfnisse abgestimmt sind.

Bevor Sie sich ans Werk machen, finden Sie hier noch ein paar nützliche Hinweise:

Die von Ihnen geschaffenen Spielkarten sollten die Bedürfnisse der Bewohner*innen und die besonderen Umstände in Ihrer Einrichtung widerspiegeln.

Die Inhalte sollten dem Spiel entsprechend formuliert werden und aufzeigen, wie die Lebensqualität der Bewohner*innen verbessert werden kann.



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

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.



GAMLEC – Gaming for Mutual Learning in Elder Care und alle Veröffentlichungen seitens des [GAMLEC Consortium](https://gamlec.eu/) are licensed under a [Creative Commons Attribution](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) Namensnennung 4.0 lizenziert.

Die Ergebnisse des Erasmus+ Projekts GAMLEC bestehen aus diesem Leitfaden für das Lernbrettspiel, aus den Regeln des Lernbrettspiels für die Spielversion ohne Game Coach, aus den Regeln des Lernbrettspiels mit Game Coach, aus den Lernspielkarten für Erwachsene zur Verbesserung der Lebensqualität von Bewohner*innen von Pflegeeinrichtungen, aus dem Leitfaden über das Format der Lerninhalte der Spielkarten, aus einem Compendium, den übergeordneten Bildungszielen und den Lernzielen des Lernbrettspiels, einer Anleitung für die Spielversion mit Coach, einem Bildungsrahmen und einer interaktiven E-Learning-Plattform. Die Ergebnisse sind in Englisch, Deutsch, Italienisch, Niederländisch und Litauisch unter www.gamlec.eu verfügbar.

Sie sollten sowohl das Bewusstsein der Spieler*innen stärken, als auch Wissen über Lebensqualität im Pflegeeinrichtungen vermitteln.

Wenn Sie Spielkarten erstellen, in denen Sie unbeabsichtigtes Verhalten, das nicht zur Lebensqualität der Bewohner*innen beiträgt, thematisieren, ist darauf zu achten, dass die Formulierungen niemals beleidigend oder anklagend sind. Sie sollten darauf abzielen, aus Fehlern zu lernen. Hier bieten sich die Böse Fee-Karten an.

Das GAMLEC Lernspiel wurde mit der Absicht entwickelt, die Spieler*innen anzuleiten und zu inspirieren, aktiv zur Verbesserung der Lebensqualität der Bewohner*innen von Pflegeeinrichtungen beizutragen. Manchmal bedarf es hierzu nur wenig. Sie können einen wertvollen Beitrag leisten.

Besuchen Sie die GAMLEC Webseite. Sie finden dort außer dem Spiel selbst eine Menge Informationen, Tipps und konkrete Anleitungen, wie Sie Ihre ganz persönlichen Spielkarten erstellen: <https://gamlec.eu/>

WORAUF WARTEN SIE NOCH? SPIELEN SIE GAMLEC!



Leitfaden

DAS GAMLEC LERNBRETTSPIEL

Liebe Spieler*innen, wir freuen uns, euch ein spannendes Lernbrettspiel für die Verbesserung der Lebensqualität von älteren Menschen in Pflegeeinrichtungen vorzustellen. Es wurde mit Unterstützung des Erasmus+ Programms entwickelt: GAMLEC – Gaming for Mutual Learning in Elder Care.

Sechs Partner in vier EU-Staaten arbeiteten von September 2019 bis November 2021 daran: IP-International GmbH (Deutschland), ISIS GmbH (Deutschland), VMU (Litauen) AFE-demy (Niederlande), ASP Città di Bologna (Italien), und CADIAI (Italien). Weitere Informationen und die Ergebnisse finden sich hier: <https://gamlec.eu>.

Thema des GAMLEC Lernbrettspiels ist die Lebensqualität der Bewohner*innen von Pflegeeinrichtungen. Das Lernspiel richtet sich an professionelle Pflegekräfte, Freiwillige und Angehörige der Bewohner*innen, die durchaus auch selbst mitspielen können. Die Lerninhalte beziehen sich auf die 67 Kriterien, die im Europäischen Compendium zu Qualitätskriterien für die Lebensqualität von Pflegeheimbewohner*innen aufgelistet sind.

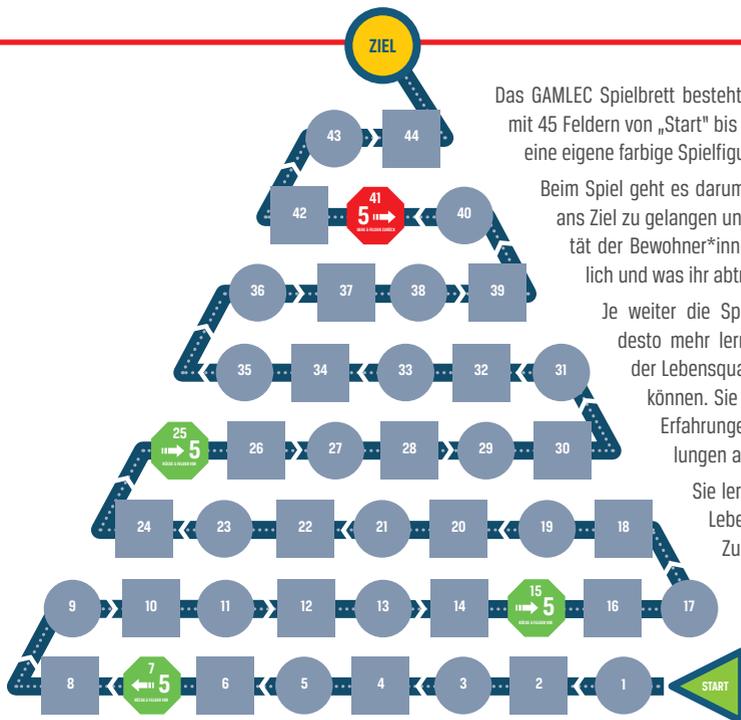
Der theoretische Hintergrund des GAMLEC Lernspiels wird im Bildungsrahmen erläutert:

<https://gamlec.eu/spiel/#Hintergrundwissen>

Im Bereich "Leitfaden und Spielregeln" (<https://gamlec.eu/spiel/#Leitfaden>) finden Sie alles, was Sie zum Spielen brauchen, und eine Anleitung zur Vorbereitung des Spiels. Das GAMLEC Lernspiel gibt es in zwei verschiedenen Ausführungen. Sie können sich aussuchen, was besser zu Ihnen passt.

1. Für die einfache Version des Lernspiels brauchen Sie keinen Game Coach. 4 bis 6 Spieler*innen können einfach mit dem Spielen loslegen und sollten sich etwa eine Stunde Zeit zum Spielen nehmen.
2. Sie können sich aber auch für die Version mit Game Coach entscheiden. Dafür sollten Sie aber mindestens 2 Stunden Spielzeit einplanen, und eine Person muss die Rolle des Game Coachs übernehmen. In diesem Fall spielen 4 bis 8 Spieler*innen in zwei Teams gegeneinander.

WIR WÜNSCHEN VIEL SPASS BEIM SPIELEN!



Das GAMLEC Spielbrett besteht aus einem rechteckigem Spielfeld mit 45 Feldern von „Start“ bis „Ziel“. Alle Spieler*innen bekommen eine eigene farbige Spielfigur.

Beim Spiel geht es darum, so schnell wie möglich vom Start ans Ziel zu gelangen und zu erfahren, was der Lebensqualität der Bewohner*innen von Pflegeeinrichtungen zuträglich und was ihr abträglich ist.

Je weiter die Spieler*innen sich dem Ziel nähern, desto mehr lernen sie, wie sie zur Verbesserung der Lebensqualität der Bewohner*innen beitragen können. Sie werden zum Nachdenken über ihre Erfahrungen in der Pflege, Werte und Einstellungen angeregt.

Sie lernen aber auch viel über ihre eigene Lebensqualität und profitieren von der Zusammenarbeit im Team.

SIE SIND HERZLICH EINGELADEN ZUM GAMLEC LERNSPIEL ohne Game Coach

Für das Spiel ohne Game Coach haben Sie insgesamt 110 Spielkarten. Auf jeder Karte steht nach dem eigentlichen Inhalt, ob Sie vorrücken dürfen, zurückgehen oder eine Runde nachdenken müssen, oder ob Sie noch eine Karte aufnehmen dürfen.

So bereiten Sie das Spiel vor:

Laden Sie das GAMLEC Spiel herunter.

Drucken Sie das Spielbrett und die Karten für das einfache Spiel ohne Game Coach aus.

Bereiten Sie einen Ort mit einem Tisch vor, an dem 4 – 6 Spieler*innen bequem Platz finden, und stellen Sie sicher, dass es genug Zeit zum Spielen gibt.

Sie sollten mindestens eine Stunde Zeit einplanen.

Lesen Sie die Spielregeln für die einfache Spielversion *ohne Game Coach* durch, bevor Sie mit dem Spielen beginnen.



SIE SIND HERZLICH EINGELADEN ZUM GAMLEC LERNSPIEL mit Game Coach

Das GAMLEC Lernspiel mit Game Coach bietet zusätzlich zur einfachen Version die Möglichkeit, den Austausch und die Zusammenarbeit von Spieler*innen mit unterschiedlichem Erfahrungshintergrund zu fördern.

Dafür stehen spezielle Spielkarten zur Verfügung, unter denen die Person, die die Game Coach-Rolle übernimmt, ein oder zwei Karten auswählt und zu den anderen Spielkarten für das Spiel ohne Game Coach hinzufügt. Die Game Coachs können je nach zur Verfügung stehender Spielzeit die Gesamtzahl der 110 Spielkarten verringern. In diesem Fall muss jedoch darauf geachtet werden, dass die Anzahl der Karten mit Inhalt, die die Lebensqualität verbessert, und die Anzahl der Karten, die sie verringert, ausgeglichen bleibt.

So bereiten Sie das Spiel vor:

Die Game Coachs bereiten das Spiel vor.

Sie laden das GAMLEC-Spielbrett und die Spielkarten herunter und drucken sie aus: die Karten für die einfache Spielversion und die Karten für das Spiel *mit Game Coach*.

Es muss ein Ort zum Spielen vorbereitet und zur Verfügung gestellt werden, an dem ausreichend Raum für beide Teams und ein Spieltisch mit Platz für 4 bis 8 Spieler*innen vorhanden ist. Ein Flipchart oder eine freie Wand, auf der die Ergebnisse der Gruppenarbeit dokumentiert werden können, Papier, Kugelschreiber und Stifte, Post-its und genügend Raum und Zeit für die Teamarbeitsphasen sollten für die Gruppenaufgaben vorgesehen werden.

Es sollten mindestens 2 Stunden Zeit zu Verfügung stehen. Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, sollten die Spielregeln für die GAMLEC Spielversion mit Coach und die spezifischen Anleitungen für die Game Coachs aufmerksam durchgelesen werden.

