



111

GEWELDIG!

Het delen van persoonlijke foto's en verhalen bracht de mensen van huiskamer Zonnestraal dichter tot elkaar. Wat een mooie groepsactiviteit!

Ga door met het goede werk!

GA 2 PLAATSEN VOORUIT.  **2**

COMPENDIUM: **A 2.2.3.**

112

HEEL FIJN!

Wat een geluk, je contract wordt uitgebreid met acht uur per week en die uren mag je gebruiken voor activiteiten die jij graag met hen wil doen en waar je anders geen tijd voor hebt. Met welke drie dingen zou jij aan de slag gaan?

Ga door met het goede werk!

Je hebt 2 minuten om te antwoorden.

GA 1 PLAATS VOORUIT VOOR ELK GOED ANTWOORD. BLIJF ANDERS STAAN.

113

MOOI!

Alle bewoners mogen een wens in vervulling laten gaan. Wat denk jij dat jouw bewoners wensen?

Ga door met het goede werk!

Je hebt 2 minuten om te antwoorden.

GA 1 PLAATS VOORUIT VOOR ELK GOED ANTWOORD. BLIJF ANDERS STAAN.

COMPENDIUM: **A 1.1.1.**

114

HEEL GOED!

De bewoners mogen mentaal wel iets weerbaarder worden. Welke activiteit die bijdraagt aan deze mentale weerbaarheid kan jij bedenken?

Ga door met het goede werk!

Je hebt 2 minuten om te antwoorden.

GA 1 PLAATS VOORUIT VOOR ELK GOED ANTWOORD. BLIJF ANDERS STAAN.

COMPENDIUM: **P 2.2.2.**



115



Ga door met het goede werk!
Je hebt 2 minuten om te antwoorden.
GA 1 PLAATS VOORUIT VOOR ELK GOED ANTWOORD. BLIJF ANDERS STAAN.

COMPENDIUM: **P 2.2.2.**

116



Ga door met het goede werk!
Je hebt 2 minuten om te antwoorden.
GA 1 PLAATS VOORUIT VOOR ELK GOED ANTWOORD. BLIJF ANDERS STAAN.

COMPENDIUM: **P 2.3.2.**

117



Ga door met het goede werk!
Je hebt 2 minuten om te antwoorden.
GA 1 PLAATS VOORUIT VOOR ELKE DATUM U WEEET. SLA ANDERS EEN BEURT OVER.

COMPENDIUM: **D 3.2.5.**

118



Ga door met het goede werk!
Je hebt 2 minuten om te antwoorden.
GA 1 PLAATS VOORUIT VOOR ELK GOED ANTWOORD. BLIJF ANDERS STAAN.

COMPENDIUM: **D 3.1.1.**





Ga door met het goede werk!
Je hebt 2 minuten om te antwoorden.
GA 1 PLAATS VOORUIT VOOR ELK GOED
ANTWOORD. BLIJF ANDERS STAAN.

COMPENDIUM: **P 2.2.6.**



De speelkaarten zijn expliciet bedoeld om te leren de kwaliteit van leven van verpleeghuisbewoners te verbeteren.

De personages, namen en verhalen die in de GAMLEC-kaarten worden beschreven, zijn fictief. Elke gelijkenis met echte personen, levend of dood, berust op louter toeval.

De steun van de Europese Commissie voor de productie van deze publicatie houdt geen goedkeuring van de inhoud in. De inhoud geeft de standpunten van de auteurs weer en de Commissie kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat eventueel wordt gemaakt van de daarin opgenomen informatie.



GAMLEC – Gaming for Mutual Learning in Elder Care and all publications by [GAMLEC Consortium](https://www.gamlec.eu) are licensed under a [Creative Commons Attribution](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 4.0 International License.

De resultaten van het Erasmus+ project GAMLEC bestaan uit deze speelkaarten voor volwassenen over de kwaliteit van leven van verpleeghuisbewoners, uit de regels van het bordspel voor de spelversie zonder Game Coach, uit de regels van het bordspel met Game Coach, uit de handleiding voor het ontwerp van het formaat van de kaartinhoud, uit 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.