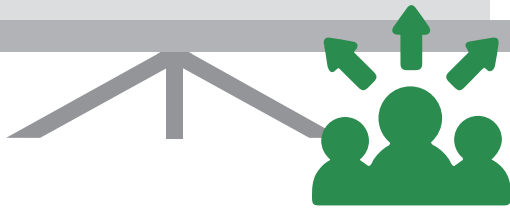




BOUW EEN NIEUW VERPLEEGHUIS

Jouw team is gevraagd de architect te adviseren over de bouw van het nieuwe verpleeghuis. Jullie worden gevraagd een lijst te maken van alle functies die het nieuwe huis moet hebben. Bedenk die dingen die waardevol zijn voor de bewoners, zoals een tuin, winkels en zitjes. Wees creatief en denk aan alles wat bewoners nodig hebben om mensen te ontmoeten, vrienden te maken, recreatieve activiteiten, privégesprekken, gebed, enzovoorts. Houd ook rekening met toegankelijkheid, kleuren enzovoorts.



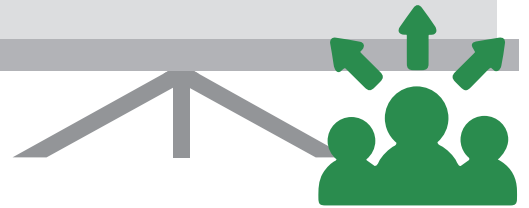
- Het team dat de meeste antwoorden weet te geven, wint de wedstrijd en **MAG 3 PLAATSEN VOORUIT.**
- Het andere team **MAG 1 PLAATS VOORUIT GAAN.**

COMPENDIUM: **P 2.1.**

SPORT EN BEWEGING

Het maakt niet uit hoe oud je bent. Je houdt of houdt niet van sport of fysiek bewegen.

Sommigen denken dat ouderen helemaal niet meer geïnteresseerd zijn in bewegen, nu sporten en bewegen soms niet meer zo goed gaan. Echter, er zijn veel voorbeelden van sporten en bewegen die tot op hoge leeftijd gedaan kunnen worden. Brainstorm met je team en maak een lijst van sporten en beweegactiviteiten die gedaan kunnen worden.



- Het team dat de meeste voorbeelden weet te noemen wint en **MAG 3 PLAATSEN VOORUIT GAAN.**
- Het andere team **1 PLAATS.**

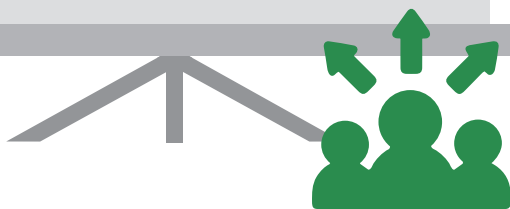
COMPENDIUM: **P 2.2.2.**

RECHT OM TE STEMMEN

Mevrouw De Wit houdt van politiek.

Zij volgt de politieke debatten op TV en gaat altijd stemmen. Door haar slechte gezondheid kan ze niet langer het stemformulier invullen en naar het stembureau gaan. Hierdoor kon ze niet meedoen aan de laatste verkiezingen.

Discus met je team hoe dit voorbeeld in de toekomst kan worden opgelost. Om zeker te weten dat bewoners in staat blijven hun stemrecht uit te kunnen blijven oefenen.



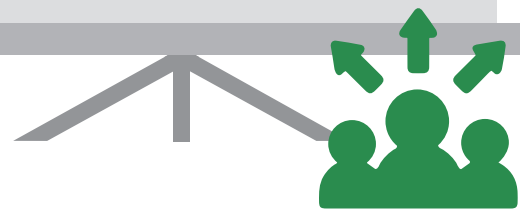
- **BLIJF STAAN EN DENK NA.** Als jullie hebben nagedacht, mogen jullie doorspelen.

COMPENDIUM: **P 2.5.3.**

EETGEWOONTEN

Eetgewoonten verschillen. Verschillen in cultuur en achtergronden leiden tot andere voorkeuren voor eten en manieren waarop eten wordt klaargemaakt. Soms ook mogen mensen bepaalde dingen niet eten, vanwege geloof of dieet.

Maak een lijst van verschillende eetgewoonten die jullie kennen. Hoe kunnen deze het beste worden waargemaakt in het verpleeghuis?



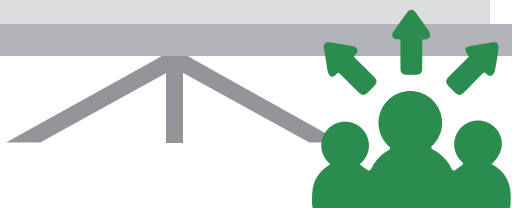
- Het team dat de meeste eetgewoonten en hoe die waar te maken weet te beschrijven wint en **MAG 3 PLAATSEN VOORUIT GAAN.**
- Het andere team mag **1 PLAATS VOORUIT.**

COMPENDIUM: **A 1.5.2.**



LEVENSEINDE

Veel ouderen willen zeker weten dat zij kunnen sterven op die manier en op dat moment dat zij zelf willen. Echter, euthanasie is niet altijd mogelijk. Bijvoorbeeld bij mensen met dementie is euthanasie nog steeds moeilijk bespreekbaar en haalbaar.



- **SLA EEN BEURT OVER EN DENK** na over euthanasie met je team. Wat zijn de argumenten voor en tegen euthanasie bij mensen met dementie? Hierna kunnen jullie doorspelen.

COMPENDIUM: **D 3.5.**

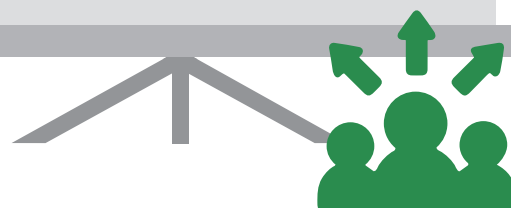
RESPECTVOLLE COMMUNICATIE:**"STOP MET BELLEN"**

Meneer Janssen is bedlegerig en belt continu. De zuster wordt shagrijnig en snauwt hem toe:

"Stop er mee! U maakt iedereen wakker. Ik kom wel als ik tijd heb."

Wat vinden jullie hiervan?

Leg ook uit waarom je dit vindt.



- **SLA EEN BEURT OVER EN DENK NA.** Praat over de communicatiestijl met het team. Hierna mogen jullie doorgaan met het spel.

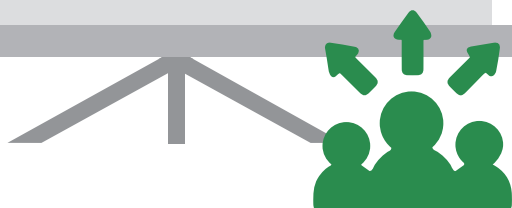
COMPENDIUM: **D 3.2.**

RESPECTVOLLE COMMUNICATIE:**"OUDEREN ZIJN NET KINDEREN"**

Het gebeurt vaak dat het personeel zegt: "Oudere mensen lijken net kinderen!".

Wat vinden jullie hiervan?

Leg ook uit waarom je dit vindt.



- **SLA EEN BEURT OVER EN DENK NA.** Hierna kunnen jullie doorspelen.

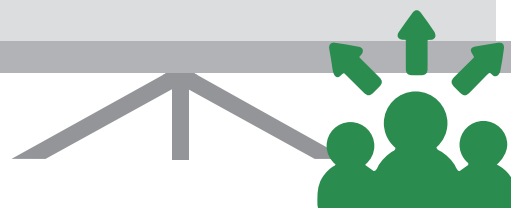
COMPENDIUM: **D 3.2.**

RESPECTVOLLE COMMUNICATIE:**"KIJK NOU WAT JE GEDAAN HEBT?"**

Meneer De Hoop is bedlegerig en hij heeft in zijn bed geplast. De zuster zegt tegen hem:

"Kijk nou wat u gedaan heeft. U heeft het hele bed onder geplast en gepoept."

Wat vinden jullie hiervan? Leg ook uit waarom je dit vindt.



- **SLA EEN BEURT OVER** en praat hierover met je team. Hierna kunnen jullie doorspelen.

COMPENDIUM: **D 3.2.**



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](#) are licensed under a [Creative Commons Attribution](#) 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.