

SAMEN!

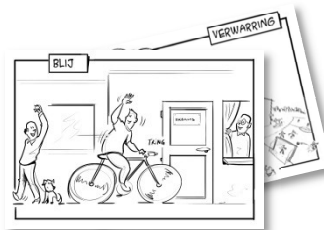
SAMENSPELMETHODE VOOR WIJKTEAMS

INHOUD

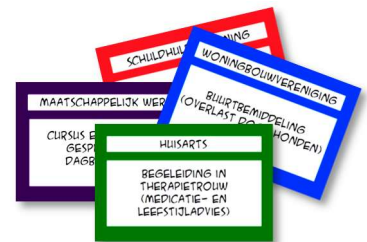
- 1 leefwereld van de cliënt (op de voorkant van de doos)
- 11 leefgebied kaarten
- 48 interventiekaarten in 4 kleuren: rood, blauw, groen, paars
- 5 badges voor 5 rollen met rolkaarten
- 4 rolinformatiebladen met casus beschrijving
- 14 pionnen: 6 zwart, 2 rood, 2 blauw, 2 groen, 2 paars
- 15 fiches: 3 rood, 3 blauw, 3 groen, 3 paars, 3 oranje
- 4 scorekaarten
- 4 cliëntervaring kaarten
- spelregels
- handleiding voor de spelleider



leefgebied kaarten



cliëntervaring kaarten



interventiekaarten

VOORBEREIDING

Zet de deksel van de doos rechtop, zodat alle spelers de leefwereldplaat kunnen zien.

Iedere speler kiest een rol, bij voorkeur één die anders is dan in werkelijkheid: schuldhulpverlener (rood), woningbouwvereniging (blauw), huisarts (groen), maatschappelijk werker (paars) en jeugdarts (oranje).



Iedere speler ontvangt een badge en doet die goed zichtbaar op. Daarnaast krijgt iedere speler het eigen rolinformatieblad, 2 pionnen en 3 fiches in eigen kleur en een score kaart.

DOEL VAN HET SPEL

Doel van het spel is om in gezamenlijk overleg een integraal zorgplan voor Anita te maken waar zij blij mee is en ook de diverse organisatiebelangen worden gediend. Het spel verloopt in een aantal spelrondes onder leiding van een spelleider. De spelleider geeft aan wanneer de volgende ronde begint en legt per ronde uit wat er gebeuren moet. Ook bewaakt de spelleider de tijd.

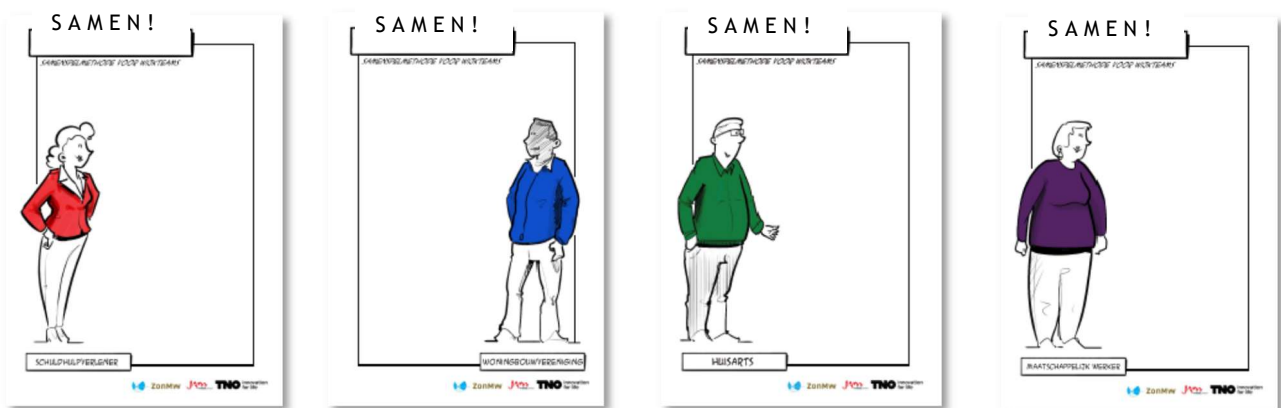
SPELVERLOOP

De Eerste ronde: leefgebieden kiezen (duur: 5 minuten)

Op de plaat staan alle leefgebieden die belangrijk kunnen zijn voor de cliënt.

De spelers lezen de casusbeschrijving door die aan de binnenkant van het informatieblad staat. Samen bepalen de spelers welke leefgebieden het belangrijkste zijn om eerst aan te pakken, dus op welke leefgebieden in het spel de focus zal liggen. Houd daarbij het aantal leefgebieden beperkt, bij voorkeur slechts 3 of 4, maar maximaal 6. Kies die gebieden waar voor Anita de meeste winst te halen is en waar je vanuit je eigen organisatie aan wil werken.

De gekozen leefgebiedenkaarten worden midden op tafel gelegd. De overige leefgebiedenkaarten worden opzij gelegd. In overleg wordt bepaald hoe Anita op dit moment scoort op ieder van de gekozen leefgebieden. De zwarte pion wordt op de gekozen score (1-5) geplaatst. Dit geeft een beeld van de huidige situatie van Anita en de mogelijkheden voor verbetering.



informatiebladen met casusbeschrijving en eigen rolinformatie

de Tweede ronde: interventies kiezen (duur: 10 minuten)

Iedere speler leest de eigen informatie over de casus, die op de achterzijde van het informatieblad staat. De spelers bekijken ook welke “kant-en-klare” interventies beschikbaar zijn om in te zetten.

De spelers stellen zich voor dat ze op hun eigen kantoor zitten, informatie over Anita ontvangen hebben, zich inlezen en bepalen welke interventies ze willen inzetten om deze cliënt te helpen. Dit ter voorbereiding op het integraal overleg, dat ze later zullen hebben waar ze onder leiding van de

casemanager met de andere eerstelijns zorgverleners een gezamenlijk interventieplan voor Anita gaan opstellen.

Iedere speler kiest uit de eigen interventiekaarten de interventies uit om in te zetten voor de cliënt en legt iedere interventiekaart bij het leefgebied waarop het de meeste invloed heeft. De interventiekaarten zonder tekst kunnen worden gebruikt voor zelf toe te voegen interventies. Er mogen net zoveel interventies worden ingezet als men wenst.

In deze fase van het spel is het nog niet de bedoeling dat er informatie tussen de spelers uitgewisseld wordt.

De Derde ronde: interventies bespreken (duur: 10 min)

Ieder van de spelers geeft een korte toelichting op de ingezette interventies. Waarom is deze interventie gekozen en welk effect wordt verwacht.

De spelers stellen zich voor dat zij tijdens een integraal, multidisciplinair overleg samen bepalen welk pakket aan interventies ze willen voorstellen aan Anita. Eigen achtergrond informatie kan worden gedeeld als dat relevant is voor de discussie.

Tijdens (en na) de toelichting van een interventie door één van de spelers, kunnen de andere spelers een fiche van hun kleur op de interventiekaart leggen. Dit is een teken dat zij over deze interventie in de volgende ronde discussie willen. Dat kan zijn omdat de interventie veel overlap heeft met een andere interventie en gecombineerd zou kunnen worden, strijdig is met een andere interventie of om andere reden ongeschikt wordt geacht voor de cliënt.

De Vierde ronde: actieplan maken (duur: 15 min)

Gezamenlijk, onder leiding van de casemanager of coördinator, wordt bepaald wat een haalbare en goed afgestemde set van in interventies voor de cliënt kan zijn. De set mag maximaal 5 interventies bevatten. De kleurenfiches geven al aan over welke interventie de discussie in ieder geval moet gaan.

De gekozen interventies worden bij de leefgebied kaarten gelegd waar zij de meeste invloed op hebben.

De Vijfde ronde: tevredenheid en effecten scoren (duur: 3 min)

Elke speler plaatst op de eigen scorekaart twee pionnen van eigen kleur. Eén om aan te geven hoe tevreden men denkt dat de cliënt is en één om aan te geven hoe tevreden de eigen organisatie met dit interventiepakket zal zijn.

Gezamenlijk wordt bepaald welk effect de interventies op de situatie van de cliënt zullen hebben. Hoe zal de score op de leefgebieden verbeteren? De zwarte pionnen worden verplaatst naar een nieuwe score (1-5).

DE Laatste ronde: reflectie (duur: 15 min)

Onder leiding van de spelleider wordt teruggekeken op het spelverloop en het resultaat.

Wat valt op, hoe komt dat, wat zijn de lessen, wat kan je anders doen, wat wil je hetzelfde doen (voor jezelf/team) Wat had cliënt als prioriteit? Is daar voldoende rekening mee gehouden?

Ook kan een link naar de praktijk worden gemaakt: hoe doe je dit nu in de praktijk, wat wil je in de praktijk eventueel anders doen, hoe kun je dat voorelkaar krijgen? Wat is daarin de rol van de casemanager of coördinator? En de rol van de anderen?

Andere Spelvarianten:

Naast het basisspel kan ook een spelvariant met cliënt worden gespeeld. Op drie momenten tijdens het spel kan de cliënt aanschuiven.

Tijdens de eerste ronde:

Bij het bepalen van de prioriteit van de leefgebieden schuift de cliënt aan en aan haar kunnen vragen ter verduidelijking worden gesteld. Nadat de vragen gesteld zijn loopt zij weer bij de speltafel weg en worden de leefgebieden gekozen.

Tijdens de vierde ronde:

De cliënt schuift weer aan en aan haar wordt het actieplan voorgelegd. De cliënt kan aangeven in hoeverre het plan bij haar wensen en ideeën aansluit. Ook zij kan fiches van haar kleur (oranje) neerleggen op de interventies om haar bezwaren aan te geven.

Tijdens de vijfde ronde:

De cliënt geeft met behulp van één van de vier cliëntervaring kaarten aan hoe zij zich voelt: blij, gestrest, verward of boos. Deze rol kan ook door de spelleider worden gespeeld.

Andere spelvarianten zijn nog:

- met een eigen casus (werkelijk of verzonnen), bijvoorbeeld voor intervisie doeleinden
- met eigen interventies
- in het kader van het opstellen van een actieplan voor een werkelijke casus

Meer informatie en suggesties zijn te vinden in de handleiding voor de spelleider.

Dit spel is ontwikkeld en mede mogelijk gemaakt door: