

# Het Zorgspel

## Introductie

Langer verantwoord thuis wonen voor ouderen is een thema waar veel verschillende partijen mee bezig zijn. Er zijn verschillende groepen, met verschillende belangen en er zijn verschillende budgethouders. Verbetering in de zorg en het welzijn zijn van ouderen kan alleen gerealiseerd worden als verschillende belanghebbenden in contact zijn en samenwerken.

## Doel van het spel

Het doel van het zorgspel is om de verschillende partijen in gesprek te laten gaan. Het spelen van het spel helpt om inzicht te krijgen in welke oplossingsrichtingen voor langer verantwoord thuis wonen, relevantie hebben voor welke doelgroep. En het geeft inzicht in de belemmeringen en kansen voor het realiseren van de oplossingsrichtingen.

## Voor wie is dit spel

Dit spel is voor een groep deelnemers die een relatie hebben met het thema: verantwoord langer thuis wonen. Idealiter is er bij de deelnemers een goede mix tussen klanten, mantelzorgers, zorgverleners, sociaal ondernemers en budgethouders (verantwoordelijken van de gemeente en zorgverzekeraars / zorgkantoren). Onderstaande opzet gaat uit van een groep van ongeveer 25 man. Het spel kan ook met meerdere personen gespeeld worden, maar dan moet de spel opzet wat worden aangepast.

## Duur van het spel

**Het spel duurt ongeveer 1,5 – 2 uur**

- 15 minuten: inloop
- 30 minuten: kennismaking
- 20 minuten: uitleg / toelichting spel
- 20 minuten: discussie in groepen

- 20 minuten: terugkoppeling door de groepen
- 15 minuten: afsluiting

## Wat heb je nodig om spel te spelen (met 4 groepen)

- 12 (poker)fiches (3 fiches per groep)
- 4 uitgeprinte speelborden
- 4 sets uitgeprinte oplossingskaartjes
- naamstickers voor deelnemers
- een spelbegeleider

## Voordat je het spel gaat spelen

- De spelbegeleider dient voorafgaand aan de bijeenkomst als voorbereiding de informatie over de 12 oplossingsrichtingen door te nemen, zodat hij / zij goed kan uitleggen wat de oplossingsrichtingen inhouden.
- De spelbegeleider dient van tevoren de speelborden en oplossingskaartjes uit te printen en fiches te regelen.
- In de ruimte van de meeting dienen 4 tafels te worden geplaatst met voldoende stoelen voor alle deelnemers.
- Bij aankomst bij de meeting krijgen alle de deelnemers een naamsticker. Ze mogen aangeven tot welke categorie ze behoren en krijgen een sticker van deze categorie (zorgverlener, klant, mantelzorger, sociaal ondernemer of budgethouder (gemeente / verzekering)).
- Bij de start van het programma gaan alle deelnemers aan tafel zitten. De gastheer / vrouw vertelt over waarom iedereen aanwezig is, wat het is doel van de meeting.
- Waarschijnlijk kennen veel mensen elkaar niet. Als dit het geval is, is het goed om mensen kennis te laten maken. Tip voor een interactieve vorm van kennismaken: iedereen zoekt 1 partner en maakt kennis aan de hand van de volgende vragen: wie ben je en waarom ben je naar deze meeting gekomen? na 5 minuten kennismaken over en weer, introduceert elke deelnemer de persoon die hij zojuist gesproken heeft (dit is... en hij is naar deze meeting gekomen omdat...). Let op max 1 minuut per persoon, anders duurt het te lang.

# Introductie en uitleg van het spel

Na de kennismaking worden de spelborden op tafel gelegd. Op het spelbord staan 12 oplossingen die helpen bij het langer verantwoord thuis wonen van ouderen. Iedere groep krijgt een spelbord en 3 fiches. Er zijn 4 groepen. Elke groep mag de 3 fiches inzetten om oplossingen te kopen. Opdracht is om te kiezen voor de oplossingen die de doelgroep die zij vertegenwoordigen het beste helpt:

- De mantelzorger: koopt oplossingen die hem / haar het beste ondersteunen.
- De zorgverlener: koopt oplossingen die het verlenen van zorg beter dan wel leuker maken.
- De cliënt / klant : koopt oplossingen die hem / haar het beste ondersteunen.
- De budgethouder (overheid / verzekering): koopt oplossingen die het meest helpen om betaalbare / goede zorg te bieden.

Voordat het spel wordt gespeeld, geeft de spelbegeleider een toelichting op de 12 initiatieven (nb dit vergt wat inlezen vooraf voor de spelbegeleider, zodat hij een goede toelichting kan geven). Elke groep krijgt ook een stapel kaartjes met een korte omschrijving van de oplossingsrichtingen om tijdens het spelen van het spel na te kunnen slaan. Na toelichting van de oplossingsrichtingen start het spel. De groepen gaan met elkaar in gesprek om af te spreken welke 3 oplossingsrichtingen ze willen kopen. Ze hebben hiervoor 20 minuten de tijd. Als de groep zelf een beter initiatief kent wat niet op het spelbord staat, mag de groep een wild card inzetten en hun eigen oplossing kiezen. Na 20 minuten discussie presenteert elke groep in 5 minuten:

- Welke 3 initiatieven ze hebben gekozen en waarom.
- Waaraan de oplossing moet voldoen om te zorgen dat ze de oplossing zouden gebruiken (ik zou het alleen gebruiken als...).

## Afsluiting

De afsluiting kun je naar eigen inzicht doen. Bijvoorbeeld:

- Een plenaire discussie houden naar aanleiding van de terugkoppelingen door de groepen
- Alle deelnemers voor zichzelf laten opschrijven welk nieuw inzicht ze hebben opgedaan en daarbij een actie laten definiëren naar aanleiding van de nieuwe opgedane inzichten.
- Een borrel na afloop waarbij mensen met elkaar na kunnen praten.
- Iedereen in 1 woord laten omschrijven welk gevoel ze hebben overgehouden aan de bijeenkomst.