

1. SPELUITLEG

VOORAF

Deze kaarten bevatten de geleerde lessen van de pilot Casemanager Hersenletsel 2019-2022 over het omgaan met complexe situaties waarin mensen met hersenletsel en hun naasten zich kunnen bevinden. Doel is om anderen te ondersteunen in het brengen van beweging in complexe situaties. Op de kaarten staan vragen die leiden tot gesprek en nieuwe inzichten. Het spel biedt geen kant-en-klare oplossingen maar helpt om anders te kijken, te luisteren en te denken.

HET SPEL

De kaarten kunnen met en zonder speelbord gebruikt worden. Deze handleiding beschrijft het spelen met speelbord in een groep van minimaal 3 en maximaal 9 personen. Meer spelmogelijkheden staan op casemanagerhersenletsel.nl (bijvoorbeeld voor gebruik alleen, getweeën of in teams).

De kaartenset bevat vragen in vier categorieën, giftkaarten en drie kaarten voor de spelleider. De categorieën zijn: analyse, reflectie, aanpak en vastlopen. De kaarten voor de spelleider zijn twee startkaarten en een time-out kaart.

NODIG

Speelbord (downloaden van casemanagerhersenletsel.nl)
Casemanager Hersenletsel kaarten
Timer (digitaal of bijvoorbeeld eierwekker)

2. VOORBEREIDING

Leg als spelleider het spel uit aan de spelers. Vertel het volgende:

- De kaarten zijn een hulpmiddel om in gesprek te komen. Er zijn geen goede of foute antwoorden, het gaat erom samen te reflecteren of nieuwe wegen te verkennen.
- Er is een casusinbrenger en er zijn helpers. Doel van het spel is dat de casusinbrenger geholpen wordt om verder te komen met de casus en zijn eigen rol. De helpers doen dit door de vragen te stellen die op de kaarten staan.
- Het speelbord laat zien dat de casusinbrenger van de huidige situatie richting roze scenario wilt bewegen. De huidige situatie staat in het midden, links staat het verleden (de terugblik), rechts staat de toekomst (het roze scenario). Daarnaast zie je borden met de vier categorieën kaarten: analyse, reflectie, aanpak en vastgelopen vastgelopen. Onderaan het bord is er ruimte om de gekozen kaarten neer te leggen.
- We beginnen met vragen over de huidige situatie, het verleden en de toekomst. Daarna spelen we rondes waarin de casusinbrenger steeds een categorie kiest. De helpers houden hun kaart uit die categorie met het plaatje naar voren omhoog. De casusinbrenger kiest steeds een kaart. De helper stelt dan de vragen die erop staan. Na elke vraag wacht hij eerst het antwoord af. Daarna kan hij doorvragen of een volgende vraag stellen. De extra vragen kunnen gesteld worden als er voldoende tijd voor is.
- Elke helper krijgt een giftkaart die hij op een zelfgekozen moment aan de casusinbrenger kan geven, met een advies, compliment of observatie.
- We gaan nu beginnen en het wijst zich verder vanzelf. Zie instructie 3. SPELEN.

3. SPELEN

- De spelleider deelt de kaarten uit. De helpers krijgen van elke categorie kaarten 1 kaart (of bij minder dan 5 helpers 2 kaarten) en 1 giftkaart.
- De spelleider stelt de vragen op de startkaarten over situatie, roze scenario en terugblik. Deze vragen helpen de casusinbrenger de huidige en gewenste situatie te schetsen en terug te blikken op wat er gebeurd is sinds het hersenletsel. De spelleider zet de timer op 5 minuten voor de 3 startvragen. Zo nodig kan de spelleider de tijd nog 5 minuten verlengen.
- Daarna beginnen de spelrondes. Per ronde kiest de casusinbrenger een categorie waaruit hij een vraag wil: analyse, reflectie, aanpak of vastlopen. Welke maakt niet uit, hij kan in de volgende ronde een andere of dezelfde categorie kiezen.
- De helpers de betreffende kaart(en) omhoog, met het plaatje naar voren.
- De casusinbrenger kiest op grond van het plaatje intuïtief welke kaart hij wil.
- De spelleider zet de timer op 5 minuten.
- De helper met de gekozen kaart stelt de vragen die op de kaart staan: eerst de bovenste vraag en als de casusinbrenger geantwoord heeft een doorvraag. De helper mag ook de vraag specificeren of net wat anders formuleren.
- Als de casusinbrenger antwoord heeft gegeven mag de helper verduidelijkende vragen stellen of zijn observaties geven (de casusinbrenger spiegelen). Let op, helpers mogen geen advies geven of eigen ervaringen vertellen. Als de vraag echt niet bij de situatie past dan mag de casusinbrenger passen en een ander kaartje kiezen.
- Als de timer afgaat dan is deze ronde voorbij. De helper geeft de kaart aan de casusinbrenger, die hem neerlegt op het speelbord.
- De casusinbrenger kiest opnieuw een categorie waaruit hij een vraag wil Enzovoort.

4. AFRONDEN | ROL SPELLEIDER

AFRONDEN

Het spel wordt beëindigd als er voldoende is gezegd of als de tijd bijna voorbij is. Voor de slotronde zijn er nog 5 á 10 minuten nodig.

De spelleider stelt de volgende vragen:

Aan de helpers

Wil iemand nog een giftkaart geven? Zo ja, dan kan dat nu.

Aan de casusinbrenger

Wat neem je hieruit mee? Wat ga je morgen anders doen?

Welke kaart of kaarten is hiervoor een geheugensteun? Maak daar een foto van of zet de kaart op je bureau.

Aan de helpers

Wat heeft dit spel jou geleerd? Wat ga jij hier morgen mee doen?

ROL SPELLEIDER

- Leg het spel kort uit. Door te spelen zal iedereen begrijpen wat de bedoeling is.
- Wees vrij stikt met de tijdslimiet om de dynamiek in het spel te houden.
- Zorg dat er interactie ontstaat. Dit kan je hiertoe doen:
 - Zelf een vraag te stellen als anderen dat nog niet doen.
 - Vraag de helper: Heb je nog vragen.
 - Vraag de helper: Wat roept het antwoord (van de casusinbrenger) bij jou op?
- Dit kan je doen om tot afronding van een ronde te komen.
 - Vraag de helper: 'Is de vraag op de kaart zo voldoende beantwoord?'
 - Vraag de casusinbrenger: Wat ga je hiermee doen?
 - Vraag de casusinbrenger: Uit welke categorie wil je nu een kaart kiezen?
- Gebruik zo nodig de time-out card om sturing te geven.
- Herinner de helpers tussendoor zo nu en dan aan hun giftkaart.