

Deze speluitleg behoort bij het bordspel

ANGÈLE HEEFT U NODIG!

EEN INLEVINGSSPEL OVER OMGAAN MET DEMENTIE



Amber ten Brink is auteur van 'Angèle heeft u nodig!' en werkt als activiteitenbegeleider in het WZC Heilig Hart te Grimbergen. Zij is zorgkundige, referentiepersoon dementie en gecertificeerd Validationwerker. Zij is eveneens kunstenaar en tekende alle figuren van dit spel.

(Amber ten Brink, Zelfportret, jan. 2018)

Het bordspel 'Angèle heeft u nodig!' bevat:

- 1 spelbord
- 1 dobbelsteen
- 5 grote pionnen (geel, rood, blauw, oranje, groen)
- 5 bewonerskaarten
- 5 doelenkaarten
- 5 sleutelkaarten
- 20 ontmoetingskaarten (blauw)
- 20 situatiekaarten (rood)
- 40 belevingskaarten (geel)
- 40 kenniskaarten (oranje)
- 1 Handleiding
- 1 Infolder met spelregels en overzicht van het spelbord

ISBN 9789079981083 - NUR 180 en 748

© 2018 CREARE Depuydt & Partners

Alle rechten voorbehouden.

Niets aan deze uitgave mag worden veelevoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar gemaakt, op welke wijze ook, zonder de uitdrukkelijke, voorafgaande en schriftelijke toestemming van auteur en uitgever.

Alles werd in het werk gesteld om de informatie in dit spel en de bijhorende handleiding zo juist en actueel mogelijk te maken. Auteur noch uitgever kunnen verantwoordelijk gesteld worden voor eventuele nadelen die deelnemers of lezers bij het spelen of de lectuur ervan zouden ondervinden.

Voor de inhoud van dit spel en alle bijhorende informatie is enkel de auteur verantwoordelijk.

Meer info: www.CREAREpartners.com



Angèle is een persoon net als jij en ik. Ze is hoogbejaard of jonger. Ze weet misschien welke dag van de week het is. Misschien ook niet. Misschien weet ze nog hoe jij heet en welke rol jij speelt in haar leven. Misschien ook niet.

Angèle is gedesoriënteerd. De dagelijkse gebeurtenissen begrijpen en handelingen uitvoeren worden een uitdaging voor haar.

Het is belangrijk dat wij haar de hand reiken om haar te helpen, dat wij een stap zetten in haar wereld om haar te bereiken.

Dit is de dagelijkse realiteit voor een persoon met dementie.

Daarom heeft Angèle ons nodig!

Ze heeft het nodig dat wij haar zien als een volledig persoon en haar respecteren. Ze heeft het nodig dat wij haar zien en niet haar aandoening. Ze heeft het nodig dat wij elke dag weer pogingen doen om haar tegemoet te komen.

Iedere persoon bezit een schat aan belevenissen, kennis, herinneringen, wijsheden die de moeite waard zijn om gedeeld te worden. Door ons in te leven, leren we mensen kennen en verwerven we nieuwe inzichten. Deze inzichten leren ons beter met deze persoon om te gaan. Het is een genoegen en voorrecht om mensen van zo dichtbij te mogen begeleiden, om er te zijn voor hen en om een stukje van hun leven te delen.

Toch blijft het moeilijk om ons werkelijk te verplaatsen in de denkwereld van een persoon met dementie. Het ziektebeeld en de sociale gevolgen ervan zijn zeer zwaar om dragen en de natuurlijke reacties van frustratie, angst en woede worden vaak niet of onvoldoende ernstig genomen.

En dat terwijl personen met dementie net als iedereen behoefte hebben aan contact met anderen en aan waardering, respect en genegenheid.

We hebben al onze kennis, inleving, humor en relativering nodig om elke dag personen met dementie opbouwend bij te staan.

Het bordspel Angèle heeft u nodig! wil daarbij een hulpmiddel zijn. Het is bedoeld voor alle personen in de omgeving van personen met dementie: zorgpersoneel in de breedste zin van het woord, mantelzorgers, familieleden, vrijwilligers en ook voor alle studenten zorgkunde, verpleegkunde en aanverwante beroepen.

Het spel is laagdrempelig en ludiek. Het stimuleert tot het wisselen van gedachten rond alle uitdagingen die we tegenkomen bij het omgaan met personen met dementie.

Het spel

Het idee voor dit spel is organisch gegroeid vanuit de praktijk. Naast het overdragen van informatie is het belangrijk dat mensen zich leren inleven in de uitdagingen en frustraties die personen met dementie elke dag tegenkomen.

Het bordspel biedt een ludiek, laagdrempelig maar toch diepgaand medium aan om over omgaan met dementie in al zijn facetten met elkaar van ideeën te wisselen.

Het doel

Personen met een vorm van dementie bereiken in hun ziekteproces altijd een punt waarin ze de hulp van andere mensen nodig hebben. Niet alleen voor alle lichamelijke problemen die ze als ouder wordende persoon tegenkomen, maar ook en vooral voor de mentale problemen. Alsof dat al niet confronterend genoeg is, zorgt hun aandoening er ook nog eens voor dat de communicatie met de mensen om hen heen heel problematisch gaat verlopen. Zij kunnen zich vaak niet meer op een adequate manier uitdrukken en ze kunnen de mensen om hen heen niet meer begrijpen. Voor de mensen om hen heen wordt het ook steeds moeilijker om zich te laten verstaan.

Er komt een moment dat een persoon met dementie bescherming nodig heeft die bestaat uit regels en beperkende maatregelen.

Het is typisch aan de aandoening dat de persoon met dementie die niet meer begrijpt.

Het is typisch voor de mensen die een persoon met dementie omringen dat zij deze regels heel strikt opleggen.

In dit spel kruip je even in de huid van een persoon met dementie. Wat je zelf wilt, botst voortdurend met wat de omgeving je wil opleggen. Je voelt hoe natuurlijk het is om te willen revolteren.

De doelgroep

Zorgprofessionelen, mantelzorgers, familieleden en betekenisvolle anderen proberen te doen wat ze kunnen om een veilige, aangename omgeving te creëren voor de persoon met een dementie, maar in dat streven gaan ze vaak voorbij aan hoe dat overkomt op die persoon. Uit bezorgdheid en liefde wordt soms een situatie gecreëerd waarbij de betrokken persoon zich een gevangene voelt die zonder proces in een vergeetput is gegooid.

Dit spel 'Angèle heeft u nodig!' opent je de ogen en zorgt ervoor dat zorgprofessionelen even voorbij het taakgerichte kader van hun werk kunnen kijken, dat familieleden de ziekte weer van de zieke kunnen scheiden en dat alle mensen die een persoon met een dementie omringen aan den lijve kunnen ondervinden wat het betekent om een aandoening met zo'n diepgaand sociaal stigma te hebben.

Daarnaast ontdek je hoe waardevol het contact wordt als je je leert openstellen en er volledig kan zijn voor een persoon.

Het spelbord

Het spelbord is heel vol en doet chaotisch aan.

Dat is uiteraard met een bedoeling zo uitgewerkt. De drukte van het spelbord helpt je bij het inleven in de wereld van een gedesorïënteerde persoon.

Voor een persoon met dementie komt het dagelijks leven onvoorspelbaar en chaotisch over. Men heeft geen zekerheden. Niets is of blijft zoals men verwacht dat het zou zijn. Het is heel moeilijk om in zo'n chaos overzicht te houden. Soms zie je dat personen met dementie zich doelbewust terugtrekken naar een plaats met minder visuele en auditieve prikkels om zichzelf te beschermen.

Een woordje uitleg bij vaak gebruikte uitspraken in dit spel

Personen met een dementie in plaats van 'dementerenden' of 'dementen'

Een persoon heeft een aandoening, zij valt er niet mee samen. Het is niet omdat je een dementie hebt dat je hele verleden, persoonlijkheid, intelligentie en voorkeuren zomaar verdwijnen. Ze zijn gewoon moeilijk te bereiken voor de mensen rond hen.

Zorgpersoneel

Hiermee wordt bedoeld: alle medewerkers die personen met dementie omringen: zorgkundigen, verpleegkundigen, ergotherapeuten, kinesisten/fysiotherapeuten, maaltijdbegeleiders, logistieke medewerkers, animatoren/activiteitenbegeleiders. Allemaal doen zij hun uiterste best om de personen met dementie zo goed mogelijk te omringen.

ROT: realiteit oriëntatie training:

Deze techniek vindt zijn oorsprong in de jaren 50 van vorige eeuw en komt voort uit de zorg voor personen met een mentale beperking.

ROT bestaat uit het bevorderen van de oriëntatie in het hier en nu door op doelgerichte wijze cognitieve activiteiten aan te bieden of door ingrepen te maken in de omgeving waar de persoon met dementie woont. Dit heeft vooral zin in een vroeg stadium van dementie en ook bij mensen met milde oriëntatieproblemen is het heel nuttig.

Zij, hij, X

Voor de vlotte leesbaarheid van de teksten is gekozen voor het persoonlijk voornaamwoord 'zij'. Hiermee wordt uiteraard hij, zij of X bedoeld.

Advies spelbegeleiding

Om de uitgebreide mogelijkheden van het spel kwalitatief optimaal te benutten, adviseren we om dit spel onder begeleiding van een ervaringsdeskundige te spelen.

We nodigen je ook uit om deel te nemen aan onze vormingsprogramma's hierover. Meer info op www.CREAREpartners.com

ANGÈLE HEEFT U NODIG! - SPELREGELS

1 VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Vouw het spelbord open en leg het midden op de tafel met het speelvlak naar boven.

Schud de kaarten per soort (blauw, rood, geel, oranje). Leg daarna deze 4 stapeltjes met de rugzijde naar boven. Zorg dat iedere speler erbij kan. Plaats de 5 pionnen en de dobbelsteen naast de kaarten.

Duid een spelleider aan. Deze legt de 5 bewonerskaarten, 5 doelenkaarten, 5 sleutelkaarten en de handleiding bij zich. Hierin staat o.a. duiding bij de gele en oranje vragen.

Bepaal nu wat je doet als je op een oranjegele cirkel terecht komt (zie uitleg); kies voor (1) geel (2) oranje of (3) bij voorkeur beide.

Ben je met meer dan 5 spelers (max. 10), stel dan nu de teams (per 2) samen.

2 DOEL VAN HET SPEL

Alle spelers/teams moeten zo snel mogelijk de plaats van bestemming (doel) bereiken. Dat staat op de doelenkaart.

Elke speler/team speelt eerst met de eigen pion (bewoner).

Wie zijn doel heeft bereikt, sluit aan bij een andere speler/team en speelt samen verder. De keuze kan wisselen per spelronde.

Alle spelers samen zorgen ervoor voor dat iedereen zo vlug mogelijk de eindbestemming haalt.

Het spel eindigt pas als iedereen zijn doel heeft bereikt.

De spelleider kan beslissen om de oranjegele vragen op het einde over te slaan om het spel sneller te doen aflopen.

3 START VAN HET SPEL

Elke speler/team kiest eerst een pion en neemt daarna willekeurig één bewonerskaart en één doelenkaart. Leg beide kaarten voor je open op tafel.

Plaats de pion op de overeenkomstige kamer (zoals aangegeven op de bewonerskaart).

Uitzondering: wie doelenkaart nr.3 'Ik wil naar mijn kamer gaan' heeft, plaatst de pion centraal op het zwarte vakje met één vraagteken (zoals aangegeven op de kaart). Als deze speler tijdens het spel door ontmoetingskaart nr.11 'Nachtwaak' naar de eigen kamer wordt gestuurd, moet deze direct verder naar de 'huiskamer' (zoals aangegeven op de kaart).

4 VERLOOP VAN HET SPEL

De oudste deelnemer begint en gooit met de dobbelsteen.

Verplaats de pion overeenkomstig het aantal gegooiden.

Volg uitsluitend het 'witte' pad. Een pion kan elke richting uit. Een pion mag zich verplaatsen via of stilstaan op cirkels en ruimten.

Elke cirkel van het spelbord heeft een kleur (blauw, rood, oranjegeel). Neem telkens de bovenste kaart af van de stapel met dezelfde kleur. Lees de tekst op de keerzijde voor en geef antwoord op de vraag of voer de opdracht uit.

Leg daarna de kaart onder dezelfde stapel.

De cirkel met het slot blokkeert je pad: sla één beurt over en ga daarna de andere richting uit (voor één beurt).

Speel met de klok mee.

5 DE SPEELKAARTEN

BEWONERSKAART: stelt de bewoner voor, vermeldt de persoonlijke voorkeuren en de plaats waar je een sleutelkaart kan verdienen.

DOELENKAART: geeft aan wat je doel (bestemming) is in het spel. Dat doel moet iedere speler/team zo snel mogelijk bereiken.

SLEUTELKAART: opent een gesloten deur.



Deze kaart moet je eerst verdienen!

Hoe? Op elke bewonerskaart staat de voorkeurplaats (aangegeven met afb. sleutelkaart) op het spelbord.

Kom je via (een omweg) op deze voorkeurplaats dan ontvang je een sleutelkaart. Voordeel: staat je pion op een cirkel met een slot? Geef dan je verdiende sleutelkaart (aan de spelleider) af. Zo open je het slot van de gesloten deur. Ga bij de volgende beurt onmiddellijk verder.

SITUATIEKAART (rood): gaat over situaties die je meemaakt of ondergaat. Daardoor mag je soms sneller vooruit, moet je een beurt overslaan of moet je naar een andere plaats.

Bijzondere situatiekaarten:



Mictietraining: heeft onmiddellijk effect op alle spelers/teams. Als 1 speler/team deze kaart trekt, moet iedereen onmiddellijk naar het dichtstbijzijnde toilet. Speel je met 5, dan is er één toilet te weinig. Wie uitvalt, moet naar de badkamer. Speel daarna verder om je doel te bereiken.



Verdwaalkaart: geeft aan dat je verdwaald bent (weg kwijt) en stuurt je naar een verdwaalplaats op het spelbord.

ONTMOETINGSKAART (blauw): gaat over dagelijkse herkenbare ontmoetingen met personen. Dit heeft invloed op je leven en dus ook op je spelverloop.

Bijzondere ontmoetingskaarten:



Poetsvrouwenkaart of Klusjesmankaart: mag je op elk ogenblik inruilen om een ongewenste kaart of situatie te neutraliseren. Bv. als je 1 of meer beurten moet overslaan, mag je onmiddellijk verder; een instructie voor

alle deelnemers geldt niet voor jou (jullie). Geef de kaart (aan de spelleider) af en leg deze onder de overeenkomstige stapel.

INLEVINGSKAART (geel) en KENNISKAART (oranje):

Kom je op een oranjegele cirkel, neem dan een gele of een oranje kaart.

Op de **INLEVINGSKAART (geel)** staat een uitspraak van een persoon met dementie, een familielid, verzorgende, mantelzorger of andere betrokkene. Die uitspraak is meestal niet 'juist' of 'fout' en is vaak helder, ongenueanceerd neergezet. Leef je zo goed mogelijk in.

Het is de bedoeling om hierover een open en niet beoordelend gesprek op gang te brengen. Het biedt elke speler/team de mogelijkheid om ervaringen uit te wisselen. Gebruik de handleiding als inspiratie- en informatiebron.

Op de **KENNISKAART (oranje)** staat een kennisvraag over (omgaan met personen met) dementie. Gebruik ook hier de handleiding.

Je kan zelf kiezen om het spel spelen op belevingsniveau, op kennisniveau of beide tegelijk als de kaarten afwisselend gebruikt worden.

TIP: een zandloper kan nuttig zijn om de gesprekstijd binnen de perken te houden maar de spelleider kan ook beslissen dat het gesprek op dat moment belangrijker is dan het spelverloop.

6 DE HANDLEIDING

Bij het bordspel 'Angèle heeft u nodig!' hoort een uitgewerkte handleiding. De handleiding kadert het spel en bevat een algemene duiding van 'dementie'. Elke belevings- en kennisvraag wordt afzonderlijk toegelicht met o.a. specifieke informatie, meningen, belevingen en antwoorden, suggesties en tips voor ondersteunend handelen, vergelijkbare situaties. Gebruik deze uitleg bij de oranje en gele kaarten. Een uitgebreide bibliografie is eveneens aanwezig.

Toilet. Bij de kaart 'Mictietraining' moet iedereen direct naar het dichtstbijzijnde toilet!
Wie uitvalt, moet naar de badkamer.

Je eigen kamer en alle ruimten zijn een rustpunt.
Hier hoeft je niets te doen.



Deur op slot: nu sta je stil.
Je kan niet verder. Eén beurt overslaan.
Daarna moet je de andere richting uit.



Gekleurde cirkel (blauw / rood / oranjegeel):
neem een kaart met dezelfde cirkel. Geef
antwoord op de vraag of voer de opdracht uit.

