

## Dankwoord

Hartelijk dank aan de teams van Korian en CoBTek voor hun deelname aan dit project en aan de verschillende testfasen; Professor Philippe Robert, Léa Martinez en alle wetenschappelijke experts die met hun onderzoek de voordelen van bordspellen in de kijker plaatsten, wat leidde tot de creatie van deze productielijn; Libellud studio, Jean-Louis Roubira, Gérald Cattiaux, Marie Cardouat, Xavier Collette, Carine Hinder en Jérôme Pélassier voor hun medewerking aan het poëtisch universum van Dixit.

Dank ook aan Mounia El Mansouri en Fondation Jean-Louis Noisiez, Noémie Maury Courtais, Morgane Olek, Aurélien Richez, Aurélia Batlle en de leerlingen van de lokale voorziening voor inclusief onderwijs (ULIS) van de middelbare school Le Moulin à Vent in Cergy, Frankrijk; Brithney, Enzo, Idriss, Léa, Lucas, Miley, Noah, Sofia, Suzanna, voor hun bijdrage aan de testsessies en hun zeer nuttige feedback.

Ook dank aan alle Asmodee-teams over de hele wereld voor hun steun en toewijding.

*Neem contact op met je distributeur voor alle vragen na verkoop.  
De kaarten zijn ontworpen om regelmatig gereinigd te kunnen worden.*

## Credits

**Auteurs:** Jean-Louis Roubira en Gérald Cattiaux

**Illustrator:** Marie Cardouat, Xavier Collette, Jérôme Pélassier en Carine Hinder

**Uitgever:** Studio Access+

**Studio Manager:** Mikaël Le Bourhis

**Brand Manager:** Sarah Favaron

**Art Director:** Yannick Da Veiga

**Grafisch ontwerper:** Gwendoline Lefebvre

**Fabrikanten:** Christelle Aujard en Sandrine Vuccino

**Nederlandse vertaling:** Hanne Guns



Vind ons op [www.accessplus-asmodee.com](http://www.accessplus-asmodee.com)  
en op de socialemediaplatformen van Access+



© Asmodee Group, 2024. Alle rechten voorbehouden.



# Dixit UNIVERSE



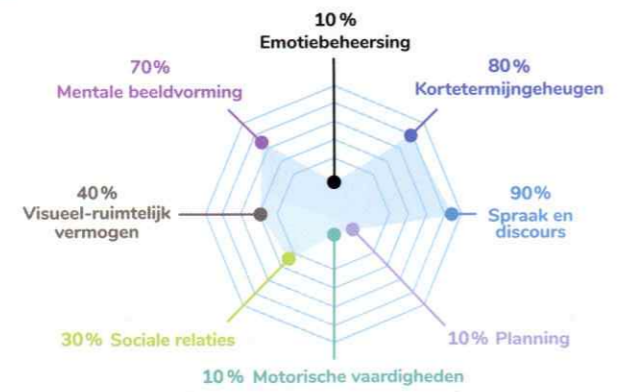
Spelregels  
pp. 2 tot 5

Een woordje uitleg  
van onze experts  
pp. 6 tot 11



## OPMERKING VAN HET TEAM

Dixit Universe Access+ is een aangepaste versie van de spellen Dixit en Stella – Dixit Universe games, uitgegeven door Libellud en verdeeld door Asmodee.



### Mentale beeldvorming:

Mentale beeldvorming is het mentaal visualiseren van een object, een idee, een situatie, enzovoort.

### Emotiebeheersing:

Emotiebeheersing betekent het kunnen controleren van de emoties. Dankzij emotiebeheersing kunnen we negatieve effecten van een emotie beperken, impulsiviteit verminderen en focussen op wat ons rust brengt of gelukkig maakt.

### Kortetermijngeheugen:

Er zijn verschillende soorten geheugen. Het kortetermijngeheugen is het geheugen dat een kleine hoeveelheid informatie voor een korte periode opslaat. Het werkgeheugen laat ons nadenken over deze informatie. Met deze twee soorten geheugen kunnen we conceptualiseren, mentale berekeningen uitvoeren, enz.

### Spraak en discours:

Met mondelinge taal kunnen we ideeën verbaal uitdrukken, geleerde woordenschat gebruiken en onze dictie en uitspraak ontwikkelen.

### Planning:

Planning houdt in dat we stappen zetten om een doel te bereiken. Dankzij een planning kunnen we ons organiseren en beslissingen nemen in moeilijke situaties.

### Motorische vaardigheden:

Met een motorische vaardigheid kunnen we spieren gebruiken om bewegingen uit te voeren, zoals wandelen, lopen, fietsen enz. Bij fijne motoriek gaat het meer specifiek om fijne bewegingen, zoals het laten bewegen van kleine voorwerpen (om te schrijven of te tekenen, bijvoorbeeld), veters knopen, enz.

### Sociale relaties:

Sociale relaties zijn alle interacties, alle communicatie en alle soorten persoonlijke banden die we met anderen ontwikkelen.

### Visueel-ruimtelijk vermogen:

Het visueel-ruimtelijk vermogen stelt ons in staat om voorwerpen om ons heen waar te nemen en ons te oriënteren in onze omgeving.

## Spelregels



### Inhoud



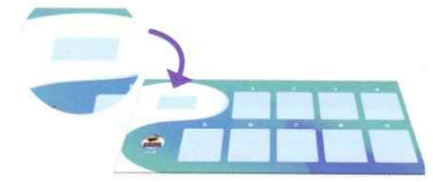
18 Woordkaarten (paars)  
10 Woord- en Symboolkaarten (groen)



1 spelregelboekje



35 "Gevorderde" Beeldkaarten (blauwe achterkant)  
35 "Eenvoudige" Beeldkaarten (groene achterkant)



1 Dixit Access+ spelbord met 9 genummerde vakken voor de Beeldkaarten + 1 vak voor de Woordkaart



20 overwinningstokens



4 sets Stemkaarten genummerd van 1 tot en met 9

## Competitieve modus Voor 3 tot 4 spelers



### Doel van het spel

Behaal als eerste speler vijf overwinningstokens



### Vorbereiding



- 1 Leg het bord op tafel.
- 2 Kies een stapel Beeldkaarten op basis van de gewenste moeilijkheidsgraad: Eenvoudig (kaarten met een groene achterkant) of Gevorderd (kaarten met een blauwe achterkant).
- 3 Neem willekeurig 9 Beeldkaarten en leg ze open op de vakken op het bord.
- 4 Geef elke speler een set Stemkaarten.
- 5 Schud de stapel Woordkaarten (paarse kaarten) en leg ze gedekt naast het bord.
- 6 Je bent nu klaar om te spelen!

**Spelverloop**

- Leg een Woordkaart op het daarvoor voorziene vak op het bord en lees het hardop voor.
- De spelers stemmen vervolgens op de Beeldkaarten die het woord volgens hen illustreren door exact 3 Stemkaarten gedekt voor zich neer te leggen.
- De spelers onthullen hun keuzes en leggen hun drie Stemkaarten in oplopende volgorde.



Indien gewenst kunnen de spelers hun Stemkaarten ook op de overeenkomstige Beeldkaarten leggen.

## Coöperatieve modus

### Voor 1 tot 4 spelers

**Doel van het spel**

Behaal als eerste speler vijf overwinningfiches

**Vorbereiding**

- 1 Leg het bord op tafel.
- 2 Kies een stapel Beeldkaarten op basis van de gewenste moeilijkheidsgraad: Eenvoudig (kaarten met een groene achterkant) of Gevorderd (kaarten met een blauwe achterkant).
- 3 Neem willekeurig 9 Beeldkaarten en leg ze open op de vakken op het bord.
- 4 Neem slechts één set Stemkaarten uit de doos.
- 5 Schud de stapel Woord- en Symboolkaarten (groene kaarten) en leg ze gedekt naast het bord.
- 6 Je bent nu klaar om te spelen!

Lees de kaarten daarna één voor één voor.

- a. Als twee of meer spelers dezelfde Beeldkaart hebben gekozen, krijgen ze elk een overwinningfiche.
  - b. Als slechts één speler een bepaalde Beeldkaart heeft gekozen, krijgt hij/zij geen overwinningfiche.
- De spelers nemen vervolgens hun Stemkaarten terug.
  - Start een nieuwe ronde door de Woordkaart te veranderen (maar niet de Beeldkaarten).

**Einde van het spel**

Het spel is afgelopen van zodra een speler 5 overwinningfiches heeft behaald. De speler met de meeste fiches wint het spel. Bij een gelijkspel delen de spelers de overwinning.

**Spelverloop**

- De speler of het team legt een Woord- en Symboolkaart op het daarvoor voorziene vak op het bord. Op de kaart staat een woord en een symbool dat geassocieerd wordt met de achterkant van de Beeldkaarten.

Voorbeeld: "Vrijheid" met een diamant.

- De speler of het team gebruikt zijn Stemkaarten om te stemmen op de Beeldkaarten die het woord illustreren. Ze kunnen hiervoor maximaal 3 Stemkaarten gebruiken.
- Vervolgens draait de speler of het team de Beeldkaarten om waarop hij gestemd heeft. Als het symbool op de Woord- en Symboolkaart hetzelfde is als het symbool op de achterkant van de Beeldkaart (in dit geval de diamant), krijgt de speler of het team een overwinningfiche.



Een Stem kan ook worden meegeteld als de speler of het team een redelijke uitleg kan geven, zelfs als het symbool niet op de kaart staat.

**Advies voor spelbegeleiders**

Op de website [accessplus-asmodee.com](https://accessplus-asmodee.com) kun je extra Stemkaarten, fiches en blanco Woordkaarten terugvinden.

Als een speler er te lang over doet om zijn Stemkaarten voor zich neer te leggen, kun je een timer van 30 seconden instellen.

Je kunt gerust de Woordkaarten selecteren die het beste bij de vaardigheden van de spelers passen en de kaarten aan het begin van de ronde uitleggen.

- De speler of het team neemt zijn Stemkaarten terug.
- De speler of het team draait de Beeldkaarten om, met de afbeelding naar boven.
- Start een nieuwe ronde door de Woord- en Symboolkaart te veranderen (maar niet de Beeldkaarten).

**Einde van het spel**

Het spel is afgelopen van zodra een speler of team 5 overwinningfiches heeft behaald.



## Introductie

“ Via onze spellen laten we ook onze experts aan het woord. Dankzij hun visie kunnen we praktijkdeskundigen, zorgverleners en spelers informeren over de voordelen van elk spel en de cognitieve functies die daarbij aangesproken worden.

Het volledige team **Access+** wenst je veel speelplezier!

### PROF. PHILIPPE ROBERT *Professor in de psychiatrie*



Philippe Robert is professor in de psychiatrie aan de Université Côte d'Azur, hoofd van het team Cognition, Behaviour & Technology (CoBTek) en van het Departement Logopedie.

“ Moeite hebben om zich te concentreren, zaken te onthouden, zich te organiseren om een ontspannende of professionele activiteit uit te voeren, een gebrek aan motivatie hebben, minder emoties voelen, interesse verliezen in relaties met anderen... Dit kunnen tekenen zijn van een aantal neurodegeneratieve ziekten, zoals de ziekte van Alzheimer en aanverwante aandoeningen, maar ook neuropsychiatrische aandoeningen, zoals depressie,

psychotraumatische stress of schizofrenie.

Al vele jaren tonen professionals in de zorgverlening een grote interesse in het gebruik van niet-medicamenteuze zorginterventies voor deze pathologieën. Bij deze interventies, die individueel of in groep worden uitgevoerd, maken zorgverleners gebruik van heel wat middelen en ondersteuning, waaronder bordspellen!

In juni 2021 kwam een groep experts, bestaande uit artsen, onderzoekers, zorgverleners, kunstenaars en specialisten op het vlak van gezelschapsspellen, bijeen om te bepalen hoe bordspellen een rol kunnen spelen in niet-medicamenteuze zorginterventies. Ze benadrukten dat spellen vooral moeten worden gebruikt om cognitieve functies, motivatie en positieve emoties te bevorderen en om sociale interactie te stimuleren. Afhankelijk van de specifieke pathologie en de graad van ernst, is het nuttig om de moeilijkheidsgraad van het spel aan te passen, om te voorkomen dat de persoon zich een verliezer voelt en in plaats daarvan te zorgen voor succeservaringen. Deze aanbevelingen zijn toegepast op de spellen uit de **Access+**-reeks.

Bordspellen zijn geen medicijnen die hersenaandoeningen genezen. Ze doen veel meer, omdat ze de levenskwaliteit van mensen helpen te verbeteren.

Veel speelplezier! ”

### AURÉLIA BATLLE

*Leerkracht buitengewoon onderwijs*



Aurélia Battle is al 13 jaar lerares en coördinator van een lokale voorziening voor inclusief onderwijs, gericht op cognitieve stoornissen (ULIS TFC in Frankrijk). Ze richtte het Pedaludys-platform op om haar ervaring op het vlak van edutainment te delen en om voorstellen te doen om kinderen met "dys"-leerstoornissen (dyslexie, dyspraxie, enz.) te helpen. Aurélia is ook secretaris van de vereniging Ludikaccess, die onder meer als doel heeft om mensen met een handicap toegang te geven tot bordspellen.

“ Leerkrachten kunnen alle leerstof op een leuke manier aanbieden in de klas. Bordspellen zijn een ideaal hulpmiddel voor leerlingen, vooral voor leerlingen met leermoeilijkheden. Via bordspellen worden leerlingen aangemoedigd om hun best te doen, risico's te nemen om fouten te maken en zo een moeilijkheid te overwinnen.

Een spel spelen helpt om academische, cognitieve, sociale en psychosociale vaardigheden te ontwikkelen. Leerlingen raken zich bewust van de stappen in hun denkproces, waardoor ze cognitieve hulpmiddelen kunnen gebruiken in de klas en in het leven.

De spellen moeten echter vaak worden aangepast zodat ze toegankelijk zijn voor leerlingen met cognitieve stoornissen.

De spellen uit de **Access+**-reeks zijn ideaal voor mijn leerlingen. Ze beleven er veel plezier aan. Dankzij deze spellen verloopt visuele herkenning en visueel-ruimtelijke verwerking gemakkelijker. Leerlingen leren ook hun aandacht te richten, de kaarten zijn gemakkelijker te hanteren voor leerlingen met dyspraxie en de verschillende moeilijkheidsniveaus maken het spel eerlijker voor alle spelers, wat hun motivatie verhoogt.

De spellen helpen bij de ontwikkeling van verschillende vaardigheden die nodig zijn voor het leerproces: emotiebeheersing, remming, flexibiliteit, taal, mentale beeldvorming, memoriseren, motorische vaardigheden en sociale interacties. Dat gebeurt echter niet door het spel alleen. Leerlingen moeten zich ook bewust worden van deze aspecten. De leerdoelen staan duidelijk aangegeven op de doos en kunnen een metacognitieve dialoog op gang brengen. Dit is van groot belang om leerlingen bewust te maken van waaraan ze moeten werken of wat ze kunnen versterken om hun moeilijkheden te verlichten. ”

**MATHILDE TRO**

*Directeur van de dienst Niet-Medicamenteuze Behandeling - Korian Frankrijk*



Mathilde Tro heeft een masterdiploma psychologie, met een specialisatie in gerontologie, en werkt sinds 2014 bij de Korian Group. Voordien bekleedde ze verschillende functies in woonzorgcentra, revalidatiecentra en centra voor cognitieve gedragstherapie (EHPAD's, SSR's en UCC's in Frankrijk). Ze heeft bijgedragen aan de implementatie van therapeutische ondersteuning gebaseerd op de capaciteiten van het individu, als antwoord op pathologische veroudering. Sinds 2021 staat ze aan het hoofd van de dienst Niet-Medicamenteuze Behandeling.

“ Spelen is voor alle leeftijden belangrijk! Kinderen en volwassenen spelen, dus waarom zouden ouderen dat niet doen? Het is een wijdverspreide misvatting dat spellen of speelgoed alleen voor kinderen zijn en dat we ze niet kunnen gebruiken bij ouderen. Toch kunnen spellen een zeer nuttig hulpmiddel zijn voor ouderen met een neurodegeneratieve aandoening. Wanneer zorgverleners een spel spelen met een oudere, verloopt de interactie via het spel.

Hierdoor maakt het niet uit of je zorgverlener of zorgbehoevende bent; beiden zijn spelers die zich aan de spelregels moeten houden en als doel hebben te genieten van een fijn moment. Vanuit deze gelijkwaardigheid wordt het maken van fouten binnen de spelcontext niet als een mislukking gezien, op voorwaarde dat het spel aangepast wordt aan de mogelijkheden van de persoon. Deze aanpassing (samen met de voorbereiding) is de sleutel tot een succesvolle spelervaring voor alle betrokkenen. Het spel kan worden gebruikt als een hulpmiddel om vaardigheden te stimuleren en te onderhouden. Als de ziekte een vergevorderd stadium bereikt, is het nuttiger om prioriteit te geven aan gedeeld spelplezier. Een belangrijke valkuil die zorgverleners hierbij absoluut moeten vermijden, is dat ze ouderen als kinderen gaan behandelen. Het is belangrijk dat een oudere zijn keuzevrijheid behoudt, ongeacht zijn pathologie en de evolutie daarvan. Het is aan de oudere om te kiezen welk spel hij wil spelen en hoe en aan de zorgverlener om te volgen, met behulp van de **Access+**-spellen. ”

**CÉDRIC GUEYRAUD**

*Doctor in de Pedagogische Wetenschappen, directeur van het Franse nationale opleidingscentrum voor de spel- en speelgoedindustrie (FM2J) en docent aan de Universiteit van Lyon*



Cédric Gueyraud is directeur van het Franse nationale opleidingscentrum voor de spel- en speelgoedindustrie (FM2J) en geeft verschillende opleidingen en lezingen aan professionals en/of zorgverleners die spellen willen gebruiken bij kwetsbare mensen. Hij is auteur van verschillende publicaties, waaronder zijn doctoraatsthesis *Jeu et maladie d'Alzheimer* (Gezelschapsspellen en de ziekte van Alzheimer).

“ Iedereen heeft een speelse kant in zich, maar het is voor zorgverleners moeilijker om dit naar buiten te brengen bij mensen met een handicap of een bepaalde leeftijdsgerelateerde ziekte.

Het is nochtans van groot belang dat kwetsbare personen toegang hebben tot gezelschapsspellen, gezien de vele voordelen die ze bieden. Een spel spelen creëert ruimte om vrij, onafhankelijk en creatief te zijn, wat een gevoel van voldoening geeft. Voor professionals en zorgverleners fungeert een spel als een cultureel object, een educatieve en therapeutische tool en een bron van sociale connectie. Het inherente doel van gezelschapsspellen hoeft niet veranderd te worden om het interessant te houden. Integendeel, hoe ludieker en speelser een spel blijft, hoe meer het een bron van welzijn en voldoening zal zijn.

*Als professionals of zorgverleners te maken krijgen met specifieke kwetsbaarheden, geven ze het spel soms toch een extern doel, waardoor het wat te serieus of te didactisch wordt. Het is ook niet altijd gemakkelijk om een geschikt spel te kiezen. Om moeilijkheden bij bepaalde spellen te compenseren, hebben ze soms de neiging om de speler te helpen... Hoewel dit goed bedoeld is, mogen ze niet vergeten dat een "goed" spel altijd een spel is dat de speler zelf gekozen heeft en waarvoor weinig of geen hulp nodig is. Met de aangepaste spellen uit de **Access+**-reeks kan het gevoel van eigenwaarde en sociale erkenning bij meer kwetsbare personen groeien, dankzij de autonomie die ze krijgen en de hoge amusementswaarde van de spellen. Zo kunnen ze blijven genieten van gezelschapsspellen en de bijhorende voordelen.*

*Dankzij de grote verscheidenheid aan uitdagingen en moeilijkheidsgraden kun je een spel op maat van de speler(s) maken. ”*

