

Hoofdstuk 1: Over het spel

Vergeet-niet-me-verdrietjes

1.1 Voor wie

Dit spel kan door iedereen gespeeld worden die meer over de achtergrond van de dood, een uitvaart en rouw wil leren. Het is in het bijzonder bedoeld voor:

- kinderen van 2 tot 7 jaar;
- mensen met een vorm van autisme;
- mensen met een verstandelijke beperking.

Met het spel kunnen ze op een speelse manier en in een veilige omgeving praten over sterven, de dood, begraven/cremeren en rouwen. Zo kunnen ze zich een beetje voorbereiden op het verlies en de uitvaart van een dierbare. Door het spel leren ze in grote lijnen wat er gaat komen. Uiteraard zal de eigen, persoonlijke werkelijkheid anders zijn dan in het spel.

1.2 Aantal spelers

Het spel is voor minimaal twee en maximaal zes spelers. Gezien de emoties die het spel op kan roepen is de aanwezigheid van een volwassene bij het spelen van het spel wenselijk.

1.3 Duur

Het spelen van het spel duurt gemiddeld tussen de 10 en de 30 minuten, los van de eventuele gesprekken die voor, tijdens of na het spelen worden gevoerd.

1.4 Inhoud van de doos

Het spel bestaat uit:

- 156 kaartjes (78 paar);
- een handleiding.

1.5 De thema's

Het spel kent dertien thema's:

1. Wie of wat kan er doodgaan?
2. Met welke mensen krijg je te maken als iemand doodgaat?
3. Waaraan kan iemand doodgaan?
4. Welke hulpdiensten zijn er?
5. Wat gebeurt er als iemand dood is?
6. Waar kunnen mensen sterven en waar kun je afscheid nemen?
7. Wat gebeurt er voor de uitvaart?
8. Wat gebeurt er tijdens de uitvaart?
9. Wat gebeurt er na de uitvaart?
10. Welke emoties kun je hebben als iemand doodgaat?
11. Welke symbolen kun je gebruiken als iemand doodgaat?
12. Welke rituelen kun je gebruiken als iemand doodgaat?
13. Welke andere mogelijkheden zijn er als iemand doodgaat?

Ieder thema heeft een eigen kleur en bestaat uit zes kaartjes. Ieder kaartje heeft een tekening en tekst om de tekening te verduidelijken. De kleuren die voor de dertien thema's worden gebruikt, vormen samen de kleuren van de regenboog. Je kunt het spel spelen met alle dertien thema's, maar met minder thema's kan uiteraard ook gespeeld worden (zie Spelvarianten in 2.6).

1.6 Voorbeelden van gebruik

Het spel kan op verschillende manieren ingezet worden:

- Hulpverleners zoals maatschappelijk werkers, therapeuten, psychologen, (ortho)pedagogen, verpleegkundigen en thuiszorgpersoneel kunnen met het spel gedachten, belevingen en gevoelens bespreekbaar maken.
- Medewerkers van kinderdagverblijven, peuter-speelzalen en voor- en naschoolse opvang kunnen de kinderen de plaatjes laten zien en zo

de dood en een uitvaart bespreekbaar maken. Het spel kan onderdeel zijn van een themakoffer. Ook kunnen ze het spel indien nodig meegeven aan ouder(s) of begeleider(s).

- Scholen, o.a. middelbare scholen en scholen voor speciaal onderwijs kunnen thema's rondom de dood en een uitvaart bespreekbaar maken en zien en horen wat er leeft bij leerlingen. Het spel kan onderdeel zijn van een themakoffer. Ook kunnen ze het spel indien nodig meegeven aan ouder(s) of begeleider(s).
- Uitvaartondernemers en ritueelbegeleiders kunnen met het spel mensen betrekken bij de voorbereidingen op een uitvaart.
- Ouder(s) en/of verzorger(s) en grootouder(s) kunnen met het spel kinderen op een speelse manier begeleiden als er iemand in het gezin, familie of daarbuiten gaat sterven of gestorven is.

Hoofdstuk 2: Hoe speel je het spel?

De spelregels van het spel zijn simpel. Iedereen kan direct meespelen. De ervaring leert dat kinderen en mensen met een autistische stoornis of verstandelijke beperking het spel in het algemeen snel en gemakkelijk spelen. Ze halen er vanzelf datgene uit wat ze nodig hebben.

2.1 De kaartjes

De kaartjes worden geschud en met de tekening naar beneden neergelegd. Leg alle kaartjes netjes onder en naast elkaar. Zie hieronder:



2.2 Verloop van het spel

De jongste speler begint. Het spel wordt gespeeld met de klok mee. De speler die aan de beurt is draait een kaartje naar keuze om. Vervolgens draait hij/zij een tweede kaartje om. Als de afbeeldingen op beide kaartjes gelijk zijn (een paar), dan pakt de speler deze twee kaartjes en legt ze voor zich neer. Vervolgens mag hij/zij nog een keer twee kaartjes omdraaien. De beurt is voorbij als hij/zij twee kaartjes heeft omgedraaid die geen paar vormen. De twee kaartjes met de tekening naar boven worden dan weer omgedraaid en op hun plaats teruggelegd. De volgende speler is nu aan de beurt.

2.3 Einde van het spel

Het spel eindigt als er geen kaartjes meer over zijn die omgedraaid kunnen worden. De speler met de meeste paren wint.

2.4 Speltip

Goed opletten is belangrijk om te winnen. Als een andere speler twee kaartjes omdraait die niet hetzelfde zijn, dan weet je dus waar deze kaartjes liggen. Ook als je niet aan de beurt bent, moet je dus goed opletten en onthouden wie welk kaartje omdraait. Zo kun je - als de kans zich voordoet - de kaartjes omdraaien die je nodig hebt om een paar te krijgen.

2.5 Regels

Vanwege de mogelijke emotionele impact van Vergeet-niet-me-verdrietjes, is het raadzaam de volgende regels te hanteren:

- Ga zorgvuldig om met wat er verteld wordt.
- Alle emoties mogen worden geuit.
- Iedereen bepaalt zelf of hij/zij iets wel of niet deelt met de andere spelers.
- Als iemand iets zegt, luisteren de anderen.



- Praat vanuit de ik-vorm.
- Praat niet voor en over een ander.
- Als je het moeilijk hebt, vertel dan aan de andere spelers wat je nodig hebt.
- Probeer in de groep te blijven.
- Houd rekening met elkaar, doe niet iets wat de ander niet wil of niet fijn vindt.
- Geef elkaar de tijd om rustig te vertellen en emoties te delen.
- Help elkaar als iemand het moeilijk heeft.

2.6 Spelvarianten

1. Speel het spel volgens bovenstaande spelregels.

Afhankelijk van de situatie bepaal je welke kaartjes je gebruikt. Voor je met het spel begint zoek je minimaal zes paren (12 kaartjes) uit. De rest van de kaartjes leg je terug in de doos.

2. Kies als ouder/begeleider een kaartje uit de stapel en bespreek wat er op het kaartje staat. Je kunt ook vragen of een van de spelers wil vertellen wat er op het kaartje staat.

3. Neem alle kaartjes één voor één door en vertel wat er op staat. Een kind of iemand met een vorm van autisme en/of een verstandelijke beperking kan dan benoemen wat hij/zij ziet. Een andere mogelijkheid is dat de ouder beschrijft wat er op het kaartje staat. Nodig kinderen uit om vragen te stellen.

4. Kies enkele kaartjes om zo de volgorde te bespreken van wat gaat komen of wat er gebeurd is. Bijvoorbeeld:



Vrouw, ziekte, dokter, euthanasie, thuis, uitvaart-ondernemer, opgebaard, dichte kist, rouwauto, crematorium, afscheidsdienst, ballonnen, kaarsen branden, condoleren, oven, urn, boos, verdrietig.

5. Vraag de speler om een reconstructie te maken van de gehele periode voor, tijdens en na de uitvaart.

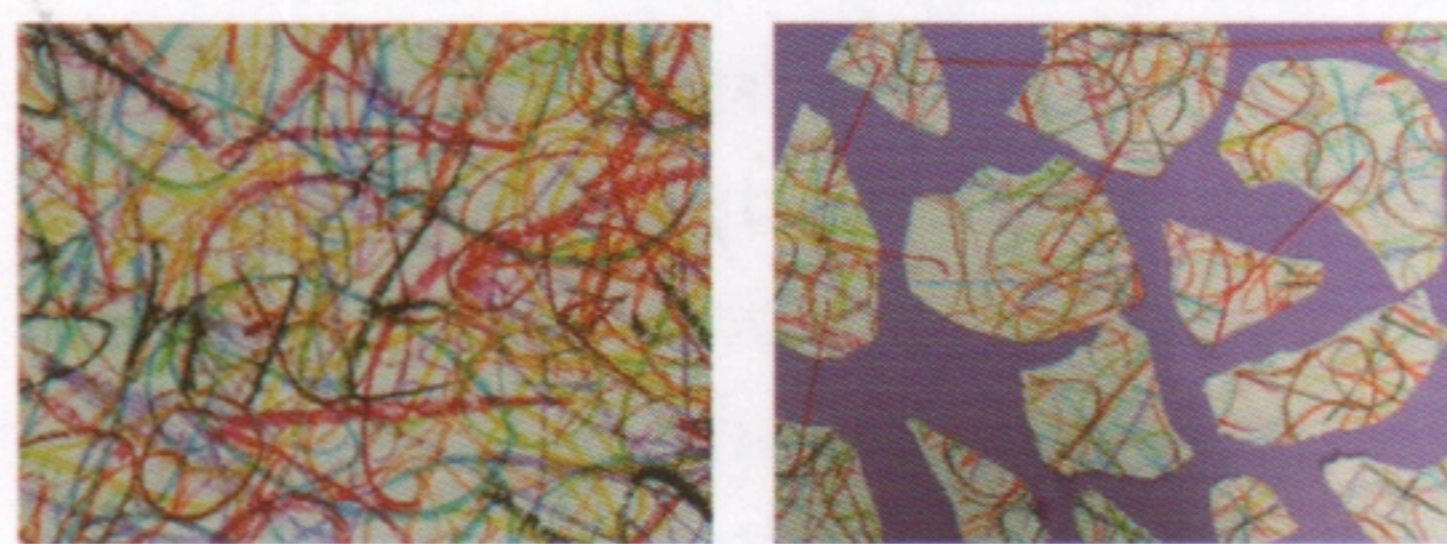
6. Vraag de speler om een reconstructie te maken van alleen de uitvaart.

7. Laat het kind of de persoon met een vorm van autisme en/of een verstandelijke beperking één kaartje kiezen en geef aan de hand van het kaartje een creatieve opdracht.

Twee voorbeelden van een creatieve opdracht¹:

- Een speler pakt een het kaartje 'boos' uit de categorie 'emoties'. Vraag hem/haar te tekenen wat hem/haar boos maakt.
- Vraag de speler om zoveel mogelijk boze/scheldwoorden op te schrijven op een groot stuk papier (A2-formaat). Laat hem/haar alle woorden door elkaar schrijven, met verschillende kleuren krijtjes. Laat hem/haar naarmate het blad voller wordt het papier een keer linksom of rechtsom draaien. Zo komen ook de woorden op z'n kop op het papier te staan. Als het vel helemaal vol staat met woorden, rond je de opdracht af. Dat kun je ook doen als de speler aangeeft dat het genoeg is en jij als begeleider ook de inschatting maakt dat alle boosheid eruit is. Laat vervolgens hem/haar een aantal stukken uit het vel scheuren en plak die op een nieuw (gekleurd) papier.

Bespreek daarna de tekening/opdracht na om te horen wat ze gemaakt hebben en te beslissen of je aan de hand van het werkstuk nog vervolgstappen gaat zetten.



¹ Wilt u meer voorbeelden van creatieve opdrachten, bestel dan het boekje over creatieve opdrachten bij een verlies- en rouwsituatie bij De Troostboom (www.detroostboom.nl).