



## SPELREGELS SMAKEN VERSCHILLEN

Het spel ‘Smaken verschillen’ is bedoeld voor cliënten (en/of familie/vertegenwoordigers) om samen met medewerkers te spelen. Het geeft de verzorgende, voedingsassistente of activiteitenbegeleider de mogelijkheid om op een speelse manier in gesprek te treden met de cliënten en familie/vertegenwoordiger(s) over eten en drinken. De medewerker is de spelleider en coördineert het spel en ontvangt en inventariseert de antwoorden van de cliënten.

### DOEL

Met dit spel gaan cliënten in gesprek over het thema Eten & Drinken. Dit versterkt de onderlinge band en verstandhouding en het wederzijds begrip. Cliënten voelen zich serieus genomen, er wordt tijd uitgetrokken voor hen en ze voelen zich meer begrepen. En verzorgenden krijgen een andere kant van cliënten te zien.

Het doel van het spel is voor medewerkers en cliënten verschillend.

#### Medewerkers krijgen inzicht in:

- het huidige en voormalige eet- en drinkgedrag van cliënten
- de eet- en drinkbehoeften van cliënten
- de ambiancebehoeften van cliënten
- het risicogedrag bij cliënten
- de risico's van ondervoeding
- het signaleren en voorkomen van ondervoeding.

#### Cliënten:

- krijgen de ruimte om te praten over hun huidige en voormalige eet- en drinkbehoeften
- kunnen ervaringen met elkaar uitwisselen
- beleven plezier aan samen een spel spelen
- krijgen de mogelijkheid om verbeterpunten aan te geven.

### SPEELDUUR

Wanneer je het spel optimaal speelt kun je een speelduur van een uur aanhouden. Je kunt ook bijvoorbeeld kiezen voor een bepaald type opdrachtkaartjes, dan duurt het spel korter, zo'n 15 tot 30 minuten.

### AANTAL SPELERS

Het spel wordt gespeeld met minimaal twee en maximaal zes spelers (inclusief medewerkers).

### SPELMATERIAAL

- Spelbord
- Dobbelsteen
- Voor elke speler een pion
- Opdrachtkaarten in zes verschillende categorieën (de zes afbeeldingen en kleuren van de kaarten corresponderen met het spelbord). Je kunt vragen



toevoegen die jullie zelf verzinnen; schrijf deze op de kaartjes. Hiermee kun je heel specifiek dingen te weten komen van je eigen team/organisatie/huis.

### SPELVOORBEREIDING

- Sorteert de kaarten op kleur en leg de zes stapeltjes in het midden van de tafel.
- Leg de dobbelsteen en pionnen klaar.
- Stel een van de spelers als spelleider aan.
- Leg de spelregels uit.
- Spreek af wie er begint, bijvoorbeeld de jongste speler of de speler die het langste in de zorgorganisatie woont of werkt.

### SPELUITVOERING

- Elke speler begint zijn beurt met een worp met de dobbelsteen. Het aantal van de dobbelsteen bepaalt hoeveel vakjes je vooruit mag. Het vakje waar je op uit komt, geeft de categorie van de vraag.
- De vraag wordt voorgelezen door de speler die rechts van de speler zit (als dat niet gaat door de spelleider). Het is natuurlijk de bedoeling dat spelers eerlijk antwoorden. De speler krijgt voldoende tijd om de vragen te beantwoorden. Passen mag, maar dan gaat de kaart weer in het spel en de beurt naar de volgende. Als een vraag echt niet op iemand van toepassing is of niet uitgevoerd kan worden door een lichamelijke beperking, mag een nieuwe kaart worden getrokken.
- De volgende speler gooit dan vervolgens weer de dobbelsteen. Er wordt dus altijd maar één kaartje getrokken.
- De speler die het verst komt of als eerste de finish bereikt, wint het spel.

### SPELVARIANTEN

- Je kunt het spel ook in kleine teams spelen. Trek dan meer tijd uit.
- Aan de hand van een aantal (voorgeselecteerde) kaartjes kun je een gesprek voeren bijvoorbeeld voordat je het Zorgleefplan gaat invullen. Dat gesprek kan ook worden gevoerd tussen familie en de (toekomstige) cliënt in bijzijn van de EVV'er. Wat vindt de cliënt belangrijk?
- De parse sfeerkaarten en groene lekkerbekkaarten kun je ook goed gebruiken als gesprekskaarten voor de maaltijd. Trek één kaartje en praat daar met de groep over. Bijvoorbeeld elke dag een kaartje.

### INSTRUCTIE VOOR DE TEAMLEIDER

#### Plannen en doel bepalen

- Planning: Bedenk vooraf wanneer je het spel kunt spelen. Plan je hiervoor een aparte themabijeenkomst of speel je het tijdens een werkoverleg?
- Doel: Bedenk wat je wilt bereiken met het spel. Op welke aspect wil je de nadruk leggen? Discussie? Praten over eten en drinken? Sfeer en ambiance? Verbeteringen?

#### Introduceren

- Motiveer cliënten en medewerkers voor het spel.
- Geef medewerkers eventueel nog specifieke instructies die afhankelijk zijn van het doel dat je met dit spel wilt bereiken.
- Leg het doel van het spel en de spelregels uit.



### Spelen

- Zet nu en dan op een tactisch gekozen moment het spel stop, bijvoorbeeld als er een discussie ontstaat of bij een dilemma.
- Geef ruimte aan de uitwisseling van meningen. Betrek de discussie op de eigen ervaringen en behoeften.
- Noteer discussiepunten en dilemma's en kom daar later in een werkoverleg op terug.

### Nabespreken met cliënten

- Informeer hoe cliënten het spel hebben ervaren.
- Bedank de cliënten voor hun inzet, bijdrage en eventuele verbeterideeën.

### Nabespreken met medewerkers onderling (werkoverleg)

- Inventariseer welke nieuwe inzichten tijdens het spel zijn opgedaan en wat je daarmee in de praktijk gaat doen.
- Bespreek genoteerde discussiepunten en dilemma's.
- Welke verbeterpunten kunnen we op korte termijn verder uitwerken? En op lange termijn? Wie wil een voorzet doen? Maak afspraken.