

Beste *WIE IS BOB*-speler

Hartelijk dank voor de aankoop van het *WIE IS BOB*-kaartspel: je **B**abbel- en **O**bservatie**B**ox om **B**ob en alle andere zorgvragers nog beter te leren kennen.

Ik hoop dat *WIE IS BOB als gezelschapsspel* (zie achterkant voor de spelregels) zorgt voor ontspannende, leerrijke, ontroerende en grappige gesprekken. Beschouw het gezelschapsspel als een middel om nog meer te halen uit je contacten met zorgvragers en ontdek tijdens het kaarten wat voor zorgvragers écht op het spel staat en bijdraagt tot hun levenskwaliteit. Het kaartspel helpt graag bij het verwoorden van wat moeilijk onder woorden te brengen is.

Verder wens ik jou als zorgverlener succes bij het gebruik van *WIE IS BOB als observatiespel* (zie onderaan voor de spelregels). Het kaartspel wil jou en je collega's bijstaan bij de boeiende opdracht om de non-verbale signalen en boodschappen van zorgvragers te begrijpen. Ik hoop dat het observatiespel (en de bijhorende reflectie) je helpt om zorgvragers nog beter te kennen en te begrijpen, ook als verbaal communiceren moeilijk wordt.

Het is aan te bevelen vooraf deel te nemen aan de bijhorende online-workshop 'Zorgvragers grondig kennen en begrijpen, ook als verbaal communiceren moeilijk wordt'. De visie achter de kaarten, maar ook het gebruik van *WIE IS BOB* als gezelschaps- en observatiespel wordt er besproken.

Vele mooie momenten in de zorg gewenst.

Vriendelijke groeten
Jorrit Campens

Niets uit deze uitgave mag worden veelelvoudigd, opgeslagen en/of openbaar gemaakt in enige vorm of op enige wijze zonder voorafgaande en uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van de uitgever. POWER4U kan niet verantwoordelijk/aansprakelijk worden gesteld voor schade als gevolg van enig handelen of nalaten op grond van informatie verkregen van of via producten (*WIE IS BOB*-kaartspel) of diensten van POWER4U, noch voor schade opgelopen vóór, tijdens of na het gebruik van producten of diensten van POWER4U.

Hoe de online-workshop bereiken?

De bijhorende online-workshop kan je met de onderstaande login-gegevens raadplegen en is te bereiken via de volgende link of QR-code:

www.power4u.be/wie-is-bob



Wachtwoord leden: 9470047994

WIE IS BOB - ID: BOB020791

WIE IS BOB - code: 70f94j94ms

Waar de spelregels downloaden?

De spelregels kan je downloaden via de volgende link of QR-code.

www.power4u.be/wie-is-bob-spelregels



WIE IS BOB als observatiespel voor zorgverleners

1. Inhoud

- 9 pauzekaarten
Deze kaarten bevatten de vermelding 'De volgende speler neemt twee extra kaarten' of 'Verander de spelrichting'.
- 60 speelkaarten
Er zijn 10 keer 6 kaarten met eenzelfde foto. Op elke kaart staat een juist/fout-symbool met een juist/fout-stelling of een vraagteken-symbool met een te vervolledigen zin of een geschenk-symbool met de instructie 'Neem een verrassingskaart'.
- 30 verrassingskaarten
Het gaat om 10 kaarten met een dilemma, 10 kaarten met de vermelding 'Ik heb (n)ooit - Ik droom ervan om ...' en 10 kaarten met een opdracht.

Opgelet, bij *WIE IS BOB* als observatiespel gebruik je uitsluitend de 20 speelkaarten met een juist/fout-stelling. De overige 40 speelkaarten met een vraagteken- en geschenk-symbool, alsook de 9 pauzekaarten en 30 verrassingskaarten berg je op.

2. Doel van het spel

Zorgvragers goed kennen, ook als verbaal communiceren moeilijk wordt.

Zich inleven in de leefwereld van zorgvragers.

Non-verbaal gedrag nog beter begrijpen.

3. Spelvoorbereiding

De spelers (= zorgverleners) bepalen over welke zorgvrager gereflecteerd wordt en verspreiden de twintig speelkaarten met juist/fout-symbool over de tafel.

4. Spelverloop

De spelers kiezen een speelkaart met een stelling (van de 20 speelkaarten met juist/fout-symbool) waarover gereflecteerd wordt.

Iedere speler denkt na over de situatie van de zorgvrager en beantwoordt de stelling op de kaart met juist of fout.

Iedere speler vertelt waarom hij juist of fout heeft geantwoord.

De spelers bediscussieren de bijhorende reflectievragen die via de online-workshop te downloaden zijn.

Vervolgens kiezen de spelers een volgende speelkaart met juist/fout-symbool en wordt er over de juist/fout-stelling op de speelkaart gereflecteerd. De bovenstaande werkwijze wordt herhaald.

WIE IS BOB als gezelschapsspel voor 2 tot 8 spelers

1. Inhoud en doel

- 9 pauzekarten (uitleg zie rechts)
Deze kaarten bevatten de vermelding 'De volgende speler neemt twee extra kaarten' of 'Verander de spelrichting'.
- 60 speelkaarten (uitleg zie rechts)
Er zijn 10 keer 6 kaarten met eenzelfde foto. Op elke kaart staat een juist/fout-symbool met een juist/fout-stelling of een vraagteken-symbool met een te vervolledigen zin of een geschenk-symbool met de instructie 'Neem een verrassingskaart'.
- 30 verrassingskaarten (uitleg zie rechts)
Het gaat om 10 kaarten met een dilemma, 10 kaarten met de vermelding 'Ik heb (n)ooit - Ik droom ervan om ...' en 10 kaarten met een opdracht.

Het doel? Als eerste al je kaarten wegspelen.

2. Spelvoorbereiding

Verdeel de kaarten in twee stapels: één stapel met de 69 speel- en pauzekarten en één stapel met de 30 verrassingskaarten.

Schud de kaarten van de stapel met speel- en pauzekarten, alsook de kaarten van de stapel met verrassingskaarten. Leg de kaarten van beide stapels met het *WIE IS BOB*-logo naar boven gericht.

Geef alle spelers 4 of 5 kaarten van de stapel met speel- en pauzekarten (geef 5 kaarten, als je wil dat een speelronde langer duurt). Zorg dat alle spelers uitsluitend hun eigen handkaarten zien.

3. Spelverloop

Start het spel door de bovenste kaart van de stapel met speel- en pauzekarten om te draaien en naast de stapel te leggen. Deze kaart – de startkaart – is de eerste kaart van de aflegstapel. Alle spelers mogen om de beurt een handkaart leggen op de aflegstapel. De speler links van de deler start.

De handkaart die een speler aflegt, moet qua foto OF symbool (juist/fout, vraagteken of geschenk) gelijk zijn aan de foto of het symbool op de bovenste kaart van de aflegstapel.

Als een speler geen kaart kan afleggen, neemt hij een kaart van de stapel met speel- en pauzekarten en gaat de beurt meteen naar de volgende speler.

Een speler kan beslissen om een speelbare kaart niet af te leggen en te passen. In dat geval ruilt hij zijn kaart in door de kaart onderaan de stapel met speel- en pauzekarten te leggen en een nieuwe kaart te nemen (de bovenste van de stapel met speel- en pauzekarten). De beurt gaat meteen naar de volgende speler.

Als de stapel met speel- en pauzekarten leeg is, worden de reeds afgelegde kaarten (op de bovenste kaart na) geschud. Deze kaarten doen vervolgens dienst als speel- en pauzekarten.

Startsituaties

- Is de startkaart een pauzekart met de vermelding 'Verander de spelrichting', dan gaat het spel in tegenwijzerzin en start de speler die rechts van de deler zit.*
* Als het spel met twee wordt gespeeld, start de deler.
- Is de startkaart een pauzekart met de vermelding 'De volgende speler neemt twee extra kaarten', dan neemt de speler die eerst aan de beurt is (die links van de deler zit) 2 kaarten van de stapel met speel- en pauzekarten en slaat hij een beurt over.*
* Als het spel met twee wordt gespeeld, neemt de speler die rechtover de deler zit twee extra kaarten.
- Is de startkaart geen pauze- maar een speelkaart, dan mag de boodschap (de juist/fout-stelling, de vraag of de instructie 'Neem een verrassingskaart') op de startkaart genegeerd worden en legt de speler meteen een handkaart af.

4. Pauze-, speel- en verrassingskaarten

Pauzekarten

Bij het afleggen van één van deze pauzekarten neemt de volgende speler twee kaarten van de stapel met speel- en pauzekarten en slaat hij zijn beurt over.



Bij het afleggen van één van deze pauzekarten wijzigt de spelrichting.



Speelkaarten

juist/fout Bij het afleggen van een speelkaart met juist/fout-symbool beantwoordt de speler de stelling op de kaart, die hij zojuist heeft afgelegd, met juist of fout.

? Bij het afleggen van een speelkaart met vraagteken-symbool vervolledigt de speler de zin op de kaart die hij zojuist heeft afgelegd.

🎁 Bij het afleggen van een speelkaart met geschenk-symbool neemt de speler een kaart van de stapel met verrassingskaarten.

Verrassingskaarten



De speler die de verrassingskaart neemt, gaat meteen met de kaart aan de slag:

1. Bij een kaart met een dilemma vertelt de speler welke van beide alternatieven, die op de kaart vermeld staan, zijn voorkeur krijgt.
2. Bij een kaart met de vermelding 'Ik heb (n)ooit - Ik droom ervan om ...' deelt de speler een persoonlijke ervaring die verband houdt met de foto(s) op de kaart. Zijn verhaal begint met 'Ik heb ooit', 'Ik heb nooit' of 'Ik droom ervan om'.
3. Bij een kaart met een opdracht voert de speler uit wat op de kaart vermeld staat.

Wanneer de verrassingskaart gespeeld is, wordt die onderaan de stapel met verrassingskaarten gelegd.

5. Bespreking na afloop van een rondje *WIE IS BOB*

Verspreid de kaarten die op de aflegstapel zijn afgelegd over de tafel. Vraag na waarom spelers de juist/fout-stelling met juist of fout beantwoord hebben. Bekijk vervolgens de afgelegde kaarten met vraagteken-symbool en vraag na hoe de spelers de zin die op de kaart vermeld staat, vervolledigd hebben en vraag door.