

SPE | → REGELS



Provincie
Antwerpen



Universiteit
Antwerpen





DOEL VAN HET SPEL

Het doel van “Samen Werkt?!” is om kennis te maken met de vijf bouwstenen van interprofessioneel samenwerken¹. Als speler krijg je in **twee fasen** inzicht in en tips over die vijf bouwstenen om te komen tot samenwerken.

In de **eerste fase** is het doel om de vijf bouwstenen vrij te spelen. Spelers ontwikkelen in deze fase kennis door opdrachten uit te voeren en tips te verzamelen.

In de **tweede fase** is het doel om de kennis over de vijf bouwstenen van interprofessioneel samenwerken te testen. Dit wordt gedaan door de verzamelde tips aan de juiste bouwsteen te koppelen.

SPELONDERDELEN

- 5 Spelborden (traject- en schema-zijde)
- 5 Bouwsteenstroken
- 1 Startstrook
- 7 Pionnen
- 1 Dobbelsteen
- 40 Tipkaarten
- 50 Opdrachtkaarten (10 kaarten per bouwsteen)
- 7 Spiekbriefjes

¹ Tsakitzidis, G., & Van Royen, P. (2022). *Leren interprofessioneel samenwerken in de gezondheidszorg* (5 ed.): Van In.

ONTWIKKEL JE KENNIS OVER INTERPROFESSIONEEL SAMENWERKEN

FASE 1

DOEL

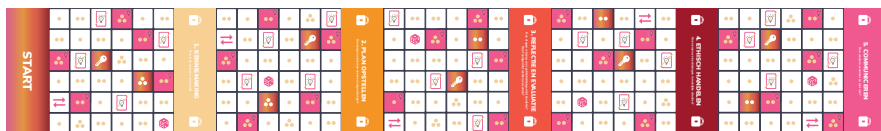
Spelers proberen als team zo snel mogelijk de spelborden te doorlopen. Tijdens dit traject verzamelen ze zoveel mogelijk tips over interprofessioneel samenwerken en maken ze kennis met de definities van de vijf bouwstenen.

OPSTELLING

Leg de **vijf spelborden** willekeurig met rasterzijde naar boven tegen elkaar zodat het traject één rechte lijn vormt. Leg de **Startstrook** aan het uiteinde van het eerste spelbord, in lijn met het traject.

Schuif tussen elk spelbord een *Bouwsteenstrook* in de juiste volgorde (van 1 tot 5) met **de gesloten kant naar boven**. 1

De opstelling zou er ongeveer zo moeten uitzien:



Elke speler kiest een **pion** en plaatst deze op de Startstrook. De overige pionnen gaan terug in de doos.

Sorteer de **Opdrachtkaarten** per bouwsteen in **5 stapels**, schud de stapels en plaats deze aan de zijkant van het spelbord.



Schud daarna alle **Tipkaarten** en leg ze met de tekst naar boven naast de Startstrook.

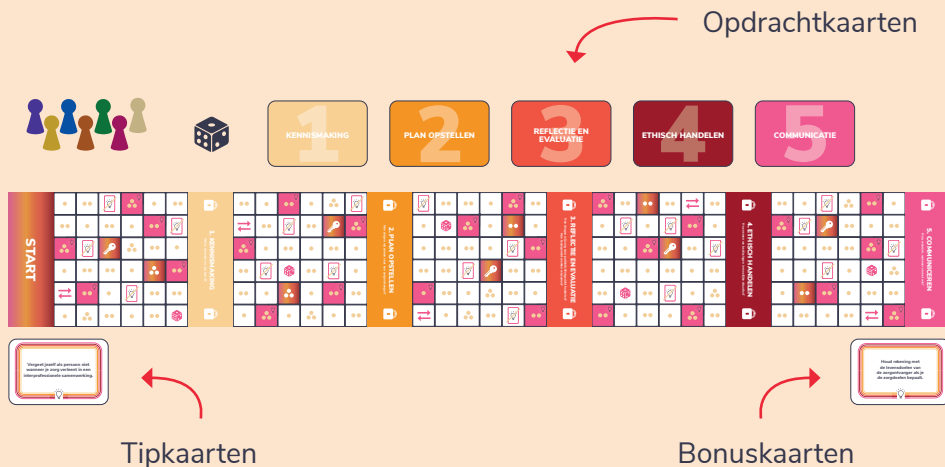
Neem op basis van het aantal spelers het juiste aantal kaarten (zie tabel) en leg deze op het einde van het traject (naast de Bouwsteenstrook van Communicatie), met de tekst naar boven. Vanaf nu noemen we deze kaarten de **Bonuskaarten**.

AANTAL BONUSKAARTEN

3 spelers	21
4 spelers	19
5 spelers	17
6 spelers	15
7 spelers	13



Je bent nu klaar om te beginnen spelen!



SPELVERLOOP

Het doel van het spel is om met zoveel mogelijk tips zo snel mogelijk aan de overkant van het traject te komen. Zodra één speler het einde van het traject bereikt, gaat het spel over naar fase 2. **Om in fase 2 een topscore te behalen, moeten de spelers zoveel mogelijk Tipkaarten verzamelen in fase 1.**

Voordat het spel begint, moeten er enkele rollen verdeeld worden:

- 1. Gespreksleider:** zorgt dat iedereen aan het woord komt en structureert het spelverloop.
- 2. Timekeeper:** zorgt ervoor dat de opdrachten niet uitlopen (max 3 minuten).

Iedere speler is afwisselend aan de beurt. We spelen vanaf dan in wijzerzin (speler links).

Een speelbeurt bestaat uit:

- 1. Dobbelen en verplaatsen**
- 2. Opdracht uitvoeren en kaart inzetten**

1. Dobbelen en verplaatsen

Je kan enkel naar een vakje verplaatsen indien je de actie uitvoert die op dat vakje staat. Een vakje heeft namelijk ofwel een verplaatsingskost (aantal ogen op een dobbelsteen), ofwel moet je een speciale actie uitvoeren.

Rol daarom eerst met de dobbelsteen om te weten te komen hoeveel ogen je in totaal kunt inzetten. Op sommige vakjes staan namelijk 1, 2 of 3 ogen die je moet betalen om op dat vakje te mogen staan. Je mag zoveel horizontaal of verticaal verplaatsen als je wilt (niet diagonaal), zolang je de bijhorende actie kunt uitvoeren.



Bijvoorbeeld: Je dobbelt een 5, hiermee kan je een vakje van twee ogen doorlopen en een vakje van drie ogen. Daarna zijn je 5 ogen opgebruikt en kan je enkel nog verplaatsen naar een aanliggend speciaal vakje zonder verplaatsingskost.

Belangrijk: Je kan jezelf enkel verplaatsen naar een vakje waar niemand op staat. Indien er een andere speler naast je staat, mag je ervoor kiezen om “over” deze of meerdere opeenvolgende speler(s) te springen. Je negeert daarbij het vakje waar de andere speler op staat volledig. Je kan natuurlijk enkel over een andere speler springen, indien je nog steeds de “kost” van het volgende vakje kunt “betalen”. Op deze manier kunnen jullie samenwerken om sneller aan de overkant te raken.

SPECIALE VAKJES



Als je op een **Opdrachtvakje** komt, **MOET** je meteen stoppen met verplaatsen en een opdracht uitvoeren (2. Opdracht uitvoeren en kaart inzetten). Je bent dus automatisch de rest van je ogen kwijt.



Sleutelvakje: Als je een opdracht uitvoert op een Sleutelvakje, dan mag je de aanliggende Bouwsteenstrook van dezelfde kleur wegnemen.

Als je op een ander speciaal vakje terechtkomt, mag je wel verdere stappen zetten indien je je kan verplaatsen. Voorbeelden hiervan zijn:



Tipvakje: Neem een Tipkaart. Je mag enkel de voorzijde (de tip) lezen. Bij het ontvangen van de Tipkaart, dient deze luidop voorgelezen te worden alvorens op zij te leggen.



Verwijdervakje: Als je je wilt verplaatsen naar of via een Verwijdervakje, moet je een Tipkaart verwijderen uit het spel.



Dobbelsteenvakje: Rol opnieuw met de dobbelsteen voor extra ogen om je verder te verplaatsen.



Verwisselvakje: Wissel je pion van plaats met de pion van een andere speler.



2. Opdracht uitvoeren en kaart inzetten

Als je op een Opdrachtvakje komt, moet je meteen stoppen met verplaatsen en een opdracht uitvoeren.

Neem een willekeurige **Opdrachtkaart** van één van de vijf stapels Opdrachtkaarten en voer deze individueel of in groep uit.



Indien je de opdracht correct hebt uitgevoerd of de vraag hebt beantwoord, mag je de Opdrachtkaart **zelf houden** of aan een **medespeler** geven. Vanaf dan dient die Opdrachtkaart als een permanent extra oog bij het verplaatsen.

Bijvoorbeeld: Als je 2 Opdrachtkaarten bij jou hebt liggen en je rolt een 5, dan mag je in totaal 7 ogen inzetten om je te verplaatsen.

Als je een opdracht uitvoert via het **Sleutelvakje**, mag je de aanliggende **Bouwsteenstrook** van dezelfde kleur wegnemen.

Bijvoorbeeld: Je mag Bouwsteenstrook “Kennismaking” wegnemen als je een “Kennismakingsopdracht” hebt uitgevoerd.

Zo kan je nu de spelborden naar elkaar toeschuiven en een pad vrijmaken naar het volgende spelbord. Je hebt namelijk zonet een obstakel overwonnen als team en je kan verdergaan met je traject. Lees de tekst op de Bouwsteenstrook steeds luidop voor.

EINDE VAN EEN RONDE

Tijdens de spelopstelling heb je enkele *Tipkaarten* op het einde van het traject moeten leggen, namelijk de **Bonuskaarten**. Deze *Bonuskaarten* verdien je wanneer je het traject volledig hebt doorlopen.

Maar die blijven natuurlijk niet eeuwig liggen. Op het einde van een ronde, waarbij elke speler zijn/haar beurt heeft gespeeld, moet je **verplicht 2 Bonuskaarten verwijderen** van het spel.

Deze *Bonuskaarten* kan je dus niet meer gebruiken voor fase 2. Wanneer je de laatste *Bonuskaart* hebt moeten verwijderen, stopt fase 1 meteen en begin je aan fase 2.

Tip: zoek dus de balans tussen grondig en snel samenwerken. Je kan veel tijd steken om tijdens je traject veel informatie te verzamelen, maar dan zal je op het einde bijna geen *Bonuskaarten* overhouden.

EINDE VAN FASE 1

Deze fase stopt vanaf het moment dat **één speler** het einde van het traject bereikt heeft of als de laatste *Bonuskaart* verwijderd wordt. Verwijder alle *Tip-* of *Bonuskaarten* op de trekstapels uit het spel door ze in de speldoos te leggen. Verzamel en tel daarna alle *Tip-* en *Bonuskaarten* die je als team op dat moment in je bezit hebt. Deze kaarten neem je mee naar fase 2.

TEST JE KENNIS OVER INTERPROFESSIONEEL SAMENWERKEN

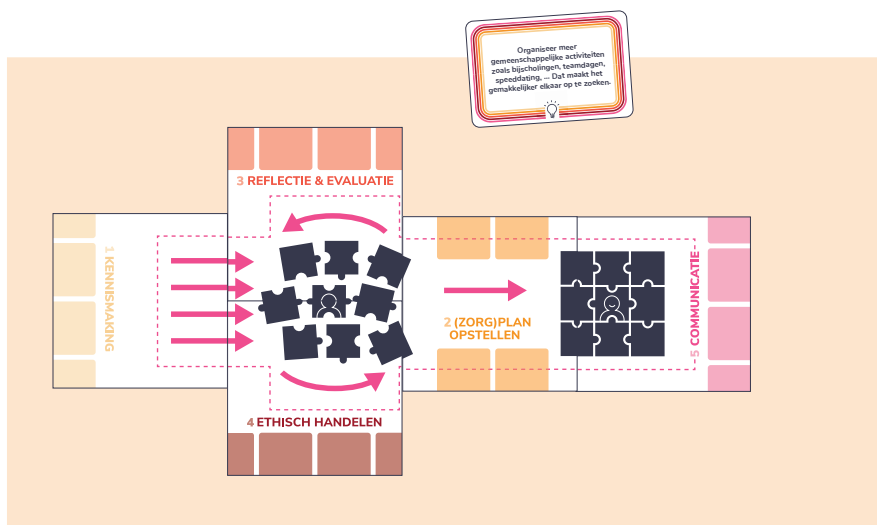
FASE 2

DOEL

In fase 2 test je je kennis over de vijf bouwstenen van interprofessioneel samenwerken. Als team moet je de verzamelde *Tipkaarten* bij de juiste **bouwstenen** op het bord plaatsen om punten te scoren. Het team wordt beoordeeld op zowel de **kwantitatieve** als **kwalitatieve score** (zie *puntentelling*).

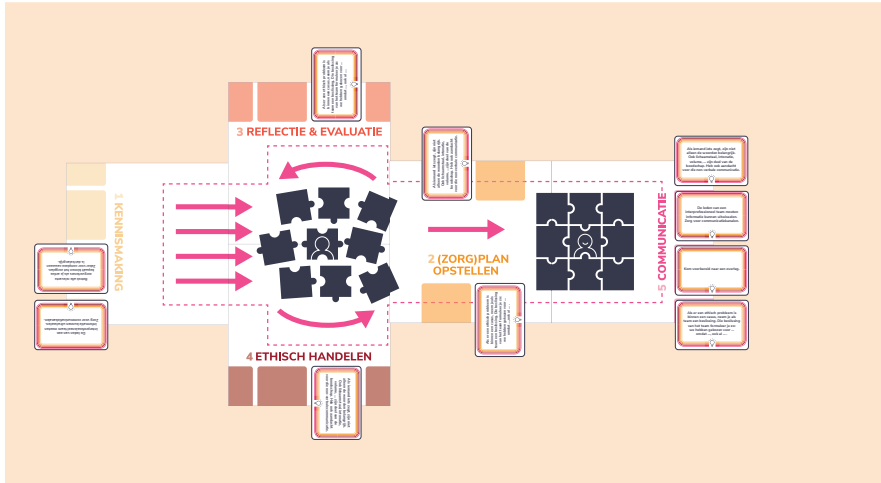
OPSTELLING

Draai alle **spelborden** om zodat je op elk spelbord een deel van een schema ziet. Leg de spelborden op de juiste plaats. Neem alle **Tipkaarten** die je als team verzameld hebt in fase 1 en verdeel ze over alle teamleden. De kaarten die je uit het spel moest verwijderen mag je **NIET** gebruiken. Leg deze in de doos, samen met de rest van het spelmateriaal (pionen, dobbelsteen en *Opdrachtkaarten*).



SPELVERLOOP

Probeer als team om alle *Tipkaarten* op de juiste bouwsteen te leggen. Dit doe je door **ENKEL** de voorzijde te bekijken en de tip voor te lezen. Beslis daarna individueel of als team bij welke bouwsteen elke *Tipkaart* komt te liggen. Per bouwsteen zijn er **4 plaatsen** om een kaart te leggen, denk goed na over hoe je de *Tipkaarten* gaat verdelen.



Let op: een *Tipkaart* kan gelinkt zijn met meerdere bouwstenen. Dat zorgt ervoor dat een *Tipkaart* bij meerdere bouwstenen correct zou liggen.

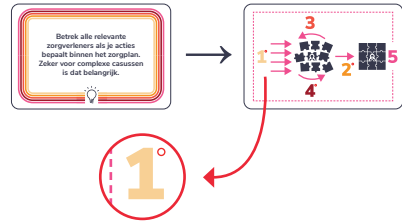
De kans bestaat dat je meer dan 20 *Tipkaarten* hebt verzameld en dat je daardoor niet elke kaart op het schema kunt leggen. Geen probleem, want dat heeft geen effect op je punten. Gebruik dan voornamelijk de *Tipkaarten* waarvan je zeker bent dat ze punten zullen opleveren.

Beslis als team wanneer je **klaar** bent met deze opdracht en je over kunt gaan tot de **puntentelling**.

PUNTELLING

Wanneer je als team beslist hebt om het spel te stoppen, kan je de antwoorden **nakijken**.

Dit doe je door alle **Tipkaarten om te draaien** en na te kijken of het **antwoord juist** is (aangegeven met een rode cirkel).



Zoals eerder aangegeven, wordt er zowel een kwalitatieve als een kwantitatieve score gegeven. Hieronder staat hoe je die gemakkelijk kunt berekenen:

- **Het aantal verzamelde Tipkaarten in fase 1.**
Het aantal op het totaal aantal gelegde Tipkaarten.
- **Het aantal correct geplaatste Tipkaarten in fase 2.**
Het aantal correcte antwoorden op het totaal aantal gelegde Tipkaarten.

Voorbeeld 1: Je team heeft 25 kaarten verzameld in Fase 1, waarvan jullie er 20 op het bord hebben gelegd. Hiervan waren er 15 juist.

- Kwalitatieve score = 15 op 20
- Kwantitatieve score = 25 op 20 = 20 op 20 (maximum)
- Totaal score = $20/20 + 15/20 = 35$ op 40 = 88%

Voorbeeld 2: Je team heeft slechts 18 kaarten verzameld in Fase 1 en hebben deze 18 kaarten op het bord gelegd. Hiervan waren er 15 juist.

- Kwalitatieve score = 15 op 18
- Kwantitatieve score = 18 op 20
- Totaal score = $18/20 + 15/18 = 33$ op 38 = 87%

Het spel werd binnen het project 'Samen Werkt?!'
ontwikkeld door:

- Universiteit Antwerpen:
Giannoula Tsakitzidis en Julie Daes
- Gouverneur Kinsbergencentrum, Provincie Antwerpen:
Kim Clincke.
- Pilipili Games

Meer info? GKC@provincienatwerpen.be

*Het spelconcept is gebaseerd op de inhoud van het boek
'Leren interprofessioneel samenwerken in gezondheids- en
welzijnszorg' geschreven door Giannoula Tsakitzidis en
Paul Van Royen (2022, 5 ed, Uitgeverij Van In).*



**Provincie
Antwerpen**



**Universiteit
Antwerpen**



© 2024. Alle rechten voorbehouden.