

Departement Gezondheidszorg en Chemie

Bachelor in de ergotherapie



Mag ik ook meespelen

Aangepaste gezelschapsspelen voor matig
dementerende ouderen

CAMPUS

Geel



Inge Meybosch

Academiejaar 2007-2008

VOORWOORD

Via deze weg wil ik een aantal mensen bedanken die mij geholpen hebben bij het tot stand brengen van dit eindwerk.

Allereerst wil ik een dankwoord richten aan mijn eindwerkbegeleidster Greet Jansen, zij is mij tijdens het hele proces blijven steunen. Ik kon altijd bij haar terecht als ik vragen of bedenkingen had. Ze gaf mij hier dan ook goede raad in.

Ik wil eveneens een dankwoord richten aan Tina Princen, ergotherapeute in rustoord 'De Bleuk' en mijn externe begeleidster. Zij hielp mij met de uitwerking van mijn eindwerk en gaf mij hieromtrent goede tips. Ik waardeer het ook enorm dat ze mijn eindwerk verder wou begeleiden na haar terugkeer in het werkveld. De eerste weken heeft namelijk Lieve Schoemans mijn eindwerk begeleid. Haar wil ik ook uitvoerig bedanken voor de goede begeleiding die zij mij heeft gegeven.

Natuurlijk wil ik ook de bewoners van rusthuis 'De Bleuk' bedanken, zonder hen zou ik dit eindwerk niet hebben kunnen realiseren. Zij hebben er mee voor gezorgd dat de praktische uitwerking mogelijk werd.

Verder wil ik ook mijn moeder Monique Raymaekers, mijn vriend Valentin Vandermeulen en diens moeder Juliette Vanherle bedanken. Zij hebben mij namelijk geholpen met het realiseren van de aangepaste gezelschapsspelen.

Ook wil ik Dirk Vankerschaver bedanken voor het nalezen en aanpassen van mijn eindwerk en Melissa Vanherle voor het helpen met het vertalen van mijn artikel.

Ten slotte wil ik mijn familie en vrienden bedanken voor de steun die ik van hen heb gekregen dit jaar. Zij gaven me de moed om mijn eindwerk tot een goed eind te brengen.

Inge Meybosch

ARTIKEL

Het aanpassen van gezelschapsspelen aan de noden en behoeften van matig dementerende ouderen.

Matig dementerende ouderen hebben recht op een aangepaste vorm van gezelschapsspelen zodat ook zij kunnen meespelen. Het is belangrijk dat zij ook kunnen deelnemen aan groepsactiviteiten zodat ze niet buitengesloten worden tijdens deze activiteiten. Daarom kies ik ervoor om met deze doelgroep te werken. De bewoners in deze fase van dementie hebben namelijk veel moeite om deel te nemen aan grote groepsactiviteiten binnen de ergotherapie. Dit kan verschillende redenen hebben. Zo kan het zijn dat er een te grote groep van deelnemers is of dat er geen begrip is van de activiteit die wordt aangeboden. Ik wil dan ook activiteiten op maat aanbieden zodat deze groep van ouderen wel kunnen deelnemen aan groepsactiviteiten.

De onderzoeksvraag die hierbij gesteld wordt is de volgende: 'Welke zijn de criteria voor een kwaliteitsvol gezelschapsspel dat doelgericht kan worden toegepast bij matig dementerende ouderen'. Op deze manier wil ik te weten komen waaraan een gezelschapsspel moet voldoen om tegemoet te komen aan de noden en behoeften van deze doelgroep.

Selectie van de deelnemers

Tijdens het project werd er een groep van zes deelnemers geselecteerd. Het aantal zes heeft een praktische reden, de meeste spelen kan men namelijk met zes spelers spelen. Bij een hoger aantal spelers, is het moeilijker om iedereen nog een goede begeleiding te kunnen geven. Deze groep van deelnemers is niet steeds standvastig. Er zijn nog een aantal andere bewoners die, qua beleving en denkvermogen, kunnen aansluiten bij het gekozen groepje.

Kwaliteitsvolle gezelschapsspelen

In de literatuur staat te lezen dat er een aantal criteria zijn opgesteld om een kwaliteitsvol bestaand gezelschapsspel te ontwikkelen. Er wordt hier verduidelijkt waaraan een gezelschapsspel moet voldoen. Ook zijn er enkele bronnen die al een paar aanpassingen aan gezelschapsspelen weergeven. Deze aanpassingen zijn zeker de moeite om rekening mee te houden. Door het verdere verdiepen in het proces kunnen er nog aanpassingen geformuleerd worden ter verbetering van de spelen.

Praktijkstudie.

Om tot een gestructureerd stappenplan te komen, werd er gebruik gemaakt van de PDCA cirkel. Zodoende was elke stap zeer goed overwogen en werd alles systematisch aangepast. De spelen die in dit eindwerk werden behandeld zijn de volgende: 'Ganzenbord' en 'Lotto'.

Er werd eerst een behoeftepeiling afgenomen van de bewoners om zo een beter zicht te krijgen op de bewoners zelf. Verder werd er een analyse gemaakt van de bestaande gezelschapsspelen zodat er verduidelijking ontstond betreffende de doelstellingen en strategieën van de beide spelen. Tijdens het spelen van de gewone gezelschapsspelen werd er een analyse gemaakt van de huidige problemen die de bewoners ondervonden tijdens het spelen. Deze bevindingen werden genoteerd in een persoonlijk observatiedossier van iedere deelnemende bewoner. Met deze resultaten kon rekening gehouden worden bij het aanpassen van de spelen.

De twee gezelschapsspelen werden dan aangepast naar de noden en behoeften van de ouderen. Deze werden uitgeprobeerd bij de bewoners om na te gaan of het spel beter speelbaar was. Tijdens het spelen werd er weer geobserveerd via een observatiedossier zodat er eventuele moeilijkheden aan het licht konden komen. Er kon nagegaan worden of de doelen al dan niet bereikt werden nu de spelen waren aangepast. Indien dit niet het geval was konden er verdere aanpassingen gebeuren aan de spelen. Na deze aanpassingen werd het spel opnieuw gespeeld en geëvalueerd.



Aangepast ganzenbord



Aangepast Lotto spel

Resultaten praktijkstudie

Het resultaat van dit proces was een lijst met een aantal criteria waaraan gezelschapsspelen moeten voldoen indien men deze wil aanbieden bij matig dementerende ouderen. Deze criteria gelden voor de bepaalde deelnemers die betrokken waren bij dit project. Hieronder volgt de lijst van criteria:

De spelrichting moet aangeduid worden.

Het is belangrijk dat de richting van het spel aangegeven wordt aan de hand van pijlen of andere signalisatie. Matig dementerende ouderen kunnen het namelijk moeilijk hebben met het onthouden van de spelrichting.

- Het spel moet in grootte aangepast worden.

Het gezelschapsspel moet bestaan uit een duidelijk zichtbaar spelbord. Er zijn namelijk ouderen die niet meer zo een goed zicht hebben, voor hen is het gemakkelijker als het spelbord groter is dit verduidelijkt de zichtbaarheid. Ook het spelmateriaal kan vergroot worden zodat het makkelijker te manipuleren is voor de deelnemers.

- Er moet een duidelijk onderscheid zijn tussen figuur – achtergrond.

Er moet op gelet worden dat de figuren die gebruikt worden op het spelbord en op de spelmaterialen duidelijk afgebakend zijn. De figuren die relevant zijn voor het spelen van het spel moeten in het oog springen. Zo kan er bijvoorbeeld ook gewerkt worden met kleuren om de speelvakjes aan te duiden, dit in plaats van cijfers. Ook kunnen er herkenbare afbeeldingen gebruikt worden.

- Het spelbord moet manipuleerbaar zijn.
 Vaak moet het spel verschoven worden naar de volgende deelnemer omdat deze anders niet aan het spelbord kan. Ook kan het zijn dat het spelbord een beetje moet gekanteld worden zodat de deelnemer beter aan het spelbord kan. Er kan dus op gelet worden dat de speelvakjes verdiept worden zodat de pionnen vast staan in het spelbord. Op deze manier blijven de pionnen staan indien het spelbord verplaatst moet worden.
- De spelregels mogen niet te ingewikkeld zijn
 Als er te veel spelregels tegelijk van toepassing zijn dan kan het zijn dat de deelnemer verward geraakt. Dit omdat hij teveel ineens moet onthouden. Het kan dus dat er enkele deelopdrachten worden weggelaten of worden vervangen door eenvoudigere.

De aanpassingen aan de gezelschapsspelen werden doorgevoerd zodat de spelen kwaliteitsvol zouden zijn en voldoen aan de criteria en eisen van bestaande gezelschapsspelen. Het was dan ook de moeite waard om spelen aan te passen aan de noden en behoeften van matig dementerende ouderen. De bewoners konden effectief deelnemen aan de spelen wat anders niet altijd het geval was. Ze genoten ook van de gezelschapsspelen, hun mogelijkheden werden namelijk aangesproken.

Dit proces heeft zijn vruchten afgeworpen, de deelnemers konden namelijk actief deelnemen aan de gezelschapsspelen. Het aanpassen ervan is dus zeker de moeite waard geweest.

Literatuurlijst:

Boek:

- Bloemendal, G. (1999). *Speelt u mee? Gezelschapsspelen met dementerende ouderen*. Baarn: Intro.

Internet:

- Van Conckelberge, J. (2004). *Eisen om een goed spel te ontwikkelen*. Gevonden op 21 september 2007 op het Internet: <http://users.khbo.be/spelarch/documentatie/ontwerptips.html>
- The art of management. (2006). *Wat is een PDCA of Deming-cirkel?* Gevonden op 13 november 2007 op het Internet: http://123management.nl/0/020_structuur/a212_structuur_05_processtructuur_pdca.html

Artikel

Das anpassen von Gesellschaftsspielen an den Nöten und Bedürfnissen für ältere mit langsam fortschreitender Demenz

Ältere mit langsam fortschreitender Demenz haben das Recht auf eine angepasste Form von Gesellschaftsspielen so dass sie auch mitspielen können. Es ist wichtig das Sie auch an Gruppenaktivitäten mitmachen können so dass sie sich nicht ausgestoßen werden! Darum habe ich mich entschieden mit dieser Zielgruppe zu arbeiten.

Die Bewohner in dieser Phase der Demenz haben nämlich viel Schwierigkeiten um an große Aktivitäten innerhalb der Ergotherapie teilzunehmen. Dies kann verschiedene Gründe haben.

So kann es sein das es eine zu große Anzahl Personen in einer Gruppe gibt oder die gestellten Aktivitäten werden schwer erfasst. So will ich eine Aktivität anbieten die passend für diese Zielgruppe ist.

Die Forschungsfrage die hiermit gestellt wird ist die folgende: „Welch ist das Kriterium für ein qualitativ hochwertiges Gesellschaftsspiel das gezielt bei älteren mit langsam fortschreitender Demenz eingesetzt werden kann?“ Auf diese Weise will ich herausfinden welche Voraussetzungen ein Gesellschaftsspiel haben muss um den Nöten und Bedürfnissen dieser Zielgruppe entgegen zu kommen.

Die Auswahl der Teilnehmer

Während dem Projekt wurde eine Gruppe von sechs Teilnehmer ausgewählt. Die Zahl sechs hat einen praktischen Hintergrund, die meisten Spiele kann man nämlich zu sechs spielen. Bei einer höheren Anzahl von Spielern ist es schwieriger jedem eine gute Betreuung zu ermöglichen. Diese Gruppe ist auch nicht immer gleich. Es gibt noch eine Anzahl anderer Bewohner die, durch Erfahrungen und Denkvermögen bei der gewählten Gruppen Anschluss finden können.

Qualitativ hochwertige Gesellschaftsspiele

In der Literatur steht zu lesen das eine Anzahl Kriterien aufgestellt sind um ein qualitativ hochwertiges Gesellschaftsspiel zu entwickeln. Es wird verdeutlicht woran ein Gesellschaftsspiel gerecht werden muss. Es gibt auch Quellen die ein paar Anpassungen an Gesellschaftsspiele wiedergeben. Die Anpassungen sind es sicher wert zur Kenntnis genommen zu werden. Durch das vertiefen in dem Verfahren können noch Anpassungen zur Verbesserung der Spiele gemacht werden.

Ausübungsstudie

Um einen strukturierenden Stufenplan zu bekommen wurde Gebrauch des PDCA Kreises gemacht. Dementsprechend war jeder Schritt gut überlegt und wurde alles systematisch angepasst. Die Spiele die in dieser Endarbeit bearbeiten wurden sind ‚Ganzenbord‘ und ‚Lotto‘.

Es wurde ein Umfrage zu den Bedürfnissen der Bewohner gemacht um eine bessere Einsicht über die Bewohner zu bekommen. Weiterhin wurde eine Analyse der bestehenden Gesellschaftsspiele gemacht sodass eine Verdeutlichung der Ziele und Strategien von beiden Spielen entsteht. Während dem Spiel wurde eine Analyse der derzeitigen Problemen, die die Bewohner während des Spiels empfanden, hergestellt.

Diese Erkenntnis wurde in die Beobachtungsakte von jedem teilnehmenden Bewohner notiert. Mit diesen Resultaten konnte Würden zur Kenntnis genommen um die Spiele anzupassen.

Die zwei Gesellschaftsspiele wurden dann den Nöten und Bedürfnissen der Älteren angepasst. Diese wurden getestet bei den Bewohnern um zu überprüfen ob das Spiel einfacher zu spielen war. Während dem spielen wurde wieder beobachtet mit der Beobachtungsakte sodass eventuelle Schwierigkeiten erkannt werden konnten. Es konnte geprüft werden ob die Ziele, obwohl noch nicht erreicht, den Spielen angepasst wurden. Wenn dies nicht der Fall war konnten weitere Anpassungen an dem Spiel folgen. Nach diesen Anpassungen wurde das Spiel erneut gespielt und bewertet.



→ angepasstes Ganzesbrett



→ angepasstes Lotto Spiel

Resultate der Ausübungsstudie

Das Resultat von diesem Verfahren war eine Liste mit einer Anzahl Kriterien woran Gesellschaftsspiele gerecht werden müssen indem man diese bei älteren mit langsam fortschreitender Demenz anbietet. Diese Kriterien gelten für die bestimmten Teilnehmer die an diesem Projekt beteiligt waren.

Hier folgt eine Liste der Kriterien:

- Die Spielrichtung muss verdeutlicht werden.
Es ist wichtig das die Spielrichtung angedeutet/angegeben wird an hand von Pfeile oder andere Signale. Ältere mit langsam fortschreitender Demenz können nämlich Schwierigkeiten beim behalten der Spielrichtung haben.
- Das Spiel muss in der Größe angepasst werden.
Das Gesellschaftsspiel muss aus einer gut erkennbaren Spielfläche bestehen. Es gibt Ältere die ein eingeschränktes Sehvermögen haben, für diese ist es einfacher wenn die Spielfläche vergrößert ist. Auch das Spielmaterial kann vergrößert werden sodass es einfacher zu manipulieren ist für die Teilnehmer.

- Es muss einen deutlichen Unterschied zwischen Figur und Hintergrund geben. Es muss drauf geachtet werden das die Figuren die während des Spiels benutzt werden auf der Spielfläche deutlich erkennbar sind. Die Figuren die für das Spiel wichtig sind, müssen auffallen. So kann zum Beispiel auch mit Farben gearbeitet werden um die Spielfächer anzudeuten anstatt Zahlen. Es können auch Bilder benutzt werden.
- Das Spielbrett muss manipulierbar sein
Oft muss das Spielbrett verschoben werden, zum Beispiel zum nächsten Teilnehmer, weil der sonst nicht an das Brett rankommt. Auch kann es vorkommen das das Spielbrett angehoben werden muss sodass der Teilnehmer besser dran kommt. Es muss also drauf geachtet werden das die Spielfläche ein bisschen vertieft ist, sodass die Figuren auf dem Brett stehen bleiben. Auf diese Weise bleiben die Figuren stehen indem das Spielbrett bewegt wird.
- Die Spielregeln dürfen nicht zu kompliziert sein.
Wenn zuviel Spielregeln auf einmal gelten kann es sein das die Teilnehmer verwirrt wird. Dies weil er zuviel auf einmal behalten muss. Es kann also sein das manche Regeln fallen gelassen werden oder vereinfacht werden.

Die Anpassungen an den Gesellschaftsspielen wurden durchgeführt sodass die Spiele qualitativ sind und den Kriterien und Ansprüchen von bestehenden Gesellschaftsspiele gerecht werden. Es war auch die Mühe wert um Gesellschaftsspiele anzupassen an den Nöten und Bedürfnissen Älterer mit langsam fortschreitender Demenz. Die Bewohner konnten effektiv an den Spielen teilnehmen, was sonst nicht immer der Fall war. Sie genossen die Gesellschaftsspiele auch, ihre Möglichkeiten wurden nämlich angesprochen.

Literaturliste:

Buch:

- Bloemendal, G. (1999). *Speelt u mee? Gezelschapsspelen met dementerende ouderen*. Baarn: Intro.

Internet:

- Van Conckelberge, J. (2004). *Eisen om een goed spel te ontwikkelen*. Gevonden op 21 september 2007 op het Internet: <http://users.khbo.be/spelarch/documentatie/ontwerptips.html>
- The art of management. (2006). *Wat is een PDCA of Deming-cirkel?* Gevonden op 13 november 2007 op het Internet: http://123management.nl/0/020_structuur/a212_structuur_05_processtructuur_pdca.html

INHOUDSOPGAVE

VOORWOORD	2
ARTIKEL	3
ARTIKEL	6
INHOUDSOPGAVE.....	9
1. INLEIDING	11
2. BRONNENONDERZOEK.....	12
2.1. Methodes.....	12
2.2. Best Practice	14
3. HET GEZELSCHAPSSPEL.....	15
3.1. Inleiding.....	15
3.2. Het gezelschapsspel bij dementerende ouderen.....	15
3.3. Bespreking gezelschapsspelen	16
3.3.1. Inleiding	16
3.3.2. Definitie.....	16
3.3.3. Criteria van een goed bestaand spel	16
3.3.3.1. Deelnemerseisen.....	17
3.3.3.2. Eisen aan het spel zelf	17
3.3.3.3. Materiaaleisen	18
3.3.3.4. De spelregels.....	18
3.3.4. Criteria van een gezelschapsspel bij dementerende ouderen.....	19
3.3.4.1. Eisen aan het spel zelf	19
3.3.4.2. De omgeving	20
3.3.4.3. De spelregels.....	20
3.3.5. Doelstellingen.....	21
3.3.6. Besluit.....	22
4. PDCA MODEL: STRUCTUUR VAN MIJN ACTIEPLAN	23
4.1. Inleiding.....	23
4.2. Beschrijving PDCA model	23
4.3. Gebruik PDCA cirkel	24
4.4. Besluit.....	25
5. TOEPASSING OP DE STAGEPLAATS.....	26
5.1. Inleiding.....	26
5.2. Analyse van bestaande gezelschapsspelen.....	26
5.2.1. Ganzenbord	26
5.2.1.1. Het spel zelf: doel - strategie - spelregels	26
5.2.1.2. Doelstellingen	28
5.2.2. Lotto	29
5.2.2.1. Het spel zelf: doel - strategie - spelregels	29
5.2.2.2. Doelstellingen.....	30
5.2.3. Besluit.....	31
5.3. Doelpubliek	31
5.4. PDCA toegepast op mijn project: PLAN-DO-CHECK-ACT.....	32
5.4.1. Inleiding	32

5.4.2. De verschillende stappen	32
5.4.2.1. PLAN	32
5.4.2.2. DO	32
5.4.2.3. CHECK	33
5.4.2.4. ACT	33
5.4.3. Besluit	33
6. UITWERKING PDCA CIRKEL.....	34
6.1. Inleiding.....	34
6.2. Plan	34
6.3. Do	34
6.3.1. Inleiding	34
6.3.2. Behoeftetepeiling.....	34
6.3.3. Analyse van de bestaande gezelschapsspelen	36
6.3.3.1. Algemeen.....	36
6.3.3.2. Analyse van de moeilijkheden bij de twee specifieke spelen.....	36
6.3.4. Aanpassing van de spelen	40
6.3.4.1. Ganzenbord.....	40
6.3.4.2. Lotto spel.....	41
6.3.5 Besluit	42
6.4. Check/Act	42
6.4.1. Inleiding	42
6.4.2. Observaties na aanpassing.....	42
6.4.2.1. Ganzenbord.....	42
6.4.2.2. Lotto spel.....	44
6.5. Conclusies	49
6.5.1. Ganzenbord	49
6.5.1.1. Aanpassingen	49
6.5.1.2. Uitwerking.....	50
6.5.2. Lotto spel.....	51
6.5.2.1. Aanpassingen	51
6.5.2.2. Uitwerking.....	51
7. NAMETING.....	53
7.1. Inleiding.....	53
7.2. Resultaten na de aanpassingen	53
8. ALGEMEEN BESLUIT	56
BIJLAGEN	58
A. Behoeftenpeiling	58
B. Observatiedossier	60
LITERATUURLIJST	61

1. INLEIDING

Het spelen van gezelschapsspelen is, althans voor mij, een boeiend gegeven. Het is een manier om gezellig samen te zijn met vrienden en familie. Ik heb deze spelen gekozen als onderwerp voor mijn eindwerk. Ik wil deze spelen aanpassen aan de noden en behoeften van matig dementerende ouderen, omdat deze doelgroep me erg aanspreekt en omdat ik tijdens mijn stages heb gemerkt dat ouderen met een matige dementie niet meer zo gemakkelijk aan gewone gezelschapsspelen kunnen deelnemen.

Ik heb mijn eindwerkproject uitgewerkt in residentie "De Bleuk" te Herk-de-Stad. "De Bleuk" is een rusthuis voor valide en zorgbehoevende ouderen dat een open en gastvrije thuis aanbiedt aan zijn bewoners.

De bedoeling van mijn project is om uit te zoeken wat de meerwaarde kan zijn van aangepaste gezelschapsspelen voor matig dementerende ouderen. De onderzoeksvraag die ik behandel is de volgende: Welke zijn de criteria voor een kwaliteitsvol gezelschapsspel dat doelgericht kan worden toegepast bij matig dementerende ouderen?

Het wordt dan ook een heel praktisch eindwerk. Om tot een kwaliteitsvol antwoord te komen op deze onderzoeksvraag werk ik met de PDCA cirkel.

Mijn plan van aanpak kan ik als volgt voorstellen: Ik peil eerst naar de behoefte van de bewoners betreffende het spelen van gezelschapsspelen. Op deze manier kan ik kennis met hen maken.

Vervolgens wordt er een analyse uitgevoerd om te weten te komen aan welke criteria een bestaand gezelschapsspel moet voldoen en in het bijzonder waaraan een gezelschapsspel moet voldoen voor matig dementerende ouderen. Daarnaast ga ik op zoek naar de doelen van gezelschapsspelen.

Een volgende stap is dan dat er enkele reeds bestaande gezelschapsspelen worden gespeeld met een samengestelde groep van bewoners. Van deze spelen wordt een observatiedossier bijgehouden. Via dit dossier kan er gekeken worden welke aspecten van de spelen moeilijker verlopen. Zodoende kan er een analyse gemaakt worden van de huidige problemen die de bewoners ondervinden tijdens het spelen.

Naarmate de knelpunten kenbaar zijn, kan ik een gezelschapsspel aanpassen. Op deze manier wordt er een bruikbaar gezelschapsspel ontworpen voor dementerende ouderen. Voor het aanpassen van de spelen richt ik mij op twee bestaande spelen, namelijk 'Ganzenbord' en 'Lotto'.

De aangepaste spelen introduceer ik bij de bewoners om zo te bekijken of de aanpassingen tot betere spelresultaten leiden. Tijdens het spel wordt er geobserveerd of het spel voldoet aan de noden en behoeften van dementerende ouderen. Deze bevindingen worden in het observatiedossier bijgehouden. Er kan dan geëvalueerd worden welke handelingen er nog moeilijk verlopen en bijgestuurd dienen te worden om de kwaliteit van het spel te verhogen.

De aanpassingen die ik heb uitgevoerd worden dan mijn criteria voor een kwaliteitsvol gezelschapsspel bij matig dementerende ouderen.

2. BRONNENONDERZOEK

2.1. Methodes

Om tot een onderbouwd eindwerk te komen voer ik eerst een grondig literatuuronderzoek uit. Aan de hand van de bevindingen van dit literatuuronderzoek kan ik mijn eindwerk kwaliteitsvol opbouwen.

De onderzoeksvraag die ik behandel is de volgende:

‘Welke zijn de criteria voor een kwaliteitsvol gezelschapsspel dat doelgericht kan worden toegepast bij matig dementerende ouderen?’

Om het literatuuronderzoek te voeren spits ik mij toe op verschillende onderdelen van de onderzoeksvraag. Zo ben ik op zoek gegaan naar informatie rond criteria van gezelschapsspelen en naar een model om handelingen grondig uiteen te zetten. Op deze manier kan ik de aanpassingen aan de gezelschapsspelen op een gestructureerde manier uitwerken.

- Informatie rond criteria van gezelschapsspelen

Ik wil meer te weten komen over de bestaande criteria in verband met kwaliteitsvolle gezelschapsspelen, hierop kan ik namelijk verder bouwen bij het aanpassen. Ook ga ik op zoek naar informatie van de twee gezelschapsspelen die ik aanpas. Ik moet namelijk eerst een duidelijk beeld krijgen van deze gezelschapsspelen zoals ze nu bestaan, dan pas kan ik ze aanpassen naar de doelgroep.

Enkele zoektermen die ik hiervoor gebruikt heb zijn de volgende:

- Criteria gezelschapsspelen
- Eisen gezelschapsspelen
- Gezelschapsspelen bejaarden
- Recensies bordspelen
- Verwijzingen ganzenbord
- Database spellen
- Gezelschapsspelen
- Ganzenbord
- Lotto

Ik ben dan bij de volgende bruikbare bronnen uitgekomen:

- <http://users.khbo.be/spelarch/documentatie/Oppashulp.html>
Ik vind dit een zeer interessante site omdat erin uitgelegd wordt waar je op moet letten bij een gezelschapsspel om het speelbaar te maken voor ouderen.
- <http://users.khbo.be/spelarch/documentatie/ontwerptips.html>
Op deze site staat veel informatie betreffende de kenmerken van een kwaliteitsvol gezelschapsspel. Er wordt hier ook uitgelegd waaraan een spel moet voldoen om speelbaar te zijn.
- <http://www.anderspel.nl/ganzenbord.html>
- <http://www.anderspel.nl/lotto.html>
Op deze sites heb ik kunnen onderzoeken hoe de twee gezelschapsspelen die ik ga aanpassen zijn opgebouwd en hoe deze gespeeld worden. De spellen worden hier namelijk nauwkeurig uiteengezet.

- <http://www.speldatabase.be/>
Ook op deze site kan ik ontdekken hoe de twee gezelschapsspelen die ik ga aanpassen juist in elkaar zitten. De site is een aanvulling van de uiteenzettingen van gezelschapsspelen die ik ga aanpassen.
- Daems, J. (2004-2005). *Ontwikkelingsproblematiek: klinische kenmerken*. Onuitgegeven cursus voor het eerste jaar van de opleiding Ergotherapie, Katholieke Hogeschool Kempen, Departement Gezondheidszorg en Chemie Geel.
In deze cursus vind ik de verschillende aspecten van een spel.
Hieruit maak ik een selectie.
- Bloemendal, G. (1999). *Speelt u mee? Gezelschapsspelen met dementerende ouderen*. Baarn: Intro.
In dit boek staat heel veel informatie in verband gezelschapsspelen bij dementerende ouderen. In dit boek wordt er namelijk beschreven waar er moet op gelet worden bij het aanpassen van spelen, rekening houdend met de behoeften van een dementerende oudere.

- Informatie rond een model om handelingen uiteen te zetten

Via mijn stagebegeleidster ben ik een bruikbaar model te weten gekomen, namelijk de PDCA cirkel. Ik heb mij dan ook verdiept in dit model en heb besloten om dit te gebruiken als leidraad van mijn eindwerk. Dit omdat het model een verbetertraject teweegbrengt. Om deze cirkel grondig te onderzoeken ben ik verschillende bronnen gaan raadplegen.

De zoektermen die ik hiervoor gebruikt heb zijn de volgende:

- PDCA
- PDCA cirkel
- Demingcirkel

Ik ben dan bij de volgende bruikbare bronnen uitgekomen:

- <http://www.dartmouth.edu/~ogehome/CQI/PDCA.html>
Deze site is vooral interessant omdat iedere stap van de PDCA cirkel wordt uitgelegd. Op deze manier weet men ook wat elke stap inhoudt.
- http://123management.nl/0/020_structuur/a212_structuur_05_processtructuur_pdca.html
Op deze site staat de PDCA cirkel ook afgebeeld in zijn meest uitgebreide vorm. Door deze te bestuderen kan er ook beter begrepen worden hoe de verschillende stappen tot uiting komen.
- http://www.gea.nl/PDFartikelen/GEA%20jaaruitgave%202004/Voortdurend_verbeteren_om_continuiteit_te_waarborgen_-_Wouter_van_As_-_jaaruitgave_2004.pdf
Ik vond dit een interessante site om ook even te vermelden omdat ik hier ook informatie heb kunnen uit halen. Door de verschillende stappen te lezen wordt het namelijk voor mij duidelijker hoe je een PDCA cirkel kan opstellen.
- <http://www.slo.nl/themas/00062/Map1/Map2/Map2/>
Door middel van deze verschillende bronnen te raadplegen kan ik mij een totaalbeeld van dit model vormen.

2.2. Best Practice

Ik ben op bezoek gegaan bij de Stedelijke speltheek 'De Speelkaart' te Sint-Lambrechts-Herk. Dit had als doel dat ik eens kon kennismaken met de verschillende spelen die er zoal aangeboden worden. Verder kon ik hier ook ideeën opdoen naar aanpassingen van gezelschapsspelen toe.

Het speelgoed dat zich in de speltheek bevindt is ingedeeld volgens drie ontwikkelingsdomeinen. Deze domeinen worden aangeduid met een bepaalde kleur om alles overzichtelijk te maken. Elk domein is op zijn beurt onderverdeeld in categorieën, deze worden aangeduid door letters.

De volgende domeinen en categorieën kunnen onderscheiden worden:

- 1) Lichamelijke ontwikkeling (geel)
 - Bewegingsmateriaal
 - Zintuiglijk materiaal
- 2) Verstandelijke ontwikkeling (blauw)
 - Bouw en constructie materiaal
 - Puzzels
- 3) Sociale en emotionele ontwikkeling (rood)
 - Gezelschapsspelen
 - Creativiteit en expressie materiaal
 - Fantasiemateriaal

Ik ben mij vooral gaan toespitsen op het domein van sociale en emotionele ontwikkeling. Meer bepaald op de categorie van gezelschapsspelen. In de speltheek zelf ben ik dan op zoek gegaan naar deze categorie. Hier heb ik verscheidene gezelschapsspelen aangetroffen, deze heb ik even bestudeerd. Door deze spelen te bestuderen ben ik tot enkele ideeën gekomen waar ik op kan letten bij het aanpassen van gezelschapsspelen. Zo is het ook belangrijk dat het materiaal dat gebruikt wordt degelijk en duurzaam is, op deze manier gaat het spel langer mee.

3. HET GEZELSCHAPSSPEL

3.1. Inleiding

In dit hoofdstuk wordt verder ingegaan op gezelschapsspelen bij matig dementerende ouderen. Ook wordt er verduidelijkt wat een gezelschapsspel allemaal moet inhouden om kwalitatief geschikt te zijn.

3.2. Het gezelschapsspel bij dementerende ouderen

Het doel van vrije tijd is om zich te ontspannen en om de dagelijkse sleur van het leven even te vergeten. De manier waarop iemand zich kan ontspannen ligt voor iedereen anders. Dit is immers een kwestie van persoonlijke smaak en hangt af van de mogelijkheden van de persoon. Sommige mensen zullen zich liever alleen terugtrekken, terwijl anderen liever in het gezelschap van anderen vertoeven. Deze wensen moet men ook respecteren anders gaat het doel van ontspanning verloren en ontwikkeld men frustraties. (Bloemendal, 1999)

Bij dementerende ouderen is dit niet anders. Ook zij willen nog kunnen genieten van hun vrije tijd. Dit kan men doen door activiteiten aan te bieden die de ouderen graag doen en die hun doen terugdenken aan vroegere tijden. Hierdoor roept men het veilige en vertrouwde gevoel van vroeger terug op.

Ouderen die vroeger veel gezelschapsspelen hebben gespeeld zullen daar nu nog met plezier aan terug denken. Gezelschapsspelen werden namelijk vaak 's avonds gespeeld en dan vaak nog in het weekend. Het waren gezellige momenten waar heel de familie samen kon zijn. Als men met dementerenden ouderen een gezelschapsspel speelt, dan zal het oproepen van die sfeer van gezelligheid centraal staan. Het doel van het aanbieden van gezelschapsspelen bij matig dementerende ouderen kan dan ook een zinvolle vrijetijdsbesteding zijn, ze kunnen hierbij terug denken aan vroegere tijden. (Bloemendal, 1999)

Er zijn echter wel een aantal symptomen van dementie die er voor kunnen zorgen dat het spelen van gezelschapsspelen bij deze doelgroep bemoeilijkt wordt. Hier moet men tijdens het spelen rekening mee houden.

3.3. Bespreking gezelschapsspelen

3.3.1. Inleiding

In dit hoofdstuk worden de definitie en de kenmerken van een gezelschapsspel uiteengezet.

Er wordt eveneens besproken aan welke criteria en voorwaarden een bestaand gezelschapsspel moet voldoen. In het bijzonder wordt er aandacht besteed aan de criteria voor gezelschapsspelen bij dementerende ouderen.

Vanuit deze criteria kan dan verder gebouwd worden om een kwalitatief gezelschapsspel te ontwikkelen voor dementerende ouderen.

3.3.2 Definitie

De term 'gezelschapsspel' kan op verschillende manieren geïnterpreteerd worden. 'De vrije encyclopedie Wikipedia' geeft de volgende uitleg over gezelschapsspelen:

"Een gezelschapsspel is een spel dat wordt gespeeld voor de gezelligheid, om met bekenden en familie de tijd te verdrijven. Vaak zijn dit bordspelen (zoals Monopoly), maar ook sjoelen en sommige kaartspelen worden als gezelschapsspelen aangeduid. Omdat het bij een gezelschapsspel om de gezelligheid gaat, wordt er niet om een prijs of inzet gespeeld." (De vrije encyclopedie Wikipedia, 2008)

'Van Dale' geeft de volgende betekenis bij de term gezelschapsspel: "Gezelschapsspel: spel dat door een aantal personen gezamenlijk voor vermaak en tijdverdrijf wordt gespeeld. Zoals ganzenborden" (Van Dale, 2007)

Uit deze twee omschrijvingen kan gesteld worden dat een gezelschapsspel een activiteit is voor het vermaak en de gezelligheid van de deelnemers. Het is dan ook de bedoeling dat een gezelschapsspel kan gespeeld worden door een aantal personen ter ontspanning en zonder enige verplichting.

3.3.3. Criteria van een goed bestaand spel

Literatuuronderzoek heeft aangetoond dat een gezelschapsspel aan een aantal criteria moet voldoen om kwalitatief goed te zijn.

De criteria en kenmerken voor gezelschapsspelen kunnen worden gecontroleerd door op verschillende manieren na te gaan hoe een bestaand spel in elkaar zit. Dit kan gebeuren door een analyse te maken van het spel en door bevraging bij testpersonen.

Via de analyse kan er gekeken worden of het spel speelbaar is. Zo kan er gekeken worden naar: de duur van het spel, het aantal spelers, de moeilijkheidsgraad, de duurzaamheid van het materiaal en de duidelijkheid van de spelregels. Ook wordt er onderzocht of het spel reeds bestaat.

Verder kunnen er ook vragen gesteld worden aan testpersonen om zo te weten te komen wat zij van het spel vonden. Via een scorelijst duiden ze aan of ze het spel leuk vonden en of het speelbaar is.

'Van Conckelberge' (2004) voerde een onderzoek naar de eisen om een goed spel te ontwikkelen. Hieronder volgen criteria en kenmerken waaraan een kwaliteitsvol gezelschapsspel zou moeten voldoen.

3.3.3.1. Deelnemerseisen

- Iedere deelnemer moet de mogelijkheid hebben om te kunnen winnen.
- Het spel moet speelbaar zijn met minder spelersaantallen zodat wanneer er minder spelers zijn het spel toch nog gespeeld kan worden.
- Er moet een zekere interactie zijn tussen de spelers.
- Het spelmechanisme moet passen bij de doelgroep die vooropgesteld is. Als het spel voor een bepaalde doelgroep is ontwikkeld moet er voor gezorgd worden dat deze doelgroep niet overvraagd wordt.
- Iedere deelnemer moet betrokken zijn bij heel het spel, iedereen doet mee tot het einde.

3.3.3.2. Eisen aan het spel zelf

- Het spel moet een zekere originaliteit uitstralen.
- Het gezelschapsspel mag niet eerder zijn uitgegeven.
- Het spel moet meerdere spelwijzen aanbieden.
- Het spel moet spannend zijn tot op het einde. Op deze manier behoudt het spel ook zijn speelwaarde.
- Het spel moet vlot speelbaar zijn, op deze manier gaat de spanning niet verloren.
- Het spel mag geen dominante winststrategie hebben.
- Het spel mag niet ineenvallen bij bepaalde situaties, er mogen dus geen systeemfouten in zitten.
- Er moet een zekere speelwaarde in het spel zitten. Het spel moet interessant zijn en er moet voor gezorgd worden dat het spel terug aantrekt om te spelen.
- Op het einde moet het spel nog verrassende wendingen kunnen vertonen. Zo kan het bijvoorbeeld zijn dat een deelnemer moet teruggaan naar een bepaald vakje.
- Er moet rekening gehouden worden met de tijdsduur. Bij volwassenen kan het bijvoorbeeld wel dat een spel twee uren duurt, zij kunnen langer hun aandacht erbij houden.
- De spelstrategie van het gezelschapsspel mag niet te snel doorzien worden.
- Er moet een goede balans zijn tussen tactiek en winnen.
- Er moet een competitiefactor in het spel zitten.

3.3.3.3. Materiaaleisen

- Het spel moet uit duurzaam materiaal bestaan zodat het enige tijd kan meegaan.
- Het spelmateriaal moet geschikt zijn voor de leeftijd die het spel aangeeft.
- Het spelmateriaal moet geschikt zijn voor het spel. Onnodig materiaal mag niet bij het spel zitten, het zou de speelbaarheid kunnen verhinderen.
- Al het nodige spelmateriaal moet aanwezig zijn bij het spel, eventuele reservestukken kan wel.
- Het spel moet uitnodigend zijn om te spelen, in het bijzonder de aantrekkelijkheid ervan. Ook de afwerking is hierbij belangrijk.

3.3.3.4. De spelregels

Ook de spelregels zijn onderworpen aan een aantal criteria.

- Leesbaarheid van de spelregels:

- De spelregels moeten leesbaar zijn, er moet dus op gelet worden dat het lettertype en de tekstgrootte duidelijk zijn.
- Het taalgebruik van de spelregels moet kort en duidelijk zijn.

- Formuleren van de spelregels:

- De spelregels moeten duidelijk geformuleerd worden, zodat iedereen ze kan begrijpen.
- Er moet op de woordkeuze gelet worden. Geen te ingewikkelde woorden gebruiken, omdat deze moeilijk lezen.
- De spelregels mogen niet te uitgebreid zijn, niet te gedetailleerd. Op deze manier gaat de speler in de war geraken.
- Een beginnening moet het spel kunnen spelen na één lezing van de spelregels.
- De opbouw van de spelregels moet overzichtelijk en goed gestructureerd zijn. Op deze manier kan de speler snel iets terugvinden.
- Er mogen geen tegenstrijdigheden staan in de spelregels.
- Er mogen geen verwijzingen zijn in de spelregels maar een stap voor stap uitwerking.

- Opmaak van de spelregels:

- Er moeten paginanummers aanwezig zijn zodat wanneer de spelregels uit elkaar vallen de speler ze toch nog vlot terug kan samenstellen.
- Het is makkelijker voor de speler als de spelregels in een boekje staan, geen losse pagina's.

- Figuren in de spelregels moeten overeenstemmen met de figuren op het spelbord, anders ontstaat er verwarring.
- Figuren moeten duidelijk weergegeven worden, de speler moet goed kunnen zien wat er op de figuur staat.
- De belangrijkste spelregels moeten opvallen.

(Van Conckelberge, 2004)

3.3.4. Criteria van een gezelschapsspel bij dementerende ouderen

Tijdens het spelen van gezelschapsspelen kunnen dementerende ouderen op bepaalde problemen stuiten. Een gezelschapsspel vraagt dan ook een samenwerking tussen verschillende deelgebieden. Zo wordt er een beroep gedaan op de motoriek van de deelnemer maar ook op het denkvermogen. Hierin kunnen problemen schuilen voor dementerende ouderen. Het is dus de bedoeling dat het spel wordt aangepast aan de mogelijkheden van dementerende personen zodat zij toch gezelschapsspelen kunnen spelen.

Om een spel goed te kunnen aanpassen voor dementerende ouderen zal er moeten gekeken worden welke mogelijkheden tot eventueel vereenvoudigen er zijn. Hieronder volgt een uiteenzetting van mogelijkheden waarop gelet moet worden bij het aanpassen van een gezelschapsspel, gebaseerd op (Baum, 2004) en (Bloemendal, 1999).

3.3.4.1. Eisen aan het spel zelf

- Beleving van het spel

De persoon moet steeds een positieve beleving ervaren. Dit kan de begeleider gemakkelijk aanbieden door succeservaringen aan te bieden. Het is belangrijk om de nadruk te leggen op de zaken die de persoon goed doet en de zaken te relativiseren die minder goed gaan.

- Volwassenheid

Gezelschapsspelen mogen niet kinderachtig overkomen bij ouderen, het spel moet een volwassen sfeer uitstralen. Het mogen ook spelen voor kinderen zijn, zolang ze er volwassen uitzien en ze aansluiten op het belevingsniveau van de dementerende ouderen.

- Hanteerbaarheid

Hierbij wordt er gedacht aan motorische problemen die zich kunnen voordoen bij dementerende ouderen. Zo kan het zijn dat het voor de oudere moeilijk is om kleine pionnen vast te nemen. Het is dus aangeraden om pionnen te vergroten zodat deze makkelijker te manipuleren zijn. Ook ander benodigd materiaal kan aangepast worden.

Ongecontroleerde bewegingen kunnen ook voor een probleem zorgen. Een oplossing kan dan een magnetisch spelbord zijn zodat de pionnen niet zo snel verschuiven. Ook kunnen de speelvakken verdiept worden zodat de pionnen stevig in het spelbord staan.

- Herkenbaarheid

Gezelschapsspelen van vroeger zullen over het algemeen langer herkenbaar zijn voor dementerende ouderen. Het is dus beter dat er traditionele en bekende gezelschapsspelen worden aangeboden. Men kan er zelf voor zorgen dat het spel herkenbaar wordt. Zo kunnen er allerlei onderwerpen worden ingevoegd die aansluiten bij de leefwereld van de dementerende oudere

- Zichtbaarheid

De meeste ouderen hebben een slechter zicht. Het is dus vooral belangrijk dat het spel duidelijk zichtbaar is. Zo kan er voor gezorgd worden dat het speelbord groot genoeg is zodat de deelnemers dit duidelijk kunnen zien en kunnen mee volgen. Het gebruik van heldere kleuren en grotere symbolen kan ook een hulp bieden. Daarnaast moeten afbeeldingen ten opzichte van de ondergrond sterk contrasteren. Dit vergemakkelijkt het onderscheid tussen figuur en achtergrond.

- Duurzaamheid

De duurzaamheid van het spelmateriaal is een belangrijk gegeven, het spel moet namelijk een lange tijd kunnen meegaan. Het materiaal waarvan het spel gemaakt wordt moet dan ook tegen een stootje kunnen.

- Duur van het spel

Het spel mag niet te lang duren, dementerende ouderen kunnen namelijk hun concentratie minder lang richten. De duur hangt dus af van de concentratie en belangstelling van de dementerende oudere.

3.3.4.2. De omgeving

- Geen storende elementen

Er moet ook gelet worden op de plaats waar een spel gespeeld wordt. Een rustige spelomgeving is aangeraden. Zo kan al het overbodige materiaal weggezet worden zodat dit geen storende factor geeft.

- Veiligheid

Wanneer het spel gespeeld wordt in een bekende omgeving voor de dementerende oudere, kan dit het veiligheidsgevoel van de dementerende oudere verhogen.

3.3.4.3. De spelregels

- Vereenvoudiging

De spelregels kunnen veranderd worden zodat het spel eenvoudiger maar toch niet te kinderachtig wordt. Zo kan men bijvoorbeeld slechts enkele deelopdrachten van het spel gebruiken. Bijvoorbeeld bij 'Ganzenbord' kunnen de deelopdrachten weggelaten worden. Deze vereenvoudiging zal het spel vergemakkelijken

3.3.5. Doelstellingen

Een gezelschapsspel kan verschillende doelen hebben. Door deze doelen worden verscheidene vaardigheden onderhouden en getraind. Dit kunnen zijn: het associëren, het gericht observeren, even nadenken of vertrouwde kennis laten zien. Er kan beroep gedaan worden op veel meer vaardigheden zoals de cognitieve vaardigheden, de sociale vaardigheden, de motorische vaardigheden, en de sensorische vaardigheden.

(Gert Bloemendal, 1999)

→ **Langetermijndoelen**

1. De deelnemer ervaart een zinvolle vrijetijdsbesteding
2. De deelnemer onderhoudt cognitieve vaardigheden
3. De deelnemer onderhoudt sociale vaardigheden
4. De deelnemer onderhoudt motorische vaardigheden
5. De deelnemer onderhoudt sensorische vaardigheden
6. De deelnemer verhoogt zijn gevoel van eigenwaarde

→ **Kortetermijndoelen**

1. De deelnemer ervaart een zinvolle vrijetijdsbesteding

- 1.1. De deelnemer neemt actief deel aan de activiteit

2. De deelnemer onderhoudt cognitieve vaardigheden

- 2.1. De deelnemer kan cijfers herkennen
- 2.2. De deelnemer kan tellen
- 2.3. De deelnemer heeft kleurherkenning
- 2.4. De deelnemer kan vormen herkennen
- 2.5. De deelnemer kan voorwerpen herkennen
- 2.6. De deelnemer kan betekenis toekennen
- 2.7. De deelnemer kan handelingen uitvoeren in een bepaalde volgorde
- 2.8. De deelnemer heeft taakspanning
- 2.9. De deelnemer heeft spelinzicht
- 2.10. De deelnemer kan figuur - achtergrond onderscheiden

3. De deelnemer onderhoudt sociale vaardigheden

- 3.1. De deelnemer heeft initiatiefname
- 3.2. De deelnemer kan omgaan met winnen en verliezen
- 3.3. De deelnemer kan omgaan met medespelers
- 3.4. De deelnemer luistert naar andere deelnemers
- 3.5. De deelnemer maakt een praatje met andere deelnemers
- 3.6. De deelnemer kan omgaan met de begeleiding
- 3.7. De deelnemer luistert naar de begeleider
- 3.8. De deelnemer maakt een praatje met de begeleider

4. De deelnemer onderhoudt motorische vaardigheden

- 4.1. De deelnemer kan een voorwerp vastnemen
- 4.2. De deelnemer kan een voorwerp verplaatsen
- 4.3. De deelnemer kan een voorwerp loslaten
- 4.4. De deelnemer kan de dobbelsteen gooien
- 4.5. De deelnemer kan kaarten vasthouden
- 4.6. De deelnemer kan kaarten omdraaien
- 4.7. De deelnemer kan voorwerpen doorgeven
- 4.8. De deelnemer onderhoudt zijn oog – handcoördinatie
- 4.9. De deelnemer onderhoudt zijn hand – hand coördinatie

5. De deelnemer onderhoudt sensorische vaardigheden

- Visuele waarneming

- 5.1. De deelnemer kan afstand en diepte onderscheiden
- 5.2. De deelnemer kan kleine verschillen opmerken
- 5.3. De deelnemer kan overeenkomsten herkennen

- auditieve waarneming

- 5.4. De deelnemer kan geluiden onderscheiden
- 5.5. De deelnemer kan geluiden herkennen
- 5.6. De deelnemer kan taal begrijpen
- 5.7. De deelnemer kan voor - en achtergrondgeluiden onderscheiden

- tactiele waarneming

- 5.8. De deelnemer kan voelen wat hij in zijn handen heeft
- 5.9. De deelnemer kan vormeigenschappen herkennen

6. De deelnemer verhoogt zijn gevoel van eigenwaarde

- 6.1. De deelnemer ervaart een succeservaring

3.3.6. Besluit

Uit dit hoofdstuk is gebleken dat een gezelschapsspel toch wel een zekere therapeutische waarde kan bieden. Dit omwille van de vele doelstellingen die nagestreefd kunnen worden tijdens het spelen van een gezelschapsspel.

Om een gezelschapsspel te introduceren bij matig dementerende ouderen moeten er wel enkele aanpassingen gebeuren aan het spel zelf. Dit is onder andere gebleken uit de criteria van een gezelschapsspel bij dementerende ouderen.

4. PDCA MODEL: STRUCTUUR VAN MIJN ACTIEPLAN

4.1. Inleiding

Voor de uitwerking van mijn eindwerk heb ik gekozen om de PDCA regelkring te gebruiken. Dit is een dynamisch model om handelingen grondig uiteen te zetten, het is ook een instrument om het proces rond een handeling te optimaliseren.

Dit model kan namelijk oplossingen bieden om problemen van een handeling op een creatieve manier aan te pakken.

Door de stappen van de PDCA cirkel te volgen kan er gekeken worden waar er zich problemen situeren. Het is dan de bedoeling om deze problemen bij te sturen zodat de kwaliteit van de handeling kan geoptimaliseerd worden. De beoogde verandering voor een probleem leidt zo tot een ander resultaat en dus tot een verbetering. De cirkel omvat dus de meest essentiële stappen van een veranderingsproces.

4.2. Beschrijving PDCA model

Aan de basis van elk proces ligt een regelkring waarin permanent bewaakt wordt of het beoogde resultaat ook daadwerkelijk bereikt wordt. Het concept is in de jaren vijftig ontwikkeld door dr. W. Edwards Deming en wordt daarom ook Demingcirkel genoemd.

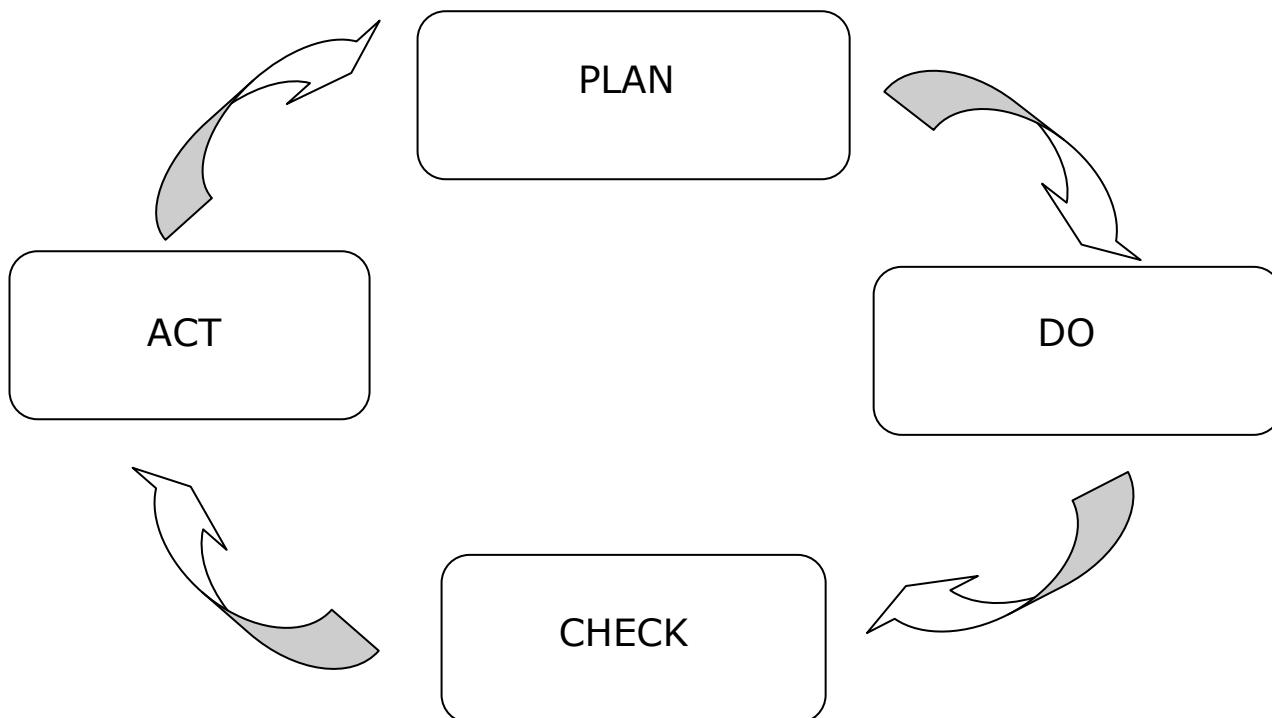
PDCA is een afkorting die staat voor de belangrijkste stappen uit de cirkel:

- * Plan (Men maakt een plan met de resultaten en doelstellingen die men wil bereiken)
- * Do (Men voert het plan uit)
- * Check (Men vergelijkt de resultaten met de beoogde doelstellingen)
- * Act (Bij afwijking: neemt men maatregelen/stuurt men bij om de resultaten alsnog te bereiken).

De PDCA-cirkel bevat de meest essentiële stappen van een procesbesturing. De cirkel is dan ook een dynamisch model dat bijgestuurd kan worden. Door de cirkel voortdurend bij te sturen en zo te verbeteren gaat de kwaliteit van het proces ook verbeteren.

4.3. Gebruik PDCA cirkel

Hieronder wordt de PDCA – cirkel afgebeeld:



Volgende fasen worden onderscheiden:

- PLAN, het plannen (bepalen van de gewenste output, de norm)

In de plan- of onderhandelingsfase wordt een plan gemaakt van welke resultaten en doelstellingen men wil bereiken en hoe men deze wil bereiken. Daarnaast is er aandacht voor de randvoorwaarden (beschikbaarheid van middelen) en de belangen van de betrokkenen.

- DO, het uitvoeren (het realiseren van de output)

In deze fase wordt de activiteit uitgevoerd zoals die in het plan beschreven staat. Tijdens de uitvoering worden de resultaten van het plan gemeten.

- CHECK, het controleren (het vergelijken van de realiteit en de norm)

In de check fase worden de werkelijk behaalde resultaten met de resultaten die gepland waren vergeleken. De verschillen worden dan geëvalueerd en de oorzaken hiervan worden gezocht. Men kijkt dus of het plan voldoet aan de vooropgestelde eisen.

- ACT, het bijsturen (evalueren en ingrijpen)

Indien de resultaten niet voldoen aan de vooropgestelde doelen gaat men de activiteit bijsturen. Het proces wordt dus herontworpen zodat de geplande resultaten toch bereikt kunnen worden.

(Nationaal expertisecentrum voor leerplanontwikkeling, s.a.)

(Nieuwenhuis, 2006)

(The Clinician's Black Bag of Quality Improvement Tools, s.a.)

(Wouter van As, s.a.)

4.4. Besluit

De PDCA cirkel is een nuttige regelkring om een handeling tot een goed einde te brengen, ook krijgt men een duidelijk overzicht van het actieplan. De PDCA cirkel is een standvastig model. Via dit model kan er dan ook therapeutisch te werk gegaan worden.

De cirkel bewaakt namelijk heel het proces rond de handeling. De regelkring zorgt ervoor dat het beoogde resultaat bereikt kan worden door middel van aanpassingen tijdens het proces. Door deze aanpassingen uit te voeren kan er een kwaliteitsvolle handeling ontwikkeld worden. Zodoende worden de resultaten steeds geoptimaliseerd.

5. TOEPASSING OP DE STAGEPLAATS

5.1. Inleiding

Mijn eindwerkproject werk ik uit in residentie 'De Bleuk' te Herk-de-Stad. 'De Bleuk' is een rusthuis voor valide en zorgbehoevende ouderen. Door het creëren van een huiselijke en familiale sfeer wil men bekomen dat bewoners zich snel thuis voelen in het rusthuis. Comfort en gezelligheid worden dan ook op een stijlvolle manier gecombineerd. Zo laten de kamers nog ruimte voor eigen meubilair en persoonlijke zaken. Op deze manier wordt er op de kamer een vertrouwde woonruimte gecreëerd.

Door het aanbieden van een aangepast animatieprogramma draagt men bij tot een prettige leefomgeving. Tijdens het opstellen van de activiteiten wordt er rekening gehouden met de wensen en behoeften van de bewoners. Ik ga dan ook via dit animatieprogramma aangepaste gezelschapsspelen aanbieden zodat dementerende bewoners mee kunnen doen met de spelen.

In het volgende hoofdstuk bespreek ik twee bestaande gezelschapsspelen die ook in "De Bleuk" worden gespeeld. Ik bespreek ook het gekozen doelpubliek. Verder concretiseer ik de PDCA cirkel zoals die toegepast is tijdens mijn project.

5.2. Analyse van bestaande gezelschapsspelen

Elk gezelschapsspel wordt apart besproken zodat doel en strategie van ieder spel duidelijk wordt. Verder worden ook de spelregels besproken. Door deze analyse wordt ook de moeilijkheidsgraad duidelijk. Op deze manier kunnen eventuele moeilijkheden die dementerende ouderen bij een spel ondervinden concreet geanalyseerd worden en kan er naar een oplossing worden gezocht.

De twee bestaande spelen die uiteengezet worden zijn: 'Ganzenbord' en 'Lotto'.

5.2.1. Ganzenbord

5.2.1.1 Het spel zelf: doel – strategie - spelregels

Ganzenbord is een gezelschapsspel met 63 vakjes dat oorspronkelijk een levensweg uitbeeldt. De loop van het spel wordt bepaald door het lot, namelijk de dobbelsteen: er wordt met een dobbelsteen gegooid. Deze bepaalt hoeveel vakjes men vooruit moet en dus ook op welk vakje men terechtkomt.

De pion die gebruikt wordt is een gans, vandaar ook de naam van dit spel. De gans staat centraal in het spel en brengt geluk op bepaalde vakjes en ongeluk op anderen. De spelers moeten proberen om het doelveld 63 als eerste te bereiken.

- Aantal spelers: 2-6 spelers
- Speelduur: 15 tot 45 minuten
- Leeftijd: vanaf 5 jaar
- Type van het spel: bordspel

- Aard van het spel: kansspel, dobbelsteenspel
- Benodigd materiaal:
 - 1 bordspel
 - 2 dobbelstenen
 - 6 pionnen (van verschillende kleuren)
 - spelregels

→ Begin van het spel:

Iedere speler kiest een pion en zet deze dan op het startvak. Iedere speler gooit met de twee dobbelstenen en diegene die het hoogst gooit, mag de eerste worp doen. De spelers verplaatsen hun pion met de wijzers van de klok mee.

→ Verloop van het spel:

Diegene die het hoogst gooit mag de eerste worp doen met de twee dobbelstenen en het aantal ogen dat hij gegooid heeft vooruitzetten met zijn pion. Als zijn pion op een vakje zonder afbeelding eindigt, gebeurt er niets. Als zijn pion echter op een vakje met een afbeelding eindigt moet hij de bijhorende opdracht uitvoeren.

Hier volgt een opsomming van de vakjes waar een afbeelding op staat en wat de bijhorende opdracht is:

- Nummer 6 'de Brug' -----→ ga verder naar vakje 12
- Nummer 19 'herberg' -----→ één beurt overslaan
- Nummer 31 'put' -----→ afwachten totdat men er door een andere speler wordt uit gehaald
- Nummer 42 'doolhof' -----→ ga terug naar vakje 37
- Nummer 52 'gevangenis' → afwachten totdat men er door een andere speler wordt uit gehaald
- Nummer 58 'dood' -----→ helemaal opnieuw beginnen
- Vakje met dobbelstenen -> nog eens gooien en aantal ogen vooruit zetten

Als er twee spelers op één vakje staan moet diegene die er het laatste is bijgekomen zijn pion terug op zijn oude plaats zetten. Vervolgens gaat de beurt naar de volgende speler.

→ Eind van het spel:

Wie nummer 63 nadert en meer gooit dan nodig, moet het teveel terugtellen. Het spel is afgelopen zodra één speler exact op vakje 63 staat. Deze speler heeft het spel gewonnen.

(Anderspel, 2002-2008)

5.2.1.2 doelstellingen

Hier volgt een uiteenzetting van doelstellingen die bereikt kunnen worden specifiek tijdens het spelen van 'Ganzenbord'.

→ **Langetermijndoelen**

1. De deelnemer ervaart een zinvolle vrijetijdsbesteding
2. De deelnemer onderhoudt cognitieve vaardigheden
3. De deelnemer onderhoudt sociale vaardigheden
4. De deelnemer onderhoudt motorische vaardigheden
5. De deelnemer onderhoudt sensorische vaardigheden
6. De deelnemer verhoogt zijn gevoel van eigenwaarde

→ **Kortetermijndoelen**

1. De deelnemer ervaart een zinvolle vrijetijdsbesteding

- 1.1. De deelnemer neemt actief deel aan de activiteit

2. De deelnemer onderhoudt cognitieve vaardigheden

- 2.1. De deelnemer kan cijfers herkennen
- 2.2. De deelnemer kan tellen
- 2.3. De deelnemer heeft kleurherkenning
- 2.4. De deelnemer kan voorwerpen herkennen
- 2.5. De deelnemer kan handelingen uitvoeren in een bepaalde volgorde
- 2.6. De deelnemer heeft taakspanning
- 2.7. De deelnemer heeft spelinzicht
- 2.8. De deelnemer kan figuur - achtergrond onderscheiden

3. De deelnemer onderhoudt sociale vaardigheden

- 3.1. De deelnemer heeft initiatiefname
- 3.2. De deelnemer kan omgaan met winnen en verliezen
- 3.3. De deelnemer kan omgaan met medespelers
- 3.4. De deelnemer luistert naar andere deelnemers
- 3.5. De deelnemer maakt een praatje met andere deelnemers
- 3.6. De deelnemer kan omgaan met de begeleiding
- 3.7. De deelnemer luistert naar de begeleider
- 3.8. De deelnemer maakt een praatje met de begeleider

4. De deelnemer onderhoudt motorische vaardigheden

- 4.1. De deelnemer kan een voorwerp vastnemen
- 4.2. De deelnemer kan een voorwerp verplaatsen
- 4.3. De deelnemer kan een voorwerp loslaten
- 4.4. De deelnemer kan de dobbelsteen gooien
- 4.5. De deelnemer onderhoudt zijn oog – handcoördinatie

5.) De deelnemer onderhoudt sensorische vaardigheden

- auditieve waarneming

5.1. De deelnemer kan taal begrijpen

6. De deelnemer verhoogt zijn gevoel van eigenwaarde

6.1. De deelnemer ervaart een succeservaring

5.2.2 Lotto

5.2.2.1 Het spel zelf: doel – strategie - spelregels

Lotto is een gezelschapsspel dat verkrijgbaar is in veel verschillende uitvoeringen. Het spel kan draaien rond verschillende thema's zoals: dieren, vormen of figuren. Het doel van het spel is dat men, zo snel mogelijk, de speelkaart vol heeft liggen met de bijpassende plaatjes. Diegene die als eerste zijn kaart vol heeft wint het spel. De lotto die hier besproken wordt is een lotto met kleuren en vormen (geometrische vormen).

- aantal spelers: 1-5 spelers
- speelduur: 20 minuten
- leeftijd: vanaf 3 jaar
- type van het spel: legspel
- aard van het spel: kansspel, gokken
- benodigd materiaal:
6 grote lottokaarten
54 speelkaarten

→ Begin van het spel:

Ieder speler krijgt één grote lottokaart. Op iedere lottokaart staan een aantal verschillende figuren afgebeeld. Iedere figuur komt één maal voor. De speelkaarten worden met de figuur naar beneden gelegd en worden geschud. De jongste speler mag beginnen. Het spel wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

→ Verloop van het spel:

De eerste speler trekt een speelkaart en draait deze om. Ieder speler kijkt nu op zijn lottokaart of men deze figuur op zijn kaart heeft staan. Diegene die de figuur op zijn lottokaart heeft staan mag de speelkaart op de overeenkomstige figuur van zijn kaart leggen. Dan gaat de beurt naar de volgende speler.

→ Eind van het spel:

Diegene die als eerste al zijn overeenkomstige speelkaarten op zijn lottokaart heeft liggen, is de winnaar van het spel.

(Anderspel, 2002-2008)

5.2.2.2 Doelstellingen

Hier volgt een uiteenzetting van doelstellingen die bereikt kunnen worden specifiek tijdens het spelen van 'Lotto'.

→ **Langetermijndoelen**

1. De deelnemer ervaart een zinvolle vrijetijdsbesteding
2. De deelnemer onderhoudt cognitieve vaardigheden
3. De deelnemer onderhoudt sociale vaardigheden
4. De deelnemer onderhoudt motorische vaardigheden
5. De deelnemer onderhoudt sensorische vaardigheden
6. De deelnemer verhoogt zijn gevoel van eigenwaarde

→ **Kortetermijndoelen**

1. De deelnemer ervaart een zinvolle vrijetijdsbesteding

- 1.1. De deelnemer neemt actief deel aan de activiteit

2. De deelnemer onderhoudt cognitieve vaardigheden

- 2.1. De deelnemer heeft kleurherkenning
- 2.2. De deelnemer kan vormen herkennen
- 2.3. De deelnemer kan voorwerpen herkennen
- 2.4. De deelnemer kan handelingen uitvoeren in een bepaalde volgorde
- 2.5. De deelnemer heeft taakspanning
- 2.6. De deelnemer heeft spelinzicht
- 2.7. De deelnemer kan figuur - achtergrond onderscheiden

3. De deelnemer onderhoudt sociale vaardigheden

- 3.1. De deelnemer heeft initiatiefname
- 3.2. De deelnemer kan omgaan met winnen en verliezen
- 3.3. De deelnemer kan omgaan met medespelers
- 3.4. De deelnemer luistert naar andere deelnemers
- 3.5. De deelnemer maakt een praatje met andere deelnemers
- 3.6. De deelnemer kan omgaan met de begeleiding
- 3.7. De deelnemer luistert naar de begeleider
- 3.8. De deelnemer maakt een praatje met de begeleider

4.) De deelnemer onderhoudt motorische vaardigheden

- 4.1. De deelnemer kan een voorwerp vastnemen
- 4.2. De deelnemer kan een voorwerp verplaatsen
- 4.3. De deelnemer kan een voorwerp loslaten
- 4.4. De deelnemer kan kaarten vasthouden
- 4.5. De deelnemer kan kaarten omdraaien
- 4.6. De deelnemer onderhoudt zijn oog – handcoördinatie
- 4.7. De deelnemer onderhoudt zijn hand – hand coördinatie

5.) De deelnemer onderhoudt sensorische vaardigheden

- Visuele waarneming

- 5.1. De deelnemer kan afstand en diepte onderscheiden
- 5.2. De deelnemer kan kleine verschillen opmerken
- 5.3. De deelnemer kan overeenkomsten herkennen

- auditieve waarneming

- 5.4. De deelnemer kan voor - en achtergrondgeluiden onderscheiden

- tactiele waarneming

- 5.5. De deelnemer kan voelen wat hij in zijn handen heeft
- 5.6. De deelnemer kan vormeigenschappen herkennen

6. De deelnemer verhoogt zijn gevoel van eigenwaarde

- 6.1. De deelnemer ervaart een succeservaring

5.2.3. Besluit

Na analyse van beide spelen blijkt duidelijk dat er een heel aantal doelstellingen kunnen nagestreefd worden tijdens het spelen. Deze spelen kunnen middelen zijn om ergotherapeutische doelen te bereiken.

5.3. Doelpubliek

Ik koos ervoor om met de doelgroep van matig dementerende ouderen te werken. De bewoners in deze fase van dementie hebben veel moeite om deel te nemen aan grote groepsactiviteiten binnen de ergotherapie. Dit om verschillende redenen: er is een te grote groep van deelnemers, er is geen begrip van de activiteit, de aandacht verzwakt omdat er minder individueel gewerkt kan worden. Door hier enkele kleine aanpassingen in aan te brengen kan er al heel wat bereikt worden. Zo kan er voor gezorgd worden dat er gewerkt wordt met kleinere groepen zodat er meer individuele begeleiding kan plaatsvinden.

Bij ouderen in de fase van ernstige dementie is het moeilijk om een gezelschapsspel aan te bieden. Vaak is verbale contactname zeer moeilijk en zijn deze ouderen sterk in zichzelf gekeerd. Spelen aanpassen voor deze groep ouderen lijkt mij niet zo zinvol. Er zijn andere handelingen die meer gericht zijn op deze groep van ouderen met dementie. Zo hebben zij andere behoeften die meer aansluiten bij het tactiele: hand - of voetmassages, snoezelen en relaxatiebaden.

Ik koos een selectieve groep ouderen om de gezelschapsspelen mee te spelen. Dit deed ik in samenspraak met Lieve, de ergotherapeute. We kozen bewoners die nog regelmatig deelnemen aan de activiteiten. Van deze bewoners is men zekerder dat ze op regelmatige basis willen en kunnen deelnemen. Het is namelijk zo dat bepaalde bewoners in de namiddag familie op bezoek krijgen, hierdoor kunnen ze niet naar de activiteiten komen. Met deze mogelijkheden houden we rekening.

Op deze manier hebben we een groepje van zes spelers samengesteld. Het aantal zes heeft ook een praktische reden, de meeste spelen kan men namelijk met zes spelers

spelen. Wanneer ik meer deelnemers zou selecteren is het moeilijker om iedereen nog een goede begeleiding te kunnen geven.

De gekozen groep deelnemers is niet steeds standvastig. Er kunnen namelijk bewoners ziek worden. Er zijn nog een aantal andere bewoners die, qua beleving en denkvermogen, kunnen aansluiten bij het gekozen groepje. Deze bewoners kunnen meespelen wanneer er personen van de gekozen groep zouden wegvallen

5.4. PDCA toegepast op mijn project: PLAN-DO-CHECK-ACT

5.4.1. Inleiding

Om tot een gemotiveerd antwoord te komen op deze onderzoeksvraag heb ik een PDCA model opgesteld. Dit model wordt gebruikt als leidraad om mijn onderzoeksvraag in goede banen te leiden.

Door dit model te gebruiken ga ik op een gestructureerde manier te werk om een antwoord te verkrijgen op mijn onderzoeksvraag.

5.4.2. De verschillende stappen

5.4.2.1. PLAN

De onderzoeksvraag die ik bestudeer is de volgende:

'Welke zijn de criteria voor een kwaliteitsvol gezelschapsspel dat doelgericht kan worden toegepast bij matig dementerende ouderen?'

5.4.2.2. DO

Er wordt een behoeftepeiling afgenomen (Zie: bijlage A) bij een aantal bewoners van het rusthuis 'De Bleuk'. Deze peiling omvat een gesprek op de kamer van de bewoners. Op deze manier leren de bewoners mij kennen en leer ik ook de bewoners kennen. Na het gesprek worden de bevindingen ingevuld op een vragenblad.

Ook wordt er een analyse gemaakt van bestaande gezelschapsspelen om doelstellingen en strategie te verduidelijken. De spelen die in dit eindwerk worden behandeld zijn de volgende: 'Ganzenbord' en 'Lotto'. Door deze spelen te ontleden, bekom ik uitgangspunten voor gewone spelen. Bij het aanpassen van de spelen kan dan rekening gehouden worden met deze criteria.

Vervolgens worden de doelen van beide spelen geformuleerd.

Verder wordt er een analyse opgesteld van de huidige problemen die de bewoners ondervinden tijdens het spelen van de gezelschapsspelen. Deze bevindingen worden genoteerd in een persoonlijk observatiedossier van iedere deelnemende bewoner. Op deze manier is het gemakkelijk om te kijken welke vaardigheden problemen geven en welke vaardigheden nog intact zijn.

Met de resultaten van deze analyse kan rekening gehouden worden bij het aanpassen van de gezelschapsspelen 'Ganzenbord' en 'Lotto'.

5.4.2.3. CHECK

De spelen die aangepast zijn probeer ik uit bij de bewoners om na te gaan of de bewoners het spel beter kunnen spelen.

Tijdens het spelen wordt er goed geobserveerd zodat ik deze bevindingen kan invullen in het observatiedossier.

Tevens evalueer ik of de doelen al dan niet zijn behaald nu de spelen zijn aangepast.

5.4.2.4. ACT

Vanuit observaties kan ik verdere verbeteringen aanbrengen aan de spelen. Na de aanpassingen worden de spelen opnieuw gespeeld en geëvalueerd.

5.4.3. Besluit

Via een zeer gestructureerd stappenplan worden de spelen 'Ganzenbord' en 'Lotto' aangepast aan de mogelijkheden van dementerende ouderen.

In een volgend hoofdstuk worden deze stappen nog verder geconcretiseerd.

6. UITWERKING PDCA CIRKEL

6.1. Inleiding

Dit hoofdstuk is een uitwerking van de PDCA cirkel die toegepast is op mijn project. De verschillende stappen worden hier dan ook één voor één behandeld en verduidelijkt. Zo wordt er onder meer het 'plan' beschreven dat ik voor ogen had bij het begin van het eindwerk. Ook wordt 'do' uitvoerig besproken. Er wordt namelijk gekeken wat hier allemaal onder valt en hoe deze aspecten uitgewerkt zijn.

Er zijn bestaande gezelschapsspelen gespeeld met bewoners om uit te zoeken waar hier nu juist de problemen liggen. Aan de hand van deze problemen zijn er dan aanpassingen gebeurd aan de spelen om deze te laten aansluiten bij de noden en behoeften van dementerende ouderen. Na de aanpassingen heb ik de spelen 'gecheckt', ik heb de spelen opnieuw gespeeld met de deelnemers om zo uit te zoeken of de aanpassingen wel voldoen aan noden van de deelnemers. Aan de hand van deze bevindingen zijn er dan nog een aantal bijstellingen gebeurd ter verbetering van de gezelschapsspelen. (check/act)

6.2. Plan

De onderzoeksvraag die ik wil bestuderen is de volgende:

'Welke zijn de criteria voor een kwaliteitsvol gezelschapspel dat doelgericht kan worden toegepast bij matig dementerende ouderen?'

Door het gebruik van de PDCA cirkel kan ik planmatig te werk gaan, het verkleint ook de kans om bepaalde aspecten te vergeten. Door de stappen in de cirkel te volgen kan ik namelijk komen tot één volwaardig geheel.

6.3. Do

6.3.1. Inleiding

In deze paragraaf worden de verschillende stappen die ik ondernomen heb om tot een kwalitatief gezelschapspel te komen, uitgewerkt.

De bevindingen van de behoeftepeiling, die uitgevoerd is, zijn hier samengevoegd tot één geheel zodat alles overzichtelijk is.

Vanuit een analyse van de huidige problemen van de deelnemers tijdens het spelen, worden er aanpassingen gedaan. Zodoende worden de spelen aan hen aangepast.

6.3.2. Behoeftepeiling

Het doel van de behoeftepeiling is dat ik een beter zicht krijg op de behoeftes en interesses van dementerende ouderen. Via de gesprekken leer ik de ouderen beter kennen en kan er stilaan een vertrouwensrelatie worden opgebouwd. Deze behoeftepeiling heeft plaats gedurende de eerste twee weken van mijn stageperiode.

Ik besef wel dat het moeilijk is om deze peiling af te nemen bij dementerende ouderen. Maar ik bied deze vragenlijst niet aan om in te vullen. Ik verwerk namelijk de vragen in een gesprek, zodat ze niet te bedreigend over komen. Op deze manier kan ik dan de antwoorden op de vragen uit het gesprek halen en later invullen in de behoeftepeiling. Als de bewoners niet kunnen antwoorden op bepaalde vragen is dit ook niet erg. Deze vragen zijn dan open gelaten.

Ik zorg er ook voor dat ik dit gesprek niet voer in de leefruimte. Bij voorkeur zoek ik hiervoor een rustige plek op of ga ik naar de kamer van de bewoner. Op deze manier is er niet zoveel afleiding en zal de oudere ook gemakkelijker zijn verhaal kunnen vertellen en rustiger zijn.

Om te weten welke bevindingen er uit deze peiling zijn gekomen heb ik de antwoorden samengebracht en hieronder uitgewerkt.

Op de vraag, of de bewoners zich welkom voelen in het rusthuis heeft de meerderheid geantwoord dat ze zich welkom voelen. De meest voorkomende redenen zijn: rustige omgeving, lekkere keuken, gezellige sfeer, goede verzorging, het aanbod van activiteiten en de vriendelijkheid van het personeel.

Verder wordt geïnformeerd naar de interesses van vroeger en nu en naar de mogelijkheid om deze interesses nog uit te voeren. Op deze vragen zijn er verschillende antwoorden mogelijk. Ik heb nu een greep genomen uit de meest voorkomende interesses.

- *Interesses vroeger*: helpen in huishouden, handwerk, helpen in de zaak.
- *Interesses nu*: babbeltje slaan met medebewoners, knutsel activiteiten, handwerk, spelletjes, turnen, bidden, rusten.

Mogelijkheid tot deelname aan verschillende activiteiten:

Het animatieteam organiseert activiteiten waar de bewoners aan kunnen deelnemen. In dit activiteiten programma zitten al een heel deel van de handelingen die de bewoners interesseren. Dus activiteiten zoals handwerk, knutsel activiteiten, spelletjes spelen en turnen worden aangeboden in het animatieprogramma.

De meerderheid van de bewoners neemt regelmatig deel aan deze activiteiten. Zo proberen sommige bewoners om zoveel mogelijk aan de activiteiten deel te nemen terwijl anderen speciaal deelnemen wanneer er een bepaalde activiteit te doen is.

De activiteiten waar het meest aan wordt deelgenomen zijn de volgende: turnen, knutsel activiteiten, spelletjes, feesten en speciale gelegenheden, kaartnamiddagen en handwerk.

Reden van deelname: een fijne dagbesteding hebben, de tijd gaat sneller voorbij, het is fijn om tussen de mensen te zijn, vermaak.

De meeste bewoners waren het er over eens dat de activiteiten die georganiseerd worden wel de moeite waard zijn.

De reden hiervan zijn: tijdverdrijf, activiteiten worden op een boeiende manier georganiseerd, men kan er onder de mensen komen.

Activiteiten die het leukst zijn: knutsel activiteiten, turnen, kaartnamiddag, feesten en speciale gelegenheden, handwerk.

Redenen waarom ze voor deze activiteiten gekozen hebben: vinden het zelf leuk om te doen, turnen om beweging te hebben, kaarten graag, feestjes zijn plezierig om mee te doen, vroeger deden ze ook vaak handwerk.

De meerderheid van de bewoners zegt dat ze niet echt een activiteit missen in het programma, ze komen ook niet direct op nog nieuwe ideeën. Het aanbod is voldoende. De meeste bewoners zouden wel willen meespelen met gezelschapsspelen.

Welke gezelschapsspelen zijn interessant: kienen, hoger lager, ganzenbord en vier op één rij.

Welke gezelschapsspelen werden vroeger vaak gespeeld: met de bal spelen, ravotten met broers en zussen.

De reden waarom ze niet vaak gezelschapsspelen speelden vroeger: niet veel tijd er moest geholpen worden in het huishouden, ze kenden niet veel gezelschapsspelen, ze hebben er niet echt kennis mee gemaakt.

Als laatste vraag wordt er gepeild naar de moeilijkheden die ze ondervinden tijdens het spelen. De bewoners krijgen hiervoor de keuze uit verschillende mogelijkheden die zouden aangepast kunnen worden. Er worden de volgende antwoorden gegeven: moeilijkheidsgraad aanpassen, grootte van het spel aanpassen, hanteerbaarheid aanpassen, tempo verlagen.

6.3.3. Analyse van de bestaande gezelschapsspelen

6.3.3.1. Algemeen

- Stappenplan

Om te weten te komen welke handelingen fout lopen, heb ik een observatiedossier opgesteld. In dit dossier vindt men allerhande vaardigheden terug die aan bod komen tijdens het spelen van de gezelschapsspelen. De vaardigheden worden onderverdeeld in groepen: cognitieve vaardigheden, sociale en motorische vaardigheden.

Na iedere activiteit wordt er een observatiedossier per deelnemer ingevuld zodat men weet hoe deze activiteit verlopen is. Ook kan men hieruit afleiden welke deelhandelingen er moeilijk verliepen.

- Tussentijdse evaluatie

Nadat ik de spelen al een paar keer geëvalueerd heb wordt er een tussentijdse evaluatie gemaakt van de moeilijkheden die zich het meest voordoen bij de bestaande gezelschapsspelen.

Hieronder volgt een verduidelijking van de problemen die aan het licht zijn gekomen bij het spelen van verschillende gezelschapsspelen.

Legende:

Index:	Afkorting:
Zeer goed = 10	ZG
Goed = 7,5	G
Matig = 5	M
Slecht = 2,5	S
Zeer slecht = 0	ZS
Niet van toepassing	/

Cognitieve vaardigheden

Cijferherkenning	G
Tellen	G
Kleurherkenning	G
Benoemen van kleuren	G
Betekenis toekenning	G
Voorwerpen herkennen	G
Vormherkenning	G
Symboolherkenning	G
Handelingen uitvoeren (volgorde)	M
Taakspanning	G
Spelinzicht	G

Sociale vaardigheden

Begrijpen van taal	G
Uiten van taal	M
Initiatiefname	M

Omgaan met winnen en verliezen	G
Omgaan met medespelers	S

Motorische vaardigheden

Dobbelsteen vastnemen	G
Dobbelsteen gooien	G
Voorwerp vastnemen	ZG
Voorwerp verplaatsen	G
Voorwerp loslaten	G
Kaarten kunnen vasthouden	M
Kaarten kunnen omdraaien	G

- Conclusies

De vaardigheden die matig kunnen uitgevoerd worden zijn de volgende:

- Handelingen uitvoeren (volgorde)
- Uiten van taal
- Initiatiefname
- Kaarten kunnen vasthouden

De vaardigheid die slecht kan uitgevoerd worden is de volgende:

- Omgaan met medespelers

Verder zijn er ook nog deelhandelingen waar enkel een paar deelnemers toch een matige score haalden. Deze deelhandelingen zijn ook de moeite om te vermelden omdat de spelen moeten aangepast worden naar de noden van iedere deelnemer.

Hier volgt een uiteenzetting van de handelingen waar deelnemers soms moeite mee hebben:

- Tellen
- Betekenis toekennen
- Vormherkenning
- Symboolherkenning
- Taakspanning
- Spelinzicht
- Dobbelsteen vastnemen
- Dobbelsteen gooien
- Voorwerp vastnemen
- Voorwerp verplaatsen
- Voorwerp loslaten
- Kaarten kunnen omdraaien

6.3.3.2. Analyse van de moeilijkheden bij de twee specifieke spelen

- Ganzenbord

- Moeilijkheden met spelrichting

Een aantal deelnemers hadden het moeilijk om de spelrichting juist te volgen. Zo waren er deelnemers die terug richting start gingen.

- Grootte van het spel

Er zijn deelnemers die niet goed kunnen zien, voor hen is het moeilijk om de vakjes op het speelbord van elkaar te kunnen onderscheiden. Ook de cijfers zijn moeilijk te lezen.

- Moeilijkheden met figuur - achtergrond

Deelnemers kunnen niet zo goed het onderscheid maken tussen figuren die relevant zijn voor het spel en diegene die niet relevant zijn. Er staan namelijk te veel afbeeldingen naast het speelbord waardoor de deelnemers verward geraken.

- Moeilijkheden bij het verschuiven van het spel

Het spel moet regelmatig worden doorgeschoven naar de volgende deelnemer omdat deze anders niet aan het speelbord kan. Doordat het speelbord verschoven wordt vallen de pionnen vaak om en weet men niet meer waar welke pion stond.

- Moeilijkheden met tellen

Sommige deelnemers hebben moeite met het tellen van de vakjes. Als ze bijvoorbeeld zes vakjes vooruit mogen zijn ze al gauw hun tel kwijt. Het tellen van de ogen op de dobbelsteen vormt ook soms een probleem, de deelnemers moeten dan geholpen worden.

- Moeilijkheden met de opdrachten

De deelnemers hebben moeilijkheden met het begrijpen van opdrachten. Als ze bijvoorbeeld terug moeten gaan naar start begrijpen ze niet goed waarom en dan worden ze opstandig.

- Lotto

- Moeilijkheden met figuur - achtergrond

Het is soms moeilijk voor de deelnemers om te kunnen onderscheiden wat er relevant is op de lottokaarten en wat niet. Zo staat de geometrische figuur afgebeeld aan de hand van een tekening, ze zijn dus in de prent verwerkt. Bijvoorbeeld een rechthoek wordt in een prent opgenomen zodat het de afbeelding van een boek vormt. Dit is moeilijk voor de deelnemers omdat ze soms de rechthoek niet meer herkennen.

- Moeilijkheden met de figuren zelf (kinderachtig)

Sommige deelnemers vinden de figuren kinderachtig. Het spel straalt geen volwassen sfeer uit.

- Grootte van de speelkaarten

Een aantal deelnemers hebben een slecht zicht. Daarom is het voor een aantal deelnemers ook moeilijk om de figuren goed te kunnen zien. De figuren zelf zijn dus te klein.

- Moeilijkheden met het onderscheiden van kleuren

Deelnemers hebben het moeilijk om rood en roze van elkaar te onderscheiden. Deze kleuren lijken namelijk heel hard op elkaar.

6.3.4. Aanpassing van de spelen

Aan de hand van de voorgaande analyse heb ik dan een verbetering aangebracht bij de twee gezelschapsspelen zodat deze meer geschikt zijn om te spelen met dementerende ouderen. Ook heb ik rekening gehouden met de bevindingen vanuit de literatuur.

6.3.4.1. Ganzenbord

Hier volgen de aanpassingen van dit spel.

- Groter spelbord

Ik heb er voor gezorgd dat er een groter spelbord ter beschikking is zodat de deelnemers dit ook makkelijker kunnen zien. De speelvakjes zelf zijn ook groter gemaakt en duidelijk afgelijnd zodat deze duidelijker te zien zijn. Uit de literatuur is gebleken dat de zichtbaarheid een heel belangrijk gegeven is bij ouderen omdat hun zicht achteruit gaat.

- Duidelijkere figuur - achtergrond

Om de figuur – achtergrond duidelijker te maken heb ik er voor gezorgd dat er niet te veel afleiding op het spelbord staat. Het is namelijk duidelijker voor de deelnemers als de speelvakjes goed zichtbaar zijn op het spelbord. In de literatuur wordt ook beklemtoond dat afbeeldingen sterk moeten contrasteren ten opzichte van de ondergrond. Hier is dan ook op gelet.

- Reliëf plaatsen in het spelbord

Om te voorkomen dat de pionnen omvallen tijdens het verschuiven van het spelbord worden er dieptes in de speelvakjes gemaakt zodat de pionnen vast staan in het spelbord. In de theorie is hier ook op ingegaan. Als er namelijk ongecontroleerde bewegingen optreden dan moet er voor gezorgd worden dat het spelmateriaal op zijn plaats blijft staan.

- Grootte van de pionnen aanpassen

Om de pionnen beter te kunnen vasthouden zijn deze groter gemaakt. Op deze manier zijn ze ook makkelijker te manipuleren. De hanteerbaarheid van het materiaal moet namelijk goed zitten. De deelnemers moeten goed overweg kunnen met het materiaal.

- Grootte van de dobbelsteen aanpassen

Om de dobbelsteen beter te kunnen hanteren is deze groter gemaakt. Op deze manier is de zichtbaarheid van wat er op de dobbelsteen staat ook verbeterd. De hanteerbaarheid speelt hier natuurlijk ook een grote rol, een grotere dobbelsteen zal namelijk makkelijker te manipuleren zijn.

- Probleem van tellen verhelpen

Omdat er toch een aantal deelnemers zijn die moeilijkheden hebben met tellen heb ik hier een oplossing op gevonden. In plaats van te werken met cijfers ga ik werken met kleuren. Uit het observatiedossier is namelijk gebleken dat de deelnemers nog goed de kleuren kunnen herkennen en benoemen. Daarom is het gemakkelijker voor hen om te werken met kleuren in plaats van getallen. De speelvakjes worden weergegeven door een kleur en de dobbelsteen wordt ook een kleurendobbelsteen.

- De deelopdrachten vallen weg

Het uitvoeren van deelopdrachten is verwarrend voor veel deelnemers. Deze deelopdrachten maken het spel dus alleen maar ingewikkelder. Het is daarom ook beter dat deze opdrachten worden weggelaten.

- Duidelijkere speelrichting

Omdat de deelnemers het nogal moeilijk hebben met de juiste speelrichting te volgen worden er hulpmiddelen op het spelbord aangebracht. Zo wordt de speelrichting op het spelbord aangegeven door pijlen die in de richting van de speelwijze wijzen.

6.3.4.2. Lotto spel

Hier volgen de aanpassingen van dit spel.

- Grotere Lottokaarten

Sommige deelnemers hebben moeite met de grootte van de lottokaarten. Deze zijn namelijk te klein om goed te kunnen zien. Deze kaarten heb ik dan ook groter gemaakt zodat ze duidelijker te zien zijn. In de theorie wordt er ook verwezen naar de zichtbaarheid van het spel. Het is namelijk zo dat veel ouderen een slechter zicht krijgen waardoor ze het spel niet meer zo goed gaan kunnen zien.

- Grotere speelkaarten

Hier is weer het zicht een probleem. De speelkaarten worden groter gemaakt zodat deze beter zichtbaar zijn voor de deelnemers.

- Herkenbare foto's

Er worden foto's getrokken van heel herkenbare voorwerpen zodat de deelnemers deze gemakkelijk zouden herkennen. Er worden vooral foto's genomen van voorwerpen die de ouderen vroeger ook gebruikten. Er worden vooral geen tekeningen gebruikt omdat dit nog moeilijk kan zijn om te herkennen en omdat deze te kinderlijk kunnen overkomen.

- Duidelijke figuur - achtergrond

Om de voorwerpen goed te laten uitkomen op de kaarten heb ik er voor gekozen om een neutrale witte achtergrond te kiezen. Op deze manier kan er geen verwarring zijn met achterliggende kleuren, de deelnemers zien het voorwerp zo beter.

6.3.5 Besluit

Door na iedere activiteit een observatiedossier in te vullen kan men afleiden welke deelhandelingen moeilijk verlopen. Van al deze observaties kan dan een tussentijdse evaluatie gemaakt worden van de moeilijkheden die zich het meest voordoen bij de bestaande gezelschapsspelen.

Aan de hand van de voorgaande evaluatie kan men dan verbeteringen aanbrengen bij de twee gezelschapsspelen zodat deze meer geschikt zijn om te spelen met dementerende ouderen.

6.4. Check/Act

6.4.1. Inleiding

In dit hoofdstuk worden de bijstellingen aan de gezelschapsspelen besproken.

Na het aanpassen van de twee gezelschapsspelen heb ik de spelen opnieuw aangeboden aan de bewoners om na te gaan of ze voldoen aan de noden en behoeften van de bewoners. Ik heb gemerkt dat sommige aspecten van de spelen nog niet helemaal op punt stonden. Opnieuw zijn er aanpassingen gebeurd opdat de spelen helemaal zouden voldoen aan de noden en behoeften van de bewoners.

6.4.2. Observaties na aanpassing

6.4.2.1. Ganzenbord

De eerste versie van het Ganzenbord spel is vervaardigd uit karton. Het is de bedoeling dat deze versie geïntroduceerd wordt bij de deelnemers om zo uit te zoeken waar er zich moeilijkheden bevinden. Tijdens het spelen ben ik nog op verscheidene problemen gestuit. Deze problemen heb ik dan opgelost door het spel aan te passen, rekening houdend met de criteria voor gezelschapsspelen. Telkens er een aanpassing is uitgevoerd wordt het spel terug gespeeld met de deelnemers om de aanpassing te evalueren. In totaal zijn er drie bijstellingen gebeurd bij het spel Ganzenbord.

- Eerste bijstelling

Handeling:

Iedere deelnemer krijgt bij de start van het spel een pion in een bepaalde kleur. Iedere deelnemer mag dan om beurt met de dobbelsteen gooien en zet zijn pion verder naar het volgende vakje. Het is de bedoeling om zo snel mogelijk het spel te beëindigen, deze deelnemer is de winnaar.

Evaluatie:

Het is soms moeilijk voor de deelnemers om de juiste speelrichting van het spel te vinden. De pijlen die langs het bord staan zijn nog onduidelijk voor sommige deelnemers.

Bijsturing:

De speelvakjes zelf worden veranderd in de vorm van een pijl zodat de speelrichting duidelijk gemaakt wordt.

Het aanpassen van de speelvakjes heeft te maken met een goede zichtbaarheid van het spel. Het gebruik van heldere kleuren en grote symbolen verduidelijkt namelijk de zichtbaarheid.

- Tweede bijsturing

Handeling:

Iedere deelnemer heeft een eigen pion waarmee hij zo snel mogelijk moet proberen om tot het einde te geraken.

Wanneer er twee deelnemers op hetzelfde vakje staan is het de bedoeling dat diegene die het laatst is bijgekomen naast de andere deelnemer op het spelbord gaat staan.

Evaluatie:

Wanneer er twee pionnen op eenzelfde vakje staan, staat er één pion in het voorziene gaatje en één pion op het spelbord zelf. Als het spelbord verschoven wordt naar de volgende deelnemer valt de pion die op het spelbord staat, meestal om.

Bijsturing:

De pionnen worden groter gemaakt zodat de basis waarop ze staan ook groter wordt, op deze manier blijven de pionnen beter staan op het spelbord.

Het groter maken van de pionnen heeft te maken met een goede hanteerbaarheid van het spelmateriaal. Het is namelijk gemakkelijker om grotere voorwerpen te manipuleren.

- Derde bijsturing

Handeling:

Iedere deelnemer krijgt een pion in een bepaalde kleur, er zijn zes verschillende kleuren. Wanneer een deelnemer gooit met de dobbelsteen mag hij zijn eigen pion voortzetten naar het volgende vakje.

De bedoeling van het spel is om zo snel mogelijk aan het einde van het spel te geraken. De eerste drie spelers die aan het einde komen kunnen winnen, er zijn namelijk drie plaatsen: goud, zilver en brons.

Evaluatie:

De pionnen hebben dezelfde kleur als de vakjes van het speelbord. Hierdoor is het voor sommige bewoners moeilijk om het juiste vakje aan te duiden. Als er namelijk wit gegooid wordt met de dobbelsteen zal de deelnemer eerst naar de witte pion pakken ook al is dit niet zijn pion.

Voor de deelnemers is het niet gemakkelijk om te onthouden welke kleur pion van welke deelnemer is.

Als de eerste deelnemer uit is duurt het soms nog even voordat het spel beëindigd is, deze deelnemer zal dus even moeten wachten op de andere deelnemers.

Bijsturing:

Er wordt voor gezorgd dat het merendeel van de pionnen een andere kleur krijgt. Op deze manier lijken de pionnen niet meer zo op de kleur van de vakjes van het speelbord.

Iedere pion krijgt een kleurplaatje dat overeenstemt met de kleur van de pion. Iedere deelnemer krijgt dan een kleurplaatje van zijn pion zodat hij weet welke kleur van pion van hem is.

Er worden drie medailles gemaakt voor de 1^{ste}, 2^{de} en 3^{de} prijs. Op deze manier hebben de winnaars toch iets in handen, ze spelen namelijk voor een medaille. Door de prijzen uit te delen ervaren de deelnemers een positieve ervaring.

6.4.2.2. Lotto spel

De eerste versie van het Lotto spel is nog niet gelamineerd, zodat de afbeeldingen nog gemakkelijk aangepast kunnen worden indien dit nodig is. Deze versie van het spel is dan geïntroduceerd bij de deelnemers om zo te kunnen kijken waar er nog problemen liggen. Tijdens het spelen zijn er een paar moeilijkheden aan het licht gekomen. Ik heb de foto's hier en daar veranderd zodat deze duidelijker overkomen. In totaal zijn er twee bijsturingen gebeurd.

• Eerste bijsturingHandeling:

De foto's van het Lottospel worden één voor één aan de deelnemers getoond. Er wordt nagegaan of de deelnemers de voorwerpen die op de foto's staan herkennen. Verder wordt er ook van de deelnemers gevraagd of zij de voorwerpen kunnen benoemen. Als de deelnemers willen, mogen zij ook iets meer over het voorwerp vertellen.

Evaluatie:

De deelnemers vinden een aantal afbeeldingen nogal moeilijk om te herkennen. Bij een aantal afbeeldingen heb ik dan ook hulp moeten bieden. De foto's die te moeilijk zijn voor de deelnemers zijn de volgende:

- Appel
- Broccoli
- Wortel
- Snijplank
- Springtouw
- Dunschiller
- Paprika

Bijsturing:

Een aantal foto's zijn veranderd omdat de herkenbaarheid niet optimaal is. Dementerende personen kunnen langer voorwerpen van vroeger herkennen. Hieronder volgt een uiteenzetting van de foto's die vervangen zijn.

- Appel

Deze afbeelding is onduidelijk omdat er twee appels op de foto staan in een ander perspectief. Het is moeilijk voor de deelnemers om er een appel in te herkennen. Ik heb er dan ook voor gekozen om de afbeelding duidelijker te maken door er maar één appel op te zetten zodat er maar één perspectief mogelijk is.

Voor:



De uiteindelijke afbeelding:



- Broccoli

Deze afbeelding is een moeilijke opgave voor veel deelnemers. De meeste deelnemers dachten namelijk dat de broccoli een groene kool was. Ik heb er voor gekozen om de afbeelding te vervangen door deze van een groene kool. Dit is voor de deelnemers beter herkenbaar.

Voor:



De uiteindelijke afbeelding:



- Wortel

Voor sommige deelnemers is het moeilijk om te zien dat er een wortel op de afbeelding staat. Ik heb namelijk een foto genomen van een wortel zonder steel. Ik heb er voor gekozen om een afbeelding van een wortel met steel te gebruiken zodat de herkenbaarheid duidelijker wordt.

Voor:



De uiteindelijke afbeelding:



- **Snijplank**

De snijplank is nogal licht van kleur waardoor de afbeelding niet goed uitkomt op de witte achtergrond. Het is dus moeilijk voor de deelnemers om de afbeelding goed te kunnen onderscheiden.

Ik heb besloten om dit voorwerp weg te laten en het te vervangen door een groente. Ik heb voor prei gekozen omdat dit ook wel een groente is die vroeger ook wel vaak gebruikt werd.

Voor:



De uiteindelijke afbeelding:



- **Springtouw**

De foto met het springtouw erop is voor iedere deelnemer moeilijk. Doordat de koord wit is kunnen de deelnemers deze niet zo goed zien op de witte achtergrond. Ik heb gekozen om een ander bekend voorwerp te zoeken dat de deelnemers ook kunnen herkennen, namelijk een radio.

Voor:



De uiteindelijke afbeelding:



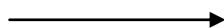
- *Dunschiller*

De deelnemers kunnen niet zien wat er op de foto staat. Ik heb dan ook zelf moeten zeggen wat het voorwerp was en waarvoor het gebruikt wordt.

De meeste deelnemers zeiden dat zij meestal een mes gebruikten om wortelen te schrapen, vandaar dat ze dit voorwerp niet echt kennen.

Ik ben dan op zoek gegaan naar een ander voorwerp dat ook regelmatig in de keuken gebruikt wordt, namelijk een mixer.

Voor:



De uiteindelijke afbeelding:



- *Paprika*

De paprika is ook moeilijk te herkennen, de meeste deelnemers denken namelijk dat het appels waren. Nadat ik de juiste oplossing heb gegeven zijn er nog een aantal deelnemers die niet weten wat een paprika is. Ik heb de paprika's eruit gelaten en vervangen door een aardbei.

Voor:



De uiteindelijke afbeelding:



- Tweede bijsturing

Handeling:

De grote Lotto kaarten worden aan de deelnemers gegeven zodat ze al eens rustig kunnen kijken welke voorwerpen ze op hun kaart hebben staan.

De foto's worden dan één voor één aan de deelnemers getoond. Aan de deelnemers wordt ook gevraagd wat er op de foto staat. Ze moeten het voorwerp kunnen benoemen. Iedere deelnemer kijkt dan naar zijn Lotto kaart om te zien of de afbeelding ook op zijn kaart staat. Als de afbeelding op de kaart staat krijgt de deelnemer de speelkaart en mag hij deze op de overeenkomstige figuur op zijn Lotto kaart leggen.

Evaluatie:

De deelnemers vinden het moeilijk om op de Lotto kaart te zien welke afbeeldingen er al op hun kaart liggen. Ze zien niet zo goed het verschil tussen de vakjes waar geen speelkaart op ligt en de vakjes waar wel al een speelkaart op ligt.

Bijsturing:

Om deze moeilijkheid op te lossen worden de speelkaarten in het vervolg omgekeerd op de juiste afbeelding van de Lotto kaart gelegd. Op deze manier kunnen de deelnemers beter onderscheiden waar al een speelkaart ligt, deze plaats is nu namelijk een wit vlak.

6.5. Conclusies

In dit hoofdstuk bespreek ik alle aanpassingen die ik uiteindelijk aan de twee gezelschapsspelen heb uitgevoerd. Ook de uitwerking van de spelen in hun geheel wordt besproken.

6.5.1. Ganzenbord

6.5.1.1. Aanpassingen

De uiteindelijke aanpassingen die zijn doorgevoerd worden hier nog even op een rijtje gezet. Deze aanpassingen vormen mijn criteria om het spel Ganzenbord aan te passen. Deze criteria gelden voor de bepaalde deelnemers bij wie ik het spel gespeeld heb. Hieronder volgen de aanpassingen die zijn doorgevoerd:

- Het spelbord zelf wordt groter gemaakt, dit om de zichtbaarheid te verbeteren.
- De speelvakjes worden verdiept zodat de pionnen vast staan in het spelbord, op deze manier blijven de pionnen staan als het spelbord verplaatst wordt.
- Er wordt een neutrale achtergrond gebruikt (in één bepaalde kleur), dit om figuur – achtergrond duidelijk te houden.
- De pionnen worden groter gemaakt. Dit gebeurt zodat de pionnen makkelijker te manipuleren zijn.
- De speelvakjes worden vervangen door kleuren in plaats van cijfers. Het gebruik van heldere kleuren en symbolen is makkelijker.

- De dobbelsteen wordt vergroot, en er wordt een kleuren dobbelsteen van gemaakt. Dit ook om de zichtbaarheid van het spelmateriaal te verduidelijken.
- Er worden geen deelopdrachten uitgevoerd.
- De speelvakjes hebben de vorm van een pijl om de spelrichting aan te duiden.
- Er zijn drie medailles voor de 1^{ste}, 2^{de} en 3^{de} plaats.
- Iedere pion krijgt een kleurplaatje dat overeenstemt met de kleur van de pion.
- Het merendeel van de pionnen krijgt een andere kleur dan de speelvakjes.

6.5.1.2. Uitwerking

• Middelen

- 1 spelbord
- 6 pionnen
- 6 kleurenplaatjes
- 3 medailles
- 1 kleurendobbelsteen

• Spelvorm

Iedere deelnemer krijgt één pion naar keuze en één bijhorend kleurplaatje. De pionnen worden dan allemaal aan het begin van het spelbord geplaatst. Er wordt willekeurig iemand uitgekozen die mag beginnen. Deze deelnemer mag één maal met de dobbelsteen gooien.

Er wordt gekeken welke kleur de deelnemer gegooid heeft. De deelnemer volgt dan de spelrichting naar het eerste pijltje dat overeenstemt met de kleur van de dobbelsteen. Als dit gebeurd is kan de volgende deelnemer zijn kans wagen. De deelnemers verplaatsen hun pion met de wijzers van de klok mee.

Als er twee of meer deelnemers op hetzelfde vakje terecht komen, mogen diegenen die bij op het vakje komen hun pion naast het speelvakje zetten.

Op het einde moet men een kleur gooien die op het podium staat en die nog niet bezet is. Dus als de kleur die men gegooid heeft al bezet is moet men gewoon terug gaan naar de vroegere plaats.

Diegene die als eerste op het podium komt krijgt de gouden medaille. Diegene die als tweede erop komt de zilveren, en diegene die als derde erop komt krijgt de bronzen medaille.

- Aantal spelers: 1-6 spelers
- Speelduur: 30 tot 45 minuten

6.5.2. Lotto spel

6.5.2.1. Aanpassingen

De uiteindelijke aanpassingen van het Lotto spel worden hier nog eens even verduidelijkt. Deze aanpassingen zijn gemaakt om het spel beter speelbaar te maken voor dementerende ouderen.

Hieronder volgende de definitieve aanpassingen:

- Grotere Lottokaarten gebruiken, dit om de zichtbaarheid van de kaarten te vergroten zodat personen met een slechter zicht deze ook nog kunnen herkennen.
- Grotere speelkaarten gebruiken
- Herkenbare foto's gebruiken
- De foto's worden afgebeeld op een witte achtergrond, dit om de figuur – achtergrond te verduidelijken. Op deze manier zijn er ook niet veel afleidingen op de prent.
- De appels heb ik vervangen door een duidelijkere afbeelding van één appel.
- De broccoli heb ik vervangen door een groene kool.
- De foto van de wortel heb ik vervangen door een duidelijkere foto.
- De foto van de snijplank heb ik weggelaten en vervangen door een foto van prei.
- De foto van het springtouw heb ik vervangen door deze van een radio.
- De foto van de dunschiller is vervangen door een mixer.
- De foto van de paprika's heb ik vervangen door een foto van een aardbei.
- De speelkaarten worden omgekeerd op de lottokaarten gelegd.

6.5.2.2. Uitwerking

• Middelen:

- 6 lottokaarten
- 54 speelkaarten

• Spelvorm

Iedere deelnemer krijgt één lottokaart voor zich. De begeleider laat de speelkaarten één voor één zien aan de deelnemers.

De deelnemers benoemen eerst het voorwerp dat op de speelkaart staat. Dan vraagt de begeleider of iemand van de deelnemers dit voorwerp op zijn lottokaart heeft staan.

De deelnemers kijken op hun kaart en zoeken dit voorwerp. De deelnemer die het voorwerp op zijn kaart heeft staan zegt dit en krijgt de speelkaart.

De deelnemer legt de speelkaart omgekeerd op dezelfde afbeelding van zijn lottokaart. Diegene die als eerste zijn lottokaart vol heeft is gewonnen.

- Aantal spelers: 1-6 spelers
- Speelduur: 15 tot 30 minuten

7. NAMETING

7.1. Inleiding

In dit hoofdstuk wordt beschreven welke resultaten er geboekt zijn door de aanpassingen aan de twee gezelschapsspelen. Er volgt namelijk een nameting van de spelen. Er is te zien welke deelhandelingen beter verlopen na de aanpassingen.

7.2. Resultaten na de aanpassingen

Hieronder volgt een verduidelijking van hoe de deelhandelingen verlopen na de aanpassingen aan de gezelschapsspelen.

Legende:

Index:	Afkorting:
Zeer goed = 10	ZG
Goed = 7,5	G
Matig = 5	M
Slecht = 2,5	S
Zeer slecht = 0	ZS
Niet van toepassing	/

Cognitieve vaardigheden

Cijferherkenning	/
Tellen	/
Kleurherkenning	G
Benoemen van kleuren	G
Betekenis toekenning	G
Voorwerpen herkennen	ZG
Vormherkenning	G
Symboolherkenning	G
Handelingen uitvoeren (volgorde)	G

Taakspanning	G
Spelinzicht	G

Sociale vaardigheden

Begrijpen van taal	ZG
Uiten van taal	ZG
Initiatiefname	G
Omgaan met winnen en verliezen	ZG
Omgaan met medespelers	G

Motorische vaardigheden

Dobbelsteen vastnemen	G
Dobbelsteen gooien	G
Voorwerp vastnemen	G
Voorwerp verplaatsen	G
Voorwerp loslaten	G
Kaarten kunnen vasthouden	ZG
Kaarten kunnen omdraaien	ZG

- Conclusies

De vaardigheden die goed kunnen uitgevoerd worden zijn de volgende:

- Kleurherkenning
- Benoemen van kleuren
- Betekenis toekennen
- Vormherkenning
- Symboolherkenning
- Handelingen uitvoeren (volgorde)
- Taakspanning
- Spelinzicht
- Initiatiefname
- Omgaan met medespelers
- Dobbelsteen vastnemen
- dobbelsteen gooien

- Voorwerp vastnemen
- Voorwerp verplaatsen
- voorwerp loslaten

De vaardigheden die zeer goed kunnen uitgevoerd worden zijn de volgende:

- Voorwerpen herkennen
- Begrijpen van taal
- Uiten van taal
- Omgaan met winnen en verliezen
- Kaarten kunnen vasthouden
- kaarten kunnen omdraaien

Een aantal vaardigheden zijn geëvolueerd, deze zijn de volgende:

- Voorwerpen herkennen, deze ging van goed → zeer goed
- Handelingen uitvoeren (volgorde), deze ging van matig → goed
- Begrijpen van taal, deze ging van goed → zeer goed
- Uiten van taal, deze ging van matig → zeer goed
- Initiatiefname; deze ging van matig → goed
- Omgaan met winnen en verliezen, deze ging van goed → zeer goed
- Omgaan met medespelers, deze ging van slecht → goed
- Kaarten kunnen vasthouden, deze ging van matig → zeer goed

Aan de hand van deze bevindingen kan er gesteld worden dat er verbeteringen zijn opgetreden bij de gezelschapsspelen die aangepast zijn. Het spelen van de aangepaste gezelschapsspelen verloopt nu vlotter.

Er zijn echter nog deelhandelingen waar enkel een paar deelnemers toch nog een matige score haalden. Deze zijn de volgende:

- Handelingen uitvoeren (volgorde)
- Uiten van taal
- Dobbelsteen vastnemen
- Dobbelsteen gooien
- Kaarten kunnen vasthouden
- Kaarten kunnen omdraaien

8. ALGEMEEN BESLUIT

Ik heb er voor gekozen om gezelschapsspelen aan te passen aan de noden en behoeften van matig dementerende ouderen.

De onderzoeksvraag die ik bestudeerde was de volgende:

'Welke zijn de criteria voor een kwaliteitsvol gezelschapsspel dat doelgericht kan worden toegepast bij matig dementerende ouderen?'. Mijn keuze viel op deze doelgroep omdat ik tijdens mijn stage had gemerkt dat deze ouderen vaak uit de boot vielen als het ging om het spelen van gewone gezelschapsspelen. Gezelschapsspelen kunnen namelijk ook een middel zijn om ergotherapeutische doelen te bereiken, daarom vond ik het belangrijk dat ouderen kunnen deelnemen aan deze spelen.

De spelen die in dit eindwerk werden behandeld zijn de volgende: 'Ganzenbord' en 'Lotto'. Voor het aanpassen van deze spelen heb ik mij toegespitst op de PDCA cirkel, om een verbeteringsproces op gang te brengen.

Door middel van een behoeftetepeiling, observaties en analyses werden de beide spelen aangepast aan de noden en behoeften van de ouderen. Deze werden uitgeprobeerd bij de bewoners om na te gaan of de spelen beter speelbaar waren. Tijdens het spelen werd er weer geobserveerd via een observatiedossier zodat er eventuele moeilijkheden aan het licht konden komen. Er kon nagegaan worden of de doelen al dan niet bereikt waren nu de spelen aangepast waren. Indien dit niet het geval was konden er verdere aanpassingen gebeuren aan de spelen. Na deze aanpassingen werd het spel opnieuw gespeeld en geëvalueerd.

Ik ben dan gekomen tot een aantal criteria waaraan gezelschapsspelen moeten voldoen indien men deze wil aanbieden bij matig dementerende ouderen. Deze criteria gelden voor de bepaalde deelnemers bij wie ik gezelschapsspelen gespeeld heb.

- De spelrichting moet aangeduid worden.
Het is belangrijk dat de richting van het spel aangegeven wordt aan de hand van pijlen of andere signalisatie. Matig dementerende ouderen kunnen het namelijk moeilijk hebben met het onthouden van de spelrichting.
- Het spel moet in grootte aangepast worden.
Het gezelschapsspel moet bestaan uit een duidelijk zichtbaar spelbord. Er zijn namelijk ouderen met een niet meer zo goed zicht, voor hen is het makkelijker als het spelbord groter is dit verduidelijkt de zichtbaarheid. Ook het spelmateriaal kan vergroot worden zodat het makkelijker te manipuleren is voor de deelnemers.
- Er moet een duidelijk onderscheid zijn tussen figuur – achtergrond.
Er moet op gelet worden dat de figuren die gebruikt worden op het spelbord en op de spelmateriaal duidelijk afgebakend zijn. De figuren die relevant zijn voor het spelen van het spel moeten in het oog springen. Zo kan er bijvoorbeeld ook gewerkt worden met kleuren om de speelvakjes aan te duiden, dit in plaats van cijfers. Ook kunnen er herkenbare afbeeldingen gebruikt worden.

- Het spelbord moet manipuleerbaar zijn.
Vaak moet het spel verschoven worden naar de volgende deelnemer omdat deze anders niet aan het spelbord kan. Ook kan het zijn dat het spelbord een beetje moet gekanteld worden zodat de deelnemer beter aan het spelbord kan. Er kan dus op gelet worden dat de speelvakjes verdiept worden zodat de pionnen vast staan in het spelbord. Op deze manier blijven de pionnen staan indien het spelbord verplaatst moet worden.

- De spelregels mogen niet te ingewikkeld zijn
Als er te veel spelregels tegelijk van toepassing zijn dan kan het zijn dat de deelnemer verward geraakt. Dit omdat hij teveel ineens moet onthouden. Het kan dus dat er enkele deelopdrachten worden weggelaten of worden vervangen door eenvoudigere.

De aanpassingen aan de gezelschapsspelen werden doorgevoerd zodat de spelen kwaliteitsvol waren en voldeden aan de criteria en eisen van bestaande gezelschapsspelen. Ik vond het dan ook de moeite waard om gezelschapsspelen aan te passen aan de noden en behoeften van matig dementerende ouderen. De bewoners konden effectief deelnemen aan de spelen wat anders niet altijd het geval was. Ze genoten ook van de gezelschapsspelen, hun mogelijkheden werden namelijk aangesproken.

Bijlagen

A. Behoeftepeiling

Behoeftepeiling

Naam cliënt:

Geslacht:

Datum van afname:

Naam invuller:

Ik ga u nu enkele vragen stellen. Wilt u alstublieft uw best doen om zo goed mogelijke antwoorden te geven.

1. Voelt u zich welkom in dit rusthuis?
 Ja
 Neen
 * Waarom?:
2. Wat waren uw interesses vroeger?
3. Wat zijn uw interesses nu?
4. Kunt u uw interesses nog uitoefenen?
5. Neemt u deel aan activiteiten die in dit rusthuis georganiseerd worden?
 Ja
 Neen
 * Frequentie van deelname?:
 * Aan welke activiteiten neemt u deel?:
 * Waarom?:
6. Vindt u het de moeite waard om deel te nemen aan activiteiten die in het rusthuis aangeboden worden?
 Ja
 Neen
 * Waarom?:
7. Welke activiteiten liggen u het meest?
8. Waarom liggen deze activiteiten u het meest?
9. Mist u een bepaalde activiteit die hier niet aanwezig is?
 Ja
 Neen
 * Welke?:
 * Waarom?:
10. Zou u gezelschapsspelen willen spelen?
 Ja
 Neen
 * Zo ja, welke gezelschapsspelen interesseren u het meest?
11. Welke gezelschapsspelen speelde u vroeger vaak?
12. Neemt u nu deel aan gezelschapsspelen die hier georganiseerd worden?
 Ja
 Neen
 * Waarom?:

13. Wat zou er veranderd kunnen worden aan bestaande gezelschapsspelen, zodat u ze makkelijker zou kunnen spelen?
- tempo verlagen
 - spelregels aanpassen
 - grootte van het spel aanpassen
 - moeilijkheidsgraad aanpassen
- * Overige?:

LITERATUURLIJST

Boeken:

- Daems, J. (2004-2005). *Ontwikkelingsproblematiek: klinische kenmerken*. Onuitgegeven cursus voor het eerste jaar van de opleiding Ergotherapie, Katholieke Hogeschool Kempen, Departement Gezondheidszorg en Chemie Geel.
- Bloemendal, G. (1999). *Speelt u mee? Gezelschapsspelen met dementerende ouderen*. Baarn: Intro.

Internet:

- Baum, N. (2004). *Gezelschapsspelen tijdens de oppashulp?* Gevonden op 27 augustus 2007 op het Internet:
<http://users.khbo.be/spelarch/documentatie/Oppashulp.html>
- Van Conckelberge, J. (2004). *Eisen om een goed spel te ontwikkelen*. Gevonden op 21 september 2007 op het Internet:
<http://users.khbo.be/spelarch/documentatie/ontwerptips.html>
- AnderSpel. (2002-2008). *Ganzenbord*. Gevonden op 22 september 2007 op het Internet: <http://www.anderspel.nl/ganzenbord.html>
- AnderSpel. (2002-2008). *Kleines Lotto*. Gevonden op 22 september 2007 op het Internet: <http://www.anderspel.nl/lotto.html>
- VZW Vlaams – Spellenarchief (s.a.) *VZW Vlaams – Spellenarchief, KHBO Spellenarchief*. Gevonden op 22 september 2007 op het Internet:
<http://www.speldatabase.be/>
- Nationaal expertisecentrum voor leerplanontwikkeling. (s.a.). *De PCDA-cirkel*. Gevonden op 13 november 2007 op het Internet:
<http://www.slo.nl/themas/00062/Map1/Map2/Map2/>
- The art of management. (2006). *Wat is een PDCA of Deming-cirkel?* Gevonden op 13 november 2007 op het Internet:
http://123management.nl/0/020_structuur/a212_structuur_05_processtructuur_pdca.html
- The Clinician's Black Bag of quality improvement tools. (s.a.). *The PDCA Cycle*. Gevonden op 13 november 2007 op het Internet:
<http://www.dartmouth.edu/~ogehome/CQI/PDCA.html>
- Van As, W. (s.a.). *Voortdurend verbeteren om continuïteit te waarborgen*. Gevonden op 13 november 2007 op het Internet:
http://www.gea.nl/PDFartikelen/GEA%20jaaruitgave%202004/Voortdurend_verbeteren_om_continuïteit_te_waarborgen_-_Wouter_van_As_-_jaaruitgave_2004.pdf