

Antwoordmodel theorieopdracht

BelevenisTafel

Studenten gaan naar de website belevenistafel.nl/zorg en beantwoorden de volgende vragen.

1. De BelevensTafel is een vorm van serious gaming. Zoek op wat deze term inhoudt.

Bij serious gaming gaat het om games waarbij het vermaak een grote rol speelt, maar niet het uiteindelijke doel is.

2. Noem 4 zorgdoelen om gebruik te maken van de BelevensTafel.

- Een welzijnsactiviteit
- Om beweging te stimuleren
- Mentaal te activeren
- Stimuleren interactie
- Geheugentraining
- Herinneringen ophalen (Reminiscentie)
- Rust en ontspanning

3. Wat betekent reminiscentie en hoe kun je de BelevensTafel hierbij inzetten?

Reminiscentie betekent herinneringen ophalen. Je kunt met de verschillende tegels het gesprek aangaan met cliënten over vroeger. Je kunt ook herinneringen ophalen door het laten zien van foto's en luisteren naar muziek.

4. Sommige platen worden gebruikt om herinneringen op te halen. Welke 2 voorbeeldvragen kun je stellen?

- Ging dat vroeger bij u thuis ook zo?
- Wat vond u vroeger fijn om te doen?
- Wat was uw lievelings...?
- Heeft u dat vroeger ook gedaan, gezongen, gespeeld, etc.?

5. Stel dat je een dagje uit wilt, maar dat is niet mogelijk vanwege organisatorische beperkingen. Hoe kun je de BelevensTafel hier dan voor inzetten? Hoe zou deze activiteit eruit kunnen zien? Denk aan hoe je begint, hoe je de activiteit begeleidt, hoe maak je het leuk?

- Vervoersmiddel kiezen op mee naar het uitje te gaan. Bijvoorbeeld met een oldtimer van het fotomenu.
- Koffiedrinken, wat lekkers erbij.

- Betaal de activiteit met geld tellen van het prikkelmenu.
- Kies een plek in de natuur om naartoe te gaan, of de dierentuin met wilde dieren van het fotomenu.
- Zing een liedje onderweg met muziek van het vermaakmenu.

6. Bij het prikkelmenu zijn de knopjes om het programma te verlaten blauw in plaats van rood. Waarom hebben de makers dit gedaan?

Rood heeft voor PG-bewoners een aantrekkelijke werking, daarom zijn de knopjes blauw gemaakt. Anders sluiten cliënten de spelletjes onbewust steeds af. De knopjes zijn ook wat kleiner.

7. Bepaal samen hoe je een activiteit met de BelevensTafel zou begeleiden. Bereid jullie voor op de uitvoering. Wat kan je tegenkomen? Welk gedrag kunnen cliënten laten zien en hoe gaan jullie daarmee om?

Gedrag:

- Te fanatiek
- Ruzie maken
- Vermoeidheid
- Geen zin
- Dominante cliënten
- Cliënten die het spel overnemen
- Andere afleiding op de afdeling

Oplossing:

- Apart gaan zitten
- Met niet te veel cliënten tegelijk
- Goed kijken welke cliënten je bij elkaar zet
- Goed kijken naar reacties van cliënten. Bijvoorbeeld als je ziet dat iemand verveelt raakt, daar snel op anticiperen wanneer je weet dat iemands gedrag voor problemen kan zorgen.