



Een spel voor het inoefenen van communicatieve vaardigheden

Graag willen wij dit spel opdragen aan onze revalidanten. Zij werken elke dag met moed en doorzettingsvermogen aan hun revalidatie in de hoop hun leven van voordien zo snel en zo goed mogelijk weer verder te zetten. Het is onze taak, als therapeuten, hen daar zo goed mogelijk in te begeleiden en te steunen.

'Praat je weg' is niet het resultaat van uitgebreid wetenschappelijk onderzoek, het is vooral gebaseerd op intuïtie en relevante praktijkervaring. We voelden al langer de noodzaak om te werken rond de communicatieve aspecten van onze revalidanten. Dit resulteerde uiteindelijk in een groepstherapie rond communicatie, met als uitloper het communicatiespel 'Praat je weg'. We hopen dat onze revalidanten dankzij dit spel op een fijne en speelse manier ontdekken hoe ze hun communicatieve vaardigheden kunnen verbeteren en dat hun vertrouwen mag groeien.

Wij willen, naast onze revalidanten, nog enkele mensen bedanken die het mogelijk maakten om dit spel uit te werken. We danken graag Luc Claes en de directie van het Jessa Ziekenhuis voor de mogelijkheden die zij ons bieden, Marc Michiels voor het vertrouwen en het geloof in ons, Christa Meekers voor de ondersteuning tijdens het maken van het spel, onze collega's therapeuten voor hun goede raad en het Centrum Informatieve Spelen voor de verdere uitwerking en productie.

Veel speelplezier.

Sara Noels, logopediste
Els Porrez, klinisch psychologe
Jessa Ziekenhuis, Revalidatiecentrum St.-Ursula, Herk-de-Stad

'Praat je weg' is een uitgave van:



Jessa Ziekenhuis vzw
 Campus St.-Ursula
 Diestsesteenweg 8
 3540 Herk-de-Stad
 tel. 013 55 17 11
 fax 013 55 28 70
 praat-je-weg@jessazh.be
 www.jessazh.be

en



Alles op het spel!

Centrum Informatieve Spelen vzw
 Naamsesteenweg 130
 3001 Leuven
 tel. 016 22 25 17
 fax 016 29 50 99
 cis@spelinfo.be
 www.spelinfo.be
 www.facebook.com/spelinfo



Met steun van de
 Vlaamse overheid

Niets uit deze uitgave mag worden veeleelvoudigd en/of openbaar gemaakt, door middel van druk, fotokopie, microfilm of welke andere wijze ook, zonder voorafgaande toestemming van het Jessa Ziekenhuis vzw en het Centrum Informatieve Spelen vzw.

© Jessa Ziekenhuis vzw, Herk-de-Stad, 2014
 © Centrum Informatieve Spelen vzw, Leuven, 2014
 v.u. Jasper Van Thienen, Naamsesteenweg 130, 3001 Leuven

In de spelhandleiding hebben we het over 'de speler' en 'de spelbegeleider' en gebruiken we enkel mannelijke benamingen. Systematisch bedoelen we daarmee ook de vrouwelijke term.

Inhoudstafel

1

Therapeutisch kader

- 1.1 HET BELANG EN DE COMPLEXITEIT VAN COMMUNICATIE - p. 4
- 1.2 COMMUNICATIEPROBLEMEN NA EEN NIET-AANGEBOREN HERSENLETSEL - p. 4
- 1.3 BEHANDELING VAN COMMUNICATIEPROBLEMEN: SAMENSPEL VAN LOGOPEDIE EN PSYCHOLOGIE - p. 5
- 1.4 PRAAT JE WEG - p. 6

2

Spelkenmerken

- 2.1 THEMA - p. 9
- 2.2 DOEL - p. 9
- 2.3 DOELGROEP - p. 9
- 2.4 AANTAL SPELERS - p. 9
- 2.5 BEGELEIDING - p. 10
- 2.6 ACCOMMODATIE - p. 10
- 2.7 DUUR VAN HET SPEL - p. 10
- 2.8 SPELMATERIAAL - p. 10

3

Spelverloop

- 3.1 VOORBEREIDING - p. 11
 - 3.1.1 SPEELBORD - p. 11
 - 3.1.2 OPDRACHTEN - p. 12
 - 3.1.3 SPELERSKAART - p. 12
- 3.2 SPELUITLEG - p. 12
 - 3.2.1 SPELOMSCHRIJVING - p. 12
 - 3.2.2 SPEELDOEL EN EINDE VAN HET SPEL - p. 13
 - 3.2.3 SPELREGELS - p. 13
 - 3.2.4 BEVORDEREN VAN INTERACTIE TUSSEN DE SPELERS - p. 16

4

Oplossingen opdrachten

p. 18

5

Spelverloop in 10 stappen

p. 24

1.1 HET BELANG EN DE COMPLEXITEIT VAN COMMUNICATIE

Communicatie is niet meer weg te denken in onze huidige maatschappij. Niet enkel het gesproken woord, maar ook de gezichtsuitdrukking en de lichaamstaal spelen een belangrijke rol bij sociaal contact. Ze maken efficiënt en gepast communiceren mogelijk.

Communicatie is een vrij complex gegeven, dat bestaat uit een samenspel van taal en cognitie. Tijdens het communiceren moet men niet alleen relevante informatie waarnemen, men moet ook voldoende taalbegrip hebben om de juiste betekenis toe te kennen aan deze informatie, om vervolgens gepast te kunnen reageren. Om een gepaste reactie te geven zijn er niet alleen cognitieve processen nodig, maar ook talige processen zoals woordvinding, articulatie, klemtoon, intonatie ...

Het goede verloop van sociale interactie wordt bepaald door de kwaliteit van deze cognitieve en talige processen, waarbij miscommunicatie een uiting kan zijn van een cognitief of talig probleem.

1.2 COMMUNICATIEPROBLEMEN NA EEN NIET-AANGEBOREN HERSENLETSEL

Bij een niet-aangeboren hersenletsel treden de lichamelijke gevolgen vaak op de voorgrond. Hierdoor blijven de cognitieve, emotionele en gedragsmatige gevolgen in de schaduw, net zoals de subtiele communicatieproblemen die hieruit voortvloeien. Deze, niet altijd zichtbare, gevolgen hebben een grote invloed op het opbouwen en in stand houden van een sociaal netwerk. Het samen delen van ervaringen draagt bij aan de levenskwaliteit en verhoogt het zelfbeeld.

Een patiënt met afasie, spraakapraxie en/of dysartrie ervaart duidelijke en directe moeilijkheden in de communicatie. Tijdens het communiceren met zo'n patiënt vallen deze problemen vaak onmiddellijk op. De gesprekspartner kan dan meteen reageren op dit communicatieprobleem door in korte en eenvoudige zinnen te spreken, het tempo te verlagen, het gesprek te voeren in een rustige omgeving, voldoende tijd te nemen, gebaren te gebruiken en voldoende te herhalen.

Er zijn echter ook patiënten die na een hersenletsel subtielere communicatieproblemen ervaren. Deze problemen zijn soms minder opvallend, maar ze zijn minstens even belangrijk om te diagnosticeren en te behandelen.

Hieronder lijsten we enkele courante problemen op die zich kunnen voordoen op het vlak van communicatie, waarbij we een opsplitsing maken in problemen van meer emotionele, gedragsmatige, cognitieve of talige aard (zonder volledig te zijn).

Problemen met betrekking tot emoties en gedrag:

- Moeite met het juist inschatten van emoties en noden van anderen.
- Niet bewust zijn van monotone spraak en vlakke gezichtsuitdrukking, waardoor de emotionele lading van de boodschap onvoldoende overgebracht kan worden.
- Verlies van controle over eigen emotionele uitingen (bijvoorbeeld te hard lachen of huilen, te emotioneel op iets reageren).
- Egocentrisme: alles vanuit het eigen standpunt bekijken.
- Ongepast gedrag, bijvoorbeeld onophoudelijk praten, flauwe of ongepaste grapjes maken, iemand te pas of te onpas onderbreken.

Problemen met betrekking tot cognitie:

- Aandachtsproblemen, bijvoorbeeld snel afgeleid zijn tijdens een gesprek.
- Geheugenproblemen, bijvoorbeeld steeds dezelfde vragen stellen of het antwoord van de gesprekspartner niet kunnen vasthouden.
- Moeite hebben om een gesprek te beginnen of gaande te houden.
- Mentale traagheid, waardoor men trager is in het denken, handelen en reageren, bijvoorbeeld als iemand iets vraagt, dan duurt het eventjes vooraleer men reageert.

Problemen met betrekking tot taal:

- Ondervinden van woordvindingsproblemen.
- Geven van oppervlakkige of triviale antwoorden.
- Moeilijk begrijpen van metaforen en dubbele of impliciete betekenissen.
- De kern van het verhaal niet kunnen vatten.

Na een hersenletsel hebben patiënten soms onvoldoende zicht op hun eigen communicatiestijl en de veranderingen die hierin zijn opgetreden. Het is de taak van de psychologe en de logopediste om die communicatieproblemen te diagnosticeren en te behandelen.

1.3 BEHANDELING VAN COMMUNICATIEPROBLEMEN: SAMENSPEL VAN LOGOPEDIE EN PSYCHOLOGIE

Communicatieproblemen kunnen erg subtiel zijn. Binnen de revalidatiesetting kan het gebeuren dat de patiënt en zijn naaste omgeving deze moeilijkheden (nog) niet als problematisch ervaren. De problemen worden vaak pas opgemerkt als de patiënt zich in de thuissituatie bevindt en meer sociale contacten opneemt.

Binnen de revalidatiecampus Sint-Ursula (deel van het Jessa Ziekenhuis) willen wij deze problemen al tijdens de revalidatieperiode diagnosticeren en behandelen, zodat de patiënt en zijn naaste omgeving in de thuissituatie minder communicatiemoeilijkheden ervaren. Het bepalen van de sterktes en werkdoelen op vlak van communicatie en het informeren van zowel de patiënt als zijn naaste omgeving zien wij dan ook als een prioriteit. We bespreken met de patiënt zijn sterktes en persoonlijke werkpunten en we hopen daardoor het inzicht van de patiënt in de aanwezige communicatieproblemen te verhogen.

Binnen ons revalidatiecentrum worden communicatieproblemen na een niet-aangeboren hersenletsel multidisciplinair benaderd door een psychologe en een logopediste. Hierdoor wordt de hoger aangehaalde verwevenheid van cognitie en taal ook in de uitbouw van de therapie vertaald. Beide disciplines leggen namelijk andere klemtonen en zoomen hierdoor in op de verscheidene aspecten van de communicatie. De psychologe tracht de cognitieve, emotionele en gedragsmatige gevolgen in kaart te brengen en probeert een inschatting te maken van hoe deze stoornissen de communicatie beïnvloeden. De logopediste bekijkt op haar beurt het talige aspect van de communicatie. Hierbij zullen woordvlotheid, articulatie en taalbegrip een grotere rol spelen.

De behandeling van communicatiestoornissen gebeurt in groep en bestaat uit acht sessies. Tijdens de sessies worden de cognitieve en sociale deeltaarigheden, die nodig zijn om tot gepaste en efficiënte communicatie te komen, ingeoefend. Het spel wordt tijdens de laatste sessie gespeeld en probeert om op een speelse manier de aangeleerde competenties te integreren.

1.4 PRAAT JE WEG

Het uitgangspunt van 'Praat je weg' is het bevorderen van de sociale re-integratie. Het spel bevat opdrachten die situaties uit het dagelijkse leven weerspiegelen. Het is de bedoeling dat de patiënten, door het spel te spelen, voldoende competenties verwerven om de communicatie in hun dagelijkse leven te verbeteren. Tijdens het spel moet de therapeutische waarde worden bewaakt. Er moet namelijk naar de patiënt toe gekaderd worden wat de doelstelling van het spel is en wat de persoonlijke werkdoelen zijn. Het is dan ook de bedoeling dat het spel wordt begeleid door één of twee therapeuten.

Doelgroep van het communicatiespel

We richten ons voornamelijk op patiënten met subtiële cognitieve problemen na een hersenletsel. Patiënten met licht fatische stoornissen kunnen ook meespelen, op voorwaarde dat ze over voldoende communicatiemogelijkheden beschikken.

We sluiten wel enkele andere patiënten uit: patiënten met zware fatische problemen die over onvoldoende communicatiemogelijkheden beschikken, patiënten met een beperkte alertheid, patiënten die snel overprikkeld of verward zijn en patiënten met ernstige gedragsproblemen die het groepsgebeuren zouden kunnen verstoren. Tenslotte worden ook patiënten met zware geheugenproblemen uitgesloten.

Samenstelling van het speelbord

De keuze van de samenstelling van het speelbord is afhankelijk van de cognitieve mogelijkheden van de patiënten die deelnemen aan het spel. Een complexer speelbord vereist namelijk meer inzichtelijke keuzes (patiënten moeten bij elke splitsing kiezen welk traject ze zullen volgen) en doet meer beroep op het executief functioneren (vooruit denken, plannen, organiseren ...) van de patiënt. Het is de taak van de begeleidende therapeut om de cognitieve mogelijkheden van de deelnemers in te schatten en vanuit die kennis het speelbord samen te stellen.

Het speelbord is schematisch en duidelijk afgebeeld. De opdrachten zijn eenvoudig verwoord en er zijn weinig spelregels. We stellen de therapeutische waarde voorop, waardoor het spelelement ondergeschikt is aan het beantwoorden van de opdrachten. De emotiekaart wordt gebruikt als extra visuele ondersteuning en als geheugensteun voor de patiënt.

De opdrachtkaarten

Bij de opdrachtkaarten hebben we steeds makkelijke en moeilijke kaarten voorzien (met uitzondering van de opdrachten 'gepast reageren'), zodat niemand nodeloos gefrustreerd geraakt en elke speler voldoende kan uitgedaagd worden. De keuze voor een makkelijke of moeilijke kaart ligt in handen van de spelbegeleider, die een juiste inschatting kan maken van de competenties van de verschillende deelnemers.

Omdat het spel een communicatiespel is, wordt de hele groep betrokken bij de opdrachten. De spelers komen niet alleen tijdens hun beurt aan het woord, ook als anderen aan de beurt zijn, wordt een correcte respons verwacht en mogen zij het antwoord van de medespeler vervolledigen.

Het is de bedoeling dat de patiënt niet alleen tijdens het beantwoorden van de opdrachten correcte communicatievaardigheden hanteert, maar ook tijdens het spelen van het spel. Beurtname, luisteren naar elkaar, reageren op het gepaste moment ... zijn vaardigheden die ook tijdens het spelen van het spel aan bod komen. Verder wordt de patiënt ook cognitief uitgedaagd: de patiënt moet voldoende aandachtig zijn, de spelregels onthouden en correct toepassen en bij het complexere speelbord de meest efficiënte route kiezen.

Inhoud van het spel

Het spel bevat acht verschillende categorieën van opdrachtkaarten, die we even kort overlopen.

- **Woordvlotheid**
Tijdens het communiceren is het belangrijk dat de patiënt vlot woorden kan oproepen. Men moet een juist element uit het juiste semantisch (betekenis) / fonologisch (klank) netwerk selecteren en niet-relevante elementen onderdrukken.
- **Gepast reageren**
De patiënt krijgt een situatie aangeboden waarop een gepaste reactie wordt gevraagd. Voornamelijk patiënten met verbale ontremming, die geen rekening houden met sociale gedragsregels en bepaalde reacties niet kunnen onderdrukken, ervaren moeilijkheden bij deze taak.
- **Cognitieve en emotionele empathie**
Het inlevingsvermogen tijdens een gesprek wordt grotendeels bepaald door de mate waarin men zich kan voorstellen hoe de wereld er voor de ander uit ziet. Patiënten kunnen zich soms minder empathisch inleven en ze worden tijdens deze opdracht uitgedaagd om zich in de gedachten en emoties van een andere persoon in te leven.
- **Herkennen en nabootsen van emoties**
Het herkennen van emoties bij de gesprekspartner en het zelf tonen van de juiste emoties zijn medebepalend voor een vlotte communicatie. Patiënten moeten de emotie van de ander observeren (hier: de emotie op de afbeelding en bij de andere spelers) en moeten ook letten op het correct uitbeelden van gelaatsuitdrukkingen, wat zeker geen evidentie is gezien patiënten soms een vlakke mimiek vertonen.
- **Emoties**
Tijdens deze opdracht ligt de nadruk op de juiste klemtoon en op de intonatie van de stem. Hierdoor kan men de emotionele toestand van de spreker inschatten. De patiënt leert om emotie niet enkel via het gezicht weer te geven, maar ook via klemtonen, intonatie, melodie en ritme.
- **Zegswijzen en metaforen**
Patiënten hebben soms de neiging om abstracte taal erg letterlijk te interpreteren. Aan de hand van deze opdracht helpen we de patiënt om figuurlijke taal correct te interpreteren.

- **Tegenstrijdigheden**

Voldoende taalbegrip is nodig om de juiste betekenis toe te kennen aan wat iemand zegt. Tijdens deze opdracht moet de patiënt ontdekken of er een tegenstrijdigheid aanwezig is of niet en wat de tegenstrijdigheid juist inhoudt. Wanneer dit niet correct wordt ingeschat, ontstaan er misinterpretaties.

- **Omschrijvingen**

Een patiënt moet een woord omschrijven, zonder het woord zelf of een aanverwant woord te gebruiken. Deze opdracht doet vooral beroep op responsinhibitie en deze is bij heel wat patiënten verminderd: ze kunnen de neiging niet onderdrukken om het woord zelf of een aanverwant woord te gebruiken.

Ervaringen van de deelnemers

Het spelen van het spel wordt door de deelnemers in het algemeen als erg positief ervaren. Het spel is een groepsgebeuren en dat zorgt ervoor dat de patiënten zich gesteund voelen in hun tekortkomingen. Elke speler ondervindt in mindere of meerdere mate problemen op vlak van communicatie en door samen de werkdoelen aan te pakken, voelen de patiënten zich meer begrepen en gesteund. Onze ervaring leert ook dat patiënten elkaar goed aanvoelen: zwakkere spelers worden spontaan geholpen en ondersteund door sterkere spelers.

Doordat de therapie wordt aangeboden in spelvorm, ontstaat er een meer ontspannen sfeer bij de deelnemers. De mogelijkheid tot competitie en de daarbij horende lach of ontgoocheling, zorgt voor een goede balans tussen het verwerven en inoefenen van de communicatieve deelvvaardigheden enerzijds en het zich goed voelen in een sociale context anderzijds.

Patiënten een positieve ervaring geven bij een sociaal gebeuren is een belangrijke meerwaarde van het spel. Het kan een succeservaring zijn die hen kracht geeft om, na de revalidatie, sociale contacten terug op te nemen en sociale netwerken verder uit te bouwen. Wij hopen dan ook dat dit spel veel mensen op weg kan zetten naar een kwalitatief hoogstaande en deugddoende sociale interactie.

In naam van het revalidatieteam,

Sara Noels, logopediste
Els Porrez, klinisch psychologe
Jessa Ziekenhuis, Revalidatiecentrum St.-Ursula, Herk-de-Stad

2.1 THEMA

'Praat je weg' is een informatief spel waarbij de spelers specifieke communicatieve vaardigheden inoefenen. De spelers krijgen de opdracht om als toerist in een fictieve stad een aantal plaatsen te bezoeken. Tijdens de bezoeken krijgen de spelers verschillende opdrachten.

2.2 DOEL

De spelers oefenen op een speelse manier hun communicatieve vaardigheden (zie 1.4) binnen onderstaande categorieën.

- **Woordvlotheid**
- **Gepast reageren**
- **Cognitieve en emotionele empathie**
- **Herkennen en nabootsen van emoties**
- **Emoties**
- **Zegswijzen en metaforen**
- **Tegenstrijdigheden**
- **Omschrijvingen**

2.3 DOELGROEP

Het spel is specifiek ontwikkeld voor mensen met een niet-aangeboren hersenaandoening, die subtiele communicatieproblemen ondervinden (zie 1.2). Het spel is ook toegankelijk voor een breder publiek en kan dus ook gespeeld worden door iedereen die bovenstaande communicatieve vaardigheden wil inoefenen.

2.4 AANTAL SPELERS

3 tot 6 spelers

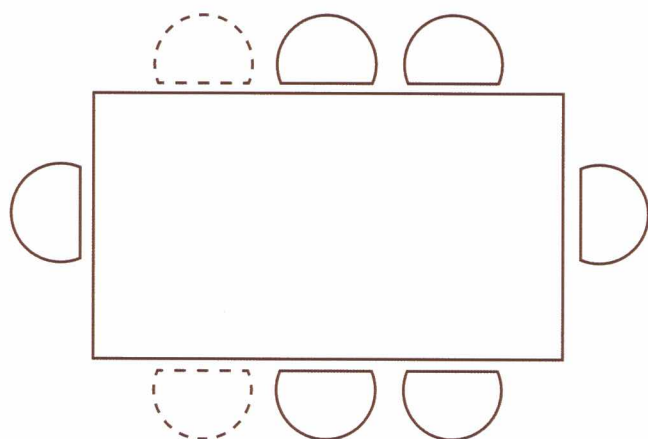
2.5 BEGELEIDING

Eén of twee spelbegeleider(s).

Binnen een therapeutische setting is het belangrijk dat het spel wordt begeleid door één of twee therapeut(en) om de therapeutische waarde van het leermoment te bewaken (zie 1.4).

2.6 ACCOMMODATIE

- Eén voldoende groot lokaal
- Eén tafel met voldoende stoelen
- Eventueel ruimte voor rolstoelen voorzien



2.7 DUUR VAN HET SPEL

60 minuten (afhankelijk van het speeltempo en het aantal spelers)

2.8 SPELMATERIAAL

- 1 dobbelsteen
- 6 identieke spelerskaarten
- 1 emotiekaart
- 2x6 pionnen in een verschillende kleur
- 6 tegels, waarvan 2 recto verso
 - o 1 startbocht
 - o 3 bochten
 - o 2 rechte stukken (recto verso)
 - o 2 splitsingen (recto verso)
- 60 zwarte jetons (om de 'te bezoeken' plaatsen af te dekken)
- 192 opdrachtkaarten (12 makkelijke en 12 moeilijke opdrachten per categorie)

Spelverloop

3.1 VOORBEREIDING

3.1.1 Speelbord

De spelbegeleider legt met behulp van de tegels het speelbord klaar. Er zijn verschillende mogelijkheden om het speelbord samen te stellen. Afhankelijk van het niveau van de spelers kan de spelbegeleider kiezen voor een eenvoudige of complexe variant van het speelbord (zie 1.4).

EENVOUDIGE SPEELBORDEN

Leg het speelbord klaar met behulp van de voorbeelden.

De eenvoudige speelborden maken geen gebruik van de splitsing.



COMPLEX SPEELBORD

Het complexe speelbord maakt gebruik van de splitsing. De spelers komen daardoor voor de keuze om het korte of lange traject te volgen. Dit lijkt eenvoudig, maar vraagt meer planning en inzicht dan de eenvoudige variant (zie 1.4).



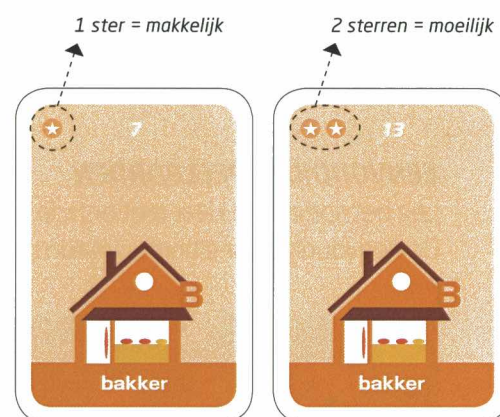
- Wanneer de spelers bij de splitsing komen, kiezen ze hun traject (kort of lang). Eens gekozen volgen de spelers de richting in wijzerzin.
- Leg op elke tegel met het vak 'Geldautomaat' drie jetons in de voorziene cirkel.



3.1.2 Opdrachten

Afhankelijk van het niveau van de spelers kan de spelbegeleider kiezen om de makkelijke of de moeilijke opdrachten te gebruiken. De opdrachten zijn op de achterkant gemarkeerd met een symbool.

Binnen een therapeutische setting is het aan te raden op voorhand de makkelijke en moeilijke opdrachten door te nemen, dit om het spel af te stemmen op de spelers. De therapeut dient hiervoor een inschatting te maken van zijn patiënten. De makkelijke en moeilijke opdrachten kunnen door elkaar worden gebruikt als een gemengde groep het spel speelt.



3.1.3 Spelerskaart

Geef elke speler een spelerskaart en twee pionnen in dezelfde kleur. De ene pion dient om te verplaatsen op het speelbord. De andere pion plaatst de speler op het lege vakje op de spelerskaart. Deze pion is voor de speler een geheugensteuntje om zijn kleur te onthouden (zie 3.2.3).

De speler plaatst zijn tweede pion in de linkerbovenhoek van de spelerskaart.



3.2 SPELUITLEG

3.2.1 Spelomschrijving

'Praat je weg' is een spel voor mensen met een niet-aangeboren hersenletsel om hun communicatieve vaardigheden in te oefenen, maar het is ook toepasbaar voor een breder publiek. Tijdens het spel krijgen de spelers verschillende opdrachten. Deze opdrachten zijn verdeeld in 8 categorieën. De categorieën zijn een greep uit de brede waaier van cognitieve en talige aspecten die mee bepalend zijn voor een vlotte communicatie.

De spelers bezoeken tijdens het spel verschillende plaatsen in een fictieve stad. Tijdens deze bezoeken krijgen ze uit elke categorie een opdracht.

3.2.2 Speeldoel en einde van het spel

Het doel is om als eerste alle plaatsen op het speelbord te bezoeken. Het spel eindigt wanneer een speler alle plaatsen heeft bezocht en zijn spelerskaart dus volledig heeft afgedekt met zwarte jetons. Deze speler wint het spel.

3.2.3 Spelregels

Verwelkom de spelers en kader het spel, bijvoorbeeld binnen revalidatietherapie.

Leg de spelregels uit:

- Elke speler kiest een kleur pion.
- Alle spelers beginnen met hun pion op het startvak.
- De spelers werpen om de beurt met de dobbelsteen. De speler die het hoogst aantal ogen werpt, mag beginnen. Het spel wordt gespeeld in wijzerzin.
- De actieve speler (de speler aan zet) werpt met de dobbelsteen en verplaatst zijn pion het aantal geworpen ogen in wijzerzin:
 - Als de speler op een vak komt dat hij nog niet heeft bezocht, krijgt hij onmiddellijk een opdracht. Wanneer de opdracht is uitgevoerd, krijgt hij een zwarte jeton om de bezochte plaats op zijn spelerskaart af te dekken.
 - Als de speler op een vakje komt dat hij al heeft bezocht, gebeurt er niets. De speler moet geen opdracht uitvoeren en krijgt ook geen jeton.
 - Als de speler op een speciaal vak komt, wordt de actie onmiddellijk uitgevoerd. Zie uitleg 'speciale vakken' (pagina 15).
 - Als een speler zes werpt, dan mag hij op het einde van zijn beurt een extra jeton nemen en op zijn spelerskaart plaatsen.
- Hierna is de volgende speler aan de beurt.

Spelerskaart:

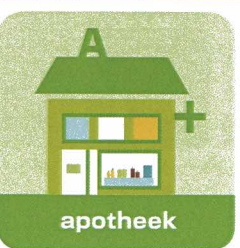
Elke speler krijgt bij de start van het spel een kaart waarop alle plaatsen staan die de speler moet bezoeken. Wanneer een speler bijvoorbeeld op een blauw vakje komt op het speelbord, dan bezoekt hij het cultureel centrum. De speler krijgt een overeenstemmende blauwe opdracht.

Na het uitvoeren van elke opdracht, of het antwoord nu juist of fout is, krijgt de speler een zwarte jeton waarmee hij de te bezoeken plaats op zijn spelerskaart afdekt. Wanneer een speler alle plaatsen heeft bezocht en zijn spelerskaart vol heeft, eindigt het spel. Deze speler wint.



Verschillende categorieën opdrachten:

Elke te bezoeken plaats komt overeen met één van de acht kleuren en met een soort opdracht (zie 1.4). Zie onderstaande tabel.

PLAATS	CATEGORIE	MAKKELIJKE OPDRACHTEN	MOEILIJKE OPDRACHTEN
	Woordvlotheid	Oproepen van vijf woorden uit een duidelijk afgebakende categorie of oproepen van vijf woorden die met een bepaalde letter beginnen.	Oproepen van vijf woorden uit een minder duidelijk afgebakende categorie of oproepen van vijf woorden die eindigen met een bepaalde letter.
	Gepast reageren	Gepast reageren op een bepaalde situatie. (Geen onderscheid tussen makkelijke en moeilijke opdrachten).	
	Cognitieve & emotionele empathie	Zich inleven in de gedachten en emoties van één persoon.	Zich inleven in de gedachten en emoties van twee personen die in interactie zijn met elkaar.
	Herkennen & nabootsen van emoties	Herkennen en nabootsen van emoties bij emoticons.	Herkennen en nabootsen van gezichtsuitdrukkingen bij personen.
	Emoties	Een zin uitspreken met gepaste intonatie en klemtoon, zodat de achterliggende emotie duidelijk wordt. De emotie wordt vermeld in de context.	Een zin uitspreken met gepaste intonatie en klemtoon, zodat de achterliggende emotie duidelijk wordt. De emotie wordt niet vermeld in de context.
	Zegswijzen en metaforen	Uitleggen van een zegswijze of metafoor aan de hand van drie keuzemogelijkheden.	Uitleggen van een zegswijze of metafoor in eigen woorden.

PLAATS	CATEGORIE	MAKKELIJKE OPDRACHTEN	MOEILIJKE OPDRACHTEN
	Tegenstrijdigheden	In een zin een tegenstrijdigheid zoeken.	Zoeken of er in een zin een tegenstrijdigheid aanwezig is.
	Omschrijvingen	Omschrijven van een bepaald woord, zonder het woord zelf te gebruiken.	Omschrijven van een bepaald woord, zonder het woord zelf en gegeven afgeleiden ervan te gebruiken.

Speciale vakken

Er zijn drie speciale vakken waarop de spelers kunnen terechtkomen.



Wanneer de actieve speler op het vak met een bankje komt, moet de speler 'even rusten'. De beurt gaat onmiddellijk naar de volgende speler.



Wanneer de actieve speler op het vak van het toerismebureau komt, dan mag hij een plaats kiezen die hij nog moet bezoeken. Hij krijgt een opdracht overeenstemmend met de gekozen plaats. Na het uitvoeren van de opdracht krijgt de speler een jeton die hij op zijn spelerskaart plaatst, ook wanneer de opdracht niet juist is uitgevoerd.



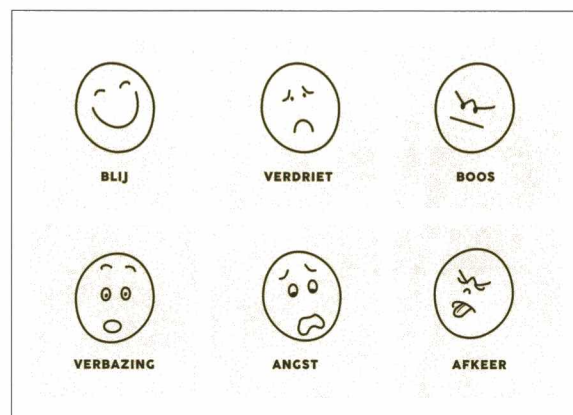
Wanneer de actieve speler op het vak van de geldautomaat komt dan mag hij, zonder een opdracht uit te voeren, een jeton van de stapel nemen. Hij mag de jeton op zijn spelerskaart leggen op een plaats naar keuze die hij nog niet bezocht.

Hardop en in stilte:

De opdrachten in de categorieën: 'omschrijvingen', 'herkennen & nabootsen van emoties' en 'emoties' moeten door de spelers in stilte worden gelezen. Bij het geven van de speluitleg is het belangrijk de spelers hier op te wijzen. Op de opdrachten die de actieve speler in stilte moet lezen, staat het symbool van een luidspreker met een kruis erdoor.

Emotiekaart:

Bij de opdrachten in de categorieën 'emoties', 'cognitieve & emotionele empathie' en 'herkennen & nabootsen van emoties' wordt er aan de spelers gevraagd over welke emotie het gaat in de opdracht. Wanneer de spelers dit moeilijk vinden, kan je als spelbegeleider gebruik maken van de emotiekaart.

**3.2.4 Bevorderen van interactie tussen de spelers**

Interactie is belangrijk tijdens het spel. Het is de taak van de spelbegeleider om de niet-actieve spelers zoveel mogelijk te betrekken bij de opdracht van de actieve speler. Hieronder staat een overzicht met richtvragen per categorie voor het verhogen van de interactie tijdens het spel.

Woordvlotheid (Bakker)

Bv. Noem vijf soorten fruit.

- Nadat de actieve speler aan het woord is geweest, vraag je als spelbegeleider aan de andere spelers of ze nog woorden kennen binnen het thema.

Gepast reageren (Cultureel centrum)

Bv. Tijdens de pauze van een jazzoptreden sta je al tien minuten in de rij voor een drankje. Iemand steekt je voor.

- Als spelbegeleider vraag je aan de spelers of iemand op een andere manier zou reageren dan de actieve speler.
- Is de gegeven reactie gepast?

Cognitieve & emotionele empathie (Krantenwinkel)

Bv. Marjan van de krantenwinkel heeft sinds kort enkele nieuwe magazines in haar winkel. De verkoop loopt niet zo goed.

- Als spelbegeleider vraag je aan de actieve speler hoe Marjan zich zou voelen en wat ze zou denken. Waarom is dit zo? Denken de andere spelers iets anders?
- Wanneer de spelers het moeilijk hebben met de opdracht kan je de emotiekaart als ondersteuning gebruiken.

Herkennen & nabootsen van emoties (Bibliotheek)

Bv. Beeld een emotie uit. (zie opdrachtkaarten)

- De andere spelers raden de emotie die de actieve speler nabootst. Wanneer het juiste antwoord niet wordt geraden, wordt het kaartje hardop voorgelezen en krijgen de andere spelers de emoticon of gezichtsuitdrukking te zien. De spelbegeleider kan vragen of iemand het op een andere manier kan nabootsen.
- Wanneer de spelers het moeilijk hebben met de opdracht kan je de emotiekaart als ondersteuning gebruiken.

Emoties (Restaurant)

Bv. In het restaurant kom je een vriend tegen die op wereldreis was.

Zeg op verbaasde toon: "jij bent al terug?"

- De andere spelers raden de emotie die de actieve speler probeert over te brengen. Wanneer het juiste antwoord niet wordt geraden, wordt het kaartje hardop voorgelezen en kan de spelbegeleider vragen of iemand de zin op een andere manier kan uitspreken.
- Wanneer de spelers het moeilijk hebben met de opdracht kan je de emotiekaart als ondersteuning gebruiken.

Zegswijzen en metaforen (Apotheek)

Bv. In zijn beginjaren kreeg de apotheker weinig volk over de vloer. Hij zag toen veel zwarte sneeuw. Wat betekent "zwarte sneeuw zien"?

- Als spelbegeleider vraag je aan de andere spelers of ze akkoord gaan met de gegeven uitleg. Wanneer het antwoord niet juist is, vraag je aan de andere spelers of zij de zegswijze of metafoor kunnen uitleggen.

Tegenstrijdigheden (Hotel)

Bv. De hotelgasten waren erg tevreden over het hotel. Het personeel was altijd behulpzaam, de kamers waren smaakvol ingericht en elke avond was er een uitgebreid ontbijtbuffet. Wat klopt er niet?

- Als spelbegeleider vraag je aan de andere spelers of ze akkoord gaan met de gevonden tegenstrijdigheid.

Omschrijvingen (Museum)

Bv. Leg aan de andere spelers het woord tractor uit.

Opgelet! Je mag het woord zelf niet gebruiken. Je mag het woord niet uitbeelden.

- De andere spelers raden het woord dat wordt omschreven. Als spelbegeleider kan je vragen of iemand het woord op een andere manier kan omschrijven.



4.1 WOORDVLOTHEID: OPDRACHTEN 1 - 24

1. DIEREN: hond, kat, vogel, konijn, koe, varken, leeuw, muis, olifant, paard ...
 2. FRUIT: appel, peer, perzik, aardbei, ananas, banaan, pruim, sinaasappel, kiwi ...
 3. GROENTEN: prei, selder, ui, wortel, bloemkool, sla, tomaat, spinazie, paprika, broccoli ...
 4. LANDEN: België, Nederland, Frankrijk, Engeland, Oostenrijk, Spanje, Griekenland ...
 5. DRANK: koffie, limonade, cola, spuitwater, thee, bier, wijn, sinaasappelsap ...
 6. SPORTEN: voetbal, wielrennen, basketbal, atletiek, zwemmen, tennis, volleybal, lopen ...
 7. BEROEPEN: dokter, arbeider, bakker, apotheker, kapper, loodgieter, bediende, kinesist ...
 8. MUZIEKINSTRUMENTEN: piano, viool, gitaar, trompet, cello, dwarsfluit, saxofoon, drum ...
 9. BEGIN MET L: limonade, lichaam, lekker, lasagne, laat, licht, lopen, lepel, land, luipaard ...
 10. BEGIN MET T: tong, trap, tikken, trompet, tralies, twijfel, taart, trechter, toilet, toekomst ...
 11. BEGIN MET P: pasta, plezier, pot, plaats, passen, portret, poort, paus, parel, pizza ...
 12. BEGIN MET K: kastanje, klimop, ketting, klacht, klein, kopen, klas, kip, kerk, kast ...
-
13. ZEE: strand, water, dijk, zand, zon, vakantie, golven, zwemmen, vis, surfen ...
 14. BOSWANDELING: herfst, paddenstoelen, bomen, gezond, vogels, fris, lucht, bladeren ...
 15. TREINREIS: treinkaartje, conducteur, locomotief, station, perron, wagon, treinhalte ...
 16. ONTBIJT: croissant, sinaasappelsap, eitje, brood, confituur, koffie, fruit, melk, yoghurt ...
 17. WINKELN: kleding, schoenen, boodschappenlijstje, supermarkt, kassa, rekening ...
 18. RESTAURANT: menu, wijn, aperitief, gezellig, ober, kok, dessert, menukaart, voorgerecht ...
 19. ZWEMBAD: badpak, zwembroek, bikini, handdoek, water, baantjes, springplank, ondiep ...
 20. VERJAARDAGSFEEST: taart, geschenken, kaarsjes, zingen, vieren, wensen ...
 21. EINDIGEN OP T: hart, pot, dominant, respect, talent, kist, hout, tekst, kat, inkt ...
 22. EINDIGEN OP G: weg, duizelig, dag, twijg, oog, gezellig, zorg, aardig, vlag, vlieg ...
 23. EINDIGEN OP P: diep, groep, snoep, knap, rijp, zaklamp, rijstpap, schip, zeep, map ...
 24. EINDIGEN OP L: eetzaal, poedel, spel, actueel, zetel, parasol, filmzaal, fietsbel, kogel, elftal ...



4.2 GEPAST REAGEREN: OPDRACHTEN 25 - 48

De spelbegeleider dient, gezien de subjectiviteit van het antwoord, een inschatting te maken van de juistheid ervan.



4.3 COGNITIEVE EN EMOTIONELE EMPATHIE: OPDRACHTEN 49 - 72

Emotionele empathie: wat zou Marjan voelen?

- | | | | |
|--------------|----------|---------------|---------------|
| 49. Verdriet | 52. Boos | 55. Boos | 58. Verbazing |
| 50. Angst | 53. Blij | 56. Verdriet | 59. Angst |
| 51. Afkeer | 54. Blij | 57. Verbazing | 60. Afkeer |

61- 72: Afhankelijk van de interactie (hoe deze wordt ingevuld) kunnen Marjan en haar interactie-partner een bepaalde emotie voelen.

Bv. Situatie 64:

Een klant komt de krantenwinkel binnen. Net voor het afrekenen krijgt de klant een telefoon. Hij telefoneert wel 15 minuten lang en laat Marjan wachten.

Indien de klant een heel verontrustend telefoontje krijgt en zich angstig voordoet, zal Marjan waarschijnlijk bezorgd zijn. Indien de klant vrolijk aan het bellen is, zal Marjan eerder kwaad zijn.

Cognitieve empathie: wat zou Marjan denken?

De spelbegeleider dient, gezien de subjectiviteit van het antwoord, een inschatting te maken van de juistheid ervan. De gedachten kunnen zeer uiteenlopend zijn.



4.4 HERKENNEN EN NABOOTSEN VAN EMOTIES: OPDRACHTEN 73 - 96

- | | | | |
|---------------|---------------|---------------|---------------|
| 73. Blij | 79. Verdriet | 85. Blij | 91. Verdriet |
| 74. Boos | 80. Angst | 86. Boos | 92. Angst |
| 75. Verbazing | 81. Blij | 87. Verbazing | 93. Blij |
| 76. Afkeer | 82. Boos | 88. Afkeer | 94. Boos |
| 77. Verdriet | 83. Verbazing | 89. Verdriet | 95. Verbazing |
| 78. Angst | 84. Afkeer | 90. Angst | 96. Afkeer |



4.5 EMOTIES: OPDRACHTEN 97 - 120

97. Verbazing	104. Angst	111. Verdriet/boos	117. Verbazing
98. Blij	105. Verdriet	112. Afkeer	118. Boos
99. Boos	106. Verdriet	113. Verbazing/ verdriet	119. Angst
100. Verbazing	107. Boos	114. Verbazing/blij	120. Afkeer
101. Afkeer	108. Blij	115. Angst	
102. Afkeer	109. Verdriet	116. Verbazing/blij	
103. Angst	110. Blij		



4.6 ZEGSWIJZEN EN METAFOREN: OPDRACHTEN 121 - 144

121. A	124. B	127. B	130. A
122. C	125. B	128. B	131. C
123. C	126. B	129. C	132. A

133. **Van de hak op de tak springen.**
Telkens een nieuw onderwerp aansnijden, onsamenvattend spreken of schrijven.
134. **Zoals het klokje thuis tikt, tikt het nergens.**
Het is nergens zo goed als thuis.
135. **De ochtendstond heeft goud in de mond.**
Door vroeg te beginnen kan men meer werk verrichten.
136. **Zwarte sneeuw zien.**
Ellende, armoede meegemaakt hebben.
137. **Door de bomen het bos niet meer zien.**
Door alle details het overzicht verliezen.
138. **Het hart op de tong hebben.**
Meteen vertellen wat je bezighoudt. Zeggen wat in je opkomt.
139. **Water bij de wijn doen.**
Compromissen proberen te sluiten.
140. **Iets aan de grote klok hangen.**
Iets algemeen kenbaar maken.
141. **Beter één vogel in de hand, dan tien in de lucht.**
Liever een beetje dan helemaal niets.
142. **Oude bomen moet men niet verplanten.**
Oude mensen hangen vast aan gewoontes van vroeger, oude mensen moet men niet meer laten verhuizen.
143. **Er gaan koppen rollen.**
Daar gaan mensen ontslagen worden.
144. **Zich op glad ijs begeven.**
Ergens over praten waar je weinig van weet.



4.7 TEGENSTRIJDIGHEDEN: OPDRACHTEN 145 - 168

145. De citroen zorgt niet voor een zoete, maar een zure toets.
146. 's Avonds is er geen ontbijtbuffet, maar een avondbuffet.
147. Wanneer er donderwolken verschijnen, snelt iedereen naar binnen in plaats van naar buiten.
148. Wanneer de hotelmanager ergens dringend wordt verwacht, moet hij voortmaken en doet hij het niet rustig aan.
149. Indien het kamermeisje om zes uur moet beginnen werken, moet ze voor zes uur vertrekken en niet na zes uur.
150. De hotelmanager kan geen verslag doorsturen van een vergadering die pas volgende week plaatsvindt.
151. De hotelmanager kan het pakket niet tijdig (voor 15u) afhalen als hij pas 's avonds (na zijn avondshift) naar het postkantoor gaat.
152. In de wintermaanden kan je geen last hebben van hooikoorts. Hooikoorts komt vooral voor in het voorjaar.
153. Niet je honger lessen, maar je dorst lessen.
154. Als het donker wordt, doe je de lichten aan en zeker niet uit, als je wilt verder werken.
155. Als het kamermeisje hoofdpijn heeft, zal ze eerder aspirine nemen in plaats van hoestsiroop.
156. Als de hotelmanager een grote rekening heeft betaald, dan zal het tekort op de rekening eerder zijn toegenomen, dan aangevuld.
157. Fout - Een dozijn betekent twaalf stuks en geen tien.
158. Fout - Het kamermeisje werkt samen met haar collega, ze moet de klus dus niet op haar eentje klaren, maar samen met haar collega.
159. Fout - September en oktober behoren tot de herfst, niet tot de winter.
160. Fout - Het kamermeisje gebruikt in totaal drie verschillende doeken, dus ze kan niet twee maar drie doeken verwisselen.
161. Fout - Afwezig kunnen geen aanwezigheidslijst ondertekenen.
162. Fout - Als de deuren van de lift al dicht zijn, kan het kamermeisje niet meer in de lift springen.
163. Juist
164. Juist
165. Juist
166. Juist
167. Juist
168. Juist



4.8 OMSCHRIJVINGEN: OPDRACHTEN 169 - 192

De speler omschrijft een woord in eigen woorden.

Bij de moeilijke opdrachten mag de speler bepaalde woorden niet zeggen.

Voorbeeld omschrijvingen:

169. POLITIE - Personen die de orde handhaven. Ze regelen ook het verkeer. Je kunt hen bereiken op het nummer 101.
170. PIANO - Muziekinstrument met zwarte en witte toetsen.
171. TRACTOR - Motorvoertuig gebruikt in de landbouw. Het heeft grote en brede achterwielen. Het wordt gebruikt om landbouwwerktuigen of machines voort te trekken.
172. ZIEKENHUIS - Een plaats waar je terecht komt als je ziek of gewond bent. Je wordt er onderzocht, behandeld en verpleegd. Voornamelijk artsen en verpleegkundigen zijn er werkzaam.
173. COMPUTER - Een elektronisch toestel met toetsenbord en scherm. Je kunt er heel wat informatie terugvinden, gegevens kunnen er ook in verwerkt worden.
174. THEE - Drank die meestal warm wordt gedronken. Het wordt gemaakt van gedroogde bladeren van een plant en je voegt hier water aan toe. Het kan talloze smaken hebben, waaronder venkel, rozenbottel, citroen, munt ...
175. KALENDER - Een papieren hulpmiddel (lijst of tabel) om je afspraken op te noteren. Het is onderverdeeld in maanden, weken en dagen van het jaar. Je kunt het aan de muur hangen.
176. GORDIJN - Stof die voor het raam hangt. Je gebruikt het om de warmte buiten te houden, om te verduisteren en om te vermijden dat mensen bij je binnenkijken.
177. FONTEIN - Decoratief element dat je aantreft in een vijver en water omhoog spuit.
178. PRETPARK - Een groot domein met verschillende attracties, erg populair bij kinderen.
179. SHAMPOO - Vloeibare zeep die je gebruikt bij het wassen van je haar.
180. TUINHUIS - Een bijgebouw in de tuin. Je kunt er allerlei zaken in opbergen, zoals een grasmachine, tuingereedschap ...

181. SLANG - Een reptiel dat over de grond kruipt, veel mensen hebben er schrik van. Dit dier kan bijten met de dood tot gevolg. (zonder **sisen** en **gif**)
182. FIETS - Milieuvriendelijk vervoermiddel met twee pedalen. Het voertuig beweegt door spierkracht uit te oefenen via de pedalen. In de Tour de France tref je zo'n voertuigen aan. (zonder **wiel** en **helm**)
183. BRANDWEER - Hulpdienst die je kunt verwittigen wanneer je huis in vlammen opgaat. Door gebruik van water kunnen ze vuur bestrijden. (zonder **brand** en **blussen**)
184. Vliegtuig - Vervoermiddel in de lucht. Het vervoert passagiers en voorwerpen in de lucht aan hoge snelheid. Het maakt gebruik van de draagkracht van de lucht. Een voorbeeld hiervan is een Boeing 737 en Airbus. (zonder **vleugels** en **vliegen**)
185. AARDAPPELEN - Een bijgerecht dat je eet bij vis of vlees, maar het is geen rijst of pasta. Het wordt vaak met biefstuk gegeten. (zonder **frietjes** en **puree**)
186. CHIPS - Hartige versnapering die wordt gemaakt van aardappelen. Gebakken of gefrituurde aardappelschijfjes. (zonder **zout** of **paprika**)
187. BROOD - Mengeling van bloem, water, boter en gist. Je doet er beleg op om het meer smaak te geven. Het wordt dagelijks gegeten. (zonder **bakker** en **deeg**)
188. MEDICATIE - Middel dat je koopt bij de apotheek om ziekte of pijn te bestrijden. (zonder **voorschrift** en **dokter**)
189. VOETBAL - Balsoort met twee teams, elk bestaande uit elf spelers die een bal in het doel van de tegenpartij willen krijgen. (zonder **ploeg** en **goal**)
190. CHOCOLADE - Wit of bruin snoepgoed met veel suiker. Er worden pralines van gemaakt. (zonder **cacao** en **zoet**)
191. VULKAAN - Berg met een opening in het midden waaruit vuur kan komen. Een plaats waar vloeibaar gesteente, gassen en vast materiaal uit de aarde komen. (zonder **lava** en **krater**)
192. PARAPLU - Voorwerp dat je gebruikt als het slecht weer is zodat je niet nat wordt. Het heeft een rond scherm met een steel en je kunt het openklappen. (zonder **regen** en **bescherming**)