



# ZORGEN ZONDER ZORGEN FACILITATOR HANDLEIDING



# INHOUDS OPGAVE

<b>INLEIDING</b>	<b>4</b>	<b>AFSLUITNG SPEL</b>	<b>23</b>
<b>LEERDOELEN &amp; SPELDOELEN</b>	<b>5</b>	<b>DEBRIEF 1: ERVARING DELEN</b>	<b>23</b>
<b>INHOUD GAME KIT</b>	<b>6</b>	<b>DEBRIEF 2 VERDIEPEN</b>	<b>24</b>
<b>PLANNING</b>	<b>7</b>	<b>DEBRIEF 3: VERTALEN</b>	<b>24</b>
<b>DOORLOOP SPELMATERIALEN:</b>		<b>OVERZICHT: KINDKAARTEN PER ROL</b>	<b>25</b>
<b>GESPREKS INSTRUCTIE</b>	<b>8</b>	<b>OVERZICHT: KINDKAARTE VERLOOP</b>	<b>26</b>
<b>KINDDOSSIER</b>	<b>9</b>		
<b>KINDKAARTEN</b>	<b>10</b>		
<b>INFORMATIEVERZOEKEN</b>	<b>12</b>		
<b>MELDCODE</b>	<b>13</b>		
<b>MATERIALEN PER ROL</b>	<b>14</b>		
<b>RUIMTE INDELING</b>	<b>16</b>		
<b>SPELERMATRIX</b>	<b>17</b>		
<b>SPELVERLOOP</b>			
<b>INTRODUCTIE EN INSTRUCTIE</b>	<b>18</b>		
<b>START RONDE 1</b>	<b>21</b>		
<b>START RONDE 2</b>	<b>21</b>		
<b>START RONDE 3</b>	<b>22</b>		
<b>START RONDE 4</b>	<b>23</b>		

# INLEIDING

Welkom bij de spelleidershandleiding van de NCJ-zorgregistratiegame “Zorgen Zonder Zorgen”. Deze serious game moet bijdragen aan het bewustzijn van JGZ-professionals ten aanzien van hun eigen gedrag in het eenduidig vastleggen van informatie in het digitaal dossier JGZ en het hergebruik daarvan. Hierin staat het correct toepassen van de BDS standaard centraal.

In de game worden de spelers meegenomen door een fictief JGZ-proces en worden ze zich bewust van de invloed van hun eigen gedrag op de rest van de keten, zorgkwaliteit, maar bovenal het tijdig constateren van zorgelijke situaties bij kinderen.

Het gezamenlijk doorlopen van deze ervaring geeft de deelnemers de kans om achteraf te reflecteren op hun handelen en gedrag in deze context en het effect daarvan op het succes van de JGZ-organisaties. Zo kan de game worden ingezet als een middel om de implementatie van de BDS JGZ en het registreren conform de BDS JGZ te versterken of om de werkwijze te ondersteunen.

Deze spelleidershandleiding bevat alle informatie die je nodig hebt om ‘Zorgen Zonder Zorgen’ voor te bereiden, op te bouwen, te faciliteren en te evalueren als spelleider.

Veel plezier en succes!

## LEERDOELEN

**Bewustwording:** bewust maken, enthousiasmeren & activeren van de deelnemers voor nut en noodzaak van het eenduidig vastleggen en hergebruiken van hergebruiken van informatie in het DD JGZ aan de hand van BDS. De realisatie van het belang van hun persoonlijke rol daarbinnen is cruciaal.

**Gedrag:** deelnemers worden zich bewust van hun eigen gedrag in deze context en het gevolg van dit gedrag op cliënten in de JGZ. De relatie tussen het actief en consistent verwerken van informatie met gebruik van de BDS en het daardoor sneller creëren van overzicht binnen deze gegevens is cruciaal.

**Wederzijds begrip:** wederzijdse empathie doordat spelers eens in de rol van een ander stappen en begrijpen wat de impact van (niet) eenduidig vastleggen van informatie is op de ander.

**Reflectie:** na afloop biedt de game aanknopingspunten voor een gesprek met collega's/leidinggevenden over andere werkwijzen en eventuele herinrichting van werkprocessen.

## SPELDOELEN

In Zorgen Zonder Zorgen simuleren wij JGZ-organisaties van drie fictieve gemeenten. De werkzaamheden van deze organisaties zijn teruggebracht tot enkele kernactiviteiten rondom het monitoren en adviseren van kind en ouder. Alle spelers gezamenlijk hebben twee belangrijke doelen in het spel.

**Ontdek de risicogevalen:** Er zijn twee kinderen die zich in een onveilige thuissituatie bevinden. Deze moeten ontdekt worden aan de hand van de screening en gesprekken, en de vastlegging daarvan. Voor het spel voorbij is moet voor deze kinderen de meldcode zijn doorlopen.

**Voldoe aan de informatieverzoeken:** Daarnaast moeten de spelers tijdig gehoor geven aan diverse informatieverzoeken. Het eenduidig vastleggen van zorginformatie volgens de BDS zorgt voor een snelle afhandeling van deze verzoeken.

Aan het einde van het spel wordt gekeken of en in welke mate de doelen behaald zijn.

# INHOUD GAME KIT

KINDKAARTEN	
ID #	AANTAL
010101	4
010102	4
010201	4
010202	4
010301	4
010302	4

ROLOMSCHRIJVINGEN	
NAAM	AANTAL
Specialist screening	3
Specialist gespreksvoering	3
Ouder/verzorger	3
Beleidsmedewerker	1

DOCUMENTEN	
NAAM	AANTAL
Omgevingsmeldingen	6
Informatieverzoeken	6
Gespreksinstructie	3
Emotiekaart	3

SCHEURBLOKKEN
Meldcode
Formulier Westerland
Formulier Rijnsgoud
Formulier Zomerdam

FILTERS	
NAAM	AANTAL
Onveilige situatie 1	1
Onveilige situatie 2	1
Slaap & concentratie	3
Gehoor	3
Pesten	3
DTP vaccin	3
Visus & onderzoek	3
Gewicht & overgewicht	3
Eetproblemen en gedragsproblemen	3

DOCUMENTEN	
Kinddossier mappen	6
Badges	10
Handleiding	1
Timer	1
Bel	1
Fiches, geel	10
Fiches, blauw	10
Fiches, rood	10

# PLANNING

TIJD	ONDERDEEL
00:00 - 00:05	Introductie (kort voorstelrondje)
00:05 - 00:35	Doorloop spelmaterialen, rol kiezen en inlezen
00:35 - 00:50	Ronde 1
00:50 - 00:55	Wisseltijd 1
00:55 - 01:10	Ronde 2
01:10 - 01:15	Wisseltijd 2
01:15 - 01:30	Ronde 3
01:30 - 01:35	Tussenevaluatie 3
01:35 - 01:50	Ronde 4
01:50 - 03:00	Nabespreking

# GESPREKS INSTRUCTIE

De gespreksinstructie wordt gebruikt door de specialist gespreksvoering om tijdens een gesprek bijzonderheden en observaties bij te houden.

Het spelbord bevat een aantal voorbeeldvragen voor het gesprek met de ouder/verzorger. Verkregen informatie kan gemarkeerd worden met de gekleurde fiches. Afhankelijk van de bevindingen over het kind wordt het gesprek afgesloten zonder bijzonderheden of wordt er een interventie gekozen. Welke interventie nodig is, is afhankelijk van welke observaties zijn gemarkeerd.

In het voorbeeld rechts is de passende interventie een Adviesgesprek. Dit komt omdat er drie bijzonderheden met een blauw uitroepteken zijn gemarkeerd tijdens het gesprek.

Dit spelbord simuleert de actieve bezigheid van een JGZ-specialist tijdens een gesprek. Het geven van een juist advies is een doel van de JGZ-specialisten, maar wordt niet bijgehouden door de spelleider. Er wordt ook niet afgerekend op een fout advies. In dit spel draait het immers om het vastleggen en hergebruiken van informatie.

## GESPREKS INSTRUCTIE

**Stap 1:**  
Bekijk de informatie in het Kinddossier en vul het bord aan met informatie uit het dossier en van de specialist screening. De groene delen zijn informatie die de specialist screening geeft na het onderzoek.

**Stap 2:**  
Voer het gesprek met de ouder, gebruik hiervoor de voorbeeldvragen als houvast. Leg blokjes op je bevindingen.

**Stap 3:**  
Formuleer een interventie aan de hand van je bevindingen en geef deze door aan de ouder. Hiermee beëindigt u het gesprek.

**Stap 4:**  
Leg je bevindingen vast in het Kinddossier.

<b>Anamnese</b>	*Hoe gaat het slapen van uw kind? MOEITE MET INSLAPEN/DOORSLAPEN 1	*Hoe gaat het eten? ONGEZOND DIEET 1 WIL NIET ETEN 1	*Hoe gaat het contact met leeftijdsgenoot? LEGT MOEILIJK CONTACT/ WEINIG VRIENDEN 1 SPEELT NIET/WEINIG MET LEEFTIJDGENOTEN 1 HEEFT GEEN OF ONVOLDENDE VRIENDEN 1 WORDT GEPEST 1 MAAKT VEEL RUIZIE MET BROEKZUS 1
<b>Gewicht &amp; Lengte</b>	*Vertoont uw kind opvallend gedrag? BOOS/AGRESSIEF 1 VERLEGEN/ KLAPT DICHT 1 ANGSTIG 1 HYPERACTIEF 1	*Hoe gaat de spraak- en taalontwikkeling? TAALACHTERSTAND 1 SPRAAKACHTERSTANT 1	
<b>Onderzoekresultaten</b>	*Beweegt of sport uw kind regelmatig? SPORT OF BEWEEGT NIET 1	*Is uw kind slordig? 'S NACHTS ONZINDELIJK 1 ONZINDELIJK 1	*Hoe gaat het met u zelf? CHRONISCH ZIEK 1 OPVOEDINGSPROBLEMEN 1 VERSLAafd 1 PSYCHIATRISCHE AANDOENING 1 RELATIEPROBLEMEN 1
<b>Huid/Haar/Nagels</b>	*Heeft uw kind het ven verandert gedrag? GAMEN/GOKKEN 1 ROKEN/ALCOHOL 1	*Hoe gaat het op school? CONCENTRATIE PROBLEMEN 1 GEDRAGS PROBLEMEN 1	
<b>AANZIENLIJKE KLACHTEN 1</b>			
<b>AFWIJKENDE LENGTE 1</b>			
<b>ONDERGEWICHT 1</b>			
<b>OVERGEWICHT 1</b>			
<b>VISUS TWIJFELACHTIG 1</b>			
<b>VISUS AFWIJKEND 1</b>			
<b>GEHOOR TWIJFELACHTIG 1</b>			
<b>GEHOOR AFWIJKEND 1</b>			
<b>LUI OOG 1</b>			
<b>HEMATOOM 1</b>			
<b>WOND/LITTEKEN 1</b>			
<b>ANDERS 1</b>			

### INTERVENTIE

GEEN	VERWIJZING VOOR VERDER ONDERZOEK	ADVIESGESPREK	VERWIJZING (MEDISCH) SPECIALIST
MINDER DAN 3 BLAUWE BEVINDINGEN.	1 OF MEER GELE BEVINDINGEN	3 OF MEER BLAUWE BEVINDINGEN	4 OF MEER GELE EN/OF BLAUWE BEVINDINGEN



# KINDDOSSIER

Het kinddossier wordt gebruikt door beide JGZ-specialisten om bijzonderheden te registreren. Elk kind heeft een eigen kinddossier. Het bestaat uit twee onderdelen: een hoofdblad waarin volgens de BDS standaard kan worden vastgelegd en een blad met open tekstvelden die toegevoegd kan worden indien nodig.

Het BDS hoofdblad zit standaard in elk kinddossier. Het formulier bestaat uit vier dezelfde kolommen, één voor elke ronde, waarin de meeste bijzonderheden genoteerd kunnen worden. Het voordeel van het gebruik van dit hoofdblad is dat de filters die tijdens het spel gebruikt worden, over dit formulier heen kunnen leggen. Hierdoor is specifieke informatie snel te vinden.

Wanneer een JGZ-specialist iets ziet wat niet op het BDS-blad staat, of een bijzonderheid extra wil toelichten, dan kan dat met het formulier met open tekstvelden. Deze is echter per gemeente verschillend (en simuleert het verschil in systemen).

Het is de verantwoordelijkheid van de spelers om hun registratie goed op orde te hebben. Het spel is zo ontworpen dat het gebruik van het BDS-blad zorgt voor het verkrijgen van een snel inzicht in de situatie van het kind en het ophalen van informatie tbv de verzoeken. Het gebruik van de open tekstvelden maakt dit lastiger.

The image displays the 'KINDDOSSIER' application interface, which is a grid-based form for recording child development observations. It is divided into four columns, each representing a 'RONDE' (round) from 1 to 4. Each column contains a list of categories with checkboxes and input fields for recording data. The categories include:

- BIJZONDERHEDEN RONDE 1-4:** GEMEENTE, ANAMNESE, GROEIRESLTATEN, GEMICHT & LENGTE, ONDERZOEKRESULTATEN, HUIDHAAR/NAGEL, VACCINATIES, GEDRAG & TEMPERAMENT, SPORTEN & VRIJETIJD, VERSLAVINGSRISICO, VOEDING, TAAL & SPRAAK, ZINDELKHEID, FUNCTIONEREN KIJS, OMGANG LEEFTIJDGENOTEN, KENMERKEN OUDER/VERZORGER, INTERACTIE OUDER KIND, OVENIG, ONGEGANGMELDING, GEGEKEN INTERVENTIE.

On the right side, there is a detailed 'PERSONS INFORMATIE' section with fields for 'Naam kind', 'ID nummer', 'BEHANDELAARS', 'Specialist Screening', and 'Speciale Geopendeoing'. Below this, there are sections for 'CONSTATERING ONDERZOK', 'SLAPEN', 'GEDRAG & TEMPERAMENT', 'SPORT & VRIJETIJD', and 'VERSLAVINGSRISICO'. The interface also features a search bar at the top and a sidebar on the right with navigation icons.

Vul de onderzoekresultaten en andere opmerkingen in. Beschrijf, indien noodzakelijk, aanvullende informatie.

# KINDKAARTEN

De kindkaart representeert de kinderen die wonen in de gemeenten in het spel. Het is de belangrijkste bron van informatie in het spel. De kindkaarten worden gebruikt door de ouders/verzorgers die deze kinderen representeren.

In totaal zijn er zes verschillende kinderen, elk met een eigen set aan kaarten. Voor iedere ronde is er per kind een nieuwe kaart met nieuwe informatie.

Alle kindkaarten hebben een binnen- en een buitenkant. Aan de buitenkant staat informatie over de uiterlijke kenmerken, vaccinaties en onderzoeksresultaten. Deze mag iedereen zien. Aan de binnenzijde staat informatie die alleen de ouder/verzorger weet en indien gewenst kan overbrengen. De binnenkant mag aan niemand anders worden getoond en er zijn spelregels over hoe de informatie die er op staat overgebracht kan worden.

## **Spelregels gespreksvoering:**

De binnenkant van de kindkaart is opgedeeld in een aantal categorieën. Deze komen overeen met de voorbeeld vragen die de Specialist Gespreksvoering heeft. Bij elke categorie staat een icoon. Er zijn drie verschillende iconen, elk met een eigen betekenis.



: Geen bijzonderheden. Het gaat allemaal goed, of er is niets te melden. De informatie die in deze categorie staat hoeft niet geregistreerd te worden en speelt geen belangrijke rol in het spel.



: Informatie die gedeeld moet worden. De ouder/verzorger is verplicht deze informatie te melden in het gesprek, ook als er niet naar gevraagd wordt.



: Verborgene informatie. Het is vaak belangrijke informatie met doorslaggevende bijzonderheden, of informatie die meer inzicht geeft in wat er bij het kind speelt. De ouder/verzorger is verplicht deze informatie te geven als er expliciet naar deze categorie gevraagd wordt.

# BINNENKANT

**Ouderverzorger:**

Dit kaartje bevat meer informatie over het kind. Geef deze duidelijk door aan de JGGZ-specialist, zodat een passend advies gegeven kan worden. Let op: niet alle informatie op deze kaart mag direct vrijgegeven worden! De zaken bij elke vraag geven aan hoe de informatie verslet mag worden.

Geen bijzonderheden. Geef duidelijk aan dat er niets te melden is.  
 Er is iets aan de hand. Deze informatie **moet** je delen met de JGGZ-specialist.  
 Deze informatie is verborgen. Deel het alleen wanneer er expliciet naar gevraagd wordt.

**Hoe gaat het slapen van uw kind?**

Jet slaapt goed.

**Vertoont uw kind opvallend gedrag?**

Jet is vaak stil en en verlegen. Wanneer er bezoek is blijft ze vaak op haar kamer, of blijft ze dicht bij me.

**Beweegt of sport uw kind regelmatig?**

Jet sport goed.

**Heeft uw kind last van verslavend gedrag?**

Jet loopt geen risico op verslavend gedrag.

**Hoe gaat het eten?**

Je eet genoeg en gezond.

**Hoe gaat de spraak- en taalontwikkeling?**

De spraak- en taalontwikkeling van Jet gaan goed.

**Is uw kind zindelijk?**

Jet is zindelijk.

**Hoe gaat het op school?**

Op school gaat het goed met Jet.

**Hoe gaat het contact met leeftijdsgenoten?**

Jet heeft positief en voldoende contact met leeftijdsgenoten.

**Hoe gaat het met uzelf?**

K ben in behandeling bij een psycholoog omdat ik vermoed dat ik last heb van depressiviteit.

**Wanneer is hulp geboden wordt:**

.

Ziege Zonder Zorgen - V1.1

# BUITENKANT

**JGGZ-professionaal screening**

De informatie aan de buitenkant van deze kaart mag niet gedeeld worden door de JGGZ-professionaal.  
 Lees deze leefwijzeadviesverkenbare informatie af van de kaart en verwerk deze consistent en duidelijk in het kinddossier.

**Ouderverzorger:**

**ONDERZOEKSRÉSULTATEN**

**Visus**

X □  
X □  
? □  
/ ■

**Gehoör**

X □  
X □  
? □  
/ ■

**GEWICHT & LENGTE**


**Lengte**

1 1 1

**Gewicht**

1 1 1

**REPRESENTATIE**



**IMPRESSIE OUDER/KIND RELATIE**

**KIND**

☹️

**OUDER**

☺️

**PERSOONSI NFORMATIE**

Familienaam Bakker

Naam kind Jet

Naam ouder<sup>1</sup> Sandra

Naam ouder<sup>2</sup> N.V.T

ID nummer 01-01-01

Gemeente Zomerdam

Leeftijd 9 jaar


**CONSTATERING ONDERZOEK**

Jet checkt bij moeder bij het geven van antwoorden in gesprek.


**VACCINATIES**

DTP  
BMR

**RONDE**



GEMEENTE ZOMERDAM



JGGZ ZORGELOOS

Ziege Zonder Zorgen - V1.1

# INFORMATIEVERZOEKEN

Informatieverzoeken zijn opdrachten waarbij specifieke informatie uit de kinddossiers gehaald moet worden om deze te voltooien. In elke ronde, met uitzondering van de eerste, zullen er een aantal gegeven worden aan de beleidsmedewerker. Informatieverzoeken testen of de deelnemers hun observaties goed hebben vastgelegd volgens de BDS standaard.

Om een informatieverzoek te voltooien moet een antwoord voor het einde van de ronde worden ingediend bij de spelleider.

Het is belangrijk om te voorkomen, als spelleider, dat de beleidsmedewerker de enige is die bezig is met de informatieverzoeken. Dit is een gedeelde verantwoordelijkheid van alle spelers.

**Rijksdienst voor Volksgezondheid**  
**INFORMATIEVERZOEK**

**OMSCHRIJVING**  
 Wegens een groeiend aantal concentratieproblemen wil het RIV onderzoeken of er een relatie is tussen slaapproblemen en concentratieproblemen.

Breng in kaart bij hoeveel kinderen zowel **slaapproblemen** als **concentratieproblemen** zijn geconstateerd in **ronde 1**.

Zoek de kinddossiers door voor het antwoord. Gebruik de filters indien van toepassing. Stel indien nodig vragen aan de behandelend specialist screening of gespreksvoering. Dien je antwoord in bij de spelleider voor het einde van de ronde.

Streef 2020-2021 01

INFO

Nr.	RONDE	VRAAG	ANTWOORD
1	2		1 kind heeft zowel slaapproblemen als concentratieproblemen
2	2		0 kinderen hebben gehoorproblemen
3	2		Gemeente Westerland
4	3		2 kinderen hebben het DTP vaccin ontvangen
5	3		2 kinderen hebben een afwijkende visus
6	4		1 kind heeft zowel een overgewicht als een +2 groeieresultaat
7	4		1 kind heeft zowel voedingsproblemen als gedragsproblemen.

# MELDCODE

Van alle kinderen in het spel er zich twee in een onveilige thuissituatie. De spelers winnen het spel als deze twee casussen worden geïdentificeerd en de meldcode wordt doorlopen voor het einde van de laatste ronde.

De meldcode is een proces dat door de spelers op een apart formulier wordt ingevuld.

Stimuleer de spelers om op tijd de meldcode te starten. Het identificeren van een risico casus is maar een deel van de oplossing. Pas als de spelers de meldcode hebben doorlopen is een kind geholpen. Spelers mogen altijd een meldcode starten, ook als er uiteindelijk niets aan de hand blijkt te zijn.

### MELDCODE KINDERMISHANDELING & HUISELIJK GEWELD

**STAP 1: BRENG DE SIGNALLEN IN KAART**

- Analyseer de signalen uit huidige en voorgaande gesprekken.
- Leg de bevindingen hieronder vast en voeg dit document toe aan het kinddossier.

**STAP 2: OVERLEG MET EEN DESKUNDIGE COLLEGA**

- Zoek een andere JGZ-specialist op en vraag deze om de in kaart gebrachte signalen door te nemen.
- Leg eventuele nieuwe bevindingen hieronder vast.

**STAP 3: GA IN GESPREK MET DE OUDER/VERZORGER VAN HET KIND**

- Gebruik het eerstvolgende gesprek dat deze ouder/verzorger heeft bij de JGZ-organisatie om je vermoedens te bespreken. Noteer bevindingen van het gesprek hieronder.

**STAP 4: MAAK DE AFWEGING**

- Bekijk je verzamelde inzichten en bevindingen uit het gesprek.
- Bepaal of er sprake is van mishandeling.
- Leg je conclusie hieronder vast.

**STAP 5: NEM DE BESLISSING**

- Neem de beslissing: melden of niet melden.
- Voorzie het dossier van een rode vlag wanneer je besluit om te melden.

# MATERIALEN PER ROL

Plaats alle materialen zoals in dit hoofdstuk wordt aangegeven.

Let op: het voorbeeld rechts is alleen van de gemeente Rijngoud. De gemeenten Zomerdam en Westerland hebben elk hun eigen spelmaterialen.

Let op: de ouder/ verzorger krijgt alleen de kindkaarten van zijn eigen gemeente, en alleen van de eerste ronde. Na iedere ronde geef je hen de nieuwe kindkaarten van die ronde.

Let op: gebruik potloden in dit spel. Fouten moeten gecorrigeerd kunnen worden.

## SPECIALIST GESPREKSVOERING

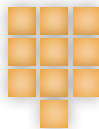
Rolomschrijving



Potlood



Fiches

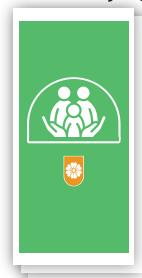


Gespreks instructie

Scheurblok formulieren

## SPECIALIST SCREENING

Rolomschrijving



Referentie kaart

## OUDER/VERZORGER

Rolomschrijving



Kindkaarten

# MATERIALEN PER ROL

Plaats alle materialen zoals in dit hoofdstuk wordt aangegeven.

De spelleider tafel bevat alle documenten die pas later in het spel relevant worden. Op alle documenten staat in welke ronde ze gebruikt moeten worden. Sorteert deze alvast voordat het spel begint.

Let op: in alle kinddossiers moet een BDS hoofdblad zitten.

## SPELLEIDER TAFEL

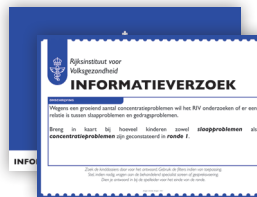
Overige kindkaarten



Omgevingsmeldingen



Informatieverzoeken



## CENTRALE TAFEL

Kinddossiers



Scheurblok meldcode



## BELEIDSMEDEWERKER

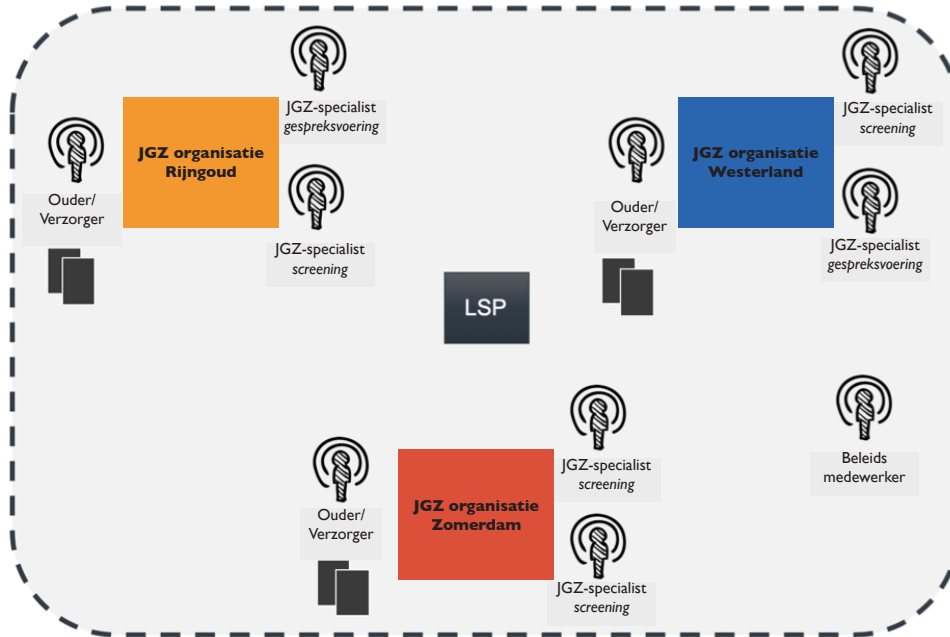
Rolomschrijving



Filters



# RUIMTE INDELING





## SPELERMATRIX

Rol	10 spelers	14 spelers	7 spelers
Specialist screening	3	3	3
Specialist gespreksvoering	3	3	
Ouder/Verzorger	3	6	3
Beleidsmedewerker	1	2	1

Het spel is gemaakt voor 10 spelers. Het spel wordt begeleid door één spelleider.

Als er meer spelers zijn kan er een extra speler bij de rol van ouder/verzorger en beleidsmedewerker. Let er wel op dat een te grote groep ten koste gaat van het leereffect van de individuele spelers.

Bij minder spelers kunnen de specialist screening en specialist gespreksvoering gecombineerd worden tot één rol. Dit maakt de rol intensiever waardoor er minder tijd is voor reflectie.

# SPELVERLOOP: INTRODUCTIE EN INSTRUCTIE

**00:00 - 00:05**

Introductie en voorstelrondje

*In deze serious game hebben we een fictieve representatie gemaakt van de jeugdgezondheidszorg. Het is een soort **Madurodam** van de werkelijkheid.*

**00:05 - 00:10**

Leg de leerdoelen van het spel uit.

*In deze game leggen we de nadruk op de kenmerkende activiteiten van de JGZ en laten we details achterwege. **Let op: de spelwereld is dus niet exact als de werkelijkheid.***

*De game geeft jullie begrip en inzicht in de eigenschappen van het BDS conform werken en de rol die dit speelt in de kwalitatieve zorgverlening binnen de Jeugdgezondheidszorg.*

*Door het **abstract** te maken kunnen we (net als in Madurodam) overzicht aanbrenge(n) en ons richten op **oorzaak en gevolg** van ons gedrag ten aanzien van het BDS conform werken in de JGZ.*

*De game draagt bij aan het bewust maken, enthousiasmeren en activeren van JGZ-professionals rondom het eenduidig registreren en hergebruiken van informatie in het DD JGZ.*

*In deze game gaan jullie de JGZ en de rol van registreren beleven en na de game gaan we **reflecteren** op jullie handelingen in het spel en het effect daarvan.*

*Door het spelen van de game word JGZ-professional zich bewust van het belang van eenmalige, eenduidige en correcte registratie door het gebruik van de BDS en de eigen rol hierin. De focus ligt op het eigen gedrag en het effect van dit gedrag.*

**Waarom spelen we een Serious Game?**

### **00:10 - 00:15**

Leg het spel uit, wat is het doel, wat is de spelwereld, welke rollen vinden ze daar en hoe verloopt het spel. Gebruik het onderstaande script:

*Jullie zijn samen verantwoordelijk voor drie gemeenten met drie bijbehorende JGZ-organisaties. Je speelt straks de rol van ouder, JGZ-specialist screening, JGZ-specialist gespreksvoering of beleidsmedewerker. Tijdens dit spel gaan jullie de ouders van kinderen die in deze gemeenten wonen monitoren en adviseren. Een goede vastlegging van informatie is daarbij uiteraard van groot belang.*

*Gelukkig gaat het met de meeste kinderen goed. Er zijn echter twee kinderen die zich in een onveilige thuissituatie bevinden. Het is jullie doel voor vandaag om deze kinderen voor het eind van het spel te identificeren en hun ouders te ondersteunen.*

*Daarnaast kunnen jullie extra punten scoren door het tijdig beantwoorden van informatieverzoeken vanuit diverse organisaties.*

*Hier zien jullie de speelruimte. Wie zijn er allemaal in deze wereld te vinden? Bijna alle rollen zijn verdeeld over de drie JGZ-organisaties in drie gemeenten. Per gemeente:*

*Een ouder: die vertegenwoordigt alle kinderen van die gemeente. Deze komt per ronde met twee kinderen langs.*

*Een specialist screening: deze voert de controles en onderzoeken uit.*

*Een specialist gespreksvoering: deze voert de gesprekken met de ouders en bepaalt zorginterventies indien nodig.*

*Daarnaast is er een beleidsmedewerker: deze ondersteunt alle gemeenten in de zorg-administratie en volgt informatieverzoeken op.*

*Het op tijd ontdekken van de onveilige thuissituaties levert punten op evenals het goed opvolgen van informatieverzoeken. Het te laat ontdekken, of niet opvolgen levert straffpunten op.*

### **00:15 - 00:20**

*Spelers kiezen een rol en lezen in. Laat spelers eerst de rolbeschrijving lezen en dan de overige materialen bekijken. Help de specialisten door hen kort uit te leggen hoe hun screenings- en gespreksmaterialen werken. Help de ouders door hen uit te leggen hoe de kindkaarten werken.*

### **00:20 - 00:30**

*Leg het hoofdproces van een spelronde uit. Het bezoek verloopt als volgt.*

*Bij de start van de ronde gaat de ouder samen met het kind, door middel van*

de kindkaart, naar de specialist screening. De ouder presenteert de kindkaart aan de specialist die vervolgens alle feitelijke/observeerbare informatie in het kinddossier vastlegt.

Na de screening gaat de ouder samen met het kind door naar de specialist gespreksvoering. Deze specialist analyseert het dossier van het kind en stelt vervolgens verdiepende vragen over de fysieke en psychologische gezondheid van het kind. Deze informatie wordt vervolgens vastgelegd in het kinddossier.

Na het gesprek met de specialist gespreksvoering levert de ouder de kind kaart in bij de spelleider. In totaal zijn er vier rondes, waarin er per ronde twee kinderen per JGZ-organisatie aan bod komen.

Heb je als specialist het vermoeden dat een kind zich in een onveilige thuissituatie bevindt moet je ten alle tijden een meldcode starten. Hiernaast ontvangt de beleidsmedewerker per ronde informatieverzoeken. Het is jullie gezamenlijke taak om deze informatie snel op te halen uit de dossiers en aan te leveren voor bonuspunten.

### **00:30 - 00:35**

Laat de spelers zich voorbereiden op de eerste ronde.

Roep alle rollen (in groepjes waar kan) om de beurt bij je:

**Ouders:** Leg uit hoe de binnenzijde van de kindkaart werkt (rood

moet je melden, paars alleen als er expliciet naar gevraagd wordt.)

**Specialist Screening:** Hoe lees je de informatie van de kindkaart af en leg je vast in het KD.

**Specialist Gespreksvoering:** Hoe werkt de gespreksinstructie (dossier uitlezen, aanvullen tijdens het gesprek, interventie bepalen) en leg je vast in het KD.

**Beleidsmedewerker:** Hoe werken de filters in het kinddossier.

## **ALGEMENE INDELING RONDE**

<b>TIJD</b> (in minuten)	<b>RONDE</b> (Screening)	<b>RONDE</b> (Gespreksvoering)
00:00 - 05:00	Ontvangst kind 1	Analysetijd
05:00 - 10:00	Ontvangst kind 2	Ontvangst kind 1
10:00 - 15:00	Analysetijd	Ontvangst kind 2

## START RONDE 1

**00:35 - 00:50**

Start de timer. Stel deze na iedere 5 minuten opnieuw in. Roep om wanneer de tijd om is.

Zorg ervoor dat de ouders naar de specialist screening gaan. Neem kindkaarten in wanneer ouders bij de specialist gespreksvoering zijn geweest.

Roep na het laatste gespreksblok om dat de tijd van Ronde 1 om is en alle kinddossiers naar de centrale tafel moeten.

**Let op:** Dit is de eerste ronde, spelers hebben even tijd nodig om in het spel te komen. Geef hen instructies waar nodig.

**00:50 - 00:55**

Dit is wisseltijd. Geef de spelers de kans om af te ronden en het spel te leren kennen. Beantwoord vragen wanneer nodig. Deel de kindkaarten voor ronde 2 uit.

## START RONDE 2

**00:55 - 01:10**

Start de timer. Stel deze na iedere 5 minuten opnieuw in. Roep om wanneer de tijd om is.

Geef de beleidsmedewerker de twee informatieverzoeken van ronde 2.

Neem kindkaarten in wanneer ouders bij de specialist gespreksvoering zijn geweest.

Controleer de informatieverzoeken wanneer deze binnen komen. Noteer de score op een whiteboard. (goed = 5 punten, fout = -5 punten.)

**01:10 - 01:15**

Dit is wisseltijd. Deel te kindkaarten voor ronde 3 uit.

Laat de spelers samen reflecteren op het proces en de samenwerking tussen de JGZ-organisaties.

**LET OP:** wegens vertrouwelijkheid mogen er geen inhoudelijke zaken ten aanzien van de kinderen besproken worden tijdens dit overleg.

**Hulpvragen:**

*Gaat het vastleggen en ophalen van informatie goed? Waarom wel/niet?*

*Hoe gaat het met het ophalen van de informatieverzoeken?*

*Heb je het idee dat je het kind voldoende in beeld hebt na een consult? Zo niet, waardoor komt dit?*

*Welke afspraken kunnen jullie met elkaar maken?*

## **START RONDE 3**

**01:15 - 01:30**

Start de timer. Stel deze na iedere 5 minuten opnieuw in. Roep om wanneer de tijd om is.

Geef de **beleidsmedewerker** de twee informatieverzoeken van ronde 3.

Neem kindkaarten in wanneer ouders bij de specialist gespreksvoering zijn geweest.

**Controleer de informatieverzoeken wanneer deze binnen komen. Noteer de score op een whiteboard.**

**Controleer of de risicokinderen al gesignaleerd zijn. Noteer de score op de flip-over, 15 punten per dossier.**

**01:30 - 01:35**

Dit is wisseltijd. Deel te kindkaarten voor ronde 4 uit.

Laat de spelers samen reflecteren op het proces en de samenwerking tussen de JGZ-organisatie.

**LET OP:** wegens vertrouwelijkheid mogen er geen inhoudelijke zaken ten aanzien van de kinderen besproken worden tijdens dit overleg.

**Hulpvragen:**

*Waar loop je tegenaan in het ophalen of delen van informatie?*

*Hoe gaat het met het ophalen van de informatieverzoeken?*

*Wat is nodig om verder te verbeteren?*

*Welke afspraken kunnen jullie met elkaar maken?*

## **START RONDE 4**

**01:35 - 01:50**

Start de timer. Stel deze na iedere 5 minuten opnieuw in. Roep om wanneer de tijd om is.

Geef de beleidsmedewerker de twee informatieverzoeken van ronde 4.

Neem kindkaarten in wanneer ouders bij de specialist gespreksvoering zijn geweest.

**Controleer de informatieverzoeken wanneer deze binnen komen. Noteer de score op een whiteboard.**

**Controleer of de risicokinderen al gesignaleerd zijn. Noteer de score op de flip-over, 15 punten per dossier. Zijn ze aan het einde van de ronde niet gesignaleerd? Dan 15 strafpunten per dossier.**

## **AFSLUITING SPEL**

**01:50 – 02:00**

Roep de spelers bij elkaar. Neem de volgende vragen door:

*Zijn de risicokinderen gevonden?*

*Hoe ziet de score eruit? Waarom zijn bepaalde verzoeken wel/niet gehaald?*

**02:00 – 02:20**

**Pauze**

## **DEBRIEF 1: ERVARING DELEN**

**02:20 - 02:35**

Stel de volgende vragen:

*Wat hebben jullie gezien in het spel? Reflecteer vanuit iedere rol (ouders, JGZ-specialisten, etc.)*

*Hoe verliep het vastleggen van informatie? Wat was makkelijk en*

*wat was lastig?*

*Wat heb je geleerd over het BDS-conform werken (vaste items, weinig tot geen open velden, alleen bijzonderheden noteren)?*

*Hoe verliep het ophalen van informatie? Hoe ging het met de informatieverzoeken?*

*Hoe makkelijk was het om informatie opnieuw te gebruiken?*

*Hebben jullie het gevoel gehad dat jullie een integraal beeld van het kind hadden? Waarom wel/niet?*

*Waardoor is het wel/niet gelukt om de risicokinderen op tijd te ontdekken?*

## **DEBRIEF 2: VERDIEPEN**

**02:35 - 02:50**

Ga voor jezelf na, heb je BDS-conform gewerkt. Waarom wel/niet.

Wat heeft er aan bijgedragen dat je wel of niet BDS-conform werkte.

Zijn deze omstandigheden gedurende het spel veranderd? Waarom wel/niet?

Wat had je in het spel nodig om de toegevoegde waarde van het BDS-conform werken te ervaren?

Hoe zou je dit naar de werkelijkheid vertalen. Wat heb je in de werkelijkheid nodig?

Wat kan je hier zelf aan doen, en wat heb je van anderen nodig?

Let op: deelnemers zullen geneigd zijn om met aanpassingen voor het systeem te komen. Vraag door naar de gedragscomponent.

## **DEBRIEF 3: VERTALEN NAAR PRAKTIJK**

**02:50 - 03:00**

Laat iemand meeschrijven op de flip-over.

Ga na wat je zelf hebt ervaren. Welk gedrag wat je vandaag hebt laten zien gaat je helpen in de echte wereld.

Welke afspraken maak je met jezelf?

Welke afspraken kunnen jullie als team maken (indien toepasbaar)?

Wat heb je nodig (denk aan coaching, hulp van anderen, extra informatie tav de BDS implementatie, etc.)



# OVERZICHT: KINDKAARTEN PER GEMEENTE, PER RONDE



GEMEENTE ZOMERDAM

RONDE	KIND 1	KIND 2
1	Dennis Beerdsen	Jet Bakker
2	Dennis Beerdsen	Lieke Imhoof
3	Jesper Hansen	Lieke Imhoof
4	Jesper Hansen	Janneke Broekman



GEMEENTE WESTERLAND

RONDE	KIND 1	KIND 2
1	Yilmaz Farid	Janneke Broekman
2	Yilmaz Farid	Jet Bakker
3	Dennis Beerdsen	Jet Bakker
4	Dennis Beerdsen	Lieke Imhoof



GEMEENTE RIJNGOUD

RONDE	KIND 1	KIND 2
1	Jesper Hansen	Lieke Imhoof
2	Jesper Hansen	Janneke Broekman
3	Farid Yilmaz	Janneke Broekman
4	Farid Yilmaz	Jet Bakker

## OVERZICHT: KINDKAART VERLOOP

### **Jet Bakker:**

Jet is een van de kinderen in een onveilige situatie.

De moeder van Jet Bakker heeft de psychiatrische aandoening borderline. Hierdoor kan ze niet goed zorgen voor haar kind, wat uiteindelijk leidt dat Jet zichzelf verwondt.

### **Jesper Hansen:**

De ouders van Jesper gaan door een echtscheiding heen. Dit zorgt in het begin voor veel onrust bij Jesper, waardoor hij hyperactief is en slecht slaapt.

Uiteindelijk gaat het beter met de ouders en wordt de omgeving rustiger. Hierdoor verdwijnen ook veel bijzonderheden bij Jesper.

### **Lieke Imhoof:**

Lieke is een van de kinderen in een onveilige situatie.

De ouders van Lieke gaan door een heftige echtscheiding en hebben regelmatig ruzie. Dit gedrag wordt uiteindelijk gespiegeld door Lieke, waardoor ze naar speciaal onderwijs moet.

### **Janneke Broekman:**

Janneke ontwikkelt vroeg in het spel overgewicht. Dit ontstaat door een slecht dieet en weinig beweging.

In ronde vier verandert dit en gaat ze meer bewegen. Dit leidt tot enkele blauwe plekken en schaafwonden, maar Janneke haar gezondheid verbetert.

### **Dennis Beerdsen:**

Dennis ontwikkelt in de loop van het spel een gameverslaving. Hij slaapt weinig en spijbelt om meer te kunnen gamen. Echter, Dennis wordt in ronde 4 geholpen door een psycholoog, waardoor meeste problemen worden verholpen.

### **Yilmaz Farid:**

Het gaat voornamelijk goed met Yilmaz. Het enige probleem is dat vanaf ronde twee er een taalachterstand ontstaat, waardoor Yilmaz moeite heeft met het maken van nieuwe vrienden.