

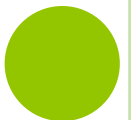


BREAK THE WALL.

PSR De MaRe | Condédreef 59 | 8500 Kortrijk

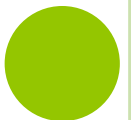
VOORSTELLING.

- Dewitte Céline – Herstelondersteuner.
- De Mare: een filmpje.



ERVARINGSDELEN BINNEN DE MARE.

- Jouw verhaal.
- Beeldvorming.
- Projectgroep.



PROJECTGROEP DE MARE.

- 10-daagse van de GGZ.
- Project Tijs: co-creatie.
- Buren bij kunstenaars.
- Radio: Quindo.
- Omgekeerde week en decoweek.
- Tuinproject.
- ...



PROJECT: “DE MARE IN BEELD”.

- Eindwerk studenten sociaal-agogisch-werk VIVES Kortrijk.
- **Startvraag:**
Tijdens de beeldvorming merkten we dat leerlingen een verkeerd beeld hadden op GGZ. Met dit project zouden we graag het tegendeel bewijzen.
- **Product:**
Een korte film (5 à 10 min) die we kunnen gebruiken tijdens de voordrachten aan jongvolwassenen, familieleden en voor gebruik op de website.
2 spelen: Break the Wall en Say it with an emoji.
- **Proces:**
Wekelijkse samen komen tussen de projectgroep en de studenten. Actieve samenwerking tussen de cliënten en de studenten. Regie bij de betrokken cliënten en studenten.



SPEL 1: BREAK THE WALL.



Break the wall

Doel van het spel:

Participanten laten ervaren wat draaglasten en draagkrachten in het leven op verschillende levensdomeinen kunnen zijn en aantonen dat iedereen psychische kwetsbaarheden heeft. Het is de bedoeling om het aantal blokjes weg te werken van elk team.

Aantal spelers:

Maximum twintig spelers. Vijf teams van vier spelers.

Spelduur:

Minimum dertig minuten. Voor een lange versie 8-16 blokjes per team. Voor een korte versie 4 blokjes naar keuze per team.

Materiaal:

- spelbord
- antwoordblad
- 145 doe-opdrachten/kennisvragen
- spelreglement
- 80 legoblokjes
- 5 pionnen
- Whiteboardstift
- Bijlagenbundel
- Dobbelsteen

Vorbereiding:

- De deelnemers worden in maximum vijf teams van vier personen verdeeld.
- Het spelbord uitzetten.
- Muur bouwen met verschillende kleuren, afhankelijk van de korte of de lange versie. Bij de korte versie mag het team vier verschillende kleuren kiezen.
- Kaarten per levensdomeinen klaarleggen.

Spelregels:

- De opdracht moet worden uitgevoerd, ook al heeft men voor dat levensdomein al een opdracht uitgevoerd of vraag beantwoord. Indien dit het geval is, moet je een blokje van een ander team wegnemen in het kleur van het bijhorende levensdomein.
- Enkel de groep die de kaart heeft getrokken, mag een blokje wegnemen.
- Bij een complimentkaart mag je een blokje naar keuze wegnemen.
- Is de vraag niet juist beantwoord of opdracht niet goed uitgevoerd, dan mag er geen blokje weg.

Verloop van het spel:

De begeleider van het spel legt de spelregels uit. Het team dat het hoogste aantal ogen gooit met de dobbelsteen mag starten. Dit team mag opnieuw gooien en dat aantal ogen vooruit gaan op het spelbord. Men trekt een kaart uit het doosje passend bij het vakje waarop ze terechtkomen. De kaart die ze trekken, kan zowel een kennisvraag, complimentkaart (duimpje) of een doe-opdracht zijn.

Bij een **kennisvraag** mag het team de vraag beantwoorden. Als het team de vraag juist heeft, mogen zij het blokje met hetzelfde kleur als die van de opdracht wegnemen. Stel dat het blokje met het kleur van de vraag al weg is, dan moet je een blokje van een ander team wegnemen met hetzelfde kleur.

Bij een **doe-opdracht**, mag het team de opdracht uitvoeren (alleen in team of met de volledige klasgroep, afhankelijk van de instructies op de kaart). Als de opdracht goed uitgevoerd is, mogen ze opnieuw het blokje met hetzelfde kleur als die van de opdracht wegnemen. Is het een opdracht dat met de volledige groep wordt uitgevoerd, dan mag enkel het team die de kaart heeft getrokken een blokje wegnemen. Stel dat het blokje reeds weg is, dan geldt dezelfde regel als bij de kennisvragen.

Bij een **complimentkaart** trek je een kaart met een positieve opdracht. Als de opdracht voltooid is, dan mag je een blokje naar keuze wegnemen.

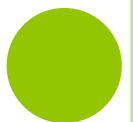
Als de spelbeurt van het eerste team voorbij is, is het volgende team aan de beurt. Als iedereen zijn blokjes heeft weggespeeld dan is het spel afgelopen en heeft de ganse groep gewonnen tegen het spel.

Begeleidersfiche

Taken van de begeleider tijdens het spel:

- De begeleider duidt aan waar start is (dit is in het midden van het spelbord)
- De begeleider geeft aan dat men in verschillende richtingen mag bewegen op het spelbord. Men mag bijvoorbeeld ook terug naar het midden van het spelbord bewegen met de pion
- De begeleider leest de vragen telkens voor
- De begeleider verduidelijkt wie mag antwoorden bij een complimentenkaartje (enkel het groepje die de kaart heeft getrokken, tenzij anders vermeld op de kaart)
- De begeleider verduidelijkt wie de doe-opdrachten uitvoert (de volledige groep mag de opdracht doen, tenzij anders vermeld)
- De begeleider leest telkens de schuingedrukte tekst bij de doe-opdrachten voor nadat de opdracht is uitgevoerd. De uitleg zorgt voor verduidelijking waarom die opdracht in het spel zit
- De begeleider waakt er over dat bepaalde vragen meerdere antwoorden kunnen bevatten
- Kennismvragen kunnen ook denkvragen zijn

SPEL 2: SAY IT WITH AN EMOJI.



Say it with an Emoji

Doel van het spel:

Discussie teweegbrengen over verschillende onderwerpen die niet altijd bespreekbaar zijn. Het geeft ruimte om psychische kwetsbaarheden te bespreken.

Individueel gevoelens duidelijk maken op een luchtige manier aan de hand van Emoji's.

Aantal spelers:

Maximum 30 personen.

Spelduur:

Zelf te bepalen.

Materiaal:

- 190 emoji's
- 3 whiteboard stiften
- 48 kaarten met vragen en stellingen
- spelreglement
- doek

Voorbereiding:

- Stoelen in een cirkel plaatsen.
- Iedere deelnemer krijgt zes verschillende Emoji's.
- De begeleider neemt plaats in de cirkel en heeft de vragen en stellingen bij zich.
- De blanke Emoji's in het midden van de leggen, samen met de stiften en het doekje.

Spelregels:

- Als er een persoon aan het woord is, wordt er geluisterd.
- Iedereen moet zijn Emoji op hetzelfde moment tonen.
- Niemand wordt verplicht om te spreken.
- Er is een respectvolle houding tegenover anderen en het materiaal die wordt gebruikt.

Verloop van het spel:

De groep zit in een cirkel zonder tafel of iets anders in het midden. Dit kan in volledige groep of in kleine subgroepen.

Het spel bestaat uit drie delen:

Deel 1: We beginnen met een kleine startvraag om los te komen en de groep te laten wennen aan de manier van werken. We stellen volgende vraag: **"Hoe voel je je vandaag?/ Hoe gaat het met jullie vandaag?"**. 1 iemand uit de groep begint te antwoorden. LET OP: het antwoord 'goed' mag niet gegeven worden. Daarna is het de bedoeling dat we de cirkel rondgaan tot iedereen geantwoord heeft.

Voor de volgende fase van het spel begint, verduidelijkt de begeleider de spelregels.

Deel 2: De begeleider van de groep trekt een vraag of stelling uit de stapel. Bij elke vraag is het de bedoeling dat iedereen antwoordt met een Emoji. Dit aan de hand van het gevoel dat de vraag bij hen opwekt. Iedereen heeft zes Emoji's, hier kunnen ze één uitkiezen of op een blanco Emoji

De begeleider telt af en de Emoji's worden op hetzelfde moment getoond, om na-aping te vermijden. Nadien is het de bedoeling dat de begeleider een discussie probeert uit te lokken aan de hand van de getoonde emoties. De deelnemers krijgen de kans om hun gevoel te beschrijven, zoals "Ik zie dat er veel boos zijn, hoe komt dat..." of "waarom zouden sommige dit onderwerp leuk vinden" of... Afhankelijk van de tijd kan men zelf kiezen hoeveel tijd aan dit deel gespendeerd wordt.

Deel 3: De begeleider vertelt dat dit spel aantoont dat iedereen zijn kwetsbaarheden heeft en dit op een verschillende manier kan geuit worden. Als de begeleider zelf nog iets wil vertellen kan dit nu. De groep wordt bedankt voor de aandacht en medewerking.

ERVARINGEN.

○ **Ervaringen van cliënten:**

- 'Leuke samenwerking met studenten'
- 'Inzetten van eigen creativiteit en ideeën'
- 'Trots op het resultaat'

○ **Opportunities:**

- Cliënt zijn talenten inzetten.
- Samenwerking met toekomstige hulpverleners.
- Mooi en bruikbaar resultaat.
- Terug verantwoordelijkheid opnemen in de maatschappij. Sociale rollen.

○ **Valkuilen:**

- Beperkte financiële middelen, waardoor materiaal niet zo duurzaam.
- Studenten waren zich niet steeds bewust van de specifieke werking binnen het revalidatiecentrum.
- Draagkracht van cliënten. Soms niet aanwezig op gemaakte afspraken.



VRAGEN?

