

## Zo kun je als professional spelenderwijs aan de slag met Positieve Gezondheid



Als professional in zorg en welzijn zoek je steeds naar effectieve manieren om kennis over te dragen, bewustwording te creëren of gedragsverandering teweeg te brengen bij patiënten of cliënten. Spelend leren is zo'n effectieve manier, ook als het gaat om Positieve Gezondheid, zo bleek 13 juni tijdens de negende editie van het Leeratelier Positieve Gezondheid bij Hogeschool Leiden.

Suzan van der Pas, lector Sociale Innovatie bij Hogeschool Leiden, verzorgde de eerste presentatie over spelend leren, ook wel serious gaming genoemd. "Serious gaming combineert leerstrategieën met spelelementen. Het verschil met 'gewone' spellen is dat er leerdoelen zijn, die staan centraal." Van der Pas legde uit dat serious gaming heel geschikt is om een complex vraagstuk tastbaar te maken, kennis over te dragen, vaardigheden aan te leren, bewustwording te creëren, gedragsverandering te stimuleren en te reflecteren. En dat op een plezierige en actieve manier vanwege het spelelement.

Van der Pas vertelde over verschillende spelvormen die binnen het lectoraat zijn ontwikkeld, zoals een teamspel met casuïstiek en acteurs en een door studenten zelf ontwikkelde escaperoom over leiderschap in de ouderenzorg. "Ze moeten hierbij nadenken hoe ze de geleerde theorie visueel kunnen maken en in opdrachten kunnen verwerken. Mensen worden dan heel creatief."

Een ander voorbeeld betrof het bordspel 'Duld geen schuld' over de aanpak van schulden. Het innovatieve aan deze spelvorm is dat er QR-codes in verwerkt zijn. "Soms wil je een spel na enige tijd aanpassen of onderdelen toevoegen", lichtte Van der Pas toe. Tenslotte benoemde de lector Sociale Innovatie de mogelijkheid van een hackathon. Dit is een online of fysiek event waarin groepen strijden om binnen 24 tot 48 uur de beste en meest innovatieve oplossingen bedenken voor moeilijk oplosbare vraagstukken. Van der Pas: "Een hackathon is super leuk voor studenten en er komen serieuze, interessante ideeën uit."

### **Een andere kijk en een ander gesprek met 'Alles op Tafel?'**

Ellen Spanjers nam vervolgens het woord over het spel 'Alles op Tafel?' waarvan zij de initiatiefnemer is. Het spel, dat in maart 2023 is gelanceerd, laat deelnemers op een laagdrempelige wijze kennis maken met Positieve Gezondheid. Deelnemers hebben een eigen bord, waarbij er twee varianten zijn. Het bord 'Een Ander Gesprek' is een speelse kennismaking met de zes thema's van Positieve Gezondheid. Het bord 'Een Andere Kijk' geeft verdieping op één thema en meer inzicht in de eigen gezondheid van een deelnemer.

Voor het spel is de 'eenvoudige tool' van het Institute for Positive Health (iPH) gebruikt. Alles op Tafel? is dan ook geschikt om te spelen met onder meer laaggeletterden, anderstaligen, kwetsbare ouderen en mensen met een verstandelijke, psychische of lichamelijke beperking. "Maar ook met bijvoorbeeld mantelzorgers, zorgprofessionals, leefstijlcoaches of in de huisartsenpraktijk", gaf Spanjers aan. Uit een test begin 2022 bleek dat 85% van de deelnemers het spel positief beoordeelde.

Het mooie van 'Alles op Tafel' is dat de uitgangspunten van het spel overeenkomen met de uitgangspunten van het gedachtegoed Positieve Gezondheid. Zo kiezen de spelers in verschillende rondes zelf een plaatje en koppelen deze aan een van de zes dimensies van Positieve Gezondheid. Vervolgens vindt uitwisseling plaats en worden opdrachten uitgevoerd door de spelers.



### **Drie andere spelvormen rond Positieve Gezondheid**

Deelnemers gingen tijdens het Leeratelier in twee spelworkshops ook zelf aan de slag. Behalve Alles op Tafel? was er keuze uit drie andere spelvormen/tools:

#### *Game of Life*

Game of Life is van oorsprong een serious game dat als doel heeft op een speelse en interactieve wijze kennis te maken met de zes dimensies van Positieve Gezondheid. De kern van dit spel is dat deelnemers aan de hand van een dobbelsteen over een speelbord op de grond lopen en al gaande reflecteren op mogelijke veranderingen binnen dimensies van Positieve Gezondheid.

#### *Escaperoom 'Positieve Gezondheid, er is geen escape!'*

De escaperoom 'Positieve Gezondheid, er is geen escape!' laat op een speelse en laagdrempelige manier zien en ervaren wat Positieve Gezondheid betekent. Deelnemers maken kennis met een aantal kernbegrippen van het spinnenweb en de definities van Positieve Gezondheid. Communicatie en samenwerking zijn van belang om de code te kunnen kraken.

#### *Toolkit Positieve Gezondheid op de tekentafel*

Het iPH (Institute for Positive Health), Adema Architecten en de provincie Zuid-Holland ontwikkelden de Toolkit 'Positieve Gezondheid op de tekentafel'. Met behulp van deze Toolkit kunnen belanghebbenden samen met inwoners onderzoeken hoe de woon- en leefomgeving anders ingericht kan worden. Met als doel een gezonde woon- en leefomgeving die inwoners stimuleert om hun gezondheid te verbeteren.

### **'Positieve Gezondheid krijgt handen en voeten met dit spel'**

Cinthy de Vaal, programma-adviseur bij Reos en een van de kartrekkers van de Alliantie Positieve Gezondheid Zuid-Holland Noord, bevroeg deelnemers naar hun bevindingen met de spelvormen. "Je krijgt op een ontspannen wijze leuke gesprekken. Dat werkt dus, ook met collega's of in trainingen Positieve Gezondheid", aldus een deelnemer. Een ander: "Positieve Gezondheid krijgt echt handen en voeten met de Toolkit." Andere deelnemers benoemden dat het mooi was om te zien dat spellen complexe vraagstukken tastbaar maken en dat Positieve Gezondheid op zoveel verschillende manieren is vormgegeven. "Je kunt iets uit het aanbod pakken dat aansluit bij degene tegenover je. Super!"

Voor meer informatie kan je terecht bij Mei jet Broers, junior onderzoeker Hogeschool Leiden, Lectoraat Sociale Innovatie. [broers.m@hsleiden.nl](mailto:broers.m@hsleiden.nl)