

ZO RO

KAARTSPEL

SPELREGELS

DISCLAIMER

ZORO (Zorgroute Arbeidsmarkt) is één van de projecten die gefinancierd wordt binnen het Interreg V programma Vlaanderen Nederland. De Europese Commissie stelt via het Interreg-programma 2014-2020 ruim 152 miljoen euro ter beschikking uit het Europees Fonds voor Regionale Ontwikkeling voor grensoverschrijdende samenwerking, die innovatie en duurzame ontwikkeling in de grensregio versterkt en bevordert. Hiervoor werd door een partnerschap van Vlaanderen en Nederland en de 5 Vlaamse en de 3 zuidelijke Nederlandse provincies een programma ontwikkeld om te investeren in slimme, duurzame en inclusieve groei bij zorgprofessionals.

Meer info: www.grensregio.eu

Doorheen dit document wordt met de term 'hij' verwezen naar hij, zij en die.

Binnen het ZORO-project werken volgende Vlaamse en Nederlandse partners samen:

APB Gouverneur Kinsbergencentrum,

Curio,

Universiteit Antwerpen,

VIVES graduaat Verpleegkunde Kortrijk-leper-Brugge en

VIVES hogeschool.



COMPETENTIEVERWERVING

2 TOT 6 SPELERS

Verzamel competentiekaarten door stellingen en vragen te beantwoorden. De speler die als eerste de combinatie op zijn scorekaart kan verzamelen is de winnaar.

WELKE KAARTEN HEB JE NODIG

- Alle 80 competentiekaarten:
 - 40 stellingkaarten
 - 20 vraagkaarten
 - 20 casusvraagkaarten
- Alle 10 twistkaarten
- 1 scorekaart per speler
- 1 casuskaart
- 1 opiniekaart per speler

SPELVERLOOP

Schud de competentiekaarten samen met de twistkaarten en verdeel ze over 2 trekstapels⁽¹⁾. Elke speler krijgt 1 opiniekaart⁽²⁾ en 1 scorekaart⁽³⁾. Indien je een normaal spel speelt, kies je de kant van de scorekaart met 8 iconen. Voor een kort spel gebruik je de andere kant van de scorekaart met 4 iconen. De scorekaart geeft weer hoeveel kaarten van elke competentie je moet verzamelen om het spel te winnen. Kies een willekeurige casuskaart⁽⁴⁾ en leg deze boven de 2 trekstapels. Duid een speler aan die mag beginnen.



Kies een kaart van 1 van de 2 trekstapels. Je kan zelf kiezen van welke stapel je een kaart neemt. Deze kaarten kan je tegenkomen:

Stelling: Lees de stelling voor. Alle spelers gebruiken hun opiniekaart om hun mening te bepalen. De spelers leggen hun keuze afgedekt in de richting van de medespelers. Kies één andere speler en probeer zijn/haar antwoord te raden. Juist geraden? Dan hou je de competentiekaart. Fout gegokt? Geef de competentiekaart aan de andere speler. Draai vervolgens alle opiniekaarten om en bespreek de verschillende meningen.

Vraag of casusvraag: Beargumenteer je antwoord in groep. Probeer rekening te houden met de casuskaart die aan het begin van het spel genomen is. Hierna ontvang je de competentiekaart.

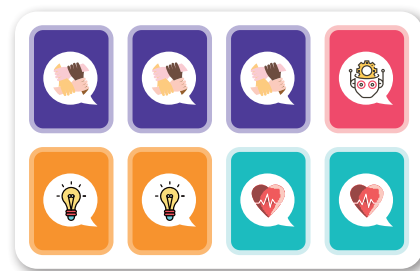
Twist: Twistkaarten bieden de mogelijkheid om competentiekaarten te wisselen of te stelen bij andere spelers. Sommige twistkaarten moeten meteen uitgevoerd worden, andere mag je spelen wanneer je wil.

Na jouw beurt is het aan de persoon links van jou. Wie als eerste het juiste aantal competenties kan verzamelen, is de winnaar.

VOORBEELD SCOREKAART

Om deze scorekaart⁽³⁾ te vervolledigen heb je volgende competentiekaarten nodig:

- 3 paarse: interprofessioneel samenwerken
- 1 roze: technologische wendbaarheid
- 2 oranje: intrapreneurship
- 2 blauwe: ethische handelen



VOORBEELD OPINIEKAART

Bij het spelen van een opiniekaart leg je deze ondersteboven op tafel met jouw gekozen antwoord richting de andere spelers. Draai om wanneer nodig. Bijvoorbeeld, als je 'niet akkoord' bent, leg je de kaart als volgt op tafel:



COMPETENTIEPUZZEL

1 SPELER

Verzamel competentiekaarten door vragen te beantwoorden. Kies de juiste volgorde om competentiekaarten te beantwoorden zodat andere kaarten beschikbaar worden. Als je hetzelfde aantal competentiekaarten zoals op je scorekaart kan verzamelen, win je het spel.

WELKE KAARTEN HEB JE NODIG

- Alle 20 casusvraagkaarten
- 1 willekeurige vraagkaart
- 3 casuskaarten
- 1 scorekaart

SPELVERLOOP

Schud de competentiekaarten (casusvraagkaarten en vraagkaart) door elkaar en creëer 3 stapels⁽¹⁾ zoals afgebeeld. Leg boven elke stapel 1 willekeurige casuskaart⁽²⁾. Leg je scorekaart⁽³⁾ met 8 iconen naar boven. Deze combinatie van competenties verzamel je om het spel te winnen.



Je kan competentiekaarten verzamelen door ze van een stapel te nemen en de vraag te beantwoorden. Probeer bij het beantwoorden van de vraag altijd rekening te houden met de casuskaart die boven de stapel ligt. Enkel kaarten die niet bedekt zijn door andere kaarten kunnen genomen worden.

Denk goed na over de volgorde waarop je kaarten kiest zodat je niet vast komt te zitten. Wanneer je alle competenties op je scorekaart kan verzamelen, heb je het spel uitgespeeld.

OPTIONELE REGELS

Indien je een extra uitdaging wil, kan je één van deze regels toepassen:

Expert: Je mag niet 2 keer na elkaar dezelfde competentie kiezen. Wees extra aandachtig voor de volgorde waarin je de kaarten kiest.

Veteraan: Speel het spel in de volgorde waarin de competenties op je scorekaart staan.

STELLINGS DUEL

3 TOT 6 SPELERS

Probeer als eerste je stellingkaarten kwijt te spelen. Dit doe je door de andere spelers goed in te schatten.

WELKE KAARTEN HEB JE NODIG

- Alle 40 stellingkaarten
- 1 opiniekaart per speler

SPELVERLOOP

Schud alle stellingkaarten door elkaar en geef elke speler 5 kaarten en 1 opiniekaart⁽¹⁾. De overgebleven stellingkaarten worden verder niet gebruikt in het spel en mag je aan de kant leggen. Elke speler kiest 3 van de 5 kaarten⁽²⁾ uit en legt de overgebleven twee kaarten in het midden op de trekstapel⁽³⁾. Hou de gekozen 3 kaarten afgedekt voor de andere spelers bij je. Denk goed na over welke 3 kaarten je zal bijhouden. Bij voorkeur zijn het stellingen waarvan je denkt dat je de opinie van de andere spelers goed kan inschatten. Schud de trekstapel nadat elke speler zijn 2 overgebleven kaarten heeft toegevoegd. Duid een speler aan die mag beginnen.



De speler die aan de beurt is, kiest 1 van zijn 3 stellingen en leest deze luidop voor aan de andere spelers. Zonder met elkaar te spreken kunnen alle spelers nu nadenken over de stelling. Elke speler beslist nu of hij akkoord of niet akkoord is met de stelling en legt zijn opiniekaart, omgekeerd, met het correcte antwoord richting de andere spelers. De speler die aan de beurt is, mag nu 1 speler kiezen en raden wat zijn opinie is over de stelling. De gekozen speler draait vervolgens zijn opiniekaart om en toont zijn antwoord. Indien de speler het antwoord correct geraden heeft, legt hij zijn stelling op de aflegstapel⁽⁴⁾ naast de trekstapel. Indien de speler de opinie fout heeft ingeschat, legt die zijn stelling af op de aflegstapel en trekt een nieuwe kaart van de trekstapel. Als de trekstapel leeg is, kiest de speler een willekeurige stellingkaart van de speler waarvan hij de opinie fout geraden heeft.

Zodra er 1 speler geen kaarten meer heeft, gaat het spel nog door tot de beurt terug bij de speler zonder kaarten komt. Hierna is het spel voorbij. Alle spelers die op het einde van het spel geen kaarten meer hebben, winnen het spel.

COMPETENTIEPEILING

2 TOT 6 SPELERS

Beantwoord als groep de tien casusvragen in functie van de specifieke casussen.

WELKE KAARTEN HEB JE NODIG

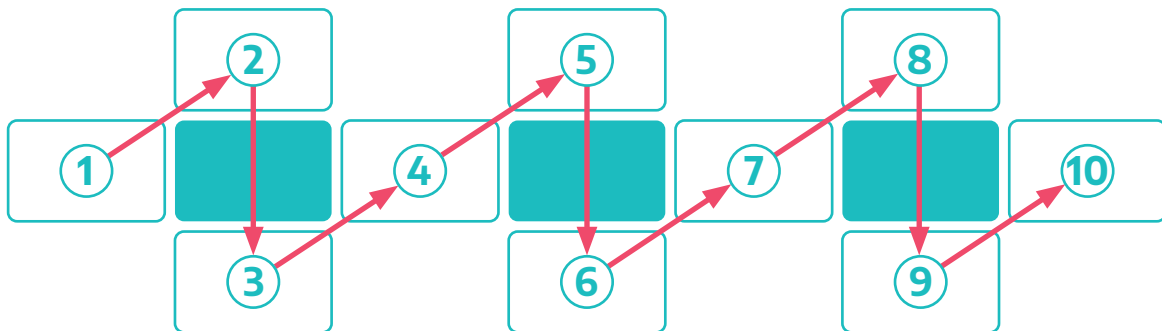
- 10 willekeurige casusvraagkaarten
- 3 casuskaarten

SPELVERLOOP

Schud de 10 willekeurige casusvraagkaarten door elkaar. Leg de 3 casuskaarten⁽¹⁾ naast elkaar. Zorg dat er ruimte genoeg is om tussen elke casuskaart⁽¹⁾ een casusvraagkaart⁽²⁾ te plaatsen. Plaats de 10 casusvraagkaarten⁽²⁾ zoals afgebeeld. Kies een speler die mag beginnen.



De speler die aan de beurt is, neemt de eerste casusvraagkaart en leest deze voor aan de groep. De casusvraagkaart heeft betrekking op de casus die er tegenaan grenst. Bespreek in groep de vraag en deel jullie antwoorden en meningen met elkaar. Wanneer iedereen aan het woord is geweest, mag de volgende speler de 2de kaart nemen en voorlezen. Volg de volgorde van de kaarten zoals afgebeeld.



Bereik je met de groep het einde van de casusvragen dan eindigt het spel.

Let op: Casusvraagkaart nr. 4 en nr. 7 grenzen beiden aan 2 casussen. Bespreek de casusvraag dus telkens voor beide casussen.

ZO RO



Interreg 
Vlaanderen-Nederland



**Provincie
Antwerpen**
APB GOVERNEUR
RINGSBERGEN CENTRUM



**Universiteit
Antwerpen**

 hogeschool
vives

 **vives**

Kortrijk-leper-Brugge
graduaat verpleegkunde

curio