



Projectvoorstel Ontwikkeling Dialoogspel Kansen Keren-Senior (werktitel)

Inleiding

De kansen op een succesvol en gezond leven is voor kinderen ongelijk verdeeld. Dat weten we al lang. Maar we staan maar weinig stil bij de verschillen in kansen die mensen hebben om waardig en gezond oud te worden. Prettig oud worden is niet vanzelfsprekend, ook hier zijn de kansen ongelijk verdeeld. Dat wordt beïnvloed door tal van factoren; iemands gezondheid, de sociale verbanden waarin iemand is ingebed, de financiële situatie en ook iemands opleiding, voormalige werk en sociale geschiedenis. De manier waarop iemand de eigen oude dag kan en wil vormgeven is een logische optelsom van iemands levensloop. Voor mensen om ouderen heen (formeel en informeel) is het belangrijk om te begrijpen hoe gebeurtenissen uit levenslopen optellen en invloed hebben op hoe mensen ouder worden.

Wat is bijvoorbeeld de invloed van jarenlange stress, armoede, eenzaamheid of ontoereikende huisvesting op de oudere die nu zorg nodig heeft? Kennis en uitwisseling over deze invloeden kan helpen bij het aanbieden van passende zorg aan ouderen.

De ambitie: Kansen Keren-Senior

Eerder ontwikkelde ik het dialoogspel Kansen Keren (www.kansenkeren.nl), bedoeld voor iedereen die zich wil verdiepen in de invloed van achterstand of juist privilege op het leven van kinderen. Ik maakte het spel op grond van theorie, praktijkervaringen en in samenwerking met jongeren. Het spel maakt sociale ongelijkheid tastbaar en ondersteunt bij gesprekken over hoe je kansen van kinderen kunt helpen keren.

Graag zou ik mét ouderen en verzorgers, een vergelijkbaar dialoogspel ontwikkelen gericht op zorg voor ouderen. Het spel Kansen Keren-Senior wordt ontworpen om kansenongelijkheid tastbaar en bespreekbaar te maken. Deelnemers bespreken samen realistische situaties uit het leven van een oudere, waarbij de dobbelsteen de levensgebeurtenissen bepaalt.

De deelnemers navigeren door verschillende scenario's die de complexiteit en diversiteit van het ouder worden illustreren. Het spel maakt invoelbaar hoe levensbrede kansenongelijkheid invloed kan hebben op iemands oude dag.

Een belangrijk onderdeel van het spel is samen te bedenken hoe we nú, in de dagelijkse realiteit, kunnen bijdragen aan de welzijnskansen van ouderen in benadeelde posities. Hiermee leren de deelnemers beter aan te sluiten bij de mogelijkheden en de behoeften van ouderen.

Hierna presenteer ik kort een plan om Kansen Keren-senior te ontwikkelen. Ik zou graag met u willen kijken naar mogelijkheden om dit spel inhoudelijk, financieel en praktisch waar te maken.



1. Doelen van het project

Het ontwikkelen van het dialoogspel heeft twee doelen:

Doel van het samen ontwikkelen

- Inhoudelijke bijdrage: Senioren leveren input op basis van hun persoonlijke levensloop, wat zorgt voor realistische en genuanceerde scenario's in het spel.
- Sociale interactie: Het project biedt senioren een kans om nieuwe contacten op te doen en in gesprek te gaan over maatschappelijke en persoonlijke thema's.
- Empowerment: Door actief bij te dragen aan een maatschappelijk project voelen senioren en vrijwillige of professionele zorgmedewerkers zich gewaardeerd en gehoord.

Doel van het dialoogspel

- Het doel van het spel "KansenKeren-Senior" is om bewustwording te creëren over levensloopfactoren en maatschappelijke invloeden op ouder worden. Het spel maakt inzichtelijk hoe factoren zoals sociale klasse, keuzes in eerdere levensfasen, cultuur, en gender een rol spelen bij het wel-zijn op de iemands oude dag. Het is gericht op dialoog, bewustwording en kennismaking, bijvoorbeeld in onderwijs, informele gemeenschappen, en zorginstellingen. Hierdoor worden deelnemers aangemoedigd om in de dagelijkse praktijk bij te dragen aan het herkennen, benoemen en liefst veranderen van benadeelde posities van ouderen.

2. Doelgroep

- Studenten in zorg- en welzijnsonderwijs, zorg- en welzijnsprofessionals en vrijwilligers van ouderenorganisaties en maatschappelijke instellingen, mantelzorgers, en beleidsmakers.
- Ouderen zelf.

3. Resultaat

Een interactief dialoog-spel dat:

- Inzicht biedt in hoe keuzes en omstandigheden gedurende een levensloop ouder worden beïnvloeden.
- Gesprek en reflectie stimuleert over ongelijkheid en maatschappelijke structuren.
- Toepasbaar is in groepssessies, workshops en lesprogramma's.
- Uitnodigt tot actie.



4. Spelvorm en elementen

- Type spel: Bordspel
- Duur: 30-60 minuten
- Aantal spelers: 4-6 deelnemers per spel
- Spelbord: Passende vormgeving (te ontwikkelen met ouderen)
- Boekje met levensgebeurtenissen
- Dobbelsteen voor elementen van toeval

Mechanisme

- Spelers beginnen met een fictieve levensfase (bijvoorbeeld: vijftiger) en kiezen een identiteit.
- Elke ronde vertegenwoordigt een nieuwe levensgebeurtenis. Deelnemers bespreken welke invloed die gebeurtenis mogelijk heeft op iemands kansen op een gezonde en waardige oude dag en verplaatsen de pion.
- De deelnemers verbinden de spelsituaties aan hun dagelijkse (werk-)praktijk en bespreken hoe zij kunnen bijdragen aan het welzijn van de ouderen in benadeelde posities.

5. Projectfasen en Planning

Fase 0: Voortraject

- Aanscherpen projectvoorstel
- Onderzoek naar bestaande educatieve spellen.
- Fondswerving, verkennen afname-intenties, pre-ordering
- Bronnenonderzoek (theoretische onderbouwing)

Fase 1: Werving van senioren, (vrijwillige) verzorgers voor ontwikkelgroep

- Samenwerken met ouderenorganisaties, welzijnsinstellingen en buurthuizen.
- Introductiebijeenkomst waarin belangstellenden worden uitgenodigd mee te denken.

Fase 2: Werkbijeenkomsten en komen tot prototype

- Bijeenkomst 1: Verhalen verzamelen > Senioren delen verhalen en ervaringen uit hun levensloop. Thema's zijn verbonden aan theoretische invalshoeken.
- Bijeenkomst 2: Scenario-ontwikkeling > Samen met de ontwikkelgroep concrete situaties en dilemma's die in het spel kunnen worden opgenomen.
- Bijeenkomst 3: Testfase > Testen van het prototype binnen de ontwikkelgroep en binnen een onderwijsgroep.

Fase 3: Verwerken feedback

- Verwerken van feedback uit testrondes.
- Eventueel uitbreiden met extra scenario's of spelmechanismen.



Fase 4: Productie

- Definitief maken van het ontwerp (grafisch ontwerp, materiaalkeuze).
- Samenwerken met een producent voor fysieke realisatie.

Fase 5: Lancering en Distributie en afronding

- Ontwikkelen van promotiemateriaal
- Lanceren op relevante platformen en via sponsors/opdrachtgever
- Organiseren van een afsluitende bijeenkomst waarin het eindresultaat wordt gepresenteerd. Bedanken van ontwikkelgroep met een exemplaar van het spel.

6. Samenwerken met senioren en vrijwillige en professionele verzorgers

Een 'serious game' als Kansen Keren is succesvol als het realistische situaties aanbiedt en de deelnemers zich kunnen inleven. Door persoonlijke ervaringen en inzichten uit de dagelijkse praktijk 'op te halen' en te verwerken in de scenario's, krijgt het spel een authentieke en herkenbare toon. Kansen Keren leidt, zowel tijdens het ontwikkeltraject als tijdens het spelen, tot ontmoeting en dialoog. Dat draagt bij aan:

- **Verbondenheid en herkenning:** Door tijdens het ontwikkelen samen te werken met zowel senioren als zorgvrijwilligers/professionals ontstaat een brug tussen verschillende perspectieven. Senioren kunnen, zowel tijdens de ontwikkeling van het spel als –later- bij het spelen, met elkaar en met andere betrokkenen in gesprek gaan over gedeelde en verschillende ervaringen.
- **Maatschappelijke waarde:** Het spel wordt niet alleen een educatief middel, maar ook een instrument dat sociale interactie en dialoog stimuleert.
- **Theoretische onderbouwing:** Professionals brengen hun kennis over ouderdom, levensloopspsychologie, sociale ongelijkheid, en zorgbehoeften in.
- **Toetsing:** Ouderen en zorgprofessionals controleren en valideren de scenario's en levenspaden in het spel.
- **Promotie:** Zorgprofessionals en ouderen promoten het spel binnen hun netwerk en vakgebied.

7. Verwachte kostenposten (wordt aan gewerkt)

- Ontwikkelkosten
- Productiekosten
- Personeelskosten en vergoedingen voor deelnemers ontwikkelgroep
- Kosten voor marketing en distributie