

Handleiding BelevingsBord (BeBo)

Het belevingsbord is een prototype ontwikkeld door vijf HOGENT-studenten als bachelorproef project op vraag van Radar. Radar is een zorgnetwerk binnen de geestelijke gezondheidszorg in Oost-Vlaanderen voor kinderen en jongeren. Met deze tool willen wij een antwoord bieden op deze onderzoeksvraag:

Op welke manier optimaal communiceren met gezinnen die de Nederlandse taal niet/onvoldoende beheersen in mobiele begeleidingen in de geestelijke gezondheidszorg voor kinderen en jongeren?

In deze handleiding richten we ons tot de hulpverlener. De instructietaal is dus voor de hulpverlener bedoeld. Wanneer we daarbij richtvragen formuleren die de hulpverlener aan de cliënt(en) kan stellen, dan zetten we deze zinnen cursief. Deze zijn in eenvoudige taal opgesteld.

Wanneer de richtvragen niet goed begrepen worden door de cliënt, kan er gebruik gemaakt worden van een online-vertaalsite zoals Google Translate. Dit kan voor verduidelijking zorgen in het gesprek.

1. Algemene uitleg en doel

Doelgroep

Kinderen, jongeren en ouders die de Nederlandse taal niet beheersen.

Doel

Het belevingsbord biedt de mogelijkheid om een hulpverleningsgesprek meer structuur te geven. Het bord streeft naar een open en duidelijke communicatie tussen de hulpverlener en de cliënt(en). Het doel is om de hulpvraag van de cliënt(en) helder te krijgen.

Timing

Het kan dat het niet lukt om het spel volledig te spelen in één gesprek. Dat is niet nodig, hier kunnen zeker meerdere gesprekken over gaan. Er kan dan in het volgende gesprek gestart worden bij het vak waar het gesprek de vorige keer mee geëindigd is. Niet elk spelvak moet aan bod komen tijdens het hulpverleningsgesprek. Bepaalde spelvakken kunnen overgeslagen worden als de hulpverlener vindt dat hierover niet gesproken moet worden.

Spelverloop

Het belevingsbord heeft bovenaan zes verschillende spelvakken. De eerste twee vakken hebben als doel om het gesprek laagdrempelig te starten en op gang te brengen. De andere zijn verschillende thema's die we gekozen hebben in overleg met Radar. Het is de bedoeling dat bij het eerste vak "WIJ" gestart wordt. Dit om laagdrempelig te beginnen. Daarna volgt het vak "IK". Hierna kan de hulpverlener de vakken in de volgorde volgen maar dit is niet noodzakelijk. Als hulpverlener kan je samen met de cliënt(en) beslissen welk vak volgt. De volgorde van de spelvakken staat niet vast. Dit kiest de hulpverlener samen met de cliënt.

Het spelbord: algemeen

Het spel begint bij het vak "WIJ":

- Hierin wordt uitleg gegeven over wat er zal gebeuren tijdens het hulpverleningsgesprek.
- De hulpverlener vertelt wat zijn/haar verwachtingen zijn en vraagt daarna aan de cliënt(en) wat zij van het gesprek verwachten.

Daarna volgt het vak "IK":

- Dit is een kennismakingsgesprek waarin de interesses, bezigheden en algemene informatie over de cliënt(en) wordt bevestigd.

Het derde vak gaat over "EMOTIES":

- Hier wordt er gekeken naar hoe de cliënt zich voelt op bepaalde momenten. Hierin kunnen alle emoties worden besproken. Zowel blij als boos enzovoort.

Het volgende vak gaat over "PLAATSEN":

- Hierin worden de betekenisvolle plaatsen/locaties van de cliënt besproken. Waar voelt de cliënt zich goed, waar voelt de cliënt zich minder goed of slecht enzovoort.

Het vijfde vak gaat over "NETWERKEN":

- Hierin worden alle betekenisvolle mensen besproken die rond de cliënt(en) staan. Bij wie voelen ze zich goed, minder goed of slecht.

Het zesde vak gaat over "KNELPUNTEN EN STERKTES":

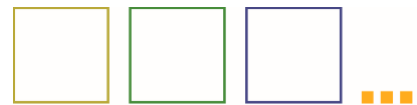
- Binnen dit vak worden de knelpunten, moeilijkheden, zaken die de cliënt bezighouden, besproken maar ook de zaken die de cliënt kracht geven en waar de cliënt goed in is.

Het vak in het midden "VRAAGTEKEN":

- In dit vak wordt concreet op zoek gegaan naar de hulpvraag.
- Samen met de cliënt(en) bespreekt de hulpverlener de vraag.
- Kan je de vraag nog niet achterhalen, dan kan er steeds een stap teruggegaan worden. De pijlen rondom de hulpvraag, geven aan dat je op elk moment terug kan keren naar een eerder vak.

De onderste vakken "VERVOLGTRAJECTEN":

- Als de hulpvraag tamelijk duidelijk is, kunnen er enkele vervolgtrajecten worden besproken met de cliënt(en).
- De drie punten op het einde geven weer dat er geen drie maar meer mogelijke trajecten zijn.



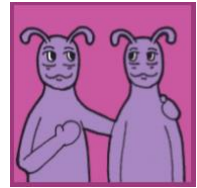
Kaarten

Bij het belevingsbord horen verschillende kaarten met als doel om het gesprek visueel te maken. Deze kaarten horen bij de vakken EMOTIE, PLAATSEN en NETWERK. Verder in de handleiding wordt het gebruik hiervan uitgelegd.

2. Spelvakken

a. Spelvak 1: WIJ

Je haalt hieraan wat er in dit gesprek aan bod zal komen en wat WIJ (hulpverlener en cliënt) samen zullen doen in de tijd van het hulpverleningsgesprek. Dit komt van twee kanten. Zowel de hulpverlener als de cliënt haalt aan wat hij/zij wil bespreken. Hierdoor wordt het gesprek laagdrempelig gestart.



Richtvragen:

- Geef uitleg over het BeBO:
 - o *Met dit bord willen we het probleem begrijpen en naar hulp zoeken.*
- Vertel wie 'wij' zijn:
 - o *Wij is jij (de cliënt) en ik (de hulpverlener) samen.*
Het komt dus van 2 kanten:
 - ✓ *Wat wil jij bespreken?*
 - ✓ *Wat wil ik bespreken?*
 - ✓ *Wat verwacht je van dit gesprek?*
 - ✓ *Waarom zijn we hier?*
 - ✓ *Gaan we samen verder met het BelevingsBord/spelbord?*

Het spelvak "WIJ" kon al aangehaald worden voor de start van het BelevingsBord. In dit geval kan het spelvak kort of niet overlopen worden.

b. Spelvak 2: IK

Maak kennis met de cliënt(en). Richt je op basisinformatie over de cliënt.

Richtvragen:

- ✓ *Wie ben jij?*
- ✓ *Hoe oud ben je?*
- ✓ *Ga je naar school/werk je?*
- ✓ *Wat doe je graag?*
- ✓ *Wat wil je vertellen over jezelf?*
- ✓ *Waarom zijn we hier? Waarom vandaag en niet vorige week?*

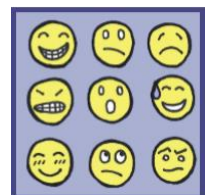


Naar eigen gevoel kan je nog extra vragen stellen of minder vragen stellen.

Het spelvak "IK" kon al aangehaald worden voor de start van het BelevingsBord. In dit geval kan het spelvak kort of niet overlopen worden.

c. Spelvak 3: EMOTIES

Aan de hand van kaarten met verschillende emoties, kan de cliënt aantonen hoe hij/zij zich voelt. De hulpverlener vraagt aan de cliënt(en) om een of meerdere kaarten te nemen waarin hij/zij zich herkent. Hierna kan de hulpverlener doorvragen over de kaarten die de cliënt(en) genomen heeft.



Richtvragen:

- ✓ *Hoe voel je jou nu?*
- ✓ *Wat maakt je blij/verdrietig/boos/...?*

- ✓ *Wat heb je nodig om je blij te voelen?*
- ✓ *Hoe lang voel je jou al zo (= emotiekaart dat de cliënt neemt)?*
- ✓ *Waar voel je jou goed/slecht bij?*
- ✓ *Wat doe je als je verdrietig/boos/blij/... bent?*
- ✓ *Kan je jouw gevoel/emotie benoemen?*
- ✓ *Wanneer komt dit gevoel voor?*

De cliënt kan beginnen met een basisemotie te kiezen. Er is een duidelijk onderscheid in lay-out tussen de basisemoties en de andere. Deze blauwe kaarten bevinden zich in de doos, bij het spelbord.

Emoties

Vreugde/blij	Bewondering	Verliefd	Wie ben ik?
Verdriet	Jaloezie	Trots	Minachting
Angst	Afgunst	Spijt	Frustratie
Woede/boos	Hoop	Berouw	Stress
Verbazing	Wanhoop	Haat	Ongerust
Afschuw/ schrik	Verwijt	Schaamte	Eenzaam
	Machteloos	Teleurgesteld	Twijfel
			+ blanco

In de linkse kolom staan de 6 basisemoties.

- Daarnaast staan verschillende andere emoties die gebruikt kunnen worden om dieper in te gaan op de gevoelens van de cliënt of om nog extra gevoelens te weten te komen.

Er is ook een blanco kaart.

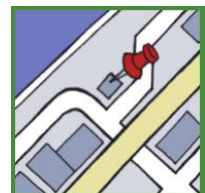
- Deze kan door de hulpverlener of cliënt gebruikt worden om in te schrijven of te tekenen als een emotie ontbreekt.

Om te weten te komen welke gevoelens de cliënt heeft bij verschillende plaatsen en personen, kan men de kaarten van "emotie" verder gebruiken bij de vakken "plaatsen" en "netwerken". Dit kan ook omgekeerd. De kaarten van "plaatsen" en "netwerken" kunnen gebruikt worden bij het spelvak "emotie".

d. Spelvak 4: PLAATSEN

We willen weten waar de cliënt zich goed of slecht voelt. De kaarten met plaatsen leveren daarvoor inspiratie:

- De cliënt kiest een of meerdere plaatsen.
Of jij kiest een plaats om het gesprek te starten.



Je kan ook de emotie-kaarten aan deze plaatsen koppelen. Zo wordt visueel duidelijk welke plaats welk gevoel bij de cliënt oproept.

Richtvragen:

- ✓ *Waar voel jij je goed?*
- ✓ *Waar voel je je niet/minder goed of slecht?*
- ✓ *Waar ga je veel naartoe? Waarom ga je daar veel naartoe?*
- ✓ *Waar ben je het liefst in je huis? Waarom ben je daar het liefst?*

Plaatsen

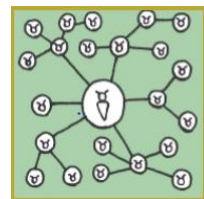
Huis	Wasplaats	Kot	Jeugdbeweging
Slaapkamer	Tuin	Toilet	Café
Badkamer	School	Park	De straat
Keuken	Klas	Winkel	Skatepark
Living	Eetzaal	Cinema	+ blanco
Bureau	Speelplaats	Sportclub	
Gebedsplaats	Rode Kruis	Opvangcentrum	

Er is ook een blanco kaart. Deze kan door de hulpverlener of cliënt gebruikt worden om in te schrijven of te tekenen als een plaats ontbreekt.

e. Spelvak 5: NETWERK

Bij deze stap toets je af wie dicht bij de cliënt staat en bij wie hij/zij zich eventueel goed, minder goed of slecht voelt.

- Hier kunnen de kaarten gebruikt worden om het gesprek een visuele toets te geven.



1. Klein netwerk (microniveau)

Er wordt gestart bij het bespreken van het gezin. Het gezin speelt een grote rol in het leven van de cliënt.

Richtvragen:

- ✓ *Zijn er moeilijkheden/spanningen in het gezin?*
- ✓ *Met wie kan je goed praten in het gezin?*
- ✓ *Met wie kan je minder goed praten in het gezin?*
- ✓ *Kan je met iemand uit het jouw gezin praten over de reden waarom wij komen?*
- ✓ *Vind je iemand niet/wel leuk in het gezin?*
- ✓ *Wie zorgt er het beste voor jou?*
- ✓ *Over wat maakt het gezin zich zorgen?*

Er kan eventueel een sociogram gemaakt worden over het gezin.

2. Groot netwerk

Er is zeker ruimte om, als hulpverlener, een eigen ingeving te geven aan het gesprek. Er kan ook gewerkt worden met de concentrische cirkels.

- Aan de hand van de cirkel kan de persoon aangeven wie het dichtst bij hem staat en wie minder dicht.
- De hulpverlener tekent verschillende cirkels op een blad:
 - De kleinste, de eerste cirkel stelt de cliënt voor.
 - De tweede cirkel rondom de cliënt dient om personen in te plaatsen die heel dicht bij de cliënt staan en dus belangrijk zijn voor hem/haar.
 - De volgende cirkel daarrond zijn de personen die al iets verder van de cliënt staan maar nog steeds een belangrijke rol spelen in het leven van de cliënt.
 - De volgende cirkels errond zijn de personen die steeds verder staan van de cliënt.

Emoties en plaatsen kunnen aan deze stap gelinkt worden.

- Als de cliënt de kaart toont van bijvoorbeeld 'oma', kan de hulpverlener aan de cliënt vragen om een emotie-kaart te kiezen die toont hoe hij/zij zich voelt bij die persoon.
- De hulpverlener kan vragen om een kaart uit de plaatsen te kiezen die toont waar hij/zij de oma vaak ziet.

Richtvragen:

- ✓ *Wie staat het dichtst bij jou? Vind je dat leuk of minder leuk?*
- ✓ *Wie vind je het belangrijkste?*
- ✓ *Met wie kan je een goed praten?*
- ✓ *Bij wie voel je je niet/minder goed?*
- ✓ *Naar wie kijk je op? Wie is je idool? Wie is je held?*
- ✓ *Met wie praat je over een probleem? Waarom met deze persoon?
Met wie praat je niet over een probleem? Waarom niet met deze persoon?*

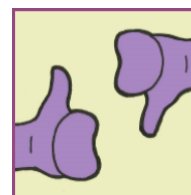
Netwerk

Gezin	Vrienden	Buren	Hulpverlener
Moeder	Leerkracht	Familie (2)	Politieagent
Vader	Tante	Neef	Collega
Zus	Oom	Nicht	Klasgenoot
Broer	Oma	Kennissen	Pastoor
Huisdier	Opa	Dokter	+ blanco
Imam	Eenoudergezin		

Er is ook een blanco kaart. Deze kan door de hulpverlener of cliënt gebruikt worden om in te schrijven of te tekenen als een persoon ontbreekt.

f. Spelvak 6: STERKTES en KNELPUNTEN (duimpjes)

In dit vak gaat de hulpverlener op zoek naar de sterktes van de cliënt. De focus ligt bij het zoeken naar de eigenschappen die de cliënt als positief ervaart: dingen waar hij/zij goed in is, zaken die goedlopen, eigenschappen die de cliënt sterker maakt.



Richtvragen:

- ✓ *Wat kan je goed?*
- ✓ *Waar in ben jij de beste?*
- ✓ *Waar ben je trots/fier op?*
- ✓ *Wat doe je graag?*
- ✓ *Wat doe je in jouw vrije tijd?*
- ✓ *Wat wil je later worden?*

Samen met de cliënt gaat de hulpverlener op zoek naar de werkpunten. Dingen waarvan de cliënt vindt dat hij/zij nog in kan groeien. Dingen waar de cliënt minder zeker over is.

Richtvragen:

- ✓ *Wat kan je niet/minder goed?*
- ✓ *Wat wil jij leren?*

- ✓ *Waar ben je niet/minder zeker over?*
- ✓ *Wat doe je niet graag?*
- ✓ *Wat wil je later niet worden?*
- ✓ *Wat kan je idool/held dat jij ook wil kunnen?*

Verder kan er ook gebruik gemaakt worden van een simpele tekening. Op de ene kant kan een plusteken staan en op de andere kant een minteken. De jongere kan hierrond dan zaken schrijven of tekenen waarvan hij/zij zeker of net minder zeker is.

g. Vak HULPVERLENINGSVRAAG

Idealiter geven alle voorgaande vakken je informatie over:

- De specifieke hulpvraag
- Waarom de cliënt nu komt (en niet vorige week of vorige maand)



Richtvragen:

- ✓ *Wat is het probleem?*
- ✓ *Wat gaat niet goed?*
- ✓ *Ging het vorige week wel goed?*
- ✓ *Wat ging vorige week goed en nu niet meer?*
- ✓ *Wat ging vorige week slecht en nu goed?*
- ✓ *Schaalvraag/wondervraag.*
 - *Als je morgen zou wakker worden en jouw probleem is verdwenen/weg. Hoe ziet jouw wereld er dan uit?*
 - *Welk cijfer geef je jouw probleem op een schaal van 0-10?*

Krijg je de specifieke hulpvraag nog niet helder genoeg?

- Ga dan een stap terug.
- De pijlen rondom de hulpvraag, illustreren dat je op elk moment kan terugkeren naar een eerder vak.


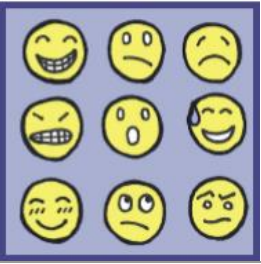
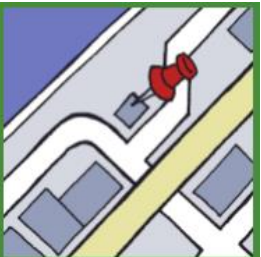
Spelen er nog meer onderliggende factoren mee?

- Ga dan terug naar het vak 'emoties' en bespreek dit nieuw element. Op die manier blijft het gesprek flexibel en dynamisch.
 - Zo kan je er nog meer uit halen.

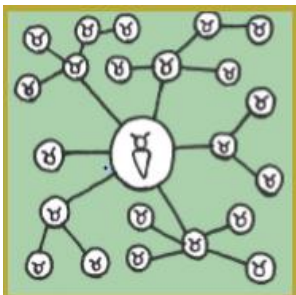
Dit product werd ontworpen door studenten van de opleiding Professionele bachelor in de Orthopedagogie van de HOGENT (De Koster Valeska, De Pauw Fien, De Pauw Hannah, Meysman Marie-Laure, Scherrens Chelsea) in het kader van hun bachelorproef, in samenwerking met netwerk RADAR. De illustrator is Vanquaethem Steph.

Format

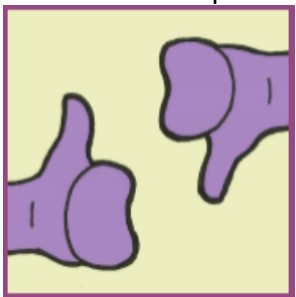
Tijdens het gesprek kan er gebruik gemaakt worden van een format. Hierop kunnen notities gemaakt worden per spelvak.

Naam cliënt(en):	
Ik (cliënt) 	
Emoties 	
Plaatsen 	

Netwerk



Sterktes en knelpunten



Hulpvraag



Vervoltrajecten



