

Kwist't

Laat jezelf kennen



Waar is je grootvader geboren en waar opgegroeid? Waar kan je opa voor uit bed halen en wat moet je beslist niet in zijn buurt doen? Wat zijn zijn grootste angsten en mooiste avonturen? Deze informatie is essentieel om persoonsgerichte zorg te leveren en vormt de basis van het bordspel Kwist't. Een spel waarbij je leert over je grootouders, ouders, ooms, tantes, kortom familie en geliefden. En wanneer zorg ooit nodig mocht zijn, dan komen deze verhalen goed van pas.

Hoe het werkt

Kwist't is een bordspel dat het leven van een familielid of geliefde centraal stelt: de hoofdpersoon. Per ronde wordt een vraag uit een categorie in het midden gelegd. Denk aan vragen als: "Noem een blunder van deze persoon" uit de categorie Levensloop of "Met wie kan deze persoon een serieus gesprek voeren" uit de categorie Familie & Vrienden.

De spelers krijgen 1 minuut de tijd om maximaal drie antwoorden op deze vraag te bedenken. Deze antwoorden worden op een papiertje geschreven en na de minuut door elkaar gehusseld. De hoofdpersoon kiest twee antwoorden die hij of zij het beste vindt kloppen, de andere spelers stemmen ook nog op twee antwoorden. In totaal liggen er vier antwoorden. De hoofdpersoon mag een fiche geven aan degene die het allerleukste, beste of meest interessante antwoord heeft gegeven. De antwoorden worden geplakt in het bijbehorende plakboek.

Deze antwoorden geven niet alleen inzicht in de persoon zelf, maar ook in je eigen kennis over die persoon. Dit levert hilarische situaties op, maar ook een dieper inzicht in de persoon die je misschien dacht te kennen, maar waar je lang nog niet alles van wist. En omdat de antwoorden opgeslagen worden in het plakboek krijg je een uniek levensdocument, dat altijd beschikbaar is om nog eens door te bladeren.

Het spel eindigt als er zes categorieën zijn gespeeld. Het is dan tijd om de balans op te maken: Wie heeft de meeste fiches gewonnen? Wie kent de hoofdpersoon het beste? Of wie heeft simpelweg de leukste antwoorden verzonnen? Wie er ook wint, alle spelers leren over de hoofdpersoon, over de passies, dromen, goede en slechte herinneringen, mooie en belangrijke verhalen die iemand gevormd hebben tot de persoon die hij nu is. Wat dat betreft levert Kwist't alleen maar winnaars op.

Gebruik en toepassingen:

Kwist't wordt ingezet bij organisaties die werkzaam zijn binnen het sociaal domein, zoals zorg- en welzijnsorganisaties om op een leuke manier het levensverhaal van (potentiële) cliënten in kaart te brengen. Tevens wordt Kwist't door (zorg)onderwijs om leerlingen te leren het goede gesprek aan te gaan met cliënten en patiënten

Bijzonderheden:

- Laagdrempelig kennismaken
- Snel en eenvoudig inzetbaar
- Content gemakkelijk aan te passen
- Beschikbaar in iedere taal
- Vragen zijn makkelijk aan te passen

Specificaties:

- Bordspel