

Spel(l)en: op ontdekkingsreis naar zin

VERSLAG INTERVENTIES LEERNETWERK ZIN D'R IN!

Inhoud

Inleiding	2
Onderzoeksvragen en de bijeenkomsten.	2
Opzet van de avonden	3
Verloop van de avonden.	3
Deelnemers	3
Spellen	3
Metingen	4
1. Gemoedstoestand jongeren: voor- en nabepaling.....	4
Conclusies.....	5
2. Evaluatievragen aan de jongeren.....	6
Conclusies.....	6
3. Observatie- en evaluatieschema.	6
Conclusies.....	7
Aanbevelingen voor toekomstige spel-/werkvormen.....	9
4. Zingevingsthema's.....	9
Conclusies.....	9
5. Interviews door studenten Social Work, Zuyd Hogeschool.	10
Aanbevelingen.....	12
Bijlagen	13

Inleiding

Dit document bevat een verslag en conclusies van 3 interventies met jongeren in de provincie Limburg t.b.v. het onderzoek van het Leernetwerk Zin d'r In!, één van de leernetwerken binnen de Kenniswerkplaats Zingeving in de Thuisituatie onder auspiciën van de Universiteit voor Humanistiek.

De interventies zijn vormgegeven in bijeenkomsten die werden gestart met gezamenlijk pizza eten, het spelen van een spel en vervolgens het beantwoorden van 4 evaluatieve vragen. Van tevoren en achteraf vulden de jongeren individueel een vragenlijst in om hun gemoedstoestand te meten.

Onderzoeksvragen en de bijeenkomsten.

De onderzoeksvragen die leidden naar deze bijeenkomsten luiden:

1: Hoe kunnen we de veerkracht van jongeren (m.b.v. het gedachtegoed van Positieve Gezondheid en de Waarderingstheorie) stimuleren door hen gevoelig(er) en bewust(er) te maken voor zingeving?

2: Hoe kunnen we bestaande tools om veerkracht op basis van zingeving te stimuleren, laten aansluiten bij en afstemmen op de (al dan niet individuele) behoefte van jongeren die niet lekker in hun vel zitten?

Op 3, 4 en 9 april vonden de bijeenkomsten plaats.

3 april: Spel Be.Yourself. Uitgevoerd bij Homeplus, Venlo.

4 april: Zelfcoachspel onderdeel van de ZelfKennisMethode. Uitgevoerd bij Burgerkracht Limburg, Sittard.

9 april: Spel Alles op Tafel van het Institute of Positive Health, Uitgevoerd bij @Ease, Maastricht.

Gulpen, augustus, 2024

Hannie Hoefnagels

Opzet van de avonden

De avonden duurden voor de jongeren van 17.00 tot 20.00 uur en voor de begeleiders van 16.00 tot 21.00 uur. Alle avonden verliepen volgens een vooraf vastgesteld tijdschema.

Verloop van de avonden.

- ❖ Inloop jongeren tussen 16.30 en 17.00 uur.
- ❖ Gezamenlijk pizza eten.
- ❖ Kort voorstellingsrondje o.b.v. inspiratiekaarten. Doel bijeenkomst.
- ❖ Spel spelen. Duur: ca. 1 uur.
- ❖ Nabespreken spel m.b.v. 4 evaluatievragen.
- ❖ Afscheid jongeren om 20.00 uur.
- ❖ Nabespreking door begeleiders. Einde om 21.00 uur.

Deelnemers

De jongeren die deelnamen aan deze bijeenkomst varieerden in leeftijd van 19 t/m 26 jaar. In totaal namen 18 jongeren deel. Eén jongere heeft alle drie de spellen gespeeld en één jongere twee van de drie.

Spellen

Be.Yourself is een bordspel gemaakt door Rowan Wirtz, Rowdy Dohmen en Bram van Weesel, leerlingen van het Bernardinuscollege in Heerlen. Het betreft een bordspel met 3 niveaus van vragen en een competitie element. Doel van het spel is dat jongeren elkaar beter leren kennen en ook zichzelf beter durven uiten.

Het ZelfCoachSpel is een spel ontwikkeld door ZKM (Zelf Kennis Methode) jongeren en gezinscoach Jan Schalkx en is gebaseerd op de ZKM en Dialogical Self Theory van Prof. dr. Hermans. Het spel werkt met een vloermat, waarbij jongeren letterlijk in de ruimte hun 'plek' in het leven innemen. Aan de hand van vragen ontdekken jongeren hoe zij zichzelf en de ander ervaren en wat voor hen van waarde en betekenis is.

Alles op Tafel is een spel vanuit het gedachtegoed van Positieve Gezondheid. Het is een bordspel waarbij aan de hand van vragen, inspiratiekaarten wordt nagedacht over de 6 dimensies van gezondheid. Dit spel kent ook een competitie element.

Metingen

Het aantal deelnemers aan de drie avonden betrof in totaal 18 jongeren. De resultaten die in dit verslag vermeld zijn, betreffen vooral een kwalitatieve weergave en geen kwantitatieve, vanwege het beperkte aantal deelnemers. Om de onderzoeksvraag zo adequaat als mogelijk is te kunnen beantwoorden is een aantal meetinstrumenten ingezet. We hebben gekozen voor een diversiteit aan meetinstrumenten om te komen tot zo valide mogelijke conclusies. De ingezette meetinstrumenten zijn:

- ☞ Voor- en nameting gemoedstoestand jongeren.
- ☞ Observatie van begeleiders a.d.h.v. vast observatieschema.
- ☞ Evaluatie door begeleiders a.d.h.v. vast evaluatieschema.
- ☞ Zingevingsthema's (inhoudelijk en relationeel), besproken door begeleiders.
- ☞ 4 evaluatievragen gesteld aan de jongeren.

1. Gemoedstoestand jongeren: voor- en nabepaling

Kort van tevoren ontvingen de jongeren per mail een digitale vragenlijst, die ze voorafgaand aan de spelavond instuurden. Deze zelfde vragenlijst ontvingen ze daags na de spelavond. Doel van de vragenlijst is om te meten hoe hun gemoedstoestand is/was kort voor de bijeenkomst en of en op welke wijze de gemoedstoestand is beïnvloed door de spelavond.

Met dit onderzoek beoogden we een indruk te krijgen van de gemoedstoestand van jongeren, als indicator van hun veerkracht. Veerkracht omschreven we als "de flexibiliteit om verschillende krachten in jezelf op het juiste moment 'aan het werk' te zetten" (Hoefnagels en Ter Avest Narthex, jg. 23, nr. 2 pag. 9-13.)

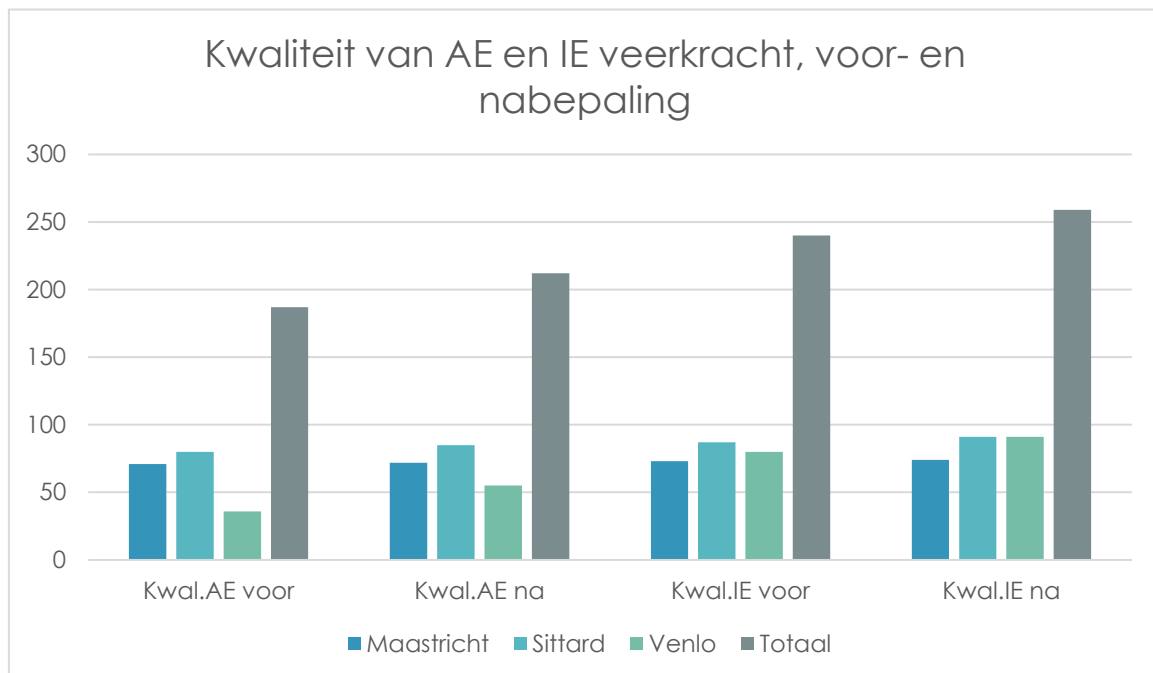
Hieronder volgt een korte weergave van de opzet van de meting en de belangrijkste resultaten. Een uitgebreide verantwoording verschijnt t.z.t. in een apart artikel.

De voorgelegde uitspraken zijn gebaseerd op de Zelf Konfrontatie Methode/Zelf Kennis Methode, een onderzoeksinstrument gerelateerd aan de Dialogical Self Theory (Hermans & Hermans-Konopka, 2010). Deelnemers verbonden deze uitspraken aan een lijst met gevoelens. De jongeren gaven aan welk gevoel een bepaalde uitspraak bij hen oproept en in welke mate (schaal van 0 tot 5). De gevoelenslijst is een gevalideerde lijst. Op deze lijst staan gevoelens die positief en negatief zijn en gevoelens die zich richten op de ander en op de persoon zelf. We rubriceren deze gevoelens als P(ositieve) en N(egatieve) gevoelens en Z(elf)-gevoelens en A(nder)-gevoelens.

Wat zien we?

- ☞ De hoogste positieve scores worden gegeven aan de uitspraak "De band die ik heb met anderen in mijn leven". En ook de uitspraak "hoe ik van betekenis ben voor anderen" krijgt hoge positieve scores.
- ☞ De uitspraak "hoe ik omga met de dingen die me overkomen" kent de meeste negatieve gevoelens.

- ☞ 'Dat ik het aankan' is een Z-gevoel dat hoog staat in de hiërarchie. Hier lijken jongeren een behoefte uit te spreken.
- ☞ Bij alle 18 deelnemers staan de negatieve gevoelens zoals 'machteloos', 'teleurgesteld' en 'boos' laag in de hiërarchie van gevoelens. Dit geldt zowel bij de voor- als de nabepalingen.
- ☞ Wat daarnaast opvalt is dat bij de deelnemers in Venlo er een groot verschil is tussen algemeen ervaren veerkracht en de ideaal ervaren veerkracht. Na de spelavond is het "'gat'" iets kleiner geworden. Bij de deelnemers in Maastricht is er een lichte stijging, een iets grotere stijging is te zien bij de deelnemers in Sittard bij zowel de algemeen als ideaal ervaren veerkracht. (zie tabel)



Tabel bevat gemiddelden van kwaliteit van Algemeen Ervaren (AE) en Ideaal Ervaren (IE) veerkracht.

Conclusies

1. Uit het feit dat er verandering plaats heeft gevonden bij alle drie groepen jongeren, zouden we voorzichtig kunnen concluderen dat jongeren niet vastzitten in hoe ze zich voelen, en dat ze in beweging gebracht zijn door de spellen.
2. Er is, zou je kunnen concluderen op grond van de laag in de hiërarchie geplaatste gevoelens als machteloosheid, geen verzet tegen hun huidige situatie. Dat zou kunnen wijzen op het zichzelf (nog) niet (kunnen) toestaan van negatieve gevoelens, of het nog niet geleerd hebben negatieve gevoelens te zien als signaal voor verandering; een coping strategie?
3. Het niet kunnen omgaan met onverwachte dingen (zgn. bumpy moments, of disruptive moments) zou kunnen betekenen dat jongeren het gevoel hebben, ondanks de band die zij met anderen ervaren, toch die anderen niet structureel

inschakelen om grip te krijgen op onverwachte dingen, en zich tegen dat machteloze gevoel niet goed kunnen verzetten.

4. Als een vorm van psycho-educatie is deze bepaling van hun gemoedstoestand gelukt. Jongeren ervaren en krijgen woorden aangereikt krijgen voor wat hen bezig houdt en beweegt. En in tweede instantie: ook krijgen ze woorden aangereikt voor een (onbewust) verlangen (-A positie), en ervaren ze aan de eigen 'nood'/behoefte woorden te geven. Tot slot: leren ze vragen te stellen – de ander ook niet overvragen, maar kleine behapbare vragen voor de ander.

2. Evaluatievragen aan de jongeren

Na het spelen van het spel werden 4 vragen gesteld aan de jongeren. Zij noteerden hun antwoorden eerst individueel. Daarna zijn de antwoorden kort gezamenlijk nabesproken.

De 4 vragen die we de jongeren stelden:

1. Wat vond je het meest verrassend tijdens de bijeenkomst (eten/kennismaken/spel)?
2. Neem je iets mee van de bijeenkomst? Zo ja, wat?
3. Wat werkte wel/niet tijdens de bijeenkomst?
4. Heb je tips voor een volgende bijeenkomst?

Conclusies

De hieronder vermelde conclusies gelden voor alle drie de bijeenkomsten.

1. Alle jongeren ervaren de openheid, vertrouwen, respect naar elkaar als verrassend.
2. Gezelligheid wordt m.n. genoemd bij Homeplus en @Ease (25% en 40%) en bevestigd bij nabespreking.
3. De herkenning – wat ik heb, heb ik niet alleen – wordt als verrassend ervaren.
4. De tijd om de spellen te spelen was te kort. (100% van alle jongeren vindt dit).
5. Het werkt goed om te starten met eten. (100% van alle jongeren vindt dit).
6. Voorstellen aan elkaar m.b.v. inspiratiekaarten vinden alle jongeren prettig, maar bij @Ease was de groep te groot waardoor de kracht ervan verloren ging in oppervlakkigheid.

Zie bijlage 1,2 en 3 voor alle gegeven antwoorden.

3. Observatie- en evaluatieschema.

Alle begeleiders vulden een observatie- en evaluatieschema in (gemaakt door A. Vrerink van Hogeschool Windesheim). De schema's zijn bedoeld om zowel objectief als

subjectief te registreren wat er op deze bijeenkomsten gebeurt. Het invullen gebeurde thuis na afloop. Tijdens de avond zelf werden de vragen van de schema's nagelopen en gezamenlijk besproken.

Het observatieschema bevat de volgende onderdelen:

- ❖ Tijd
- ❖ Activiteit
- ❖ Observatie
- ❖ Gedachten (van de begeleider bij de observatie).

Het evaluatieschema bevat de volgende onderdelen:

- ❖ Doelstellingen:
 - ruimte voor kennismaking en gevoelens van veiligheid tussen deelnemer
 - ruimte voor zingevende zingevingsthema's
 - ruimte voor inhoudelijke zingevingsthema's
- ❖ Vragen hoe deze doelstellingen werden bereikt.
 - Welke onderdelen/aspecten hebben meest bijgedragen aan het realiseren van deze doelstelling?
 - Welke deel van de doelstelling is volgens jou gerealiseerd?
 - Aanbevelingen voor toekomstige spel-/werkvormen.

Conclusies

Omdat observatie en evaluatie nauw met elkaar samenhangen worden de belangrijkste opmerkingen samengevat weergegeven. De opmerkingen zijn hieronder per bijeenkomst en dus locatie gerangschikt.

Homeplus Venlo	Burgerkracht Limburg	@Ease
Eten verbindt. Zorgt meteen voor gespreksstof (pizza's van Domino's zijn het lekkerst etc.). Sfeer is vertrouwd ook al kent niet iedereen elkaar. Creëert gezelligheid en veiligheid.	idem	Idem
Inspiratiekaarten zijn steun bij het voorstellingsrondje.	Bij voorstellingsrondje wordt al meteen veel van het levensverhaal gedeeld.	13 mensen is een te grote groep voor een voorstellingsronde. Deze duurt dan óf te lang óf wordt oppervlakkig (laatste is hier het geval).
Vragen bepalen wat er wordt besproken. Dat kan tegenvallen of meevallen.	Soms wat te veel 1:1 aandacht (begeleider – speler).	Zie Homeplus.
Verhouding spel – aandacht voor het individu is delicaat. Dit betreft ook de verhouding competitie – aandacht voor levensvragen. De ene speler vindt de vragen belangrijker, de ander de competitie.	Groep is met 7 wellicht te groot.	Zie Homeplus.
Spelers zoeken zelf al snel de diepgang (in dit geval het 3 ^{de} niveau van vragenkaartjes).	Zoeken naar balans tussen interactie en rust en reflectie.	Nieuwsgierige, geïnteresseerde houding naar elkaar.
	Spelers delen veel van hun levensverhaal, stellen zich zeer kwetsbaar op.	Pictogrammen neerleggen bij één van de 6 dimensies nodigt écht uit om goed na te denken wat de waarde/betekenis is van 'iets'. Spelers helpen elkaar meteen.
Meer doorvragen (zowel begeleider als spelers).	Spel roept zelfbewustzijn en zelfinzicht op.	Ronde waarbij een speler een pictogramkaartje aan een ander geeft is niet zonder risico.
Goede combinatie van luchtigheid en serieus zijn in dit spel.	Meer afwisseling in serieus en luchtigheid zoeken.	Zie homeplus.
Nabespreking behoeft aandacht.	Idem.	Idem.

Aanbevelingen voor toekomstige spel-/werkvormen

Be Yourself	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Lees niet de vraag op als een deelnemer deze niet wil beantwoorden. ☞ Meer doorvragen/afstemmen als iemand iets heel persoonlijk vertelt. ☞ Vraagkaartjes zijn soms te sturend/bepkend. Selecteer van tevoren kaartjes uit.
Zelfcoachspel	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Goede balans aandacht individu en aandacht groep zoeken ☞ Meer afwisseling: luchtigheid, doe opdrachten. ☞ Wellicht een ontlokker toepassen (filmpje o.i.d.) ☞ Gevoelskaarten inzetten.
Alles op Tafel	<ul style="list-style-type: none"> ☞ Misschien een zandloper gebruiken bij het beantwoorden van een vraag. ☞ Vooraf goed afwegen: wat wil ik nu echt weten van de jongeren? ☞ Kaartje kiezen voor een ander: overwegen of je die ronde moet spelen. Kan ook verkeerd vallen.

4. Zingevingsthema's

Na afloop van de bijeenkomsten scoorden de begeleiders de door hen waargenomen zingevingsthema's (opgesteld door Gaby Jacobs). De thema's zijn inhoudelijk en relationeel. De hieronder beschreven conclusies zijn conclusies o.b.v. het scoringsformulier en de nabespreking door de begeleiders. De door jongeren gegeven antwoorden op de 4 evaluatievragen zijn ook meegenomen.

Zie bijlage 4 voor een overzicht van de gescoorde thema's per locatie.

Conclusies

1. De relationele zingevingsthema's openheid, verbondenheid, vertrouwen en autonomie worden door jongeren meest genoemd bij de evaluatie. Bij alle drie de avonden wordt autonomie vooral ervaren in de speelwijze. Je blijft te allen tijde baas over je eigen antwoorden. Die autonomie zorgt ook voor veiligheid.
2. Daarnaast noemen jongeren ook gezelligheid, saamhorigheid en inclusie en interactie als belangrijk ervaren thema's.
3. Bij het zelfcoachspel lijkt er een soort spanning te ontstaan. Enerzijds waarderen de deelnemers de interactie enorm omdat deze helpt bij het bieden van nieuwe perspectieven. Anderzijds lijkt het daardoor soms wat te 'zwaar' te worden.
4. Bij het zelfcoachspel valt op dat zelfinzicht expliciet wordt genoemd door de jongeren en gewaardeerd.
5. De ervaren medemenselijkheid, namelijk herkenning en erkenning bij de ander, wordt als waardevol ervaren.

6. Er is een verlangen bij de deelnemers naar diepgang, naar (eindelijk) eens je verhaal vertellen en naar interactie. Gedeelde mede-menselijkheid en steun biedt inspiratie en nieuwe perspectieven.
7. Ervaren wederkerigheid: er wordt geluisterd, jongeren helpen elkaar, ze nemen elkaar serieus.
8. Verwondering dat je zo snel open bent bij "vreemden", over het praten over gevoelens, over de herkenning/erkenning.

En nog een aantal conclusies los van de zingevingsthema's.

9. Verwondering dat een spelvorm zo gemakkelijk "zware" thema's kan aanklaarten en toch luchtig blijft.
10. "Vreemden" hebben nog geen oordeel over je, dat kan het ook makkelijker maken om open te zijn.
11. Iedereen wilde dat er meer tijd was om te spelen. Na een uur was het niet "af".

5. Interviews door studenten Social Work, Zuyd Hogeschool.

Twee studenten Social Work van Zuyd Hogeschool namen in het kader van hun afstudeeronderzoek deel aan de bijeenkomst bij @Ease. Voor dat afstudeeronderzoek hebben zij alle deelnemers bij @Ease geïnterviewd (8 interviews) om antwoord te krijgen op de hoofdvraag van hun onderzoek:

"Welke factoren beïnvloeden de veerkracht van jongeren tussen 18 en 25 jaar in Zuid-Limburg met betrekking tot hun mentale gezondheid?"

Ook hebben ze één gezamenlijk interview gehouden met alle begeleiders van de spelavonden. Hieronder de integrale tekst van de voornaamste conclusies (onderstrepingen door HH).

"Een cruciaal aspect dat naar voren komt, is de significante rol van de thuisdynamiek en sociale verbondenheid als beschermende factoren voor het mentale welzijn van jongeren. Een ondersteunende omgeving, zowel thuis als binnen sociale groepen, draagt bij aan emotionele stabiliteit en veerkracht. Tegelijkertijd benadrukken beide conclusies de negatieve impact van stress, prestatiedruk en digitale invloeden, zoals sociale media, op het mentale welzijn van jongeren.

Het belang van effectieve coping-strategieën, zoals veerkracht, persoonlijke groei en zelfzorg, wordt ook benadrukt als middelen voor jongeren om met uitdagingen om te gaan. Bovendien wordt in de focusgroep conclusie de noodzaak benadrukt van structurele veranderingen, zoals meer aandacht voor mentale gezondheid in het onderwijs en het doorbreken van stigma's rond psychische aandoeningen op maatschappelijk niveau.

Samengevoegd tonen deze bevindingen aan dat een holistische benadering van mentale gezondheid essentieel is, waarbij individuele veerkracht wordt ondersteund door een ondersteunende omgeving en structurele veranderingen in de samenleving.

Door zowel individuele als structurele factoren aan te pakken, kan een omgeving gecreëerd worden waarin jongeren gedijen en hun volledige potentieel kunnen bereiken op het gebied van mentale welzijn.

De bevindingen van het onderzoek leggen de nadruk op de cruciale rol van informele interacties en gezamenlijke activiteiten voor de mentale welzijn van jongeren. Het spel "alles op tafel" wordt hierbij specifiek genoemd als een voorbeeld van zo'n activiteit die een positieve impact kan hebben op het welzijn van jongeren door het creëren van een ondersteunende, inclusieve groepsfeer en het gesprek aangaan met elkaar. Tijdens dit spel wordt ruimte geboden voor openheid en het delen van persoonlijke ervaringen, waardoor deelnemers zich gehoord, begrepen en gesteund voelen.

Desondanks is er ook aandacht voor het feit dat niet alle jongeren even gemakkelijk toegang hebben tot dergelijke interventies. Vooral jongeren die minder geneigd snel zijn tot sociaal contact kunnen hierbij achterblijven (ggz.nl, 2021). Deze vaststelling roept belangrijke vragen op over de exclusiviteit van dergelijke programma's en hoe deze breder toegankelijk kunnen worden gemaakt voor alle jongeren, ongeacht hun sociale voorkeuren."

Aanbevelingen

Met al deze gegevens in de hand komen we tot een aantal aanbevelingen.

Aanbeveling 1 t/m 7 zijn bedoeld voor opname in de handleiding, d.w.z. bedoeld voor derden.

Aanbeveling 8 t/m 18 zijn bedoeld voor verdere doorontwikkeling en dus meer bedoeld voor de mensen van het Leernetwerk zelf.

1. Ieder mens wil gehoord, gezien, gekend en gesteund worden. Ook jongeren. Diepgang biedt ruimte voor inzicht, zelfbewustzijn, ont-dekken van zin. Wees als spelleider niet bang voor deze diepgang, jongeren voelen zich serieus genomen als het 'ergens om gaat'.
2. Een ervaren begeleider voelt aan op welk niveau het spel gestart kan/moet worden, van verkennend naar diepgang. Dit sluit aan bij de gelaagdheid van zin, van alledaags naar existentieel.
3. Het ideale aantal deelnemers is 4 á 5. Het minimum aantal deelnemers is 3 en het maximum 6. Verbondenheid, interactie, elkaar perspectieven kunnen bieden en ervaren mede-menselijkheid zijn belangrijke effecten die optreden bij het gezamenlijk spelen. Deze effecten kunnen verloren gaan bij een te gering en/of te groot aantal deelnemers.
4. Een bijeenkomst organiseren die start met 'iets' gezelligs, zoals samen eten, een kennismaking m.b.v. inspiratiekaarten, het spelen van het spel en dan nog een afronding. Een dergelijke start neemt het ongemak weg.
5. Voorafgaand aan het spel is het van belang veiligheid te creëren door met elkaar af te spreken wat wel/niet gebeurt. Zoals telefoongebruik, vertrouwelijkheid, privacy, geen druk om te antwoorden.
6. Zowel het invullen van de vragenlijst voor- en achteraf als het spelen van de spellen kunnen we zien als een vorm van psycho-educatie. Jongeren ervaren en krijgen woorden aangereikt voor wat hen bezig houdt en beweegt. Maar hoe gaan de jongeren die nieuwe inzichten implementeren in hun doen en laten? Wat ervaren zij bij de implementatie als succesvol en wat komen zij tegen als hobbels? Het zou goed zijn alle deelnemers na een aantal weken uit te nodigen voor een terugkommiddag of -avond, en hen een structuur te bieden om te reflecteren op hun ervaringen na de spelavonden.
7. Na het spelen van de spellen alle deelnemers bedanken. Daarbij aangeven dat er mogelijk allerlei gedachten zullen opkomen. Dat dat normaal is en dat je deze gedachten zonder oordeel kunt en mag opmerken. Indien er behoefte is om nog na te praten, geef ook een naam/telefoonnummer door.
8. Bied bij elk spel een 'doorvraag' kaartje aan, als hulpmiddel voor de spelers om aan een ander een vraag te kunnen stellen.
9. Aanbevelingen per spel (blz. 7) verwerken in handleiding.
10. Tips opnemen hoe je jongeren kunt werven.

11. Met de jongerenklankbordgroep, Young Perspectives XL en de jongeren die het spel hebben gespeeld komen tot een mooie titel voor deze spelavonden.
12. Met de jongerenklankbordgroep, Young Perspectives XL en de jongeren die het spel hebben gespeeld plannen maken hoe deze spellen ook in de thuissituatie gespeeld kunnen worden.
13. Jongeren zelf kunnen ook getraind worden om de spellen Be Yourself en Alles Op Tafel te spelen. Een mogelijke opzet hiervoor is via co-coach zijn en daarna zelfstandig coach.
N.B. Zelfcoachspel vraagt om een deskundig begeleider die ervaring heeft met Zelf Kennis Methode.
14. Aanvraag doen bij KWP voor vervolg van het Leernetwerk om te zorgen voor borging van de spellen inclusief handleiding bij de Centra voor Levensvragen Noord- en Midden-Limburg. *N.B. inmiddels is een uitbreiding van de subsidie voor de borging via een regionale hub gerealiseerd (juni 2024).*
En natuurlijk het aanspreken/uitbreiden van het netwerk om de spellen ook gespeeld te krijgen.
15. Spellensuggesties door ontwikkelen. Dit betreft voor de spellen Be Yourself en Alles Op Tafel suggesties die we kunnen opnemen in de handleiding (extra vragen, doorvraagkaartjes, pin 'ik wil wat zeggen', aanbevelingen per spel).
Voor het zelfcoachspel betreft dat aanpassingen op basis van de opgedane ervaringen en de krachtige elementen uit de andere twee spellen.
16. 'Dat ik het aankan' is een Z-gevoel dat hoog staat in de hiërarchie. Kunnen we dit gevoel aanspreken om dit samen met anderen in hun leven vast te houden op momenten dat ze zich machteloos dreigen te voelen door onverwachte onregelende momenten.
17. Uit het feit dat er verandering plaats heeft gevonden bij alle drie groepen jongeren, zouden we voorzichtig kunnen concluderen dat jongeren niet vastzitten in hoe ze zich voelen, en dat ze in beweging gebracht zijn door de spellen.
Nazorg om die beweging te consolideren zou aanbevelingswaardig zijn.
18. Zou het mogelijk zijn dat gevoel bij jongeren aan te spreken en samen met anderen in hun leven vast te houden op momenten dat ze zich machteloos dreigen te voelen door onverwachte onregelende momenten?

Bijlagen

Bijlage 1: antwoorden jongeren op de 4 evaluatievragen.

Bijlage 2: gescoorde zingevingsthema's per locatie.