



PUBLIEKE ZORG VOOR DE JEUGD LEREN AFSTEMMEN EN SAMENWERKEN IN TWEE SPELSIMULATIES

De (publieke) zorg voor de jeugd is volop in beweging. Een aantal concrete incidenten in het recente verleden heeft pijnlijk duidelijk gemaakt hoe belangrijk het is om risico's van ontwikkelings- of opvoedingsproblemen vroegtijdig te signaleren én zicht te krijgen op mogelijk bedreigende omstandigheden waaronder kinderen opgroeien. Alle betrokken instanties, van de Jeugdgezondheidszorg (JGZ) tot de jeugdzorg, van maatschappelijk werk tot politieke bestuurders, onderschrijven dit belang.

Of het nu gaat om de integratie van de JGZ voor 0 tot 19-jarigen in één organisatie, of het opzetten van Centra voor Jeugd en Gezin (CJG), bij alle initiatieven die genomen worden of in ontwikkeling zijn, komt het neer op intensivering van de afstemming en samenwerking tussen verschillende professionals en instanties die direct betrokken zijn bij de zorg voor kinderen en hun leefomgeving. Maar ook gemeenten, scholen, politie en justitie spelen een belangrijke rol bij het signaleren van problemen. En bij het - waar nodig - opzetten van programma's om de kinderen en degenen die verantwoordelijk zijn voor hun opvoeding te helpen bij het oplossen van hun problemen. Deze samenwerking vraagt om een gedegen coördinatie of regie, waarbij de concrete problematiek van het kind (en gezin) leidend moet zijn.

Stichting Kind & Maatschappij, voortgekomen uit de gideonsbende voor de JGZ, en Samenspraak Advies hebben samen twee spelsimulaties ontwikkeld die helpen bij het verwerven van inzicht in de

noodzakelijke afstemming en samenwerking tussen de betrokken professionals en instanties.

Wat zijn spelsimulaties?

In een spelsimulatie brengen we op een speelse, maar serieuze en intensieve manier een specifiek probleem terug tot de essentie. Deelnemers krijgen in korte tijd inzicht in (probleem)situaties en worden zich ervan bewust hoe zij een bijdrage kunnen leveren aan de verbetering ervan. In het spel voeren zij vanuit een bepaalde rol taken uit, werken samen aan een aanpak of oplossingen, nemen beslissingen en zien hier direct het resultaat van, op basis waarvan zij weer nieuwe keuzes maken.

Elementen die van belang zijn voor een verandings- of leerproces worden benadrukt, terwijl minder relevante worden weggelaten. Juist daarom is een spelsimulatie een krachtig en effectief instrument.





Hoe uitdagend en inspirerend het spelen van een spelsimulatie ook is, het gaat uiteindelijk om hetgeen de deelnemers daaruit leren. We zeggen wel eens: “de spelsimulatie is niet meer dan een excuus om na te bespreken en uit het spel de lessen voor de dagelijkse praktijk te trekken.” Reflectie en evaluatie hebben daarom een prominente plek in onze aanpak.

Alle Kinderen in Beeld

Het eerste spel, voor uitvoerende professionals en hun afdelingshoofden, stelt de deelnemers in staat om het beoordelingsproces dat zij dagelijks vele malen uitvoeren te ontleden in vier stappen. In het spel -op basis van concrete casuïstiek van kinderen- zijn deze stappen opzettelijk uit elkaar gehaald en toebedeeld aan verschillende teams. Hierdoor wordt men zich beter bewust van het dagelijkse handelen, maar ook van het totale beoordelingsproces. Daardoor ontstaan mogelijkheden om met elkaar van gedachten te wisselen over hoe men te werk gaat. Het aantal deelnemers kan variëren van 20 tot enkele honderden, uit één organisatie of uit verschillende organisaties. Zij besteden 1 dagdeel aan de spelsimulatie.

Op Tijd voor het Kind

Het tweede spel is bestemd voor afdelingshoofden, managers, bestuurders en beleidsmakers. In dit spel is een situatie gecreëerd die vergelijkbaar is met de problematiek rond kinderen. Door gebruik te maken van een metafoor –namelijk de tijdbom- komt de nadruk niet te liggen op de inhoudelijke kennis van de deelnemers, maar juist op het proces, de samenwerking en de coördinatie. In een explosieve context leren deelnemers hoe het zorgproces rondom het kind georganiseerd kan worden, welke deskundigheden en bevoegdheden de verschillende betrokkenen (moeten) hebben, welke gevaren ‘stammenstrijd’ met zich meebrengt en wat dit alles betekent voor het coördineren van het proces. Met behulp van de opgedane ervaringen bij het onschadelijk maken van tijdbommen, kan worden geëxperimenteerd met andere vormen van samenwerking en afstemming. Het spel wordt gevolgd door een documentaire over een tienermoeder en de zorg voor haar kind (ook een ‘tijdbom’). Aan de hand van deze casus en de ervaringen in het spel maken de deelnemers gezamenlijk de vertaalslag naar de praktijk: hoe te komen tot betere – en snellere - oplossingen voor integrale zorg. 20 – 50 deelnemers kunnen in deze spelsimulatie met een duur van 1 dagdeel tot 1 dag participeren.

