



## OP TIJD VOOR HET KIND

Wie kent het niet? Een kind met een complexe problematiek, waarvoor meerdere hulpverleners ingeschakeld moeten worden. Ketenprocessen en doorverwijzen binnen de keten zijn dan de gebruikelijke kernbegrippen.

Maar misschien is dit kind wel meer gediend met een situatie waar de zorg rondom dit kind georganiseerd wordt, waar de verschillende betrokken deskundigen hun expertises samenbundelen om zo het kind (en zijn omgeving) de hulp aan te bieden die het nodig heeft.

Maar hoe doe je dat, de goede zorg rondom het kind organiseren? Met name in een situatie waarin meerdere organisaties betrokken zijn vraagt dat om veel afstemming en coördinatie en ook om tijd. De werkelijkheid van alledag wordt gekenmerkt door talrijke acute situaties, dossiers die zich opstapelen en ingehaald worden door actuele gebeurtenissen. In het veld van de jeugd(gezondheids)zorg is tijdsdruk geen onbekend gegeven.

De spelsimulatie Op Tijd voor het Kind speelt hierop in. Onder grote tijdsdruk moeten de deelnemers met hun verschillende expertises en capaciteiten komen tot een effectieve en efficiënte afstemming en samenwerking om dit soort tikkende tijdbommen onschadelijk te maken voor ze ontploffen.

*“Niet alleen was er sprake van (verdere) onderlinge kennismaking, maar ook kwamen diverse knelpunten in de samenwerking aan de orde.”*

Vervolgens wordt de vertaalslag gemaakt naar de eigen praktijk, aan de hand van een gezamenlijke casus (documentaire). In deze open spelsimulatie ervaren deelnemers wat de consequenties zijn van de inrichting en de manier van samenwerking op de uitvoering van de dagelijkse zorgverlening. Tevens kunnen zij experimenteren met andere manieren om het werk te organiseren.

**Doelgroep:  
Coördinatoren, managers en beleidsmakers  
in de jeugd(gezondheids)zorg die vanuit  
hun functie verantwoordelijk zijn voor de  
inrichting en organisatie van de publieke  
zorg voor jeugd.**

### Centrale thema's

Samenwerking tussen en verantwoordelijkheden van verschillende organisaties en coördinatie van beoordelingsprocessen.

### De spelsimulatie

De spelsimulatie Op Tijd voor het Kind gaat over tijdbommen. Deelnemers werken als expert bij één van de teams van de Dienst ter Bestrijding van Tijdbommen (DBT). Binnen de DBT worden vijf teams onderscheiden op basis van hun expertise: Alpha, Bravo, Charlie, Delta en Echo. Hun werk wordt nauwkeurig gade geslagen door de Raad voor de Veiligheid.

De teams ontvangen vanuit het Bom Kennis Centrum onderschep-te berichten waarin mogelijk sprake is van geplande bomaansla-gen. Aan de hand hiervan bepalen zij een aantal zaken:

de geloofwaardigheid van het bericht (is het misschien een valse melding?)

indien het bericht als geloofwaardig wordt aangemerkt, met wat voor tijdbom zij te maken hebben

hoeveel tijd er nog is voor de bom ontploft

welke expertises (teams) nodig zijn om de tijdbom onschadelijk te maken en

hoe deze experts dat gaan aanpakken.

De Raad voor de Veiligheid heeft een speciale taak: observeren van de werkzaamheden van de teams, bewaken van de kwaliteit van de processen en het geven van gevraagd en ongevraagd advies. Op gezette tijden koppelt de Raad haar observaties terug naar de teams.

Al (samen)werkend aan de tijdbommen kunnen de deelnemers samen veranderingen bedenken voor processen, structuren en regels en tot afspraken komen die zij meteen in de praktijk kunnen uitproberen.

Het zal duidelijk zijn dat de tijdbommen staan voor de kinderen en de teams van de DBT voor de verschillende organisaties binnen de jeugd(gezondheids)zorg. Door te werken in deze metafoor kunnen deelnemers zich beter concentreren op de processen,



de samenwerking en de coördinatie. De terugkoppeling wordt verzorgd door de leden van de Raad voor de Veiligheid. Zij zijn naast deelnemers ook collega's. Daardoor hebben de observaties een goede verbinding met de dagelijkse werkelijkheid en krijgen draagvlak binnen de groep. De overgang naar de dagelijkse praktijk vindt plaats door het bekijken van de dvd 'This Boy is mine'. Hoofdpersoon is een jonge tienermoeder die langzaam maar zeker niet in staat blijkt te zijn om voor haar zoontje te zorgen. Dit ondanks alles professionele hulp die ze krijgt. Deze hulp is niet goed afgestemd op wat zij echt nodig heeft. Geen van de hulpverleners wil dit verloop en toch gebeurt het... We gebruiken deze dvd als gemeenschappelijke casus om de vertaling naar de alledaagse praktijk te maken.

*De dagvoorzitter (...) meldde tijdens de afsluiting van deze vruchtbare middag, dat een belangrijke stap gezet is in de samenwerking tussen voor- en achterveld ten behoeve van realisering van een sluitende jeugdzorgketen." (nieuwsbrief van een GGD, november 2007)*

## Spelverloop

Vooraf is een teamindeling gemaakt met een optimale mix van deelnemers. Daardoor kunnen mensen tijdens het spel niet alleen elkaars werk, maar ook elkaar leren kennen.

### Ontvangst:

Direct na de verwelcoming start de spelsimulatie. De deelnemers worden wegwijs gemaakt in de Dienst der Bestrijding van Tijdbommen en krijgen een kleine training.

Daarna begint het echte werk; berichten komen binnen bij de verschillende afdelingen en worden aangepakt.

### Tussentijdse bespreking:

- Hoeveel tijdbommen zijn onschadelijk gemaakt en hoeveel ontploft?
- Had het ontploffen voorkomen kunnen worden?
- Hoe gaat de samenwerking binnen en tussen de teams?
- Wat signaleert de Raad voor de Veiligheid?
- Welke verbeteringen zijn gewenst?

Teams gaan weer aan de slag met de verbeteringen en nieuwe afspraken. Deze afwisseling van werken en bespreken kan meerdere malen plaatsvinden.

### Plenaire nabespreking:

- Hoe is het de teams vergaan?
- Hoe hebben de deelnemers hun taak, hun team en het (samen)werken ervaren?
- Heeft het spelen van het spel bijgedragen aan het werken aan de doelen die vooraf gesteld zijn?

### Terugkoppeling naar de werkelijke situatie van deelnemers:

Na het bekijken van de dvd, richten de deelnemers zich individueel, in groepjes en plenair op de vragen als:

- Welke lessen kunnen getrokken worden uit deze getoonde casus.
- Welke ervaringen uit het onschadelijk maken van tijdbommen kunnen worden gebruikt voor de praktijk van alledag.
- Wat kunnen we anders doen en hoe moeten we dat organiseren?
- Welke bevoegdheden en randvoorwaarden zijn daarvoor nodig.

## Praktische informatie

- De spelsimulatie Op Tijd voor het Kind duurt minimaal ander half dagdeel, inclusief de nabespreking.
- Voor het begeleiden van Op Tijd voor het Kind zijn twee ervaren spelleiders nodig.
- Het aantal deelnemers kan variëren van 10 tot 25. Indien gewenst kunnen twee tot drie spellen gelijktijdig worden gespeeld met zekere overlap, dan is het maximaal aantal deelnemers 50. Dit vraagt wel om extra spelleiders.
- Op Tijd voor het Kind is gebouwd op hetzelfde basisconcept als de spelsimulatie Alle Kinderen in Beeld en sluit daar daarom perfect bij aan.

### **Voor meer informatie:**

Spelbureau Kind & Maatschappij  
Groenestraat 294 D1.12  
Postbus 31006  
6503 CA Nijmegen

T 06 290 79 755 (Madelon Lutger)  
T 06 278 27 447 (Vincent Peters)  
E [info@spelbureau.nl](mailto:info@spelbureau.nl)  
[www.spelbureau.nl](http://www.spelbureau.nl)