

# Nachtkwartet



Nachtkwartet is een leer- en ontwikkelspel voor nacht zorgteams. Het doel is niet alleen kwartetten verzamelen, maar vooral reflecteren, actie ondernemen, dilemma's bespreken en feedback geven om de nachtzorg te verbeteren.

## SPEELMATERIAAL

- 32 kaarten, 8 kwartetten



- Blad met overzicht van alle kwartetten en bijbehorende kaarten
- Pen/potlood om aantekeningen te maken
- 3-6 spelers

## SPELOPZET

- Schud alle kaarten goed en deel aan elke speler 4 kaarten.
- Leg de overige kaarten op een stapel in het midden.
- Geef iedere speler een blad met overzicht van alle kwartetten en de bijbehorende kaarten.
- Dit helpt spelers bijhouden welke kaarten nog verzameld moeten worden en welke opdrachten uitgevoerd moeten worden.

## EINDE VAN HET SPEL

- Het spel is niet primair competitief; het draait om leren en bespreken.
- Een kwartet wordt pas als compleet gezien wanneer alle vier opdrachten zijn uitgevoerd.
- Het spel eindigt wanneer alle kwartetten zijn verzameld en alle opdrachten zijn uitgevoerd.
- **Bonus:** Bespreek als team de inzichten die zijn opgedaan. Welke verbeteringen kan het team direct toepassen in de nachtzorg?

## SPELVERLOOP

### 1. Startfase – Voorbereiding

Schud alle kaarten en deel ze eerlijk uit onder de spelers. Iedere speler bekijkt zijn/haar kaarten, maar houdt deze verborgen voor de anderen.

### 2. Hoofdfase – Vragen om kaarten

Spelers komen om de beurt aan de beurt. Tijdens jouw beurt:

- Vraag een andere speler naar een specifieke kaart (bijv. "Heb jij 'Rust vs. observatie?'").
- Heeft de speler de kaart:
  - De kaart wordt afgegeven.
  - Jij mag direct een nieuwe vraag stellen.
- Heeft de speler de kaart **niet:**
  - Jouw beurt eindigt.
  - De beurt gaat naar de volgende speler.

### 3. Kwartetfase – Opdrachten uitvoeren

Zodra een speler een compleet kwartet heeft verzameld (alle vier kaarten van hetzelfde thema), voert de groep alle opdrachten van dit kwartet uit. De kaarten bevatten verschillende soorten opdrachten, zoals:

- **Reflectie:** nadenken over een praktijksituatie.
- **Actie:** iets oefenen of een korte simulatie uitvoeren.
- **Dilemma:** een keuze maken in een realistische casus.
- **Feedback:** feedback geven of ontvangen.

→ Pas wanneer alle vier de opdrachten zijn uitgevoerd, telt het kwartet officieel als voltooid.

### 4. Afronding – Kwartet afvinken

Na het uitvoeren van alle opdrachten wordt het kwartet afgevinkt. Het spel eindigt wanneer alle kwartetten zijn voltooid of de tijd om is.