

Uitleg

Het *Canon Casusspel* is een spel over het heden en verleden van het sociaal werk.

Het sociaal werk kent een lange geschiedenis. Oplossingen voor vraagstukken zijn tegenwoordig anders dan vroeger, maar soms zijn de verschillen tussen vroeger en nu kleiner dan je zou denken. Bovendien is er zelden sprake van één juiste oplossing. Door het spelen van het *Canon Casusspel* raak je hierover in gesprek en leer je meer over de ontwikkeling van het sociaal werk.

Het *Canon Casusspel* is in opdracht van de Canon Sociaal Werk ontwikkeld door studenten communicatie en mediadesign van de Hogeschool Utrecht.

Het spel is uitgetest door docenten en studenten social work van de Hogeschool Utrecht.

Doel

Het doel van het spel is met elkaar in gesprek te gaan over verschillende thema's in het sociaal werk nu en in het verleden. Het spel leert de spelers te reflecteren op casussen en met elkaar na te denken over oplossingen. Ook biedt het inzicht in de complexiteit van het sociaal werk. Eenvoudige oplossingen bestaan niet. Ten slotte leren de spelers meer over de geschiedenis van het sociaal werk en maken zij kennis met de Canon Sociaal Werk als naslagwerk.

Doelgroep

Studenten van een opleiding in het sociaal werk, professionals en belangstellenden in het sociaal werk. Het spel kan zowel op HBO als MBO niveau worden gespeeld. De gespreksleider kan naar eigen inzicht het spel begeleiden en faciliteren.

Aantal spelers

3 tot 5 per spelronde

Speelduur

Afhankelijk van de discussie, ca. 20 tot 30 minuten per casus

Vorbereiding

Het spel wordt bij voorkeur live gespeeld in groepjes van 3 tot 5 personen.

Vooraf wordt afgesproken hoeveel tijd wordt genomen om het spel te spelen.

Per groepje wordt een voorzitter/spelleider aangewezen die het gesprek leidt en de tijd bijhoudt. Dit kan ook de docent zijn.

Spelverloop

- Elke ronde van het kaartspel bestaat uit een specifiek thema: Jeugd, Brein, Persoonlijke motivatie of Samenleving.
- Het groepje kiest een thema
- Ieder thema bestaat uit drie casuskaarten en vijf Toen- en Nu-kaarten.
- De Toen-kaarten geven een antwoord dat op het verleden van toepassing is. De Nu-kaarten verwijzen naar het heden.
- Globaal gaan de Toen-kaarten over het sociaal werk in de periode 1800 tot 2000. De Nu-kaarten gaan over de periode vanaf 2000.

- De casus- en antwoordkaarten (Toen- en Nu-kaarten) worden uitgelegd op tafel.
- Bij iedere casuskaart past een Toen-kaart en een Nu-kaart die het meest van toepassing is. Niettemin kan er verschil van inzicht bestaan. Het gesprek hierover is belangrijker dan het vinden van de 'juiste' oplossing. Zo nodigt het thema 'Persoonlijke motivatie' uit om drijfveren te bespreken en is het thema 'Samenleving' meer feitelijk.
- Per ronde blijven twee Toen- en Nu- kaarten over die op geen van de casuskaarten van toepassing is.
- Antwoorden en verwijzingen naar vensters staan (link toevoegen)

Het spel kan eventueel via videobellen worden gespeeld. De casussen en de Toen- en Nu kaarten zijn te vinden op de website www.canonsociaalwerk.eu.

De groepje kunnen via scherm delen de casus aan de hand van de Toen- en Nu-kaarten bespreken. Echter in de testfase is gebleken dat een live gesprek beter werkt.

Feedback

Heb je ideeën voor nieuwe thema's of aanpassingen van de bestaande thema's, laat het ons weten. We zijn benieuwd naar jouw ervaringen. Je kunt mailen naar info@canonsociaalwerk.eu