



## 10. DOBBELSTEENLETSELS

### Samenvatting

De deelnemers werken in twee- of drietallen en grimeren tegelijkertijd hun letsel. Welk letsel een deelnemer moet grimeren wordt bepaald aan de hand van een dobbelsteenworp. Ook kunnen met een dobbelsteenworp andere specificaties worden bepaald zoals: de plaats en de grootte. De deelnemers beoordelen elkaars grime aan de hand van de criteria uit het LOTUSleerboek. De deelnemers proberen zoveel mogelijk letsels te grimeren. De deelnemer die de meeste letsels goed heeft gegrimeerd is de winnaar van de avond.

### Doelstellingen:

- deelnemers activeren;
- de samenwerking tussen deelnemers bevorderen;
- van elkaar zien hoe een ieder eenzelfde letsel grimeert en daarvan leren;
- diversiteit aan letsels grimeren;
- trainen in het snel grimeren van letsels;
- grimeerresultaten van andere deelnemers beoordelen.

### Voorwaarden

- ruim leslokaal met tafels en stoelen ingericht voor werken in twee- of drietallen;
- groepsgrootte: 8 – 24 personen;
- benodigde hulpmiddelen:
  - o kaartjes voor de tafelschikking;
  - o 6-vlaks-dobbelstenen (12 stuks);
  - o A4 met opdracht voor ronde 1 (voorzijde) en ronde 2 (achterzijde);
- tijdsduur:
  - o 10 min uitleg door de instructeur;
  - o 10 min voor het gereed zetten van de grimespullen;
  - o 40 min voor ronde 1;
  - o 40 min voor ronde 2;
- 15 min voor de plenaire nabespreking en evaluatie;
- voorbereidingen: bedenken hoe aan het begin van de les de deelnemers zodanig kunnen worden verdeeld over de groepen dat mensen die weinig met elkaar samenwerken nu dienen samen te werken. Zorg voor een aantal 6-vlaks-dobbelstenen. (Vraag deelnemers een dobbelsteen mee te nemen.)

### Toepasbaarheid

- Praktische opdrachten: grimeren op snelheid;
- Beoordelen grime van elkaar.

## Beschrijving

De instructeur verdeelt de groep in subgroepen van 2 of 3 personen. De instructeur geeft plenair uitleg over de opdracht. De deelnemers werpen om beurt met de dobbelsteen. 1<sup>e</sup> worp = letsel. 2<sup>e</sup> worp = plaats op lichaam. 3<sup>e</sup> worp = grootte van het letsel. Vervolgens gaat elk twee- of drietal met het grimeren van hun geworpen letsel aan de slag. Wanneer iedereen in een groepje gereed is beoordelen de deelnemers elkaars grime en vullen de beoordeling in. Hierna gaat men door naar volgende letsel. Iedereen werpt weer opnieuw. Grimeer de letsels zo gauw en goed mogelijk. Probeer in 40 minuten zoveel mogelijk letsels te grimeren. Daarna ga je verder met ronde 2 met daarin nieuwe letsels en situaties. Bij ronde 2 wordt ook geacteerd. Dit zal extra ruimte vragen rondom een groepje.

Alle deelnemers uit een groepje grimeren per keer hetzelfde letsel zodat de tijd van grimeren ongeveer hetzelfde is en men niet op elkaar hoeft te wachten.



## Opmerkingen

### Sterke kanten:

- alle deelnemers zijn tegelijkertijd actief bezig met de leerstof;
- de deelnemers kunnen bij elkaar waarnemen hoe een ieder éézelfde letsel grimeert;
- er komen verschillende letsels aan de orde;
- de variatie, de snelheid van werken en de onderlinge competitie kan motiverend werken;
- er kan een gezellige, ontspannen sfeer ontstaan waarbij men elkaar ook weer beter leert kennen en kan aanspreken op eventuele onvolkomenheden.

### Zwakke kanten:

- de instructeur kan niet bij alle groepen tegelijk begeleiden en dus niet direct bijsturen;
- de instructeur moet vertrouwen op de eerlijkheid van het elkaars grime beoordelen.







**Bijlage:** opdrachten voor de eerste en tweede ronde.







# 10 a. DOBBELSTEENLETSELS - bijlage

Ronde 1	Naam deelnemer:
---------	-----------------







Letsels grimeren. Welke dat zullen worden wordt bepaald door de worp van de dobbelsteen. Voor het grimeren van verwondingen mag alleen gebruik worden gemaakt van brooddeeg, waxdeeg, Caran d’Ache of vergelijkbaar materiaal. Voor een schaafwond mag je gebruik maken van Dermawax. Lees deze opdracht eerst zorgvuldig door.

- 1) De eerste deelnemer werpt met de dobbelsteen en bepaalt op die manier welk letsel het groepje gaat grimeren. Daarna wordt de dobbelsteen opnieuw geworpen voor de plek en de grootte.
- 2) Vul de geworpen waardes in onder “Worp” in de tabel.
- 3) Ieder van jullie grimeert het geworpen letsel en laat het beoordelen door je teamgenoten.
- 4) Hanteer bij het de beoordelen de criteria uit het LOTUSleerboek.
- 5) Is de grime **Voldoende** of nog **Matig** of echt **Onvoldoende** Vul dit in onder “Resultaat” en geef elkaar tips voor verbetering. (Bij twijfel: Vraag een instructeur erbij).
- 6) Vul dit in op de lijst onder “Resultaat Grimeren”.
- 7) Herhaal 2 t/m 8 voor een volgend letsel tot de 40 minuten om zijn.

1 <sup>e</sup> worp Soort letsel	
	Snijwond
	Scheurwond
	Lapwond
	Schaafwond
	Steekwond
	Zaagwond

2 <sup>e</sup> worp Plek op je lichaam	
	Onderarm
	Bovenarm
	Onderbeen
	Hand
	Hoofd
	Voet

Letsel	Worp			Resultaat Grimeren
	1	2	3	O/M/V
<b>1</b>				
<b>2</b>				
<b>3</b>				
<b>4</b>				
<b>5</b>				
<b>6</b>				






3 <sup>e</sup> worp Grootte van de wond	
	2 cm
	3 cm
	4 cm
	5 cm
	6 cm
	7 cm

Mogelijke beoordelingscriteria
Is de kleur van het materiaal goed ?;
Is de hoeveelheid materiaal voldoende in verhouding tot het letsel?;
Is de overgang naar de eigen huid goed uitgewerkt?;
Zijn de opstaande randen naar beneden geduwd?;
Is de glans is weggedept?;
Is de wond volledig met bloed gevuld?;
Is de hoeveelheid bloed in overeenstemming met het letsel?

L streerd merk.

- 1) Lees deze opdracht eerst zorgvuldig door.
- 2) De eerste deelnemer werpt met de dobbelsteen en bepaalt op die manier welk letsel het groepje gaat grimeren. Daarna wordt de dobbelsteen opnieuw geworpen voor de plaats waar het gebeurd is. Vul de geworpen waardes in onder "Worp" in de tabel.
- 3) Ieder van jullie bedenkt een toedracht voor het geworpen letsel.
- 4) Ieder van jullie grimeert het geworpen letsel en laat het beoordelen door je teamgenoten.
- 5) Hanteer bij het beoordelen de criteria uit het LOTUSleerboek.
- 6) Is de grime **Voldoende** of nog **Matig** of echt **Onvoldoende** Vul dit in onder "Resultaat grimeren" en geef elkaar tips voor verbetering. (Bij twijfel: Vraag een instructeur erbij).
- 7) Vul dit in op de lijst onder "Resultaat Grimeren".
- 8) Ieder van jullie acteert het letsel waarbij de zelf bedachte toedracht gehanteerd wordt.
- 9) Anderen van de groep zijn eerstehulpverleners.
- 10) Is het acteren **Voldoende** of nog **Matig** of echt **Onvoldoende** Vul dit in onder "Resultaat Acteren" en geef elkaar tips voor verbetering. (Bij twijfel: Vraag een instructeur erbij).
- 11) Herhaal 2 t/m 11 voor een volgend letsel tot de 40 minuten om zijn.

1 <sup>e</sup> worp Soort letsel	
	Blauw oog
	Shock
	Flauwte
	Gesloten onderbeenbreuk
	1 <sup>e</sup> en 2 <sup>e</sup> graads brandwond
	Buil op het voorhoofd

2 <sup>e</sup> worp Waar is het gebeurd	
	Keuken
	Fietsenhok
	Toilet
	Garage
	Buiten
	Met de fiets

Letsel	Worp		Resultaat Grimeren O/M/V	Resultaat Acteren O/M/V
	1	2		
<b>1</b>				
<b>2</b>				
<b>3</b>				
<b>4</b>				
<b>5</b>				
<b>6</b>				

**LEVER AAN HET EIND VAN DE LES DE INGEVULDE LIJSTEN IN BIJ DE INSTRUCTEUR**