

Virus in de Jungle is een serious game ontwikkeld om mensen met een licht verstandelijke beperking (LVB) op een leuke, interactieve manier te leren over infectiepreventie. In groepjes (vanaf twee personen) strijden ze als antivirussuperhelden tegen een nieuw virus in de jungle, en met kijk-, praat- en kennisvragen doen ze steeds meer kennis op over het omgaan met luchtweginfectieziekten. Het implementeren van deze innovatie in de dagelijkse zorgpraktijk kan uitdagend zijn door hoge werkdruk, wisselende bereidheid bij medewerkers en de noodzaak van extra begeleiding voor cliënten.

In het kader van een implementatieonderzoek (zie [webpagina](#)) zijn de behoeften middels een survey, interviews, focusgroepen en literatuuronderzoek de behoeften en succesfactoren in kaart gebracht. Hieruit blijkt dat succesvolle invoering staat of valt met een aantal belangrijke factoren (zie hiernaast). Deze vormen de basis voor de praktische aanbevelingen die volgen.



Succesfactoren voor succesvolle implementatie

De kern van een succesvolle implementatie: creëer enthousiasme en draagvlak op de werkvloer, gefaciliteerd door het management. Hiernaast volgen de belangrijkste [aanbevelingen](#) voor managers en zorgprofessionals om Virus in de Jungle effectief te implementeren.

Aanbevelingen voor implementatie

- **Stimuleer een bottom-up aanpak met ambassadeurs:** Laat het initiatief zoveel mogelijk van onderaf komen. [Begin met enthousiaste medewerkers](#) en LVB-ervaringsdeskundigen die als interne ambassadeurs optreden en successen boeken. Hun enthousiasme werkt aanstekelijk voor collega's. Forceer niets top-down bij sceptische teamleden, maar faciliteer dat enthousiasme zich geleidelijk verspreidt.

- **Faciliteer randvoorwaarden door management:** Zorg dat medewerkers de ruimte krijgen om de game in te zetten. [Plan structureel tijd](#) in de roosters (al is het 30 minuten per week) en zorg voor voldoende bezetting, zodat begeleiding van het spel haalbaar is tijdens diensturen.

- **Voorzie in benodigde middelen:** Check of op elke locatie een geschikte laptop/tablet met internet en geluid beschikbaar is, plus een eventueel groot scherm en compleet spelmateriaal. Los praktische drempels vooraf op (bijv. inlogcodes testen, apparatuur klaarzetten) zodat de technologie geen obstakel vormt.

- **Integreer het spel in bestaande activiteiten:** Verweef Virus in de Jungle in het reguliere zorg- en begeleidingsaanbod, in plaats van het als extraatje erbij te doen. Zoek aanknopingspunten bij wat er al gebeurt, bijvoorbeeld aansluitend bij een lopende [themapagne of gezondheidsweek](#), of als vast onderdeel van een bestaande groepsbijeenkomst over hygiëne of leefstijl. Zo voelt het spel als een natuurlijke aanvulling op het werk, niet als een nieuwe verplichting.

- **Organiseer training en (kleinschalige) introductie:** Laat alle betrokken begeleiders [zelf eens met het spel spelen](#) vóórdat ze het met cliënten doen. Een korte, hands-on knoppentraining tijdens een teamoverleg helpt koudwatervrees weg te nemen en vergroot het vertrouwen in het gebruik. Houd instructies beknopt en praktijkgericht. Medewerkers geven aan dat zo'n oefensessie enorm helpt om daadwerkelijk met de game aan de slag te gaan.

- **Betrek ervaringsdeskundigen bij de uitvoering:** Maak gebruik van LVB-ervaringsdeskundigen in de organisatie als mede-uitvoerders. Zij kunnen optreden als [co-spelleider](#) naast de begeleider bij eerste sessies, waardoor cliënten een herkenbaar rolmodel zien. Ook kunnen ervaringsdeskundigen in de rol van ambassadeur langs teams gaan om collega's enthousiast te maken vanuit hun eigen gebruikersperspectief. Hun betrokkenheid benadrukt dat de game van waarde is voor de doelgroep en vergroot de acceptatie.

- **Communiceer en creëer enthousiasme:** Geef intern ruchtbaarheid aan de introductie van de game. [Kondig het project aan](#) via bestaande kanalen (nieuwsbrief, intranet) en benadruk waarom het belangrijk is ("een leuke manier om bewustwording over gezondheid te vergroten"). Gebruik visuele prikkels zoals posters op de groep en het door ervaringsdeskundigen gemaakte korte filmpje ([zie webpagina](#)) waarin te zien is hoe het spel werkt en hoeveel plezier het oplevert. Laat vroege gebruikers hun ervaringen delen in

teamvergaderingen of op intranet; concrete succesverhalen wekken interesse bij collega's. Herhaal de communicatie na enkele maanden met een update (hoeveel teams hebben het gespeeld, wat zijn de resultaten) om het onderwerp levend te houden.

- **Monitor, evalueer en stuur bij:** Houd bij [hoe vaak en door wie het spel gespeeld wordt](#) en verzamel feedback van begeleiders én cliënten over hun ervaringen. Bespreek de bevindingen in werkoverleg of evaluaties: wat gaat goed, waar loopt men tegenaan? En geef deze terug aan de ontwikkelaars. [Vier successen](#) expliciet: benoem in het teamoverleg als een team het spel heeft ingevoerd en complimenteer ze, zodat anderen worden aangemoedigd. Blijf flexibel en [pas de implementatiestrategie aan](#) waar nodig op basis van wat je leert. Bijvoorbeeld, als tijdgebrek een knelpunt blijkt, kijk dan of tijdelijke aanpassingen in taken of roosters mogelijk zijn; als bepaalde spelonderdelen minder aanslaan, geef dit door aan de ontwikkelaars ([zie webpagina](#)) of verzin een creatieve workaround. Zie de implementatie als een leerproces waarbij obstakels gaandeweg samen worden opgelost.

“*Begin klein denk groot*”

Kortom: Zorg voor enthousiasme op de werkvloer en faciliteer dat van bovenaf – begin klein en denk groot, zodat Virus in de Jungle stap voor stap onderdeel wordt van de zorgcultuur.