

GEBRAUCHSINFORMATION: Information für Anwender:innen

Wirkstoff: Wissensvermittelnder Spaß. 176 Karten mit 704 Begriffen, 24 Wissens-Karten. Zur Anwendung bei Pflegenden über 18 Jahren.

Lesen Sie die gesamte Packungsbeilage sorgfältig durch, bevor Sie mit dem Spielen des Wissensquiz beginnen, denn sie enthält wichtige Informationen.

Wenden Sie dieses Spiel nicht genau an, wie in der Packungsbeilage beschrieben, sondern vereinbaren Sie Abwandlungen mit Ihren Mitanwender:innen.

- Heben Sie die Packungsbeilage auf. Vielleicht möchten Sie diese später nochmals lesen.
- Fragen Sie Ihre:n Apotheker:in, wenn Sie weitere Informationen oder einen Rat benötigen. Wir sind gespannt, welchen Ratschlag er/sie für Sie bereithält.
- Wenn Sie Nebenwirkungen bemerken, wenden Sie sich nicht an Ihren Arzt oder Ihre Ärztin. Sondern melden Sie diese direkt an: nebenwirkungen@luujuu.com. Dies gilt auch für Nebenwirkungen, die nicht in dieser Packungsbeilage angegeben sind. Siehe Abschnitt 4.
- Wenn Sie sich nach 5 Tagen des Dauerspielens nicht besser oder gar schlechter fühlen, schlafen Sie.

Inhalt dieser Packungsbeilage:

1. Was ist Asystole Pflege®, und wofür wird es angewendet?
2. Was sollten Sie vor der Anwendung von Asystole Pflege® beachten?
3. Wie ist Asystole Pflege® anzuwenden?
4. Welche Nebenwirkungen sind möglich?
5. Wie ist Asystole Pflege® aufzubewahren?
6. Inhalt der Packung und weitere Informationen.

1. Was ist Asystole Pflege®, und wofür wird es angewendet?

Asystole Pflege® ist ein innovatives Unterhaltungs- und Lernspiel für Pflegefachkräfte und Pflege-Azubis. Anzuwenden in Gruppen ab 4 Mitspieler:innen.

2. Was sollten Sie vor der Anwendung von Asystole Pflege® beachten?

- Asystole Pflege® darf nicht angewendet werden bei:
- Allergie gegen soziales Miteinander,
- bestehender Asystole,
- chronischer Unfähigkeit zu Spaß und Freude (ICD-10 F110.112).

3. Wie ist Asystole Pflege® anzuwenden?

Asystole Pflege® kann unterschiedlich je nach Bedarf angewendet werden. Allen Varianten wird folgendes Behandlungsmuster empfohlen:

Warnhinweise und Vorsichtsmaßnahmen

Bitte sprechen Sie nicht mit Ihren Ärzt:innen oder Apotheker:innen, bevor Sie Asystole Pflege® anwenden. Treffen Sie diese Entscheidung alleine und eigenmächtig. Asystole Pflege® enthält Karten, die zwar oral-auditiv, aber nicht oral-digestiv angewendet werden dürfen, sie sollten weder zerkaut noch unzerkaut zu sich genommen werden.

Schwangerschaft Bisher liegen keine ausreichenden Erfahrungen mit der Anwendung von Asystole Pflege® vor. Eine transplazentare Übertragung des medizinischen Wissens, der Kommunikationsfähigkeit oder der Freude am Spielen durch die Anwendung von Asystole Pflege® ist daher nicht ausgeschlossen.

Stillzeit Der Übergang von medizinischem Wissen, Kommunikationsfähigkeit oder der Freude am Spielen in die Muttermilch durch die Anwendung von Asystole Pflege® ist nicht untersucht worden. Das

Mitlachen von Säuglingen ist jedoch schon beobachtet worden. Langzeitergebnisse stehen allerdings noch aus.

Verkehrstüchtigkeit und Fähigkeit zum Bedienen von Maschinen

Bei der Anwendung von Asystole Pflege® in der vorgesehenen Dosierung ist normalerweise keine Beeinträchtigung zu erwarten. Sollten Lachtränen zu gestörtem Sehvermögen führen, kann die Fähigkeit zur Teilnahme am Straßenverkehr und zum Bedienen von Maschinen beeinträchtigt werden. Dem gleichzeitigen Benutzen von Cocktailmixern oder Flaschenöffnern wird cosynergistische Wirkung zu Asystole Pflege® zugesprochen und ist daher empfohlen. Die Spielkarten sollten nicht während der Bedienung von Fahrzeugen und Maschinen angewendet werden.

Wenn Sie eine größere Menge von Asystole Pflege® angewandt haben, sollten Sie die Karten neu mischen und um 180° in der Vertikalen oder Horizontalen drehen und die Einnahme fortführen.

4. Welche Nebenwirkungen sind möglich?

Wie alle Spiele kann auch dieses Spiel Nebenwirkungen haben, die aber nicht bei jedem auftreten müssen. Bei den Häufigkeitsangaben zu Nebenwirkungen liegen folgenden Kategorien zugrunde:

Sehr häufig	Mehr als 1 Anwender:in von 10
Häufig	1 bis 10 Anwender:innen von 100
Gelegentlich	1 bis 10 Anwender:innen von 1000
Selten	1 bis 10 Anwender:innen von 10.000
Sehr selten	Weniger als 1 Anwender:in von 10.000
Nicht bekannt	Häufig, auf Grundlage der verfügbaren Daten nicht abschätzbar

Neurologische Erkrankungen:

sehr häufig Wortfindungsstörung; häufig intermittierende Zeichen einer Wernicke- oder Broca-Aphasie.

Herzkrankungen:

häufig Steigerung der Herzfrequenz und des Blutdrucks.

Gefäßerkrankungen:

häufig Blushing.

Augenerkrankungen:

selten Lachtränen.

Erkrankungen des Bewegungsapparates:

selten Prellungen durch aktives Aufmerksam-Machen am Arm durch Mitanwender:innen.

5. Wie ist Asystole Pflege® aufzubewahren?

Für Asystole Pflege® sind bezüglich der Temperatur keine besonderen Aufbewahrungsbedingungen erforderlich. Bitte lagern Sie Asystole Pflege® trocken. Das Klima, z. B. in der Sonne, am See, im Park, am Strand, auf einem WG-Zimmer-Fußboden oder in einer Wohnheimküche, ist gut verträglich mit Asystole Pflege®.

Bitte unbedingt in der Originalverpackung aufbewahren, um den Inhalt nicht zu verlieren. Entsorgen Sie Asystole Pflege® nicht im Hausmüll, sondern geben Sie es an jüngere Kolleg:innen weiter, wenn Sie es nicht mehr verwenden. Sie tragen damit erheblich zum Schutz der Umwelt, des kollegialen Miteinanders sowie der Wissens- und Spaßweitergabe bei.

6. Inhalt der Packung und weitere Informationen

Asystole Pflege® enthält 176 Begriffskarten mit 704 Begriffen, 24 Wissens-Karten und einen QR-Code mit einem Direktlink zu einem Notfall-Timer sowie eine Packungsbeilage inklusive einer Anwendungsbeschreibung.

Die Begriffsbereiche sind farblich gekennzeichnet: Recht = hellblau; Pflegewissenschaft = türkis; Hygiene = eisblau; Psychiatrie = gelb; Pädiatrie = pink; Gesellschafts- und Sozialsystem = magenta; Ethik = blaulila; Qualitätsmanagement = hellorange; Kommunikation = herbstorange; Generalistik = grün; Wissens-Karten = rot.

Bitte wenden Sie Asystole Pflege® erst nach Rücksprache mit den anderen Konsumenten:innen über die anzuwendenden Regeln an, um Unverträglichkeiten entgegenzuwirken.



©Luujuu UG · Marienstr. 14 · 10117 Berlin
Autorin: Claudia Rumpel
www.keineDiagnoseDurchHemdUndHose.de

SPIELANLEITUNG

Es besteht folgende Situation:

Die Schichtleitung der Frühschicht ist verzweifelt. In Kürze findet die Übergabe an die Spätschicht statt, und die Pflegedokumentation weist noch Lücken auf. Der Leitung wollen partout die gesuchten Fachbegriffe nicht einfallen, weshalb sie ihre Kolleg:innen um Mithilfe bittet. Unterdessen alarmiert die Klingel in den Patientenzimmern die Mitarbeiter:innen immer schneller und schneller...

Es liegt an euch, die richtigen Fachbegriffe und Pflegephänomene zu finden, bevor die Patienten zu Schaden kommen!

Es spielen zwei Teams: Frühschicht gegen Spätschicht. Beide Teams stellen abwechselnd die Schichtleitung und die Pflegedienstleitung.

Die Schichtleitung der Frühschicht übergibt die Pflegedokumentation an die Spätschicht. Leider sind der Schichtleitung die pflegerischen Fachbegriffe entfallen, weshalb sie manche Wörter (unter dem Pflege-Begriff gelistet) nicht benutzen kann.

Die Zeit, bis ihre Kolleg:innen ihr die Pflegephänomene oder Fachbegriffe nennen können, ist begrenzt. Sie wird durch die Alarmklingel der Patientenzimmer vorgegeben. Wenn die Klingel in den Notruf wechselt, ist die Runde beendet.

Die Karte mit den gelösten Fachbegriffen zählt 1 Punkt. Danach kommt die Spätschicht an die Reihe. Die Schicht- und Pflegedienstleitung wechseln nach jeder Runde innerhalb des Teams im Uhrzeigersinn (s. Grafik).

SPIELABLAUF

Vorbereitung:

Mischt die Karten. Teilt die Spieler:innen in zwei Gruppen auf: Frühschicht (FS) und Spätschicht (SS). Setzt euch abwechselnd in einen Kreis. Ruft mit dem QR-Code den Notfall-Timer online auf dem Smartphone oder Tablet auf. Wahlweise könnt ihr einen anderen Timer (Uhr) mit dem Zeitlimit von 90 Sekunden wählen.

Spielrunde: Die Pflegekräfte der Frühschicht (FS) beginnen und bestimmen ihre Schichtleitung (SL), die die erste Übergabe an die Spätschicht (SS) vornimmt. Die Schichtleitung (SL) erhält den Kartenstapel mit den Begriffen und zieht daraus eine beliebige Karte. Dann wird der Notfall-Timer gestartet.

Die Schichtleitung (SL) versucht nun den obersten fettgedruckten Begriff zu beschreiben, **ohne** die darunter stehenden Wörter zu benutzen. Ihre Kolleg:innen müssen den Begriff erraten.

Die Pflegedienstleitung (PDL) der Spätschicht (SS) sitzt daneben und kontrolliert, ob diese „verbotenen“ Begriffe genannt werden.

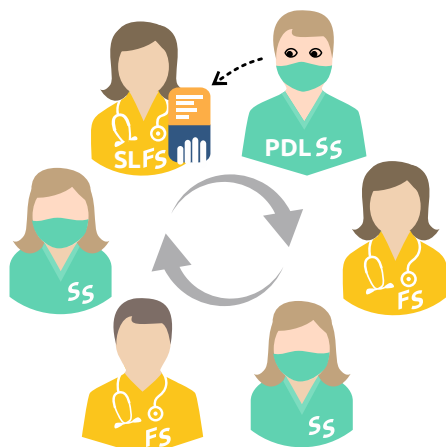


Abb.1 Darstellung des Spielverlaufs bei 6 Spieler:innen.

Runde 1: Die Kolleg:innen der Frühschicht (FS) versuchen den Begriff zu benennen, den ihre Schichtleitung (SL) beschreibt. Die Pflegedienstleitung (PDL) der Spätschicht (SS) kontrolliert dabei, ob sie unerlaubte Begriffe verwendet.

Errät ein Mitglied der Frühschicht den auf der Pflegekarte fettgedruckten Fachbegriff, zählt die Karte als Punkt. Die Karte wird zur Seite gelegt.

Benutzt die Schichtleitung eines der unerlaubten Wörter (oder Wortteile davon) oder kann oder will sie einen Pflegebegriff nicht beschreiben, geht die Karte (= Punkt) an das gegnerische Team.

Solange der Timer läuft, kann die Schichtleitung dann eine neue Karte aufnehmen und weiterspielen. Schlägt der Timer in die Notfallklingel um, ist die Runde beendet.

Ein bereits einmal erratener Begriff darf in weiteren Spielrunden benutzt werden es sei denn, er ist als unerlaubtes Wort gelistet.

Weitere Spielrunden: In der folgenden Spielrunde werden die Rollen getauscht. Die Spätschicht bestimmt ihre Schichtleitung (SL) und die Pflegedienstleitung (PDL) der Frühschicht kontrolliert nun, ob unerlaubte Wörter verwendet werden.

Wieder wird der Timer gestartet, dann erfolgt der bekannte Ablauf. Immer wenn die Zeit abgelaufen ist, kommt das andere Team an die Reihe Begriffe zu erraten.

Der weitere Spielverlauf setzt sich innerhalb des Teams im Uhrzeigersinn fort, siehe dazu die Abbildungen 1 und 2. Gewonnen hat das Team mit den meisten Karten (= Punkten).

Spielende

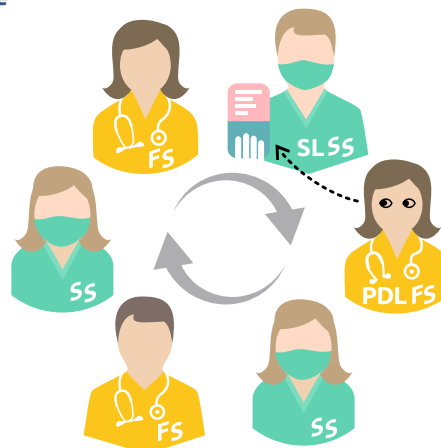


Abb.2

Runde 2: Die Kolleg:innen der Spätschicht (SS) versuchen nun den Begriff zu benennen, den ihre Schichtleitung (SL) beschreibt. Die Pflegedienstleitung (PDL) der Frühschicht (FS) kontrolliert dabei, ob sie unerlaubte Begriffe verwendet.

Erweiterung: Spezialwissen

Beim Ziehen von Spezialwissen-Karten hat das spielende Team die Chance, Extrapunkte zu sammeln. Dabei geht es um die Beschreibung von Pflegeprozessen, Handlungsschritten oder Modellen. **Legt die roten Spezialwissen-Karten verdeckt auf einen Extrastapel.**

Wenn eine neue Spielrunde beginnt, kann die Schichtleitung (SL) **statt der Pflegekarte** die oberste rote Spezialwissen-Karte aufnehmen. Sie liest die Aufgabe vor. Ihr Team entscheidet zunächst, ob es die Aufgabe lösen will. Wird die Aufgabe/Karte abgelehnt, darf das andere Schicht-Team die Karte beantworten. Der Timer wird gestartet. Lehnen beide Teams ab, kommt die Karte zurück unter den roten Kartenstapel. Unterhalb der Aufgabe sind die **Schlüsselwörter** gelistet, die entgegen des bisherigen Ablaufs zur fachlich korrekten Beschreibung **genannt werden müssen**. Die Pflegedienstleitung (PDL) des anderen Teams kontrolliert das. **Pro gelöstes Schlüsselwort erhält das Team 1 Extrapunkt.** Pro Spielrunde kann nur eine rote Spezialwissenkarte gezogen werden.



Notfall-Timer: Bei handelsüblichen Smartphones oder Tablets mit einem QR-Erkennungsprogramm mit der Kamera über den Code fahren und den Link öffnen, um den Notfall-Timer zu nutzen.

Alternativer Link: www.asystolegame.com/notfall-timer