



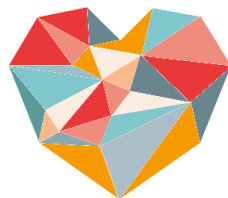
## At håndtere adfærd gennem rollespil



[hannn.eu](http://hannn.eu)



De Gedragsgenerator

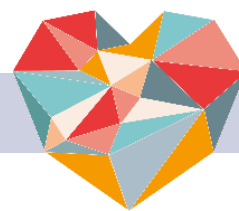


Dementia  
in Cultural Mediation



With the support of the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# Aktiviteten



## Aktivitetsens titel

At håndtere adfærd gennem rollespil - Gedragsgenerator.

'Gedragsgenerator' er et initiativ fra Wycher van den Bremen og Ina Holtrop.

## Sammenfatning

Denne aktivitet er en træning i, hvordan man kan håndtere en **borger, som lever med demens og dennes** ændrede og/eller udfordrende adfærd gennem rollespil. Det kan være rigtig nyttigt og meningsfuldt for mennesker der ledsager personen med demens (pårørende eller (uformel) pårørende, men også for folk, der arbejder på et bibliotek, museum eller en hvilken som helst anden kulturel institution.

Eksempler på forskellige akavede eller svære situationer er indsamlet fra deltagerne på forhånd, og med disse detaljer skitseres og forberedes et rollespil omkring denne adfærd og kommunikation.

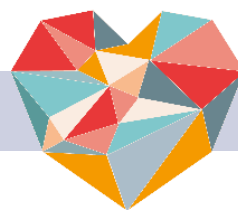
Under rollespillet motiveres personerne i publikum til at reagere og give bud på, hvordan de selv kan spille eller deltage i rollespillet eller komme med andre situationer og egne erfaringer. Dette for at få et bedre overblik over, hvad der er nyttigt at gøre, og hvad der ikke er i særlige situationer. Ved at vise det gennem rollespil og ikke kun ved at tale om situationen bliver det klart og synligt, hvad det handler om.

Denne metode er baseret på principperne om positiv tænkning, og det vi forsøger at opnå i sidste ende er en større livskvalitet for den demensramte og dennes pårørende.

Denne måde at rollespil på passer ind i næsten enhver situation og er (hvor det er muligt) skræddersyet til de specifikke krav til, hvad der er nødvendigt på det tidspunkt i den pågældende situation. Nogle gange viser det, hvor komplekse situationer kan være, men det viser også, at folk, der bruger det, kan ændre meget ved at få den rigtige information på det rigtige tidspunkt og med små ændringer i deres egen holdning.

- Først vil der blive opført et show i en situation, som er specifik og genkendelig for deltagerne.
- I en pause på en halv time går underviserne rundt og snakker med deltagerne. At bede om historier, situationer og oplevelser vedrørende mennesker med demens.
- Denne interaktion kan være inspiration til anden del af sessionen.

# Beskrivelse



## Målgruppen

Denne aktivitet er ikke specifikt eller kun beregnet til personer med demens, men den har stor værdi for dem, der ledsager personer med demens, for personer, der arbejder på et bibliotek, museum eller andre (kulturelle) institutioner, og for familiemedlemmer, der er pårørende for den demensramte. Når 'Gedragsgenerator' organiseres i for eksempel en Alzheimercafé, kan personer med demens også selv være til stede og deltage udover familiemedlemmer eller pårørende. Deltagere i et tidligere stadium af demens fortæller ofte smukke historier om deres følelser og tanker, som så bruges i fortsættelsen af rollespillet.

## Formål

Målet er at have et kontinuerligt samspil, hvor alle frit kan stille spørgsmål, men også dele deres erfaringer og historier. Der vil være en pause ind imellem, hvor underviserne går rundt om publikum og skaber en imødekommende og en imødekommende situation, hvor folk føler sig trygge ved at dele historier og oplevelser. Et af målene er at skabe en behagelig atmosfære og ende med, at alle kan dele hvad de vil. Det er ikke med hele gruppen.

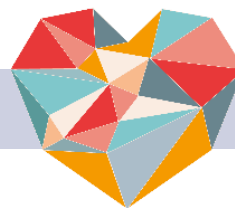
Målet med uddannelsen er at give kulturformidlerne retningslinjer i deres samspil med mennesker med demens. Ikke kun for at give information, men for at dele information. Nøglen er mere forståelse for mennesker, der lever med demens. Gennem rollespil behandles forståelse og med alle der er til stede diskuteres særlig adfærd og hvad der skaber denne. Er adfærden udløst af nogen selv eller af noget i omgivelserne? Lyde kan for eksempel spille en rolle for orientering og koncentration for en person med demens.

## Samarbejdspartnere

Denne type rollespil kan bruges til at inspirere og lette professionelle medarbejdere i deres job og give dem passende information og viden om demens. Tænk på at lære ansatte på et museum, et supermarked eller et bankkontor, hvordan man får den største gæstfrihed, mens de interagerer med mennesker med demens.

Rollespillet egner sig også til sociale tiltag. Til en aften i en Alzheimer Café eller som aktivitet i et Odensehus.

# Praktisk



## Sted

'Gedragsgenerator' er en indendørs aktivitet. Rummets størrelse afhænger af gruppestørrelsen, men så intimt som muligt foretrækkes.

Når et stort rum bruges til en større gruppe, er der brug for mikrofoner (helst headset).

Underviserne kommer på stedet, så lokalet kan også afhænge af den type organisation, der bad om det. De er ansvarlige for antallet af stole, tilgængelighed, parkering osv., men underviserne vil give detaljer om faciliteter og materialer, når det er nødvendigt.

## Dag, tidspunkt & varighed

Det rigtige tidspunkt og sted afhænger af ønsker fra den organisation, hvor aktiviteten skal afholdes. Aktivitetens varighed er omkring 2 timer.

## Gruppestørrelse

Gruppestørrelsen er forskellig fra situation til situation. Et minimum antal på 10 personer foretrækkes i et træningsmiljø.

I et mere uddannelses- eller bevidsthedsorienteret miljø er det også muligt at afholde i teaterform med mange tilstedede. En stor gruppe får dog en del erfaring fra underviserne.

## Vejledere & værter

Der kan være behov for støtte til at være vært og facilitere, tænke på siddepladser og catering. Hvis der vises en præsentation eller der skal bruges mikrofon, foretrækkes også hjælp til opsætning af dette.

## Materialer & faciliteter

Når der vil blive givet information om selve demenssygdommen, har underviserne brug for:

- En computer og forbindelse til en skærm for at kunne holde en PowerPoint-præsentation.
- I et større lokale med mange deltagere er der brug for et godt lydanlæg. Hermed to headset til trænerne og en mikrofon til deltagerne.
- ➤ Til selve rollespillet kræves ingen egenskaber, mulighed pen og papir kan være praktisk til at kunne tage noter.

➤ selve rollespillet kræves ingen egenskaber, Til mulighed pen og papir kan være praktisk til at kunne tage noter.

Undervisningen er arrangeret af værten, så denne står for te/kaffe/slik under velkomst og pause.

## Udgifter

Der er ingen omkostninger for deltagerne.

Der kan dog være omkostninger for den vært, der tilrettelægger træningen. Men undervisernes omkostninger er begrænset til en refusion af rejseudgifter og tilhørende materiale. Afhængigt af placering og materialer vil dette være omkring 150 euro.

'Gedragsgenerator' tilbyder også specifikke Train the Trainer-værksteder, disse har et andet set up og vil derfor have andre omkostninger.

## Navneskilte

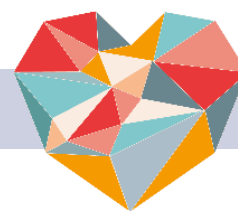
Navneskilte er ikke nødvendige.

## Memento

Det er muligt at modtage et papir med standard-håndteringstips til situationer med personer med demens.

## Opfølgning

For værts- organisationen , "kunden", er det muligt at modtage et klistermærke, der angiver, at de er 'demensvenlige'.



## Kommunikation

### Offline:

- Interessen for træningen er primært spredt via mund til mund.
- Kunden kan vælge at sætte den på en opslagstavle.

### Online:

- 'Gedragsgenerator' har en Facebook-side, men annoncering om aktiviteten går hovedsageligt gennem kundens mediekanaler.

Hvis uddannelsen efterspørges af en organisation som et museum, er denne ansvarlig for antallet af deltagere og tilmeldingsproceduren.

## Tilmelding

Denne aktivitet afholdes for det meste efter anmodning fra en organisation. Klienten (se partnerskab) administrerer tilmeldingen til aktiviteten.

Klienten bliver også bedt om at indsamle erfaringer, problemstillinger og spørgsmål fra deltagerne forud for mødet med mennesker der lever med demens.

Jo mere specifik en situation er beskrevet, jo bedre kan den bruges under sessionen.

# Beskrivelse & Program



Et eksempel hvor 'Gedragsgenerator' afvikles på et museum (med Wycher og Ina som trænere):

Tænk på et rum i museet, hvor alle museets ansatte er samlet. Museets direktør byder alle velkommen. Ina og Wycher fra Gedragsgenerator er gæster. De bliver snart introduceret og begynder at byde alle personligt velkommen. To venlige mennesker går rundt og tager en kort snak med alle medlemmer af museumsgruppen. Der er en venlig atmosfære, og ingen ved, hvad der rent faktisk foregår.

Hvad de ikke ved er, at Wycher spiller, at hans hjerne er påvirket af demens, men han er en mester i at skjule dette offentligt, og Ina i sin rolle dækker dette fuldstændigt. En person med demens kan ved hjælp af en pårørende skjule, hvad der egentlig foregår i hjernen på den demensramte.

De spiller så en scene derhjemme, og med det samme er det tydeligt, hvad der foregår. Fordi Wychers hjerne ikke fungerer korrekt, er der en række vanskelige situationer i dagligdagen, hvor de begge skal håndtere. Resultatet er ofte svær adfærd fra personen med demens (Wycher) og en masse problemer i dagligdagen.

Wycher og Ina interagerer med museets ansatte om, hvordan de kan udfordre deres dagligdags problemer. Ina vil ikke bede om hjælp, fordi hun skammer sig, og hun er meget træt. Wycher har en masse frygt og har det ikke godt med at være uden for hjemmets trygge vægge. Det er derfor, de sidder fast derhjemme, selvom det var bedre, hvis de ville opføre sig, som de gjorde før, da de begge var raske. I gamle dage skulle de nok ud og besøge et museum.

Så går de videre til, hvad der kan forventes, når de endelig kommer på museet og besøger en udstilling. Museets medarbejdere udfordres til at interagere med Wycher og Ina om, hvordan de skal klare sig i denne situation. Hvad kan de forvente, og hvad kan de gøre i akavede situationer? Wycher og Ina hjælper med at finde løsninger på det. Gruppen interagerer nu fuldt ud og lærer hurtigt i praktiske situationer, de rent faktisk kan stå over for i fremtiden.

Atmosfæren er fantastisk, varm og åben: alle har det sjovt og lærer meget. I nogle situationer eller indstillinger kan nogle slides af en PowerPoint-præsentation hjælpe med at forklare, hvad der virkelig foregår.

Til sidst slutter sessionen. Museets direktør takker Ina og Wycher og er blevet rigtig begejstret for at byde mennesker med demens og deres pårørende velkommen på museet. Alle museets medarbejdere er også entusiastiske og føler sig mere trygge ved at interagere med en demensramt.

Et underholdende og uforglemmeligt møde, hvor alle har lært meget, slutter.

Wycher og Ina er også ofte gæster på en Alzheimer-café. Når de spilles i denne sammenhæng, er de fleste af deltagerne direkte involveret i mennesker med demens på daglig basis. Dette kan være en uformel omsorgsperson, sundhedsprofessionel eller enhver anden med hyppige kontakter med en person, der lever med demens.

I disse sessioner indgår en pause, hvor underviserne (Ina og Wycher), går rundt blandt publikum og taler med folk om deres oplevelser og historier. De indsamlede oplysninger vil inspirere dem til den anden periode efter pausen.

# Evaluering

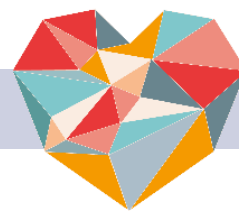


Evaluering kan ske i slutningen af træningen blot ved at tale med deltagerne.

Det er vigtigt at evalueringen efterfølgende foregår med klienten, den organisation, der har anmodet om sessionen af 'Gedragsgenerator'.



# Checkliste, hvornår gør man hvad



En måned (eller længere) før aktiviteten

- Kunde kontakter 'Gedragsgenerator' og opsætning og kontekst diskuteres: hvilken slags deltagere, antal deltagere, lokation, pris mv.
- Kunden bliver spurgt til særlige situationer, de har erfaringer med. De kan samle forskellige situationer og/eller eksempler fra deltagerne og give dem til underviserne to uger i forvejen.
- Sørg for, at der er nok 'demensvenlige' klistermærker til klienten/organisationen.

To uger før aktiviteten

- Saml eksemplerne på situationer fra klienten.

Ugen før aktiviteten

- Sørg for, at placeringen er stor nok til deltagerne.
- Spørg klienten, om der er opsat udstyr, og om der vil være en mikrofon.
- Spørg klienten, hvor mange deltagere der vil være til stede.

Dagen før aktiviteten

- Sørg for, at PowerPoint-præsentationen er klar.
- Udskriv den rigtige mængde informationspapirer om, hvordan man håndterer bestemte situationer og interaktioner.
- Sørg for at pakke 'demensvenlige' klistermærker.

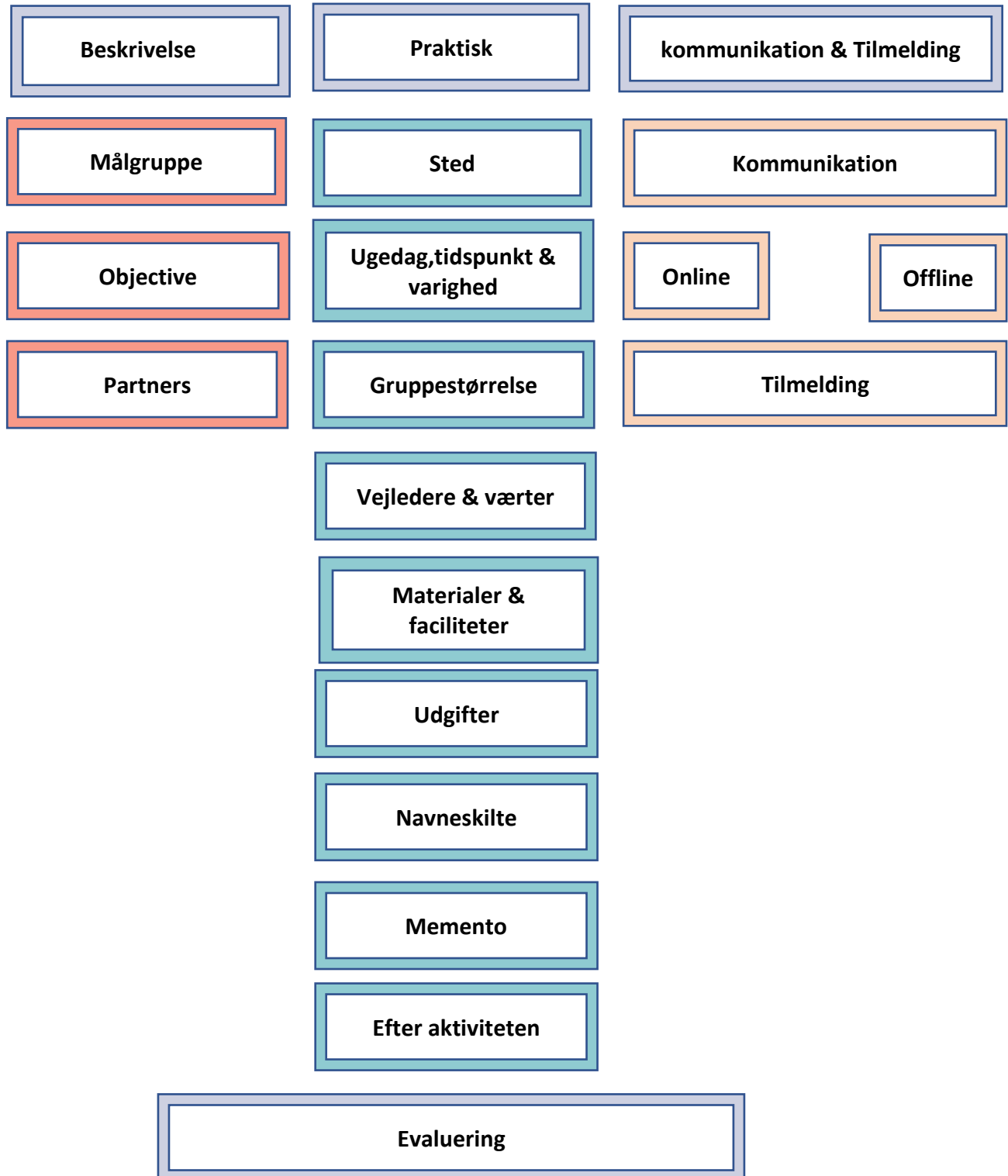
Aktivitetens dag

Pakke: USB med PowerPoint-præsentationen, trykte informationspapirer, 'demensvenlige' klistermærker.

## Corona

I tilfælde af en pandemi er der en online mulighed, men dette vil så være en helt anden session. Det er også muligt at filme en bestemt situation for en klient med personer med demens.

# Opmærksomhedspunkter





**Respektfuldt**

**Interaktion**

**Humor**

# Gedragsgenerator

**Oplevelse**



**Positiv Tænkning**

**Udfordrende situationer**



**Gode eksempler**

