



Playful Mind



hannn.eu



Fitter Brein

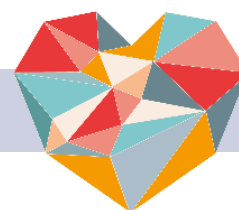


Dementia
in Cultural Mediation



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

Aktiviteten



Aktivitetsens titel

Titlen på aktiviteten er 'Playful Mind'.

Under denne aktivitet bruger vi damspillet. Dam ses som en kulturarv i Holland, og alle har erfaring med det på en eller anden måde, som spillede det som barn eller som voksne.

Det er et spil, der anbefales til seniorer for at træne deres hukommelse og holde deres hjerne i form og sund så længe som muligt.

Resumé

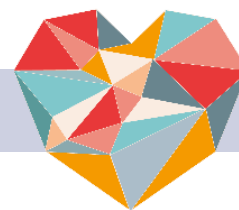
Det er en aktivitet, hvor deltagerne spiller Dam. Deltagerne har helt sikkert spillet dette i deres fortid eller har set det spillet, da det er et meget populært brætspil, der er nemt at spille.

Aktiviteten starter med brikernes historie. En kort video og nogle billeder af kendte og berømte damspillere fra fortiden vises.

For de deltagere, der virkelig vil spille spillet, gives en kort introduktion af spillet og reglerne sammen med nogle sjove tricks. For dem, der gerne vil spille, men ikke ved hvordan, er reglerne forklaret, og spillet spilles sammen med værten eller en frivillig. Vægten er på at mindes og socialisere.

Hvis deltagerne husker spillet og trigges til at spille det konkurrencedygtigt, er dette selvfølgelig muligt. For andre deltagere kan det være nok bare at lege med brikkerne eller se på billederne.

Beskrivelse



Målgruppen

Denne aktivitet er velegnet til personer med en tidlig eller mellem fase af demens. For de der stadig bor hjemme, men også for dem, der bor på plejehjem.

Det er ikke rigtig egnet til svagtseende, men med lidt hjælp er næsten alt selvfølgelig muligt.

Formål

Formålet med denne aktivitet er at (gen)introducere deltagerne til damspillet.

Hvis de har spillet det tidligere, vil det bringe minder frem og give mulighed for at tale om disse minder. Hvordan de plejede at spille Dam eller endda med hvem eller hvor. Derudover giver det afslapning og det sjovt at spille Dam.

Samarbejdspartnere

Afhængigt af det sted, hvor aktiviteten er organiseret, er der behov for yderligere partnere eller organisationer.

Generelt er det vigtigt at arbejde sammen med plejehjem eller sundhedsorganisationer, hvor mennesker med demens bor og tilbringer deres dage. Er også god at inddrage i andre (sociale) tiltag, hvor personer med demens får dagpleje og kan være med i andre aktiviteter.

Praktisk

Sted

'Playful mind' er en indendørs aktivitet og er fortrinsvis organiseret i et plejehjem eller en anden (social) organisation, der er let tilgængelig og har nogle specifikke faciliteter:

Lokalet skal have plads til cirka 15 deltagere.

Der skal være omkring 7 små borde (til 2 personer og et skakternede bræt) eller 4 store borde (til 4 personer og 2 skakternede brætter).

Der skal være nok parkering i nærheden.

Lokalet skal være tilgængeligt for personer med handicap eller dem, der bruger rollator eller sidder i kørestol.

Der skal forefindes et lokale med skærm, beamer og lydudstyr.

Dag, tidspunkt og varighed

Aktiviteten kan naturligvis tilrettelægges på alle tidspunkter og forskellige steder. En fast stund på et fast sted kan dog være rart.

Tænk for eksempel på at organisere det hver torsdag eftermiddag fra 15:30 - 16:30. Aktivitetens varighed er cirka en time.

Gruppestørrelse

Mindst to deltagere vil være at foretrække.

Den maksimale gruppestørrelse er 15, men dette kan også afhænge af den tilgængelige plads på stedet.

Vejleder og vært

Til denne aktivitet er der behov for adgang til en eller to ansatte eller frivillige. Det kan måske hjælpe, at de mennesker, der er vært for denne aktivitet, og dem, der hjælper, selv har lidt erfaring med brætspillet. Dette er dog bestemt ikke nødvendigt. Enhver kan hurtigt forstå det grundlæggende i Dam og være guidende i denne workshop.

Der er endda et online kursus tilgængeligt på hjemmesiden for Fitter Brein organisationen.

Det vil være godt at have medarbejdere fra plejeorganisationen til stede, som kan følge med i deltageres trivsel.



Materialer og faciliteter

Materialer og faciliteter der er nødvendige for 'Playful Mind', som:

En computer eller bærbar med HDMI-forbindelse.

En beamer til at vise præsentationen, videoen og billederne.

En slags lydudstyr, da videoen indeholder lyd.

7/8 ternede brætter og 7/8 kasser med brikker.

Der bydes på te, kaffe og lidt slik.

Udgifter

Der er ingen omkostninger for deltagerne.

Navneskilte

Værten og hjælpemedarbejdere eller frivillige vil bære et navneskilt, så deltagerne ikke skal huske disse navne.

Deltagerne behøver ikke selv at bære navneskilt.

Memento

Deltagerne modtager deres egen magnetiske brik som et minde efter aktiviteten. På denne måde kan de tage noget med hjem og spille spillet igen med deres slægtning, familiemedlem eller venner.

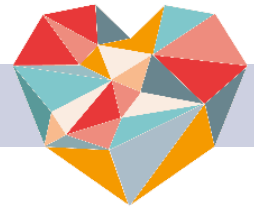
Efter aktiviteten

Under arrangementet vil billeder blive taget (efter at have bedt om samtykke) og offentliggjort på webstedet www.fitterbrein.nl og eller delt på enhver anden relevant platform og sociale mediekkanaler.

Efter aktiviteten vil organisationen lave en flot beretning om aktiviteten. Dette vil blive offentliggjort på www.fitterbrein.nl, men kan også deles på sociale mediekkanaler og med andre involverede eller interesserede parter.



Kommunikation og tilmelding



Kommunikation

Spred budskabet om denne aktivitet!
Kommunikationen for at nå de rigtige mennesker vil gå offline og online gennem forskellige kanaler.

Der bruges enkelt sprog og billeder, så kommunikationen er let at læse.

Offline:

Andre organisationer kontaktes.

Plakater og flyers er lavet til at hænge eller dele ud i organisationerne og/eller besøgende.

Online:

Aktiviteten promoveres via sociale medier (Facebook / Instagram / LinkedIn). Dette for ikke kun at nå og invitere deltagere, men måske også for at få andre potentielle organisationers interesse for fremtidige samarbejder for at organisere denne aktivitet.

Cirka tre uger før begynder promovningen af aktiviteten at nå ud til målgruppen og potentielle deltagere.

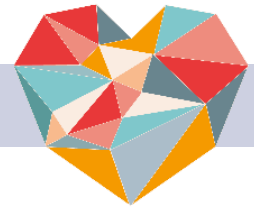
Tilmelding

Folk kan tilmelde sig 'Playful Mind' ved at sende en e-mail.

Men også ved tilmelding på plejehjemmet eller anden (social) organisation, som samarbejdet er med.



Beskrivelse og program



Forberedelse

Organisationen (personer, der er vært for og præsenterer aktiviteten) og lokationslederen (hvor aktiviteten finder sted) forbereder lokalet sammen. Sæt bordene op, for to deltagere eller for fire deltagere.

Deltagerne placeres på en stol ved et bord. På hvert bord har du et eller to brætspil (afhængigt af et bord til to af fire deltagere). Præsentationen foregår på en skærm. Deltagerne sidder på en måde, så de alle kan se præsentationen og videoen.

Velkommen

Deltagerne bydes hjerteligt velkommen. De bliver alle bedt om at tage plads (eller guidet til en plads) i lokalet. Når alle har sat sig, kan aktiviteten begynde.

Der bydes på kaffe/te og noget sødt.

Introduktion

Aktivitetens vært(er) præsenterer sig selv (hvem de er, hvorfor de gør dette) og forklarer også, hvad aktiviteten går ud på: at mindes, dele deres historier om spillet, skabe nye minder, socialisere med hinanden, lære at spille Dam og nogle oplysninger om spillet som en måde at holde hjernen i form.

Et forslag til introduktion kan være:

"Velkommen alle sammen. Det er så dejligt at se dig, og at I er til stede i eftermiddag og deltager i vores aktivitet. Vi vil give dig et kort overblik over spillets historie. Sammen vil vi se en kort, men smuk video af afdøde Jannes van der Wal, verdensmester i Dam.

Herefter vil I alle spille spillet sammen og mod hinanden. Hvis I ikke er i humør til rent faktisk at spille spillet, er det ikke noget problem! Der er nok at snakke og mindes, og det er altid hyggeligt bare at se de andre spille. Jeg er sikker på, at vi får en meget hyggelig eftermiddag sammen!"

Alt dette fortælles med en masse entusiasme og energi. Tonen og stemningen er "varm" og "hyggelig".

Program

- En kort video af Jannes van der Wal (5 minutter)
- Erindringer om videoen (5 minutter)
- Forklaring af reglerne for spillet (5 minutter)
- At spille spillet (35 minutter)
- Afslutning af aktiviteten (10 minutter)

1. Video Jannes van der Wal + reminiscing

I halvfjerdsene og firserne var han en meget berømt hollandsk damspiller, som blev hollandsk og international mester flere gange. Hvordan var Dam før i tiden? Er der gode historier at dele?

Vis et stykke af videoen med lyd på: <https://www.youtube.com/watch?v=6mZVTtxvVDo>

Videoen er på hollandsk. Mulige sektioner fra videoen at vise: 0:15 – 5:22 af 16:35 – 19:33 af 24:40 – 29:40



2. Forklaring af reglerne for spillet 'dengang og nu' + interaktion

Dam spilles af to personer på hver sin side af spillebrættet. En spiller har de mørke brikker; den anden har de lyse brikker. Spillerne skiftes. En spiller må ikke flytte modstanderens brik. Kun de mørke firkanter på det ternede bræt bruges. Et træk består i at flytte en brik diagonalt til et tilstødende ledigt felt. Hvis den tilstødende firkant indeholder modstanders brik, og firkanten umiddelbart bagved den er ledig, kan brikken erobres (og fjernes fra spillet) ved at hoppe over den. Spilleren uden brikker tilbage, eller som ikke kan bevæge sig på grund af blokering, taber spillet.

Giv deltagerne plads nok til at stille spørgsmål om spillet. Sørg for, at de forstår, og hvis ikke, så sæt dig sammen med dem og forklar roligt dele af reglerne igen og spørg dem om deres egne erfaringer og historier.

3. At spille spillet

Efter oplægget spilles der et spil Dam. Deltagerne ved bordene sidder allerede over for en modstander. De kan nu selv spille et spil. Værten og andre vejledere går rundt for at svare på spørgsmål, give tips eller bare få en snak. Hensigten er, at stemningen er varm og behagelig, og der skal være rig mulighed for at snakke og interagere.

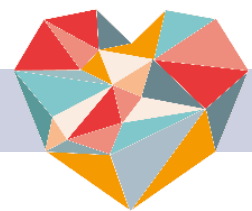
4. Afslutning af aktiviteten

Efter spillet er der fælles afslutning med alle deltagere og vejledere. Værten og/eller arrangøren fortæller mere om, hvad han så og lagde mærke til, da deltagerne begyndte at spille Dam. Måske nogle gode anekdoter. Giver nogle sidste tips og afslutter med et par takkeord og en gennemgang af aktiviteten.

Og spørg selvfølgelig deltagerne, hvordan de oplevede aktiviteten. Hvad kunne de lide? Organisation (evt. andre parter) takkes også for at muliggøre denne aktivitet.

Inden de går, får alle deltagere en gave: deres eget spil.

Evaluering



Aktiviteten bliver grundigt evalueret med de personer, der var værter for aktiviteten, alle, der hjalp, og de involverede organisationer. Der lægges vægt på:

Programmet: var der tilstrækkelig variation, et sjovt indhold, måske endda en læringseffekt.

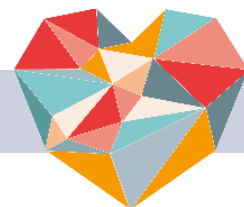
At spille Dam: var der tid nok til at spille, forstod alle deltagere spillet og/eller deltog som forventet.

Kommunikation: kom budskabet godt igennem, var der tydelig kommunikation, var der forvirring på et tidspunkt.

Atmosfære.

Mål.

Tjekliste, hvornår og hvad?



Ugen før aktiviteten

Arranger alle nødvendige materialer: spillene + et demonstrationsbræt (hvis nødvendigt).
Tjek præsentationen (PowerPoint).
Promover via sociale medier + andre mediekkanaler / lav yderligere aftaler (hvis nødvendigt).

Dagen før aktiviteten

Tjek materialet: tilstrækkeligt med spil, PowerPoint på USB / mail, bærbar computer + batteri klar, fotokamera osv.
Hav eventuelle flyers eller brochurer klar.
Planlæg rejsen og rejsetiden godt, så stedet nås til tiden.

Aktivitetens dag

Vær til stede 60 minutter før aktiviteten starter.
Installer og kontroller alt: video- og lydtek.
Forbered borde og skakbrætter.

Corona

Corona kan give nogle problemer, da dette påvirker aktiviteten. Følg de lokale retningslinjer.

Opmærksomhedspunkter

Indhold	Praktisk	Kommunikation og tilmelding	
Målgruppe	Sted	Kommunikation	
Formål	Dag, tid og varighed	Online	Offline
 Samarbejdspartnere Dementia	Gruppestørrelse	Tilmelding	

Vejleder og vært

**Materialer og
faciliteter**

Udgifter

Navneskilte

Memento

Efter aktiviteten

Evaluering





SLUIT BIJ ONS AAN!
**SCHOLEN
BEDRIJVEN
(ZORG)ORGANISATIES**

FITTERBREIN.NL | HANNN.EU | MERGEZONDEJAREN.NL

**TRAIN
YOUR
BRAIN**



Fitter Brein

POWERED BY



hannn.eu
Dementia
in Cultural Media

MEER
GEZONDE
JAREN



**provincie
groningen**