

DREJEBOG

Introduktion	1
Forside	2
Fase 1: Gruppesamtale	3
Den blå væg	4
Spejlvæggen	5
Væggen med vinduet	6
Væggen med døren	7
Fase 2: Gruppesamtale	8
Den blå væg	9
Spejlvæggen	10
Væggen med vinduet	11
Væggen med døren	12
Pause	13
Fase 3: Gruppesamtale	14
Den blå væg	15
Spejlvæggen	16
Væggen med vinduet	17
Væggen med døren	18
Fase 4: Gruppesamtale	19
Den blå væg	20
Spejlvæggen	21
Væggen med vinduet	22
Væggen med døren	23
Exit ad absurdum	24
Cuecards	25

· INTRODUCTION ·

Dette er så drejebogen. Når I først er gået i gang inde i Memoratoriet, kan du nøjes med denne tekst. Den er delt op i fire faser. I hver fase kan du se, hvad indholdet af gruppesamtalen er, og hvad der skal skrives på de fire vægge.

Bagerst finder du en oversigt over Cuecard'ene, samt selve Cuecard'ene. De skal bare klippes ud, så er de klar til brug. Vi anbefaler, at du klistrer kortene op på et stykke pap eller karton, så de er lettere at håndtere.

Anbring drejebogen på et clipboard og kig på den med en alvorlig mine, når du bruger den.

Du må meget gerne gøre brug af tjeklisten. Den er der som huskeliste for dig og som et evalueringsredskab for os.



MEMORATORIET:
DET RARE STED



GRUPPESAMTALE

– første fase

Den første fase er ikke så meget en gruppesamtale, som det en monolog fra terapeuten. Den er en in-game briefing til spillerne i brugen af Memoratoriet.

Målet er at markere, at nu begynder spillet for alvor.

Situationen: Spillerne sidder på stolene foran dig. Din makker er gået i gang med at skrive på væggene.

Bemærk, at spillet er gået igang. Det gik igang, da spillerne inde til workshoppen sagde deres rollers navne. Den indledende tale er derfor ingen velkomst, kun en præsentation af Memoratoriet.

“Dette er rummet, hvor I bliver helbredt. Hvis ikke i dag, så inden for en overskuelig fremtid. I er her, fordi tiden er moden til jeres helbredelse. Vi kan desværre ikke udelukke, at enkelte af jer endnu rummer usete komplikationer, og skønt dette er yderst sjældent forekommende vil det bare medføre en forsinket helbredelse ved et senere besøg. Det vil sige, skulle en vise sig at være uegnet, vil vedkommende blidt blive ført tilbage til opholdsrummet.”

“Godt så!”

“Nu kommer I til at opleve en stigende følelsesmæssig åbenhed, og I vil i større og større omfang føle jer påvirket af Memoratoriet. Men bare rolig, den stigende, følelsesmæssige åbenhed, som I kommer til at opleve er en del af vejen til helbredelse.”

“Nu skal I klimatiseres, nyd udsigten, ser jer i spejlene. Lad være med at blive angst, hvis I ikke ser, hvad I forventer. At se sig selv i øjnene, kan være som at se øjnene i sjælens spejl. Til alle tider har det været sundt at dvale ved naturen, at kigge ud over den danske natur og nyde solens lys og den klare blå himmel.”

Intet siges om den blå væg. Den er der jo bare. Hvis patienterne spørger til den, skal du bare smile veltilfreds over, at de kan se den.

Instruktion til spilleleder

Vær selvsikker og faktuel. Du taler sandhed til patienterne, da dette er objektiv, empirisk viden. Du skal holde spillerne optaget, mens din kollega arbejder. Få øjenkontakt med de enkelte patienter, mens du holder talen.

Du kan afklare enkelte spørgsmål, som presser sig på hos patienterne. Særligt idet din makker sikkert ikke er færdig endnu. Du kan evt. sætte spillerne til at kigge ud af vinduet eller på spejlene, mens resten af rummet gøres færdigt.

Det er ikke strengt forbudt at kigge rundt på væggene, der skrives på, det skal bare nedtones.

Tjekliste: ✓

Ikke en velkomst

Det er her I helbredes

Exit for uegnede sker, men sjældent

Søg stigende følelsesmæssig kontakt

Følelsesmæssig åbenhed er vejen til helbredelse

Vær ikke angst

Dvæl ved spejle

Dvæl ved udsigten ud over naturen

Intet om den blå væg

Observér:

Er drengenes og pigernes opførsel overvejende ens eller markant forskellig?

Kan du få øjekontakt med patienterne?



DEN BLÅ VÆG

– første fase: "blå"

Formålet er at bruge denne væg som en øvevæg. I denne fase er her alene en blå væg. Teknisk set bør det ikke interessere patienterne, højest få dem til at tænke over, at den tidligere var blå.

Hvordan bruges væggen? Væggen er en øvelse i at se ord og ikke tænke over det sære i, at det læste bliver omformet til det set. For nogle spillere kan det være en øvelse i sig selv at se væggen som blå, dernæst at lære at spille at den bare er blå. Som terapeuter kan I enten spørge patienterne om væggens nuancer eller ignorere væggen,

I bedste fald ignoreres den blå væg, idet den bare er blå.

I værste fald forvirres spillerne over væggen, idet de ikke ved, hvad de skal bruge den til, mens de forventer at finde en mening.

Et godt råd er at bruge væggen som en øvelse. Enten i at se eller i at ikke tænke over at man ser.

Ved spørgsmål til farven, forklar patienterne at blå er en mentalt sund farve, som har en god terapeutisk effekt. De kan bruge væggen til at hvile øjnene.

Tjekliste: ✓

Ignorerer den blå væg

Snak om den blå væg

Mediterer over den blå væg – positivt

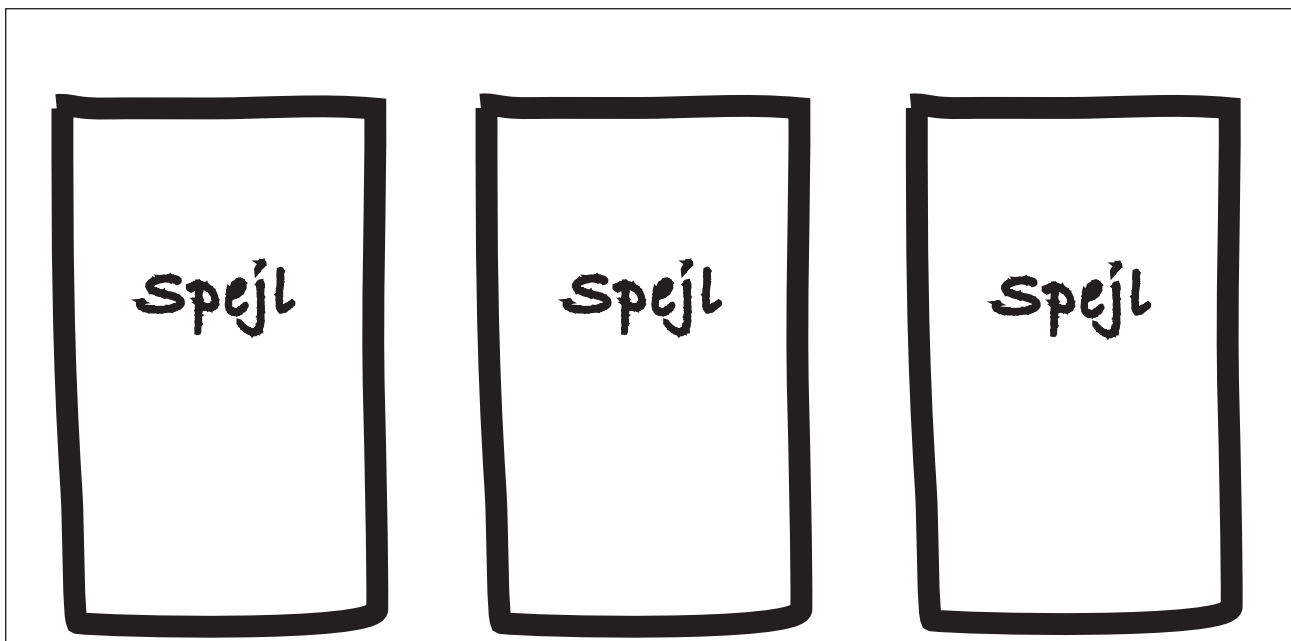
Mediterer over den blå væg – negativt

Forvirres over væggens tilstedeværelse

Vores antagelser er forkerte

Anden vigtig respons

Worst case :-{



SPEJLVÆGGEN

– første fase: "spejl"

Formålet med væggen med spejlene er refleksion. Hvordan ser patienterne sig selv? Hvordan har de det? Deres tilstand afspejles i det, de ser på væggen. Måske ser de ingenting? I så fald starter vi der, Måske ser de en anden? Hvem er det? Arbejd med refleksionen.

Hvordan hjælpes spillerne på vej? Vi antager, at spillerne øver sig i at bruge Memoratoriet ved, at de studerer sig selv i spejlene. De kan hjælpes på vej med spørgsmål, såsom "Du har jo ikke set dig selv, siden du ankom. Er du ikke nysgerrig?" eller ved spørgsmål, som sigter mod deres fysiske udseende: Hvordan sidder håret, tøjet osv. Stil gerne ledende spørgsmål til deres fysiske ydre.

I bedste fald ser patienten en refleksion af sig selv, og patienten studerer sig selv, og har en følelsesmæssig respons, som de fører lette samtaler med hinanden om.

I værste fald prøver patienten at knuse spejlet/spilleren prøver at ødelægge kulissen, eller spilleren har en kraftig følelsesmæssig respons, som er til gene for de andre deltagere. Lad ikke en spiller dominere de andres billeder af sig selv – hvis en begynder at fortælle de andre, hvad deres billede af sig selv er, skal han bremses, idet han er ved at påtvinge dem hans syn på virkeligheden, ikke deres eget – brug Cuecards. Spillerne må gerne indgå i en konstruktiv dialog med hinanden, men de må ikke påtvinge deres egne tolkninger på andre, det kan hæmme en spiller i at konstruere sin egen fortælling.

Et godt råd er, at I lader patienterne stille interagere med hinanden. I kan hjælpe dem i gang med ledende spørgsmål, men det må ikke blive til en one-on-one session med dem. I denne fase skal spillerne blidt i gang med at interagere med Memoratoriet. Det handler ikke om heftige reaktioner med lokalet eller hinanden. Brug Cuecards til at dæmpe de støjende.

Tjekliste: ✓

- Refleksion
- Hurtige/spontane reaktioner
- Samtaler om spejlinger eller spejleffekt
- Nogen prøver at påtvinge andre en bestemt tolkning
- Tomme spejle
- Vores antagelser er forkerte
- Anden vigtig respons

- Worst case :-{

Panoramavindue

det rolige sted

VÆGGEN MED VINDUET

– første fase: det rolige sted

Hold øje med hvor ordene placeres.

Formålet er en længsel efter den raske verden. Det specifikke landskab er ikke angivet, men hvis spillerne har lidt vanskeligheder her, så anspor dem til, at det er en landlig udsigt og brug elementer fra spillernes hjemstavnlængsel.

Hvordan dukker et billede op? Det gøres ved at følge spillernes indskydelse. Teksten er skrevet ud fra den antagelse, at der ses et landskab – dette læses implicit ud af skriften på væggen – men følg spillerne ind i værelser, kældre, huler, skoler, butikker eller under dynen, hvis det er det rolige sted.

I bedste fald vækker det minder i patienterne, som kommer til udtryk i sætninger, som "Det minder mig om ..." eller de fordybes i minderne.

I værste fald dominerer en spiller spejlet og prøver at skabe en konsensus om, hvad alle ser ud af vinduet. Et andet problem vil være, at en spiller prøver at åbne vinduet eller at at knuse glasset (beskadige kulissen).

Et godt råd er, at det etableres tydeligt, at udsigten er individuel. Spillerne skal ikke danne konsensus om udsigten. Vejled patienterne med ledende spørgsmål til, hvad de hver især ser.

Tjekliste: ✓

Refleksion

Hurtige/spontane reaktioner

Samtaler om vinduet eller minder

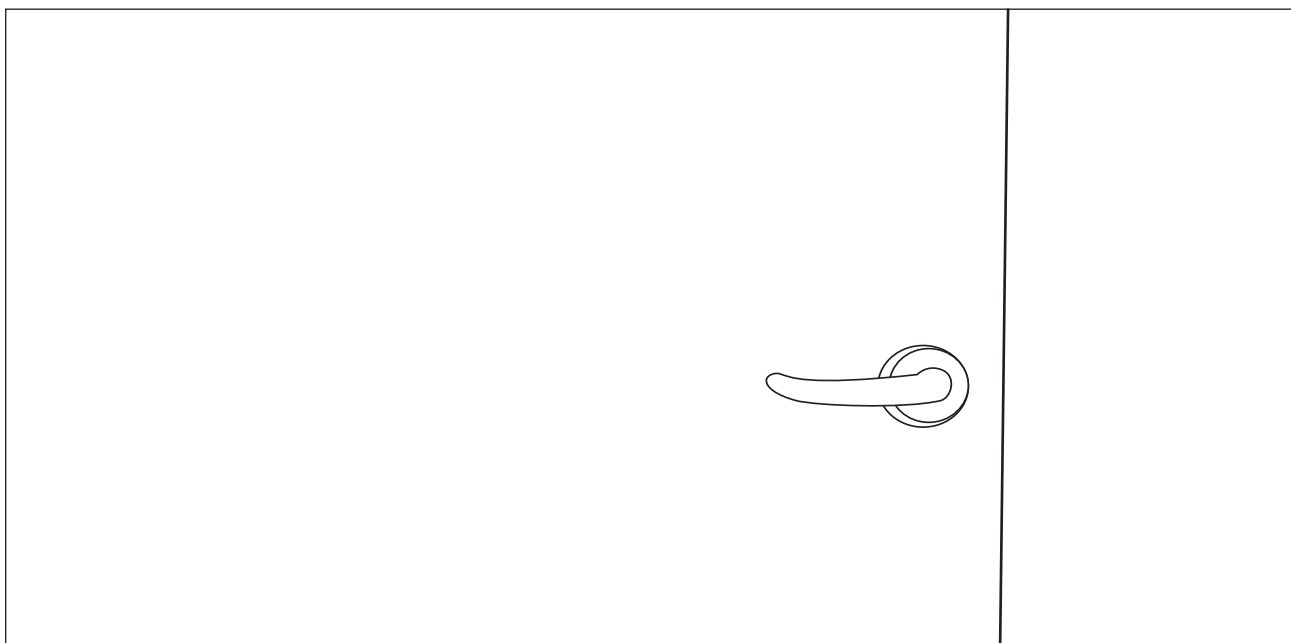
Nogen prøver at påtvinge andre til at se en bestemt udsigt

Tomt vindue

Vores antagelser er forkerte

Anden vigtig respons

Worst case :-[



VÆGGEN MED DØREN

– første fase

Formålet her er at fjerne opmærksomheden fra denne væg. Spillerne skal lære at bruge Memoratoriet og lære at kende det som et rart sted. Da denne væg udelukkende rummer farlige ord, skal de først introduceres senere. I dette stadie af spillet findes 'exit' ikke.

Hvordan skal spillerne interagere med denne væg? Det skal de ikke. Det er en hvid, kedelig væg, ligesom at den blå væg er uinteressant.

I bedste fald ignoreres denne væg.

I værste fald prøver en spiller at forlade lokalet. Stands blidt patienten og hvis de tre vægge ikke kan optage patienten, brug da et Cuecard.

Et godt råd er at huske på, at døren ikke er usynlig og på intet tidspunkt er det. I denne fase fjerner vi opmærksomheden fra den ved at holde væggen blank. Hold patienterne fra døren og vend deres opmærksomhed mod de tre andre vægge.

Tjekliste: ✓

Væggen ignoreres

Væggen får opmærksomhed

Patient prøver at forlade lokalet

Vores antagelser er forkerte

Anden vigtig respons

Worst case :-|

GRUPPESAMTALE

– anden fase

Situationen

I kalder patienterne sammen og beder dem sidde ned. En af jer går i gang med at skrive det næste sæt ord, mens den anden af jer tager sig af gruppen.

Målet er, at lade spillerne forstå, at de gerne må tale sammen og assistere hinanden.

Instruks til spilleleder

I denne fase skal du opfordre spillerne at de skal assistere hinanden. Uden denne instruks, skal man ikke forvente spillerne taler sammen, for det er der ingen forventning om at de gør. Det står dem frit ikke at tale sammen. Og de, som har svært ved at interagere stilles op foran alle de andre.

- 1) *“Nu har I lært stedet at kende. Vi vil nu gerne have, at I går på opdagelse herinde. Prøv at finde de steder i Memoratoriet, som vækker et minde eller en følelse i jer. I skal ikke være bange for disse ting.”*

“I skal glæde jer over de minder, som stedet ber vækker I jer. I må gerne dele glæden med hinanden, men I skal gøre det dæmpet, da andre af jer vil være fordybet i deres tanker og skal derfor ikke forstyrres.”

“Lad jer inspirere af hinanden. Hvis en af jer har et gennembrud, må I andre gerne tage del i det, for her kan også være det, som I selv søger.”

“Men det er vigtigt, at hvis I observerer noget farligt, må I ikke konfrontere det. I er endnu ikke helt rede til at se jeres traume i øjnene”

- 2) I denne fase skal I også samle de spillere op, som er faldet lidt bagud:

“Hvem af jer virkede det her ikke for? Hvem af jer, har svært ved at føle noget i Memoratoriet?”

Når nogen har meldt sig, beder du en af dem om at træde ind i midten.
“Har du svært ved at mindes eller ved at føle noget i Memoratoriet?”

Vis derefter spilleren et Cuecard og bed patienten om at udtale sig om det billede, som du viser vedkommende. *“Fortæl os, hvad du ser.”*

Få de andre patienter til at bakke patienten op og få dem til at hjælpe denne til at interagere med væggene. Gennemgå det med så mange patienter, som I har tålmodighed til.

Hvis teksterne bliver skrevet færdig førend I er færdige med samtalerne, så kan I dele jer op i to grupper, der arbejder med de ting, som er svære at huske eller føle.

Besvar spørgsmål fra patienterne.

Tjekliste: ✓

Gå rundt og studér Memoratoriet

Søg de ting, der vækker følelser og minder

Glæde jer over minder og del dem uden at støje

Inspirér hinanden og lad jer blive inspireret

Hold jer fra traumet en stund endnu

Er der nogen, for hvem dette ikke virker?



DEN BLÅ VÆG

– anden fase: Smertelig blå længsel

Formålet er indlejre følelser i den blå farve. Væggen har ikke forandret sig, den er stadig blå, men forhåbentligvis nu med undertoner. Brug den ved at få patienterne til at slappe af og hvile øjnene ved den terapeutiske blå farve – enten tæt på, så kun et ord ses eller langt væk så hele væggen ses. Når patienterne påvirkes af “smertelig” og/eller “længsel”, spørg da ind til følelserne. Hvorfor oplever patienten det igennem farven blå?

I bedste fald ser patienten den blå væg som rummende følelser eller som vækkende to følelser. Arbejd med disse følelser – hvad associeres de til? I bedste fald vælder følelser op i patienten, som åbner for erindringer eller traumat – spilleren får udviklet sin rolle. Dette må gerne medfører dæmpet snak patienterne imellem.

I værste fald kan spilleren ikke forholde sig til væggen. Prøv at føre spilleren over til de to andre vægge i stedet for, eller patienten har så heftig en reaktion at den er til gene for andre. Pas på at en spiller ikke prøver at påtvinge de andre en bestemt tolkning af væggenes nuancer og af måden ordene skal ses på.

Et godt råd er huske på spændvidden i tolkningerne. Måske ser nogle tre motiver på væggen, nemlig smertelig, blå og længsel i stedet for at se det som en – to emotionelle nuancer af blå. Hvad den enkelte patient ser er individuelt, lad ikke nogen diktere en bestemt opfattelse. Hvis en patient har svært ved at relatere til de spejlene eller vinduet er denne væg nok løsningen.

Ved spørgsmål til farven, forklar patienterne at blå er en mentalt sund farve, som har en god terapeutisk effekt. De kan bruge væggen til at hvile øjnene.

Tjekliste: ✓

Sanser følelserne

Følelserne er indlejret i det blå

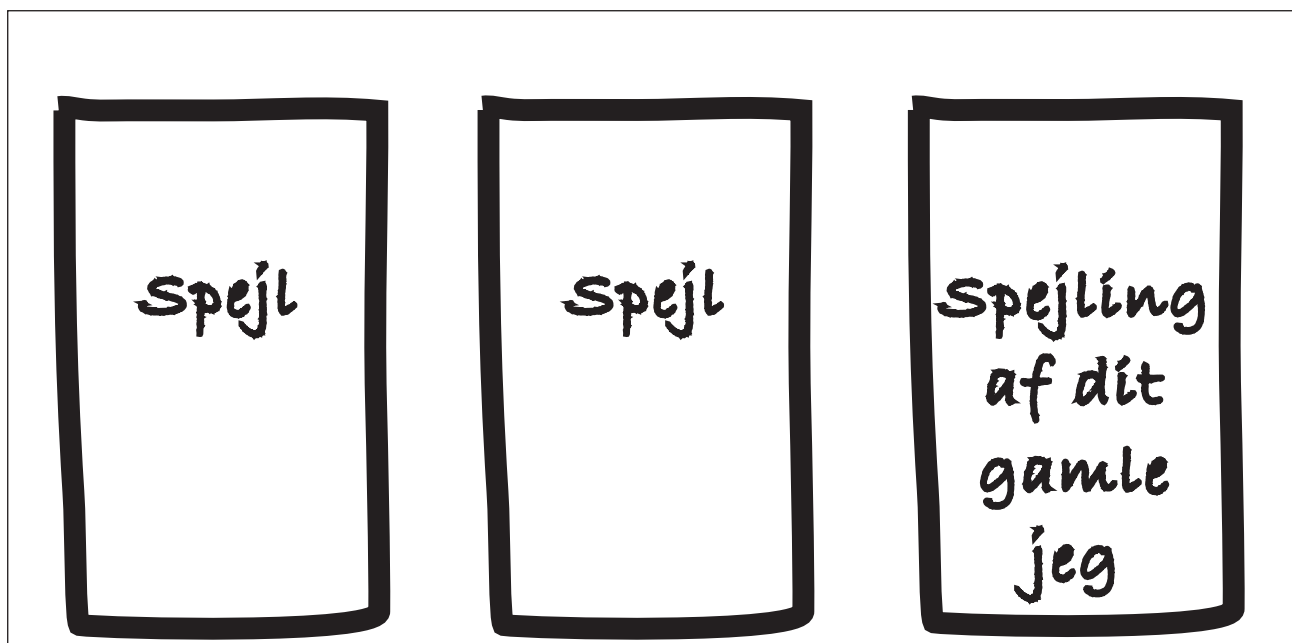
Følelserne er separate motiver fra det blå

Reagerer heftigt på følelserne

Vores antagelser er forkerte

Anden vigtig respons

Worst case :-|



SPEJLVÆGGEN

– anden fase: Spejling af dit fortidige "jeg"

Formålet er at lade spilleren arbejde med sin karakters baggrund. Spilleren kan bevæge sig fra spejl til spejl og arbejde med sin rolle. Hvorfra kommer han? Er det en romantiseret fortid eller en umiddelbar fortid, der ses? Er fortiden blank, så fortvivl ikke. Blanke spejle er noget at arbejde med.

Hvordan gøres det? Stil ledende spørgsmål, men forhør dig også kort om, hvad det er for en fortid de oplever. Få dem til at snakke sammen og hjælpe hinanden til at opdage hver deres fortid – det er ikke intentionen, at de har en fælles fortid, men hvis nogen vil, have det, så er det deres valg.

I bedste fald begynder spilleren at udbygge sin rolle. Sandsynligvis vil spilleren ikke arbejde med selve sin rolles traume, men med tiden før og primært udbygge sin rolles baggrund.

I værste fald prøver patienten at knuse spejlet/spilleren prøver at ødelægge kulissen, eller spilleren har en kraftig følelsesmæssig respons, som er til gene for de andre deltagere. Brug Cuecards til at bremse spilleren eller reevaluer dennes deltagelse i scenariet.

Et godt råd er, at huske på, at der er flere fortider, og der er ikke en, som er rigtig. Lige nu gælder det om, at udbygge rollen, så konflikter med traumatet er endnu ikke vigtigt. Hold øje med at spillerne ikke forstyrrer hinanden. De må godt snakke sammen. Husk, at fortidsbilledet er subjektivt, da det både kan være et billede af en ideel fortid, en dystopisk fortid eller et ægte minde.

Husk, at spillerne sandsynligvis vil se de to andre spejle som et billede af deres samtidige jeg.

Tjekliste: ✓

Refleksion

Hurtige/spontane reaktioner

Samtaler om spejlingerne/spejleffekterne

Kan se det fortidige

Vores antagelser er forkerte

Anden vigtig respons

Worst case :-|

Panoramavindue

det rolige lykkested

VÆGGEN MED VINDUET

– anden fase: Det rolige lykkested

Hold øje med hvor ordne placeres.

Formålet er at komme tættere på spilpersonens lykkestilstand – enten før sygdommen eller efter helbredelsen. Følgen er, at vi lærer mere om patientens normaltilstand. Måske er dette afgrænset af traumet? I så fald begynder konturerne af traumet at tegne sig.

Hvordan får det betydning? Spillerne går i gang med at konstruere det et godt sted. Patienterne må gerne meditere over dette sted. Er stedet en ting fra deres fortid – fra før de blev traumatiserede – eller er det en ting fra deres fremtid? Er det et virkeligt sted ude i verden, eller er det et drømmested inde i hjertet?

I bedste fald fordyber patienten sig og finder frem til sit rolige lykkested. Patienterne udveksler erfaringer og taler stille sammen om det, de hver især ser. Spilleren lærer sin rolle at kende og gennem indsigten i, hvad lykkestedet er, opnås et indtryk af, hvad traumet består af.

I værste fald forstyrrer patienten de andre patienter og prøver at påtvinge dem en uniform opfattelse af det sete, eller prøver fysisk at manipulere vinduet, som f.eks. at åbne det. Eller spilleren stoler ikke på, at det sete er et lykkested. Berolig de spillere, som har en negativ reaktion ved skiftet i vinduets indhold, med Cuecards eller med samtaler. Hvis spilleren tror, at billedet er falsk, glemmer spilleren at tage højde for, at det sete ikke er et falsk syn – lykkestedet kan være uopnåeligt, men ikke falsk.

Et godt råd er at huske på, at stedet kan ikke være falsk. Det er ikke et illusorisk sted, men et ideelt sted. Det kan godt være, at det kun findes i fantasien, men det er stadig et mål at stræbe efter. Husk på, at en spiller behøver ikke at bygge oven på den forrige udsigt. Måske er der en ny i vinduet nu?

Tjekliste: ✓

Reagerer negativt på at vinduet ændrer sig

Tror ikke, at det er et lykkested

Ser lykkestedet

Lykkestedet er et ydre, eksisterende sted

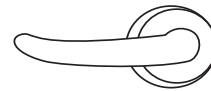
Lykkestedet er et indre, fantasisted

Vores antagelser er forkerte

Anden vigtig respons

Worst case :-|

AFGRUNDEN



NEDERLAG

VÆGGEN MED DØREN

– anden fase: Nederlag og afgrunden

Hold øje med hvor ordene placeres.

Formålet med ordene er at bremse spillerne fra at gå ud. Antagelsen er, at spillerne på dette stadie er ved at lære lokalet at kende og at de derfor ikke kan gå op imod de sete tekster. Måske det derimod kan vække hurtige reaktioner?

Hvordan skal spillerne nu interagere med denne væg? Det skal de helst fortsat ikke. Modsat første fase er væggen nu blevet farlig med sin afgrund og med sit nederlag. Væggen rummer to ting, som kan bruges til at nærme sig rollens traume med, men for meget opfindsomhed nu er for tidligt i historien. Hold derfor spillerne tilbage fra at arbejde med denne væg, især da de stadig er i gang med at udvikle deres rolle og lære rummet at kende.

I bedste fald bruger spilleren lidet tid ved denne væg, da den er en ubehagelig størrelse. Den er en effektiv barriere mod, at patienten forlader lokalet.

Det værste vil være hvis en spiller prøver at forlade lokalet gennem diverse snedige strategier, som at lukke eller dække øjnene (så ordene ikke kan ses) og derefter træde ud. Overvej i det tilfælde om spilleren egentlig ønsker at spille scenariet. Pas på at en patient ikke fordyber sig i denne væg, det kan enten føre til at patienten tabes i afgrunden eller at denne konfronterer sit traume for tidligt.

Et godt råd er, at I skal holde patienterne fokuseret på de tre andre vægge og sikre sig, at de ikke bruger megen tid her.

Tjekliste: ✓

Væggen er ikke barriere mod exit

En patient går tabt i væggen

En patient konfronterer sit traume for tidligt

Væggen ignoreres

Vores antagelser er forkerte

Anden vigtig respons

Worst case :-)

∞ · PAUSE · ∞

Nu er der mulighed for at tilbyde spillerne/patienterne toiletbesøg og eventuelt rygepause.

Imens kan i jo koordinere den anden halvdel af scenariet.

*Hvis spillerne er meget ude af stemning når de vender tilbage,
så er det en god idé at lade dem sidde
og lytte til musik før tredje gruppeterapi*

GRUPPESAMTALE

– tredje fase

Situationen

Samling i cirklen. En spiller opdaterer væggene. Den anden styrer gruppesamtalen. Spillerne bør nu have lært at bruge Memoratoriet og vi går til den dybere del af karakterspillet.

Målet med denne scene er, at lade spillerne forstå, at stærke følelser og ubehagelige minder skal til at findes frem nu.

Instruktion til den behandlende spiller

Spillerne er begyndt at udvikle deres roller. De skal nu forstå, at fokus er på ting, som er farlige eller ubehagelige. Karakterene skal gives en mulighed for at tale sammen om det og skifte stemning.

1) “Godt så!”

“Nu skal I igang med det rigtige arbejde. I er forhåbentligvis åbne og modtagelige overfor påvirkningen fra Memoratoriet, og vil derfor opleve stærke følelser. Det vil ikke blive behageligt og det kan umiddelbart virke skræmmende. Men det er IKKE farligt. Det er vejen til helbredelsen. Og I vil alle gerne være raske ik?”

Nu skal I være klar til at bakke hinanden op og støtte hinanden. Det er vigtigt og I får behov for det. Der er ikke andre der kender jeres situation bedre, end jeres medpatienter.

“Alt det her gør vi for at I skal blive kureret. Når I forlader Memoratoriet, så gør I det som raske personer. Men først må I jo se nogle ting i øjnene.”

“I er ved at være klar til at konfrontere det, men hold lidt igen, endnu. Kig og føl, men vent til tiden er moden.”

2) Og så skal patienterne have en opgave.

“I skal i det følgende hjælpe hinanden. I skal gå sammen to og to (måske tre sammen) og tale sammen om de ting, I ser. Gå hen til et spejl eller til vinduet og fortæl hinanden om de ting, I mindes eller føler, når ser på tingene. I er modne til at hjælpe hinanden, men I må ikke presse jeres egne tanker ned over hinanden. Det er vigtigt at I forstår, at i alle har jeres egen vej til helbredelse.”

“Brug nogle minutter sammen på denne måde, derefter gå på opdagelse alene og find så sammen med en ny, som I så snakker med om jeres følelser.”

Besvar spørgsmål. Hvis nogen indirekte viser, at de stadig har svært ved legen, så tal med dem i fællesskab og få de andre spillere til at byde ind med forslag til, hvorfor de har “blokeringer” og hvad de skal gøre for at komme videre med sygdommen. Tag det rent ingame og styr det med hård hånd, da dette ikke skal bruges som en undskyldning for at sole sig i de andres opmærksomhed. Det er ikke en “Spotlight session” men en sidste livline til en eventuelt fortabt spiller.

Tjekliste: ✓

Er åbne for følelser og minder

Kan gøre ondt, men er ikke farligt

Støt hinanden

Påmindelse om de skal ud på et tidspunkt

Nu får I en opgave: I skal hjælpe hinanden to og to



DEN BLÅ VÆG

– tredje fase: Smertelig kærligt blå længselsfuld flugt

Hold øje med hvor ordene placeres.

Formålet er at få flere følelser ind og at gøre det sete mere komplekst. Det kan betyde at væggen kan ændre sin følelsesmæssige udstråling alt afhængigt om patienten ser hele eller dele af væggen. Væggen er stadig god at øve sig på, da den rummer overgange fra et ord til et andet.

Hvordan er ved at opfordre patienterne til at hvile øjnene ved denne våg og ved at de mediterer over væggens farve og de følelser, som den vækker i dem eller udstråler.

I bedste fald oplever patienten at forskellige følelser vækkes eller at de udstråles fra væggen, hvilket får spilleren til at udforske sin rolle og udvikle den. Dette må gerne medfører dæmpet snak patienterne imellem. Måske eksperimenterer patienten med at se forskellige dele af den blå væg.

I værste fald kan spilleren ikke forholde sig til væggens komplekse sammensætning, fordi helheden er for svær og de bevægelsen fra et ord til et andet er for forvirrende. Måske prøver en spiller at pådutte de andre en bestemt tolkning eller har en kraftig følelsesmæssig reaktion, som er til gene for de andre spillere.

Et godt råd, er at huske at tolkningsmulighederne er vokset kraftigt. Det er med vilje og måske svarer nogen, at de ikke kan se noget eller mærke nogle følelser. Arbejd med det og spørg til hvorfor og hvordan og hvad det betyder.

Ved spørgsmål til farven, forklar patienterne at blå er en mentalt sund farve, som har en god terapeutisk effekt. De kan bruge væggen til at hvile øjnene.

Tjekliste: ✓

Modtager forskellige indtryk fra væggen

Eksperimenter med at se forskellige dele

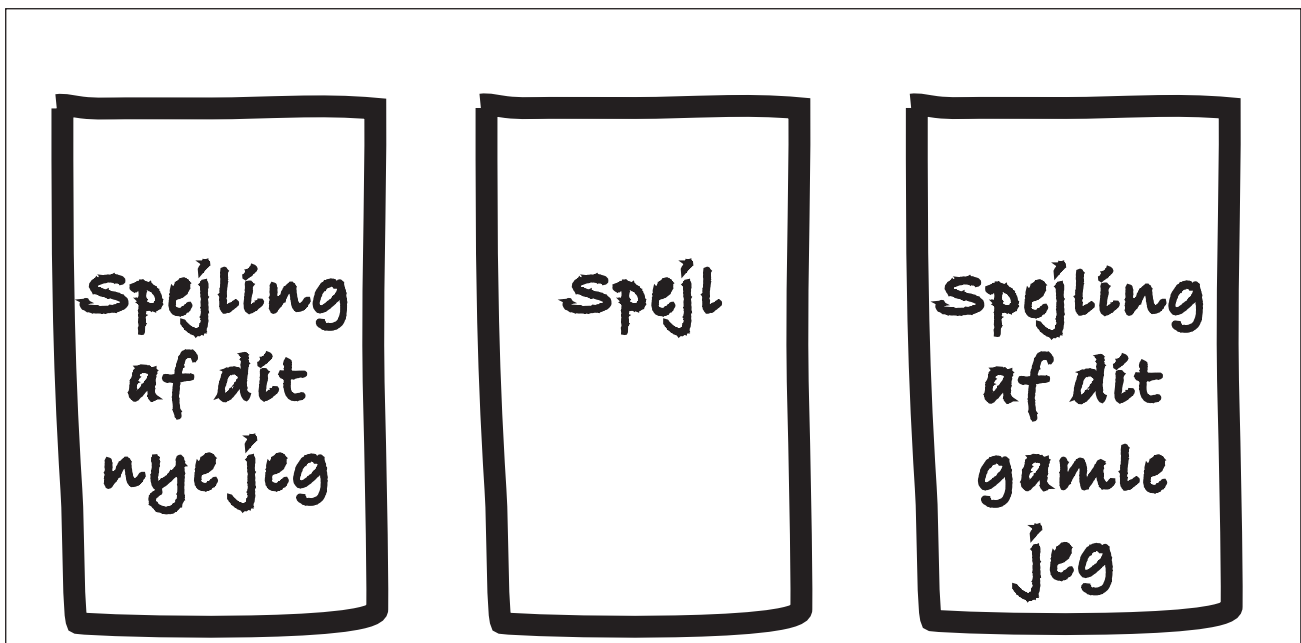
Væggen er for kompleks

Kan ikke sanse nogen følelser

Vores antagelser er forkerte

Anden vigtig respons

Worst case :-)



SPEJLVÆGGEN

– tredje fase: Spejling af dit fremtidige "jeg"

Hold øje med hvor ordne placeres.

Formålet er at give patienten et konkret mål. Patienten har nu mulighed for at se sin nuværende situation, sin fortid og den fremtid, der venter. Hjælp patienterne frem til, at det er en positiv fremtid.

Hvordan er ved at spørge til det, de gerne vil se. I dette spejl må gerne ses ønsketænkning. Gør patienten opmærksom på, at i dette spejl ser de den fremtid, som de længes efter. En fremtid, hvor de er helbredte, en fremtid, der lurer lige om hjørnet.

I bedste fald er spilleren blevet givet et mål. Der er nu etableret en fortid og en fremtid, som det er værd at stræbe efter. Patienten føler sig på vejen mod helbredelse.

I værste fald prøver patienten at knuse spejlet/spilleren prøver at ødelægge kulissen, eller spilleren har en kraftig følelsesmæssig respons, som er til gene for de andre deltagere. Brug Cuecards til at bremse spilleren eller reevaluer dennes deltagelse i scenariet.

Et godt råd er at hjælpe patienterne på vej, ved at lade dem bevæge sig mellem fortiden og fremtiden. Hvilken udvikling observerer de? Kan de flytte deres observerede fremtid fra at være en fremtidig patient til at være en fremtidig helbredt, en ekspatient? Stil ledende spørgsmål og opfordr til dialog patienterne imellem. Sørg for at fremtiden er en positiv størrelse.

Husk, at spillerne sandsynligvis vil betragte de tre spejle som fortid, nutid og fremtid.

Tjekliste: ✓

Refleksion

Hurtige/spontane reaktioner

Kan se det fremtidige

Anvender alle tre spejle til at se forskellige stadier

Vores antagelser er forkerte

Anden vigtig respons

Worst case :-|

Panoramavindue

Du kender det rolige lykkested

VÆGGEN MED VINDUET

– f'rste fase: Det rolige lykkested

Hold øje med hvor ordne placeres.

Formålet er en længsel efter den raske verden. Det specifikke landskab er ikke angivet, men hvis spillerne har lidt vanskeligheder her, så anspor dem til, at det er en lændig udsigt og brug elementer fra spillernes hjemstavnlængsel.

Hvordan dukker et billede op? Det gøres ved at følge spillernes indskydelse. Teksten er skrevet ud fra den antagelse, at der ses et landskab – dette læses implicit ud af skriften på væggen – men følg spillerne ind i værelser, kældre, huler, skoler, butikker eller under dynen, hvis det er det rolige sted.

I bedste fald vækker det minder i patienterne, som kommer til udtryk i sætninger, som "Det minder mig om ..." eller de fordybes i minderne.

I værste fald dominerer en spiller spejlet og prøver at skabe en konsensus om, hvad alle ser ud af vinduet. Et andet problem vil være, at en spiller prøver at åbne vinduet eller at at knuse glasset (beskadige kulissen).

Et godt råd er, at det etableres tydeligt, at udsigten er individuel. Spillerne skal ikke danne konsensus om udsigten. Vejled patienterne med ledende spørgsmål til, hvad de hver især ser.

Tjekliste: ✓

Samtaler, positivt om vinduet

Samtaler, negativt om vinduet

Længsel

Forundring

Vores antagelser er forkerte

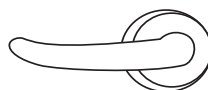
Anden vigtig respons

Worst case :-{

AFGRUNDEN

ANGST

AFMAGT



NEDERLAG

VÆGGEN MED DØREN

– tredje fase: Afgrunden, angst, afmagt, nederlag

Hold øje med hvor ordne placeres.

Formålet er at intensivere truslen fra denne væg, som spillet skrider frem. Den gradvise udvikling skyldes dels et hensyn til spillets dramaturgi, dels at alle væggene trinvist gøres mere komplekse, og dels det faktum, at spillerne endnu ikke må se ordet 'udgang'.

Men væggen skal også bruges som indikator på, at der er en udgang.

Hvordan skal spillerne reagere nu? Spillerne har antageligvis ikke brugt megen tid ved denne væg tidligere og det bliver ikke lettere at konfrontere den. Væggen rummer nu en række ord, der alle kan bruges til at konstruere traumet med.

Som terapeuter kan I begynde at henvise patienterne til, at helbredelsen er gennem denne væg. At hvis de kan konfrontere væggen og dens potentielt iboende traume, kan de komme ud. Patienterne er ikke nødvendigvis rede til at forsøge sig endnu, men her er exit.

I bedste fald vækkes spillernes opmærksomhed over for væggen. De begynder at overveje muligheden af at konfrontere væggen og foretager nogle indledende undersøgelser af væggen.

I værste fald forsøger en spiller at konfrontere væggen, førend hans rolle er klar til det, hvorved at spilleren går i stå ved væggen og oplever det som et nederlag. Måske bliver en patient fortabt i afgrunden og skal hjælpes fri af væggen, enten ved at blive ført fra væggen, eller opfordret gennem et Cuecard. Måske kan spilleren ikke finde ud af at bruge væggen og vælger at træde ud ved at lukke øjnene eller på anden vis at omgå teksten.

Et godt råd er huske på, at nogle patienter kan være klar til helbredelse allerede i denne fase. I så fald, skal I lade dem blive helbredte. Tal gerne med patienterne om at døren er i den fjerde væg og at de snart, men ikke endnu, skal konfrontere væggen for følgende at gå gennem døren for at derigennem at blive helbredte.

Tjekliste: ✓

Få gjort dem opmærksomme på væggen

Nogle bliver helbredt allerede

Går fortabt i væggen

Eksperimenterer med væggen

Vores antagelser er forkerte

Anden vigtig respons

Worst case :-|

GRUPPESAMTALE

– fjerde fase

Situationen

Spillet er ved sin slutning. Patienterne skal til at konfrontere deres traumer. I har kaldt dem sammen atter en gang. En af jer føjer de sidste ting på væggene, mens den anden holder den sidste tale.

Målet er, at få spillerne til at finde deres traume, konfrontere det og/eller finde en vej ud af den litterære synestesi.

Instruks til spilleleder

Nu bliver det svært. Spillerne skal spores ind på at finde deres rolles traume, hvorefter de skal konfrontere det og/eller finde en vej ud af den litterære synestesi, hvilket de gør i kraft af, at de forlader Memoratoriet.

“Det er vigtigt, at I støtter op om hinanden. Hvis nogen skyr væk fra et minde, må I hjælpe vedkommende. I skal ikke flygte længere.”

“Hvis det er, som om Memoratoriet, spejlene eller vinduet eller hvad I ellers måtte opleve berinde, er ved at brydes op, så skal I ikke blive bange. Det kan synes farligt, men det er jer, som nærmer sig en helbredelse.”

Spillerne skal her have en påmindelse om, at kuren er ved at træde ud af lokalet:

“Uden for er de raske. Kuren for jer er at finde en udgang i alt dette. Det kan synes meget svært, men I må ikke fortvivle, for I skal meget igennem.”

“I har tidligere skullet undgå de smertefulde ting, de farlige ting, det som er knyttet til jeres traume. Nu skal I finde det inden i jer, og I skal finde styrken inde i jer. Vi kan ikke gøre det for jer. Det kan I kun selv.”

Besvar spørgsmål fra patienterne.

Tjekliste: ✓

Støt op om hinanden

Flygt ikke

Vær ikke bange, hvis tingene opløses /kollapser

Påmindelse om at udenfor venter de raske

Fortvivl ikke

I skal konfrontere traumet og I kan kun gøre det alene

Observér:



DEN BLÅ VÆG

– fjerde fase: Smertelig kærligt opgør, blå længselsfuld flugtvej

Hold øje med hvor ordene placeres.

Formålet er at gøre væggen mere kompleks for patienten. Det gøres ved at bryde med den samlede sætnings syntaks. I de forgående faser kunne væggen enten læses i uddrag eller som en lang sætning. Den lange sætning kan ikke længere lade sig gøre og intentionen er, at når væggen ses i sin helhed er den ikke længere samlet, men spaltet i to sætninger: “smerteligt kærligt opgør” og “blå længselsfuld flugtvej”. Begge sætninger skal gerne kunne ledes hen på traumat og den traumatiserende begivenhed, men kan også tolkes som at referere til Memoratoriet og dets exit.

Hvordan væggen anvendes? Som det er gjort i de to foregående faser. Arbejd med væggen i sin helhed eller i brudstykker. I må gerne fremme helheden mere end tidligere.

I bedste fald bruger patienten det enten til at komme sit traume nær eller til at skabe et ‘opgør’ med Memoratoriet og at se ‘flugtvej’ ud herfra. Herefter er patienten klar til at konfrontere væggen med døren og træde helbredt ud af Memoratoriet. Måske forstyrres patientens litterære synestesi af at væggen ikke længere danner en hel, pæn sætning, hvilket resulterer i patienten kan konfrontere sin sygdom.

I værste fald brydes illusionen for spilleren, da sætningens syntaks forstyrrer spillet. Væggen kan være for kompleks eller spilleren bryder væggen op i mindre billeder, som denne ikke kan forholde sig til.

Et godt råd er at huske på, at opgør og flugtvej kan danne separate billeder, så det ikke længere ses som nuancer af blå. Arbejd med spillerens indskydelser – måske kan det føre til et opgør med traumat og en helbredelse af rollen? Ydermere er væggen ikke let at hvile ved længere, ligesom de andre vægge heller ikke er det. Spillets slutning nærmer sig og det er derfor ikke længere sandt, når terapeuterne fortæller patienterne, at de kan hvile øjnene ved denne væg, men det kan de ikke se...

Ved spørgsmål til farven, forklar patienterne at blå er en mentalt sund farve, som har en god terapeutisk effekt. De kan bruge væggen til at hvile øjnene.

Tjekliste: ✓

Væggen er for kompleks

Sætningens opbygning forstyrrer tolkningen

Væggen danner separate billeder

Den litterære synestesi udfordres

Vores antagelser er forkerte

Anden vigtig respons

Worst case :-{



SPEJLVÆGGEN

– fjerde fase: Er dette et spejl?

Hold øje med hvor ordne placeres.

Formålet er presse den litterære synestesi ud over kanten, for hvordan ser man dette udsagn? Forhåbentligt er spillerne nu så øvede i brugen af Memoratoriet, at denne tekst kaster dem ud i nogle interessante konflikter, når de tænker konsekvenserne af spørgsmålet igennem. Bemærk at nu har de ikke længere noget nutidigt billede af sig selv, der er fortid, fremtid og den svært begribelig samtid.

Hvordan gøres ved ikke at guide patienterne her. Problemet med dette spejl er deres eget. Vær klar til at hjælpe dem væk fra spejlet, hvis de får problemer.

I bedste fald kollapser den litterære synestesi for patienten, der nu kan konfrontere udsagnet på væggen med døren og forlade Memoratoriet, som en helbredt.

I værste fald kollapser spillets illusion for spilleren, da denne ikke kan kapere udsagnet. Brug de andre spejle som livliner.

Et godt råd er at huske på, at de to andre spejle stadig er 'sikre' for patienten at bruge. Bliver udsagnet for anmassende, kan man flygte til et af de andre, men omvendt kan man ikke bevæge sig sikkert fra fortiden til fremtiden eller vice versa uden at blive konfronteret med det opløsende udsagn.

Husk, at spillerne sandsynligvis tidligere har set spejlene som fortid, nutid og fremtid. I så fald er de uden nutid.

Tjekliste: ✓

Positiv interaktion med det midterste spejl

Den litterære synestesi udfordres

Vores antagelser er forkerte

Anden vigtig respons

Worst case :-)

Panoramavindue

Du genkender det foruroligende ulykkested

VÆGGEN MED VINDUET

– fjerde fase: Du genkender det foruroligende ulykkested

Hold øje med hvor ordene placeres. Bemærk, at der er stavfejl i det sidste ord.

Formålet er fratage patienten sit helle. Tidligere har væggen været et godt sted at arbejde med Memoratoriet. Nu vender vi det på hovedet og skifter vægten fra “du kender” til “du genkender”, hvilket gerne skal vægte at det er et minde og det er et grimt minde. Vi har traumet i tankerne. Målet er, at tvinge patienten til at se traume-relaterede ting i øjnene og på den måde konfrontere traumet.

Hvordan reagerer patienterne på dette? Det er ikke til at sige: Nogle spillere har måske udskiftet udsigten fra fase til fase, mens andre har bygget stedse oven på et eksisterende landskab. Rent dramatisk/fortælmæssigt kan den ny tekst bruges til at symbolisere det traume, som tog lykkestedet fra dem. Arbejd gerne med, at væggen nu rummer den ting, som trængte ind i deres sikre verden og skabte traumet.

I bedste fald ser patienten ulykkesstedet og mindet om traumet vækkes til live. Herfra kan patienten bearbejde sit traume og konfrontere det. I længden fører det til, at patienten kan se væggen med døren i øjnene og til sidst træde helbredt ud. Måske guider patienten de andre patienter til lignende erkendelser.

I værste fald forstyrrer patienten de andre patienter og prøver at påtvinge dem en uniform opfattelse af det sete, eller prøver fysisk at manipulere vinduet, som f.eks. at åbne det. Forandringen kan være for voldsom for patienten og denne reagerer i et sådant omfang, at denne er til gene for sine omgivelser.

Et godt råd er tage højde for mange forskellige reaktioner. Nogen er måske chokerede og reagerer med det samme. Nogle flygter måske fra væggen, mens andre arbejder langsomt og intenst med væggen. Måske skal de starte forefra med at skabe et billede, ligesom de gjorde med “det rolige sted”. Nogle begynder måske ligefrem med intet at kunne se – husk, at det også er et svar – og arbejder med det.

*Bemærk, at stavfejlen kan få illusionen til at bryde for hvordan ser en stavfejl ud?
For nogen vil det være en del af spillet, for andre vil det forstyrre deres opfattelse af spillet.*

Tjekliste: ✓

Landskabet forandrer sig ikke

Kan ikke håndtere stavfejlen

Reagerer chokeret

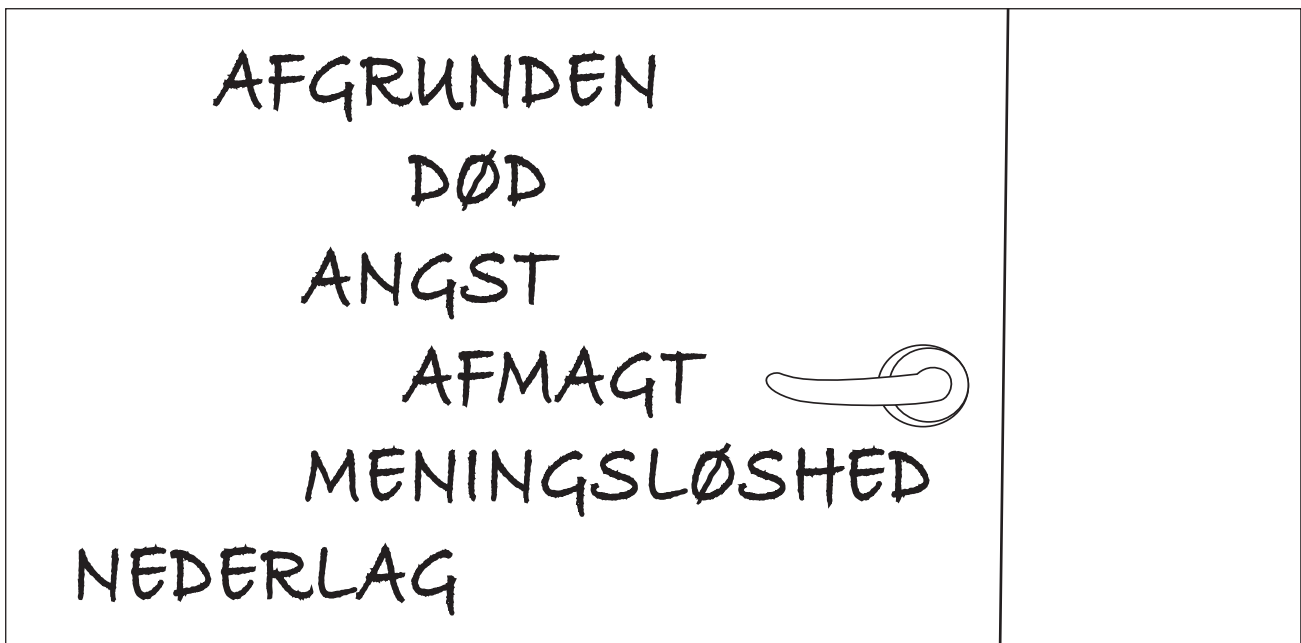
Tør konfrontere sit traume

Flygter fra sit traume

Vores antagelser er forkerte

Anden vigtig respons

Worst case :-|



VÆGGEN MED DØREN

– fjerde fase: Afgrunden, død, angst, afmagt, meningsløshed, nederlag

Hold øje med hvor ordne placeres.

Formålet er at indsætte ordet “udgang” på væggen. Spillerne kan bruge en af flere strategier til at komme ud af lokalet.

Hvordan er ved at gøre spillerne opmærksomme på væggen og sørge for at spillerne har tid til at arbejde med alle fire vægge fortsat. De tre andre vægge tvinger patienten tættere på sit traume, alt imens denne væg rummer helbredelse (frelse). Ideligt skulle patienterne gerne føle en trang til at konfrontere denne væg efter at have arbejdet med de tre andre.

I bedste fald arbejder spilleren med de tre andre vægge, hvorefter han bevæger sig hen til denne væg, konfronterer sin rolles traume (eller bare ordene på væggen) og enten ser sig fri af sit traume og derved den litterære synestesi eller ser “udgang” og anvender denne. Derefter bevæger spilleren sig ud og bliver taget vel imod.

I værste fald kan spilleren ikke føre sig frem til en forløsende fortælling, der afrundes med at konfrontere denne væg og træde ud. Patienten kan ikke finde ro ved de fire vægge og reagerer ved panik eller katatoni. Manipulér patienten med Cuecards eller, hvis det er ved slutningen af spillet, gå over til *Exit ad absurdum*.

Et godt råd er tage højde for at alle fire vægge i rummet nu er problematiske. Vinduet rummer en farlig udsigt, den blå væg udstråler opgør og flugtvej, mens det midterste af spejlene truer med at dekonstruere sin egen illusion. Imens er denne væg blevet sværere at konfrontere. Husk at have velkomstkomiteen klar.

Tjekliste: ✓

- Konfrontere traumet og går ud**
- Konfrontere væggens ord og går ud**
- Ser “udgang” og går ud**
- Exit ad absurdum**
- Vores antagelser er forkerte**
- Anden vigtig respons**

Worst case :-[

CUECARD 1

Cuecards er værktøjer til at vejlede og kontrollere den enkelte spillers spil. De skal hjælpe spillere i gang eller hindre dem i at forstyrre de andre spillere. Et cuecard skal ikke vælges tilfældigt, men målrettes til den enkelte spillers behov. Kortene er ikke en belønning og skal ikke betragtes sådan af terapeuterne. Et kort skal ikke gives til en spiller, det skal bare vises til patienten.

1. Målgruppe: Støjende

Spillere, der trænger til tavs, indadvendt refleksion. Kortet lader fortsat spilleren arbejde med sin rolle.

Spørgsmål og kommentarer til kortet: "Hvilke følelser vækker det i dig?", "Sæt dig og tænk over, hvorfor vi giver dig dette billede!", "Sæt dig ned og tænk over mindet", "Jeg har noget fra din fortid, sæt dig og tænk over mindet."



*Sort/hvid foto af en person, som
du genkender, men ikke kan huske*

hvem er

1

*Maleri af landskab, som du
mindes, men ikke kan huske,*

hvor det er fra

1

*Gammelt skolefoto af dig
og dine klassekammerater,
hvis navne du svagt mindes*

1

*Familiefoto fra en juleaften,
hvor I danser om træet*

1



CUECARD 2

2. Målgruppe: Skriftligt

Spillere, som har brug for en skriftlig tilgang til den litterære synestesi, end de ord, der er på væggene.
Særligt til spillere i fase 1 og 2.

Spørgsmål og kommentarer til kortet: “Hvilke følelser vækker det i dig?”, “Kan du genkende det?”,
“Fortæl mig, hvad der står på første linje”, “Sæt dig og tænk over det”

Dit yndlingsdigt

2

Dit yndlingscitater

2

En side fra din yndlingsbog

2

Forsiden af din yndlingsbog

2

CUECARD 3

3. Målgruppe: Billedligt

Spillere, som har brug for en billedlig tilgang til den litterære synestesi, end de ord, der er på væggene.

Særligt til spillere i fase 1 og 2.

Spørgsmål og kommentarer til kortet: “Hvilke følelser vækker det i dig?”, “Kan du genkende det?”, “Hvad/Hvem er det, der er i baggrunden?”, “Sæt dig og tænk over det”

Et billede af dit yndlingsdyr

3

Et billede af din yndlingsbamse

3

Et feriefoto af din elskede

3

Feriepostkort fra din bedste ferie

3

CUECARD 4

4. Målgruppe: Traume

Spillere, der har behov for at komme nærmere deres traume. Beregnet til fjerde fase, men kan evt. anvendes allerede i tredje fase. Pas på med disse kort, da de kan dominere spillerens egen fortælling.

Må kun anvendes, hvis du kender til patientens traume. Kortet skal være i overensstemmelse med traumet, da det skal assistere det allerede skabte, ikke føje nyt til.

Spørgsmål til og kommentarer kortet: “Hvilke følelser vækker det i dig?”, “Kan du genkende det?”, “Mindes du det, nul?”, “Indrøm det!”, “Gør det stadig ondt?”, “Tænk”.

Avisoverskrift om ulykken

4

Fotografi fra STEDET

4

Billede af den, du svigtede

4

Billede fra den, du mistede

4

CUECARD 5

5. Målgruppe: Givet fortabt/ Exit ad Absurdum

1. Spillere, der har givet fortabt og som ikke ønsker, at deltage længere. Vis kortet og aflæs spilleren.

Før ham ud eller hjælp ham i gang med et andet kort.

2. Exit ad absurdum.

Spørgsmål og kommentarer til kortet: Der følger ingen særlige spørgsmål eller kommentarer til kortet.

Har du givet fortabt?

5

Djævelen!

5

Frelse!

5

XXXXX

5

∞ · EXIT · AD · ABSURDUM · ∞

Formålet er at få afsluttet spillet.

Afslutningen tages i brug, når I er ved at løbe tør for tid eller kan mærke på de tilbageværende spillere, at en afslutning ønskes men ikke kan opnås på anden vis.

Hvordan tvinges de sidste patienter ud?

Det gøres ved, at I slukker lyset i Memoratoriet.

Musikken i lokalet ændres til højstemt musik a la Griegs "Bjergkongens hal".

Den ene af jer stiller sig ned bagerst i lokalet med Cuecardet "Djævelen!" og en lille lygte. Med det oplyste skilt drives spillerne af Djævelen mod døren.

Den anden spilleleder stiller sig imens op ved døren med skiltet "Frelse!" og døren åbnes. Patienterne udenfor skal opfordre de tilbageværende patienter til at gå mod lyset, gå mod frelsen.

I bedste fald skabes en surrealistisk oplevelse, hvor de sidste patienter "frelses" ud af lokalet, så de kommer ud, måske ikke helt helbredte, men til gengæld er frelste.

I værste fald falder pointen til jorden. Patienterne forlader lokalet, men uden at føle for det, eller de kæmper indædt imod.

Spilleren erklærer, at hans rolle tilhører en anden religion og derfor er upåvirket.

Et godt råd er at i gør scenen kort, hektisk og dramatisk.

Der må gerne være et voldsomt temposkift fra spillets tidligere dvælen.

Føj evt. dramatik eller surrealistiske elementer til som voldsom latter fra Djævelen.