

"Grote mensen houden van cijfers. Wanneer je hun vertelt van een nieuwe vriend vragen ze nooit het belangrijkste. Ze zeggen nooit: 'Hoe klinkt zijn stem? Van welke spelletjes houdt hij het meest? Verzamelt hij vlinders?' Maar ze vragen: 'Hoe oud is hij? Hoeveel weegt hij? Hoeveel broertjes heeft hij? En hoeveel verdient zijn vader?' Dan pas vinden ze dat ze hem kennen.

Als je tegen de grote mensen zegt: 'Ik heb een prachtig huis gezien van rose baksteen, met geraniums voor de ramen en duiven op het dak...' dan kunnen ze zich dat huis niet voorstellen. Je moet zeggen: 'Ik heb een huis van een miljoen gezien' Dan roepen ze: 'Wat mooi!'"

(*De Kleine Prins*, Antoine de Saint-Exupéry)

In 1987 speelde Matthias Schoenaerts 'De Kleine Prins' samen met zijn toen dement wordende vader Julien Schoenaerts.

Nu zegt hij: "Dementie is eigenlijk wondermooi, maar onze perceptie ervan is beperkt. We kijken vooral naar wat er niet meer is. Het is niet omdat het gevoel en het denken niet meer de vorm van woorden krijgt, dat het ophoudt. Ze uiten zich onder een andere vorm. Een zachtere vorm. Als je voor hen de woorden vindt, krijg je een glimlach."

(Matthias Schoenaerts over zijn vader, *De Morgen* 27 september 2014)

WAARSCHUWING

Dit spel zal soms weerstand oproepen. Dat is ook logisch en begrijpelijk. Het spel confronteert ons met een speelse vorm van communicatie die we als samenleving verloren zijn.

- Laat je onzekerheid los.
- Ontsnap aan de tijdsdruk.
- Verlaat je comfortzone.

Dit spel is ontworpen voor de mensen die ervoor openstaan, maar evenzeer voor hen die er helemaal geen zin in hebben. Wat Alz?

Hoe verlaag je de weerstand bij de deelnemers?

- Oefen het spel eerst met familie, collega's of vrienden.
- Creëer een open sfeer.
- Laat eventueel mensen met dementie eerst toekijken.
- Introduceer het spel als een vrijblijvende uitnodiging.
- Zeg meteen dat er geen regels zijn en dat niemand fouten kan maken.
- Laat mensen de kaarten zelf kiezen en omdraaien.
- Draai gelijktijdig je kaarten om.
- Stel bijkomende vragen om dialoog te stimuleren.
- Laat het idee van verplichte activiteit los.
- Deel gevoelens en ontdek elkaar in de verbeelding.

Meteen aan de slag

1. Speel met twee of meer personen. Elke speler krijgt drie soorten kaarten: eigenschappen, dieren en voorwerpen.
2. Elke speler toont drie kaarten en benoemt zijn personage (bv. Een verkouden zebra met een paraplu).
3. Draai dan één plaatskaart om (bv. Bij de bakker). Daar zullen de dieren elkaar uiteindelijk ontmoeten.
4. De spelers maken samen en om de beurt een verhaal dat begint met 'Er was eens ...'
5. Als de dieren ter plaatse zijn, draai je een Wat Alz?-kaart om (bv. Wat als er plots een fanfare voorbij komt?). Zet het verhaal nu verder. Verbeelding kent geen grenzen.
6. Klaar? Neem nieuwe kaarten.

Het Spel van de Verbeelding

5 x 33 Kaarten

Het spel bevat vijf soorten kaarten. Kaarten met eigenschappen, dieren, voorwerpen, plaatsen en 'Wat Alz?'. Elk kaarttype bevat 32 stuks, waarvan telkens drie jokers. De jokers kun je invullen met je eigen verbeelding. Je speelt het spel met twee of meer spelers.

Hoe werkt het spel?

1. Doel van het spel

Het Spel van de Verbeelding vertrekt van de wereld van dementie ('Wat Alz?') en confronteert ons met een speelse manier van communiceren die we als samenleving verloren zijn: emotioneel, onbewust en zintuiglijk. Open je verbeelding en die van anderen. Vul elkaars zinnen en ideeën aan en ontmoet elkaar in de speeltuin van verwondering.

2. Verloop van het spel

- Verdeel de kaarten met 'eigenschappen', 'dieren' en 'voorwerpen' over het aantal spelers. Elke speler legt drie gescheiden stapeltjes voor zich. Toon de afbeeldingen nog niet.
- De stapeltjes liggen van links naar rechts in deze volgorde: 'eigenschap' - 'dier' - 'voorwerp'.
- Elke speler draait van elke stapel de bovenste kaart om, legt ze open op tafel en benoemt wat erop staat.
- Nu draaien we één 'plaatskaart' om. Daar zullen de personages elkaar uiteindelijk ontmoeten. Deze kaart geeft richting aan het verhaal.
- Iemand start het verhaal met 'Er was eens ...'. Hij gebruikt zijn drie kaarten en verzint erop los.
- Na een of meer zinnen pauzeert de eerste speler en geeft hij het woord aan de andere (in een groep: aan de speler links van hem). Die introduceert zijn personage in het verhaal en bouwt voort op

wat vooraf ging. Enzovoort. Je mag gekke sprongen maken.

- Het verhaal gaat door tot de personages elkaar ontmoeten op de afgesproken 'plaats'. De spelers verzinnen wat daar gebeurt.
- Nu draaien we de 'Wat Alz?'-kaart om. Deze kaart geeft een wending aan het verhaal.
- Elke speler vult nu om beurt het verhaal verder aan. Tot ze vinden dat het tijd is voor een nieuw verhaal. Rond het verhaal af met een positieve bekrachtiging. Een knipoog, een schouderklop, een applaus...
- We beginnen opnieuw. Tot we zin hebben in iets anders.

Bekijk filmpjes, deel je verhalen en vind inspiratie op:

<http://www.mleuven.be/wereldvanherinnering>

<http://www.kasperbormans.be>

Veelgestelde vragen

Is dit spel niet te moeilijk voor mensen met dementie?

Iedereen kan het spel spelen. Het vertrekt vanuit de denkwereld van mensen met dementie ('Wat Alz?') en laat zien hoe we onze dagelijkse vorm van communiceren kunnen verrijken.

Als er mensen met dementie bij betrokken zijn, is het het makkelijkst als ze in een vroege fase van dementie zitten. Zelfs als onze woorden stilaan wegvallen, kunnen we echter verhalen beleven en delen. Ontdek zelf hoe dat kan. Zo boren we een onuitputtelijke bron van verbeelding aan.

Met wie kun je dit spel spelen?

Met iedereen die ervoor openstaat. Ongeacht de leeftijd. Mensen die aanvankelijk het meest weerstand voelen, kunnen er waarschijnlijk het meest aan hebben. Ga de dialoog aan.

Met hoeveel spelers kun je dit spel spelen?

Met twee of meer.

Hoe kun je winnen?

Dit spel heeft geen winnaar en geen verliezer. Je vult gewoon elkaars zinnen aan en je ontmoet elkaar in de verbeelding. Daarin schuilt de winst voor elke speler.

Wat is het effect van dit spel?

In een wereld waarin gesprekken vaak moeizaam lopen (al dan niet met mensen met dementie) kan de verbeelding dienen als verbinding tussen mensen. Het spel versterkt een dialoog die lijkt te verdampen. Dit heeft gunstige effecten op de levenskwaliteit van de spelers en hun omgeving. Vooral als ze deze manier van open en beeldrijk denken ook buiten het spel toepassen.

Kun je het spel ook spelen zonder dat je iets te maken hebt met dementie?

Ja. Het spel vertrekt weliswaar vanuit de wereld van dementie maar confronteert ons met een speelse vorm van communiceren die we soms verloren zijn en die we overal kunnen gebruiken.

Hoelang duurt zo'n verhaal?

Vul elkaar telkens met minstens één zin aan. Maar het kunnen er ook best meer zijn. Laat je verbeelding gaan. De 'plaatskaart' en de 'Wat Alz?'-kaart geven telkens nieuwe impulsen aan het verhaal. Bouw erop voort. Kort of lang: het doet er niet toe.

Wat doen we met de vertelde verhalen?

Ze vertellen is voldoende. Daarin zit het spel en het plezier. Maar je zou er ook meer mee kunnen doen: tekenen, opnemen, opschrijven, naspe- len, voorlezen, verfilmen ... Je kunt de verhalen ook delen met anderen via <http://www.mleuven.be/wereldvanherinnering> <http://www.kasperbormans.be>