

Modtagelse

Deltagerne blev mødt af personer klædt i tøj fra tiden og 'Søren Kierkegaard'

Udlevering af:

1. badge
2. oplevelsespjece
3. cafebilletter
4. kommunikationstavle/brikker samt forskellige muligheder for at vælge aktiviteter:

De samme billeder gik igen ved aktiviteter og oplevelsespjece



Har du nogle billeder fra "Lad tanken og dommen flyve", og der er også nogle små, som kan bruges, når vi skal snakke om det.

Vi tog dem i alle størrelser og også alle billeder/bilder

Øst til kommunikation om oplevelser til "Lad tanken og dommen flyve"

Dansere	Spil	Faldt	Dans	Billeder
Orkester	Orkester	Spil	Sammenlagt	Historie
Vejlær	Stofte	Blage	Blomst	Dans
Tante	Paras	Ungdom	Genet	Konkord
Chanson	Fælde	Spændende	Til	
Musik	Carte	Parve	Fugl	
Han	Spille	Parve	Musik	
de	vaske	håndtør	Trusser	
blage	tabe			

Øst til kommunikation om oplevelser til "Lad tanken og dommen flyve"

Onsdag den 29. maj 2013

I dag har jeg været i Aalborg til "Lad tanken og dommen flyve"

Jeg var sammen med:

Na _____

Vi blev delt op i:

Jeg synes det var:

Har du et set "Konkord" - badge?"

De store ting bliver i nogle forskellige rum og vi går gennem en lang gang. Der var også en cafe

Der var mange...

Vi spillede forskellige spil

Vi spillede og diskuterede om dem

Vi diskuterede om det, vi diskuterede om det

Vi diskuterede om det, vi diskuterede om det

Jeg har set nogle ved dem jeg gerne vil

Og jeg var rigtig glad til

Der var også en...

Der var også en...

Jeg valgte at få

Spillebuden	Spillebuden	Spillebuden
Spillebuden	Spillebuden	Spillebuden
Spillebuden	Spillebuden	Spillebuden
Spillebuden	Spillebuden	Spillebuden
Spillebuden	Spillebuden	Spillebuden

<p>Spillebuden</p>	<p>Musik</p>	<p>At leve for en ide</p>		
<p>Fantasi og drømme - hvem er jeg?</p>	<p>Cafeen</p>	<p>2 rum</p>		
<p>jeg</p>	<p>vælge</p>	<p>kan lide</p>	<p>ikke</p>	<p>stoppe</p>

Instruktion til de pårørende og personale

”Forventningens glæde er den største”

I spillebulen handler det om at tage en chance
 - og prøve at vinde.
 Hvad mon jeg får af spørgsmål og hvad skal jeg satse?

Dragespillet:

Materialer: Stor blød terning. Hvide, grønne, røde og dragefelter i mat lamineret karton.
 Spørgsmål med PCS-symboler.

Terningspil på gulvet: Det består af et antal hvide, røde, grønne og dragefelter.
 Der kastes med stor blød terning. Man kan reducere tallene, hvis spillerne kun kende få tal.

Spilleren går / rykker de antal felter frem som terningen viser.

- På hvide felter sker der intet,
- på røde felter venter spilleren en omgang. På grønne felter rykker spilleren to felter frem.
- På dragefelter trækker spilleren et spørgsmål, der svares sandt eller falsk / ja eller nej. Hvis svaret er rigtigt, ryk 3 felter frem, ved forkert svar må du rykke 3 felter tilbage.



Roulettespillet:

Materialer: "All turn it, spillehjul", 0-1 kontakt, mønter(i papir), chokolade mønter, overlæg til "all turn it" med de forskellige kategorier.
 Spørgsmål til kategorierne er fremstillet i BoardMarker.

Spillerne får udleveret et antal mønter. Den, som sætter rouletten i gang med kontakt giver sin indsats før start. Der gives tre svar muligheder til hvert spørgsmål.
 Spørgsmålene kan tilpasses funktionsniveau.

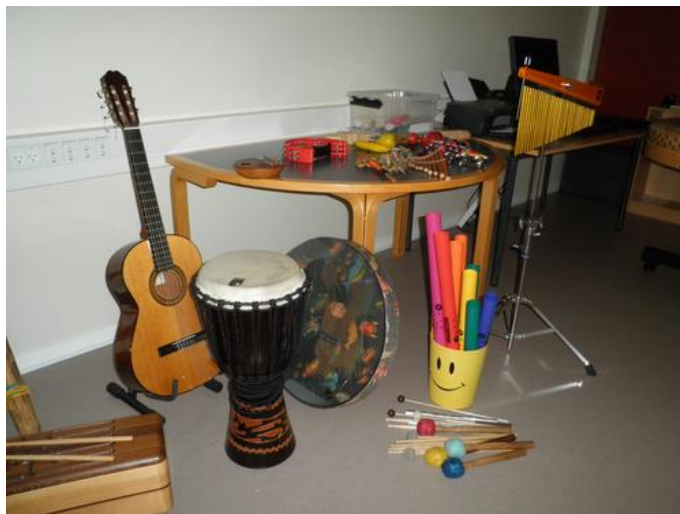
”At træde i karakter.”

Oplev dig selv i musikken og med musikken.

I musikværkstedet blev alle gruppernes deltagere inviteret til at træde ind i en verden af musikalske lyd.

Der var mange forskellige, sjove og spændende instrumenter og 3 musikterapeuter, som opmuntrede deltagerne til at turde træde i karakter og dele deres lyde med resten af gruppen.

Der blev sunget, spillet og digtet sange.



Målet var at alle deltagerne skulle finde deres egen lyd.

Alle deltagere havde mulighed for at vælge et instrument og spille deres lyd.

Hver gruppe lavede en sang om hvad de kunne lide og ikke kunne lide.

Sangen blev til gruppens sang.



”Hvad er sandheden andet end en leven for en idee”

Et udklædningshjørne omkring et drømmescenarium,
hvem kunne jeg tænke mig at være?

Et udklædningshjørne omkring et drømme-scenarium, hvem kunne jeg tænke mig at være?

Mulighed for at vælge mellem 8 forskellige udklædningspersonligheder:

Prinsesse, Klovn, Cowboy, Aladdin, Heks, Fin dame, gammel mand og forskellige hatte

Man kan lade sig inspirere af collager, der er hængt op og viser forskellige billeder af disse personligheder.



Den besøgende får også mulighed for at kikke på en udpegningsstrimmel eller en talemaskine for at støtte hukommelsen for valget.

Der er forskellige trykknapper, der giver mulighed, for at der bliver indtalt noget til den figur, man nu har valgt, så jeg også kan give udtryk om noget, som den personlighed jeg har valgt.



Har man valgt, er der hjælp til at klæde om og se sig i spejlet.

Dem der vil og tør kan blive sminket yderligere.

Hjørneudbyderne har veste/forklæder på, hvor der hænger kommunikations-billeder på, så dem der føler sig inspireret eller føler behov for at kommentere noget, kan pege eller kikke på et billede lige foran dem; f.eks. *sjovt, lige i øjet, mærkelig, det kan jeg ikke lide osv.*

Lad dine drømme flyve!



”Det store er ikke at være dette eller hint, men at være sig selv, og dette kan ethvert menneske, når han vil det.”

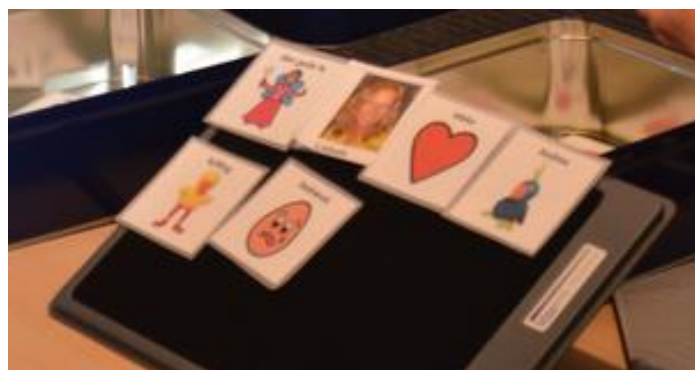
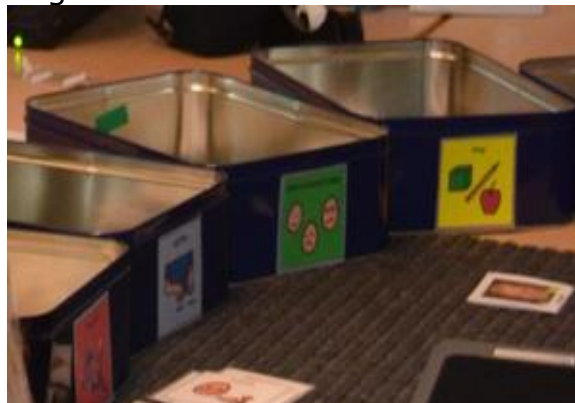
Fantasi og drømme – hvem er jeg?

I dette værksted handler det at lade fantasien få frit løb, intet er forkert så alle historier er gode.

Materialer:

Fem æsker med symboler fremstillet i Board-Maker i forskellige kategorier:

- Figurer og dyr
- Udsagnsord
- Ting og genstande
- Tillægsord
- Følelser
- Transportmidler



Vi brugte to velcrotavler; en til symbolvalg og en til selve historien.

Et digitalkamera som vi tog et billede af brugeren med. Dette billede blev sat på historietavlen til at understrege, at borgeren er hovedpersonen i den kommende fantasi-historie.

I processen udvælger borgeren de symboler, de ønsker i historien. Denne færdiggøres af hjælpere ved at tilføje endelser og småord.

Symbolerne samles samtidig på en computer.

Historien toner frem via en projektor på lærredet mens der digtes.

Historien printes ud og lamineres til sidst.



"At vove er at tabe fodfæste en kort stund. Ikke at vove er at tabe sig selv"

1 En udfordring for de modige.

Et sort rum med uhyggelige oplevelser!!!

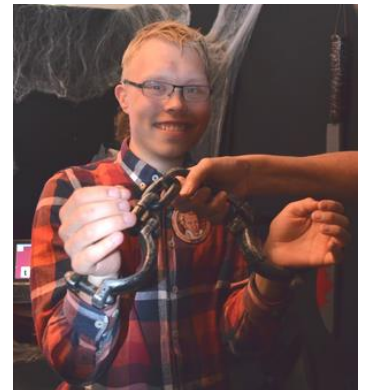
Deltagerne kunne ikke på forhånd se, hvad der foregik i rummet, da et sort gardin var hængt op foran døråbningen.

En digital billedopgave på en 55" touch-skærm om ting og personer man kan være bange for.



Et kranie stod bag et lille gardin.

Når deltagerne løftede gardinet - skreg kraniet.



I væggene var der følekasser med underlige/ uhyggelige ting

Rummet og tingene kunne udforskes.

Ligeledes var der samtalekort (foto og BoardMaker) omhandlende ting man kan være bange for, eller som man måske synes var spændende.

Emnet døden optog flere af de besøgende, hvilket der kom mange gode samtaler ud af.



"Livet forstås baglæns, men må leves forlæns"

2. Om livet, fra vugge til død

Et sort rum omkring livsfaser:

- baby i vugge
- barn i kørestol
- ung/voksen
- gammel mand.

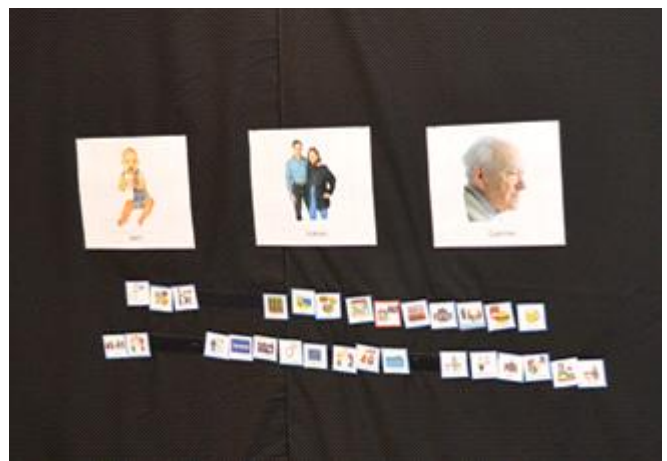
Emnerne blev anskueliggjort via en digital bog, billeder og konkrete og lagde op til samtaler.



Deltagerne kunne høre og se en digital bog om livet faser og nogle af de valg man må tage i sit liv.

Den digitale bog fungerede som oplæg til en efterfølgende samtale om livet.

På væggen var der en række billedsymboler (PCS og fotos) til støtte til at snakke om livet og hvad der optager en nu, som kærlighed, skole m.m



Slap af eller lad op med en forfriskning i cafeen!



At gå på opdagelse er spændende, men der er også brug for en pause med mulighed for at få lidt at drikke og spise.

Måske kan man lige snakke om den historie man fik lavet og dufte til liljekonvallerne

Med billetter kunne man vælge i cafeen blandt de ting, som var vist i oplevelsesfolderen.

Noget var sundt og noget var ikke så sundt, men man måtte igen tage nogle valg.

Ville man være sund og vælge et æble eller skulle man lige tage den søde småkage?!



Man kunne se på ting fra gammel tid, og snakke med servitricerne om det