

ROLLENSPIEL „IM PARKHAUS“

Name

Klasse

Das Szenario IM PARKHAUS

Zwei Spieler:innen, die den Arbeitsauftrag des/der anderen nicht kennen:

1. ROLLE: HERR/ FRAU MÜLLER

Du bist zu einem wichtigen Termin in (*Name einer Stadt in der Nähe*) eingeladen. Da du noch viel Zeit hast, machst du einen Stadtbummel und stellst dein Auto (alternativ: Fahrrad) im Parkhaus ab. Nach dem Bummel (ausschweifend erklären, was alles erledigt wurde) schaust du plötzlich auf die Uhr, die Zeit ist weggerannt und du bist furchtbar spät dran. Du gerätst in Hektik und musst sofort zum Parkhaus und zu deinem Termin. Aber wo ist das Parkhaus? Wie bist du gelaufen? Vor lauter Aufregung kannst du dich überhaupt nicht mehr daran erinnern. In deiner Panik schaust du dich nach jemandem um, den du nach dem Weg zum Parkhaus fragen kannst.

2. ROLLE: DU BIST EINE MITARBEITER:IN IN EINEM ALTENHEIM.

Ein Bewohner, der noch nicht lange im Altenheim ist, sucht immer sein Auto. So auch heute. Du gehst freundlich auf ihn ein, sagst aber nicht, wer du bist und wo sich die Szene abspielt.

Du versuchst zu beruhigen und verwendest z. B. folgende Sätze:

- Sollen wir nicht erst ein Tässchen Kaffee trinken?
- Sie müssen sich erst mal beruhigen.
- Wie hat es ihnen denn hier in gefallen? Das ist ja schade, aber bleiben Sie doch noch eine Nacht und morgen sehen wir weiter.
- Wir können zusammen essen gehen. Wird ja gleich dunkel. Und ich kenne wirklich schöne Lokale.
- Sie haben ja gar keine Jacke an. Hier wird es schnell kalt, Sie werden sich noch erkälten.
- Was haben Sie denn überhaupt für ein Auto? Braucht es viel Benzin? Heutzutage ist das ja wichtig.
- Sagen Sie, wo genau wollten Sie hin? zum Parkhaus? Kann es sein, dass Sie da etwas verwechseln?

DURCHFÜHRUNG:

Herr Müller kommt, fragt nach dem Weg zum Parkhaus und erklärt seine Situation: dass ihm die Zeit weggelaufen ist, dass er es eilig hat. Die andere Person reagiert darauf. Die Situation darf sich ruhig etwas hochschaukeln.

Wenn die Situation ausgespielt ist, beenden Sie das Rollenspiel.

Bedanken Sie sich bei den Jugendlichen und bitten um Applaus. Fragen Sie „Herrn / Frau Müller“ wie er/ sie sich fühlt.

Wie erging es der „Altenpflegerin“?

Danach entrollen sich die Jugendlichen.

Anschließend fragen Sie die anderen Jugendlichen, was sie beobachtet haben,

- Wie hat es sich für sie angefühlt?
- Was war hilfreich? Was nicht?

Hinweis: Für Menschen mit Demenz fühlt es sich „real“ an, dass sie z.B. einen wichtigen Termin haben. Die Situation eskaliert leicht, wenn dieses „Gefühl“ nicht respektiert wird.

HINWEISE ZUR DEUTUNG:

Eine typische Szene, in der zwei Menschen aneinander vorbeireden, weil beide von ihrer Realität ausgehen – es entstehen zwei Kommunikationsebenen, zwei verschiedene Wirklichkeitswelten. Menschen mit Demenz leben nicht im „Hier und Jetzt“, sondern in ihrer ganz eigenen inneren Wirklichkeit. Diese zu ignorieren, kann bei Menschen mit Demenz Verzweiflung auslösen und dazu führen, dass sie mit der Zeit apathisch werden.

Das Parkhaus-Beispiel zeigt:

- dass Menschen mit Demenz meist klar nachvollzieh- und verstehbare Wünsche äußern.
- dass Pflege- und Betreuungskräfte in ihrem Denken und Handeln meist in ihrer Realität bleiben.
- dass ein Gespräch, basierend auf unterschiedlichen Erlebenswelten und Wirklichkeitsebenen frustrierende Gefühle auslösen kann.
- dass Pflege- und Betreuungspersonal sich an der Sicht- und Erlebensweise des/der Demenzerkrankten orientieren müssen.