



## Veileder for rollespill



## Ta regien på refleksjonen





## Del 1

# Veileder til rollespillet

*«Drama skaper en trygg arena for å øve seg i å leve»*

(Branaas 2008,84)

Når man skal starte opp og drifte et etikkprosjekt, møter man på mange utfordringer og veien til målet kan ta mange uforutsette svinger. Ofte får vi tilbakemeldinger fra ressurspersoner i kommunene om at de føler seg usikre på hvordan man leder den etiske refleksjonsgruppen. De aller fleste etikk-kontakter har ikke leder- eller veilederutdanning, men må allikevel tre inn i denne rollen på sin arbeidsplass. Mange har ytret at de skulle hatt mer kompetanse på dette området.

Dette verktøyet er et rollespill som fokuserer på kommunikasjon, refleksjon og ledelse. Det tar utgangspunkt i en etisk refleksjonsstund som skal ledes av «Vage Vera». En utbrent avdelingsleder som snakker alle etter munnen.

I tillegg til Vera er det laget syv karakterer som representerer utfordringer man kan møte på i en gruppe. Hva gjør man når en overkjører de andre, når noen bruker personangrep som hersketeknikk eller når noen aldri sier noe?

*«Drama har det overordnede mål å være et verktøy til å bli kjent med, utforske og å utvikle de evner og muligheter man har iboende i seg» (Branaas 2008,84).*

## Hvordan bruke verktøyet?

Gruppen velger ut de karakterene man ønsker å trene på å kommunisere med etter antall deltagere, og hvem som skal spille dem. Man bytter selvfølgelig kjønn og navn på karakterene hvis man trenger det. Det kan være greit å på forhånd ha bestemt lengden på spillet eller å ha en spill-leder som avslutter spillet når handlingen har gått «tom». Ut i fra tidligere erfaringer med rollespillet har vi sett at 10 minutter kan være en god rettesnor.

Hvis man velger å ha en spilleleder som ikke spiller selv, eller å ha andre observatører til rollespillet, vil det kunne gi nyttige innspill i refleksjonen i etterkant. På den andre siden kan det vekke mer prestasjonsangst og virke hemmende for den kreative prosessen å ha publikum.

## Forberedelser

Når deltagerne har fått en karakter de skal bli kjent med, er det viktig å bruke litt tid på å tenke igjennom hvem denne karakteren er. Spinn videre på informasjonen du har fått på rollekortet og legg merke til hva som er målet til karakteren.

Se også igjennom tipsene du finner bakerst i denne veilederen om hvordan du kan bli kjent med karakteren din.

Hvis man ønsker en felles oppvarming av kropp og stemme for å gjøre det lettere å komme i rolle, er øvelsene i heftet «Drama og bildeteater som verktøy i etisk refleksjon» et godt supplement.

## Under rollespillet

En gylden regel i teaterlek er at man ikke må gå ut av rolle så lenge spillet varer. Er det noe du som privatperson ønsker å dele med de andre, sparer du det til refleksjonen etterpå. Man skal også akseptere handlingen som oppstår for ikke å ødelegge fremdriften i spillet.

### **Eksempel:**

Noen forteller noe negativt om karakteren Fritjof:

*«Fritjof setter alltid assistentene til å bytte bleier på nattrundene!»*

Den som spiller Fritjof har ikke da lov å si:

*«Nei, det der er ikke sant!»*

Forsøk heller å finne en forklaring på hvorfor Fritjof gjorde som han gjorde:

*«Ja, men det er viktig at assistentene får lært seg faget!»*

### **Etterarbeid**

I all refleksjon er det viktig å oppsummere hva vi har erfart. Bruk tid på å snakke om hva som hendte i rollespillet. Kanskje noe av det som oppstod er gjenkjennbart i deres egen praksis? Bruk også litt tid på å finne konkrete handlingsalternativer for den som ledet refleksjonen og kjør gjerne rollespillet en gang til for å få prøvd ut de nye alternativene. Det kan også være mye læring i å la en av de andre karakterene lede gruppen.

Andre situasjoner man kan lage rollespill av:

1. Avdelingen skal holde personalmøte og en av karakterene skal presentere og skape engasjement rundt etikkprosjektet for resten av avdelingen. Hvilke spørsmål kan det være greit å være forberedt på? Og hvordan kan man møte dem som kanskje er skeptiske til å prøve noe nytt?
2. En av karakterene skal lede en liten refleksjonsstund under rapporten. Hvilke utfordringer kan dere møte på i en slik situasjon?

## Del 2

# Tips til spillet

**VAGE VERA** skal være en unnvikende gruppeleder og det er viktig at du fokuserer på å være veldig usikker, konfliktsky, dårlig forberedt og gjør alle til lags. Bruk dette handlingsforløpet hvis du ønsker hjelp til å lede gruppen.

1. Ønsk velkommen til refleksjonsgruppen.
2. Alle i gruppen får si hva de synes er etiske utfordringer i avdelingen.
3. Velg en etisk utfordring gruppen skal diskutere videre.
4. Avslutt refleksjonsgruppen brått, uten å gjøre en oppsummering.

**FILOSOFEN FRITJOF** bruker kunnskap og sitater som hersketeknikk. Hvis du ikke kommer på noen ekte sitater er det lov å finne på noen.

Eksempel: «Som Platon sa; – den dårlige leder vil gjøre alle til lags – den kunnskapen som veier tyngst, er den som står skrevet»

**BRAUTNE BRITTA** skal forsøke å få innført at alle pasientene skal bytte bleie hver natt. Finn ut hvilke argumenter hun skal bruke for å få de andre med seg på dette. Hygiene, pasientens verdighet eller kanskje økonomi?

**POSITIVE PETRA** er opptatt av åndelig sykepleie og på å få stoppet Brittas bleieprosjekt. Finn argumenter på forhånd på hvorfor åndelig sykepleie er viktig.

**TVERRE TRINE** har som mål å utføre personangrep på de andre i gruppen. Finn på en liten hendelse om de andre deltagerne. Her er noen eksempler: Sjekker Britta at det er rent nok på pasientrommene etter at assistentene har vært der? Tar Petras åndelige samtaler med pasientene så lang tid at du må ta deg av dobbelt så mange

pasienter? Overlater Fritjof de praktiske oppgavene som bleieskift på natt, til assistentene? Hender det at Wenche prioriterer privatlivet sitt på jobb (for eksempel lage liste over turnforeningens loddsalg), mens du må gjøre all dokumentasjon på dataen?

**TAUSE TOVE** har bare en oppgave: å forsøke å gjøre så lite ut av seg som over hodet mulig.

**VIKTIGE WENCHE** er engasjert i utfordringer hun møter ved sykehjemmet, men ender alltid opp med å snakke om sitt eget privat liv. Lag noen situasjoner før spillet begynner, som Wenche har veldig lyst til å dele.

Eksempel: «Pasienter som er utagerende gjør at de stille pasientene blir glemt – Min datter som er en av de beste i klassen i flere fag, blir hindret en god utdanning fordi læreren må prioritere de bråkete og uskikkelige elevene.»

**ROGER REGELRYTTER** har ikke praktisk erfaring fra pleie- og omsorgssektoren, men har lest seg opp på regelverk og har vært med å lage kommunens serviceerklæring.

Se på serviceerklæringen for din kommune. Hva sier den om tilbudet kommunen plikter å gi til beboeren ved sykehjemmet.

Eksempel: «Når det står i serviceerklæringen at kommunen skal tilby sosial kontakt, så er dere *forpliktet* til å gi dem det da!»

Dette refleksjonsverktøyet er utarbeidet av Kristin Sørensen i samarbeid med prosjektledelsen i «Samarbeid om etisk kompetanseheving».

---

#### Litteratur

Braanaas, Nils: «Dramapedagogisk historie og teori» 5. utgave.  
Tapir Akademiske Forlag 2008

Postadresse: Postboks 1378 Vika 0114 Oslo  
Besøksadresse: Haakon VIIs gate 9, 0161 Oslo

Telefon: 24 13 26 00

ks@ks.no  
www.ks.no

07 Media.no.2015

PROSJEKLEDELSEN I KS:

Prosjektleder Gry Caroline Aarnes  
Tlf: 907 26 649  
E-post: gry.caroline.aarnes@ks.no

Dramainstruktør Kristin Sørensen  
Tlf: 917 57 114  
E-post: thedramadama@gmail.com

«*Samarbeid om etisk kompetanseheving*» er et samarbeidsprosjekt mellom Helse- og omsorgsdepartementet, Helsedirektoratet, KS, Norsk Sykepleierforbund, Den Norske Legeforening, YS, FO, Fagforbundet og Senter for medisinsk etikk v/Universitetet i Oslo. Prosjektets mål er å stimulere kommunene til å etablere møteplasser for etisk refleksjon og til å heve den etiske kompetansen innen helse- og omsorgstjenestene. Prosjektet finansieres av Helse- og omsorgsdepartementet og er et av tiltakene i Omsorgsplan 2015.

Les mer om prosjektet på KS sine nettsider:

[www.ks.no/fagomrader/helse-og-velferd/etisk-kompetanseheving](http://www.ks.no/fagomrader/helse-og-velferd/etisk-kompetanseheving)



SAMARBEID OM ETISK  
KOMPETANSEHEVING