



## En æske fuld af drømme

Drømmesamtaler kan nemt bruges af alle, der har lyst til at dele deres drømme, livserfaringer og hverdagsglæder.

Håbet er, at kortene vil vække nysgerrigheden og interessen for, hvem den enkelte er som menneske. Hvad man interesserer sig for, glæder sig over, drømmer om, og hvad der skal til, for at man kan leve det liv, man gerne vil – selvom man har brug for hjælp.

Kortene er blevet til som en del af Ældre Sagens initiativ 'Drømmekommuner' for at inspirere til nye former for samtaler mellem medarbejderne i ældreplejen og de ældre. Men undervejs i udviklingsarbejdet har det vist sig, at de samme kort også kan bruges af både besøgsvenner og pårørende. Som fællesaktivitet på dagcentrene. Som en hyggelig leg omkring kaffebordet. Eller som et festligt indslag til runde fødselsdage.

Alle kan frit bruge kortene, som det passer bedst fra person til person og situation til situation. Det vigtigste er, at spørgsmålene og tegningerne sætter tanker og samtalerne – og forhåbentlig også drømmene – i gang.

### Æsken indeholder:

- En æske, der pirrer nysgerrigheden og er smuk at have liggende fremme – og som samtidig gør det nemt at pakke kortene væk og sætte dem i reolen.
- 52 kort fordelt på fire kategorier: Livsgnister, Dagdrømme, Erfaringer og Eftermæle. Hvert kort har et spørgsmål på den ene side og en tegning på den anden side. Tegningerne skildrer et drømmeunivers, hvor alt kan ske. Begge sider kan fungere som inspiration til drømmesamtalen.
- En kortholder, så man nemt kan have et kort stående fremme som stof til eftertanke og gode samtaler.
- Tre introkort, der gør det nemt at komme godt i gang med Drømmesamtaler.
- Et lille hæfte med inspiration til, hvordan Drømmesamtaler kan bruges i forskellige sammenhænge.



Er du blevet inspireret til selv at prøve Drømmesamtaler? Så kan du bestille din egen æske på Ældre Sagens hjemmeside.

Se mere på [www.aeldresagen.dk/webshop](http://www.aeldresagen.dk/webshop)

# Drømmesamtaler

## At drømme er at leve

Med Drømmesamtaler sætter Ældre Sagen fokus på alt det, der gør livet værd at leve. Selvom man har brug for hjælp. Kortene tænder livsgnister og bringer alle vores erfaringer i spil.

## Alverdens drømme

De 52 spørgsmål bringer os vidt omkring i hinandens drømmeuniverser. De er samtidig fordelt på fire kategorier, så man kan skifte fokus alt efter behov og humør.

## Frit spil

Drømmesamtaler er oprindeligt skabt til ældreplejen. De egner sig dog også godt som inspiration til besøgsvenner. Og til familiehygge og runde fødselsdage.



Drømmesamtaler er et sæt kort skabt som inspiration til samtaler, vi ellers ikke ville have haft.

Samtaler, der spreder hverdagslykke

Samtaler, der genopliver vores minder og livshistorier

Samtaler, der er spækket med erfaringer og leveråd

Samtaler, der pirrer vores livsappetit

Samtaler, der sender os på fantasiudflugter

Samtaler, der handler om vores sidste vilje

Samtaler, der vækker vores hjerner

Samtaler, der giver os plads til at være præcis, som vi er



## Visionen bag Drømmesamtaler

Af Bjarne Hastrup

Den gode relation til dem, der hjælper, har stor betydning for ældres oplevelse af værdighed i ældreplejen. Og det er utroligt vigtigt for livskvaliteten at blive set som et "helt" menneske med drømme, ønsker og behov. Derfor har Ældre Sagen i samarbejde med en række kommuner udviklet samtalekortene Drømmesamtaler.

Med sine fire kategorier, Livsgnister, Dagdrømme, Erfaringer og Eftermæle, giver kortene mulighed for at lære den ældre bedre at kende. Kortene kan tage samtalen nye steder hen og nå nye og anderledes horisonter, som kan give værdi i mødet, relationen og hjælpen. Det gavner både den ældre og de dygtige medarbejdere i ældreplejen, der hver dag går på arbejde for at gøre en forskel for andre. Samtalekortene kan også bruges i andre områder af ældreplejen, fx i forebyggelsessamtaler, ved visitation, på aktivitetscentre og ved indflytning på plejehjem. Men også pårørende og deres kære kan have glæde af kortene og måske endda lære nye sider af hinanden at kende. Og kortene kan fx give Ældre Sagens frivillige besøgsvenner og deres værter noget nyt og fælles at tale om. Det er kun fantasien, der sætter grænser.

Drømmesamtaler er blevet til som led i en større indsats, hvor vi også styrker de relationelle kompetencer i ældreplejen og samarbejdet med civilsamfundet. For når samtalerne sætter lys på drømme og ønsker, kan vi i fællesskab skabe værdifulde møder og oplevelser for ældre.

Med Drømmesamtaler ønsker jeg jer gode og nærværende samtaler.

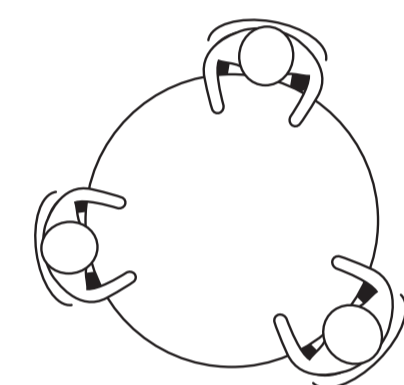
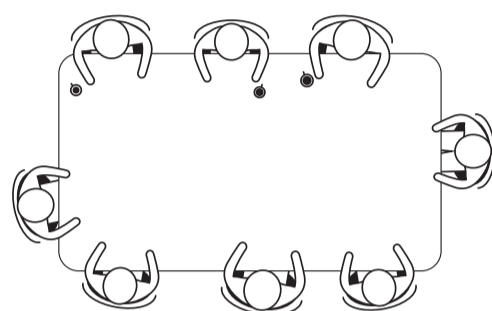
# Frit spil

Du kan bruge de 52 drømmesamtale-kort præcis, som du har lyst til. Og som det passer til situationen og dem, du er sammen med. Her er et par eksempler til inspiration.

Drømmesamtaler som ...

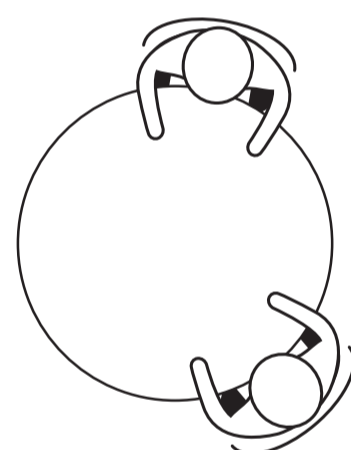
### ... fælles aktivitet

Brug kortene som samtalestarter omkring kaffebordet. Uanset om du taler med de andre ældre på dagcenteret, medarbejderne, dine pårørende eller frivillige besøgsvenner, er der gode chancer for, at I lærer nogle helt nye sider af hinanden at kende.



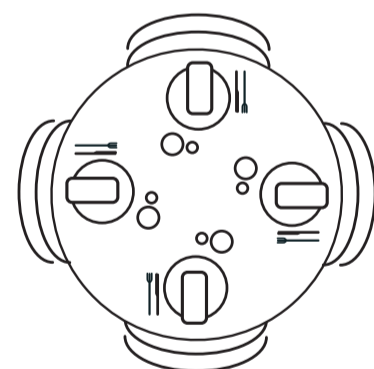
### ... tankevækker

Start dagen med at trække et kort for dig selv. Sæt kortet i kortholderen, så du kan tygge på det i dagens løb og se, hvilke tanker spørgsmålet sætter i gang.



### ... hjælp til de svære samtaler

Brug Eftermæle-kortene til at tage hul på de store spørgsmål om liv, død, demens, arv og den sidste vilje. Eller sæt et kort frem i kortholderen, du har brug for at tale med dine nærmeste om, næste gang de kommer forbi. Så ved alle, at spørgsmålet ligger dig på sinde.



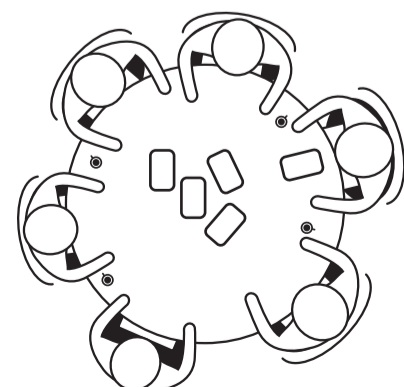
### ... festligt indslag

Læg et kort ved hver plads, når I dækker bord til fester og runde fødselsdage. Så er der altid noget spændende at tale om.



### ... fælles omdrejningspunkt

Stil kortholderen frem på et bord, hvor mange mennesker passerer forbi eller ofte sidder for at hygge sig. Lad det samme kort stå fremme i en uges tid og se, hvilke samtaler spørgsmålet og tegningen sætter i gang.



### ... demokratisk redskab

Brug kortene til at bringe alle stemmer i spil, når I holder beboermøder eller morgensamlinger. Når alle trækker et kort efter tur, bliver taletiden mere ligeligt fordelt og nogle af dem, der ikke ellers byder ind, får automatisk ordet.

# Et drømmeprojekt

Drømmesamtaler udspringer af en drøm.  
En drøm om at tænde livsgnisten gennem gode samtaler.

Det var lidt af en drømmeopgave, da Ældre Sagen spurgte, om vi ville skræddersy et dialogværktøj til ældreplejen. Et redskab, der kunne bringe livsgnisten frem hos ældre mennesker og gøre det nemmere for medarbejderne, frivillige og pårørende at starte spændende samtaler.

Jan er grafisk designer. Nadja er retoriker og står blandt andet bag Samfundslaboratoriet Borgerlyst og Samtalesaloner. Sammen har vi gennem 20 år udgivet en lang række bøger, magasiner og samtale spil.

Men ældrepleje vidste vi endnu ikke så meget om, da vi tog hul på arbejdet. Derfor var det en vigtig del af opgaven at besøge fem af Ældre Sagens samarbejdskommuner, så vi kunne få indblik i hverdagen på plejehjem og dagcentre – og hos de ældre, der får hjælp i deres eget hjem. Så vi kunne udvikle et redskab, der ville være nemt, sjovt og inspirerende at bruge – også midt i den travle hverdag.

Undervejs har vi testet kortene og snakket med mange engagerede og nysgerrige mennesker. Vi har lagt mærke til, at der er fem spørgsmål, der dukker op igen og igen. Dem besvarer vi her – og håber, du samtidig får et indblik i noget af det tankegods Drømmesamtaler er skabt af:

## 1) Hvorfor er der ingen faste spilleregler?

**Jan:** Den vigtigste regel i Drømmesamtaler er faktisk, at der ikke er nogen regler.

**Nadja:** Ja. Det var vigtigt for os at udvikle et redskab, der er meget lystbetonet, og som nemt kan bruges på forskellige måder. For under mine besøg i hjemmeplejen stod det hurtigt klart, at det kommer til at være helt vildt forskelligt fra person til person, situation til situation og kommune til kommune, hvordan Drømmesamtaler vil fungere bedst. Da vi testede kortene, viste det sig heldigvis, at de fleste helt intuitivt og lynhurtigt begynder at bruge kortene på den måde, der passer bedst til det aktuelle behov. Så det ville være ærgerligt at bremse al den iver og begejstring ved at udstikke nogle faste regler.

**Jan:** Men det forhindrer jo ikke, at vi kan give inspiration til, hvordan man for eksempel kan bruge kortene. Så her i avisen har jeg tegnet nogle eksempler på forskellige situationer, hvor man oplagt kan bruge kortene. Vi har også lavet et lille hæfte, der følger med i æsken, hvor vi giver fire eksempler på, hvordan man kan bruge kortene i forskellige sammenhænge.

**Nadja:** Ja, vi vil jo gerne hjælpe alle godt i gang. Det har bare været så dejligt at opdage, at mulighederne nærmest er uendelige. Mens jeg har turet landet rundt, har jeg allerede nået at se kortene blive brugt på måder, jeg slet ikke selv havde haft fantasi til at forestille mig. Fordi dem, der får dem mellem hænderne, kender deres behov: På ét plejehjem prøvede medarbejderne at bruge kortene til et beboermøde, hvor de skulle beslutte gruppens næste udflytning. Et andet sted så medarbejderne et potentiale i at bruge kortene ved indflytningsamtaler og samtaler med de pårørende. Et tredje sted spurgte personalet, om vi ville kunne tilføje et par kort om de ældres sidste vilje. Nogle vil sætte 'Ugens kort' frem i opholdslokalerne. Andre vil bruge dem som et festligt indslag til højtidere og runde fødselsdage. Nogle foretrækker at trække et helt tilfældigt kort – andre vil helst udvælge særlige kort til særlige samtaler. Vi har mødt ældre, der vil have kortene liggende klar, når deres børnebørn kommer forbi – og børnebørn, der vil give bedsteforældrene æsken i julegave.

**Jan:** Og det gode er, at jeg nemt kan se kortene fungere i alle de forskellige sammenhænge. Men der er stadig tre grundprincipper, vi synes, man skal holde fast i, uanset hvordan man bruger kortene: Der er ingen rigtige eller forkerte svar. Man vælger selv, hvor personligt, man vil svare. Man vælger selv, om man vil tale om spørgsmålet eller tegningen. Det er meget enkelt at forstå – og så er der fri leg derfra.

**Nadja:** Alle kan være med. I alle aldre. Da min niece og nevø fandt kassen med testkort, begyndte de straks at lægge puslespil med tegningerne og fortalte alt muligt sjovt. De er kun tre og seks, men de ville nemt kunne have brugt kortene til at starte deres egen drømmesamtale med deres bedsteforældre. Så intuitivt er det ...

## 2) Hvorfor stiller I sådan nogle mærkelige spørgsmål?

**Nadja:** Det er et meget bevidst greb. Der er jo ingen grund til at lave samtalekort om de spørgsmål, der ligger lige for. Dem stiller vi jo alligevel. Og nogle gange kan de gængse spørgsmål ligefrem gøre lidt ondt at blive stillet igen og igen. En af de ældre damer jeg besøgte i Vojens, havde mistet sin eneste søn alt for tidligt. Det var tydeligt forbundet med

### LIVSGNISTER

Fortæl om et dyr, du har eller har haft et særligt forhold til.

Hvad kan vi mennesker lære af dyrene?

*"Jeg havde en kælegris, jeg kaldte Josephine Baker. Dengang havde jeg en stor citrongul sportsvogn, og så fik hun lov at sidde på det andet forsæde, og så kørte vi på tur. Om aftenen så hun fjernsyn sammen med mig, og hun lærte sådan, fordi hun elskede at spise makroner."*

## Samspillet mellem drømme og virkelighed

Drømmesamtaler er en del af Ældre Sagens initiativ ’Drømmekommuner’. Undervejs i udviklingen er vi blevet inspireret af og har besøgt plejehjem, dagcentre og borgere i Rudersdal, Slagelse, København, Lange­land, Gentofte og Haderslev.

Desuden samlede vi personale fra samarbejds­kommunerne, frivillige, designere, antro­pologer og medarbejdere fra Ældre Sagens sekretariat til et løsningslaboratorium, hvor vi testede en tidlig version af kortene.

De mange besøg rundt om i landet har givet os et uvurderligt indblik i hverdagens glæder, udfordringer og drømme. Undervejs har vi haft et væld af rørende, tankevækkende og finurlige samtaler. Og vi har igen og igen glædet os over, hvor mange sammenhænge Drømmesamtaler kan bruges i – og hvor gode folk er til at bruge kortene præcis på den måde, der giver mest mening i den konkrete situation.

smerte, hver gang hun blev spurgt, om hun havde børn. Senere fortalte hun om sin barndom, hvor de havde været otte børn på gården. Ergoterapeuten og jeg sagde muntert nærmest i kor: ”Så var der liv og glade dage”. Hvortil hun stille svarede: ”Nej, det vil jeg nu ikke ligefrem sige.” Drømmesamtaler gør det nemt at starte samtalerne et andet sted, end vi plejer.

**Jan:** Det er også derfor, vi har sørget for, at der er to helt forskellige indgange til det samme kort. Hvis man ikke har lyst til at tale om spørgsmålet – eller synes, det er for svært – kan man altid vende kortet om og tale om tegningen i stedet.

**Nadja:** Spørgsmålene er også meget forskellige. Vi har sørget for, at et par spørgsmål i hver kategori er ret ligetil. Men de pusdige spørgsmål er ofte de sjoveste. For når vi bliver stillet et spørgsmål, vil aldrig er blevet stillet før, bliver vi nødt til at tænke os om. Så kan vi ikke slippe af sted med at svare det, vi plejer. Vi bliver nødt til at gøre os umage, når vi svarer.

**Jan:** Nogle gange skal man bare lige have lov til at tænke lidt over det, der umiddelbart virker svært. I Lohals trak en af deltagerne kortet ”Hvad sker der indeni, når du kommer udenfor?” Jeg synes, hendes umiddelbare svar var helt fantastisk: ”Så bliver der jo helt stille indenfor”. Men hun blev tydeligt lidt usikker og vidste først ikke, hvad hun ellers skulle sige. Hun havde jo slet ikke behovet at sige mere. Men hun blev ved med at kigge på kortet, selvom turen egentlig gik videre. Hun begyndte at spørge sin sidemand om forskellige oplevelser med at være udenfor. Og til sidst var hun ikke til at stoppe, mens hun fortalte om den friske luft på turen til bageren.

**Nadja:** Det føles nærmest magisk, at folk næsten altid finder på noget spændende at fortælle. På mine første plejehjemsbesøg havde vi jo ikke test-kortene til Drømmesamtaler klar endnu. Så jeg brugte nogle kort fra et af vores tidligere samtale­spil. Egentlig var spørgsmålene alt for komplekse.

Men den dag handlede testen mest om at se, hvordan det fungerede med en fælles aktivitet, hvor fem beboere trak kort efter tur og lyttede til hin­andens fortællinger. Så det vigtigste var at have nogle kort, de kunne trække og tale ud fra. Et af kortene handlede om, hvordan Københavns gamle voldanlæg i guldalderen blev udlagt som parker i stedet for at blive bebygget. Og spørgsmålet handlede om, hvordan vi i dag kan træffe lignende fremsynede beslutninger. Den ældre kvinde, der trak kortet, nåede kun at se overskriften ”København’s Parker”, før hun var i fuld gang med at fortælle helt fantastiske historier fra sin barndom i Skindergade, og hvordan det indre København så ud dengang. Hun var ellers en af de lidt stille beboere, og personalet havde aldrig hørt hende fortælle om det før. Men det var tydeligt, at flere af de andre beboere, der lyttede med, også havde et særligt forhold til Københavns parker. Pludselig var der en samtale i gang, de aldrig havde haft før, selvom de havde boet op og ned ad hinanden i årevis. Det inspirerede personalet til at arrangere en tur til Botanisk Have.



LIVSGNISTER

*”Gid vi også havde sådan et badebasin. Lidt ligesom et fuglebad, bare til mennesker.”*

Efter den oplevelse – og mange lignende undervejs i mine testbesøg – er jeg ikke så bekymret over, om nogle af kortene umiddelbart kan forekomme lidt svære. De ældre skal nok finde på et eller andet at tale om. Det er måske ikke lige det, man selv ville have svaret, fortalt eller set i tegningen. Men det er jo netop det, der gør det spændende at tale sammen og få indblik i, hvad de andre ser, tænker og opdager.

**Jan:** Det er lidt det samme med tegningerne. Undervejs var nogle af medarbejderne bekymrede over, at de ældre kun opdagede – eller i hvert fald kun fortalte om – en meget lille del af tegningen. Men det er jo ikke vigtigt, at man taler om det hele. Bare der er én lille detalje, der sætter noget i gang. Der sker jo alt muligt på de tegninger, så ingen opdager alt. Det er meningen. Der er da også mange detaljer, du ikke har opdaget endnu, Nadja.

**Nadja:** Ha ha, ja. Jeg bliver hele tiden overrasket over små underlige detaljer, du har fundet på. Og det kan jeg virkelig godt lide. Vi ved godt, at det kan være et rent mylder, hvis man har meget fremskreden demens. Men Drømmesamtaler er jo skabt til ældre, der stadig er ret åndsfriske. Og så er det flimrende drømmeunivers med til at gøre kortene mere langtidsholdbare. Hvis de skal stå fremme i et opholdsrum i en uges tid, er det jo kun godt, hvis man efter flere dage pludselig opdager en detalje, man ikke havde set før. At de andre ser noget, man ikke selv ser.

Her er vi faktisk tilbage ved pointen om, at spørgsmålene ikke skal være alt for lige ud ad landevejen. For hvis spørgsmålene var for enkle at besvare, ville man hurtigt blive træt af dem. Men mange af spørgsmålene kan man tygge længe på. Måske er andre tanker faldet på plads, næste gang man trækker kortet. Måske er der opstået nye ideer, mens man har talt om de andre kort. Måske fortæller en ny person noget overraskende om det samme kort.

### 3) Hvorfor passer spørgsmålene og tegningerne ikke sammen?

**Jan:** Det er et vigtigt designprincip for mig, at kortets spørgsmål og tegning ikke handler om det samme. For jeg vil så nødig pådutte nogen, hvad de skal drømme. Vores drømme er vores egne. Dem skal ingen kontrollere. Hvis man opfattede tegningerne som en slags svar på spørgsmålet, ville det lægge en dæmper på drømmene. Derfor har jeg i stedet skabt et drømmeunivers, hvor alt kan lade sig gøre. Når tegningerne i forvejen er lidt skøre, bliver man ikke så bange for selv at lade fantasien løbe løbsk.

**Nadja:** Der kan også opstå nogle overraskende koblinger mellem spørgsmål og tegning. Der var en ældre herre, der trak spørgsmålet om, hvilken nyhed, der havde rystet hans verdensbillede. Han vendte meget hurtigt kortet om, og så en kæmpe klase balloner. Så fortalte han, at hans barnebarn elskede at flyve ligesom ballonerne, og nu havde han lige hørt, at barnebarnet havde været ude for en ulykke, hvor hans faldskærm ikke havde foldet sig ordentligt ud. Barnebarnet skulle nok klare den, men nyheden havde – naturligvis – rystet bedstefaren. Det var tegningen af ballonerne, der bragte den historie frem. Her bragte tegningen et svar frem, ingen kunne have forudset. Det kobledde han helt selv.

**Jan:** Da vi skulle teste kortene, var jeg slet ikke færdig med at tegne de store tegninger, så på vores testkort er det helt tilfældigt, hvilke tegninger der er bag på de forskellige kort. Men jeg talte med en, der trak spørgsmålet om selvforkælelse, og da hun så tegningen, sagde hun: ”Det har du ramt helt perfekt: Boblebad er lige mig”.

**Nadja:** Men der er også den helt lavpraktiske forklaring, at vi godt ved, at nogle af spørgsmålene kan være lidt svære at svare på. Men fordi vi alle sammen er så forskellige, er det heldigvis også helt forskelligt, hvilke kort vi hver især finder svære. Derfor syntes vi, der skulle være en ’nødudgang’, så alle kunne være med, uden at være bange for at tabe ansigt. Hvis man ved, at man altid gerne må tale om tegningen i stedet for spørgsmålet, behøver man ikke være så bange for at trække et ’svært’ spørgsmål. Men den ’nødudgang’ ville jo være blokeret, hvis man vendte kortet om, og tegningen så handlede om præcis det samme som spørgsmålet.

ERFARINGER

## Fortæl om engang, du lærte noget nyt.

## Hvad har det betydet for resten af dit liv?

ERFARINGER

*”Det var, da jeg var fem, og jeg fik en cello. Den fik jeg af min mor. Hun var selv operasanger og elskede musik, og hun var min gode fe. Siden har jeg rejst verden rundt med min cello og været til koncert med mange store cellister. Men lige nu er den ene streng knækket, og jeg savner sådan at kunne spille.”*

ERFARINGER

### 4) Hvorfor blander I så mange forskellige slags spørgsmål i hver kategori?

**Jan:** Vi valgte at arbejde med de fire kategorier for at sikre, at vi samlet set kommer godt rundt i forskellige typer drømme, ideer og behov. Farverne gør det nemt at skelne dem fra hinanden. Så man kan vælge kun at tale om Livsgnister og Dagdrømme, hvis man bruger kortene til en festlig anledning. Eller hurtigt kan finde Eftermæle-kortene frem, hvis man har brug for en fokuseret samtale om den sidste vilje.

**Nadja:** Inden for hver kategori har vi så blandet typer af spørgsmål, så nogle af dem er ret nemme at gå til, mens andre er mere finurlige eller poetiske – og nogle kildrer intellektet eller kalder smilet frem. Det skaber en god variation, hvis man bare trækker kortene tilfældigt. Men det giver også mulighed for, at man på forhånd kan udvælge et par kort, der passer særligt godt til lejigheden eller stemningen.

Vi har prioriteret at have en del spørgsmål med, der kildrer intellektet, selvom flere medarbejdere undervejs i testen har sagt, at mange ældre nok ville finde dem lidt for svære. Når vi alligevel tog dem med, skyldes det, at vi undervejs i besøgene har talt med mange ældre, der helt tydeligt lavede op, når de fortalte om deres tidligere arbejdsliv, udlagde verdenssituationen eller delte livets store erkendelser. Det er jo også en drøm at blive taget alvorligt og anerkendt for sine meritter og få lov

at øse af sit vid. Men den slags spil og spørgsmål var der ikke meget af, når vi kiggede på dagcentrenes aktivitetsgylder. Så mens der findes alle mulige andre gode spil og samtalekort, er der stadig mere enkle spørgsmål end Drømmesamtaler, kunne vi se, at der var et uopfyldt behov for aktiviteter, der appellerer til den højeste fællesnævner.

På et dagcenter i Gentofte var der høj stemning anført af en gruppe herrer, der udfordrede hinanden intellektuelt garneret med en masse humor. De havde alle tidlige tegn på demens, men var også stadig skarpe og fulde af livskraft. Da jeg faldt i snak med et par af kvinderne i dagcentret, betroede de mig, at de satte stor pris på herrernes vittige pingpong. De havde begge imponerende forskerkarrierer bag sig og sagde: ”Vi er bare ikke den slags gamle damer, der har lyst til at strikke og snakke børnebørn. Det har aldrig interesseret os. Men den der snak løfter humøret.” Lige ved siden af hyggede et par af de andre sig gevaldigt med at strikke og vise billeder af deres børnebørn. Og det var det, de værdsatte ved at komme på dagcenteret. Sådan er vi jo netop alle sammen så forskellige. Derfor er spørgsmålene på kortene det også.

**Jan:** Og så er der jo 52 kort. Så kan man ikke lide det ene kort, kan man altid trække et nyt.

### 5) Hvorfor spørger I ikke mere direkte til, hvordan vi kan opfylde de ældres drømme?

**Jan:** Det er vigtigt at forstå, at de gode samtaler, Drømmesamtaler kan fremkalde, i sig selv kan forbedre livskvaliteten. Vi vil nødig risikere, at samtalerne udvikler sig til en slags drømmebingo, hvor nogle ældre vinder den store gevinst, fordi de tilfældigvis sætter ord på en drøm, medarbejderne, de frivillige eller de pårørende nemt kan gøre til virkelighed – mens andre ældre sidder skuffede tilbage, fordi deres drøm ikke lige passede ind i systemet. Når det handler om drømme, skal man ikke lægge låg på sig selv. De ældre må aldrig føle, at nu skal de ramme rigtigt ved at formulere en drøm, der hverken er for stor eller for lille, for fræk eller for banal.

ERFARINGER

## Om Jan Rasmussen og Nadja Pass

**Jan Rasmussen**

Grafisk designer. Indehaver af tegnestuen Tombola. Har skabt mange af de visuelle universer omkring restauranten NOMA og deres mange initiativer. Udover det deciderede designarbejde fungerer Jan ofte som sparringspartner i udviklingsprocesser, når der skal tænkes nyt, stort og poetisk.

**Nadja Pass**

Retoriker og samfundsdesigner. Initiativtager til Samfundslaboratoriet Borgerlyst, Samtalesaloner og Samtidens Akademi. Nadja har gennem årene blandt andet hjulpet Statens Museum for Kunst, Folketinget og en lang række ministerier med at udvikle nye former for formidling og demokratiske samtaler.

Sammen har Jan og Nadja gennem over 20 år udviklet bøger, magasiner og samtale­spil. Selvom vi oprindeligt kan nogle helt forskellige ting, har vi nu samarbejdet så tæt så længe, at det efterhånden er umuligt at sige, hvor den enes tanker begynder, og den andens ender.

Det nære samspil kommer tydeligt til udtryk i vores seneste fælles projekt – samtale­spillet Genopbyggerne – der handler om at genopbygge verden efter coronanedlukningerne. Det vandt vi Sprogprisen og blev nomineret til Danish Design Awards for.

Ældre Sagen kontaktede os på baggrund af Genopbyggerne, som de havde brugt i mange forskellige sammenhænge. Det blev startskuddet til Drømmesamtaler.

# Alverdens Drømme

Ordet 'drømme' er et vidt og vidunderligt begreb. Det spænder lige fra nattens forunderlige drømmerejser til fremtidsdrømme og drømmene om de små forandringer i hverdagen, der tænder vores livsgnist. Men fælles for alt, hvad der har med drømme at gøre, er fornemmelsen af, at alt er muligt. Vores drømme er vores egne – og i drømmenes verden kan alt ske.

Vi har tegnet et drømmeunivers til hver af de fire kategorier – dem kan du gå på opdagelse i her:

## Livsgnister



Livsgnister vækker sanserne og fokuserer på hverdagens glæder. Samtalerne om disse kort vil ofte give inspiration til små forandringer i hverdagen, der vil kunne gøre en stor forskel for den enkeltes livsglæde.

## Dagdrømme



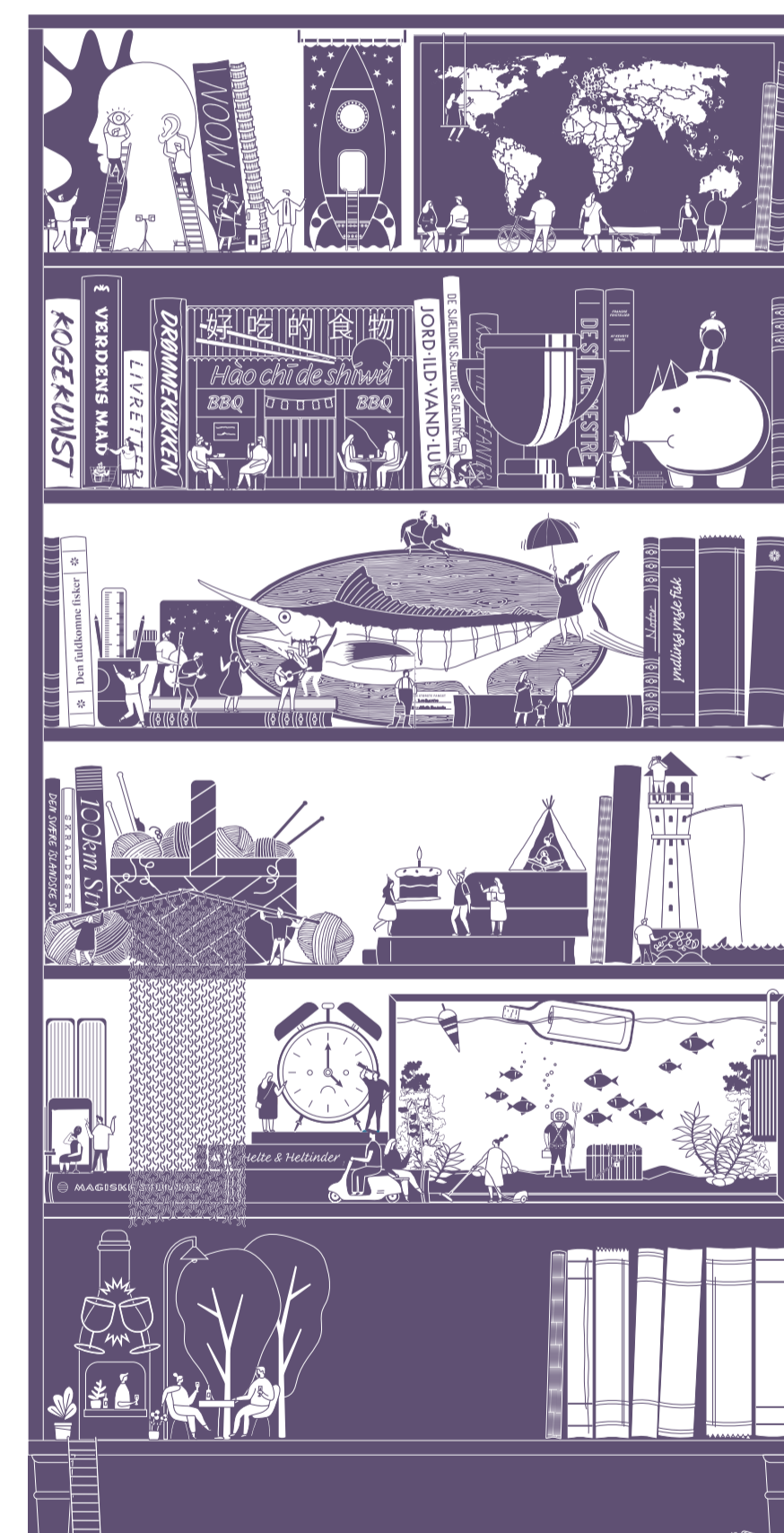
Dagdrømme inviterer til fantasiudflugter, tankeeksperimenter og små eventyr. Samtalerne om disse kort udvikler sig ofte til en drøm i sig selv. De skaber rammen om en lille fælles tankeleg, et hyggeligt øjeblik eller et godt grin.

## Erfaringer



Erfaringer udforsker samtalepartnernes indre biblioteker, faglige stoltheder og vigtige erkendelser. Samtalerne om disse kort skaber en anledning til at videregive lidt af det, man har lært, gjort og tænkt gennem et langt liv – og måske ligefrem få lov til at prale lidt.

## Eftermæle



Eftermæle skaber gode anledninger til at få talt om den sidste vilje og alt det, der ikke må gå i glemmebogen. Det er måske ikke ligefrem en drøm, men for mange ældre kan det være en længsel at få lov at tale åbent og ærligt om døden og den sidste tid.