Øvelse 7: Når noget går skævt i samtalen.  
Drejebog til facilitator.

Formål med øvelsen: Øvelsen giver rådgiverne redskaber til at få øje på noget af det, der kan gøre, at relationen til brugeren går skævt. Samtidig får de erfaring med, hvordan de kan arbejde på at rette op på relationen, hvis det sker.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Klokken** | **Tid** | **Indhold** | **Forberedelse** |
|  | 20 min. | **Introduktion til øvelsen:**  Forklar, at rådgiverne nu skal lave et rollespil, der handler om relationen mellem rådgiver og bruger. Hvordan den kan gå skævt, og hvordan man kan arbejde med at rette op på relationen.  Brug baggrundsviden fra grundbogen og de tilgængelige PowerPoint-slides til at give en kort indføring i:   * + Dynamikken i offertrekanten (s. 166-169)   + Domæneteori   + Metakommunikation (s. 49-56)   + Magten i samtalen (s. 65-69)   Fortæl, at rådgiverne nu skal lave et rollespil. Rollespillet skal fungere som udgangspunkt for en efterfølgende gruppedrøftelse. Understreg, at rådgiverne, som melder sig til rollespillet, *ikke* vil komme til at rådgive og agere, som de normalt gør i deres rådgivningspraksis. De får tildelt en rolle, som de skal udfylde.  De, som ikke er en del af rollespillet, skal lytte og særligt lægge mærke til om offertrekanten, domæneteori, metakommunikation eller et blik for magt kan være med til at forklare, hvad der sker i samtalen. Alle deltagerne får udleveret handout med oversigt over det, du har gennemgået. | Gør klar til at kunne vise slides i PowerPoint.  Print handout med de fire redskaber eller begreber, du har præsenteret. |
|  | 20 min. | **Rollespil i plenum – første runde:**  Bed to rådgivere om at melde sig til et rollespil. Giv dem hver sit handout (et til ”brugeren” og et til ”rådgiveren”) og 3 minutter til at læse deres rolle igennem.  ”Rådgiver” og ”bruger” sætter sig med ryggen til hinanden, og rollespillet gennemføres. Lad det køre i 5 minutter.  Bed de to deltagere i rollespillet om at beskrive, hvordan det føles, når man prøver at hjælpe, men bliver skældt ud, og hvordan de oplevede, at det føltes at håndtere det på den måde, de skulle i rollespillet. | Print handout til ”bruger” og ”rådgiver” |
|  | 15 min. | **Gruppedrøftelse:**  Del rådgiverne op i grupper på 2-4 personer og bed dem om at diskutere, hvordan rådgiveren i rollespillet kunne have brudt den uheldige dynamik, som opstod imellem de to, og som førte til, at brugeren blev vred.  Fortæl, at rådgiverne kan lade sig inspirere af din præsentation af offertrekanten, domæneteori, metakommunikation og magt i samtalen, men at de selvfølgelig også må inddrage andre analyse- eller kommunikationsredskaber. |  |
|  | 10 min. | **Rollespil i plenum – anden runde:**  Bed en ny rådgiver om at melde sig som ”rådgiver” til rollespillet. Bed den nye ”rådgiver” og oprindelige ”bruger” om at gentage rollespillet, men nu forsøger ”rådgiveren” at bruge nogle af de greb eller redskaber, som man har talt om i hans eller hendes gruppe for at føre samtalen et andet sted hen.  Lad rollespillet køre i 5 minutter, og bed ”rådgiveren” forklare, hvad han eller hun forsøgte at gøre anderledes. |  |
|  | 15 min. | **Opsamling i plenum:**  Bed nu alle rådgiverne om at komme med pointer fra deres gruppedrøftelser eller egne refleksioner over, hvordan offertrekanten, domæneteori, metakommunikation eller et blik for magt kan gøre os klogere på, hvad der sker i relationen i dagens rollespil – og hvordan de kan bruge de pointer i deres egen praksis. |  |