



# MULTISENSORIËLE STORYTELLING (MSST)

Ontwikkeld door Piers Nele – PBAERG Arteveldehogeschool Gent in opdracht van Huis van Alijn

## VOORWOORD

Multisensoriële storytelling (MSST) kan omschreven worden als het vertellen van een (kort)verhaal ondersteund door sensorische prikkels en sociale interactie. Het ervaren van de zintuigelijke prikkels, sfeer en emoties zijn bij MSST prioritair aan het begrijpen van het verhaal zelf (Penne, et al., 2012).

Oorspronkelijk is MSST bedoeld voor personen met een ernstige, mentale, multiple beperking. Deze manier van verhalen vertellen wordt echter steeds meer bij personen met gevorderde dementie gebruikt. De implementatie van MSST bij deze doelgroep werd gerealiseerd vanuit Kronkels van de Arteveldehogeschool Gent. Kronkels is een ondersteuningsgroep voor ergotherapeuten in het werkveld (Dely, 2015).

Voor deze activiteit ontwikkelden wij twee verhalen. Enerzijds een verhaal waar de persoon in de huid van een wielrenner kruipt en anderzijds waar de persoon in de huid van een supporter kruipt. Het is belangrijk om na te gaan welke rol het meeste aansluit bij de levenservaring en interesses van de bewoner om tot een zo optimaal mogelijke beleving te komen. Indien geen van beide verhalen aansluiten bij de bewoner, kan je zelf een verhaal uitwerken door te vertrekken vanuit de bewoner. Voor tips en uitleg voor het zelfstandig uitwerken van een MSST-verhaal kan je er steeds het boek *'De schat van je leven'* van Herline Dely bijnemen. Onder 4.4.8 van *'Deel 1: Herinneringen en dementie'* vind je meer informatie (Dely, 2015).

## DOELEN

We streven volgende ergotherapeutische doelen na bij de bewoners:

- De persoon met dementie maakt contact met de ergotherapeut: oogcontact, lachen,...
- De persoon met dementie neemt de verschillende prikkels die worden aangeboden waar. *Geciteerd zoals vermeld in 'De schat van je leven' van Herlinde Dely (2015, p. 74):*



## VOORBEREIDING

Verzamel alle prikkels en materialen in een doos. Naast de materialen voorzie je ook een printversie van het verhaal. Het is zeer waardevol om per regel de mogelijke materialen en prikkels te vermelden. Bepaalde materialen, zoals filmpjes, eten, drinken,... kan je niet in je doos houden. Een tip is om een herinnering op je doos te kleven. Indien je het multisensorieel verhaal voor de eerste keer brengt, voorzie je best wat extra prikkels en materialen. Het is niet altijd evident om in te schatten welke prikkels zullen aanspreken en welke niet. Het is boeiend om uit te zoeken welke prikkels voor deze persoon met dementie het beste zijn.

## UITVOERING

Als alle voorbereidingen getroffen zijn, kan je van start gaan met je multisensorieel verhaal. Zorg voor een duidelijke start van het verhaal. Dit kan je op verschillende manieren doen. Je kan samen met de persoon met dementie alle materialen uit de doos halen en uitstallen op tafel. Evengoed kan je alle materiaal laten zitten en starten met slechts één prikkel uit te halen. Er zijn zelfs mensen die alle prikkels verspreiden over de volledige kamer en al wandelend het verhaal brengen. Je kiest zelf hoe je je verhaal start. Deze keuze hangt af van de persoon die voor je zit, maar evengoed van jezelf als voorlezer. Zoek een manier waar je je goed bij voelt.

Na de start begin je met voorlezen. Lees telkens de regel voor en reik nadien de prikkel of het materiaal aan. Weet dat het even kan duren vooraleer de zintuigelijke prikkel binnenkomt bij de persoon met dementie. Pas je tempo dus zeker aan: je hoeft je niet te haasten om het verhaal voor te lezen. Reik de prikkel of het materiaal ook steeds met een open houding aan. Dit betekent dat je het materiaal toont, maar niet in de handen steekt. Je nodigt de persoon uit om het materiaal te ontdekken, maar je hoeft hem of haar niet te dwingen om het materiaal te nemen. Indien een persoon met dementie niet onmiddellijk het materiaal neemt, kan het helpen om zelf voor te tonen wat je met het materiaal kan doen.

Tenslotte is het belangrijk dat het een waardevol en ontspannend moment moet zijn voor jullie beiden. Leg je verwachtingen bij de persoon met dementie niet te hoog. Zoek eerder naar kleine tekens die aantonen dat de persoon met dementie het verhaal voelt. Lachen, oogcontact maken, een hand geven, knikken,... zijn allemaal signalen waarmee de persoon met dementie duidelijk maakt hoe hij of zij van het verhaal geniet. En geniet ook zelf van het brengen van het verhaal en het terugvinden van contact dat anders moeilijk te vinden is. Want daar draait het om: een leuk moment samen beleven!



Enkele regels:

- De persoon met dementie is de hoofdrolspeler in het verhaal. Je kan dit benoemen bij de start en doorheen het verhaal zijn/haar naam gebruiken.
- Je kan één tot twee prikkels aanbieden per zin. Zorg dat de inhoud van je zin ook overeenkomt met de prikkel(s) die je aanbiedt.
- Maak je verhaal kort. Denk hierbij aan zes tot acht zinnen. We weten immers dat aandacht en concentratie bij personen met gevorderde dementie aangetast is.
- Gebruik eenvoudige taal die voor iedereen begrijpbaar is. Maak eventueel gebruik van dialect als de persoon met dementie dat het beste begrijpt. Let er wel op dat de taal niet te kinderachtig overkomt.
- Zorg voor een duidelijk einde. Altijd eindigen met een smaakprikkel is hier een voorbeeld van. Het is ook een mooi moment om samen te genieten van een lekkere afsluiter.



## VERHAAL 1: PERSOON IS DE WIELRENNER

### MATERIAAL

- Koerspetje
- Massageolie
- Filmfragment van een startschot + vertrek peloton (te vinden op YouTube)
- Geluidsfragment juichende supporters (te vinden op YouTube)
- Binnenband van een fiets
- (school)bel
- Fles champagne/cava/prik
- Champagneglas

### Tip:

- Maak indien mogelijk gebruik van materiaal van de persoon zelf!
- Voor een binnenband kan je steeds eens binnenspringen bij de fietsmaker. Deze heeft vaak kapotte binnenbanden liggen.

'Kom je mee X? De koers gaat zo beginnen! Zet je pet maar op.'

*(Opzetten van de pet)*

'De benen van X worden goed gemasseerd voor de wedstrijd.'

*(Insmeren en masseren van de hand(en) met massageolie)*

'X staat op de eerste rij klaar om te vertrekken! Het startschot wordt zo dadelijk gegeven!'

*(Filmpje met beelden van een startschot en vertrek peloton + de ergotherapeut telt mee af)*

'Hoor de supporters voor X juichen! Wat een leuke sfeer!'

*(Geluid van juichende supporters afspelen)*

'Wat heeft X pech! Hij/zij heeft een lekke band!'

*(Laten voelen aan een lekke binnenband)*

'De laatste ronde gaat in, X zit terug vooraan in de koers! Wat spannend!'

*(De persoon met een echte (school)bel laten rinkelen)*

'X rijdt als eerste over de eindmeet! Hij/zij heeft gewonnen!'

*(De persoon drie proficiat kussen of een stevige handdruk geven)*

'Er is champagne voor onze grote winnaar X!'

*(Klein glaasje champagne/cava of iets dergelijks met prik)*



## VERHAAL 2: PERSOON IS DE SUPPORTER

### MATERIAAL

- Supportersvlag
- Geluidsfragment "Rodania" (te vinden op YouTube)
- Filmfragment van voorbijkomend peloton (te vinden op YouTube)
- Kleine ventilator of waaier (of iets waarmee je wind kan maken)
- Film- of geluidsfragment van commentator (te vinden op YouTube)
- Binnenband van een fiets
- (school)bel
- Bier
- Bierglas

### Tips

- Maak indien mogelijk gebruik van materiaal van de persoon zelf!
- Eddy Merckx kan veranderd worden door de favoriete renner van de persoon.
- Voor een binnenband kan je steeds eens binnenspringen bij de fietsmaker. Deze heeft vaak kapotte binnenbanden liggen.

'Kom je mee X? De koers gaat zo passeren! Neem je vlag maar mee!'

*(Geven van een supportersvlag)*

'Luister X! Daar komt de Rodania-wagen al aan! Ze zijn nu echt niet ver meer.'

*(Geluidsfragment "Rodania" laten horen)*

'Het peloton passeert met Eddy Merckx op kop! Wat een vaart hebben ze toch X!'

*(Filmfragment van voorbijkomend peloton en/of wind maken door een kleine ventilator of waaier)*

'Kom je mee binnen op de tv kijken X? Daar kunnen we de koers verder volgen op tv/radio!'

*(Geluidsfragment van commentator)*

'Wat heeft Eddy Merckx pech! Hij heeft een lekke band!'

*(Laten voelen aan een lekke binnenband)*

'De laatste ronde gaat in, Eddy Merckx zit terug vooraan in de koers! Wat spannend!'

*(Geluid van een bel laten horen, een echte (school)bel doen rinkelen)*

'Wat een sprint! Eddy Merckx is gewonnen! Daar drinken we een biertje op!'

*(Klein glaasje bier of iets gelijkend wat de persoon graag drinkt)*



## REFERENTIELIJST

Dely, H., (2015). *De schat van je leven: Herinneringen ophalen met mensen met dementie* (1<sup>ste</sup> druk). Berchem: EPO.

Penne, A., ten Brug, A., Munde, V., van der Putten, A., Vlaskamp, C., & Maes, B. (2012). Staff interactive style during multisensory storytelling with persons with profound intellectual and multiple disabilities. *Journal of Intellectual Disability Research*, 56(2), 167-178.