

WERKVORM: GESPREKSSTARTER / START VAN EEN COACHING- / TRAININGSBIJEENKOMST

Spelvorm	Nodig	Geschikt vanaf	Speelduur in groepsverband	Aantal spelers
Start van een coaching / training bijeenkomst	Flapover (White) board Eventueel werkblad 4G's	6 jaar *1	Afhankelijk van de gekozen toepassing (misschien minimum tijd aangeven?)	1- 8

*1 Selecteer de kaarten voor 6-8 jarigen, niet alle kaarten zijn van toepassing en /of begrijpelijk.

Vorbereiding

- Maak een keuze uit het type kaarten dat je wilt aanbieden: 'associatie & helpende gedachtenkaarten (en evt. het thema zie blz. 3 handleiding Toolkit), helpende gedachte starters en/of uitlok kaarten' (onder de leeftijd van 8 jaar kunnen deze laatste nog te abstract zijn). Je kunt ook kiezen voor een mix van verschillende typen kaarten. Overweeg of je de kaarten af wil stemmen op wat speelt rond de hulpvraag van de speler(s) / in de groep op het gebied van leren of omgaan met elkaar. Dit kan ook door te werken met de thema's in het spel. (zie voor spel thema's en bijbehorende geometrische vormen blz. 3 van de handleiding)
- Leg de kaarten van je keuze klaar. Overweeg of je wilt kiezen voor tekst of afbeelding zijde boven.
- In groepsverband: Laat de spelers in een kring gaan zitten. Liefst een open kring zonder tafels ertussen om een sfeer van open communicatie te bevorderen.

Uitvoering

- Leg het spel uit.
- Nodig de speler(s) uit te kijken naar welke kaart hun aandacht trekt en deze pakken.
- In groepsverband: Geef dan een vertelvoorwerp (steen, zachte bal) aan de eerste verteller.
- De verteller deelt met de luisteraars waar de afbeelding / tekst op de kaart aan doet denken.
- Nodig de verteller uit om te delen of de kaart aansluit, klopt, past bij de hulpvraag waar deze aan werkt.
- In groepsverband: Als de verteller uitgesproken is mag deze het vertelvoorwerp aan iemand anders geven in de kring. Door de kring niet op volgorde te doorlopen blijft het een dynamisch kringgesprek.

- Kies een actieve vorm om met de kaart(en) te werken in de coaching- / trainingsbijeenkomst. Als begeleider kun je op de kaart inspelen door:
 - Terug te blikken op de afgelopen week: Waarbij had deze gedachte jou kunnen helpen, wat kun je daar nu van leren? Wat zou je anders denken -> voelen -> doen door deze kaart? Wanneer komt dat van pas?
 - Ernaar te verwijzen in de spel- en werkvormen die je hebt voorbereid voor deze bijeenkomst.
 - Een rollenspel te spelen a.d.h.v. de helpende gedachte die uitdaagt tot ...
 - Een combinatie inzetten van gedachtekracht meten en de helpende gedachte starters kaarten. Is de helpende gedachte die we samen hebben bedacht of de kaart je heeft gegeven al sterk genoeg? Of kan deze nog sterker? Welke zin ontstaat als we met woorden schuiven via de helpende gedachte starters kaart? Neemt je geloof in de helpende gedachte dan toe of af?
 - Het werkblad (zie bijlage) of de stapstenen inzetten om met de 5G's te werken (gebeurtenis - > gedachten -> gevoelens -> gedrag -> gevolg / nieuwe gebeurtenis)

Terugkomen op de kaart

Het is waardevol bij het afsluiten van de bijeenkomst terug te komen op de kaart. Wanneer je de spelers vaker ziet in een week, kun je op daarbij passende momenten herinneren aan de kaart of uitnodigen een helpende gedachte te dobbelen ter ondersteuning.

Na een week kun je op de kaart terugkomen. Dit kan individueel en in groepsverband. Vragen die je kunt stellen zijn:

- 1) Herinner je de kaart nog die je vorige keer pakte aan de start van de bijeenkomst? Ja / nee en hoe komt dat?
- 2) Heb je geprobeerd de helpende gedachte(n) van je kaart te gebruiken? Hoe heb je dat gedaan?
- 3) Heb je daardoor in de afgelopen week een ander gevoel gekregen of merkte je andere dingen op aan je lichaam?
- 4) Wat heb je de afgelopen week gezegd of gedaan of juist niet?
- 5) Ga jij deze helpende gedachte nog vaker gebruiken? Waar hoop je dat deze je nog meer bij kan helpen?

