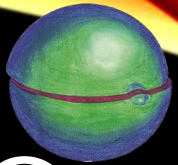


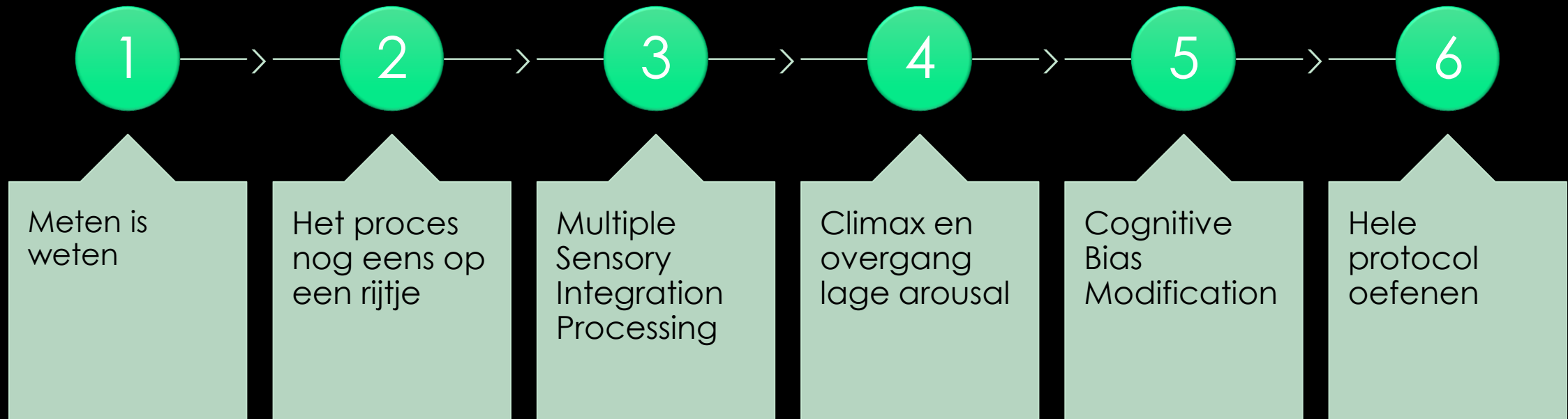
# REATTACH

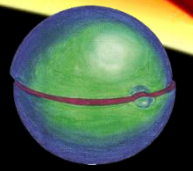
Als praten niet helpt....



# REATTACH BASIC SKILLS TRAINING

## DAG 2





# METEN IS WETEN

<https://measurements.reattach-therapy-institute.com/>

Naam (therapeut)

klantnummer

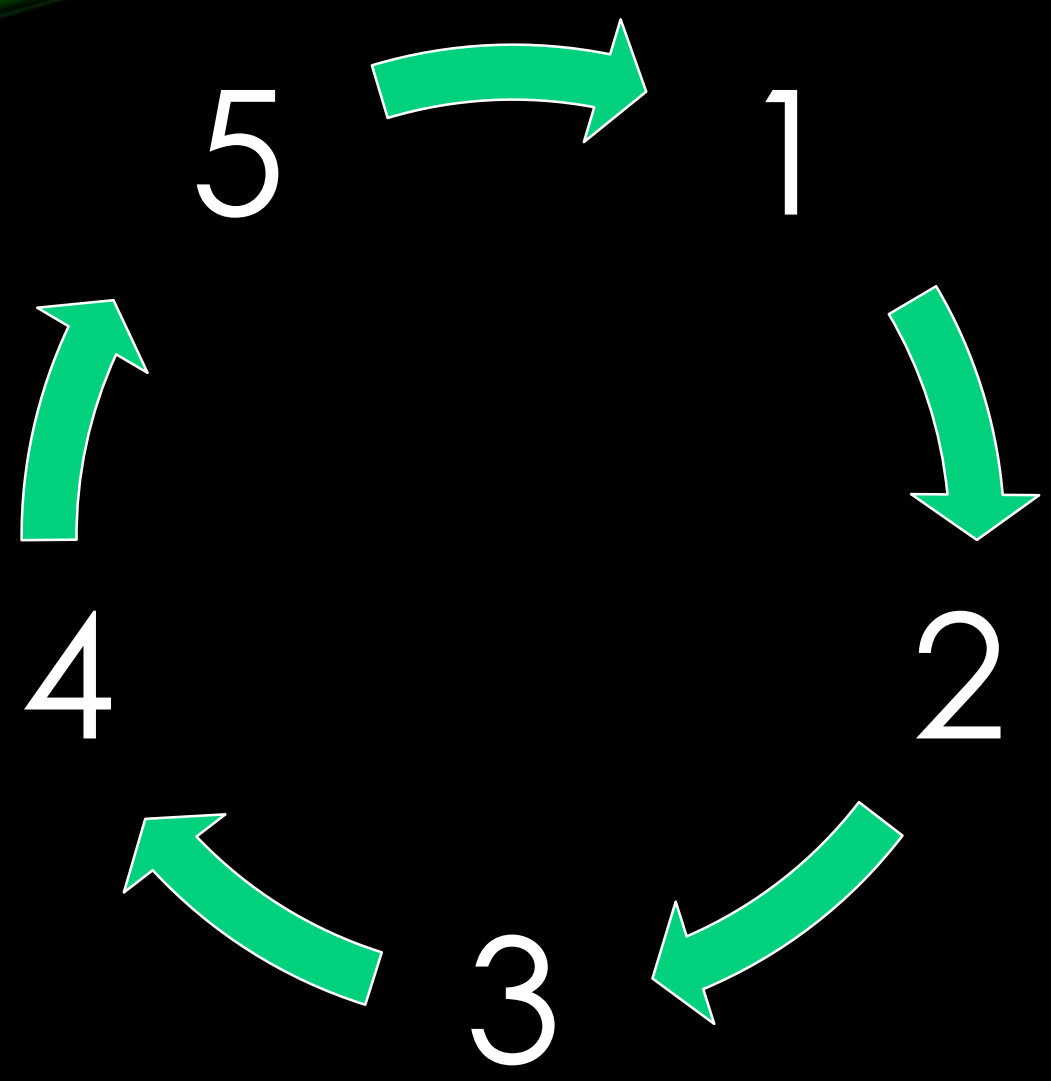
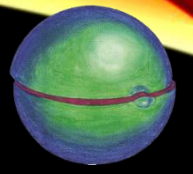
unieke combinatie letters/cijfers

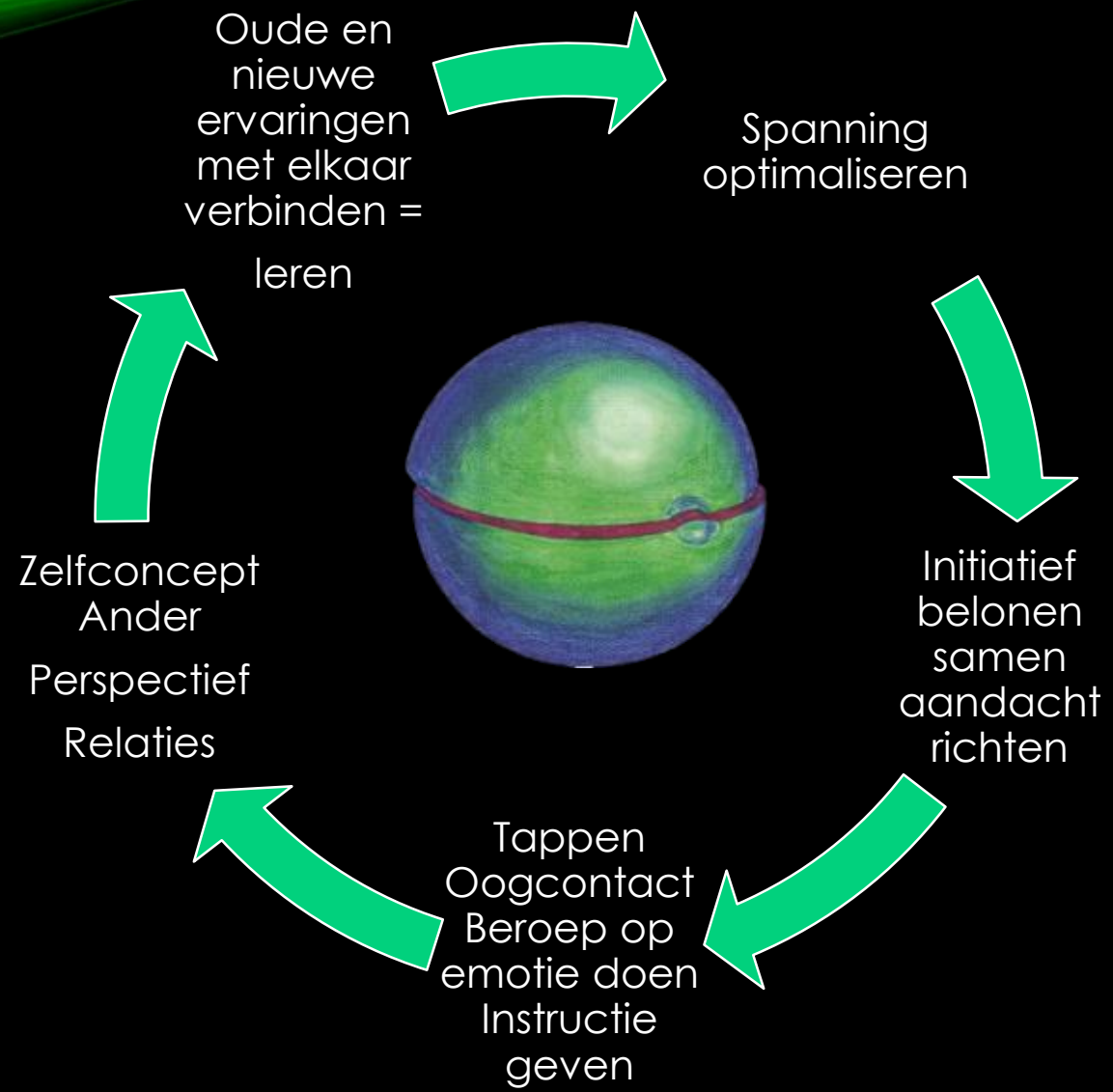
**na 5 sessies**

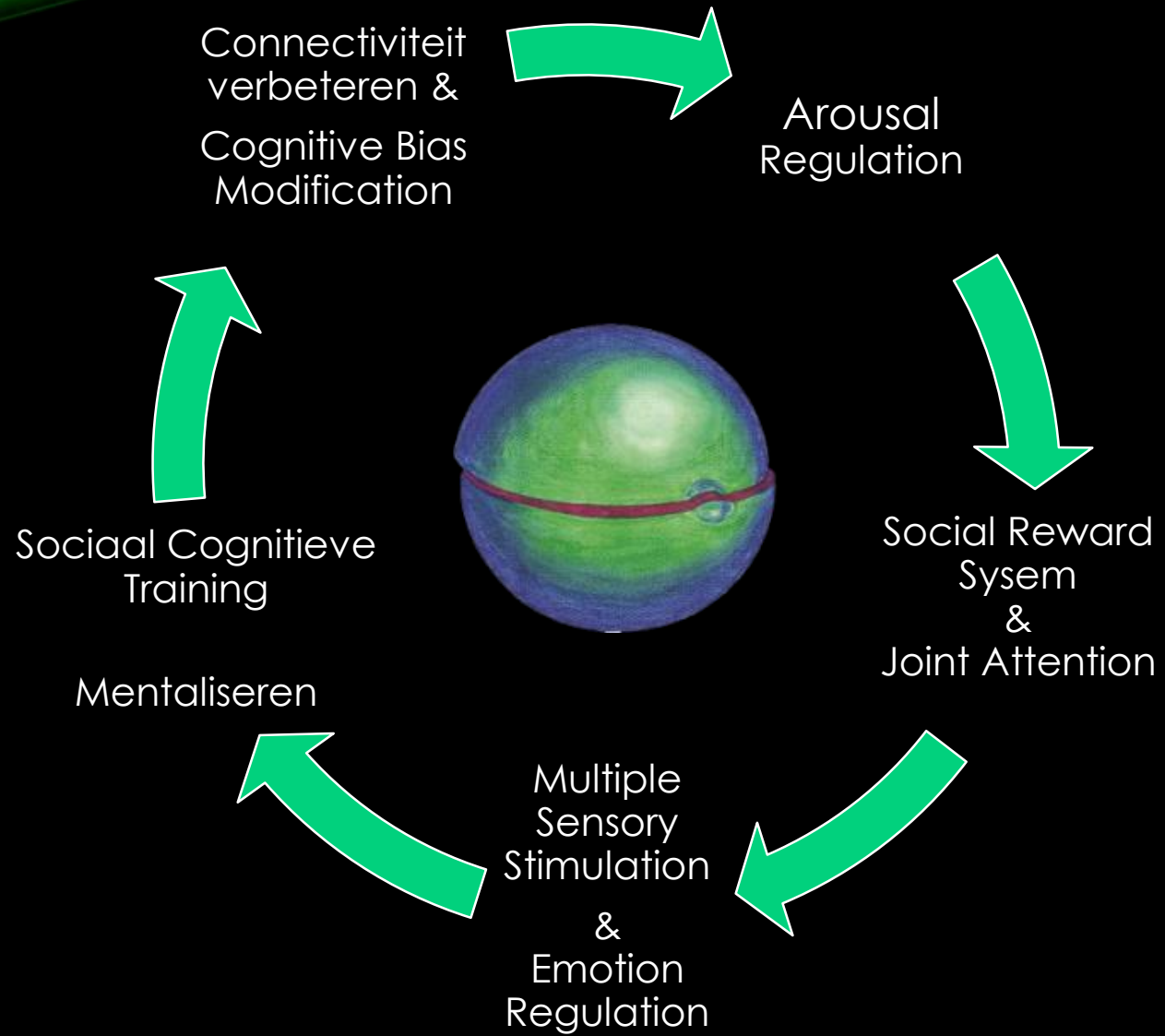
Naam (therapeut)

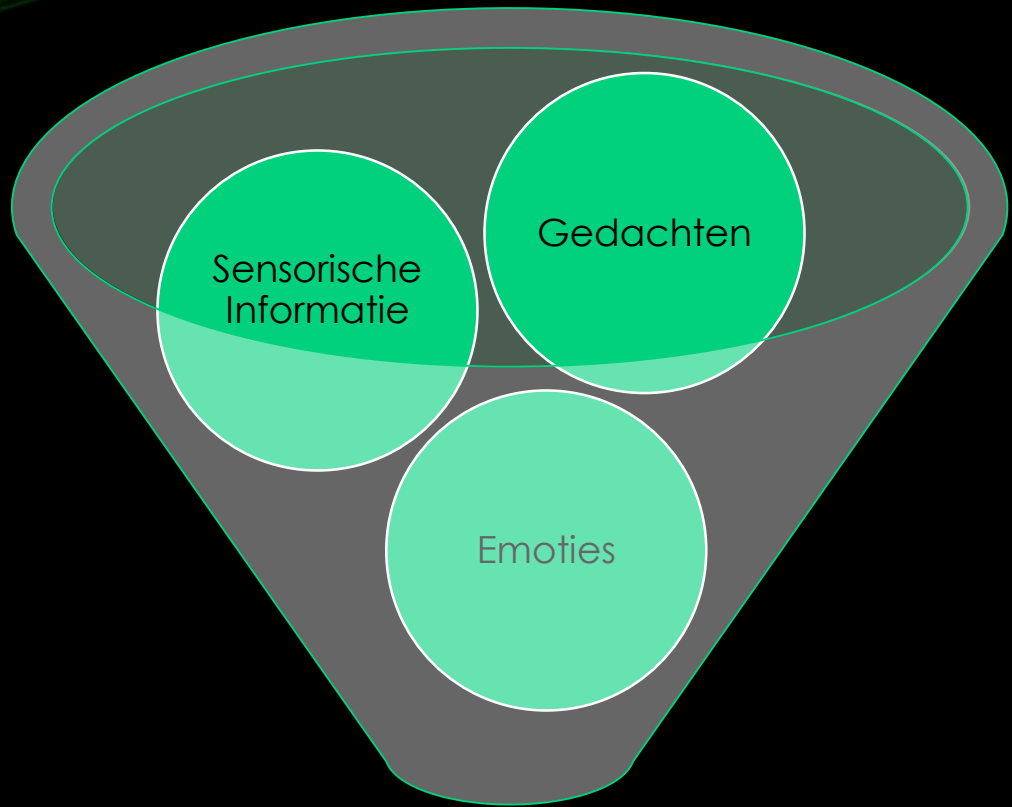
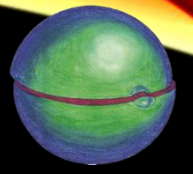
klantnummer

zelfde combinatie letters/cijfers

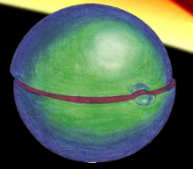








Betekenis verlenen in  
samenhang

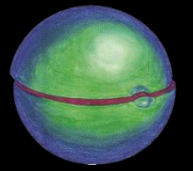


# REATTACH

Multiple Sensory Integration Processing:

De route van losse indrukken, naar betekenisvolle ervaring



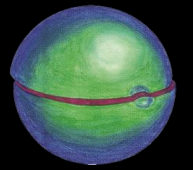


“ OUR DAILY ENVIRONMENT IS FILLED WITH AN ABUNDANCE OF INFORMATION THAT OUR DIFFERENT SENSORY SYSTEMS UTILIZE TO ALLOW US TO SUCCESSFULLY NAVIGATE THE WORLD (KRUEGER FISTER J., 2016). ”

Krueger Fister J. 2016

Er komt dagelijks een heleboel informatie op ons af....





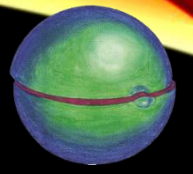
MANY OF THE OBJECTS AND EVENTS IN OUR WORLD ARE SPECIFIED BY INFORMATION CARRIED BY MULTIPLE SENSES BUT WE PERCEIVE THESE AS SINGULAR AND UNIFIED (KRUEGER FISTER J., 2016).

Hoewel informatie vanuit verschillende zintuigen wordt aangedragen, kunnen we het ervaren als een samenhangend geheel.

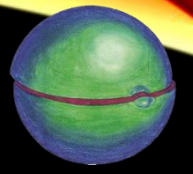
WE NEED MULTIPLE SENSORY INTEGRATION  
PROCESSING BY WHICH MULTISENSORY CUES ARE  
ACTIVELY SYNTHESIZED – SO THEY CAN BE INTEGRATED  
INTO A COHERENT CONCEPT (KRUEGER FISTER J.,  
2016)

Als we niet in samenhang informatie kunnen verwerken, kunnen we niet goed naar ons zelf kijken

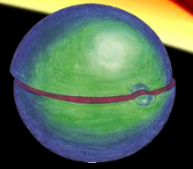




# MULTIPLE SENSORY INTEGRATION PROCESSING



Instructie  
Hoge Arousal



# SOCIAAL COGNITIEVE TRAINING -1

Oogcontact en optimale alertheid creëren

Hoog tempo tappen

1) Naam

2) **Ander 1** (vb. mama)

3) Speel dat je **ander 1** (vb. mama) bent en kijk naar Naam **schakeltijd geven**

4) Blijf **ander 1** ( mama) en kijk naar **ander 2** (vb. papa ) **verwerkingstijd geven**

# SOCIAAL COGNITIEVE TRAINING - 2

**STAP 1 T/M 4 HERHALEN LET OP:**

Stap 2) **Ander 1** wordt **ander 2**

Stap 3) **Ander 2** wordt **ander 1** of wordt **ander 3**

Overgang naar climax of dreiging

# CLIMAX

Alertheid verhogen  
Vorbereiding op het lage tempo

**DENK AAN ALLES WAAR JE LIEVER NIET AAN DENKT**

Overgang naar lage arousal





# DREIGING

Naam

**DREIGING**

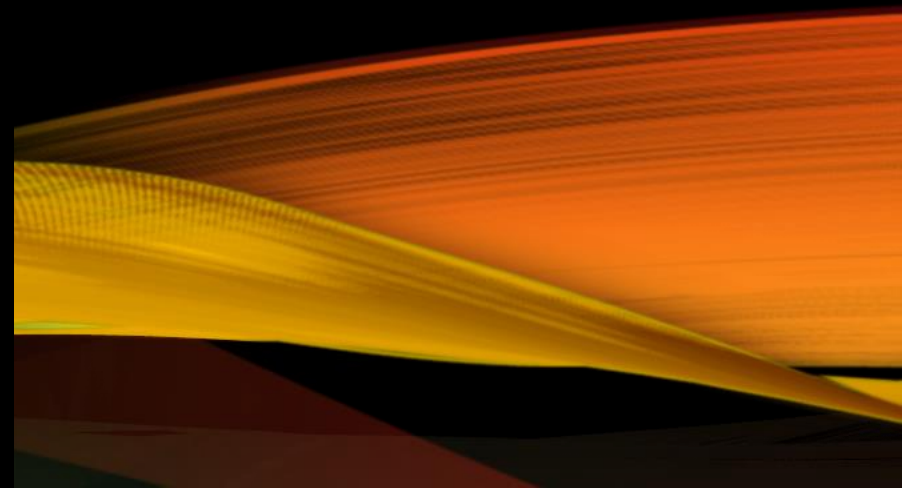
Speel dat je **dreiging** bent en kijk  
naar Naam **schakeltijd geven**

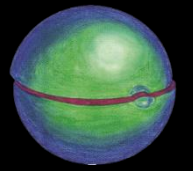
Overgang naar lage arousal





# LAGE AROUSAL

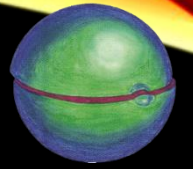




# REATTACH DEMANDS ASSOCIATIVE MEMORY PROCESSING. FUNCTIONAL CONNECTIVITY WITHIN THE DEFAULT MODE NETWORK (DMN) IS IMPORTANT FOR SUCCESSFUL MEMORY FORMATION (DE SIMONI, 2016).

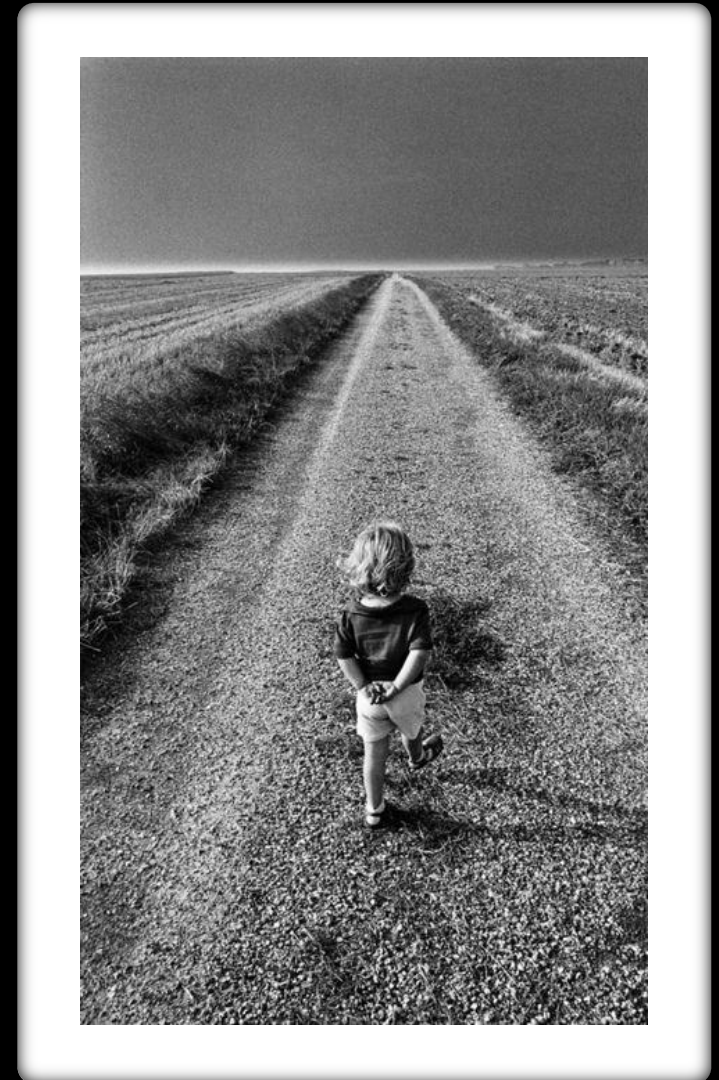
In het lage tempo kunnen we de verbinding met het lange termijn geheugen herstellen.

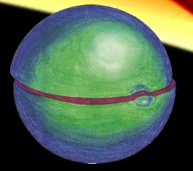
We kunnen dan ook goed bij ons associatief geheugen.



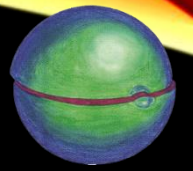
# LAGE AROUSAL

- Net boven de slaap
- Gemakkelijk toegang tot het lange termijn geheugen.
- We geven grote zoekopdrachten om informatie op te halen en opnieuw (of voor het eerst) in samenhang te verwerken.
- Plaats de vingers zorgvuldig zodat je goed kunt reguleren.
- Komt direct na de climax in het protocol





# COGNITIVE BIAS MODIFICATION



# INSTRUCTIE LAGE AROUSAL / COGNITIVE BIAS MODIFICATION

LAGE  
AROUSAL

# LAGE AROUSAL - 1

**GROTE ZOEKOPDRACHTEN GEVEN -> verbetert de verbinding met het lange termijn geheugen**

Zoek ZOVEEL MOGELIJK

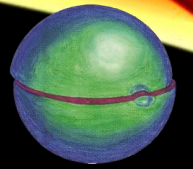
FIJNE HERINNERINGEN

Zoek ZOVEEL MOGELIJK

POSITIEVE EIGENSCHAPPEN VAN JEZELF

Zoek ZOVEEL MOGELIJK

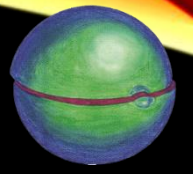
.....



# COGNITIVE BIAS MODIFICATION

- CBM 1: concepten bijstellen: zelfconcept en concept anderen
- CBM 2: nieuwe dingen leren / nieuwe ervaringen opdoen
- CBM 3: ervaringen toevoegen aan het verleden en laten doorlopen naar de toekomst (posttraumatische stress)





# COGNITIVE BIAS MODIFICATION 1

- **bijstellen van concepten  
mildheid en compassie**
- KIJK MILD EN LIEFDEVOL  
zelf
- (goed / slecht / lelijk
- KIJK MILD EN LIEFDEVOL
- anderen

**THE  
GOOD**



**THE  
BAD**



**AND THE  
UGLY**

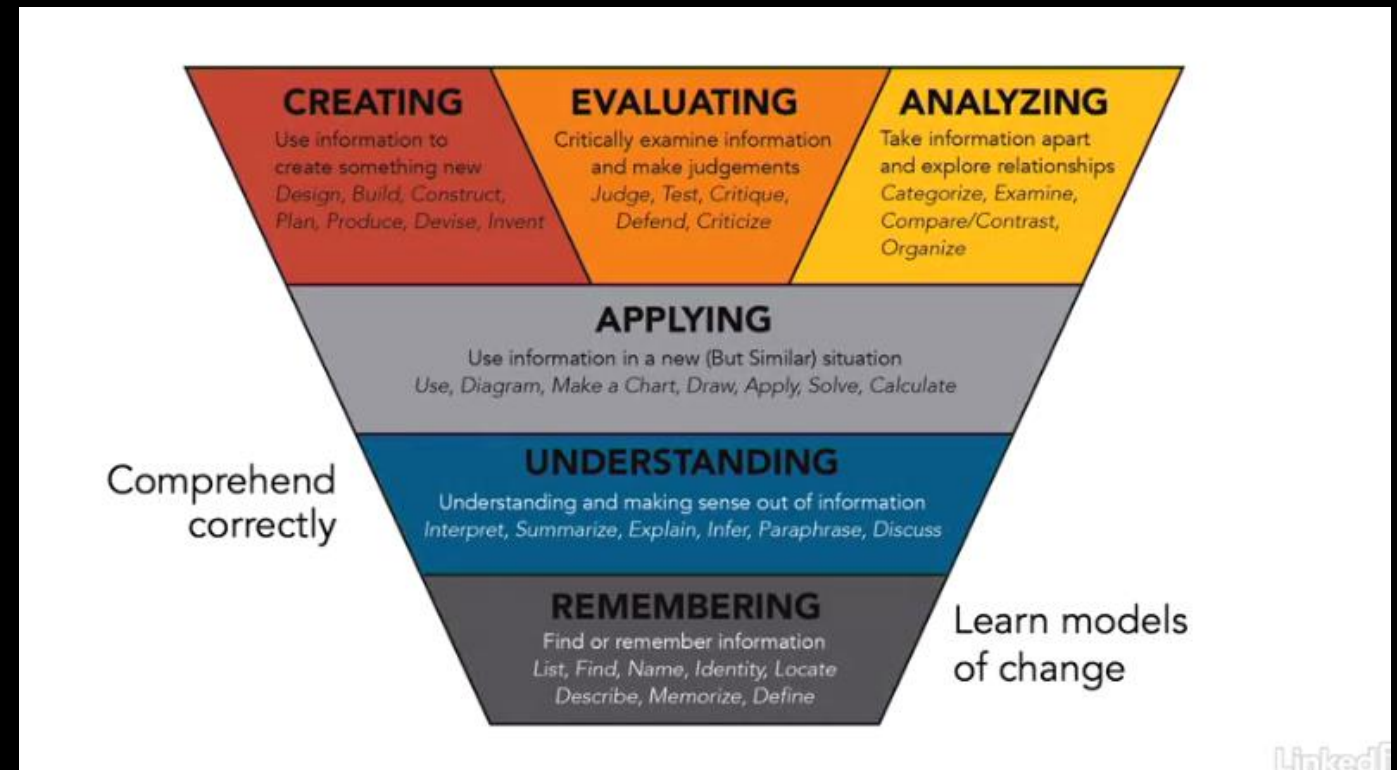


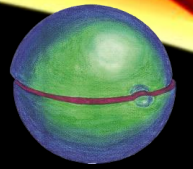
# COGNITIVE BIAS MODIFICATION 2 EN 3

- Nieuwe ervaringen opdoen
- Nieuwe vaardigheden activeren
- Andere ervaringen beleven
- Er zijn veel mogelijkheden

ACTIVEREN VAN DE ZONE VAN DE  
NAASTE ONTWIKKELING

SLA GEEN STAPPEN OVER





## CBM Instructie

- Hoge arousal
- Leren, activeren
- Ervaringen toevoegen

## Ervaring

- Lage arousal, zwijgen
- Client associeert

## Instructie herinnering

- Hoge arousal
- Herinnering maken van de ervaring

## Integratie

- Lage arousal, zwijgen
- Client integreert / slaat in  
samenhang info op

# PRAKTISCHE VAARDIGHEDEN

- Let op de contactname
- Technische uitvoering
- Sla geen stappen over
- Maak inhoudelijk juiste keuzes



# AFSLUITING

Als praten niet helpt... ReAttach!