Inhoud van de Training van De Geit en zijn vriendjes

(draaiboek in hoofdlijnen ten behoeve van beoordeling door de accreditatie commissie Registerplein)

Duur van de training 4 uur 🡪240 minuten

**0) (15 minuten) Introductie, voorbeeld casus. Uitleg over de programma onderdelen. De training bestaat uit 4 delen.**

**1) (120 minuten) Het fundament. Kennis maken met de methodische bouwstenen van deze manier van werken op interactieve en ervaringsgerichte wijze.**

**2) (90 minuten) Bezig met het kaartspel De Geit en zijn vriendjes**

**3) (10 minuten) Evaluatie, toets en certificaat**

**4) (5 minuten) En (hoe) verder.**

Elke deelnemer krijgt een spel kaarten met twee vragensets een handleiding en 46 dierenafbeeldingen met op de achterkant associatieve/beschrijvende woorden die bij de afbeelding horen.

De pauze vindt op natuurlijke wijze plaats tussen de oefeningen door op een niet intrusieve manier. Er is dus geen aparte pauzetijd.

De ingrediënten

Welkom! Hartelijk welkom! Wat leuk dat jullie hier zijn!

Voorstellen, op creatieve manier met namen alliteratie. Goed om te bemerken dat we het als volwassenen zo goed mogelijk willen doen en daarmee blokkeren.

Voorlezen uit \*[boek Think Like a Freak] Doel is plezier in het werk. Dit werkt door in de klant. Lol is een voorwaarde: Voorlezen Think Like a Freak blz. 99. Spelen is het nieuwe leren. Eigenlijk is spelen het oude leren. Kijk maar naar hoe kleine leeuwen zichzelf de vaardigheden van het jagen aanleren. Inderdaad door met elkaar te spelen en te stoeien.

Theatersport oefening associatief aanvullen.

Voorlezen uit \* [boek filosoferen met kinderen] centraal; Het opnieuw ontdekken van je krachten.

Cognitieve gedragstherapie

\* Uitleg over de CGT (of het G schema) en helpende gedachten.

Symbolic Modelling

\* Uitleg over Symbolic Modelling & clean language of niet sturende taal.

Over Bateson

\* Uitleg over de logische niveaus van Bateson. Driehoek op het bord tekenen. Uitleggen en demonstratie dat de Geit en zijn vriendjes ingrijpt op Identiteit. Verschil aanduiden met bijvoorbeeld assertiviteitstrainingen.

Oefenen met de verschillende niveaus

Uitleg over dat klanten zichzelf advies geven tijdens het doen van het spel. Wat maakt dat het werkt is dat het de klant zelf is dat zichzelf advies geeft, op identiteitsniveau (Bateson)

Uitleg geven over priming. Het zien van woorden en beelden zet de hersenen in een bepaalde ‘stand’ (In ons geval komt het binnen op identiteit niveau).

Bespreken van context/omgeving en het bepalen van betekenis. Kubus illusie laten zien met uitleg. Weten dat kleuren gelijk zijn, is niet voldoende om het ook zo te zien. Link leggen met bijvoorbeeld schoolklassen en individuele leerlingen.

Oefening over een veilig klimaat creëren met je klant.

Oefening/demonstratie over het emotioneel opladen van levenloze objecten en het talent van mensen in deze

Demonstratie over hoe je als er een plaatje van een dier op tafel ligt, zonder problemen alle problematiek benoemen.

Demonstratie over dat het de mens is aangeboren om patronen te herkennen en hoe hier gebruik van de maken tijdens De Geit en zijn vriendjes. Uitleg doortrekken naar meesterschakers.

Vertellen over het verwerken van beelden en de speciale link is die langs het bewustzijn gaat en direct de fysiologie aanstuurt.

Verhaal over onderzoek over hoe het niet hebben van vocabulaire als je iets moet doen of zeggen, uitkomsten kan verstoren. M. Gladwell.

Vertellen over beelden die ook worden gebruikt bij markt

Over oplossingsgericht werken

\* Uitleg over oplossingsgericht werken geven en de link maken naar De Geit en zijn vriendjes.

Uitleg over invoegen adhv \*[slangenverhaal van Grimm]

Demonstratie over klanttypische relaties en relatie van deze typen tot De Geit en zijn vriendjes en hoe dit in te zetten is. Klant, Klager, Bezoeker

Demonstratie over hoe commitment nodig is.

Demonstratie over wat je aandacht geeft groeit

Uitleg over complimenten en complimenteren en statistiek. Hoe complimenten soms niet relevant zijn voor de volgende uitkomst van een poging.

Demonstratie geven over de reparatie reflex. Wat is je probleem met het probleem. Als het niet stuk is, ga het niet maken.

Verhaal vertellen hierover.

Testje doen met iedereen over de kracht van het niet weten, uit het boek Think like a freak. De cliënt is de expert.

Mensen komen om hun eigen oplossing te ontdekken. Dit demonstreren met de groepsknoop oefening.

Demonstratie over semantiek. Is iets stuk en is er dus iets mis, of klopt het, aangezien het logisch is dat het stuk is.

Verhaal vertellen over de inspanningen (pas) stoppen als een bepaald doel is behaald, of als het niet loopt, het even laten liggen. Transparant zijn hier tegen klanten

Experiment/demonstratie over beschouwende zelf en terugblikkende zelf.

Over werken met systemen, in een groep en samenwerken.

Uitleg over samenwerking, vooral in gezinssystemen. In samenwerking goed om te realiseren. Verlies weegt zwaarder dan winst. Mensen zijn gemotiveerder om verlies te voorkomen, dan om winst te behalen. De eigen inzet weegt per definitie zwaarder dan de inzet van de anderen. Bijvoorbeeld met touwtrekken. Jij trekt misschien niet het hardst, maar levert zeker wel de meeste inspanning.

Demonstratie over inschatten van je eigen inzet/output in een/je relatie.

De kaarten en de methode

Doornemen van de kaarten. Wat zit er allemaal in het pakket.

Uitleg over de bedoeling nu. Twee rollenspellen. Een is begeleider ander is klant. Na elk rollenspel centrale terugkoppeling. Wie een vraag heeft stelt deze, zo nodig worden vragen plenair kort beantwoord. Eerste rollenspel kies je een persoonlijk probleem. Tweede rollenspel kies je een probleem met de oorzaak in je omgeving/netwerk. Tijdens de rollenspellen begeleid de trainer de deelnemers op een intensieve ondersteunende en aanvullende wijze.

Toelichting a.d.h.v eigen casussen en manieren om er mee te werken. Tekening laten maken, woordspin maken.

Vertellen verhalen uit de praktijk:

Evaluatie, toets en certificaat 15 min

\* Kennistoets maken,

\* Kennistoets inleveren

\* De trainer kijkt de kennistoetsen na. 12 Meerkeuze vragen over behandelde stof en huiswerk. 1 Vraag een punt. Bij wie een onvoldoende scoort worden vragen opnieuw gesteld en toegelicht zodat de deelnemer zelf wel het juiste antwoord kan vinden.

\* Evaluatieformulier invullen, in afwachting van tot iedereen klaar is.

\* Certificaat uitreiken vindt plaats (digitaal opgestuurd) als het reflectieverslag is ingeleverd.

Hoe nu verder

Bespreken met deelnemers hoe ze het zichzelf zien toepassen in hun eigen praktijk. Commitment vragen om werkzame manieren van werken en/of vragen met elkaar, via de site, anoniem te delen met elkaar.

Gezamenlijke afsluiting: Oefening. Voor elkaar een dier kiezen.

Thuiswerkopdracht bespreken/meegeven

Na afloop van de training een eigen sessie te beschrijven in een verslag van max. 1 A4, en geanonimiseerd naar de trainer te mailen. Hierbij maken zij gebruik van/beantwoorden zij de volgende punten.   
  
 - Beschrijf je eigen functie, de relevante gegevens over de cliënt(en) (denk aan leeftijd, achtergrond, bijzonderheden), de vraagstelling/het probleem, hoeveelste contact met de cliënt en de setting.   
 - Maak een foto van de kaarten, zoals deze aan het einde van de sessie lagen en stuur deze mee met het verslag.  
 - Beschrijf op een verhalende manier het verloop van de sessie, benoem de invulling van elke dier.   
 - Wat waren de succesfactoren van de sessie?  
 - Wat vond je als begeleider/coach/therapeut lastig? Hoe ben je hiermee om gegaan.  
 - Hoe vond de cliënt(en) het om te doen?  
 - Wat zou je de volgende keer misschien anders doen?  
 -

Na het inleveren van het verslag ontvangen de deelnemers het certificaat, per mail in PDF format.