

TIPS EN SUGGESTIES

KRACHTENSPEL.NL

Het werkmateriaal *Tips en suggesties Krachtenspel.nl* is een onderdeel van de website
Krachtenspel.nl.

Werkmateriaal Sociaal Emotionele Educatie (SEE)

Alle informatie is te vinden op de website

Mieke Vollenhoven

met medewerking van Barbara Pruijt (advies)

© 2018

www.krachtenspel.nl



INHOUD

1. Inleiding
2. Tips voor het verhaal begint
3. Tips tijdens het verhaal
4. Verwerkingsuggesties na het verhaal (creatief, geluid, fysiek, cognitief en sociaal)
5. Overzicht materialen en doelgroep (voor wie, wat, waar en hoe)

I. INLEIDING

Het verhaal *Het krachtenspel* is een kort verhaal dat laat zien welke krachten in en tussen ons werkzaam zijn en waarom het nodig is om deze krachten beter te leren kennen. Het is geschikt als introductie vanaf 10 jaar en vraagt om een actief vervolg (zie de suggesties voor verwerking van het verhaal). Kinderen en jongeren tot 16 jaar kunnen er goed mee aan de gang en ook veel volwassenen vinden het, naar onze bevindingen, een leuk verhaal. Voor volwassenen die niet sterk talig ingesteld zijn, is het een goed alternatief om in plaats van het langere verhaal dit korte verhaal voor te lezen.

De luisteraars kunnen zich in het verhaal *Het krachtenspel* identificeren met de koningin en de ministers die actief een oplossing zoeken om de krachten aan te pakken. Door het gebruik van kleuren in het verhaal wordt helder wanneer een kracht verandert en door de vragen in het verhaal gaan de deelnemers stap voor stap op zoek naar een effectieve aanpak van de krachten. Wat werkt bij welke kracht en waarom? Het verhaal vraagt om een actief vervolg om de informatie te verwerken. Vanaf 10 jaar kan er gewerkt worden met de verwerkingsmogelijkheden.

De 7 tijdgeesten is een verhaal waar jongeren boven de 15 jaar (en ook veel volwassenen) zich meer door aangesproken voelen. Het speelt meer in op hun leeftijdsgroep en is magischer. Het verhaal maakt door het herhalende patroon de mechanismes van de zeven krachten heel duidelijk. Er wordt dieper op de mechanismes die spelen ingegaan. Het is van belang om van te voren duidelijk te maken waarom het patroon zich steeds herhaalt. Je leert het patroon te zien doordat het zich (ook in de werkelijkheid maar dan anders) herhaalt. De deelnemers kunnen als introductie rondkijken op de website of *De brief aan Iko* krijgen. Het filmpje kan voor die groep een leuke afsluiter zijn omdat er een heldere samenvatting in staat. Bij dit verhaal kan gebruik gemaakt worden van het stappenplan om allerlei doelen te bereiken of de verwerkingsmogelijkheden die hieronder beschreven staan.

2. TIPS VOOR HET VERHAAL BEGINT

Het korte verhaal *Het krachtenspel* is geschikt om te gebruiken na een gesprekje over vormen van agressie of sociale onrust in de buurt of het journaal maar het kan ook gaan over meer gewone voorbeelden van dichtbij zoals ouders die boos worden, (te) hard werken, eigen stress, pesten, omgaan met de kracht van verleiding of vervelende praatjes.

“Het gaat om krachten in mensen die soms te veel worden. Hoe kunnen mensen beter omgaan met die krachten? Dat vroeg ook de koningin in Middelland zich ook af... Luister naar het verhaal, welke kracht of kleur past het meest bij jou?” (En dan begint het verhaal.)

3. TIPS TIJDENS HET VERHAAL

In het verhaal staan vragen om actief te blijven luisteren. Een overzicht:

1. Na het stukje over de vraag van de koningin volgt de vraag: Wat zou jij als adviseur de koningin aanraden om te doen?
2. Voor de opdracht: Welke minister wil jij zijn? Welke kleur heeft die minister?
3. Voor de beschrijving van de werkweek: Met welke minister zou jij willen samenwerken? En eventueel: Hoe zou jij willen samenwerken?
4. Voor de voorstelling: Wat zouden jullie in de voorstelling vooral laten zien?

Het lezen van het verhaal kan hier eventueel worden stopgezet voor de eigen voorstelling en pas aan het eind worden verder gelezen.

5. Als afsluiting: Welk cijfer zou jij geven aan welke minister? Waarom? Bespreek in tweetallen of groepjes waarom jullie die beoordeling geven (en nabespreken wat het beste werkte en wat niet).
6. Zorg dat de kleuren heel duidelijk zijn. Wanneer is het rood, felrood en wordt het bloedrood? Doe dit ook bij de andere kleuren en krachten. Maak samen een mooi overzicht. In diverse situaties kan hier naar worden verwezen.
7. Voor het vervolg: Bij welke kleur zouden jullie oefeningen willen doen? Of misschien nodig hebben? Welke kracht wil je op de website verder verkennen?

4. SUGGESTIES VOOR VERWERKING

Om de diverse krachten goed te begrijpen en te hanteren kunnen ze op diverse wijze worden vorm gegeven. Er kan worden geoefend in omgaan met de krachten in diverse situaties. De volgende opdrachten kunnen bij alle verhalen gebruikt worden.

Verbeelding, creatieve opdrachten

- ❖ plakken, knippen, tekenen van die kracht, tijdgeest of minister;
- ❖ affiche maken met do's en don'ts bij een kracht en ophangen
- ❖ kleuren toepassen in diverse situaties en overzicht maken van de diverse kleuren
- ❖ zelf een filmpje maken van een bepaalde kracht: Hoe werkt hij? Wat werkt in de reactie?
- ❖ filmpje maken van een minuut over het werken met het materiaal of de website en opsturen naar (zie op website bij vrienden of projectinfo). De leukste filmpjes komen er op te staan.

Voorbeeld

Zie filmpjes op de website bij de droomgeest

Geluid- en muziekopdrachten

- ❖ muziek of geluid maken bij de diverse krachten in diverse stadia: Hoe klinkt het?
- ❖ muziek laten horen die past bij de krachten
- ❖ liedjes zoeken bij de krachten: Musical maken (en naar website opsturen)
- ❖ hoorspel maken (eerst schrijven dan opnemen) bij een bepaalde kracht

Voorbeeld

Opzij, opzij, opzij (werkgeest/stresskip); Denk niet zwart wit (praatgeest/praatjesmaker); Hallo meneer de Uil (wijsgeest); Hai Pippi Langkous (genietgeest); Dromen zijn bedrog (droomgeest).

Fysiek, oefeningen

- ❖ het spel van de genietgeest
- ❖ oefeningen van de werkgeest
- ❖ tactieken van de strijdgeest
- ❖ (van 10-14 jaar eenvoudiger maken)

Cognitief, meer inzicht krijgen

- ❖ samen vragen bedenken op basis van: Hoe werken de krachten? Waar ben jij nieuwsgierig naar? Op de website Krachtenspel.nl antwoorden zoeken en presenteren wat je (samen) hebt gevonden
- ❖ situaties beschrijven en aangeven van welke kracht er sprake is en in wat voor gedaanten en kleuren
- ❖ actuele situatie analyseren: welke kracht wordt hoe aangepakt?
- ❖ zelf opdrachten voor elkaar maken bij de krachten: Hoe kun je die nog beter leren herkennen in je groep of de samenleving

Sociaal, samenwerken

- ❖ samen kritische situaties bespreken die bij de leeftijd passen: Over welke kracht gaat het? In welk stadium? Wat doe je dan?
- ❖ vragen maken en interview houden met bv opa of oma: Hoe kennen zij die kracht? Voorbeeld meenemen
- ❖ met ouders het korte verhaal *Het krachtenspel* bespreken en betrekken bij verwerking
- ❖ oudere leerlingen laten oefenen met jongeren (bv verhaal vertellen, nepnieuws bespreken, effectief reageren op bedreigingen of pesten via sociale media)
- ❖ project opzetten in eigen buurt om mensen de krachten te laten kennen

Voorbeeld

Mijn opa moest vechten in zijn land. Dat wilde hij niet want die mensen aan de andere kant waren geen vijanden van hem. Hij wilde geen aanvaller worden. Toen besloot hij te vluchten. En nu kan hij niet meer terug gaan want mensen zijn daar boos op hem dat hij niet heeft meegedaan.

4. SUGGESTIES VOOR WAARDERING, SIGNALERING EN EVALUATIE

Veel jongeren vinden het leuk om een uitdaging met elkaar aan te gaan. Dit kan ook in het Krachtenspel-spel. Je kunt elkaar uitdagen om steeds beter te worden in het omgaan met sociale krachten. Het doel is om elkaar te testen en te waarderen op de ontwikkeling van krachten en vaardigheden. Voortdurende evaluatie werkt goed. In het begin kunnen de deelnemers de test doen: Welke kracht zit er in jou? Tussendoor, op het eind van een opdracht, spel of op geschikte momenten tijdens het project wordt steeds gekeken naar wie welke kracht in zich heeft, hoe je die kracht hanteert en hoe de krachten elkaar in de groep kunnen aanvullen of hebben aangevuld.

De vraag is: hoe kun je op een leuke manier doen? Dat hangt sterk van de situatie af. Thuis of in de zorg zal het vooral gaan om het waarderen van elkaar. In het onderwijs of werk ligt de nadruk meer op het concreet leren van inzichten en communicatievaardigheden. Hoe meer er wordt beoordeeld, hoe meer begeleiding nodig is.

2. Waarderen met fiches

Willen de deelnemers elkaar snel waarderen dan kunnen ze - als ze dat leuk vinden - zelf fiches maken (of een puntenlijstje bijhouden) en aan elkaar uitdelen na een opdracht. Op de ene kant staat bijvoorbeeld het pictogram, op de andere kant de naam van de kracht. Wie heeft welke kracht? Iedereen krijgt dan een fiche. Zo kun je kijken in welke kracht je sterk bent en - als je de score bij houdt - hoe je zoveel mogelijk krachten kunt ontwikkelen. Zie verder informatie onder fiches

3. Gevarenzone signaleren

De deelnemers kunnen oefenen om goed aan te voelen wanneer ze in de gevarenzone komen, door in een oefensituatie (bv in het spel) elkaar een signaal geven (samen afspreken wat je doet, bijvoorbeeld een geluid maken; hand opsteken) wanneer iemand in de gevarenzone komt. Is het rood van de strijdgeest warmrood, vuurrood of wordt het bloedrood? Dan kan iemand zichzelf verbeteren tijdens de oefening! Als je deze vaardigheid bezit, kun je er ook gebruik van maken in echte situaties!

4. Gericht feedback geven

Als de deelnemers zo effectief mogelijk willen leren reageren: dan kunnen ze elkaar feedback geven op de vraag hoe effectief een opdracht is uitgevoerd. Dat kan alleen in een situatie waarin de deelnemers geleerd hebben (zie de oefeningen bij de strijdgeest en de werkgeest) om goed feedback te geven.

De vier factoren die er op wijzen dat de communicatie effectief is en waarop je feedback kunt geven zijn bijvoorbeeld:

- ❖ maak je echt contact?
- ❖ geef je een duidelijke ik-boodschap (je eigen gevoel weergeven zonder oordeel over de ander en helder je eigen gedachte uitspreken zonder te generaliseren)
- ❖ zijn je toon en houding effectief op de ander (waarneembare reactie, non-verbale taal)
- ❖ bereik je wat je wilt bereiken? Is er resultaat?

Het is nodig dat een mentor, coach of begeleider in de gaten houdt dat het veilig blijft. Dat kan als er rekening gehouden wordt met mogelijkheden en vorderingen van de deelnemers en als er tegenover twee complimenten maar een punt staat dat beter kan. Dan wordt het leuk om steeds beter te worden.

De fiches

Er kan gewerkt worden met

- ❖ denkbeeldige fiches
- ❖ fiches die de deelnemers zelf maken bij elke kracht (of tijdgeest)

5. OVERZICHT MATERIALEN OP DE WEBSITE

Materialen om mee te beginnen

Filmpje (S) kijken op de homepage van de website, vanaf 12 jaar

Verhaal *Het Krachtenspel* (S), vanaf 10 jaar

Test (S) , vanaf 12 jaar

Brief aan Iko, vanaf 15 jaar, om aan deelnemers van het project toe te sturen

Kinderverhaal *De vurige houthakker*, vanaf 8 jaar, bij de Wijsgeest

Materialen om mee verder te gaan

Werkmateriaal voor deelnemers, vanaf 15 jaar. Dit materiaal staat als eerste download bij alle Krachten en gaat over die kracht. (*Ken je strijdgeest* etc.)

Het verhaal *De 7 tijdgeesten* (L), vanaf 15 jaar bij de Wijsgeest

Krachtenspel-spel , vanaf 15 jaar bij de Wijsgeest (handleiding zit erbij).

Tips en suggesties Krachtenspel.nl, voor alle begeleiders.

Tactieken bij de strijdgeest vanaf 15 jaar bij de Strijdgeest

Oefeningen bij de werkgeest vanaf 15 jaar bij de Werkgeest

Stappenplan Project De 7 tijdgeesten (en werkversie bij het verhaal), voor professionals van organisaties (na inschrijving)