

# Werkkaarten voor het Reisbureauteam

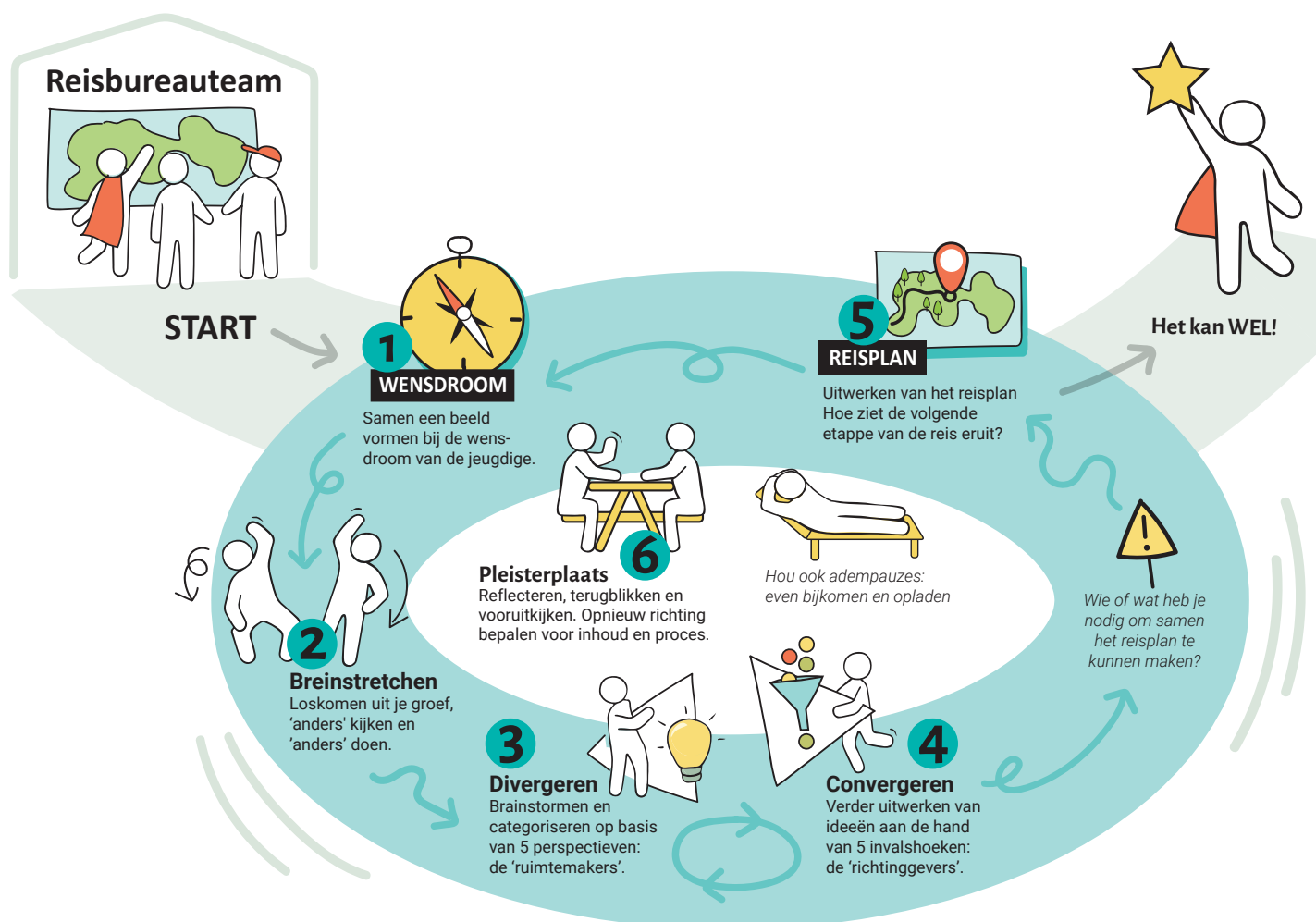


# Inhoud:

Overzichtsplaat Reisbureauteam		3
WERKKAART	<b>1</b> - Wensdroom	5
WERKKAART	<b>2A</b> - Breinstretchen – ervaren	7
WERKKAART	<b>2B</b> - Breinstretchen – doen	8
WERKKAART	<b>3A</b> - Divergeren – de brainstorm	10
WERKKAART	<b>3B</b> - Divergeren – ‘de ruimtemakers’	12
WERKKAART	<b>4A</b> - Convergeren – kiezen	14
WERKKAART	<b>4B</b> - Convergeren – ‘de richtinggevers’	15
WERKKAART	<b>5</b> - Het reisplan	17
WERKKAART	<b>6</b> - Pleisterplaatsen	18

# Als Reisbureauteam stippelen jullie samen met jeugdige (en ouders) diens 'reis naar ontwikkeling' uit.

Daarbij hebben jullie beschikking over werkkaarten (de nummers). Het verlangen, motivatie en de sterke kanten van de jeugdige zijn het kompas en geven richting. De reis verloopt in etappes, reizend met een open blik en buiten de gebaande paden. We nemen de tijd en kijken ook steeds even achterom en vooruit.





## WERKKAART 1A - Wensdroom

### Het ophalen van de wensdroom van de jeugdige

*Deze werkkaart is vóór de start van een Reisbureau al besproken met de jeugdige en diens ouders/verzorgers. De jeugdige is de held in diens eigen verhaal. De reis start dan ook met de wensdroom van de jeugdige, de hoofdpersoon.*

#### Tips voor degene die de wensdroom ophaalt:

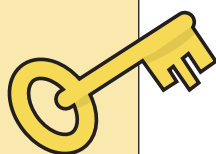
- Je hoeft niet alle vragen precies door te lopen, probeer wel vanuit verschillende perspectieven vragen te stellen, aanhakend op dat wat goed gaat, fijn is, energie geeft en dergelijke.
- Het helpt om het zo te beschrijven alsof de situatie al behaald is. Wat zie ik je over 10 jaar doen?
- Het kan zijn dat een hoofdpersoon nog niet echt een droom kan formuleren, door alle ervaringen en verminderd vertrouwen in zichzelf. Houd het in dat geval klein, maar pols wel of er een grotere droom is.
- Een wensdroom kan bijvoorbeeld ook zijn: zal het mij lukken om .... uit bed te komen.  
Vraag naar de mooie momenten in een dag:
  - Hoe ziet een fijne dag eruit?
  - Hoe start voor jou een goede dag, waar ben je dan, met wie en wat doe je?
  - Waar krijg je energie van en zou je graag vaker willen doen?
- Kijk daarbij of je naar onderliggende behoeften kunt komen.  
Als iemand bijvoorbeeld energie krijgt van gamen:
  - Wat maakt dat dit fijn is?
  - Is het de adrenaline door de game? Is het het feit dat je dit alleen kunt doen?
  - Hoe zou dit je in je ontwikkeling kunnen helpen?

### Het formuleren van de wensdroom van de jeugdige

- Sta stil bij de jeugdige en de context, zodat er draadjes ontstaan die leiden naar de droom.
- Formuleer de wensdroom. Schrijf de droom vanuit het verlangen van de jeugdige. Soms helpt het om het zo te beschrijven alsof deze al behaald is: Wat zie ik je over 10 jaar doen? Hoe ziet een fijne dag eruit?

#### Sleutelprincipes

- Het kan WEL
- Ruimte maken
- Blijf je verwonderen
- Het gaat altijd 'anders', omarm dat
- De jeugdige tevoorschijn luisteren





## WERKKAART 1A - Wensdroom

### Zal het mij lukken om ...

#### Omschrijf de hoofdpersoon in steekwoorden:

- Welke kwaliteiten, talenten, sterke kanten breng ik als hoofdpersoon met me mee om tot ontwikkeling te komen?
- Op welke momenten bloei ik op?
- Waar kijken anderen met bewondering naar bij mij?
- Wat roept spanning en onzekerheid op?
- Wat zeg ik verder over mijzelf?

#### Omschrijf de wereld waarin de hoofdpersoon nu leeft:

- Hoe ziet het leven van alledag eruit? Hoe ziet je dag eruit?
- Wat mist er?
- Wat zeg ik verder over mijn leven van nu?
- Wat is de trigger om deze reis te starten (call to action)?

#### Waarom wil ik/de hoofdpersoon zich ontwikkelen.

##### Vul aan:

- Zal het mij lukken om ...
- Als je nu kijkt naar de wens zoals hierboven geformuleerd is, is het echt die van de hoofdpersoon? Of klinkt het systeem zoals wij het georganiseerd hebben erdoorheen of misschien wel de wens vanuit professionals? Check dit en vul, indien nodig, nogmaals in:  
Zal het mij lukken om ...





## WERKKAART 1B - Start op het Reisbureau

### Bespreken van de wensdroom

#### De wensdroom is opgehaald en wordt uitgedeeld om te lezen.

- De inbrenger kan het nog iets toelichten.
- Het kan zijn dat de wensdroom geherformuleerd is omdat in eerste instantie toch teveel het systeem, kaders meespeelden. Focus op de formulering die het meest het perspectief van de jongere benadert.
- Stel daarna de vraag aan het Reisbureauteam:  
Wat vind jij mooi/fantastisch aan deze wensdroom?

#### Aan jullie om die droom samen met de jeugdige dichterbij te krijgen.

Met begeleiding, ondersteuning en vertrouwen van mensen om de jeugdige heen, maar ook door heel anders naar de situatie te kijken en zogenaemde 'ruimtemakers' te identificeren. Door in het Reisbureau de droom en de reis van de jeugdige als leidraad te nemen wordt het avontuur tastbaar, komen verbanden naar voren, doe je nieuwe inzichten op, kun je ervaringen een plek geven in het grotere geheel, ontdek je onbekende paden en krijg je inzichten die je zelf niet had verwacht.



# 2A



## WERKKAART 2A - Breinstretchen – ervaren

“Als je doet wat je deed, krijg je wat je kreeg” en daarmee is de wensdroom nog niet gerealiseerd. Daarom gaat deze tweede kaart over het stretchen van ons brein om daadwerkelijk te komen tot een ander perspectief van waaruit nieuwe inzichten, nieuwe haakjes en nieuwe ideeën opkomen in onze gedachten.

Deze werkkaart is zo opgebouwd dat het jullie als Reisbureau stapsgewijs meeneemt in de werking van de hersenen. Ook staan er oefeningen om als individu en met elkaar jullie breinen te stretchen om zo ‘fris’ naar casuïstiek te kijken. De reisleider heeft de toelichting op de ervaringen en heeft ook een setje reservekaarten om op een later moment nog eens naar te kijken. Immers, als je het eenmaal ziet, zie je het nooit meer niet.

### Verwarring in onze hersenen

#### Ervaren 1

**GEEL BLAUW ORANJE**  
**ZWART ROOD GROEN**  
**PAARS GEEL ROOD**  
**ORANJE GROEN ZWART**  
**BLAUW ROOD PAARS**  
**GROEN BLAUW ORANJE**

#### Ervaren 2

D323 M3D3D3L1NG L44T J3 213N TOT W3LK3 GR0T3 PR35T4T135 0N23 H3R53N5N 1N ST44T 21JN.  
1N H3T 83G1N W45 H3T 23K3R NoG Mo31L1JK D323 T3K5T T3 L323N, M44R NU K4N J3 H3T W44R-  
5CH1JNL1JK 4L W4T 5N3LL3R L323N 20ND3R J3 3CHT 1N T3 5P4NN3N. D4T KoMT DooR H3T 3NoRM3  
L33RV3RMoG3N V4N 0N23 H3R53N5. KN4P H3? D323 M3D3D3L1NG M4G J3 KoP13R3N 3N V3RD3R  
V3R5PR31D3N.

#### Ervaren 3<sup>1</sup>

Een krant is beter dan een tijdschrift. De kust is beter dan de straat. Het is beter om eerst te lopen en dan te wandelen. Soms moet je enkele keren proberen. Je moet er iets voor kunnen maar het is makkelijk om aan te leren. Zelfs jonge kinderen kunnen ervan genieten. Eens je het kunt, gaat het nog zelden mis. Vogels komen zelden te dichtbij. Regen, daarentegen, dringt snel in. Wanneer teveel mensen hetzelfde doen, kan dat ook problemen geven. Je hebt veel ruimte nodig. Als er niets misgaat, kan het erg rustgevend zijn. Een steen kan als anker dienen. Als dingen toch op drift slaan, krijg je geen tweede kans.

<sup>1</sup> Zeker weten - Robert A. Burton. Antwerpen: Luster, 2010.

# 2B



## WERKKAART 2B - Breinstretchen – doen

### En dan nu stretchen

Kies een oefening uit en oefen samen in het stretchen van jullie brein.

#### Stretchen 1 'Er was een leerling'

Er is een startzin: 'Er was een leerling.' Om de beurt vullen jullie elkaar aan met een zelfbedachte zin, die voortbouwt op de eerdere. Uiteindelijk moet je in een navolgbaar verhaal uitkomen bij de laatste zin: '...en de leerling ging met meer plezier naar school.'

*In duo's. Maak het elkaar moeilijk met rare zinnen en denkkronkels.*

Er was een leerling .....

- Persoon 1: .....
- Persoon 2: .....
- Persoon 1: .....
- Persoon 2: .....
- Persoon 1: .....
- Persoon 2: .....

En de leerling ging met meer plezier naar school

#### Stretchen 2 'Koffiemark'

Samen in 4 stappen associëren en komen van situatie 1 naar situatie 2.

*In duo's. Het mag niet in minder en niet in meer stappen.*

Er komt een suf en onbekend koffiemark voor in een film .....

- Stap 1: .....
- Stap 2: .....
- Stap 3: .....
- Stap 4: .....

Dit merk wordt een hype en iedereen koopt het.





## WERKKAART 2B - Breinstretchen – doen

### Stretchen 3 'Kinderen op de basisschool'

Samen in 4 stappen associëren en komen van situatie 1 naar situatie 2.

*In duo's. Het mag niet in minder en niet in meer stappen.*

Kinderen op de basisschool lopen achter met lezen .....

- Stap 1: .....
- Stap 2: .....
- Stap 3: .....
- Stap 4: .....

Het leesniveau van kinderen op de basisschool is op peil.

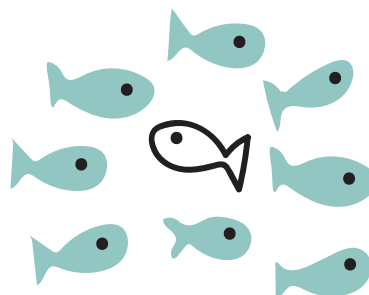
### Stretchen 4 'Verbind de woorden'

Pak een willekeurige bladzijde met tekst. Prik met ogen dicht en met een potlood een plek op het blad. Omcirkel het dichtstbijzijnde woord. Doe dit nog een keer. Verbind de beide woorden of begrippen op een verantwoorde en logische wijze.

*In duo's of kleine groep.*

### Terugkoppeling en reflectie

- Wat neem je hiervan mee naar de wensdroom van de jeugdige?
- Wat doet dit met jouw kijk op de jeugdige?
- Welke kansen zie je hierdoor?



# 3A



## WERKKAART 3A - Divergeren – de brainstorm

Zojuist is de wensdroom door de jeugdige of belangrijke anderen van de jeugdige verteld. Ook is er informatie gedeeld over de context waarin de jeugdige leeft. De uitdagingen, kansen en bedreigingen.

### Doorvoelen van de wensdroom

#### Wissel kort met elkaar uit:

- Waar word je blij van als je de wensdroom hoort?
- Welke associaties roept dit bij je op?
- Welke haakjes zie je?

### Oplossingsrichtingen

#### Brainstorm

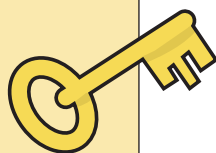
En nu gaan we **individueel** ideeën bedenken voor oplossingsrichtingen. De wensdroom is hierbij ons kompas. Alleen denkrichtingen, ideeën, haakjes, nog niet de kant-en-klare-oplossingen. Alles mag en alles kan. Precies zoals je kunt fantaseren over verre landen, bijzondere ervaringen en je horizon verleggen.

- Iedereen bedenkt individueel in 10 minuten zoveel mogelijk oplossingsrichtingen en schrijft deze per idee op een post-it. Focus op kwantiteit: meer is beter, chaos en van-de-hak-op-de-tak werkt het beste.

*Op het moment dat je geen ideeën meer hebt, dan begint het pas! Dan komen de interessante ideeën, out-of-the box. Ga vooral door.*

#### Sleutelprincipes

- Het kan **WEL**
- Ruimte maken
- Blijf je verwonderen
- Het gaat altijd 'anders', omarm dat
- De jeugdige tevoorschijn luisteren



# De Handvatten

## - methode

Deze methode is een handreiking om te komen tot 'WEL' in ontwikkeling. Waarbij de ene hand staat voor het maken van de ruimte en de andere hand voor het geven van de richting. Beide handen bieden houvast om als Reisbureauteam de jeugdige naar de wensdroom te begeleiden.

De 5 **ruimtemakers** van de linkerhand geven aanleiding tot het vinden van meer excursies, uitkijkpunten, tussenstations, pleisterplaatsen en olifantenpaadjes om het terrein te ontginnen en de reis naar ontwikkeling te maken.

De 5 **richtinggevers** van de rechterhand bieden invalshoeken tot verdere uitwerking van het idee. Het helpt bij het verbreden van de context en het verbinden van excursies en olifantenpaadjes met de context van de jeugdige.



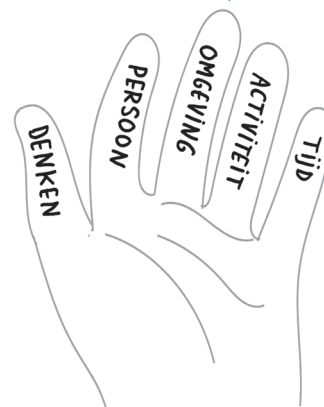
# 3B



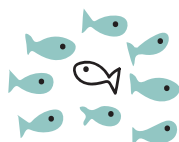
## WERKKAART 3B - Divergeren – ‘de ruimtemakers’

### De Handvatten-methode:

De 5 ruimtemakers van de linkerhand geven aanleiding tot het vinden van meer excursies, uitkijkpunten, tussenstations, pleisterplaatsen en olifantenpaadjes om het terrein te ontginnen en de reis naar ontwikkeling te maken.



### De 5 ruimtemakers van de linkerhand



#### De duim staat voor: Denken / Perspectief

Welke ideeën gaan over de blik waarmee je naar deze jeugdige kijkt? Hoe denk je over de talenten, motivatie, verlangens en uitdagingen van deze jeugdige? Welke uitgangspunten biedt de wensdroom van de jeugdige? Zie je nieuwe openingen, een ander perspectief?



#### De wijsvinger staat voor: Persoon

Welke ideeën gaan over de sleutelfiguren en de kennis die nodig of nuttig zijn om samen met jeugdige en ouders op weg te gaan in de ‘reis naar ontwikkeling’? Wie maakt het verschil voor deze jeugdige? Wie of wat brengt nieuwe dynamiek in het Reisbureauteam rondom de jeugdige? Nodig eens een ‘wilde gans’ uit: wie brengt nieuwe inzichten in het Reisbureauteam en wie kan deze etappe er beter even uitstappen?



#### De middelvinger staat voor: Omgeving / Context

Welke ideeën gaan over de omgeving en context die bijdraagt aan de ontwikkeling van deze jeugdige? Waar wil de jeugdige zijn, hoe kan je aansluiten bij het reisgezelschap en waar gaat de reis naartoe? Een andere omgeving geeft nieuw perspectief, nieuw elan en leidt tot nieuwe etappes.



#### De ringvinger staat voor: Activiteit

Welke ideeën gaan over werken volgens een heel andere werkwijze, met een heel andere activiteit? Wat heb je in andere vormen gegoten, zodat het leidt tot een verfrissende, nieuwe aanpak?



#### De pink staat voor: Tijd

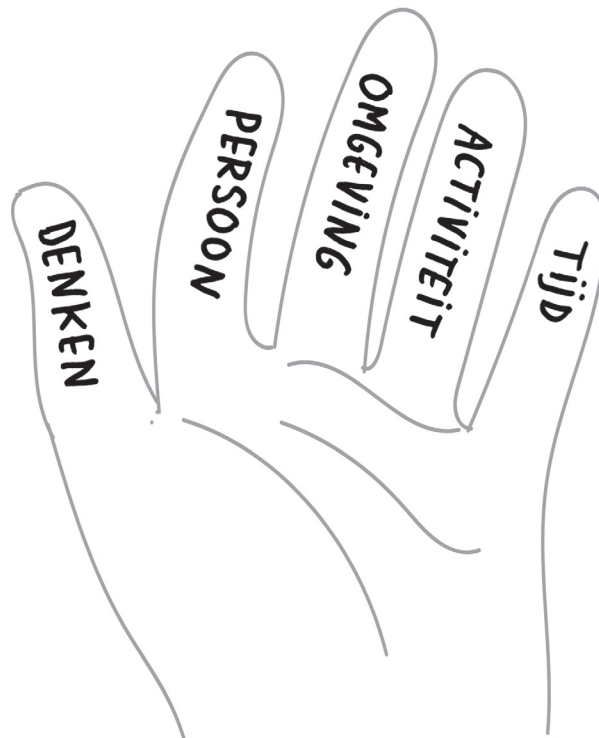
Welke ideeën gaan over de factor tijd? Onze maatschappij is ingericht op lineaire tijd; met allerlei regelingen, protocollen en voorschriften gekoppeld aan tijdspaden, een planning en deadlines. Voor je 't weet gaan die een beslissende rol spelen in je aanpak. De ‘tijd van ondertussen’ is van groot belang. Welke ingangen vormen een eigen tijdlijn, met een eigen ‘dead-line’ en eigen ‘speelruimte’. Welke ideeën leveren nieuwe ruimte op?



## WERKKAART 3B - Divergeren – ‘de ruimtemakers’

### Divergeren

- Categoriseer de ideeën uit de brainstorm op basis van de ruimtemakers.
- Wat valt op?
- Bekijk bij welke van de ruimtemakers meer ideeën nodig zijn.
- Start zo nodig een nieuwe ronde brainstormen om aanvullende ideeën te produceren.
- Resultaat: 5 volgeplakte ruimtemakers met ideeën!



# 4A



## WERKKAART 4A - Convergeren – kiezen

Zojuist hebben jullie zoveel mogelijk ingangen, haakjes en ideeën bedacht die de wensdroom van de jongere dichterbij brengen. Het resultaat van werkkaart 3B is 5 volgeplakte ruimtemakers; persoon, activiteit, context, perspectief en tijd.

### Convergeren

In dit onderdeel van het Reisbureau gaan we keuzes maken door te convergeren. De wensdroom blijft het kompas.

**Pak de wensdroom van de jeugdige er nog eens bij en ga voor jezelf eens na:**

- Wat zijn belangrijke componenten in deze droom?
- Waar moeten jullie absoluut rekening mee houden tijdens de reis?
- Waar gaat de energie van stromen?

**Bespreek dit vervolgens kort met elkaar.**

### Kiezen

- Loop in stilte langs alle ideeën en kies individueel het beste én het gekste idee om de wensdroom van de jongere dichterbij te halen.
- Deel de gekste en beste ideeën met elkaar en licht je keuze kort toe.
- Kies gezamenlijk de 2 beste én de 2 gekste ideeën om verder uit te werken. Kies voor 4 uiteenlopende ideeën.
- Uit deze 4 ideeën kiezen jullie gezamenlijk 1 idee die je op een flip-over plakt.
- Bewaar de andere 3 ideeën voor de volgende werkkaart.

#### *Spelregels convergeren*

- Kies in meerdere stappen: trechter niet te snel
- Kies op je gevoel: waar krijg je energie van
- Kies individueel: voorkom beïnvloeding van elkaar



# 4B



## WERKKAART 4B - Convergeren – ‘de richtinggevers’

### *De Handvatten-methode:*

De 5 richtinggevers van de rechterhand bieden invalshoeken tot verdere uitwerking van het idee. Het helpt bij het verbreden van de context en het verbinden van excursies en olifantenpaadjes met de context van de jeugdige.

### De 5 richtinggevers van de rechterhand

#### **De duim staat voor: Verhalen**

Welk hoopvol beeld roept het idee bij je op? Welk verhaal hoort bij het gekozen idee?  
Naar welke informatie ben je nieuwsgierig om er meer beeld bij te krijgen?  
Hoe komt de wensdroom van de jeugdige met dit verhaal dichterbij?

#### **De wijsvinger staat voor: Richting**

Welk land moet ontgonnen worden?  
Welke mogelijkheden biedt dat voor de reis?  
Wat wordt dan de volgende etappe?  
Wat betekent dit voor de koers die hoort bij dit idee?

#### **De middelvinger staat voor: Regels**

Waar zit de ruimte zodat de jeugdige kan vertrekken langs gebaande en ongebaande paden?  
Welke regels zijn ondersteunend aan dit idee?  
Welke regels leg je voorlopig even naast je neer?

#### **De ringvinger staat voor: Verbinding**

Verbinding met mensen (of kennis) om het samen te doen; je kunt het immers niet alleen. Samen kunnen we het verschil maken! Wie of wat zijn sleutels (mensen en kennis) die nuttig zijn onderweg om bijvoorbeeld onontgonnen terrein begaanbaar te maken?  
Wie of wat maken ruimte?

#### **De pink staat voor: ‘Anders’**

Anders kan je op twee manieren uitleggen. Enerzijds is de pink eigenwijs, wil het altijd anders doen, is sensitief en vrijdenkend. Wat is een verrassende beweging bij dit idee? Pak de andere ideeën er nog eens bij en haal daar ook inspiratie uit. Anderzijds betekent de pink dat het uiteindelijk altijd ‘anders’ gaat. Je hebt van alles bedacht, uitgestippeld en tóch gaat het anders. Hoe blijf je wendbaar en flexibel? Hoe houd je een open houding en blijf je je verwonderen?



# 4B



## WERKKAART 4B - Convergeren – ‘de richtinggevers’

### Keuze maken

- Voer de dialoog met elkaar en laat jullie gedachten gaan hoe elk van de 5 richtinggevers kan bijdragen aan het gekozen idee.
- Werk dit uit op de flap. Geen enkel idee of gedachte is goed of fout. Vul elkaar aan.
- Pak de andere drie ideeën er nog eens bij. Bekijk hoe deze ideeën het kern-idee aanvullen en versterken. Voeg de krachtige componenten toe.
- Schrijf nieuwe denkbeelden, haakjes, olifantenpaadjes uit de dialoog erbij.

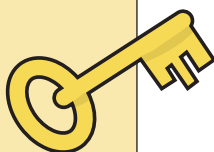
*De ervaring leert dat we in deze fase, waar het concreet wordt, gemakkelijk terugschieten in ‘de groef, of anders gezegd ‘op de automatische piloot’. Wees daar alert op met elkaar.*

*Hoe blijf je met elkaar in WEL? Blijf jezelf openstellen en vrijdenken.*

*De sleutelprincipes bieden ruimte en de wensdroom van de jeugdige blijft het kompas.*

### Sleutelprincipes

- Het kan WEL
- Ruimte maken
- Blijf je verwonderen
- Het gaat altijd ‘anders’, omarm dat
- De jeugdige tevoorschijn luisteren



### Terug naar de jeugdige en het gezin

Met behulp van twee handen hebben jullie als Reisbureauteam veel oplossingsrichtingen gevonden. Tijd om met de uitgewerkte ideeën terug te gaan naar de jeugdige en het gezin.

- Wie brengt de uitgewerkte ideeën mee naar de jeugdige en diens gezin? Is dit de inbrenger van de wensdroom of is dit iemand anders uit het Reisbureauteam?
- Thuis ontstaat een nieuwe dialoog. Vragen en input worden opgehaald.
- Wie is er nodig om het reisplan verder uit te werken? Jeugdige, gezin, inbrenger en reisleader stellen vast wie in deze context het aangewezen gezelschap is om het reisplan verder uit te werken.
- Er wordt een nieuw Reisbureau gepland met het aangewezen gezelschap. Het uitgangspunt is dat de jeugdige en diens gezin hierbij aanwezig is.





# 5

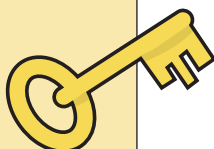
## WERKKAART 5 - Het reisplan



Jeugdige, gezin, inbrenger en reisleader hebben vastgesteld wie in deze context het aangewezen gezelschap is om het reisplan verder uit te werken. Dit team is nu aan zet! Het uitgangspunt is dat de jeugdige en het gezin hierbij aanwezig is.

### Sleutelprincipes

- Het kan WEL
- Ruimte maken
- Blijf je verwonderen
- Het gaat altijd 'anders', omarm dat
- De jeugdige tevoorschijn luisteren



### Reisplan maken

Onderstaande vragen zijn een voorzet voor het maken van een reisplan, de concrete uitwerking van de reis van de jeugdige. De reis richting de wensdroom gaan jullie per etappe uitwerken. Het gaat daarbij niet om de vorm of het resultaat maar het antwoord op de wensdroom. Kies daarin wat bij jullie en de jeugdige past!

#### Reisbureauteam

- Wie is de reisleader?
- Wie vormen het Reisbureau team?

#### Vergezicht

- Wat is de wensdroom van de jeugdige?

#### Idee

- Wat hebben de ruimtemakers en richtinggevers opgeleverd?
- Wat is van belang om mee te nemen op reis?
- Waarom kiezen jullie juist voor dit idee om uit te werken? Wat is de bedoeling van het idee?
- Reizen kost tijd; is daar ruimte voor gemaakt?

#### Etappe 1,2,3 enz.

- Welke concrete stappen gaan jullie zetten in deze fase van de reis?
- Wie zijn sleutelfiguren, gidsen of sherpa's en welke rol hebben zij in deze etappe?
- Zijn er zaken uit de reflecties of adempauzes gekomen die moeten worden meegenomen in de volgende etappe?
- Welke afspraken maken we wat betreft de reis van de jeugdige?
- Wanneer komt het Reisbureau weer bij elkaar?
- Wanneer gaan jullie reflecteren en adempauzes houden?
- En als het nu 'anders' gaat dan gepland, wat doen jullie dan?



# 6



## WERKKAART 6 - Pleisterplaatsen

In een pleisterplaats neem je de tijd. De tijd om actief te reflecteren en de 'vrije' tijd om op adem te komen, de adempauzes. Reflecteren doe je voor jezelf en samen als Reisbureauteam. Wanneer en waar iemand het nodig heeft om op adem te komen, is heel persoonlijk en kiest iedereen voor zichzelf.

### Reflecteren

Tijdens het reizen helpt het om reflectie te organiseren. Het Reisbureauteam inclusief de jeugdige en diens ouders kijken in deze reflectiemomenten terug en vooruit. Ze spreken met elkaar over hetgeen gebeurd is en nog gaat komen. Dit creëert ruimte voor verdere ontwikkeling.

### Adempauzes

Reflecteren gaat vooral over lineaire tijd; leren van en met elkaar en het borgen van wat jullie samen hebben ontdekt. Naast het reflecteren en de lineaire tijd is er ook zoets als non-lineaire tijd, Kairos tijd, liminale tijd, de tijd van ondertussen. Het even op adem komen, bijkomen, opladen en het geleerde onbewust zijn werk laten doen. In deze adempauzes doe je even niets. Dit betekent soms dat je jezelf mag toestaan het nog niet te weten en dit wellicht ook te verdragen hebt en dat bezinktijd nodig is.

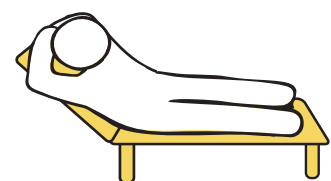
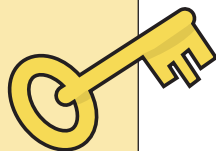
### Bespreken reflecties

Wat is waardevol om vast te houden voor de volgende etappe? Waar moeten we mee stoppen zodat de reis...? En wat leren we hiervan voor de volgende keer?

Naast de reflecties als groep leveren adempauzes ook inzichten op; gedachtes tijdens het wandelen, fietsen, douchen (in de Kairos tijd) kunnen waardevolle richting geven aan de inhoud, het proces en hoe jullie met elkaar op weg zijn, de groepsdynamiek.

#### *Sleutelprincipes*

- Het kan WEL
- Ruimte maken
- Blijf je verwonderen
- Het gaat altijd 'anders', omarm dat
- De jeugdige tevoorschijn luisteren





## WERKKAART 6 - Pleisterplaatsen

Bespreek de reflecties, daarbij kun je deze vragen en de tabel onderaan gebruiken

### Vragen die kunnen helpen bij het reflecteren op inhoud:

- Wat is veranderd?
- Wat is gelijk gebleven?
- Wat liep volgens plan?
- Wat waren sleutelmomenten, die bepalend waren voor de ontwikkeling /reis van de jeugdige?
- Welke ruimtemakers zetten we in om extra ruimte te maken als dat nodig is?
- Welke onverwachte positieve momenten waren er?
- Welke draken kwamen op het pad?
- Hoe zijn jullie die te lijf gegaan?
- Wat laten we weg? Is het nodig de richting te veranderen?
- Door welke factoren krijgt het verhaal/reis een positieve wending (het gaat lukken!)?
- Welke inzichten hebben de adempauzes jullie opgeleverd?
- En welke inhoudelijke lessen leren jullie?

### Vragen die kunnen helpen bij het reflecteren op proces:

- Lopen we in het juiste tempo?
- Wat moeten we vooral blijven doen als Reisbureau en wat moeten we laten? Voor deze jeugdige maar ook voor nieuwe reizen?
- Welke inzichten hebben de adempauzes jullie opgeleverd?
- En welke lessen leren jullie over het proces?

### Vragen die kunnen helpen bij het reflecteren op de groepsdynamiek:

- Kan iedereen meekomen?
- Is iedereen nog aangehaakt?
- Wat moeten we nog uitspreken naar elkaar zodat we goed op weg blijven gaan (tips en tops)?
- Welke inzichten hebben de adempauzes jullie opgeleverd?
- En welke lering trek je hieruit?

	inhoud	proces	groepsdynamiek
Afgelopen etappe jeugdige			
Komende etappe jeugdige			
Reisbureau			
Geleerde lessen			

 **WEL in  
ontwikkeling**

**Ingrado**

 **GEDRAGSWERK**

  
**ZORG  
SAMEN STEEDS BETER  
VOOR DE  
JEUGD**