**CANO Vlaanderen: Workshop Groepsgev(v)oel**

Voorstelling DOTTDOTT is de dienst ondersteunende module van Cirkant vzw. DOTT ondersteunt begeleidingen, in de bijzondere jeugdzorg binnen het arrondissement Turnhout, die vastlopen op een ervaringsgerichte manier. Dit kan op verscheidene manieren maar is steeds op een korte intense manier. Het kan geen van individuele trajecten tot gezinsprojecten en groepsprojecten. De begeleiding is steeds vraag gestuurd en op maat.

## Groepsprojecten: Troep

Troep, de groepsprojecten van DOTT, zijn ontstaan op vraag van een leefgroep binnen Cirkant vzw. Sindsdien bieden we Troep aan voor elke leefgroep binnen het arrondissement Turnhout. We bieden korte ervaringsgerichte en groepsdynamische projecten op maat aan. De vraag komt vanuit de leefgroep zelf, daarna komen wij op het team om een schets te maken van de (probleem)situatie in groep en stellen we doelen/verwachtingen op.

De concrete invulling kan gaan van enkele korte groepsdynamische momenten tot een groepstime-out steeds op maat met duidelijke doelstellingen.

Voor ons maakt de begeleiding deel uit van de groep, de begeleiding neemt gewoon deel aan de groepsmomenten. Telkens na een groepsmoment volgt er een evaluatie met de begeleiding.

# Vorming Cano Vlaanderen

**Kennismaking in de gang**Iedereen krijgt drie stokken, iemand zegt zijn naam, legt een driehoek en zegt voor elke zijde een gerecht dat hij graag eet. Als iemand anders dezelfde interesse heeft of een gemeenschappelijk lievelingsgerecht, legt hij aan die zijde zijn driehoek en geeft voor de twee andere zijdes nog andere gerechten die hij lekker vindt.

Dit kan je doen met eten dat je graag eten, dingen die je graag doet, waarden die je belangrijk vindt,…

De laatste persoon die bij aansluit moet ergens een overeenstemming vinden om zijn driehoek bij aan te leggen, dan mag hij bij mensen actief op zoek gaan naar een overeenstemming.

*Deze dynamic gebruiken wij voornamelijk bij kennismaking of om verbinding te bevorderen. Daarom proberen we steeds als iedereen in het spel staat de deelnemers bewust te maken van naast wie je staat.*

Materiaal: bamboestokken (aantal aanpassen aan deelnemers)

**Stoelen geblinddoekt**(deze oefening hebben we niet gedaan)

De groep komt geblinddoekt in de ruimte, in de heel ruimte staan kris kras stoelen door elkaar. De bedoeling is dat de deelnemers een stoel zoeken en met heel de groep een kring vormen. Het spel stopt als de groep gezamenlijk beslist: wij zitten in een kring.

Reflectie 1: Op sommige stoelen hangt een papiertje met een rol op (van de axenroos), we zetten bewust geen naam van een dier of hoofdeigenschap op het papiertje, enkel drie kernwoorden of zinnen die deze rol omschrijft. Iedereen die op een stoel zit met een papiertje leest dit voor. Je gaat bij de stoel staan waarvan jij vindt dat je deze rol tijdens deze dynamic hebt vervuld.

Materiaal: blinddoeken + stoelen

**Mijnenveld**Er is een groot vierkant met 4 X 5 vakjes, deze indeling is voor een groep van ca. 5 a 6 personen, bij grotere groepen kan je een groter vak nemen. In elk vak ligt een omgedraaide speelkaart.  
De schoppen, dit zijn bommen of mijnen. Vanaf één kant van het vierkant(de startlijn) ligt ook een pad van de harten, die zal leiden tot de harten aas. Deze is bij een kleine groep acht stappen, bij een grotere groep kan je extra harten kaarten bij het pad leggen.

Doel: De groep moet het pad vinden en dit volgen om de harten aas te bereiken.

Regels: Een deelnemer begint vanop de startlijn kiest een vak uit en zet zich in het vak. Hij draait de kaart om, als dit een shoppen is, is hij ontploft en blijft hij ‘dood’ staan.   
Eenmaal een kaart omgedraaid is blijft deze omgedraaid. Als dit een mijn is, mag je hier nooit over.  
Je mag enkel een stap naar voor zetten of zijwaarts, nooit een stap naar achter.  
Je mag slechts een keer in het vak stappen, dus eenmaal in het vak blijf je in het vak, als je er toevallig toch uit gaat blijf je eruit.

Rollen: drie deelnemers krijgen een speciale rol.  
Medic: de medic kan 3 keer (ook hier kan je variëren bij een grote groep en een groot vak miss 4 of 5 keer) een persoon terug tot leven wekken. De medic moet dan in het vak naast de dode staan en zijn hand op de dode leggen, dan is de persoon terug levend.  
Ontmijner: De ontmijner kan één willekeurige kaart (een omgedraaide of niet) uit het spel verwijderen, dan kan je in dit vak komen. Hij moet wel tot aan deze kaart geraken in het spel.  
Ziener: Deze persoon kan 1kaart omdraaien om te kijken welke kaart dit is. Ook de ziener moet aan deze kaart geraken.

Reflectie: We draaien alle kaarten om, neem een kaart die symbool staat voor je aandeel tijdens de opdracht.

**Core business**De groep staat in een kring. We vertellen een verhaal dat de groep een groot internationaal bedrijf is en dat er een super belangrijke vergadering plaats vindt.  
De groep gaat drie maal de opdracht uitvoeren om zo veel mogelijk rondjes de core business door te geven op twee minuten tijd. Tussen elke uitvoering krijgt de groep tijd om te overleggen.  
Als er een fout gemaakt wordt loopt de tijd gewoon door, maar de ronde telt dan niet en je begint terug van nul te tellen.

Er worden verschillende dingen doorgegeveneieren: moeilijkheden: Deze worden naar links doorgegeven, je mag dit maar twee seconden vasthouden.  
water: core business: deze worden naar rechts doorgeven, iedereen moet dit hebben vastgehad! Dit krijgt altijd prioriteit.  
tennisballen: collegialiteit: deze worden los van elkaar doorgegeven, mag nooit naar je buren en ook niet van waar de tennisbal al komt.  
handtekenen: als het goed gaat tik je spelers aan die hun handtekening in een schriftje gaat zetten.

Materiaal: krijt, hard gekookte eieren, twee bekers, twee tennisballen, schriftje en balpen

reflectie: De voorwerpen staan symbool voor iets, neem een voorwerp en zeg hier iets over, over de opdracht.

**Van a naar b muizenvallen**We delen de groep in twee, tussen de twee groepen is een vierkant afgebakend, in dit vierkant liggen allemaal opgespannen muizenvallen. Het is de bedoeling dat je door de muizenvallen naar de andere kant geraakt, dit doe je geblinddoekt. De mensen naar de andere kant begeleiden je verbaal. Aan de deelnemers wordt gevraagd of ze hun schoenen kunnen uitdoen.

Reflectie 2: De deelnemers krijgen twee papieren, een wit waar ze op een schaal hun spanning moeten noteren en een doorschijnend waar ze de communicatie tijdens de opdrachte moeten noteren. Je kan deze twee papieren op elkaar leggen en dan kan je bekijken wat de communicatie deed met de spanning.

Materiaal: Overheadpapieren, stiften, witte papieren.

Extra duidingReflectie, niet altijd (bv. Bij verbeteropdracht zoals core Business)  
Begeleiding is deel van de groep dus doet bij ons gewoon mee, ook bij reflectie  
Reflectie in functie van opdracht  
Reflectie: polsen naar één deel (feiten, bevindingen, gevoel en toekomst)

# Bijlages

## Reflectie 1

**Rollen**Zich laten verzorgen  
Genieten van het gebeuren  
bedanken voor de zorg

Iedereen aanvaarden  
anderen een pluim geven  
luisteren naar anderen

Raad of advies vragen  
volgzaam zijn  
zich schikken naar de groep

Sterke eigen ideeën  
protesteren tegen  
neen zeggen

Op de voorgrond staan  
eigen ideeën verwoorden  
over zichzelf vertellen

Eerder afzijdig  
toekijken  
weinig over zichzelf vertellen

Kritiek geven  
anderen wijzen op fouten  
vecht onrechtvaardigheden aan

Hulp bieden  
zorg dragen voor anderen  
anderen erbij betrekken  
  
tijd vragen om na te denken  
terugtrekken  
mijn onzekerheid uiten

Richtlijnen geven  
opdrachten geven  
raad geven

## Reflectie 2

