

Speelse werkvormen

Ja-maar, ja-en

ja maar

Doel: Erkenning en bevestiging geven in een gesprek.
Bewust worden van het effect van "ja, maar".

Vorm: Tweetallen

Tijd: 10 minuten per spel.

Groepsgrootte: 12 personen

Vorbereiding: Maak stellingen waarover gediscussieerd kan worden.

Bijv.: Stelling 1: Een training van 1 dag heeft geen zin, want morgen begint de waan van de dag weer.

Stelling 2: Een training van 1dag heeft een groot leereffect, want je wordt je bewust van je fouten.

Opdracht 1: Tweetallen adopteren ieder een tegenovergestelde stelling. Ze discussieren samen over de stelling. Ze moeten zoveel mogelijk "ja, maar" gebruiken als reactie op de argumenten van de ander.

Trainer: De trainer observeert de reacties op "ja maar" en begeleidt de nabespreking.

Nabespreking: Plenair

Wat is het effect van "ja, maar" op jou.

Opdracht 2: De tweetallen adopteren een nieuw paar stellingen en voeren weer een discussie.

Nu zoeken ze naar alternatieven voor "ja maar".

Bijv.: "ja, en", "Ik denk daar anders over", "dus jij bedoelt..", "wat als..."

Trainer: De trainer observeert de reacties en begeleidt de nabespreking.

Nabespreking: Plenair

Wat is het effect van deze reacties?

Wat verandert er bij jezelf om geen "ja maar" te gebruiken.

Varianten: Wedstrijd.

1- (Voor een kleine groep)2 cursisten zitten voor de groep en spelen naar aanleiding van 2 tegenovergestelde stellingen een discussie. Ze proberen elkaar zoveel mogelijk te verleiden om "ja maar" te zeggen.

Iemand turft het aantal keren "ja maar" per persoon. Na 2 minuten stopt de trainer. De verliezer maakt plaats voor een ander. Zo kan de hele groep aan de beurt komen. Uiteindelijk is er een winnaar.

2- (Voor een grote groep) Opdracht 1 en 2 in groepjes van 3.

1 cursist observeert en turft de "ja maars" en bewaakt de tijd.

Daarna schuiven ze door. Ieder krijgt 2 kansen.

Trainer: Observeert de reacties in de groepjes en gebruikt die voor de nabespreking.

