

# VORMING VOOR HET JEUGD WERK

**Oetang**  
maakt ook  
sessies op  
maat

////////////////////  
**SESSIES MET APENSTREKEN**

CREATIEF - MUZISCH - SPEELS



# oetang en jeugdwerk

Oetang is trots op zijn wortels in het jeugdwerk. We werken vandaag als huurlingen in diverse contexten, steeds vanuit een speelse en creatieve basishouding. We beschouwen het als deel van onze kernopdracht om kwaliteitsvolle ondersteuning te bieden aan verschillende organisaties uit het jeugdwerk - dat wat ons betreft nog steeds de plaats bij uitstek blijft voor sessies met apenstreken.

## interesse?

In dit document vind je de inhoudelijke steekkaarten van ons aanbod sessies. Heb je interesse, neem dan vrijblijvend contact op voor meer info en prijsvraag: [post@oetang.be](mailto:post@oetang.be)!

## leider, monitor of animator?

Organisaties gebruiken vaak hun eigen 'jargon' voor de benaming van hun begeleiders. In deze folder hebben we consequent voor een bepaalde benaming gekozen, te vertalen naar de context van elke organisatie.

## overzicht van de sessies

creativiteit coachen 1	3
creativiteit coachen 2	4
methodiek ♥ inhoud	5
uitdagingen voor de vakantievoorbereiding	6
kwaliteitskapstok voor creatieve activiteiten	7
c.h.a.o.s. bij groeps- en creatieve processen	8
interactieve begeleidershouding	9
inspiratie en brainstorm voor themaspel	10
10 concrete tips voor gevarieerde ideeën	11
de brainstormdobbelsteen	12
kleine opdrachten verzinnen	13
spelen met spel	14
ongewenste speleffecten	15
muzisch werken	16
muzisch doorwerken	17
muzisch ontwerpen	18
muzische toonmomentbegeleiding	19

# CREATIVITEIT COACHEN 1

de coachingstool voor procesbegeleiders

## inhoud

Je vindt het als instructeur belangrijk dat je monitoren (in wording) vindingrijk aan de slag gaan: zelf verrassende **activiteiten verzinnen** en in elkaar puzzelen voor kinderen. Welke taken kun je daarbij opnemen als coach? Hoe krijg je inzicht in het **creatief proces** waarin de monitoren dan duiken en hoe kun je dit begeleiden en erop inspelen?

In deze sessie reiken we stapsgewijs een tool aan om creativiteitsprocessen te **coachen**. Je doet daarbij inzicht op over specifieke kenmerken van een creatief proces en leert de verschillende **fases** aflezen. Je leert remmingen opsporen, ook vanuit het groepsproces.

Na deze sessie kun je inspelen op een creatief proces door te anticiperen en in te grijpen waar nodig. Je kunt **creativiteit stimuleren** - bij anderen, maar ook bij jezelf!

Opmerking: voor organisaties die dit willen maken we tijdens de sessie ook linken met het begeleiden van **muzische processen**. De inzichten zijn ook daar inzetbaar: hoe begeleid je kinderen in een muzisch proces (bv. richting toonmomenten) en wat leer je daaruit voor de opbouw van een muzische sessie? (cf. *Muzische toonmomentbegeleiding*)


## werkvorm

Gefaseerde inhoudelijke sessie met actieve werkmomenten en ruimte voor extra voorbeelden en vragen. Met slotoefening en nabespreking.

 **DOELGROEP**  
instructoren  
hoofdmonitoren  
muzisch begeleiders  
educatieven

 **DUUR**  
3 uur

 **DEELNEMERS**  
max 16

 **RUIMTE**  
grote ruimte met  
verplaatsbare tafels  
en stoelen

 **HANDOUTS**  
schijfentool voor elke  
deelnemer



# CREATIVITEIT COACHEN 2

de coachingsinterventies en broekzaktricks

voor procesbegeleiders

## inhoud

Je gaat dieper in op **coachingsinterventies**, geïntroduceerd in de sessie *Creativiteit Coachen 1* (groene schijf) - waar het aflezen van de creatieve fases centraal stond. In deze sessie ligt de focus in het bijzonder op **praktische en snel inzetbare trucjes** (geclusterd in handige categorieën) die je als coach kan gebruiken om creatieve processen te **deblokken** of **stimuleren**.

Na deze sessie heb je extra bagage - en een set kaartjes op zak - waardoor je verder kan groeien in je **coachingsvaardigheden**. Je leert experimenteren met interventies en ontdekt hoe en wanneer je die best kunt inzetten.

## werkvorm

Actieve sessie met veel praktische interventies die onmiddellijk getest worden. Ruimte voor uitwisselen van eigen ervaring. Tussentijdse besprekingen.

 **DOELGROEP**  
instructoren  
hoofdmonitoren  
muzisch begeleiders  
educatieven

 **DUUR**  
3 uur

 **DEELNEMERS**  
max 16

 **RUIMTE**  
grote ruimte met  
verplaatsbare tafels  
en stoelen

 **HANDOUTS**  
kaartenset in doosje  
voor elke deelnemer -  
of met een elastiekje,  
dat kan ook.



# METHODIEK INHOUD

## sessies ontwerpen als instructeur

### inhoud (sessie vanaf maart 2014)

Een (inhoudelijke) **sessie uitwerken** (voor jeugdwerkers) is steeds een nieuwe uitdaging. Er is niet zoiets als een standaardsessie of standaardsjabloon. Ook met deze sessie bieden we geen zo'n wondermiddel aan.

Maar... we kunnen wel enkele bouwstenen voor het ontwerpen van sessies naast elkaar zetten, waardoor je inzicht krijgt in de verhouding tussen **werkvorm**, **inhoud**, **focus** en **leereffecten**. We nemen verschillende didactische kaders onder de loep en bespreken welke invloed die hebben op de opbouw en uitwerking van een sessie.

Na dit werkmoment ben je uitgedaagd om bestaande sessies binnen je organisatie vanuit nieuwe inzichten te herwerken en om nieuwe sessies te ontwerpen met meer **didactische richting**.


### werkvorm

Gecoachte werkmomenten met kritische reflectie en concrete oefeningen. Eventueel analyse van huidige aanbod of pijnpunten.

 **DOELGROEP**  
instructoren  
educatieven

 **DUUR**  
2 à 2,5 uur

 **DEELNEMERS**  
max 16

 **RUIMTE**  
grote ruimte met  
verplaatsbare tafels  
en stoelen

 **HANDOUTS**  
schema voor elke  
deelnemer



# UITDAGINGEN VOOR DE VAKANTIEVOORBEREIDING

versterk je rol als vakantie- of speelpleinverantwoordelijke

## inhoud

Een reeks inzichten nodigt je uit om je **rol als coach** tijdens de **voorbereidingsperiode** van een vakantie open te breken. Vanuit concrete uitdagingen en alternatieven nemen we je aanpak als vakantie- of speelpleinverantwoordelijke onder de loep en scherpen die aan door o.a. na te denken over **processen, feedback, planning**, brandstof,... en meer.

Na deze sessie ben je in staat om je rol tijdens de voorbereiding, al vanaf de startvergadering, met concrete tips te versterken!

## werkvorm

Actieve coöperatieve sessie opgebouwd rond enkele categorieën. Tijd om eigen ideeën of werkwijzes af te toetsen aan die categorieën en daarover van gedachten te wisselen.

 **DOELGROEP**  
hoofdmonitoren  
vakantie-  
verantwoordelijken

 **DUUR**  
2 uur

 **DEELNEMERS**  
max 16

 **RUIMTE**  
grote ruimte met  
verplaatsbare tafels  
en stoelen

 **HANDOUTS**  
doppelsteen met tips  
voor elke deelnemer



# KWALITEITSKAPSTOK VOOR CREATIEVE ACTIVITEITEN

activiteiten gericht ontwikkelen en feedbacken

## inhoud

Jouw jeugdwerkorganisatie vertaalt haar visie en traditie in een hedendaags en **kwaliteitsvol activiteiten**aanbod.

Maar wat betekent 'kwaliteit' als het over activiteiten gaat? Hoe kun je die definiëren? Kun je vanuit een gezamenlijke visie enkele criteria bepalen die voor de vrijwilligers houvast genoeg bieden om ze te gebruiken voor zelf verzonnen activiteiten?

In deze sessie vertrekken we van **hulpvragen** die mee bepalen welke parameters binnen de organisatie naar voor geschoven kunnen worden om een eigen **kwaliteitskapstok** voor creatieve activiteiten op te stellen (bv. in de vorm van een letterwoord). Meteen wordt die kwaliteitskapstok ook een **screenings- en feedbackinstrument** voor instructoren en hoofdanimateuren die monitoren begeleiden.

Na deze sessie heb je met een vormingsteam enkele heel concrete **werkpunten** om toe te passen bij feedback van activiteiten en te vertalen naar toekomstige vormen. Zo werk je mee aan kwaliteitsbewaking.


## werkvorm

Gezamenlijke werkvergadering waarin Oetang een feedbackproces coacht aan de hand van oefeningen.

 **DOELGROEP**  
instructoren  
vormingsteams  
beleidsmakers  
educatieven

 **DUUR**  
2 à 2,5 uur

 **DEELNEMERS**  
max 12

 **RUIMTE**  
grote ruimte met  
verplaatsbare tafels  
en stoelen

 **HANDOUTS**  
aan het einde van de  
sessie maken we een  
gepersonaliseerde  
synthese



# C.H.A.O.S. BIJ GROEPS- EN CREATIEVE PROCESSEN

een nieuwe aanpak voor kennismakers,  
ontremmers en energizers

## inhoud

C.H.A.O.S. is een handig kader waarmee je zelf aan de slag kunt om op vernieuwde en creatieve manier groepen op gang te zetten: hetzij als kennismaking, mindsetting, energieboost of **opstart** van **élk creatief of groepsproces**.

C.H.A.O.S. biedt je houvast door het introduceren van een aantal **essentiële ingrediënten** en voorwaarden voor (korte of langere) **activiteiten** en **interventies**. We besteden ook aandacht aan de gewenste **effecten** en maken de link met vakantie- of cursuscontexten.

Na deze activiteit heb je een andere blik op kennismakingsactiviteiten, energizers, ijsbrekers en ontremmers. C.H.A.O.S. helpt je die functioneel in te zetten in creatieve of groepsprocessen.


## werkvorm

Zeer actieve en speelse sessie. Na diverse voorbeelden volgt nabespreking en ontleding om daarna zelf aan de slag te gaan. Uitproberen van eigen C.H.A.O.S. indien tijd

 **DOELGROEP**  
instructoren  
hoofdmonitoren  
(ervaren) monitoren

 **DUUR**  
1,5 à 2 uur

 **DEELNEMERS**  
min 16 - max 20

 **RUIMTE**  
grote ruimte met veel bewegingsvrijheid en verplaatsbare tafels en stoelen

 **HANDOUTS**  
enkele schema's voor elke deelnemer





# INTERACTIEVE BEGELEIDERSHOUDING

motivatie, stijl en gespreksvaardigheden

## inhoud (sessie vanaf mei 2014)

Een goede begeleidershouding weerspiegelt zich o.a. in de manier waarop je met kinderen praat, naar ze luistert en hen positief bekrachtigt.

Je frist enkele basisprincipes voor **gespreksvoering** met kinderen op en koppelt terug naar eigen ervaring en persoonlijke **begeleidersstijl**. Wat betekent **motiveren** voor jou? Wat is het verschil tussen bevestigen en belonen? Op welke manier kun je **vertrouwen** en respect krijgen? Hoe kun je consequent zijn zonder streng te moeten zijn? Wat doe je met ongewenst gedrag?

Deze sessie biedt geen universele handleiding voor kinderen - dat willen we ook niet. Wel proberen we met oefeningen het begrip begeleidershouding open te breken met specifieke aandacht voor **interactievormen**.

Na deze sessie kun je terugblikken op je eigen begeleidersstijl om die te verstevigen met concrete tips.


## werkvorm

Opdrachtgestuurde simulatie met nabespreking en extra oefeningen in rollenspel.

 **DOELGROEP**  
(beginnende)  
monitoren  
hoofdmonitoren

 **DUUR**  
2 uur

 **DEELNEMERS**  
min 12 - max 16

 **RUIMTE**  
grote ruimte met veel bewegingsvrijheid en verplaatsbare tafels en stoelen + buitenplein (gras)

 **HANDOUTS**  
schema voor elke deelnemer



# INSPIRATIE EN BRAINSTORM VOOR THEMASPEL

aan de slag met bronnen en technieken

## inhoud

Je leert **ideeën verzamelen** om activiteiten te ontwikkelen en krijgt daarvoor verschillende **technieken** aangereikt. Zo kun je bewuster **inspiratie** opdoen en **brainstormen**, met aandacht voor de **verschillende resultaten en effecten** die je daarmee kunt bereiken. Je ondervindt aan den lijve wat dit betekent voor een spel met een thematische inslag, want we besteden extra aandacht aan **verhaal** en **fantasie**.

Na deze sessie heb je meer houvast, inzicht en mogelijkheden tijdens het verzinnen van activiteiten.

## werkvorm

Actieve sessie met snel opeenvolgende werkmomenten in wisselende groepjes. Eindoefening die diversiteit aan tips samenneemt, met uitgebreide nabespreking.

 **DOELGROEP**  
monitoren  
hoofdmonitoren  
(instructoren)

 **DUUR**  
2 à 2,5 uur

 **DEELNEMERS**  
max 18

 **RUIMTE**  
grote ruimte met  
verplaatsbare tafels  
en stoelen

 **HANDOUTS**  
schema met tips voor  
elke deelnemer



# 10 CONCRETE TIPS VOOR GEVARIEERDE IDEEËN

een evenwichtig en verrassend vakantieaanbod

vanaf de allereerste brainstorm

## inhoud

Deze sessie moedigt **vernieuwing** en **variatie** aan binnen een vakantieaanbod. Je maakt daarvoor kennis met 10 tips die ervoor zorgen dat je variatie en evenwicht bekomt in de verschillende activiteiten die je verzint voor een vakantie(periode). Je past de tips onmiddellijk toe op enkele cases en voelt welke impact ze hebben op je eigen **verzinproces**.

Na deze sessie kun je bewuster omgaan met **inspiratiebronnen**, **brainstormtechnieken** en **parameters van spelsoorten** om variatie in een aanbod al vanaf de prille start te verzekeren.


## werkvorm

Speelse sessie met snel opeenvolgende werkmomenten in wisselende groepjes. Na elke tip korte bespreking en terugkoppeling naar specifieke context van deelnemers.

 **DOELGROEP**  
monitoren  
hoofdmonitoren  
(instructoren)

 **DUUR**  
1,5 à 2 uur

 **DEELNEMERS**  
max 16

 **RUIMTE**  
grote ruimte met  
verplaatsbare tafels  
en stoelen

 **HANDOUTS**  
schema met tips voor  
elke deelnemer



# DE BRAINSTORMDOBBELSTEEN

6 centrale vragen die ideeën helpen genereren

## inhoud

Je maakt kennis met **zes vragen** die je jezelf kunt stellen tijdens het **verzinnen** of **aanpassen** van spelletjes en activiteiten. Deze vragen helpen je om nieuwe zijpaden te bewandelen en op ongewone ideeën te komen. Je leert hoe het stellen (en beantwoorden!) van die vragen een groot **hulpmiddel** kan vormen tijdens het verzinproces om jezelf uit te dagen of terug op weg te zetten.

Na deze sessie kun je met behulp van de brainstormdobbelsteen makkelijker verzinnen.


## werkvorm

Speelse sessie vanuit casussen waarop we tips toepassen vanuit laagdrempelige opdrachten.

 **DOELGROEP**  
(beginnende)  
monitoren

 **DUUR**  
1,5 à 2 uur

 **DEELNEMERS**  
max 18

 **RUIMTE**  
grote ruimte met  
verplaatsbare tafels  
en stoelen

 **HANDOUTS**  
dobbelsteen voor  
elke deelnemer



# (KLEINE) OPDRACHTEN VERZINNEN

zo snel en veel mogelijk - en met een twist

## inhoud

In heel wat activiteiten heb je kleine opdrachtjes nodig. Individueel of in duo. Met of tegen elkaar. Snel gespeeld en snel beoordeeld. In deze sessie leer je hoe je **originele opdrachtjes** kunt verzinnen. Je doet inzicht op over de **verschillende soorten** opdrachten en we maken ook de link met opdrachten verzinnen rond één centraal thema. We besteden ook aandacht aan opdrachten met een muzisch creatieve inslag.

Na deze sessie leg je met groter gemak toffe opdrachtenlijstjes aan bij je activiteiten.


## werkvorm

Speelse sessie met veel actief verzinnen en snel uittesten. Kader en tips worden tussendoor aangebracht.

 **DOELGROEP**  
monitoren  
hoofdmonitoren

 **DUUR**  
1,5 uur

 **DEELNEMERS**  
max 18

 **RUIMTE**  
grote ruimte met  
verplaatsbare tafels  
en stoelen

 **HANDOUTS**  
Schema en  
illustratieve  
hulpkaartjes voor  
elke deelnemer



# SPELEN MET SPEL

spelelementen flexibel en functioneel inzetten

## inhoud

In deze sessie verken je de bouwstenen van spel. Deze bouwstenen - de **spelelementen** genoemd - ga je ontrafelen om er dan een **eigen mix** mee te maken. Je ondervindt aan den lijve hoe snel en flexibel die spelelementen aan te passen zijn en ervaart hoe zelfs **kleine ingrepen** soms grote gevolgen hebben op het spel(letje).

Na deze sessie ken je de spelelementen als je broekzak, waardoor je zowel tijdens de voorbereiding als tijdens het spelen zelf toffe aanpassingen kan doen (bv. in functie van de leeftijd, het fungehalte, de spanning,...).


## werkvorm

Actieve sessie met tips die toegepast worden op diverse spelletjes. Veel ruimte voor input van deelnemers. Werk- en toonmoment om sessie af te sluiten.

 **DOELGROEP**  
monitoren

 **DUUR**  
1,5 à 2 uur

 **DEELNEMERS**  
max 16

 **RUIMTE**  
grote ruimte met verplaatsbare tafels en stoelen of buiten indien mooi weer.

 **HANDOUTS**  
schema voor elke deelnemer



# ONGEWENSTE SPELEFFECTEN

over onveilige addertjes en hoe die te vermijden

## inhoud

In sommige activiteiten of spelletjes zitten addertjes onder het gras die een **ongewenst effect** hebben op het spel zelf of op één of meerdere spelers. Denk bijvoorbeeld aan een negatieve impact op de groepssfeer, motivatie,... Vanuit concrete voorbeelden ontdek je deze ongewenste effecten en proberen we die te counteren door **alternatieven** te verzinnen.

Na deze sessie kun je die addertjes reeds tijdens voorbereiding in de kiem smoren, of kun je er met de gepaste **begeleidershouding** of **spelingreep** op reageren tijdens het spelen zelf.


## werkvorm

Speelse en ervaringsgerichte sessie met inhoudelijk kader en oefeningen die daar direct op aansluiten.

 **DOELGROEP**  
monitoren +  
hoofdmonitoren of  
instructoren niet  
vertrouwd met  
inhoud

 **DUUR**  
1,5 à 2 uur

 **DEELNEMERS**  
max 16

 **RUIMTE**  
grote ruimte met  
verplaatsbare tafels  
en stoelen of buiten  
indien mooi weer

 **HANDOUTS**  
overzichtsfiiche per  
deelnemer



# MUZISCH WERKEN

kennismaking met een muzische sessie,  
en hoe die verschilt van spel

## inhoud

Muzische activiteiten zijn het perfecte middel voor **creativiteitsontwikkeling** bij kinderen. Vanuit de verschillende muzische domeinen (drama, dans, beeld, muziek en media) kun je **procesgerichte activiteiten ontwikkelen** voor kinderen. Zulke 'sessies' hebben een andere opbouw dan spelactiviteiten.

In deze sessie maak je op laagdrempelige manier kennis met muzisch werken. Je beleeft een sessie vanuit 1 **domein** (in overleg bepaald met Oetang) om die nadien te ontleden. Zo krijg je voeling met de **muzische procesopbouw, voorwaarden** en **begeleidershouding**.

Na deze sessie kun je benoemen waarin spel verschilt van een muzische sessie en ben je uitgedaagd om verder te experimenteren (samen met kinderen)!


## werkvorm

Procesgerichte muzische sessie in een domein. Nabespreking met ruimte voor vragen.

 **DOELGROEP**  
monitoren  
hoofdmonitoren  
iedereen niet  
vertrouwd met  
muzisch werk

 **DUUR**  
1,5 uur

 **DEELNEMERS**  
max 18

 **RUIMTE**  
grote ruimte met  
verplaatsbare tafels  
en stoelen  
bewegingsvrijheid

 **HANDOUTS**  
samenvattende tips  
bij gevolgde sessie  
voor elke deelnemer  
(niet altijd van  
toepassing)





# MUZISCH DOORWERKEN

dieper graven in een domein

en kennismaking met de specifieke elementen

## inhoud

Je hebt al geproefd van enkele domeinen en bent enigszins vertrouwd met muzisch werken binnen het jeugdwerk? Je zoekt naar extra uitdaging binnen een of ander domein?

*Muzisch doorwerken* biedt net zoals *Muzisch werken* belevings sessies vanuit een domein. Hier ga je echter **intensier** (en minder laagdrempelig) aan het werk met **domeinspecifieke** aspecten en hang je samen met de begeleider grotere **eisen** vast aan de **eindopdracht**. Je durft experimenteren, herwerken en **verfijnen** - en presenteert het (groeps)resultaat in een toonmoment.

Na deze sessie heb je de 'muzische lat' voor jezelf hoger gelegd. Je bent uitgedaagd om je verder te verdiepen en je vaardigheden aan te scherpen.


## werkvorm

Procesgerichte muzische sessie in een domein, met stevige coaching. Nabespreking met ruimte voor vragen.

 **DOELGROEP**  
monitoren  
hoofdmonitoren  
iedereen niet  
vertrouwd met  
toonmoment-  
begeleiding

 **DUUR**  
1,5 à 2 uur

 **DEELNEMERS**  
max 16

 **RUIMTE**  
grote ruimte met  
verplaatsbare tafels  
en stoelen  
bewegingsvrijheid

 **HANDOUTS**  
samenvattende tips  
bij gevolgde sessie  
voor elke deelnemer  
(niet altijd van  
toepassing)



# MUZISCH ONTWERPEN

zelf procesgerichte activiteiten bouwen

vanuit een muzische didactiek

## inhoud (sessie vanaf februari 2014)

Vanuit je ervaring met muzisch werken (binnen verschillende domeinen) maak je de sprong naar zelf sessies ontwerpen.

Je krijgt enkele handige tools aangereikt om zelf muzische **concepten** te verzinnen. Je gaat aan de slag met nieuwe invalshoeken voor het kiezen van een **onderwerp** (ook vanuit kunst) en leert **werkvormen** en **domeinspecifieke elementen** inzetten.

We spitten het verloop van een activiteit (verder) uit en besteden grote aandacht aan het verzinnen van een goede **eindopdracht**. Je puzzelt en schuift met speelse, technische en inlevingsgerichte opdrachten tot je 'ontwerp' een **procesgerichte** en **creativiteitsstimulerende** opbouw heeft.

Na deze sessie kun je enkele didactische inzichten combineren bij het uitwerken van muzische sessies.


## werkvorm

Gecoacht werkmoment met tussentijdse feedback. Je ontwerpt zelf op basis van de tools en inzichten - die gefaseerd aangebracht worden.

 **DOELGROEP**  
monitoren,  
hoofdmonitoren  
en instructoren die  
vertrouwd zijn met  
muzisch werken

 **DUUR**  
2 uur

 **DEELNEMERS**  
max 12

 **RUIMTE**  
grote ruimte met  
verplaatsbare tafels  
en stoelen  
bewegingsvrijheid

 **HANDOUTS**  
schema's voor elke  
deelnemer



# MUZISCHE TOONMOMENTBEGELEIDING

hoe het verzin- en maakproces

van kinderen coachen

## inhoud

Je wil met je kinderen toonmomentjes organiseren (bv. voor het slot van de vakantie, een vrij podium,...). Vanuit een of meerdere **muzische domeinen** wil je de kinderen coachen in het **verzinnen en maken van een voorstelling**.

Welke begeleidershouding neem je aan? Hoe haal je het speelse en creatieve uit de kinderen naar boven? Hoe krijg je kinderen voorbij de traditionele acts en dansjes? Hoe kun je hen inspireren en uitdagen, zonder zelf regisseur te worden?

Je leert het **creatief muzisch proces** gebruiken als basis om jouw begeleidershouding aan vast te haken: inspireren, stimuleren, verrijken, uitdagen,...

Na deze sessie heb je de basishouding verkend en heb je enkele belangrijke inzichten opgedaan om **kinderen te coachen** bij het maken en uitvoeren van toonmomentjes. Hierdoor durf je meer **risico's** te nemen en krijg je de kinderen ook voorbij de 'standaardacts'.

## werkvorm

Actieve en ervaringsgerichte sessie met stapsgewijze opbouw die vanuit mini-toonmomentjes de tips illustreert.

 **DOELGROEP**  
monitoren  
hoofdmonitoren  
iedereen niet  
vertrouwd met  
toonmoment-  
begeleiding

 **DUUR**  
2 à 2,5 uur

 **DEELNEMERS**  
max 16

 **RUIMTE**  
grote ruimte met  
verplaatsbare tafels  
en stoelen

 **HANDOUTS**  
schema voor elke  
deelnemer



**oetang**  
maakt ook  
sessies op  
maat

**Oetang** vof | Jozef Vervaenestraat 66 | 9050 Gent  
[www.oetang.be](http://www.oetang.be) • [post@oetang.be](mailto:post@oetang.be)

Maarten Soete (GSM 0484 90 62 00)

Simon Vandekerckhove (GSM 0473 86 63 68)

