

## **Meten**

(Uit: "Het Spel van oplossingen" Insoo Kim Berg & Therese Steiner p111-114)

### **De succestoren**

1. Krat vol houten blokken: "Wat ging er goed tussen de laatste en deze sessie?"
2. Voor elke positieve gebeurtenis een blok op de tafel te leggen bovenop een andere blok.
3. Vraag, als moeder en/of vader aanwezig zijn wat zij vinden dat goed ging.
4. Wanneer er geen gebeurtenissen meer op te noemen zijn, ga dan alle blokken na door op te noemen welke blok voor welk succes staat (evt post-its op kleven met woorden of tekeningetjes)
5. Foto maken van de succestoren, eventueel bespreken aan wie de foto zal worden getoond.

### **Ballonnen**

1. Ballon zonder lucht = eerste sessie
2. Ballon opblazen tot de mate waarin ... groter geworden is.
3. Aan kind vragen om lucht uit ballon te laten ..." Hoe heb je het gedaan om zoveel ... te krijgen?"
4. Opnieuw opblazen; therapeut herhaalt alle zojuist genoemde helpende feiten.
5. Kunnen het kind, moeder of andere volwassenen nog andere "nieuwe" helpende gedragingen bedenken?
6. Aan kind vragen ballon opblazen tot die grootte, als nieuwe helpende gedragingen zouden helpen.
7. Tot die grootte dat vaardigheid zou verworven zijn

Angstreductie: therapeut blaast rode ballon op: "dit is hoe angstig je was om..." Aan kind vragen lucht eruit te laten tot punt dat het kind wil dat de ballon heeft, dat het nog steeds bang is maar wel al kan praten, ...

### **Langs het touw springen**

1. Spreek af welk uiteinde probleem bij "begin/therapeut niet meer nodig" voorstelt.
2. Laat het kind met een been langs het touw springen om te laten zien waar het vandaag is. Leg iets neer waar het kind gestopt is.
3. Ga na hoe het kind zover gekomen is en bespreek elke helpende stap en elk gedrag dat het kind heeft bereikt.
4. Wanneer er geen nieuwe informatie meer komt, herhaal dan alle stappen die het kind heeft gemaakt om op dat punt van het touw te zijn gekomen.

### **Hemel en hel (springspel)**

**De hand verven** (5 gezichten van "boos" tot "glimlach")

### **Succestekening**

**In verschillende richtingen langs de getallen springen**