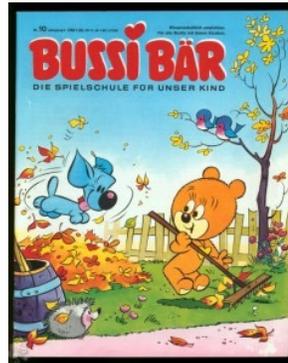


Batman Robin
Pippi und Co

**Lösungsheld*innen in
der Mediation**

Helden der Kindheit



GE hirn *liebt*
schichten

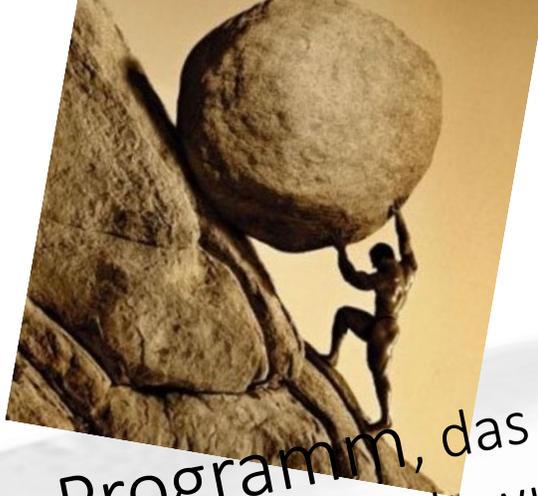
EPISODISCHES
GEDÄCHTNIS



- **TA - Script**
- **ZRM - Wunschelemente ...**
- **Kreativmethode - Bisoziation**
- *Storytelling*



TA



FASSBENDERHOCHZWEI
FREIRAUM FÜR ENTWICKLUNG

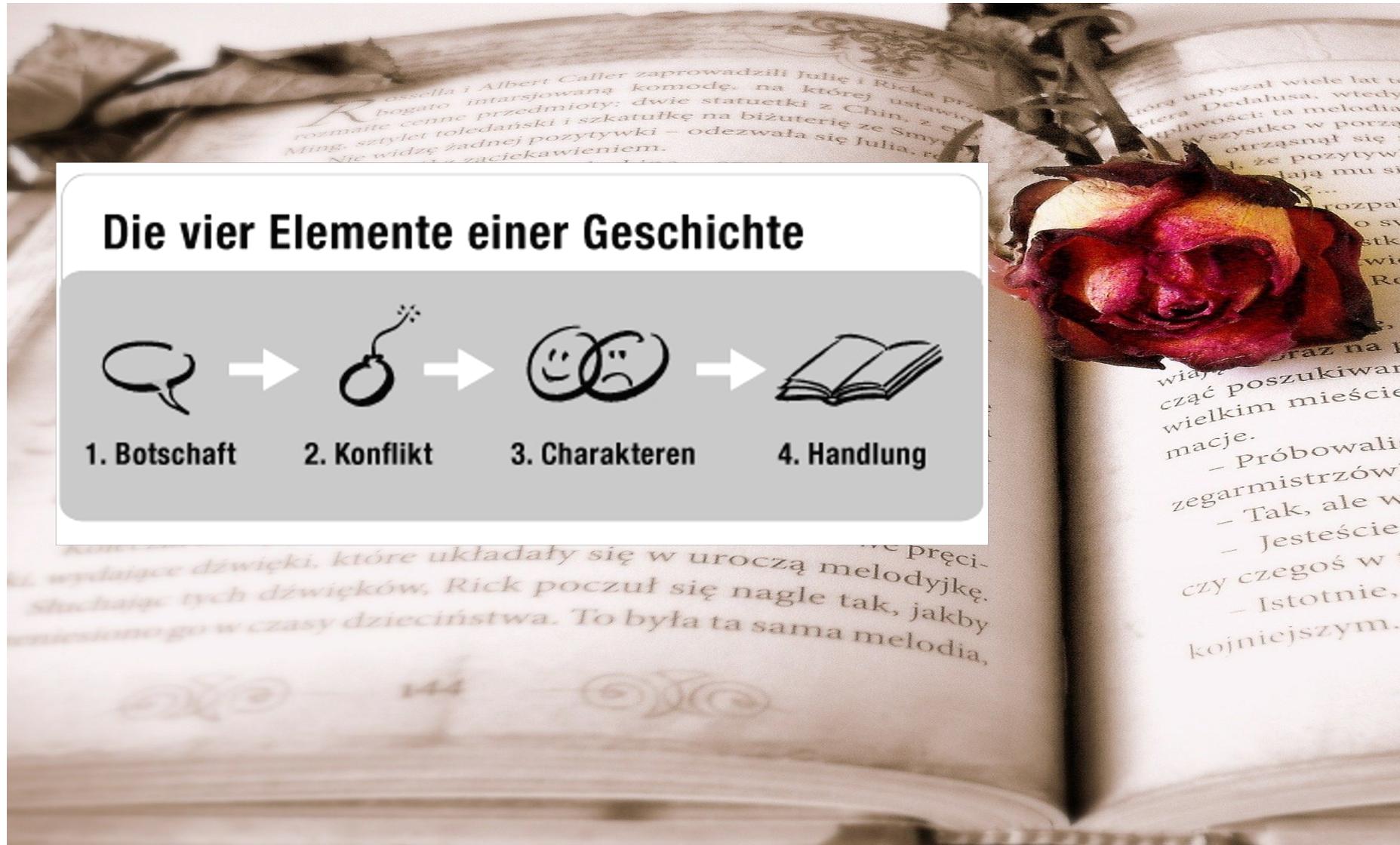
„Ein Skript ist ein fortlaufendes Programm, das in früher Kindheit unter elterlichem Einfluss entwickelt wurde und dadurch das Verhalten eines Individuums in den meisten wesentlichen Aspekten seines Lebens beeinflusst.“ (Berne)



Was gute Geschichten ausmacht ...



FASSBENDERHOCHZWEI
FREIRAUM FÜR ENTWICKLUNG



Was gute Geschichten ausmacht ...



FASSBENDERHOCHZWEI
FREIRAUM FÜR ENTWICKLUNG

Wer ist
die
andere?



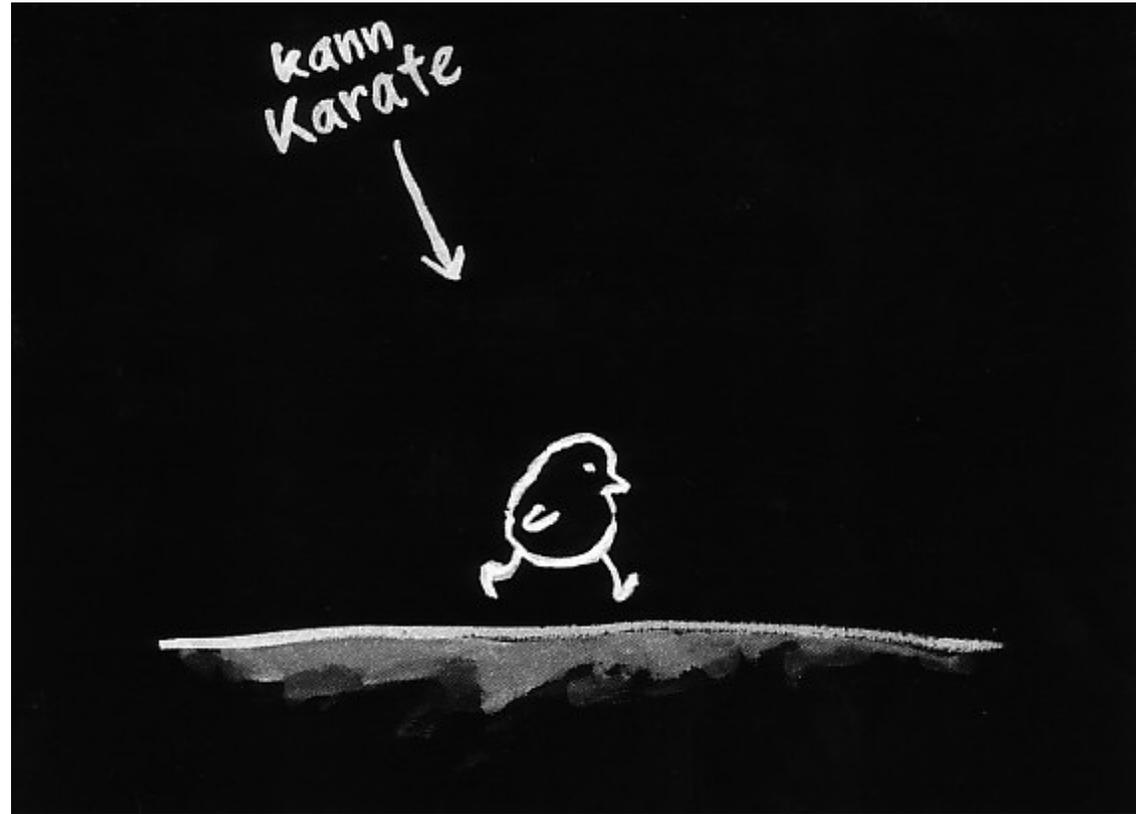
Wo ist
mein Platz
in dieser Welt?



Feinde



Helfer



Wir schreiben Geschichte(-n).

1. Ein Thema wählen.
2. Ideenkorb: Einer schreibt, einer nimmt die Zeit.
3. Themengeber* in beschreibt Heldenfigur, Stärken und welche Teile er/ sie beneidet. (3 min.)
4. Tg beschreibt die heutige Herausforderung. (2 Min.)
5. Gruppe:
 - a. Vorschläge wie der Held die Geschichte weiter schreiben kann. Kurze prägnante Bilder.
Bsp. Bevor Batman in den Kampf zieht packt er sich Zwetschenknödel ein. (8 Min.)
Tg achtet auf Resonanz im Körper.
 - b. Tg sucht sich Lieblingsidee aus und prüft auf welche Ideen es ihn bringt. (2 Min)
 - c. Letzte Frage: wie können wir Dich in der Umsetzung unterstützen? (3min)



FASSBENDERHOCHZWEI
FREIRAUM FÜR ENTWICKLUNG



*So viele gute
Ideen!*

Vielen Dank.

