**CARROUSSEL-DISCUSSIE**: in 2 cirkels zit je telkens tegenover een andere partner en bespreek je een stelling of vraag.

**GELIJKENISSEN ZOEKEN**: per 2 ga je in één minuut tijd op zoek naar zo veel mogelijk gelijkenissen tussen jullie. Nadien wissel je van partner. Op het einde tel je het aantal gevonden gelijkenissen op.

**RONDE**: om de beurt geven deelnemers hun mening over het onderwerp. De rest van de groep luistert.

**BUZZEN**: deelnemers wisselen eerst in tweetallen hun meningen of ervaringen uit voordat zij deze inbrengen in de grotere groep

**INTERVISIE**: iemand brengt een casus binnen die vervolgens besproken wordt door de hele groep. Op het einde van de discussie worden er aanbevelingen geformuleerd.

**VRAGENBAK**: verschillende vragen staan geschreven op strookjes. De deelnemers trekken om beurt een vraag uit de bak en beantwoorden deze.

**QUIZ**: teams strijden tegen elkaar voor een prijs

**KENNISMAKINGSRONDJE**: iedereen vertelt om de beurt iets over zichzelf.

**CONCRETE VRAAG**: voordat de groep met elkaar discussieert, wordt er een concrete vraag gesteld waarover individueel wordt nagedacht. Er volgt een kort rondje antwoorden, nadien kiest de groep over welk antwoord ze verder van gedachten willen wisselen

**LEESTAFEL**: op een tafel liggen verschillende artikels en boeken. Aan de hand van een vraag/opdracht nemen de deelnemers het materiaal door, overleggen ze en halen daaruit de benodigde informatie

**ROLLENSPEL**: bepaalde situaties worden gespeeld, deelnemers kunnen bepaalde vaardigheden inoefenen terwijl de rest observeert en tips geeft.

**PRESENTATIE**: de begeleider draagt kennis over via een presentatie voor de groep

**STELLINGENSPEL**: de begeleider leest stellingen voor, deelnemers gaan staan in het vak ‘eens’ of in het vak ‘oneens’

**COLLAGE**: deelnemers maken een collage (vb. Een voorpagina van een krant) over een bepaald thema

**INLEVINGSSPEL**: aan de hand van een uitgewerkt spel met verschillende rollen, ervaren deelnemers de inhoud van het thema

**SORTEREN**: de begeleider zet mogelijke waarden/competenties/antwoorden afhankelijk van de vraag op kaarten, de deelnemers sorteren de kaarten naargelang hun prioriteit.

**ERVARING UIT DE GROEP**: de begeleider vraagt de groep wie er al ervaring heeft met het onderwerp. Deze deelnemer pakt zijn stoel op en gaat voor de groep zitten. De rest van de groep kan vragen stellen over het onderwerp aan de ervaringsdeskundige.

**TOEPASSINGSRONDE**: aan alle deelnemers wordt gevraagd om na de nieuw gegeven informatie aan te geven hoe zij de informatie gaan toepassen in de praktijk.

**BOODSCHAPPENLIJSTJE**: De deelnemers krijgen lijstjes uitgedeeld. Tijdens het doorgeven van informatie (door de begeleider) noteren de deelnemers op het lijstje kort wat relevant is voor hun.

**RODE KAART**: er wordt in groep gediscussieerd over een onderwerp. Als een van de deelnemers de discussie niet meer interessant vindt, deelt hij een rode kaart uit. Als drie rode kaarten zichtbaar zijn, wordt de discussie gestopt.

**RECHTBANK**: er wordt gediscussieerd over een bepaald onderwerp, vooraf krijgen de deelnemers bepaalde rollen toegewezen: voor- en tegenstanders, advocaten en een rechter

**ABC**: op een papier staat het alfabet onder elkaar geschreven van A tot Z. Achter elke letter is er voldoende ruimte om enkele woorden te schrijven. De deelnemers schrijven achter alle letters hun associaties rond het thema / de vraag

**REFLECTIEWANDELING**: in kleine groepen blikken deelnemers terug op een situatie of thema tijdens een korte wandeling.

**CIJFER GEVEN**: deelnemers geven een cijfer voor een bepaalde activiteit of ervaring. Dit vormt het uitgangspunt voor een gesprek

**ROLLENSPEL MET SECONDANT**: twee personen spelen een situatie na. De hoofdrolspeler wordt ondersteund door een secondant. Hij mag deze om advies vragen of hem tussentijds vragen om het spel over te nemen.

**METAFOOROPDRACHT**: de deelnemers kiezen een voorwerp waarover ze een korte presentatie geven. Vervolgens krijgen ze feedback op hun presentatievaardigheden

**VOORNEMENS**: aan het einde van een bijeenkomst krijgen deelnemers de gelegenheid om voor zichzelf te bedenken wat ze verder gaan doen met de inhoud van de bijeenkomst.