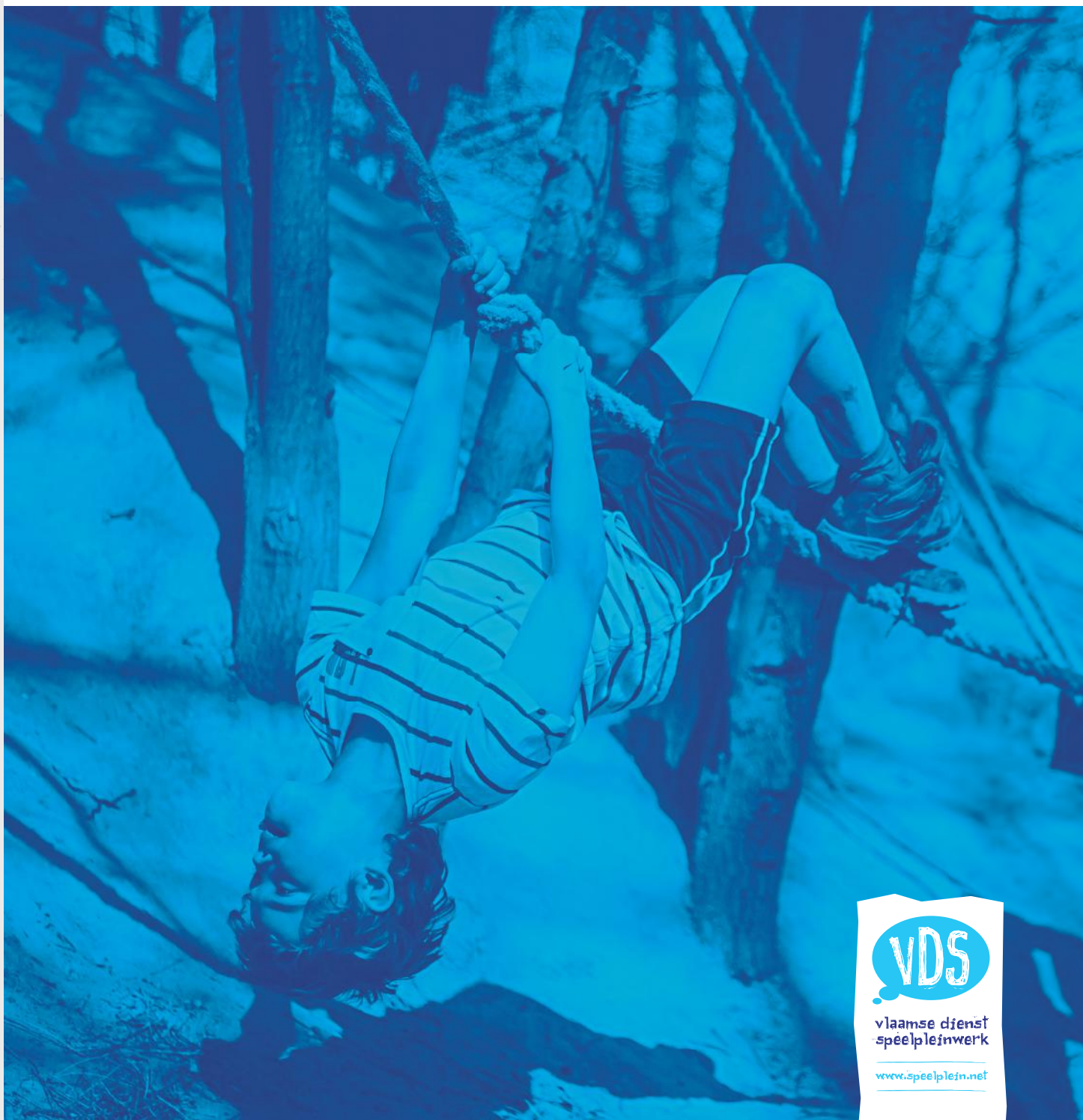


ALGEMENE RICHTLIJNEN

HUISSTIJL HANDBOEK



vlaamse dienst
speelpleinwerk

www.speelplein.net

DO'S &
DON'TS

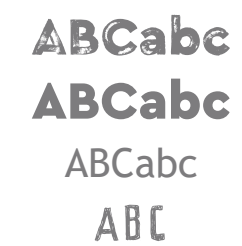


Scan de QR-code en lees
onmiddellijk verder op
onze website.

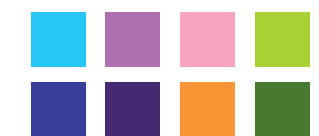
6 ELEMENTEN KENMERKEN DE VDS*



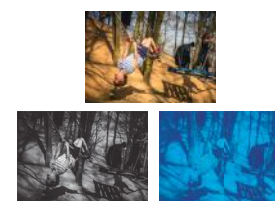
1.
LOGO



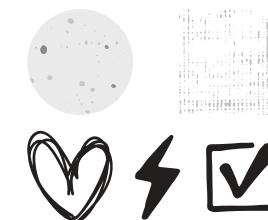
2.
LETTERTYPES



3.
KLEURGEBRUIK



4.
FOTOGRAFIE



5.
EXTRA ELEMENTEN

6.

SOCIAL MEDIA

ACHTERGROND

DOODLES



1

LOGO

PRIMAIR LOGO (2 VERSIES)



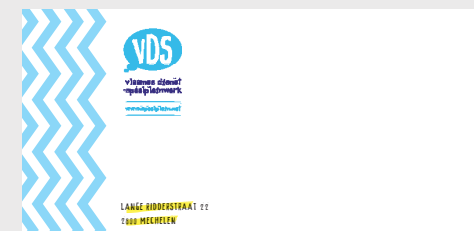
HET DROOMLOGO

Het primaire logo dat we steeds gebruiken is tweeledig en bestaat uit een beeldmerk (de droomwolk) en een woordmerk (Vlaamse Dienst Speelpleinwerk). Deze twee dienen in eerste instantie steeds gecombineerd te worden, in secundaire vorm is er de mogelijkheid deze op te splitsen. Het primaire logo gebruiken

we in het algemeen altijd, tenzij het gebruik van de horizontale of andere secundaire variaties is gerechtvaardigd. (bv als de gegeven plaats eerder horizontaal is, er een horizontaal partnerlogo naast staat, indien het primaire logo reeds aanwezig is op het medium, het logo gebruikt word als vignet*...)

SHOWCASE

DO'S & DON'TS



SECUNDAIR LOGO (2 VERSIES)



A Deze horizontale word best gebruikt naast horizontale partnerlogo's of wanneer de gegeven ruimte eerder horizontaal is.



In deze soft re-style worden geen fantasievaries meer gebruikt.



SHOWCASE



SECUNDAIR LOGO (2 VERSIES)

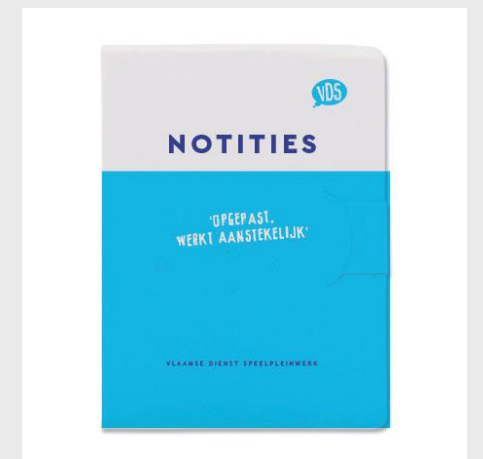


max. +10°

B Het vrijstaand beeldmerk kan op zich gebruikt worden als een vignet of 'sticker' wanneer op de drager minstens 1X duidelijk 'De Vlaamse Dienst Speelpleinwerk' voluit geschreven staat

Met het vignet kan losser omgegaan worden, dit wil zeggen dat deze variatie zonder witte achtergrond kan gebruikt worden en eventueel schuin gezet kan worden om een speels effect te bekomen.

SHOWCASE ✓



Dit was de naam!

Vrijheid

Pezier

2

LETTERTYPES

2 BASIS LETTERTYPES

Cera Pro **1** ————— **ABCabc** ————— *H1, H2 Titels*

Trebuchet **2** ————— **ABCabc** ————— *gewone tekst*

2 FANTASIE LETTERTYPES

Cera Brush **3** ————— **ABCabc** ————— *koptitels of op zichzelfstaande boodschappen*

Krabbels **4** ————— **ABC** ————— *quote of te gebruiken als 'handschrift'*

SHOWCASE

A CERA PRO - TITELFONT

Omdat dit lettertype veel karakteristieken deelt met ons standaardlettertype 'trebuchet' kunnen we dit gerust zijn 'grotere' broer noemen. We gebruiken dit dan ook als titelfont voor gewone tekst en opmaak. Zijn voornaamste functies zijn de leesbaarheid te vergroten en de hiërarchie van een tekst te bepalen.

B TREBUCHET - GEWONE TEKST

Dit zeer weid verspreide lettertype gebruiken we als basis om al onze teksten mee te schrijven.

2. CREATIEF DENKEN VOOR BEGINNERS **1** Cera Pro

Vooraleer we ingaan op een aantal voorbereidingsmodellen en voorbeelden, willen we in dit onderdeel inzoomen op creatief denken. Het is namelijk de basis om tot vernieuwende activiteiten te komen.

WAT IS CREATIEF DENKEN? **1** Cera Pro

Wanneer ik "Samson" zeg, waaraan denk jij dan spontaan? De kans is groot dat jij aan "Gert" dacht, de andere helft van het bekende duo. De kans is kleiner dat je aan "lang haar" dacht en nog kleiner: Babbal (soort hond), Delfah (zie mytheologie) en Samsonite (klinkt als). Onze hersenen leggen dag in dag uit verbanden tussen betekenissen. Daardoor ontstaat er een logische samenhang. Onze hersenen doen dat om de wereld beter en sneller te begrijpen. Deze samenhang kan voor iedereen anders zijn. Maar een deel van de verbanden worden wel gedeeld. Het creatief denken is een geheel van mogelijkheden om logische verbanden te doorbreken. Door patroononderbreking ontstaan er nieuwe verbanden in onze hersenen. Dat noemen we nieuwe ideeën. Als jij aan iets dacht, waar voordien niemand aan gedacht heeft, dan noemt men dat een origineel of creatief idee. **2**

ROE=HELK	FUIF=DANSEN	ZEE=VISSER
HOLLAND=GRANJE	INDIAAN=COWBOY	ZOHEB=ZOH
TV=ZETEL	CHINA=RIJST	SPEELPLEIN=VAKANTIE

CREATIEVE BASISVAARDIGHEDEN

Er bestaat een groot misverstand over creativiteit. Sommige mensen denken: Je hebt het of je hebt het niet. Fout dus. Creativiteit is een vaardigheid. Je kan het leren en je kan er ook beter in worden. Hoe meer je er mee bezig bent, hoe gemakkelijker het wordt om patronen te doorbreken. Er zijn een aantal basisvaardigheden die sterker ontwikkeld kunnen worden in functie van creativiteit. **1** **Observeren:** de mogelijkheden in dingen zien. Door anders te gaan kijken naar de dingen, kan er uitgegaan worden van al hun eigenschappen en niet enkel de evidentie of de dingen waarvoor ze oorspronkelijk bedoeld zijn. Een typisch voorbeeld daarvan is de krutwagen die, als hij op zijn poten en draagarmen staat, een comfortabele stoel kan worden. **2** **Gedachten verknemen:** op zoek naar de grenzen van de logica. Door het associëren wordt er op zoek gegaan naar welke verbanden er zijn. Eerst komen de evidente verbanden, daarna geraakt men steeds verder verwijderd van de gewone ideeën en vindt men er originele, niet vaak voorkomende. Door het gebruik van verbeelding wordt het mogelijk om een voorstelling te maken van dingen die er niet zijn of niet bestaan. Verbeeldingskracht kan dus versterkend werken. **3** **Nuïtiet:** geloven dat alles kan. Wanneer men op zoek gaat naar een nieuw idee is het uitstellen van een oordeel belangrijk. Het is best mogelijk dat een idee niet aangebracht wordt omdat het niet (meer) haalbaar zou zijn. Soms is er meer mogelijk dan verwacht wordt. Het zou jammer zijn dat een goed idee om deze reden in de kast blijft stelen. Ga er van uit: alles kan. **2** **Trebuchet**

SHOWCASE



SHOWCASE



3
4



1



3



3 Cera Brush

1 Cera Pro

4 VDS Krabbels

4 VDS Krabbels

1



2



VDS Krabbels 4



3 Cera Brush

A ZIJN WE IN ORDE?

Een vaak gestelde vraag van particuliere speelpleinen aan de VDS. Moeten we een boekhouding bijhouden? Hoe vullen we verzekeringspapieren in? Mogen wij fiscale attesten uitreiken? De wil is er maar het is vaak een kluwen van regels, deadlines en administratie.

Een serieuze uitdaging om er aan uit te geraken, laat staan om mee te zijn met de steeds veranderende regels. Daarom start de VDS met drie nieuwe kanalen om jullie een duidelijk overzicht te geven.

- 1 We lanceren we twee keer per jaar dit krantje met de belangrijkste deadlines en concrete informatie.
- 2 We voegen nieuwe pagina's toe op onze website waar alles gebundeld staat.
- 3 Onze lokale ondersteuners komen ter plaatse om jullie hierbij te ondersteunen.

De focus ligt op de praktische-organisatorische aspecten van speelpleinwerk. Over de wettelijke verplichtingen die jullie hebben om speelpleinen te organiseren. Jullie hebben verplichtingen over volgende zaken:

- Statuten, ledenlijsten, verandering bestuur bij een vzw
- Boekhouding, vergoedingen en jaarrekening
- Belastingen
- Verzekeringen
- Fiscale attesten
- Attestering
- Informatienota vrijwilligers
- Privacyregels (GDPR)

Een hele waslijst, dat klopt. Dus tijd om terug door het bos de bomen te zien. Op jullie speelplein is er misschien één iemand, "de secretaris", bezig met deze zaken. Bezorg hem of haar dus gerust deze informatie. Al vinden we het ook een goed idee dat eenieder in jullie bestuur of stuurgroep, tot op bepaalde hoogte, mee is en weet waarover we het hebben.

HELP ONS, JULIE TE HELPEN

Welke goede voorbeelden hebben jullie in jullie kast of op jullie computer liggen? We inspireren er graag andere speelpleinen mee. Welke regultis ervaren jullie? We kaarten het graag aan bij de betrokken instanties en overheden. Voor welke zaken zou een groepsaankoop met meerdere speelpleinen interessant zijn? We onderzoeken graag wat de mogelijkheden kunnen zijn. We streven er naar om het voor jullie wat gemakkelijker te maken. Zo kunnen jullie meer bezig zijn met de essentie van jullie speelplein: de speelkansen van de kinderen.

Mail naar: voorbeef@speelplein.net

DE WIL IS ER MAAR HET IS VAAK EEN KLUVEN VAN REGELS, DEADLINES EN ADMINISTRATIE.





3





KLEURGEBRUIK

12 BASIS KLEURWAARDEN





veilige kleuren

	C 65 M 0 Y 0 K 0	R 32 G 196 B 244	PANTONE 298 C
	C 100 M 90 Y 10 K 0	R 37 G 64 B 143	PANTONE 287 C

overige kleuren

	C 35 M 65 Y 0 K 0	R 32 G 196 B 244	PANTONE 298 C
	C 90 M 100 Y 25 K 10	R 37 G 64 B 143	PANTONE 287 C
	C 40 M 0 Y 100 K 0	R 32 G 196 B 244	PANTONE 298 C
	C 100 M 90 Y 10 K 0	R 37 G 64 B 143	PANTONE 287 C

markeer kleuren

	C 0 M 10 Y 80 K 0	R 32 G 196 B 244	PANTONE 298 C
	C 50 M 0 Y 0 K 0	R 37 G 64 B 143	PANTONE 287 C
	C 0 M 45 Y 5 K 0	R 32 G 196 B 244	PANTONE 298 C
	C 0 M 50 Y 90 K 0	R 37 G 64 B 143	PANTONE 287 C

KLEURGEBRUIK

Deze kleuren worden vaak per 2 gebruikt. 1 overheersende toon en 1 accentkleur. Het is ook toegestaan kleuren onderling met elkaar te combineren, maar de vuistregel is 'minder is meer'. Twijfel je? Dan gebruik je onze 'veilige kleuren'. Ze bieden altijd antwoord wanneer er twijfel is en zitten diep geworteld in de uitstraling van de VDS*.

SHOWCASE



CURSUS-FOLDER

In dit voorbeeld zie je hoe een kleurenduo wordt toegewezen aan een folder per categorie (Animator, hoofdanimator, Instructeur, Cursus Gent) Deze keuze wordt doorgetrokken over de gehele folder. meerdere kleuren van het pallet in 1 publicatie kunnen als daar nood aan is.



HOOFDANIMATOR WORDEN DOE JE ZD

CURSUS
1
Je bent minimaal 16 jaar en hebt een attest animator of een 100 uur ervaring in het jongleren/animeren. Een cursus duurt 6 dagen, overnachtingen inbegrepen.

STAGE
2
Je loopt 30 uur stage op een erkende stageplaats: een speelpleinwerking of elders in de jonglerewereld.

EVALUATIE
3
Op dit evaluatiemoment zal ik kijken hoe terug op je stage, samen met andere cursisten.

HOERA!
4
Je bent gediplomeerd en ontvang een attest attest 'hoofdanimator in het jongleren', uitgereikt door de Vlaamse Overheid.

"LEREN HOE JE ANDEREN AAN HET SPELEN KAN KRIJGEN. #WATCHOUT"
(Joke Vanderbielen)

Ontwikkel spelenderwijs vaardigheden om van een groep animatoren, een straf en speels team te maken. Ontdek hoe je samen met hen werk maakt van een gevarieerd speelaanbod en hoe je spelkansen organiseert voor elk kind. Leer als hoofdanimator omgaan met bezorgde ouders, moeilijkheden en onverwachte situaties. Sta stil bij de zakelijke kantjes van een speelplein (bv. administratie, wetgeving...), je eigen speelpleinwerking en jezelf als een echte speelpleinfaan.

€180 'all-in': verblijf met overnachting, maaltijden, begeleiding, verzekering en evaluatiemoment inbegrepen.

- Heb je recht op een 'verhoogde tegemoetkoming' via je mutualiteit dan betaal je slechts €90.
- Met een 'bewijs van deelname' krijg je in de meeste gemeenten een deel van het inschrijfgeld terug.

www.speelplein.net / terugbetaling

MEER INFO & INSCHRIJVEN
WWW.SPEELPLEIN.NET/HA

Je vindt er foto's en een filmpje die tonen wat je mag verwachten van onze cursus hoofdanimator.

nog vragen? cursus@speelplein.net of 015 28 73 90

Vlaanderen
verbeelding werkt

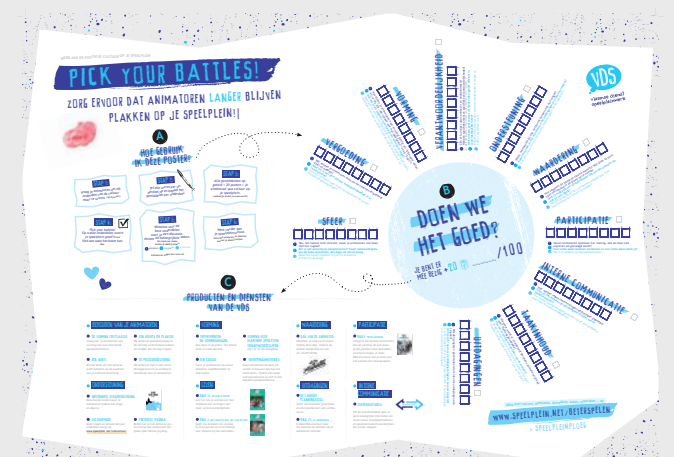
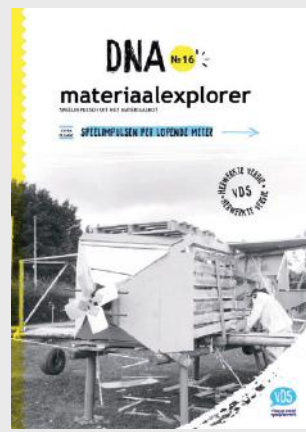
#VDS2019



SHOWCASE



SHOWCASE





4

FOTOGRAFIE

FOTOGRAFIE

3 MODI

Omdat beelden heel divers opgenomen en aangeleverd worden, maar daarnaast ook niet altijd dezelfde functie hebben, kiezen we uit drie mogelijkheden om een bepaald beeld weer te geven, afhankelijk van hun kwaliteit en functie.

WAT IS KWALITATIEF BEELDMATERIAAL?

Toon:

is het fris, oogt het natuurlijk, is het niet overbelicht?

Resolutie:

is de foto overal scherp genoeg? Zie ik pixels met het blote oog?

Inhoud:

klopt het beeld met onze visie, geeft het een meerwaarde?

**FULL COLOR:**

Dit is de beste optie wanneer de inhoud van het beeld moet spreken, al dan niet ter ondersteuning van een tekst. De kwaliteit van het beeld is hier enorm belangrijk.

**ZWART WIT:**

Deze optie gebruiken we wanneer de inhoud van het beeld moet spreken, maar om esthetische redenen het beter is de foto in zwart wit te zetten. Het geheel krijgt een uniformere uitstraling, toch blijft de documentatieve waarde hoog.

**DUOTONE:**

Deze oplossing heeft meer een decoratieve waarde. Wanneer de VDS huisstijl naar de voorgrond treedt en of beelden gebruikt worden om het ontwerp te versterken eerder dan de inhoud.

SHOWCASE

**Toon:**

Onderbelicht en bewogen.

**Inhoud:**

Saaï en slecht gekaderd.

**Resolutie:**

Gepixeld = te grote weergave.

**Stijl:**

heel statisch, onnatuurlijk, gemaakt, weinig affectief.

**Dynamiek:**

tenzij het gaat om puur informatieve waarde zijn statische beelden te vermijden.

SHOWCASE



Toon:

Frisse kleuren, reëel.



Inhoud:

Sterk beeld, grauwe kleuren dus in grijswaarden.



Resolutie:

goede resolutie kan sterk uitvergroot worden.



Stijl:

Natuurlijke houdingen, niet geposeerd, komt herkenbaar en menselijk over. Het moment staat centraal, niet de foto.



dynamiek:

Hoe een beeld aanvoelt hangt sterk af van de inhoud, als we kunnen opteren we voor dynamisch beeld.

SHOWCASE



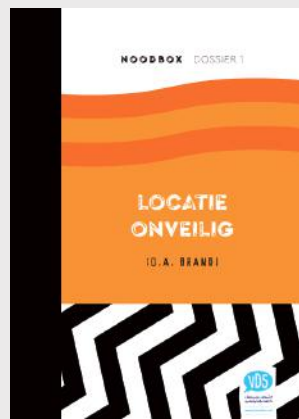


5

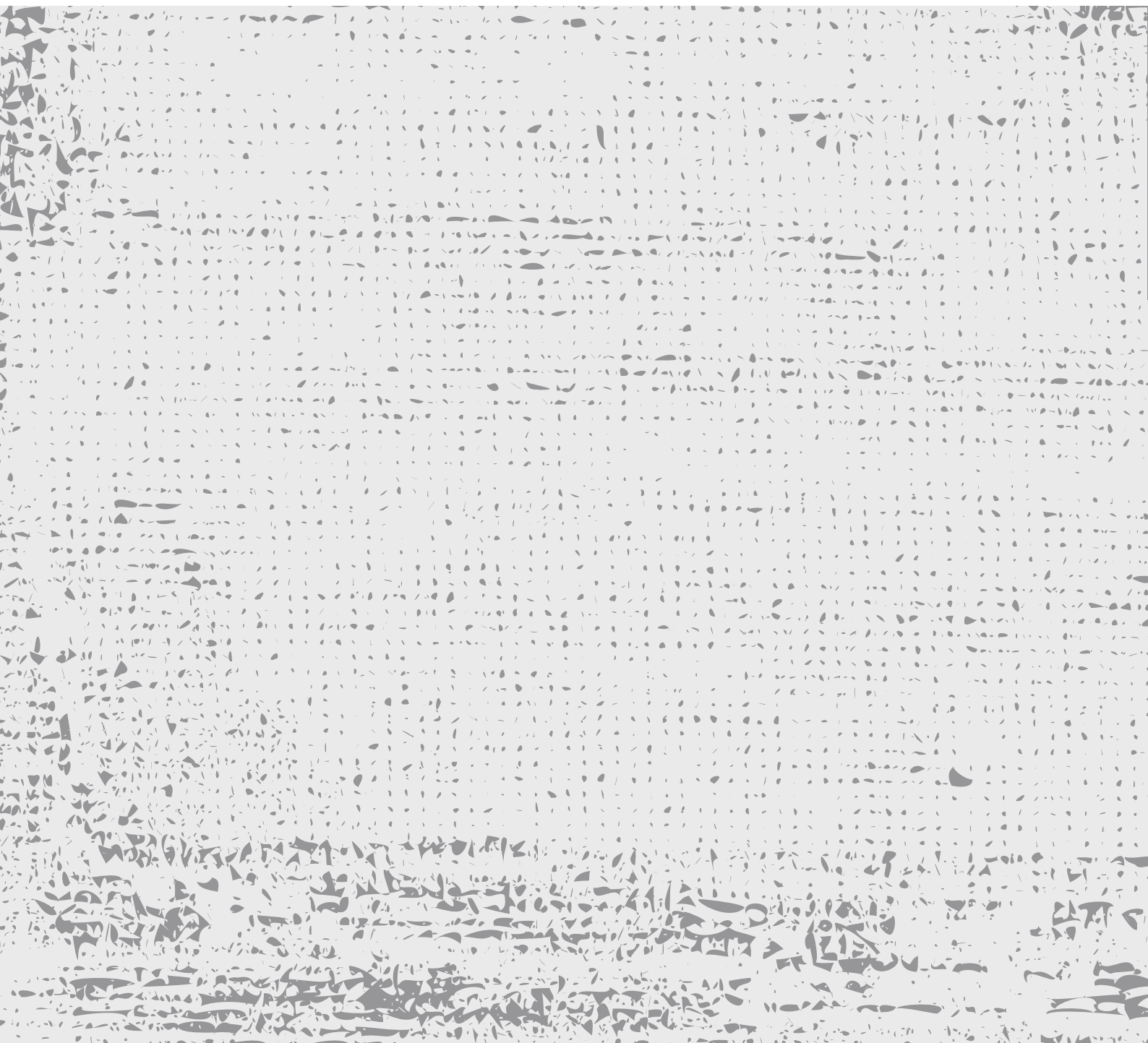
EXTRA ELEMENTEN

SHOWCASE ✓

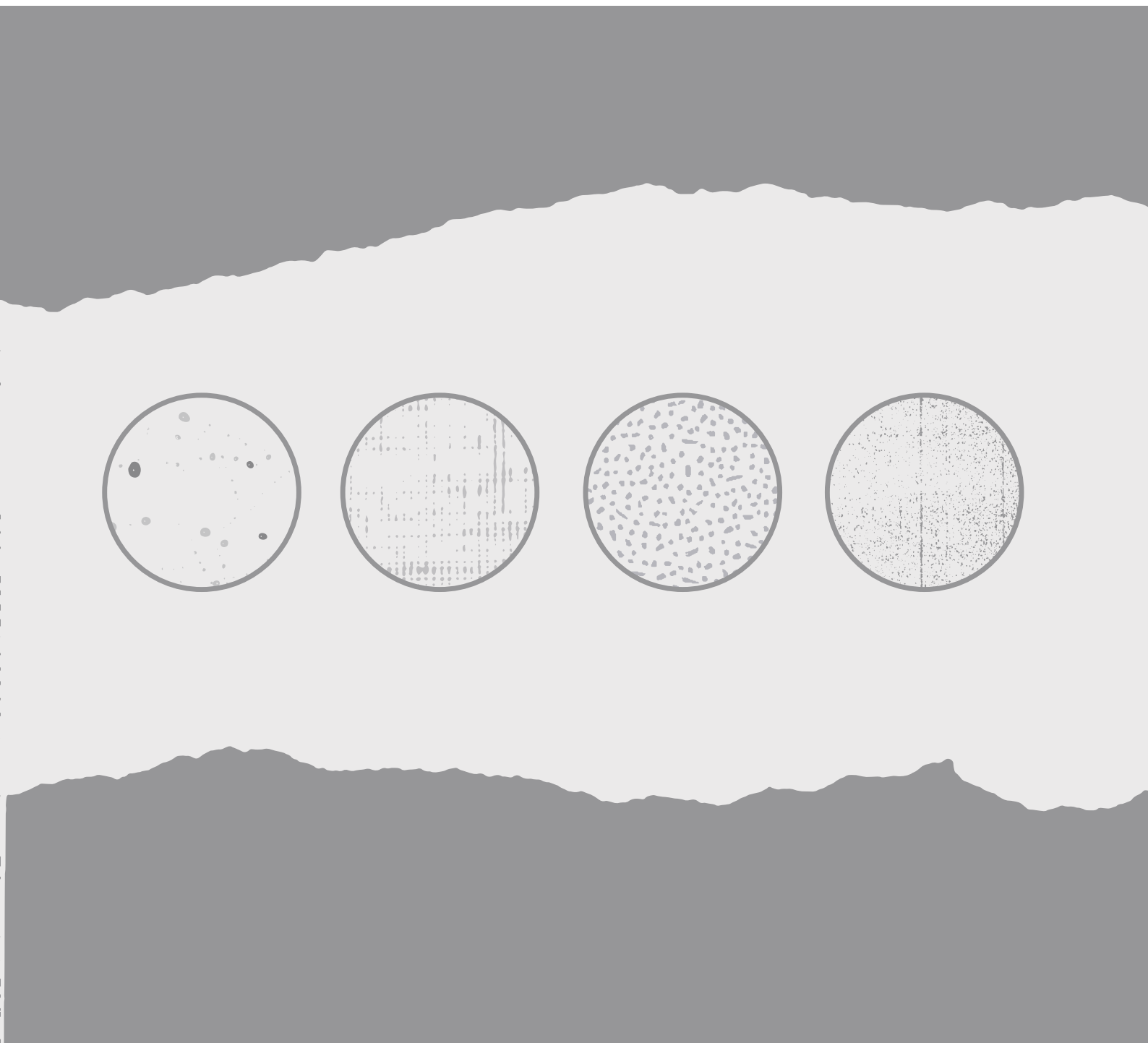
SHOWCASE ✓



SHOWCASE ✓



SHOWCASE ✓



SHOWCASE ✓

SHOWCASE ✓

