

INKLEDEN EN VERKLEDEN OP EEN VAKANTIE- WERKING

"VANDAAG WAS IK EEN
BRANDWEERMAN EN DE
ANIMATOREN WAREN LUCIFERS,
MORGEN GAAN WE OP REIS
NAAR DE RUIMTE EN VOLGENDE
WEEK WORDEN WE ALLEMAAL
LEVENDE STANDBEELDEN."



EEN BETOVERENDE WERELD, DAT IS SPEELPLEINWERK.
INKLEDEN, VERKLEDEN EN ANIMEREN ZITTEN IN ONZE IDENTITEIT.
FANTASIE IS ER EEN VASTE WAARDE.

EEN VLEUGJE MAGIE ...

Verkleeden en animeren zorgen voor dat extra vleugje magie. Een leuke kasteelpoort waarlangs de kinderen het speelplein betreden of een gekke professor die de kinderen 's ochtends begroet, bezorgen hen onmiddellijk een vakantiegevoel. Vaarwel grijze poort!

Daarnaast is fantasie de ideale trigger om kinderen dat extra duwtje in de rug te geven om zin te krijgen in de activiteit. Een zoemend bijtje of je favoriete popster die jou komt vragen om mee te spelen, dat kan je toch niet afwijzen? Wanneer kinderen zich terugvinden in een personage of er zich goed bij voelen, raken ze meer betrokken bij een activiteit. Deze betrokkenheid is van cruciaal belang om kinderen intens te doen spelen.

Dit geldt niet enkel voor kinderen. Ook voor animatoren kan verkleeden en een personage spelen bevrijdend werken. Wanneer het speelplein een weekthema heeft, de (hoofd)animatoren verkleed zijn en de locatie ingekleed is, wordt het stukken makkelijker om nieuwe impulsen te bedenken.

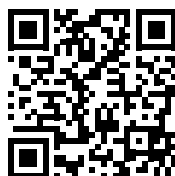
... DIE NIET MAG KWETSEN

Een mens of cultuur is geen 'kostuum'. Niet alle inkleding, verkleedkleden en thema's zijn onschuldig. Verkleedkleden kunnen kwetsend zijn. Vaak zijn rolletjes gebaseerd op stereotypen. Er is op zich weinig mis met het hebben van stereotypen, ze maken het leven heel wat makkelijker. Maar het zijn altijd generalisaties en versimpelingen, waarbij de verschillen tussen mensen weleens vergeten worden. Ze kloppen vrijwel nooit, geven vaak een verkeerd beeld van individuen en kunnen leiden tot vooroordelen en discriminatie. Dit kan zowel kinderen als (hoofd)animatoren kwetsen.

Wanneer iets wel of niet kan is soms moeilijk in te schatten. Vaak staan we er niet bij stil dat iets aanstootgevend is of mensen verdrietig maakt. Dit komt omdat we vanuit een ander referentiekader naar de situatie kijken. Elkaar hiervan bewust maken, is een eerste stap.

GLITTERS MET CUPCAKE

Tot slot willen we nog meegeven dat een spel ook zonder inkleding kan slagen. Maar vergelijk het met een cupcake. Natuurlijk is de cake op zich lekker, maar met een kleurrijke suikerlaag, felle snoeppareltjes en een ferme laag glazuur wordt alles zoveel smaakvoller en fijner! Gebruik je fantasie!



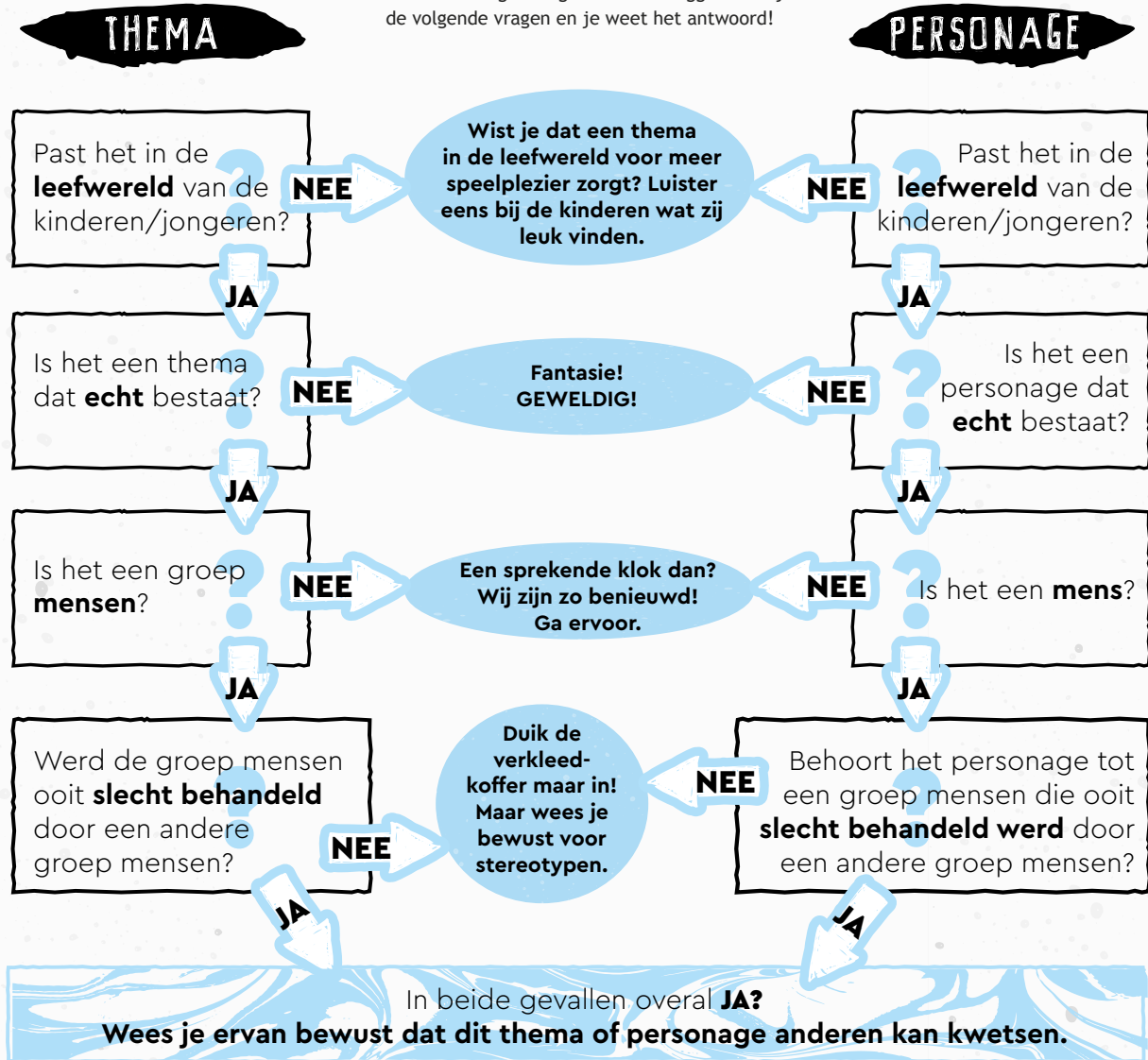
MEER LEZEN

Op zoek naar meer inspiratie omtrent inkleding en animatie? Dan kan je terecht op www.speelplein.net/inkleding. Al onze visies vind je terug op www.speelplein.net/overons

BIJLAGE 1:

ZOU HET THEMA OF PERSONAGE DAT IK WIL UITBEELDEN, IEMAND KUNNEN KWETSEN?

Je hebt een personage en/of thema voor ogen, maar wil toch nog even aftoetsen of dat thema of personage onbedoeld voor iemand gevoelig zou kunnen liggen? Stel jezelf de volgende vragen en je weet het antwoord!



TWIJFELS?

Pas de volgende tips toe

- Google is je vriend. Ga eens op onderzoek om te weten te komen waar je verkleedkledij vandaan komt.
- Stel jezelf de vraag of net die outfit of dat accessoire een grote meerwaarde is voor je personage. Nee? Zoek verder naar iets waar je wel van overtuigd bent!

OEI, IK HEB IEMAND GEKWETST. WAT NU?

Zo'n dingen kunnen gebeuren. Bied je verontschuldiging aan en ga in gesprek met de persoon over waarom dit kwetsend was. Zo kan jij de volgende keer bewuster en met meer kennis een thema of personage kiezen.