

Handleiding voor VIPS

Inleiding

Beste gekkerd!

Deze handleiding zal jou op weg helpen de ideale Very Inclusive Person te worden. In deze bundel vind je een speciaal voor jou uitgestippeld dagverloop en lees je o.a. wat jouw rol als VIP inhoudt.

Het dagverloop zal er uitzien als volgt: in de linkerkolom vind je hoe een speelpleindag er voor alle monitoren uitziet. In de rechterkolom vind je bijkomende informatie voor de VIPs. Soms wordt daar verwezen naar een hoofdstuk waar je alles wat gedetailleerder kan nalezen. (Vaak zal je de term %MH+ tegenkomen. Dit staat voor %kinderen met een beperking+)

Dit dagverloop kan je als checklist beschouwen. Per tijdstip kan je dan je taakjes nagaan. Handig toch? (veel van deze puntjes zijn vooral van toepassing voor kinderen met een mentale beperking)

Naast deze bundel zijn er nog 2 mappen die voor jou belangrijk zijn. We hebben een werkmap en een kindjesmap.

In de werkmap kan je informatie vinden over verschillende beperkingen. Zo vind je er bijvoorbeeld basisinfo over autisme in terug. Je hoeft niet dagelijks de volledige map door te nemen. Je neemt enkel die stukken door die je die dag nodig hebt. Dus als er de dag waarop jij VIP bent een kind met autisme komt, dan lees je zeker dat hoofdstuk door.

In de kindjesmap worden de medische gegevens bijgehouden van de kinderen met beperkingen. Ook hier hoef je enkel de medische fiches door te nemen van de kinderen die vandaag naar het speelplein komen. In deze map wordt ook per kind een dagboek bijgehouden, die jij \pounds avonds aanvult. In de kindjesmap komt ook een lijst met tips die door alle VIPs tijdens de zomer verder kan worden aangevuld.

Dit lijkt een hele boterham, maar als je dit alles rustig doorneemt, zal je zien dat het allemaal wel meevalt.

Dagschema

-
- 9u30: Samenkomstmoment (LET OP: op maandag komen we om 9u samen!) Activiteiten worden vastgelegd en animatietyetje wordt gekozen Op maandag wordt er door runners of Inge vermeld welke KMH's er die week komen. Dagelijks wordt dit herhaald. Hierbij wordt gezegd tot welke groep het KMH behoort.
-
- 10u: Start voorbereiding Zie hoofdstuk 1
 - 11u30: activiteiten worden overlopen + wie staat waar tijdens de spelentrommel + Verkleden! Bij de uitleg van de activiteiten wordt vermeld hoe de activiteiten zullen worden aangepast.
 - 12u30: Gezamenlijk verkleed eten. Het speelplein zorgt voor stokbrood en beleg!
 - 12u50: Klaarzetten inschrijvingen
 - 13u: Kindjes stromen binnen en er wordt ingeschreven. Op dat ogenblik is er de "spelentrommel". De monitoren die niet aan het onthaal zitten, lopen rond op het plein en zorgen voor animatie en "speeldingetjes" voor de kinderen.
 - De VIPs staan aan de inschrijvingen.
 - Als het KMH voor de eerste keer komt, geef je een rondleiding. (zorg ervoor dat er zeker 1 iemand aan de inschrijvingen blijft, door eventueel de hulp van een runner in te schakelen)
 - Tip: geef tijdens de rondleiding ook aan waar de KMH's terecht kunnen als ze het moeilijk krijgen, of als het te druk is voor hen in de groep)
 - Je heet het kind welkom, praat evt. met de ouders, stelt het kind gerust.
 - Je overloopt de activiteiten met het kind bij het bord met de foto's. Zo kan het kind evt; al op
-

-
- voorhand kiezen. (eventueel met behulp van picto ϕ)
 - Tip: overloop enkel de activiteiten voor het vieruurtje
 - Als er tijd over is, speel je met het kindZie hoofdstuk 2
 - 13u30: Verzamelliedje wordt opgelegd en de kinderen verzamelen op het amfitheater voor de startanimatie. Activiteiten worden ingekleed voorgesteld.
 - 15u05. 15u30: Activiteitenovergang: 15u15 eindigen eerste activiteiten, 15u30 starten nieuwe activiteiten.
 - Bij het einde van de activiteit gaan de VIPs de KMH ϕ halen en gaan er samen mee om het 4-uurtje. Aanschuiven is niet nodig.
 - VIPs overlopen opnieuw de activiteiten met de KMH ϕ
 - Activiteiten worden gekozen
 - VIPs gaan samen met KMH naar amfitheater
 - 14u10 . 16u30: 4-uurtje (kinderen kiezen zelf wanneer ze erom gaan)
 - 16u35: Opruimen met de kinderen
 - VIPs pikken kindjes na het opruimen op aan de activiteit en nemen ze mee naar het amfitheater
 - 16u45: Slotanimatie + kindjes uitwuiwen
 - Na slotanimatie eventueel eventjes wachten tot de eerste drukte voorbij is, dan samen met het KMH naar de ouders gaan (ingeval KMH met de bus moet, gaat er één VIP mee met de bus)
 - 17u . 17u10: Freak-outmoment voor monitoren met drankje. Terughangen van verkleedkledij. Opstellen opkuisschema
-

-
- 17u10: opkuis met aansluitend invullen logboekpapier en stagebegeleidingspapier
 - Opkuis: zorg dat je niet samen met de ander VIP op een postje staat
 - VIP mag 10 min. vroeger stoppen met opkuis (runner laat je dat wel weten) om de werkmap (zowel dagboek als weetjes/tips over KMH) en evt. de heen-en weerschriftjes in te vullen
 - Als de activiteiten overlopen worden, wordt ook gemeld hoe het met de KMH was.
 - Nadien nog evt. aanvullende opmerkingen over KMH (dit wordt een vast puntje op de evaluatievergadering)
 - +/- 18u30: Start evaluatievergadering, variarondje + melding openingsuren speelpleincafé + dada
 - 19u: streefuur om naar de mama en de papa te gaan

+/- 20u . 24u Speelpleincafé: gezellig samenzijn met de monitoren. Dit is uiteraard volledig vrijblijvend.

Hoofdstuk 1 Start voorbereiding (10u)

- VIPS lezen in de kindjesmap de medische gegevens en de weetjes na. (zowel tips door ouders geschreven als het dagboek bijgehouden door andere monitoren)
- VIPS lezen de extra info over de beperking na en lezen het stuk over spelen aanpassen.
- VIPS proberen in te schatten welke activiteiten het kind liggen (proberen door ogen van het kind te kijken)
- Langsgaan bij de monitoren. Afhankelijk van welke kindjes er komen, bepalen de VIPS bij wie ze eerst gaan. In de ene groep zal het nodig zijn samen te zoeken naar manieren om de activiteit aan te passen. Bij de andere groep zal er eerder moeten gekeken worden naar hoe men kan rekening houden met...
- Beschikbaar zijn voor vragen

Hoofdstuk 2 Verzamelen op het amfitheater...(13u30)

- VIPs gaan samen met het KMH naar het amfitheater en zetten zich erbij.
- Tijdens de voorstelling van de activiteiten kan je dan verwijzen naar de gekozen activiteiten.
- Na de animatie zorgen de VIPs dat de kindjes op de juiste activiteit terechtkomen. Bij de kindjes met zware beperkingen speel je best mee.
- De bedoeling is dat de kinderen meedoen met de activiteit en naar de andere monitoren luistert.
- Als monitor doe je mee aan de activiteit en je houdt ondertussen een oogje in het zeil
- Probeer in te schatten wat voor het kind nodig is tijdens het spel. (idem wat vrij spel betreft)

Rol van de VIPs

Als er geen KMH's komen

- Vliegactiviteit voorbereiden (mochten er dan toch nog onverwachts KMH's komen, kan je die evt. laten vallen)

Als er KMH's komen

- Info aan de monitoren geven
- Beschikbaar zijn voor vragen i.v.m. de kindjes die komen
- Meedenken met andere monitoren over
 - Activiteit aanpassen
 - Hoe rekening te houden met de KMH's in de voorbereiding
- VIPs moeten NIET zelf alles aanpassen, maar wel meedenken
- Evt. op zoek gaan naar gepaste hulpmogelijkheden om inhoud activiteiten aan de kinderen duidelijk te maken
 - Pictos
 - Voorwerpen
 - Fotos
- In totale aanbod kijken of elk kind aan zijn trekken kan komen
 - opgesplitst in voor het vieruurtje en na het vieruurtje
- Voor vragen en onzekerheden kan je altijd bij Inge of Bart Straetman terecht