

Cursusschema:



- over de organisatie van je werking
- ik als hoofdanimator

- over het aansturen van je team
- Over spelen en speelsystemen

DAG 1	DAG 2	DAG 3	DAG 4	DAG 5	DAG 6	
	opstaan & ontbijt					
	Een eigen kijk op spelen en speelpleinwerk ontwikkelen ●	Stages begeleiden ●	Diversiteit op het speelplein: hoe speel je hierop in? ●	Imago, communicatie en externe relaties onderhouden ●●●	Opkuis ●	
	Tijd om samen met de groep de cursus te organiseren en te animeren. ●	Evaluatiemomenten begeleiden ●	Tijd om samen met de groep de cursus te organiseren en te animeren. ●	Kritisch bekijken van je eigen werking ●	Uitleg over de stage en terugblik op de cursus ●	
		Feedback geven aan en evalueren van animatoren ●			Slotmoment ●	
middagmaal						
Kennismaking & afspraken ●	Sfeer binnen je animatorenploeg ●	Vergaderingen voorbereiden, organiseren en leiden ●	Wetgeving die je als hoofdanimator best kent... ●	Hoe kan ik mijn eigen werking nog sterker maken? ●		
Kennismaking met elkaars speelplein ●						
vieruurtje						
Een hoofdanimator is ●	Coachen van je animatoren: wat is dat en hoe pak je dat aan? ●	Projecten opstarten en organiseren ●	Omgaan met conflicten ●	Vorbereiden van een teambuilding of toonmoment ●		
Terugblik op de dag						
Avondmaal						
Tijd om samen met de groep de cursus te organiseren en te animeren. ● ----- Keuze uit een aantal creatieve of doe-onderwerpen ●	Avondactiviteit ●	De gemeente, de jeugd-dienst, de VDS, het OCMW... wie zijn ze en wat doen ze voor je werking? ●	Keuze uit een aantal inhoudelijke, verdiepende onderwerpen ●●●	Uitvoeren van het toonmoment of de teambuilding ●		