

EEN HOOFDANIMATOR

IS EEN: VOORBEELDSPELER

Als hoofdanimator ben je hét grote voorbeeld voor je ploeg. Als jij geen speelsheid en enthousiasme uitstraalt, kan je niet van je ploeg verwachten dat zij dat wel doen.

WAAROM BEN JE EEN VOORBEELDSPELER?

Je hebt als hoofdanimator uiteraard niet de tijd om heel de tijd mee te spelen. Toch is het belangrijk dat je hier op tijd en stond toch tijd voor vrij maakt. Door mee te spelen ga je respect krijgen van je animatorenploeg en laat je hen merken dat je niet op een ivoren toren zit. Het is wel belangrijk dat je nadenkt waarom en wanneer je mee speelt.



WAAROM WEL	WAAROM NIET
Om de animatoren te inspireren	Om een gebrek aan animatoren op te vangen
Om nieuwe ideeën te introduceren op het plein	Omdat je vindt dat de animatoren het slecht doen (overnemen is niet OK)
Om de animatoren te ondersteunen als ze een dipje hebben	Omdat het moet
Om te tonen dat je ook als hoofdanimator nog weet hoe het is om een animator te zijn	Omdat niemand anders het wil doen
Om te tonen dat iedereen bij alle aspecten van het speelplein helpt	Omdat je geen zin hebt in je andere taken als hoofdanimator
Om de voeling met de speelpleinrealiteit niet te verliezen (voeten in de praktijk)	X
Om erop toe te zien dat er een gevarieerd aanbod is	X
Om niet in je ivoren toren te blijven	X
Om te weten wat er gaande is op het speelplein (zonder al te controlerend over te komen). - Ifv stagebegeleiding - Ifv de kinderen (ze leren kennen, weten waar ze belang aan hechten) - Ifv het speelplein te verbeteren - Ifv conflicten tussen kinderen	X
Om het voor jezelf ook tof te houden	X



ORWERP
DE
EK



Be
...
...



VOORBEELDSPELER IN DE PRAKTIJK.

Om te bepalen wanneer je precies net zo'n voorbeeldspeler moet zijn, kan het helpen om een aantal verwachtingen ten opzichte van jouw ploeg op te stellen. Maak een mentaal lijstje van al jouw impliciete en expliciete verwachtingen, en zorg dat je op elk van die verwachtingen zelf een antwoord biedt. Verwacht je van je animatoren dat ze...



1. EEN GROOT SPEL IN ELKAAR KUNNEN STEKEN?

Geef dan het goede voorbeeld. Bekijk wat het thema is en steek, eventueel samen met je mede-hoofdanimatoren, een gigantisch origineel spel in elkaar voor de animatorenactiviteit. Zorg er voor dat alle animatoren inzicht hebben in hoe je dat spel in elkaar gestoken hebt en welke aspecten daarbij een belangrijke rol gespeeld hebben. Blaas ze omver en daag ze uit om het nog beter te doen!

2. EEN GEVARIEERD AANBOD VOORZIEN?

Je kan niet van je animatoren verwachten dat ze een fantastisch gevarieerd aanbod in elkaar steken, als je ze hier niet in ondersteunt. Haal de minst gebruikte voorwerpen uit het materiaalpot naar boven en gebruik ze op een heel andere manier. Laat de animatoren van op de eerste rij mee genieten van je creatieve uitspattingen en probeer ze zo te prikkelen om hetzelfde te doen. Je kan bijvoorbeeld werken met een 'materiaal van de week'. De groep/animator die er het meest origineel mee aan de slag gaat, wint!

3. VERKLEED RONDLOPEN?

Ik kan me als hoofdanimator niet verkleden want ik moet herkenbaar blijven voor de ouders? Nonsens! Ook bij de inschrijvingen kan je perfect

verkleed zitten. In elk thema past wel een typetje dat zich bezig houdt met de administratie!

4. HET OPEN SPEELAANBOD LEVENDIG HOUDEN?

Doe je na al je administratief werk een rondje op het speelplein? Ook dan ben je de ideale persoon om impulsen te geven in het thema! Je kan bijvoorbeeld verkleed als dokter zonnecrème gaan smeren, of als brandweerman een kat redden uit één van de bomen. De opties zijn eindeloos.

5. DAT ZE ZICH VOLLEDIG GEVEN TIJDENS DE ANIMATIES?

Speel zelf mee in de animaties en laat je volledig gaan! Dat verlaagt de drempel voor de andere acteurs om ook het beste van zichzelf te geven. Toon de animatoren van welke podiumtrucjes ze gebruik kunnen maken om de animatie plezierig te maken voor zichzelf én voor de kinderen.

6. DAT ZE HET AANTAL DODE MOMENTEN TOT HET MINIMUM BEPERKEN?

Zorg dat je zelf geen extra dode momenten creëert, bijvoorbeeld door kinderen onnodig lang te laten wachten vooraleer de dag officieel begint. Een goede timing en voorbereiding is hier bij cruciaal. Gebeurt het toch dat je wat langer

moet wachten dan verwacht, houd dan een aantal korte "publieksopwarmers" achter de hand.

7. DAT ZE OOG HEBBEN VOOR ELK KIND?

Zorg dan dat je zelf ook voldoende op de hoogte bent. Neem de tijd en moeite om de namen van de kinderen te leren en weet welke bijzonderheden er zijn. Wees op de hoogte van eventuele medicatie en allergieën en communiceer duidelijk naar je animatoren. Komt er een kindje voor de eerste keer? Onthaal hem dan met jouw warmste glimlach, stel hem op zijn gemak en spoor de animatoren aan om hetzelfde te doen. Ga 's middags ook eens tussen de kinderen zitten om hen te leren kennen of speel volop mee.

! OPGELET

Jouw rol als hoofdanimator is en blijft een voorbeeldfunctie. Het is niet de bedoeling dat je als hoofdanimator bepaalde aspecten van de werking uit handen gaat nemen van de animatoren. Je stelt een voorbeeld in de hoop dat de animatoren er door geïnspireerd geraken en jouw voorbeeld volgen. Dit is voornamelijk belangrijk als je aanvoelt dat het een relatief nieuwe ploeg is die nog volop zijn weg aan het zoeken is of wanneer de ploeg in een dipje zit.

EVENWICHT IN JE TAKENPAKKET

Veel hoofdanimatoren spelen met de vraag hoe ze tot een evenwichtige verdeling kunnen komen. Het is niet gemakkelijk om én veel aanwezig te zijn op het speelplein én alle administratieve taken rond te krijgen. Hier bestaat geen pasklaar antwoord op. Elke situatie is

anders. Maak voor je eigen speelplein de analyse en zoek een evenwicht.

We kunnen niet de perfecte richtlijn geven omdat het zo situatie gebonden is. We bieden wel een aantal vragen aan die je kritisch kunnen doen nadenken over hoe je je tijd verdeelt. Je mag hoe dan ook niet in de valkuil trappen dat er bij

de verdeling helemaal geen tijd meer overschiet om mee te spelen, of het tegenovergestelde, dat je alle andere taken verwaarloost en je je enkel hier op richt.

FACTOREN DIE DE MEESPEELTIJD KUNNEN BEPALEN	ANTWOORD KORT OP DE VRAAG VANUIT JOUW SPEELPLEINREALITEIT!	HOE VAAK SPEEL JE DAN MEE? <i>Kleur het aantal vakjes naargelang de tijd die je wil besteden aan meespelen. Veel vakjes = veel meespelen.</i>
1) HOE ZIET JE TAKENPAKKET ER UIT?	Bv. 'Mijn takenpakket is vrij beperkt. Mijn taak is vooral om te weten wat er leeft op het speelplein, al het administratieve kan ik overlaten aan de jeugdconsulent.' OF 'Ik moet zo veel doen, ik weet zelfs niet waar ik moet beginnen.'	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2) HOEVEEL HOOFDANIMATOREN ZIJN ER?	Bv. ik sta er nooit alleen voor, we zijn met een hoofdanimatoren team.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3) WAT IS DE NOOD VAN DE PLOEG?	Bv. De animatorenploeg laat tijdens de evaluatie duidelijk merken dat ze wat meer ondersteuning kunnen gebruiken.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4) HOEVEEL ZIN HEB JE OM ROND TE GAAN OP HET SPEELPLEIN?	Bv. Massa's! Wanneer mag ik gaan?	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
5) HOEVEEL STAGIAIRES LOPEN ER ROND OP HET SPEELPLEIN?	Bv. Alle animatoren die deze week opstaan hebben al verschillende jaren ervaring. Er zitten geen stagiaires bij.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
6) HOE GROOT IS JE SPEELPLEIN?	Bv. Doorgaans bereiken we met ons speelplein 30 kindjes per dag. Dat maakt dat ik ook snel rond ben.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
7) HOEVEEL OVERZICHT HEB JE OP HET SPEELPLEIN ALS JE OP JE BUREAU ZIT?	Bv. Mijn bureau is volledig afgesloten van het speelplein. Soms merk je niet eens dat je op een speelplein zit.	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

De ingekleurde balkjes zouden je nu een algemeen overzicht moeten geven van hoeveel tijd je kan spenderen aan meespelen.

Hoe meer vakjes er ingekleurd zijn, hoe meer tijd je kan/moet vrij maken om mee te spelen.