



HELDEN MAP



# WELKOM in het heldenteam !



Dag beste helden!

Als je dit aan het lezen bent, dan kan jij jezelf een (toekomstig) speelpleinanimateur noemen. Je vakanties zullen er heel anders gaan uitzien: je zal namelijk de held zijn van een heleboel kinderen...

Het kan ook een ander welkom zijn. Misschien was jij al eerder een vakantieheld en sta je dit jaar opnieuw te popelen voor een spetterende zomer, maar pak je eerst deze map nog eens vast. Een slim idee!

In deze map vind je alle afspraken, regels en belangrijke info die je moet weten om op Speelplein Hest aan de slag te kunnen gaan. Dit is natuurlijk geen schoolboek om vanbuiten te leren, wel een nuttige map om bij de hand te houden en te bekijken wanneer nodig.

Zonder animatoren geen speelplein, dus alvast bedankt voor je engagement en op naar een leuke, spannende en memorabele zomer!

Laure Bouwen  
Speelpleincoördinator



# Inhoud

<b>1.De Speelpleinstructuur.....</b>	<b>5</b>
Dagverloop .....	5
Het Alles-wat-er-te-weten-valt Blad .....	7
<b>2.Activiteiten .....</b>	<b>9</b>
Kleine vakanties .....	9
Zomervakantie .....	9
<b>3.Pleinleiding.....</b>	<b>10</b>
Ondersteunend: .....	10
<b>Stuurgroep .....</b>	<b>10</b>
<b>Speelpleincoördinator.....</b>	<b>10</b>
De Jobstudenten .....	10
<b>3.Nieuwe animatoren .....</b>	<b>11</b>
Eerste speelpleindag .....	11
Starterswerking .....	11
Stage op het speelplein .....	11
<b>4.Vergoedingen en verzekeringen.....</b>	<b>12</b>
Verzekering.....	12
Vergoedingen .....	12
Bijlage 1: regels en afspraken op het plein .....	13
Regels voor animatoren .....	13
Regels voor kinderen.....	14
Bijlage 2: sjabloon typetje uitwerken .....	15
Bijlage 3: Sjabloon uitwerken activiteiten .....	16



# 1. De Speelpleinstructuur



## Dagverloop

Op het speelplein lopen elke dag zo'n 120 bengeltjes rond en dan hebben we de animatoren nog niet meegeteld! Een goede dagstructuur is dus noodzakelijk om deze bende ongeregeld in de hand te houden! Jouw speelpleindagen zullen er allemaal heel anders uit zien, maar ze verlopen wel allemaal volgens deze structuur:

<b>Start van de dag = 8h30</b> we starten de dag in het monikot met het voorbereiden als ploeg, om 8h30 beginnen we met een <b>ochtendbriefing</b> waar de activiteiten, toneeltjes en andere plannen en afspraken voor de dag overlopen worden. Daarna gaan we aan de slag om <b>alles klaar te zetten</b> . De kinderen zijn op dit moment onder het toezicht van de BKO-begeleiding		
<b>8:30 – 9:30</b>	<b>Vorbereiden voor de speelplein dag</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- 8:30 tot 8:45 – ochtendbriefing</li><li>- 8:45 tot 9:30 – materiaal klaarzetten, inkleden, ...</li></ul>	Verzamelen in het <b>Monikot</b>
<b>Het echte werk</b> Vanaf 9:30 gaan we ons tussen de kindjes zetten en beginnen we stilletjes aan met het echte werk, de kinderen mogen op dit moment nog eventjes <b>vrij spelen</b> . Om 9:45 verzamelen we in de juiste leeftijdsgroepen en starten we het <b>10-uurtje</b> . De kinderen zetten zich rustig neer en nemen een koekje of drankje. Dit is ook het moment dat BKO-begeleiding vertrekt en de speelpleinhelden volledig overnemen. Na het 10-uurtje kijken we nog eventjes de aanwezigheden na en stellen we de activiteiten voor met een leuk <b>toneeltje</b> , daarna breekt de grote speelvreugde los!		
<b>9:30 – 10:00</b>	<b>Overgangsmoment</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- 9:30 tot 9:45 – vrij spel</li><li>- 9:45 tot 10:00 – 10-uurtje</li></ul>	<b>10-uurtje:</b> We splitsen de leeftijdsgroepen voor een voormiddag vol spelplezier
<b>10:00 – 10:10</b>	<b>toneeltje</b> HA of JS overloopt de aanwezigheden + toneeltje	
<b>10:10 – 12:00</b>	<b>Activiteiten</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- 10:10 tot 11:45 – spelen!</li><li>- 11:45 tot 12:00 – activiteit opruimen, samen met de kinderen</li></ul>	Spelen kan overal op en naast ons prachtig terrein, maar wel in samenspraak met de andere groepen!
<b>Grote Honger!</b> Om 12u verzamelen we opnieuw, want goed spelen is hongerig werk! De leeftijdsgroepen blijven nog eventjes apart tijdens het eten. Animatoren verspreiden zich tussen de kinderen en we eten samen, je kijkt bij de kinderen aan jouw tafel na of alle brooddozen leeg zijn! Na het middageten krijgen de kids tijd voor wat vrij spel met beide leeftijdsgroepen door elkaar, terwijl de animatoren een momentje rust krijgen en de kans hebben om alles voor de activiteiten van de namiddag klaar te zetten! Dit gebeurt in twee shiften die we tijdens de ochtendbriefing verdelen. Terwijl de animatoren van Pauze 1 hun pauze hebben, blijven de animatoren van pauze 2 bij de kinderen. Nadien wisselen we die rollen om.		
<b>12:00 – 12:20</b>	<b>middagpauze</b>	<b>Lunch:</b> Gesplitst in leeftijdsgroepen, kinderen eten samen met animatoren
<b>12:20 – 12:50</b>	<b>PAUZE 1</b> namiddagactiviteit klaarzetten & pauzeren	<b>Vrij spel:</b> groot plein en tieners spelen samen over het hele terrein tenzij anders afgesproken
<b>12:50 – 13:20</b>	<b>PAUZE 1</b> Vrij spel begeleiden	
	<b>PAUZE 2</b> Vrij spel begeleiden	
	<b>PAUZE 2</b> namiddagactiviteit klaarzetten & pauzeren	





<b>Weer aan de slag</b> Om 13:20 is de middagpauze over en kunnen we er opnieuw invliegen. Elke groep verzamelt aan het eigen podium voor het toneeltje en daarna starten de activiteiten van de namiddag. Om 15:30 is het tijd voor een lekker 4-uurtje, wij geven de kinderen een vers fruitje en ook een fruitsapje.		
<b>13:20 – 13:30</b>	<b>Toneeltje</b>	<b>Verzamelen:</b> splitsen in leeftijdsgroepen aan de podiums
<b>13:30 – 15:30</b>	<b>Activiteiten</b> - 10:10 tot 11:45 – spelen! - 11:45 tot 12:00 – activiteit opruimen, samen met de kinderen	Spelen kan overal op en naast ons prachtig terrein, maar wel in samenspraak met de andere groepen!
<b>15:30 – 16:00</b>	<b>4-uurtje</b> Kids verzamelen voor een fruitje en drankje om de speelpleindag mooi af te sluiten.	<b>Vrij spel:</b> groot plein en tieners spelen samen in een afgebakende zone aan het gebouw
<b>Einde van de dag</b> Vanaf 16:00 gaat de poort open en kunnen ouders hun bengeltjes komen ophalen, ook de BKO-begeleiding is weer op post. De kinderen kunnen nu weer vrij spelen, maar in een duidelijk afgebakende zone, zodat ouders hen geen uren moeten zoeken! De animatoren van pauze 1 kunnen alvast aan hun klusje beginnen terwijl de animatoren van pauze 2 nog een half uurtje bij de kinderen blijven. Vanaf 16:30 is het alle hens aan dek om de klusjes zo vlot en snel mogelijk af te ronden. We sluiten de dag samen af met een evaluatie, hier bespreken we het goede en het kwade van die dag.		
<b>16:00 – 16:30</b>	<b>PAUZE 1</b> Eerst snel omkleden, daarna klusjes!	<b>PAUZE 2</b> Vrij spel begeleiden en overgang met de BKO
<b>16:30 – 17:00</b>	<b>Klusjes</b> Iedereen helpt mee tot alle klusjes klaar zijn	<b>Klusjes:</b> JS of HA verdeelt de klusjes, de verdeling hangt uit in het monikot
<b>17:00 – 17:30</b>	<b>Dagevaluatie</b> Bespreking van de dag, wordt geleid door JS of HA	
<b>Maandagavond planning</b>		
<b>ENKEL op MAANDAG</b>  <b>In Zomervakantie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ We blijven allemaal langer om de activiteiten van de week te plannen.</li> <li>➤ De JS administratie kookt een lekker avondmaal voor ons, eten wordt dus voorzien!</li> <li>➤ Dit is een belangrijk onderdeel van de week, aanwezigheid is verplicht</li> </ul>	<b>Einduur:</b>  We proberen ten laatste om 21:00 af te ronden.
<b>Monibinding</b>		
<b>ENKEL op DONDERDAG</b>  <b>Elke vakantie</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Een JS of HA organiseert een leuke monibinding, een spel of activiteit speciaal voor animatoren!</li> <li>➤ Eten wordt niet voorzien, maar in samenspraak met de groep (en op eigen kosten) kan je dit wel bestellen.</li> <li>➤ Aanwezigheid wordt sterk verzocht, als je toch niet kan blijven laat je dit op voorhand weten zodat de JS of HA hier rekening mee kan houden.</li> </ul>	<b>Einduur:</b>  We proberen ten laatste om 19:00 af te ronden.



# Het Alles-wat-er-te-weten-valt Blad

## HET MONIKOT

Als je 's ochtends aankomt mag je gewoon naar het monikot gaan, deze bevindt zich in het nieuwe gedeelte, door de schuifdeuren naar links, de deur met het verbodsbord op. Je kan dit in de inkomsthal vast wel aan iemand vragen die je de juiste richting uit stuurt!

## Onze leeftijdsgroepen

- De smurfen (2.5 - 5j oud)
  - o Onder begeleiding BKO in L. Carréstraat 2A Hallaar
- De kabouters (6j oud)
  - o Onder begeleiding BKO in Boonmarkt
- De groot pleiners (7 - 9j oud)
  - o Onder begeleiding Animatoren in Boonmarkt
- De tieners (10 - 12j oud)
  - o Onder begeleiding Animatoren in Boonmarkt

## MAANDAGPLANNING

De jobstudent zet zaterdag de planning voor maandag in de Facebookgroep. Dit gebeurt ten laatste rond de middag. De jobstudent geeft animatoren de kans om activiteiten of typetjes te kiezen en vermeld een concreet uur tot wanneer dit mogelijk is. Na het afgesproken tijdstip plaatst de jobstudent de verdeelde planning. Je bekijkt op welke activiteiten jouw naam staat en denkt na over hoe je deze activiteit gaat aanpakken, welk materiaal je hiervoor nodig hebt, ...

## 10- uurtje

Om 9.45 uur is het tijd voor het 10-uurtje, de kinderen worden op dat moment door de begeleiders van de vooropvang naar binnen gehaald. De kindjes krijgen dan tijd om hun koekje of fruitje op te eten dat ze van thuis hebben meegekregen.

## 4- uurtje

Om 15.30 uur krijgen de kinderen allemaal een vieruurtje. Dit is een stukje fruit, als het fruit op is, krijgen ze een koek. In de grote vakantie krijgen ze ook een sapje. Neem gerust als animator zelf eentje!

## MAKI

Maki is onze speelpleinmascotte. Het is een aap met een speelplein t-shirt aan die de kindjes zo veel mogelijk wilt warm krijgen voor de speelpleinwerking. We nemen deze mee naar de kerstmarkt, Hestival ... Maar hij staat ook paraat om de kindjes te begroeten of uit te wuiven op het speelplein

## DE OCHTENDBRIEFING

De briefing wordt altijd gedaan door een jobstudent of door Laure

- ✓ We overlopen de medische gegevens van de kindjes
- ✓ We verdelen de pauzes + we duiden aan wie welke persoon aflost bij de pauzewissel
- ✓ We duiden een animator aan die Maki zal zijn die dag
- ✓ We splitsen ons op groot plein - tieners
- ✓ We overlopen de activiteiten van de dag
- ✓ We overlopen en oefenen de toneeltjes van de dag
- ✓ Tijd om in te kleden! Vraag gerust tips aan je mede-animatoren.





## Klaarzetten 's ochtends en 's middags

1. Je kleed je in, maak zeker gretig gebruik van de verkleed! Hoe zotter hoe liever!
2. Maak je decor klaar als dat nodig is. Gebruik doeken, klemmen, spots, de rookmachine, een achtergrond, ...
3. Je zet al je materiaal klaar voor de voormiddag, zodat je na het toneeltje onmiddellijk aan de slag kan. Bv. als je een sportactiviteit hebt leg je het nodige materiaal al apart in een bak die je gemakkelijk kan meenemen.

Tijdens je middagpauze herhaal je deze punten indien nodig. Vergeet zeker geen materiaal klaar te zetten voor je activiteit in de namiddag! Spreek op voorhand ook goed af met je medeanimatoren wie welk materiaal gaat klaarzetten!

## TOONELTJES

Tijdens het ochtend toneeltje worden eerst de namen van de lijst afgeroepen om te controleren of de lijst klopt en of alle kindjes in de juiste groep zitten.

De activiteiten worden altijd voorgesteld door middel van een toneeltje. Met deze toneeltjes vertellen we een ludiek verhaaltje doorheen de week. Toneeltjes worden geschreven door de jobstudent of een animator (dit wordt verdeeld tijdens het maken van de planning).

Tijdens de briefing worden toneeltjes geoefend zodat iedereen weet wat ze moeten zeggen/doen en wanneer ze dit moeten zeggen/doen. Op het einde van het toneel mogen de kindjes zelf kiezen met welke persoon ze meegaan voor een activiteit.

## LUNCH

De kinderen van het Groot Plein eten in de max

De Tieners eten in het tienerkot

De kindjes mogen allemaal een plekje zoeken om hun boterhammen op te eten. Tijdens de kleine vakanties krijgen alle kinderen een kom soep

De animatoren verspreiden zich over de kinderen en kijken na het eten ALLE brooddozen van de kinderen na.

Vanaf 12.20 uur mogen de kindjes vrij gaan spelen in hun afgesproken zone als ze toestemming hebben van de animatoren en de jobstudent.

## Vrij-spelmomenten

- o 9.30 - 10.00
- o 12.20 - 13.20
- o 16.00 - 16.30

Tijdens de vrije momenten mogen kinderen zelf kiezen hoe ze spelen, waar ze spelen, met wie, ...

## DAGEVALUATIE

Als iedereen klaar is met zijn/haar klusje, komen we samen in het monikot (of buiten als het goed weer is) voor de dagevaluatie. Alle animatoren starten samen met de dagevaluatie. Op deze moment kan je ventileren over je dag.

De jobstudent of hoofdanimator bereidt de evaluatie voor en begeleidt deze ook. Een korte babbel nadien is ook mogelijk, we mikken dagelijks om tegen 18h30 af te kunnen ronden (uitgezonderd van maandag wanneer we de planning maken). Op donderdag wordt er een monibinding georganiseerd, dus blijven we ook wat langer op het plein.

## KLUSJES

Doorheen de dag verdeelt de jobstudent of Laure de klusjes onder de animatoren. De animatoren van pauze 1 stoppen om 16 uur hun toezicht bij de kinderen. Je kleed je snel om en start direct met je klusje. De animatoren van pauze 2 blijven bij de kindjes tot 16.30 uur, kleden zich daarna om en starten direct met hun klusje.

Als je klaar bent met jouw klusje vraag je aan je medeanimatoren waar je nog kan helpen (sommige klusjes zijn op een bepaalde dag misschien heel zwaar). We zijn solidair, je gaat dus niet in het monikot zitten terwijl anderen nog aan het werk zijn!

De klusjes worden nagekeken, als ze niet goed gedaan zijn word je terug aan het werk gezet.





## 2. Activiteiten



### Zomervakantie

Tijdens de zomervakantie maakt de hoofdanimator of jobstudent de voorbereiding van de planning voor maandag. Op maandagavond blijft iedereen eten (door ons voorzien) en werken we samen de planning voor de komende week af. Elke animator werkt de activiteiten uit waarvoor hij/zij verantwoordelijk is. Dit doe je ten laatste tegen de ochtend van de dag waarop de activiteit doorgaat.

### Kleine vakanties

Tijdens Kleine vakanties maakt de hoofdanimator of jobstudent de planning volledig. Activiteiten worden op voorhand verdeeld en elke animator werkt de activiteiten uit waarvoor hij/zij verantwoordelijk is. Dit doe je ten laatste tegen de ochtend van de dag waarop de activiteit doorgaat.

Vanachter in dit document vind je een bijlage die je kan helpen bij het voorbereiden van een activiteit. Heb je een antwoord op alle stappen uit deze bijlage? Dan is je activiteit goed voorbereid!

Tijdens elk dagdeel worden er één, twee of drie activiteiten georganiseerd. Als er meerdere activiteiten worden gepland, zorg je ervoor dat er variatie is tussen de activiteiten (geen 2 rustige activiteiten of 2 actieve activiteiten,...).

We delen de activiteiten in 3 categorieën.

- ❖ Rustig Klein knutselen (macramé, sudoku's maken, kleuren, knippen en plakken...) o Groot knutselen (Eifel toren bouwen, Mc Donalds maken,...) o Koken (taart, snoepkaart, soep, wafels, pannenkoeken, frietjes,...)
- ❖ Actief BMX (fietsen in de BMX, tour de france,...) o Sport (tennisen, ping pong, voetbal, hockey, rugby,...) o Groot Spel (met heel het plein één groot spel spelen) o Bos (spelen in het wandelbos) o Water (waterspelletjes spelen) o Spel (zakdoek leggen, dikke Bertha, Jef wa zitte,...)
- ❖ XXX Fantasie & mysterie (drakentocht, vissen, griezelverhalen ...) o Maf (inkleden, film maken, toneel maken, dansen...) o Chill (gezelschapsspelen, voorlezen, vertellen, snoezelen,...) o Bouwpakket (eiland 2)

Daarnaast is er ruimte om elke zomer nieuwe activiteiten te bedenken! Het is ook mogelijk om een activiteit open te doen voor een bepaalde leeftijdsgroep, vb. enkel voor de 10- en 11-jarigen, voor een bepaalde duur (bv. 1 uur), met shiften te werken, ...

Een kookactiviteit is altijd gesloten! Kinderen die willen meedoen, blijven tot het einde en helpen ook mee afwassen en opruimen. Aangezien er één keuken is, wordt op voorhand goed afgesproken welke groep op welke dag kookt!

### SLOTDAG

De Slotdag is een speciale dag op het speelplein. Deze gaat door op de laatste vrijdag van de zomervakantie en wordt gezien als afsluiting van de zomer. Heel de dag wordt in functie van een thema georganiseerd. De kindjes krijgen 's middags warm eten en genieten de hele dag van speciale activiteiten of attracties.



## 3. Pleinleiding



### Ondersteunend:

#### Speelpleincoördinator

Laure is door het gemeentebestuur aangesteld als voltijds speelpleincoördinator. Vanuit de dienst buitenschoolse kinderopvang - speelplein organiseert zij de speelpleinwerking. Tijdens de speelpleinuren is Laure meestal te vinden op het speelplein zelf. Bij haar kan je terecht met al je vragen die te maken hebben met het speelplein. Daarnaast evalueert zij regelmatig samen met de animatorenploeg de hele werking, maakt zij deel uit van het begeleidingsteam, communiceert ze naar ouders, ...

#### Stuurgroep

De stuurgroep is een groep animatoren (+ Laure) die zich willen inzetten voor de speelpleinwerking. Ze vergaderen 1 keer per maand over verschillende zaken. Dit kan gaan over inclusie op het speelplein, de afspraken tussen de animatoren, het takenpakket van de jobstudenten,...

De thema's waarover gewerkt wordt, worden gekozen tijdens de eerste open stuurgroepvergadering van het werkjaar. Deze valt kort na de zomervakantie. Op een open stuurgroepvergadering is iedereen welkom. Je moet hiervoor niet in een werkgroep zitten of heel veel op het plein staan.

Heb je zelf een onderwerp waarover je denkt dat de stuurgroep zich eens moet bukken? Laat het dan zeker aan Laure weten!

### De Jobstudenten

#### Kleine vakanties

Tijdens kleine vakanties wordt er telkens 1 jobstudent aangenomen om Laure te ondersteunen met de dagelijkse werking van het plein. Ze houden een oogje in het zeil maar spelen niet altijd mee. Ze hebben ook andere taken zoals de evaluatie voorbereiden, de planning voorbereiden, de was doen, orde houden op het plein, moeilijke situaties met kinderen & ouders oplossen, ...

Wanneer Laure niet op het speelplein is, draagt een jobstudent de eindverantwoordelijkheid.

#### Zomervakantie

Tijdens de zomer is er veel meer werk te doen, en zijn er daarom 4 jobstudenten die werking ondersteunen. De verschillende taken worden verdeeld. Er zijn tijdens de zomervakantie steeds 4 jobstudenten met elk hun functie:

- **Jobstudent verantwoordelijk voor administratie en logistiek:** doet alles met aanwezigheden kindjes, contact met ouders, naar de winkel gaan, klusjes verdelen, communicatie en logistiek tussen de twee locaties en leeftijdsgroepen ...
- 3 Jobstudenten verantwoordelijk voor de werking:** is verantwoordelijk voor de werking van een specifieke **leeftijdsgroep** (kabouters & smurfen - groot plein - tieners). Zorgt voor begeleiding van stagiaires en animatoren, zorgt ervoor dat de planning in orde is, de briefing en de dagevaluaties,...



## 3. Nieuwe animatoren



### Eerste speelplein dag

De eerste dag dat je als animator of als stagiair op het speelplein staat (dikwijls een maandag), word je om 8 uur verwacht op het speelplein. Die ochtend zal de hoofdanimator en/of jobstudent een kort gesprekje met je hebben als kennismaking en om de verwachtingen te peilen en te duiden.

Je krijgt als stagiair per week een stagebegeleider. Dit kan de hoofdanimator of de jobstudent zijn. Dit kan per week dezelfde zijn of iemand anders. Er is overleg tussen alle stagebegeleiders

### Starterswerking

Elk jaar zijn er enkele ervaren animatoren die de starterswerking op zich nemen. Deze personen zullen je alles vertellen wat je moet weten over de speelpleinwerking en zullen je ook de kneepjes van het vak aanleren. Je kan bij hen terecht voor al je vragen en zorgen.

De animatoren van de starterswerking zijn een aanspreekpunt voor alle problemen en zorgen die je niet wil of kan delen met je stagebegeleiders of de speelpleincoördinator. Hun doel is dat iedere startende animator of stagiair zich meteen welkom voelt in onze groep!

## Stage op het speelplein

### Stageboekje

Je neemt je stageboekje mee op je eerste speelpleindag.

Dit wordt door je stagebegeleider doorgenomen. Hij/zij kan dan ook zien hoe je het op je cursus gedaan hebt.

### Stageopdrachten

Voor je stage moet je elke week een stageopdracht doen. Dit houdt in dat je (met wat hulp) een spel, kookactiviteit of knutselactiviteit moet uitwerken. Deze stageopdracht moet elke week van een andere aard zijn (dus niet 2 keer een spel). Je stagebegeleider zal met jou afspreken welke soort activiteit je moet voorbereiden. Tijdens deze activiteiten neem jij de leidersrol op je (taken verdelen tussen animatoren, speluitleg,...). Je bereidt je activiteit voor aan de hand van het sjabloon achteraan in dit bundeltje.

### Dagelijks gesprek

Na elke speelpleindag zit je eventjes samen met je stagebegeleider om je dag te bespreken. Hij/zij geeft je dan tips en tricks bij zaken die je moeilijk vindt. Dit gesprekje gaat door NA de dagevaluatie, dus reken er op dat je tijdens de weken van je stage iets later naar huis kan gaan.

### Tussentijdse evaluatie

Na 5 dagen stage, krijg je een tussentijdse evaluatie. We bespreken samen met jou hoe je eerste week verlopen is en vullen het stageboekje al in met potlood. Zo kunnen we samen bekijken waar er in de tweede week van de stage moet aan gewerkt worden.

We vragen om zelf eerst je stageboekje in te vullen voor we het samen bespreken.





## Eindevaluatie

Na 10 dagen stage, krijg je een eindevaluatie. We bespreken samen met jou hoe je stage verlopen is en vullen het stageboekje definitief in. We geven hier wel nog aandachtspunten mee.

## Geslaagd of niet geslaagd?

Na 2 weken (10 speelpleindagen) bekijken we of je klaar bent om zelfstandig aan de slag te gaan als animator. Denken we dat je nog extra groeitijd kan gebruiken, dan bekijken we samen hoelang en op welke manier. Dit kan een extra week zijn, maar evengoed een extra dag.

Ook na deze derde week stopt het niet! Als wij een enthousiaste animator-in wording voor ons zien staan, zorgen we er samen voor dat hij/zij kan groeien tot hij/zij er klaar voor is.

Eens je geslaagd bent... (In de wandelgangen wordt wel gefluisterd dat er één of ander inwijdingsritueel zal plaatsvinden, maar daar is het 'fijne' niet van geweten!)

## 4. Vergoedingen en verzekeringen



### Vergoedingen

Stagiair: 20 euro/dag  
Animator: 25 euro/dag  
Co-animator: 25 euro/dag  
Stagiair hoofdanimator: 25 euro/dag  
hoofdanimator: 30 euro/dag

Dit is een onkostenvergoeding voor vrijwilligers en dus niet te vergelijken met een andere vakantiejob. Dat betekent dat je nog een studentenjob kan bijdoen zonder in de problemen te geraken met het aantal uren. Op vrijwilligerswerk staat geen limiet qua uren of dagen. Op jaarbasis mag je via deze weg €1388.40 verdienen, goed voor zo'n 55 dagen als animator of 46 dagen als hoofdanimator.

### Verzekering

Als speelpleinanimateur (ook onderweg) ben je verzekerd en worden de kosten die het ziekenfonds niet dekt achteraf terugbetaald. Let wel: als je onder invloed bent van drugs of alcohol vervalt de dekking van de verzekering. Op het speelplein zijn verzekeringsformulieren aanwezig die zowel voor kinderen als voor animatoren moeten worden ingevuld.





# Bijlage 1: regels en afspraken op het plein



## Regels voor animatoren

- Ben je ziek? Verwittig Laure en de jobstudent dan zo snel mogelijk.  
Nummer Laure:0485 62 31 38
- Roken kan alleen buiten voor 8.30 uur 's morgens, tijdens de middagpauze en na de dagevaluatie; dit kan alleen buiten, onder het afdak naast het monikot. Met een sigaret over het speelplein lopen kan niet. Vermijd absoluut dat de kinderen je zien.
- Op het speelplein wordt geen alcohol geconsumeerd, tenzij bij speciale gelegenheden onder toestemming van Laure (niet als er kinderen zijn).
- Cannabis, weed, hasj, ...of andere illegale drugs kunnen niet op ons speelplein!
- Tijdens de speelpleinuren komen er geen vriendjes en vriendinnetjes op bezoek, ook andere animatoren komen niet onnodig rondhangen tenzij dit op voorhand gevraagd is.
- Liefdesperikelen hou je voor thuis of geheim, geen 'gelebber' dus tijdens de speelpleinuren. Ruzies met je geliefde vecht je thuis uit, niet op het speelplein.
- Animatoren worden verwacht op belangrijke vergaderingen en vormingen.  
Wanneer je er niet bij kan zijn verwachten we dat je je verontschuldigt bij Laure of de jobstudent.
- Op het speelplein ben je natuurlijk megamachtig verkleed en mag je speelplein trui of t-shirt niet zichtbaar zijn. Bij elke activiteit wordt er verwacht dat je bent ingekleed. Weet je niet goed hoe je jezelf moet inkleden, pols dan eens bij je hoofdmonitor. Die weet meestal wel raad.
- Als animator moet je zelf je eten voorzien. Alleen op woensdag is er vanuit het speelplein een broodjesdienst. Laure of de jobstudent zal dan 's middags een broodje laten leveren. Dit is zelf te betalen.
- Sapjes en koeken of fruit dienen alleen voor het vieruurtje. Water is de ganse dag te verkrijgen. Heb je tussendoor toch honger en dorst, dan breng je dit zelf van thuis mee.
- Wanneer ouders op het speelplein toekomen om hun kinderen af te zetten of op te halen, wordt er verwacht dat je hen begroet met een simpele "hallo", "hey" of "goeiemorgen of -middag". De drempel om iets te vragen aan jullie is voor hen dan al een heel stuk lager dan wanneer ze genegeerd worden. Serieuze gesprekken worden altijd door Laure of de jobstudenten gedaan.



## Regels voor kinderen

- Als je met kinderen het speelplein verlaat, meld dit dan aan Laure en denk goed na of je op alles voorzien bent (EHBO, sjaaltjes,...). Ga nooit alleen met kinderen op stap, je bent steeds minimum in duo. Enkele regels waar je rekening mee dient te houden:
    - Wanneer je met minstens 5 personen over de weg loopt ben je niet verplicht om rechts te lopen. Links lopen mag op voorwaarde dat je achter elkaar stapt.
    - Als animator mag je het verkeer stilleggen om de veiligheid van de groep te verzekeren. Dit mag alleen door middel van het verkeersbord C3, dit is het bord met de witte cirkel en de rode rand. Dit bord kan je vinden in de bureau van Laure en moet je verplicht meenemen op elke uitstap.
  - Afval wordt juist gesorteerd zowel in de juiste vuilzakken en -bakken langs het gebouw. Het is aan jou als animator om hierop mee toe te zien.
  - Bij warm weer worden alle kinderen 's morgens en 's middags ingesmeerd met zonnemelk. Geef extra aandacht aan zonnebrandgevoelige kinderen!
  - Knutselwerkjes die 's avonds niet zijn meegenomen door de kinderen worden in de vuilbak gegooid. Bijhouden creëert alleen maar meer rommel.
  - Na 15:00 wordt er niet meer met water gespeeld zodat de natte kindjes opgedroogd zijn tegen dat ze opgehaald worden.
  - Indien je moeite hebt om kindjes een nieuwe pampers aan te doen of om vuile broeken te verwisselen, kom je Laure of de jobstudent halen. Laat dit zeker niet zomaar zijn!
  - Als een kindje EHBO nodig heeft, vul je het EHBO schriftje aan met de gegevens!
- 
- ❖ Schommels
    - Niet staan in de vogelnestschommel
    - Kleine kinderen duwen de schommel niet
    - Maximum 3 kinderen
  - ❖ Bouwhoek
    - Niet hoger bouwen dan 1,5 meter
    - Nooit zonder animator in de bouwhoek
    - Niet gooien met het bouw pakket
  - ❖ Stokken en kampen
    - Geen stokken binnen
    - Niet slaan en/of gooien met stokken
    - Bij veelvuldige ruzies kan een tijdelijk kampenverbod of stokkenverbod ingesteld worden (communiceer dit goed!)
  - ❖ Voor binnen
    - Niet op de banken en tafels zitten
    - Spelletjes mogen de kinderen niet zelf halen uit de kasten
    - Niet spelen op de toiletten
    - Niet in de keuken, knutselruimtes of op de zolder als er geen activiteit is
    - Bureau is geen plaats voor spelletjes of activiteiten



## Bijlage 2: sjabloon typetje uitwerken

Moeilijkheden met een typetje creëren?

Stel jezelf dan deze 9 vragen:

1. Heeft deze persoon een bepaald accent?

.....

2. Heeft de persoon een tic of iets herkenbaar?

.....

3. Waar heeft uw persoon een probleem mee? Welke problemen komt deze persoon tegen?

.....

4. Hoe reageert deze persoon op situaties? Hoe gaat de persoon met problemen om?

.....

5. Maak een duidelijk en sterk achtergrondverhaal.

.....

6. Waar is de persoon goed in?

.....

7. Vermijd kwetsende stereotypes

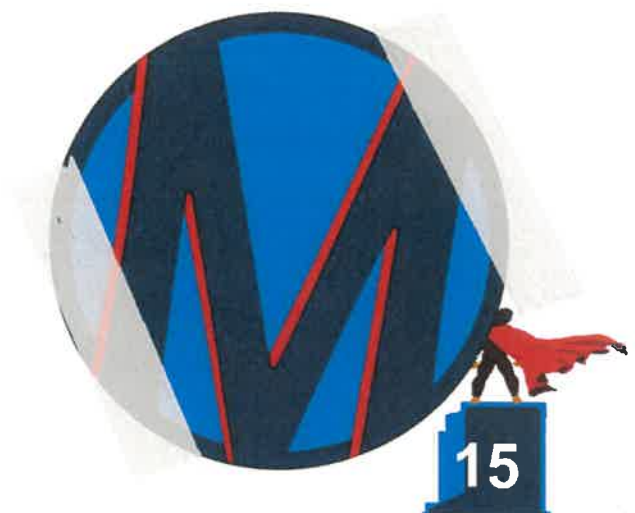
.....

8. Geef je persoon een geheim

.....

9. Geef je persoon een naam  
+ communiceer die naar andere animatoren

.....



# Bijlage 3: Sjabloon uitwerken activiteiten

## Inkleding (thema)

Wat is het thema van het spel? Hoe zit het verhaaltje in elkaar?

.....  
.....

## Doel activiteit

Wat moeten de kinderen bereiken? Bv. De heilige graal terugvinden; Zo veel mogelijk landen veroveren; ...

.....  
.....

## Terrein

Waar? (= Wat voor terrein heb je nodig (bv. bos, grasveld, heuvels, ...) Hoe terrein afbakenen? Waar mogen de kinderen wel en niet komen? ...

.....  
.....

## Groepsindeling

Hoe ga je de kinderen in eventuele groepen verdelen? Bv. nummers uitdelen, kleuren uitdelen, van groot naar klein staan, alle kinderen geboren in de maand... , schoenen uitdoen en telkens één uit de stapel trekken, ...

.....  
.....

## Speluitleg en spelregels

Hoe verloopt het spel? Welke regels zijn er belangrijk. Denk hierbij ook goed na over hoe je de speluitleg op een zo duidelijk mogelijke manier kan doen.

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....





### Timing

Hoe lang duurt ieder deel van het spel?

.....

.....

.....

### Einde van het spel

Hoe sluit je het spel af?

.....

.....

.....

**Rolverdeling** Welke verschillende personages heb je nodig voor je spel? Hoeveel animatoren heb je nodig?

.....

.....

### Op voorhand te doen

Wat moet er op voorhand geknutseld of klaargezet worden?

.....

.....

.....

### Materiaal

Welk materiaal heb je nodig en hoeveel?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### Wat als het regent?

Plan B voor als het regent: ofwel een aangepaste versie van je spel ofwel een ander spel dat in het thema past.

.....

.....

.....

.....



