

Monibijbel

Sporrewoan



Inhoudstafel

How to animator

Wat is speelpleinwerk?	p.3
Hoe maak ik een activiteit?	p.4
Brainstormtechnieken	p.5
Stappenplan activiteit maken	p.6
Inkleding en animatie	p.7
Speluitleg	p.10
Hoe doe je aan vrij spel?	p.11
De leefwereld van kinderen.	p.13
Je activiteit next level maken.	p.17
De VICU meter	p.19
GAME VS. PLAY	p.20
Speelimpulsen	p.21

Varia

De taken.	p.23
Wegwijs op de pleine.	p.26
EHBO.	p.29
Kattenkwaad en storend gedrag.	p.31
De checklists	p.35
De dagelijkse moni checklist	
De nieuwe moni checklist	
De activiteit maken checklist	
How to 'na 16u' - koken - bouwen Checklist	
How to zwemmen - spel buiten - op uitstap checklist	

Wat is speelpleinwerk?

Speelpleinwerk is een uniek verhaal, dat enkel in Vlaanderen bestaat. Als animator mag je dus best trots zijn dat je van dit gekke concept deel uit maakt. :)

Een speelpleinwerking bestaat uit volgende kenmerken:

- Spelen staat centraal.
- Het heeft kinderen als doelgroep.
- Is actief in de vakantie, zonder overnachtingen.
- Je kiest wanneer je komt spelen en hoe vaak.
- Het is een plek voor én door jongeren.
- Zet actief in op toegankelijkheid: iedereen is welkom.

En ons ultieme doel? **Dat is kinderen een fantastische vakantie bezorgen! En hoe doen we dat?**

Door een **open speelaanbod** te voorzien. Dat wil zeggen dat kinderen bij ons kiezen of ze mee doen met een voorbereide activiteit of vrij spelen.

Als animator ga je dus op verschillende manieren actief spelen:

1. Je maakt een voorbereide activiteit (sport, spel, animatie, knutselen, bouwen ...).
2. Je doet mee aan het vrij spel van de kinderen.
3. Je verzint speelimpulsen voor de kinderen.

& tijdens het spelen zet je natuurlijk altijd elk kind centraal!

In deze monibijbel geven we je tips en tricks om tot zotte activiteiten, speelimpulsen en vrij spel te komen.



The background is a solid orange color. There are several white, wavy, hand-drawn style lines scattered across the page. One line starts at the top left and curves downwards. Another starts on the right side and curves downwards. A third starts at the bottom left and curves upwards towards the center. A fourth starts at the bottom left and curves upwards towards the right.

**Hoe maak ik een
activiteit?**

Brainstormtechnieken

Basisprincipes van brainstormen

- Alles kan, alles mag en alles is goed.
- Stel een oordeel uit: geef geen commentaar op ideeën.
- Zeg alles wat in je opkomt, maak nog geen selectie.
- Niet te snel stoppen: na de eerste dip komen de betere ideeën.
- Werk verder op elkaars gedachten.
- Noteer alles!

5 Brainstormtechnieken

- **ID3 (idee3):** Je begint echt met een zot idee (bv. we leggen een vliegtuig in naar Disneyland) en dan bouw je af naar haalbaarheid toe zo kom je tot een spel (bv. we bouwen een maquette van Disneyland).
- **Alfabet:** Zeg om beurt een woord met de volgende letter van het alfabet. (bv. Alpaca - Bezemsteel - Chrysant - Deurbel ...).
- **Ketting:** Start met één woord, noem een woord dat je daaraan doet denken. Je doet hetzelfde bij dat nieuwe woord. (bv. molen>kermis>suikerspin>plakken)
- **Bi - sociatie:** Je gaat van 2 woorden naar 1. (bv. bloem + water > waterlelie).
- **Blinddoek in de berging / crea's:** Duik in de materiaalkoten en pik allemaal één iets uit. Probeer de zaken te combineren om een spel te maken.



Meer brainstormtechnieken

www.ambrassade.be
www.creatiefdenken.com



Meer inspiratie nodig?

www.speelidee.be
www.spelensite.be
www.pinterest.be

Hoe maak ik een activiteit?

We geven graag een leidraad mee van hoe je aan een activiteit maken begint. Deze vragen zullen je zeker op weg helpen. Hulp nodig? Roep je HoMo of jeugdanimator.

**Start met een brainstorm
over het thema.**

Werk het verhaal uit

Wie zijn de personages?
Welke sfeer is er (actief, mysterieus, grappig, dromerig, ...)
Wat gebeurt er (iemand doet iets, verliest iets, zoekt iets ...)?
Welke verhaallijn wil je volgen?
Wat is het hoogtepunt van het verhaal?
Welke extra touch (verassing, plottwist...)?

Werk het spel uit

Wie zijn de deelnemers?
Wat is de locatie / waar ga je spelen?
Wat is de duur van het spel?
Welk resultaat kunnen de kinderen bereiken?
Hoe ontdekken de kinderen dit?
Kunnen de kinderen het resultaat zelf bepalen of ligt het spel vast? (game / play).
Hoe kunnen kinderen het resultaat bereiken?
Is het spel veilig?

Het spelverloop

Wat is je arena? Hoe ga je het spel verkopen?
Hoe gaat je speluitleg?
Hoe ga je de groep indelen?
Wat zijn de opdrachten?
Wat is de inkleding + je verkleedkledij?
Wat is je extra touch en sfeer?
Welke speelimpulsen ga je gebruiken?
Wat is het slot / einde van je spel?

Praktisch

Welk materiaal heb je nodig?
Welke verkleedkledij leg je klaar?
Wanneer zet je alles klaar?
Wie doet wat?

**Vergeet welk soort activiteiten
je kan maken?
Check het monifest op p. 12**

Inkleding en animatie

Inkleding en animatie zullen je activiteit (of vrij spel) nog beter maken.

Kinderen houden ervan en zullen helemaal in je spel op gaan, want 't gaat precies 'gelijk echt' aanvoelen. Daarom moedigen we iedereen aan om zich zo ZOT mogelijk te verkleden.

Redenen om jezelf of je ruimte in te kleden

1. Het is veel leuker voor de kinderen en voor jezelf.
2. Je spel wordt zo een verhaal. Kinderen zullen zich sneller inleven.
3. Kinderen zullen zich helemaal laten gaan.
4. Je kan er elk spel 'nieuw' mee maken (bv. cluedo maar in 60's stijl).

Tips voor een goeie inkleding van jezelf of je ruimte

1. Werk je personage uit. Hoe meer details je hebt, hoe makkelijker het is om vol te houden. (bv. loopt krom, spreekt frans, heeft een gekke hond ...)
2. Zie het als een uitdaging om ALLES in te kleden van kop tot teen.
3. Een lokaal of ruimte inkleden zal je spel helemaal zot maken.
4. Pas je kleding aan aan de doelgroep (geen eng masker bij kleuters).
5. Wat je niet hebt kan je knutselen (verf, doeken, wc-rollen ...).
6. Schminken en gekke kapsels maken het helemaal af!
7. Doorbreek clichés (is een heks altijd slecht?)

**GELOOF ZELF IN JE INKLEDING!!
HOU VOL!!!**



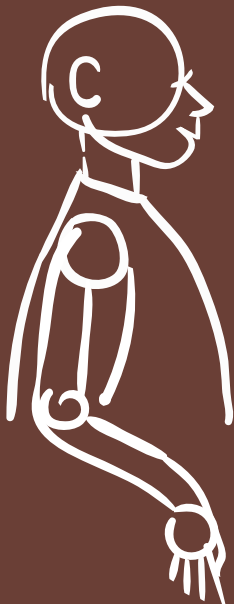
Meer inspiratie nodig?

www.speelplein.net/inkleding

Inkleding en animatie de animatiefiche

Geen idee hoe je er aan begint? Dan kan je een animatiefiche gebruiken om je typetje of personage uit te werken. Denk na over welke activiteit je doet en wat het thema is.... beslis dan wat voor soort persoon / dier / voorwerp ... een rol zou kunnen spelen in je spel of je verhaal. Werk alle details uit die je maar kan bedenken! Misschien heeft je personage een fobie voor vogelbekdieren of praat je achterstevoren. Alles kan!

- Let wel op: Bepaalde personen, groepen mensen of culturen zijn niet gewoon 'een kostuum'. Niet alle inkleding is even onschuldig. Denk dus altijd goed na of je verkleedkleden niet kwetsend zijn.



MIJN TYPETJE

NAAM:
ACHTERGROND:
FYSIEKE KENMERKEN:.....
HOUDT VAN:
HOUDT NIET VAN:
LEUK WEETJE:
PRAAT ZO:
favoriete eten:
Favoriete muziekgenre:
.....
.....



ARENA

Met een arena kan je kinderen overtuigen om mee te doen met je spel of activiteit. Neem ze mee in je verhaal, dit is de perfecte start van een goeie, ingeklede activiteit. Hoe beter je arena, hoe meer kinderen er geen mee doen!

10 geboden van een goeie arena

- Spreek luid en duidelijk.
- Kijk naar de kinderen.
- Verkleed je in je typetje / rol
- Bereid je arena voor op voorhand.
- Maak een verhaal
- Ga in interactie met de kinderen
- Wees enthousiast
- NIET eindigen met 'helpen jullie mee?'
- Je speluitleg zit verwerkt in je verhaal.
- Wees niet bang! Hoe zotter, hoe beter.



Speluitleg

Je speluitleg is de start van je activiteit. Hiermee leg je uit aan de kinderen wat je gaat doen samen. Je kan je speluitleg doen aan de hand van vier deelvragen:

De 4 deelvragen van een goeie speluitleg

1. Wie is wie in het spel?
2. Wat is het doel van het spel?
3. Hoe bereiken ze dat doel?
4. Wat is de hindernis?

“Jullie zijn smurfen en ik ben Gargamel. (wie is wie).

Ik wil zoveel mogelijk smurfen opeten (tikken) en de smurfen moeten zo lang mogelijk uit Gargamels handen blijven. (Het doel).

Dat doen de smurfen door snel van Gargamel weg te lopen (Hoe).

Op hoogte kan Gargamel je niet tikken (hindernis).”

Tips voor een goeie speluitleg

- Zet de groep op een goeie plaats: Dicht bij elkaar, op goede afstand van jou, niet vlak in de zon, op een zichtbare plek ...
- Praat niet door elkaar en spreek elkaar niet tegen.
- Sta met je gezicht naar de kinderen toe.
- Vraag de aandacht voor je begint.
- Bouw je speluitleg logisch op.
- Vergeet niets te vertellen.
- Praat luid genoeg.



The background is a solid orange color. There are two white, hand-drawn, abstract lines. One line starts in the top left corner and curves downwards and to the right. The other line starts in the bottom left corner and curves upwards and to the right, ending near the bottom center.

Vrij spel

Vrij spel - Spontaan spelen

Vrij spel is de vrijheid die kinderen krijgen om binnen een speelaanbod hun eigen spel te ontwikkelen. Het is niet voorbereid, het wordt bedacht op het moment zelf. Het krijgt gaandeweg vorm, is impulsief en ongedwongen (niet verplicht).

Vrij spel op het speelplein

Vrij spel komt op verschillende momenten en in verschillende vormen naar boven. We sommen de belangrijkste even op:

1. **Spelen naast de voorbereide activiteiten.** (bv. niet mee doen aan een activiteit maar met de vriendjes een kamp bouwen in het Robinson).
2. **Spelen tijdens pauzemomenten.** (bv. 's middags na het eten beginnen kindjes spontaan tikkertje te spelen met elkaar.)
3. **Spelen binnen de activiteiten.** (bv. Tijdens het knutselen zijn 2 kindjes na een halfuur klaar. Aan de hoek van de knutseltafel bouwen ze een om ter hoogste toren van wc-rollen).

Je rol als animator in vrij spel

Als animator ga je bij vrij spel de rol in nemen van medespeler. Je gaat niet langer het spel regisseren, maar doet gewoon mee en laat het spelen z'n vrije loop gaan.

Ben je niet bezig met een voorbereide activiteit? Dan verwachten we dat je altijd spontaan begint spelen of mee speelt.

Enkele voorbeelden:

- Je ziet 2 kinderen met takjes spelen en je gaat mee doen. Ze maken een huisje.
- Je ziet enkele meisjes basketten en vraagt of je mag mee doen.
- Enkele tieners zitten samen te kletsen, je sluit aan.
- Je begint zelf spontaan schommelen. Een kindje ziet dit en komt bij je zitten.
- Je haalt twister uit de berging, er komen kindjes rond je staan die willen meedoen.
- Je verkleed je spontaan in een elfje en gaat op trollenjacht.
- ...





Leefwereld van kinderen

Laat je inspireren door het gedrag van kinderen om goeie
activiteiten te maken.

De leefwereld van kleuters

Waar zijn ze mee bezig? Wat vinden ze belangrijk?

- Fantasie vinden ze belangrijk.
- Heel veel 'Waarom?'-vragen.
- Ze hebben nood aan structuur en grenzen.
- Ze zijn dol op bewegen.
- Ze houden niet van wachten/stilzitten.
- Ze willen alles ontdekken en uitproberen.
- Ze bootsen graag de volwassenen(wereld) na met échte materialen
- Ze begrijpen geen ingewikkelde spelregels
- Ze hebben nood aan individuele aandacht

Toffe speeldideeën:

Aandachtspunten



Meer inspiratie nodig?
www.speelplein.net/kleuters

De leefwereld van Middengroepers

Waar zijn ze mee bezig? Wat vinden ze belangrijk?

- Competitie is tof.
- Ze zijn vaak actief en energiek.
- Ze zijn gevoelig aan waardering.
- Ze beginnen gevoelig zijn voor groepsdruk.
- Valsspelen kan niet!
- Vertellen over wat ze meegemaakt hebben.
- Willen taakjes overnemen van de animatoren.
- Kijken op naar de animatoren.
- Fantasie is leuk, maar op hun maat.
- Spelletjes met regeltjes lukken.
- Vinden constructiespelen fijn.
- Jongens versus meisjes.
- Er is actieve interactie tussen de kinderen. (samenspel)

Toffe speelideeën:

Aandachtspunten



Meer inspiratie nodig?
www.speelplein.net

De leefwereld van 12+

Waar zijn ze mee bezig? Wat vinden ze belangrijk?

- Hebben hun eigen mening, zijn mondig.
- Boezemvriendschappen.
- Willen meer zelfstandigheid.
- Krijgen meer vrijheid.
- Vinden hun 'eigen stijl' belangrijk.
- Nood aan ontmoeting.
- Vrienden zijn belangrijk.
- Kunnen snel redeneren.
- Zijn fysiek sterker (kunnen lange tochten maken ...).
- Chillen en niets doen is ook iets doen.
- Social media gebruik!

Toffe speelideeën:

Aandachtspunten



Meer inspiratie nodig?
www.speelplein.net/tieners



**Je activiteit
'Next level' goed
maken**

Spelen, maar dan next level

Wat is dat, next level spelen?

Als we vrij spelen of een activiteit doen zoals bv. tikkertje, dan ondergaan kinderen het spel. Ze spelen om de tijd te doden, omdat ze een doel willen bereiken ... Dat noemen we 'basic play'.

Op het speelplein hebben we nochtans zot veel mogelijkheden om je activiteit van basic naar next level te brengen. Denk maar aan al ons materiaal, onze zotte buitenruimte en uitgebreid verkleedkot ... Je doel als animator is dus om 'basic play' om te zetten naar next level play a.k.a. intens spelen.

Hoe doe je dat, next level spelen?

Bij next level play a.k.a. intens spelen zitten de kinderen echt 'in' het spel en zijn ze **betrokken en geïnteresseerd**. Ze kunnen zich helemaal verliezen en laten opslorpen in het spel. Intens spelen betekent niet noodzakelijk uitgelaten enthousiasme. Soms kunnen kinderen ook zeer stil en geconcentreerd bezig zijn en daar intens plezier aan beleven.

Stel je voor: Tikkertje boef en als animator ben je écht als boef verkleed. Je bouwde een gevangenis in het hoekje van het kleuterhof en de kleuters moeten er in als ze getikt worden. Stiekem loopt er ook een verkleedde moni als politie agent rond om de kindjes te bevrijden. Wees maar zeker dat de kleuters écht zullen geloven dat je een boef bent en wees maar zeker dat ze uren lang zullen spelen met je.

Hoe kom je dan tot dat intens spelen? We geven graag enkele technieken / theorieën mee die je kunnen helpen om je spel next level zot te maken:

- De VICU-meter
- GAME VS. PLAY
- De theorie van B.ORST.
- Speelimpulsen



DE VICU METER

Dit is een handig instrument om te kijken of je genoeg inzet op 'intens spelen'. VICU staat voor vrijheid, interesse, comfort en uitdaging. Elk kind is anders en elk kind zal een andere VICU-meter hebben maar als je genoeg van elk onderdeel voorziet binnen je activiteit dan mag je er van uitgaan dat er mogelijkheid zal zijn tot intens spelen.

Vrijheid zorgt voor betrokkenheid

Spelen gebeurt in de vrije tijd. 't is belangrijk dat kinderen een bepaalde mate van vrijheid ervaren in die tijd. Hoe meer vrijheid in het spelen, hoe groter de kans op betrokkenheid en dus intens spelen. Als iemand altijd zegt wat je moet doen, dan kan je alleen maar 'nadoen'. Het is dan niet mogelijk om betrokken te raken, omdat het spel niet jouw spel is. Wanneer er veel vrijheid is, is het makkelijk voor het kind om er zijn eigen spel van te maken en langer geïntereiseerd te blijven.

Interesse, comfort en uitdaging: de 3 versterkende factoren

Interesse

Het spel moet dicht genoeg bij je persoonlijke interesses liggen om je aandacht te grijpen/vast te houden.

Bv. een bosspel in leger thema zal een groep meisjes misschien niet betrokken krijgen. Een vrij podium daarentegen misschien wel.

Comfort

Je moet je comfortabel genoeg voelen om los te kunnen laten.

Bv. Een touwenparcours kan zot zijn, maar je bent beveiligd met touwen.

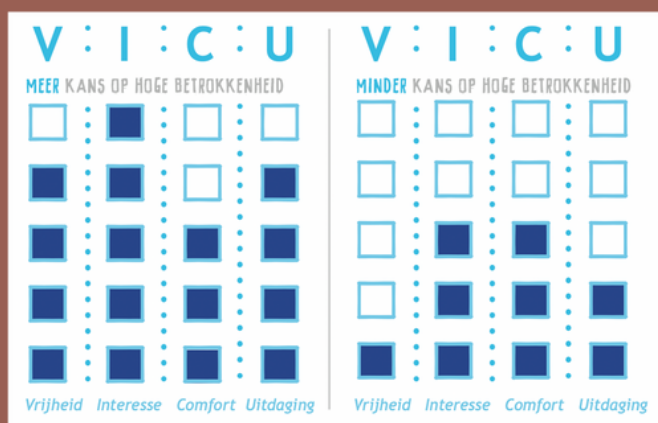
Uitdaging

Er moet genoeg uitdaging zijn om in een spel op te gaan. 't hoeft niet 'wauw' of avontuurlijk te zijn. Een kleine verandering, een nieuwe regel ... is soms al genoeg om uitdaging te geven.

Bv. Voetbal met een ballon, je eerste macramébandje maken...

Deze vier dingen hoeven niet allemaal even sterk aanwezig te zijn. Bij spelen is het vaak zo dat één van de vier factoren zeer sterk aanwezig is, terwijl de andere op de achtergrond blijven. Hoe meer de factoren in totaal aanwezig zijn, hoe groter de kans is op een hoge betrokkenheid van de kinderen en dus op intens spelen.

Spel gemaakt? Maak een VICU meter en bekijk zelf eens hoe goed je activiteit scoort. :)



GAME VS PLAY

Spelen is een open begrip. 'Gaan spelen' is voor kinderen gelijk aan gaan doen wat ze willen. Toch gieten ze het spelen vaak in een bepaalde vorm. We omschrijven 2 vormen die jou als animator een houvast kunnen geven bij het maken van een activiteit of tijdens vrij spel:

GAME	PLAY
Is 'spelletjes doen'	Is 'gaan spelen'
Afgebakend in tijd en plaats.	Niet strikt afgebakend in tijd en plaats.
Er is een doel en als je het doel bereikt dan stopt het spel.	Het einde is open, verschillende wendingen bepalen het verloop.
Er zijn regels die het spel bepalen.	Regels zijn zelf gemaakt en kunnen veranderen.
Er zijn winnaars, verliezers, afvallers...	Het is samen of alleen spelen.
Valsspelen / saboteren kan.	Kinderen sturen zelf bij.
Aantal spelers is meestal afgebakend en constant.	Spelers kunnen komen en gaan.
Opgebouwd rond materialen	Opgebouwd rond fantasie en inleving
Nadruk ligt op uitdaging (Vicu)	Nadruk op vrijheid (vicu)
Voorbeelden: Tikkertje, gezelschapsspel, chinees voetbal, schatkist vinden, bosspel, stratego, twister, fotozoektocht	Voorbeelden: In de zandbak een groot kasteel maken, huizen bouwen voor poppen, go-carts pimpen, knutselen ...

De twee vormen kunnen trouwens ook perfect in elkaar overlopen!



Meer inspiratie nodig?
www.speelplein.net/speelidee

Speelimpulsen

Wat is een speelimpuls?

Een speelimpuls is een prikkel die een speels element in het spelen aanbrengt en aanzet tot (nog) meer plezier.

Het is altijd:

- Vrijblijvend: Het is een voorstel, er moet niet iets mee gedaan worden.
- Wederzijds: Je kan een impuls geven, maar ook één krijgen.

Als kinderen er in mee gaan, dan zal het spelen in beweging komen en zal het veranderen. Een impuls verschilt van een opdracht omdat ze niet móét uitgevoerd worden. Dat maakt het net zo fijn voor kinderen. Ze kiezen zelf.

Denk nog even terug aan de VICU meter. Mis je betrokkenheid in je spel? Dan kan je deze met een speelimpuls verhogen. bv. Je speel voetbal. Er is een kindje dat zich lijkt te vervelen, ze mist uitdaging. Je praat er mee en merkt dat ze houdt van toneel. Je heeft haar een geïmproviseerde micro en vraagt haar om commentator te spelen. En hup; dankzij je speelimpuls zit er ook voor haar uitdaging in het spel en is er intens speelplezier.

Speelimpulsen = de max!

Soorten speelimpulsen

Speelimpulsen op een speelplein kunnen vanuit 4 hoeken komen:

- **Kinderen (zij stimuleren elkaar of jou).** Tijdens het spelen van mama-papa komt een kindje aan jou vragen om hun kindje te spelen.
- **Animatoren (in een voorbereide activiteit of bij vrij spel):** Een animator zegt tijdens het basket plots dat je op één been moet lopen.
- **Materiaal:** Leg een bal in het midden van een veld, de kans is groot dat een kind dat voorbij loopt er tegen schopt en hup je speelt plots voetbal.
- **Locatie (infrastructuur, terrein, omgeving).** In het WC-kotje speel je WC Madam. We gaan extreme bowling spelen in het robinson op de bergen ...

Speelimpulsen

Wanneer gebruik je een speelimpuls?

Bij speelimpulsen is timing everything. Het kan mee bepalen of kinderen wel of niet op je impuls ingaan. Je kan impulsen op twee momenten gebruiken:

- Om een spel te beginnen.
- Om een spel dat op z'n gat valt nieuw leven in te blazen.

BV: Je speelt voetbal en het spel begint op z'n gat vallen. Je bedenkt een impuls: voetballen op één been. Je maakt het spel terug uitdagend en het gaat verder.

Tips voor speelimpulsen:

- **Formuleer je impuls altijd als voorstel! BV.** Zeg 'Kastelen hebben vaak een slotgracht, misschien kunnen wij er samen één maken?' & niet 'We maken nu een slotgracht.'
- **Speel altijd eerst mee voor je een impuls lanceert.** Doe je dat niet, dan storm je binnen om dingen te veranderen... en dat gaat niet werken.
- **Dring niet aan!** Het blijft voorstel. Krijg je geen reactie? Dan heeft het kind je impuls stilzwijgend afgewezen. ;)
- **Wees niet té aanwezig tijdens een spel.** Smijt het er subtiel tussen zodat het spel geen onderbroken gevoel krijgt. Zet een stap terug als het spel goed gaat.
- Een **goede impuls is een logische stap in het spelverhaal.** Speel je met hoepels & loopt het spel naar een climax, bedenk dan iets met die hoepels (bv. verder leggen ...).





De taken

De taken

Als animator doe je dagelijks minimum 1 taak. We verdelen de taken op de vergadering.

Algemene afspraken:

- Je bent verantwoordelijk voor jouw taak. **Wisselen kan niet.**
- Je blijft **altijd** op je taak, dit voor de veiligheid van de kinderen!
- **Je speelt actief mee mét de kinderen.**
- Taak om 9u of 13u30? Doe dan je je verkleedkledij al aan voor je aan je taak begint!
- Te laat? Dan trakteer je een drankje aan de moni die je hielp.

Inschrijven 7u45 - 9u	Je helpt de secretariaatsmedewerker bij het toekomen van de kinderen. Je helpt met het aan doen van bandjes, het verkopen van bonnetjes ...
Meuzeltje 7u45 - 9u 11u30 - 12u30 12u30 - 13u30	Hier zorg je ervoor dat de rugzakken (meuzels) van de kinderen veilig opgeborgen worden. Zij brengen hun meuzel, jij steekt die in een kotje met een nummer en dat nummer schrijf je dan op hun bandje. Easy!
Kleuterhof 7u45 - 9u 11u30 - 12u30 12u30 - 13u30	In het kleuterhof sta je in voor: Actief spelletjes spelen met de kinderen, plaspauzes, ruzies oplossen, eerste hulp toedienen als het nodig is en de meuzels. 's morgens sta je ook in voor een warm onthaal van de kinderen en het noteren van hun aanwezigheden.
Zandbak en grasveld 7u45 - 9u 11u30 - 12u30 12u30 - 13u30	Je staat alleen (of over de middag met 2) in voor: Actief spelletjes spelen met de kinderen, ruzies oplossen en eerste hulp toedienen als het nodig is. 's morgens sta je ook in voor een warm onthaal van de kinderen.
Paaltjes 16u - 17u30	Vanaf 16u zit één animator met de aanwezigheidslijst van kinderen aan de uitgang van het speelplein. Je noteert welke kinderen vertrekken. Kinderen kunnen enkel alleen vertrekken samen met ouders of met schriftelijke toestemming alleen. Vraag dit bij twijfels ALTIJD na in het secretariaat.
Extra taken	Soms komen er taken bij bv. frietjes bakken, afwas, maaltijden bedelen, opruimen ... Dat hangt af van wat er nodig is. Deze taken worden uitgelegd op de vergadering.

De middagpauze

Warme maaltijden

Hieronder kan je uitleg vinden over wat je als animator moet doen tijdens de middagpauze.

Ik heb geen taak over de middag

Tussen 11u30 en 12u help ik m'n mede moni's (die wel taak hebben) door:

- Ik haal om 11u30 de lijst met warm eters in het secretariaat.
- Ik help mee de middagarena te begeleiden.
- Ik help de warm eters verzamelen.
- Ik help ze met hun handen wassen en nog keer naar toilet gaan.
- Ik help met inscheppen van de maaltijden. (Kindjes eerst!)
- Alle kinderen gegeten? Ik vraag aan m'n HOMO of ik nog ergens kan helpen.
- Kan je nergens meer helpen? Dan heb je pauze.

Ik heb WEL taak over de middag

Ik heb taak van 11u30 tot 12u30

- Ik help mee de middagarena te begeleiden.
- Ik help de warm eters verzamelen.
- Ik help ze met hun handen wassen en nog keer naar toilet gaan.
- Daarna help ik met de boterham eters en zorg ik dat iedereen ze op eet.
- Heb je meuzeltje? Controleer de boterhamdozen nog eens extra als ze terugkomen.
- Ik haal spelletjes uit de berging of verzin iets om actief te spelen met de kinderen die klaar zijn met eten.

Ik heb een taak over de middag

Ik heb taak van 12u30 - 13u30

- Als we met weinig moni's zijn dan help ik eerst bij het middageten vanaf 11u30.
- Als alle kindjes eten hebben, dan mag ik ook eten.
- Je eet tussen de kinderen (max. 2 moni's per tafel) en drinkt water.
- Klaar? Dan mag je vanaf 12u naar het monikot.
- Ik start om 12u30 met m'n taak (tip zorg daj al verkleed bent voor de middag want je doet taak tot aan de arena).
- Ik haal spelletjes uit de berging of verzin iets om actief te spelen met de kinderen die klaar zijn met eten.





Wegwijs op de pleine

Wegwijs op het speelplein

Het secretariaat	Dit lokaal is het centrum van het plein. Hier schrijven we de kinderen in, vind je het EHBO lokaal en kan je het sleutelbord vinden met sleutels voor elk lokaal. Als moni zijn je bezoeken hier kort en krachtig.
Het monikot	Het monikot is jullie lokaal! Hier vind je alle verkleedkledij, je kan er je gerief veilig achterlaten, in alle rust vergaderen en je activiteiten voorbereiden en er staan zetels om te chillen tijdens je pauze. 'T is van jullie maar hou dit lokaal net en ordelijk. Ruim tijdig blikjes en andere rommel op, zo blijft het aangenaam voor iedereen. Het lokaal is enkel open tijdens de pauze, want op andere momenten zijn jullie druk aan het spelen. 'S avonds sluiten we de deuren wanneer de laatste HA naar huis gaat.
Eetzaal en keuken	In de eetzaal lunchen de kinderen & moni's tussen 11.30 en 13.30 uur. De keuken is beschikbaar voor eigen gebruik tot 20.00 uur. Hou het altijd proper!!
Meuzeltjes	Plaats rugzakken op de juiste plek, laat kinderen hun rugzak meenemen en breng rondslingerende rugzakken naar de juiste locatie.
Crea lokalen	We hebben 2 crea lokalen waar we knutselen. Ze staan vol met knutselmateriaal. Scharen, lijm, papier ... Wees zuinig met materiaal zoals lijm en verf. Na je knutselactiviteit ruim je altijd meteen op!
12+ kot	Dit is het lokaal voor de 12+ (12 - 15j). Kleuters en middengroepers komen er niet en hun moni's ook niet. Je mag hier wel na de werking chillen, maar we weten niet goed waarom je dat zou willen #tinerzweet.
Polyvalente zalen	In de 2 polyvalente zalen kan je kleine activiteiten spelen als het bv. regent of als je voor een spel een klein lokaaltje nodig hebt. Je kan het ook inkleden in een fantasieruimte of gebruiken om een kindje te helpen die wat rust nodig heeft.
Berging	Hier staat al ons sport- en spelmateriaal, waterspelletjes, gezelschapspellen, doeken om in te kleden, elektrisch materiaal... Het is verboden voor kinderen. De berging heeft een vaste indeling. Zet dus alles steeds terug op de juiste plaats! Er hangen overal kaartjes met wat, waar staat. Zo kan je niet missen.

Wegwijs in materiaal

Je weet nu welke lokalen er zijn. Nu nog weten wat er in die lokalen ligt!

Het secretariaat	Hier hangt het sleutelbord. Daarmee kan je in alle lokalen binnen. Je vind er ook het EHBO lokaal. Verder kan je er volgend materiaal vinden: beamer en laptop, megafoon. De lijsten voor het zwemmen, de warme maaltijden en uitstappen liggen ook hier.
Het monikot	Hier vind je alle verkleedkledij, de accessoires en schminkkoffer. Er liggen ook gezelschapsspelletjes om te proberen. Verder staat er nog een kast vol ideetjes voor leuke spelletjes.
Eetzaal + keuken	Hier vind je keukengerief en ingrediënten. De kastjes zijn gelabeld. Je vind er ook een frigo, 2 ovens, een microgolf, 2 frietpotten ... Ruim altijd mooi op als je hier klaar bent.
Meuzeltjes	In het meuzeltje vind je het materiaal voor de uitleendienst, de bakken om de meuzels (rugzakken) in te steken en de vriezers voor de ijsjes. Er staat ook een muziekinstallatie mét micro.
Crea lokalen	We delen de crea lokalen op in delen: Basis knutselgerief (lijm, scharen, potloden, papier...), decoratie materiaal (crea-papier, knopen, pompoms, oogjes, stickers, ...). Die zitten in de hoge grijze kasten. Dan hebben we nog kosteloos materiaal (wc-rollen, plastic potten, behangpapier, tijdschriften ...). Dat vind je in de grote oranje / blauwe kast.
Polyvalente zalen	Dit zijn de 2 lokalen boven op de gang. Je kan er het fantasiemateriaal (verkleedkledij, doeken, ...) vinden. Je kan de lokalen ook zelf inkleden in een thema voor je spel.
Berging	Werk materiaal, elektrisch materiaal, sport materiaal, random materiaal, spelletjes materiaal, water & zand materiaal, doeken, fantasie materiaal. Licht installatie.
Go-cart kot en wit kot	Deze bevinden zich op het speelplein, net achter de fenix. In het go-cart kot staan de go-carts en in het wit kot vind je al het bouwmaterial om kampen mee te bouwen.

The background is a solid orange color. There are two white, hand-drawn, wavy lines. One line starts at the top left and curves downwards and to the right. The other line starts at the bottom left and curves upwards and to the right, framing the central text.

EHBO

EHBO op het speelflein



EHBO Lokaal + EHBO MAP

In het secretariaat vind je onze EHBO ruimte. Gebeurt er iets met een kind, dan kan je steeds hier terecht. De secretariaatsmedewerker of SV zal je helpen. We vragen wel bij kleine wondjes dat je dit zelf kan verzorgen.

Is er iets te kort? Meld dit dan aan de SV.

In het EHBO lokaal ligt onze **EHBO map**. Hierin staat alles wat je moet weten over EHBO op de pleine (wondverzorging, bijensteek, breuken ...)

Stappenplan EHBO

Er gebeurt iets op het speelflein. Een kindje valt of twee kindjes botsen tegen elkaar met de fiets. Help! Wat nu? Hieronder geven we kort mee hoe je best reageert.

- Je bekijkt de situatie voor je ingrijpt (Is de omgeving veilig, kan je ingrijpen zonder risico?).
- **Je blijft kalm!** (niet roepen, drama maken dat bezorgd het kind extra stress).
- Je luistert en stelt gerust (wat gebeurde er? Je geeft aan dat je gaat helpen).
- Vertel altijd wat je gaat doen, dit stelt gerust (bv. naar secretariaat, verband aanbrengen...)
- Je vraagt eventueel hulp van een 2e animator.
- Gaat het je petje te boven? **Laat iemand anders** de hoofdmoni of secretariaatsmedewerker halen. Jij blijft bij het kind.
- Dien EHBO toe als het kan of schakel hulp in van iemand anders.



Meer hulp nodig?

www.speelflein.net/EHBO

Download de app van het rode kruis





Kattenkwaad en Storend gedrag

Kattenkwaad en storend gedrag

10 gouden regels van omgaan met kattenkwaad

1. Beter voorkomen dan genezen

Als er veel leuke dingen te doen zijn en er zijn duidelijke afspraken dan kan je storend gedrag al deels vermijden. Kinderen die zich vervelen gaan sneller ambetant doen, spelen is dus de beste oplossing.

2. Eerst de situatie inschatten.

Je moet niet altijd meteen ingrijpen. Ruzie maken is normaal en vaak lossen kinderen zelf hun ruzies op. Als ze elkaar pijn doen, kwetsen of als het gevaarlijk wordt, dan moet je wél ingrijpen.

3. Stop de situatie.

Als je ingrijpt dan stop je de situatie 1st. Zet materiaal aan de kant, scheid vechtersbazen en haal andere kinderen weg. Communiceer duidelijk waarom je dit doet.

4. Kalmeer (alle partijen).

Probeer kinderen 1st te kalmeren & blijf zelf rustig om escalatie te voorkomen. Als je niet kalm kunt blijven, roep dan hulp in van een mede moni.

5. Blijf positief.

Er is geen ramp gebeurd en de wereld vergaat niet. 't is normaal dat kinderen ruzie maken, dingen kapot maken, luid zijn... Met wat humor maak je het allemaal niet zo dramatisch.

6. Overleg (met alle partijen).

Blijf praten en luisteren! Laat kinderen om de beurt hun verhaal vertellen en stimuleer hen om samen een oplossing te vinden. Soms zijn je verwachtingen niet terecht en is er een logische reden voor hun gedrag. Gebruik ik-boodschappen om te praten over wat er fout is gegaan.

Bijvoorbeeld: "Mika & Tim, ik vind het spijtig dat jullie het kamp van Tobi kapot maakten. Hij heeft er keihard aan gewerkt. Hij heeft nu verdriet. Ik voel me teleurgesteld."

7. Breng duidelijkheid.

Zorg ervoor dat ruzies niet te lang duren om verwarring te voorkomen. Geef een samenvatting van regels en leg hun redenen uit. Vermijd machtsstrijd en confrontatie, en blijf rustig en consistent bij het afdwingen van regels zonder het conflict te verergeren.

8. Spreek op gedrag.

Let erop dat je het gedrag van de kinderen bekritiseert, niet hun persoon. Het zijn geen etters of ambetanterikken. Het zijn gewoon kinderen die iets hebben gedaan wat jij of iemand anders vervelend vindt.

9. Maak afspraken.

Als de kinderen onderling of met jou tot een oplossing zijn gekomen, maak dan een duidelijke afspraak. Als je het gevoel hebt dat het kind het allemaal niet zo ernstig opneemt, dan kan je indien nodig een straf geven. Hieronder vind je nog tips voor straffen.

10. Maak het terug goed.

't is voor niemand leuk als een negatieve sfeer blijft hangen. Geef kinderen de kans om het terug goed te maken. De beste kans om nieuwe conflicten te vermijden is dat jullie snel terug samen gaan spelen.

Straffen op het speelflein

- Geef geen fysieke straffen zoals slaan, op je knieën zitten...
- Een straf is geen wraak! Laat je niet leiden door woede bij het geven.
- Een straf is voorspelbaar. Kondig aan welke straf je geeft voor welk gedrag.
- Een straf is qua grote in verhouding met de ernst van het gedrag.
- Een staf houdt verband met wat fout liep. (bv. afval gooien = afval rapen).
- Een straf volgt direct op het ongewenst gedrag.
- Wees consequent. Bij elke fout geef je dezelfde straf.
- Voer een aangekondigde straf zeker uit, anders verlies je gezag.
- Wees mild en beperk de straf in tijd.
- Een straf heeft een duidelijk einde.

Meer inspiratie nodig?



- www.speelflein.net/beterspelen/kinderen/storend_gedrag_en_kattekwaad
- De conflictsituatiemap in het secretariaat
- DNA 14 van de VDS 'Kattenkwaad voorbij'.

Kattenkwaad en storend gedrag

Ons stappenplan conflicten oplossen

Op het speelplein volgen we een stappenplan om ruzies op te lossen. Dit geeft je houvast bij wie je wanneer terecht moet. Er is altijd iemand op wie jij kan terugvallen, wat je rol op het speelplein ook is.

Ik probeer de ruzie of het conflict zelf op te lossen a.d.h.v. de 10 gouden regels.

Het lukt niet alleen. De kinderen luisteren niet of ruzieën verder. Ik kijk of een mede-moni vrij is om me te helpen.

Het conflict raakt niet opgelost. Ik schakel de hoofdmoni in van mijn leeftijdsgroep.

Ook de hoofdmoni krijgt het maar niet opgelost of de ruzie is te groot. Je schakelt het secretariaat in.

Wat doe je na het oplossen van een ruzie?

1. **Check in bij jezelf.** Een ruzie oplossen is soms moeilijk. Voel je je ok? Heb je even een minuutje nodig om te bekomen? Of wil je even vragen aan iemand of je het goed hebt opgelost? Spreek zeker je HoMo aan.
1. **Ga naar het secretariaat.** Laat weten aan de secretariaatsmedewerker wat er is gebeurd. We houden een conflicten dagboek zodat we alle ruzies en problemen goed kunnen opvolgen.



checklists

De dagelijkse moni checklist

Speelbeest

- ☐ Ik heb 1 activiteit voorbereid en 1 taak gedaan.
- ☐ Ik heb mijn arena's voorbereid.
- ☐ Ik verkleed mij (min. 3 stuks).
- ☐ Ik zet mijn materiaal klaar op voorhand en ruim op achteraf.
- ☐ Ik speel actief mee met de kinderen.
- ☐ Ik plak niet aan andere moni's, ben te druk aan het spelen.
- ☐ Ik gebruik speelimpulsen en haal materiaal uit bij vrij spel.

Teamplayer

- ☐ Ik kom op tijd (voor mijn arena en taak).
- ☐ Ik kom naar de vergadering of maak op tijd een voorbereiding.
- ☐ Ik vul mijn voorbereidingsboek in.
- ☐ Ik werk samen met anderen en help als er hulp nodig is.
- ☐ Ik luister naar mijn mede moni's, hoofdmoni's en SV.
- ☐ Ik heb respect voor iedereen en het materiaal.
- ☐ Ik schrijf m'n naam op het sleutelbord.
- ☐ Ik breng m'n goed humeur mee en motivatie
- ☐ Ik sta open voor opmerkingen, feedback of ideeën.

Kinderkenner

- ☐ Ik stel alle kinderen altijd centraal.
- ☐ Ik let op de veiligheid van de kinderen.
- ☐ Ik luister naar de kinderen.
- ☐ Ik voer gesprekken met de kinderen.(bv. hobby, huisdieren ...)
- ☐ Ik leer hun naam kennen.
- ☐ Ik let er op dat de kinderen genoeg eten en drinken.
- ☐ Ik gebruik m'n gsm enkel als ik pauze heb.

De Nieuwe moni checklist

- ☐ Ik heb een rondleiding gekregen.
- ☐ Ik heb een monifest, monibijbel en voorbereidingsboek.
- ☐ Ik heb m'n een monifest en monibijbel gelezen.
- ☐ Ik heb mezelf voorgesteld aan de groep in de vergadering.
- ☐ Ik heb m'n eerste vergadering bijgewoond.
- ☐ Ik heb m'n eerste activiteit gemaakt.
- ☐ Ik heb me voor het eerst verkleed.
- ☐ Ik riep voor m'n eerste taak en activiteit op de vergadering.
- ☐ Ik deed m'n eerste taak.
- ☐ Ik kwam naar m'n eerste moniactiviteit.
- ☐ Ik leerde een kind beter kennen en vroeg zijn/ haar naam.
- ☐ Ik kreeg een 1st knuffel, tekening ... van een kindje.
- ☐ Ik loste m'n eerste ruzie op.
- ☐ Ik kreeg m'n eerste evaluatie.
- ☐ Ik kreeg m'n eerste enveloppe met geld.
- ☐ Ik heb een vorming gevolgd.
- ☐ Ik heb een t-shirt gekregen.
- ☐ Ik heb een speelpleinbestuur bijgewoond.
- ☐ Ik heb de klok (niet) aangeraakt.
- ☐ Ik heb een favoriet kind.
- ☐ Ik ben mee geweest op moniweekend.
- ☐ Ik heb een meter/ peter na m'n eerste moniweekend.
- ☐



Ik vinkte alles af en ben nu 'n een echtn Sporrewoan!*

*Ik krijg een cadeautje van
Rebecca

De activiteit maken checklist

De activiteit

- ☐ Ik weet wat het dagthema is.
- ☐ Ik weet welk soort activiteit ik moet maken (spel, sport ...)
- ☐ Ik doe een brainstorm.
- ☐ Ik beslis welk spel ik ga spelen.
- ☐ Ik stel mezelf de vraag of ik het zelf graag zou spelen?
- ☐ Ik denk na over hoe we het gaan spelen.
- ☐ Ik maak en bedenken genoeg opdrachten.
- ☐ Is het spel al vaak gespeeld deze vakantie? Ik denk na hoe ik het nieuw en fris kan maken.
- ☐ Wat doe ik als mijn spel stilvalt (speelimpulsen)?
- ☐ Is m'n activiteit veilig?
- ☐ Waar gaan we het spel spelen en hoe lang duurt het?

De Arena

- ☐ Ik denk na over mijn typetje / personage.
- ☐ Welke sfeer wil ik creëren (mysterieus, grappig ...)?
- ☐ Wat is het verhaal van mijn arena?
- ☐ Wat gebeurt er tijdens mijn arena?
- ☐ Wat is het hoogtepunt of het doel van de arena?
- ☐ Hoe kan ik de kinderen in mijn arena betrekken?
- ☐ Hoe ga ik mij verkleden?
- ☐ Zou ik mijn eigen toneeltje cool vinden?
- ☐ Zou ik willen mee doen aan mijn activiteit na het zien van m'n arena?
- ☐ Hoe blijf ik tijdens het spel m'n typetje volhouden?

De praktische kant

- ☐ Welk materiaal heb ik nodig en staat het klaar?
- ☐ Moet ik nog een voorbeeldje knutselen?
- ☐ Moet er nog iets gekocht worden in de winkel? Indien ja; laat ik dit op tijd weten aan de hoofdmoni.

How to 'Na 15u'

- ☐ Ik haal mijn spel/activiteit uit om 15u50 ten laatste.
- ☐ Ik doe actief mee met de arena (mee zingen, roepen ...)
- ☐ Ik neem mijn spel en ga naar m'n afgesproken plaats.
- ☐ Ik moedig kinderen aan om mee te doen.
- ☐ Ik krijg een vieruurtje van mijn hoofdmoni.
- ☐ Ik ruim m'n activiteiten op (of de pleine).
- ☐ Als m'n spel gedaan is, dan haal ik iets anders uit of vraag ik aan de kinderen wat ze willen doen.

How to 'koken'

- ☐ Ik zoek een recept dat haalbaar is voor leeftijd + tijd.
- ☐ Ik kijk welk materiaal / ingrediënten we al hebben.
- ☐ Iets te kort? Geef door aan het secretariaat wat je nog nodig hebt.
- ☐ Ik zet alles klaar voor de arena begint.
- ☐ Ik laat alle kinderen hun handen wassen voor we starten!
- ☐ Ik leg uit aan de kinderen wat ze moeten doen.
- ☐ Ik let altijd op iedereen z'n veiligheid (bv. open vuur, messen ...).
- ☐ Ik ruim m'n activiteit en de keuken op (afwas, ovens, tafels ...).
- ☐ Ik laat de kinderen proeven van hun meesterwerk.

How to 'bouwen'

- ☐ Ik neem enkel het **bouwgerief** uit het wit kot (geen stoelen, tafels ...).
- ☐ Ik let altijd op de veiligheid (hamers, spijkers, nietjes die uitsteken...).
- ☐ Ik lees het kampenreglement (hangt uit in het wit kot).
- ☐ Ik ruim op en zorg dat materiaal droog is als ik het opberg.
Niet droog = schimmel + kapot en dan gaan we wenen.

How to 'gaan zwemmen'

- ☐ Ik verzamel alle kinderen.
- ☐ Ik ga de lijst met zwemmers gaan halen in het secretariaat.
- ☐ Ik roep alle namen op de lijst af en vink aan wie mee is.
- ☐ Kindje tekort? Dan ga ik naar het secretariaat.
- ☐ Iedereen is er? Dan vertrek je naar het zwembad.
- ☐ In het zwembad vul je een ticketje in met aantal deelnemers.
- ☐ Bij omkleden: meisjes en jongens apart!
- ☐ Na het zwemmen: Haal het ticketje op aan de balie!
- ☐ Breng het ticketje naar het secretariaat.

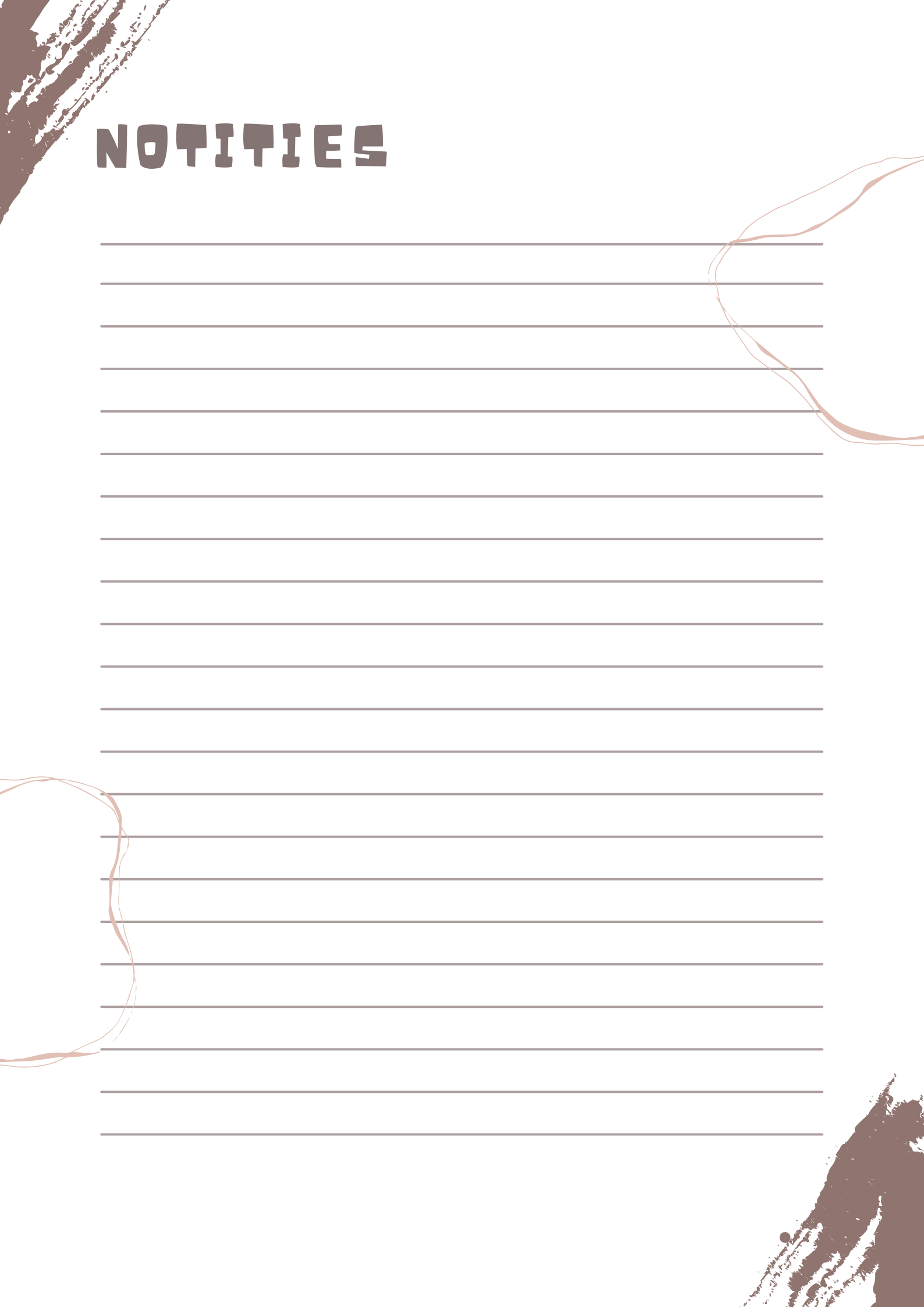
How to 'spel buiten'

- ☐ Ik verzamel alle kinderen bij de arena.
- ☐ Ik neem mijn GSM en maak een uitstap aan in TJEK.
- ☐ Ik steek alle kinderen in deze uitstap.
- ☐ Ik laat weten aan het secretariaat dat ik vertrek + naar waar.
- ☐ Ik neem mijn GSM mee en zorg dat ik bereikbaar ben (!!)
- ☐ Ik sla het nummer van sporrewoan op (057 239 419).
- ☐ Ik neem basis EHBO mee en zonnecrème + water.
- ☐ Alle animatoren doen een fluojas aan.
- ☐ Bij wandelen zorg ik altijd dat er één animator vooraan loopt, één achteraan en eventueel één in het midden.

How to 'op uitstap gaan'

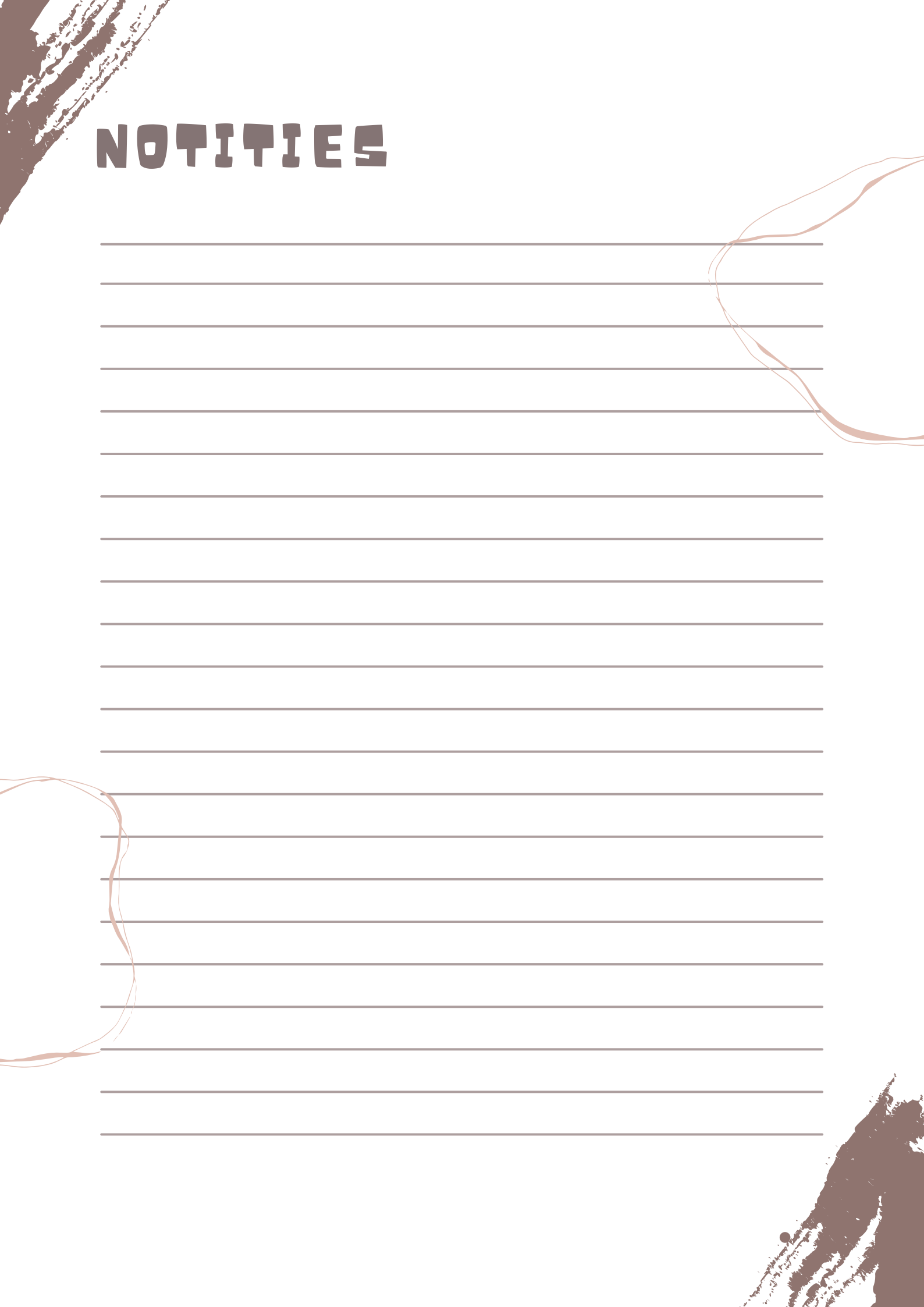
- ☐ Ik verzamel alle kinderen bij de arena.
- ☐ Ik haal de deelnemerslijst in het secretariaat.
- ☐ Ik check of alle kinderen aanwezig zijn.
- ☐ Ik geef alle kinderen een petje + festivalbandje met het GSM nummer op van één animator.
- ☐ Ik neem mijn GSM mee en zorg dat ik bereikbaar ben (!!)
- ☐ Ik steek het nr van het speelplein in mijn GSM (057 239419)
- ☐ Ik neem basis EHBO, zonnecrème en wat water mee.
- ☐ Alle animatoren doen een fluojasje aan.
- ☐ Ik laat weten aan het secretariaat dat ik vertrek + naar waar.

NOTITIES



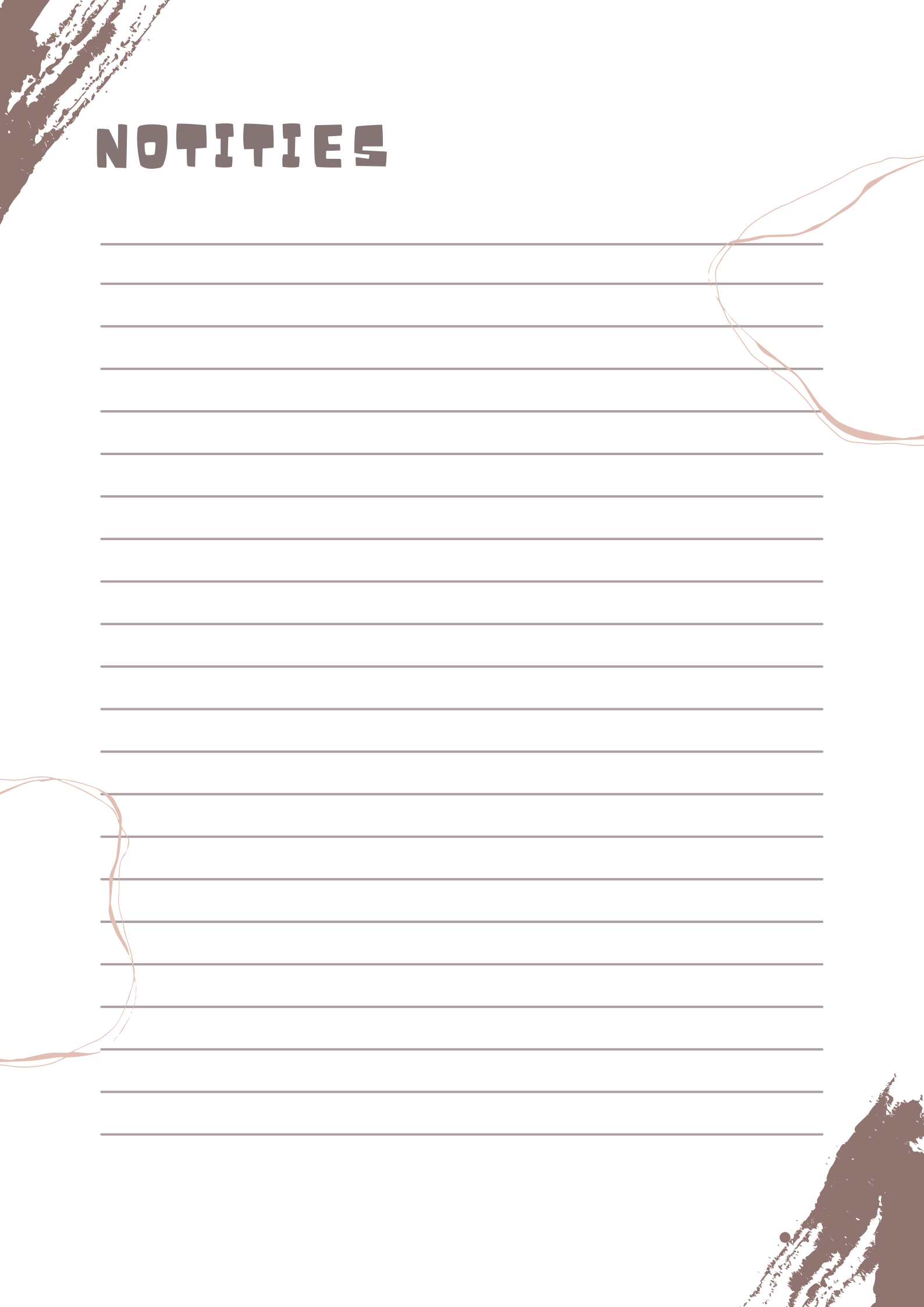
A series of horizontal lines for writing, with decorative brown brushstrokes in the corners and wavy lines on the right and left sides.

NOTITIES



A series of horizontal lines for writing, with decorative brown brushstrokes in the corners and wavy lines on the right and left sides.

NOTITIES



A series of horizontal lines for writing, with decorative brown brushstrokes in the corners and wavy lines on the right and left sides.

Monibijbel

Sporrewoan



Zomervakantie 2024

Vragen of opmerkingen?
sporrewoan@ieper.be
057 239 419

Kijk goed wat de kinderen aan
het spelen zijn en vraag of je
mag meespelen



Speel mee & observeer
zonder het spel te storen.



1

De kinderen spelen intens en
de intensiteit van het spel blijft
stijgen.



Blijf meespelen maar geef
geen extra impuls.

2

Het spel heeft bijna zijn
climax bereikt.



Houd een impuls achter de
hand om het spel na de
climax nieuw leven in te
blazen.

3

De intensiteit van het spel
daalt (en blijft dalen).



Geef een impuls om de
intensiteit van het spel terug
te verhogen.