

CURSUSSCHEMA "ANIMATOR IN HET JEUGDWERK"

8:00	dag 1	dag 2	dag 3	dag 4	dag 5	dag 6
9:00				opstaan & ontbijt		
10:00		De leefwereld van kinderen: van kleuters tot tieners	Hoe krijg je kinderen aan het spelen? Met prikkelende "speelimpulsen" natuurlijk!	Geen twee kinderen zijn gelijk. Hoe ga jij om met diversiteit?	Wat heb je allemaal geleerd afgelopen week?	Opkuis
11:00					Vorbereiding generale speelplein-repetitie	Stage & zelfreflectie
12:00		Hoe maak je een spel? (deel 1)		EHBO & verplaatsen in groep		Afscheid
13:00				middagmaal		
14:00	Kennismaking & afspraken					
15:00	Herontdek het plezier van spelen	Hoe maak je een spel? (deel 2)	Activiteiten die geen "spel" zijn & spelen in hoeken	Omgaan met kattenkwaad en varkensstreken	Generale speelplein-repetitie	
16:00			vieruurtje			
17:00	Wat is "speelplein" eigenlijk? Maak kennis met het open speelaanbod!	Inkleding: steek een spel in een nieuw jasje	wat voor animator ben jij?	Keuze uit een aantal inhoudelijke, verdiepende sessies	Generale speelplein-repetitie	
18:00	Terugblik op de dag	Terugblik op de dag	Terugblik op de dag	Terugblik op de dag	Terugblik op de dag	
19:00				avondmaal		
20:00						
21:00	Een groot spel	Keuze uit een aantal technische sessies	Animeren, dat is de "ani" in animator.	Avondactiviteit	Laatste avond	
22:00						

LEGENDE

- "vollenbak" spelen
- over kinderen
- over spelen
- over animator zijn



vlaamse dienst
speelpleinwerk

www.speelplein.net