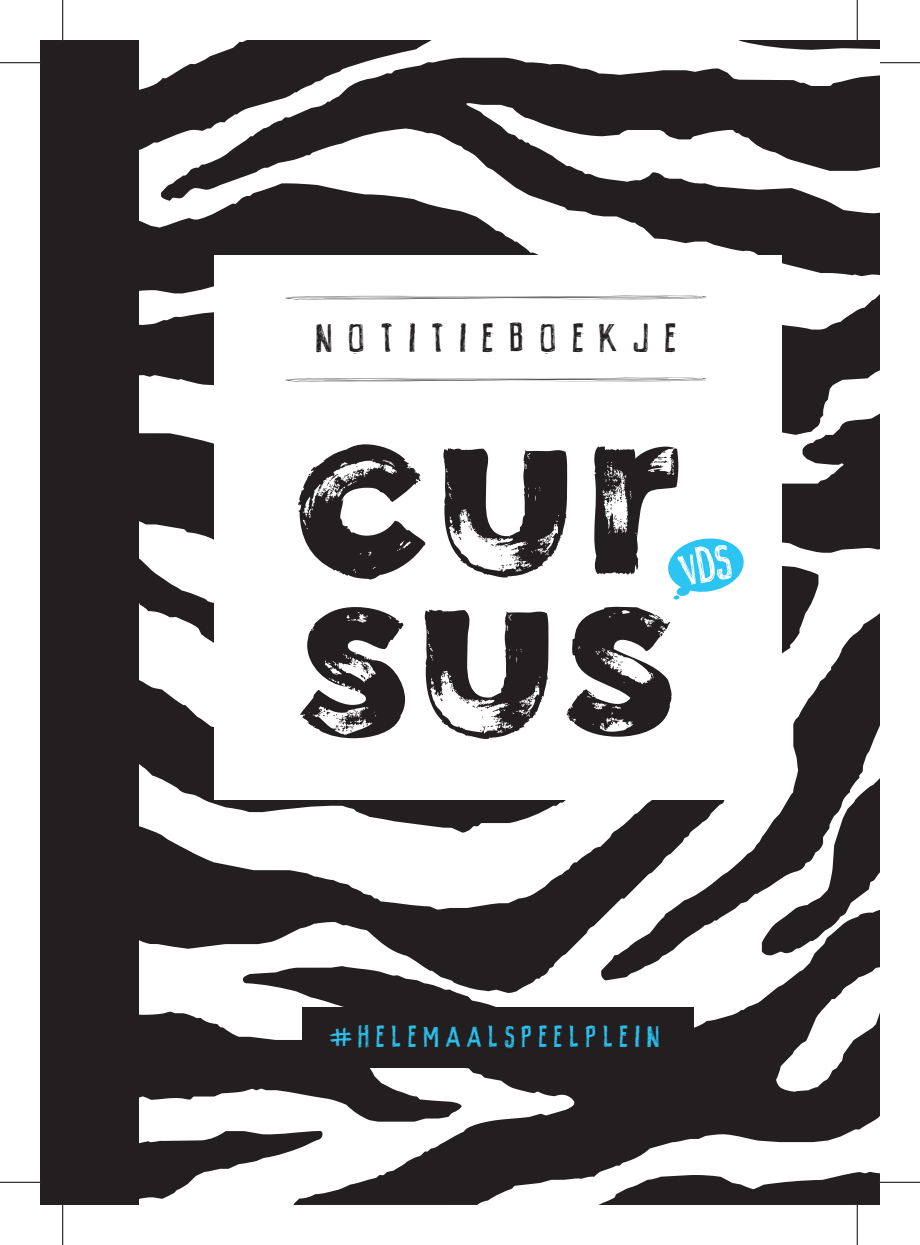


The background of the entire page is a black and white zebra print pattern. A white rectangular area is centered on the page, containing the main text.

NOTITIEBOEKJE

CUR SUS

A small blue speech bubble containing the white text "VDS" is positioned to the right of the word "CUR".

#HELEMAALSPEELPLEIN

WELKOM OP
EEN CURSUS VAN
DE VLAAMSE DIENST
SPEELPLEINWERK!

ELKE VRAAG IS WELKOM!



015 / 28 73 90



vdsinfo@speelplein.net



**Lange Ridderstraat 22
2800 Mechelen**

*Elke provincie heeft zijn eigen aanspreekpunt.
Onze lokale ondersteuners kennen jouw speelplein en staan
je bij met raad en daad. Volg de QR-code en ontdek wie
jouw lokale ondersteuner is:*
www.speelplein.net/contact



**volg ons ook
op social media**

#VDSVZW





ONZE VISIE OP SPELEN OP HET SPEELPLEIN

Vakantie voor kinderen is niet anders dan voor volwassenen. Het staat synoniem voor mogen en niet moeten.

Het is kiezen waar jij zin in hebt. Als speelpleinen willen dat kinderen op hun werking een écht vakantiegevoel beleven, dan zijn keuze én variatie noodzakelijk.

Elk kind is anders. De opdracht van een speelplein bestaat erin een speelomgeving te creëren met zoveel mogelijk speelmogelijkheden voor alle kinderen! Zodat élk kind op zoveel mogelijk momenten van de dag zijn goesting vindt en vrij is om te kiezen.

"'SPELEN' EN 'MOETEN' PASSEN
NIET BIJ ELKAAR,
ALS JE MOET SPELEN,
IS HET DAN NOG SPELEN?"

Het speelsysteem dat het best beantwoordt aan onze visie is een sterk uitgewerkt 'open speelaanbod'.

Het concept berust op keuze én variatie. De begeleiding biedt gevarieerde activiteiten aan en kinderen mogen volop spontaan spelen. Ze mogen wisselen en worden gestimuleerd door speelimpulsen en speelhoeken.

Kinderen stellen hun speelmenu à la carte samen en genieten volop van een echte vakantie!

De VDS beschouwt speelpleinwerkingen met een andere visie niet als minder kwalitatief. Omgekeerd beschouwt de VDS speelpleinen die volledig mee zijn in onze visie niet automatisch als meer kwalitatief.

Kwaliteit is context gebonden. In de praktijk gaat het over hoe speelpleinen hun visie, de welke ook, toepassen.

Het gaat erom dat alle kinderen écht vakantie beleven op het speelplein.

www.speelplein.net/overspelen

**leef
wereld**

#VDSVZW

DE LEEFWERELD VAN KLEUTERS, 6-9-JARIGEN & TIENERS

*Waar zijn ze mee bezig?
Wat vinden ze belangrijk?*

Kleuters

- *Fantasie is belangrijk*
- *'Waarom?'-vragen*
- *Nood aan structuur en grenzen*
- *Dol op bewegen*
- *Wachten/stilzitten is lastig*
- *Wil alles ontdekken en uitproberen*
- *Nabootsen van de volwassenenwereld met échte materialen*
- *Begrijpen geen ingewikkelde spelregels*
- *Nood aan individuele aandacht*

AANDACHTSPUNTEN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

TOFFE SPEELIDEEËN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

www.speelplein.net/kleuters

Lagere school-**kinderen**

- *Competitie is tof*
- *Actief en energiek*
- *Gevoelig aan waardering*
- *Begin van groepsdruk*
- *Valsspelen kan niet*
- *Vertellen over wat ze meegemaakt hebben*
- *Willen taakjes overnemen van de animatoren, kijken op naar de animatoren*
- *Fantasie op hun maat*
- *Meer regelspelen*
- *Constructiespelen*
- *Jongens versus meisjes*
- *Actieve interactie tussen de kinderen*

AANDACHTSPUNTEN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

TOFFE SPEELIDEEËN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

"ONTHOUD VOORAL
DAT ELK KIND UNIEK IS!"

Tieners

- *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 ...)*

AANDACHTSPUNTEN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

TOFFE SPEELIDEEËN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

www.speelplein.net/tieners

intens spelen

#VDSVZW



INTENS SPELEN, EEN STREEFDOEL!

Bij het gewoon spelen ondergaat een kind het spel. Bij intens spelen is het kind betrokken bij het spel. Ze zitten 'in' het spel. Wanneer kinderen betrokken zijn, kunnen ze zich verliezen en helemaal laten opslorpen door het spel. Intens spelen is de pure variant van gewoon spelen.

"WE HOPEN DAT
DE KINDEREN
OP HET SPEELPLEIN
ZOVEEL MOGELIJK
INTENS SPELEN!"

Hoe kom je tot intens spelen? – VICU!

Via de betrokkenheid van het kind.

Een basisvoorwaarde om betrokken te geraken is:

- **VRIJHEID:**

Hoe meer vrijheid er bestaat in het spelen, hoe groter de kans op betrokkenheid. Wanneer iemand steeds zegt wat je moet doen, kan je alleen maar ‘nadoen’. Het is moeilijk om dan betrokken te raken, omdat het spel niet jouw spel is. Wanneer er veel vrijheid is, is het makkelijk voor het kind om er zijn ding van te maken en zal deze langer betrokken blijven.

NAAST DEZE BASISVOORWAARDE ZIJN ER DRIE VERSTERKENDE FACTOREN :

- **INTERESSE**

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

- **COMFORT**

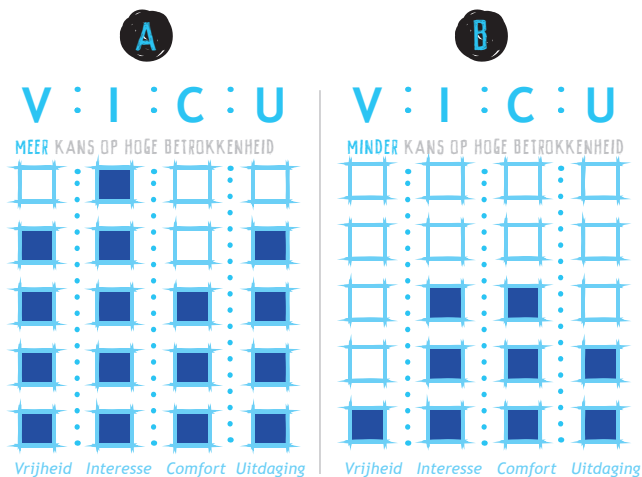
je moet je comfortabel genoeg voelen om los te laten en er moet genoeg uitdaging zijn om in een spel op te gaan.

- **UITDAGING**

De vier factoren die de mate van betrokkenheid bepalen

(vrijheid, interesse, comfort en uitdaging)

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 uitgesproken deze factoren aanwezig zijn, hoe groter de kans is op een hoog betrokkenheidsniveau.





De VICU-meter

- *Kies een activiteit*
- *Schat de vrijheid, interesse, comfort en uitdaging van jouw activiteit in door de vakjes in te kleuren bij elk woord van de VICU-meter.*
- *Heb je meer dan 10 vakjes gekleurd? Top! Jouw activiteit heeft veel kans om een hit te zijn bij de kids!*

www.speelplein.net/beterspelen

#VDSVZW

OM ZELF IN TE VULLEN

V : I : C : U

KANS OP HOGE BETROKKENHEID?

☐	:	☐	:	☐	:	☐
☐	:	☐	:	☐	:	☐
☐	:	☐	:	☐	:	☐
☐	:	☐	:	☐	:	☐
☐	:	☐	:	☐	:	☐
<i>Vrijheid</i>		<i>Interesse</i>		<i>Comfort</i>		<i>Uitdaging</i>

AANDACHTSPUNTEN

games for players

#VDSVZW

SPELEN IS MEER DAN SPELLETJES!

Game

- Is 'Spelletjes doen'
- Tijd en plaats zijn duidelijk vooraf bepaald
- Er is een bepaald doel en als dat doel bereikt wordt, is het spel ten einde
- Er zijn voorgeschreven regels die de gang van zaken bepalen
- Winnaars, verliezers, afvallers
- Vals spelen/Saboteren
- Aantal spelers meestal afgebakend en constant

Play

- Is 'Gaan spelen'
- Niet strikt afgebakend in tijd en plaats
- Het einde is open, verschillende wendingen bepalen het verloop
- Afspraken en regels zijn zelfgemaakt en aan verandering onderhevig
- Samen in consensus of alleen spelen
- Kinderen sturen zelf bij
- Wisselende spelers die komen en gaan

Game

- Meestal opgebouwd rond bepaalde materialen

- Nadruk op uitdaging

VOORBEELDEN **GAME**

Tikkertje, Eén-twee-drie piano, schipper mag ik overvaren, gezelschapsspellen, blad-steen-schaar, (Chinese) voetbal, hinkelen, Twister, de schatkist vinden door de stukken van de schatkaart terug te vinden, Stratego, bosspel

VOORBEELDEN GAME **DEZE CURSUS****Play**

- Meestal opgebouwd met veel fantasie en inleving

- Nadruk op vrijheid

VOORBEELDEN **PLAY**

In de zandbak een grote berg of kasteel maken, huizen maken voor speelfiguurtjes (plastieken dino's, soldaatjes, poppen), de auto's moeten voor onderhoud naar de garage, speciale pro-moties in het fruitwinkeltje

VOORBEELDEN PLAY **DEZE CURSUS**

OP ZOEK NAAR SPELLETJES EN SPEELIDEËN?

Op deze pagina van onze website bundelen we alle sites, vind je filmpjes en kan je onze VDS-Spelletjesencyclopedie downloaden met 1001 energizers, kennismakingsspeken, ijsbrekers, kringspelen, groepsverdelers, fopspelletjes, sfeermakers, vertrouwensspelen...

www.speelplein.net/speelidee

BASISELEMENTEN VAN EEN GAMESPEL

De meeste gamespelen bestaan uit deze vier elementen

- **MATERIAAL**
- **DOEL**
- **TERREIN EN AFBAKENING**
- **GROEPSINDELING**



AANDACHTSPUNTEN SPELUITLEG

- Niet door elkaar praten
- Niet met de rug naar de kinderen staan
- Aandacht vragen en voldoende luid praten
- Vergeet niets te vertellen
- Speluitleg logisch opbouwen
- Elkaar niet tegenspreken
- Groep goed opstellen
(dicht bij elkaar, op goede afstand van animatoren, kinderen niet met gezicht in de zon - zichtbaarheid, ...)

STRUCTUREREN VAN EEN SPELUITLEG

Wiewahoewa?!

Om een speluitleg duidelijk te doen, kan je steeds terugvallen op vier deelvragen. Daarmee controleer je of je alles wat je moest zeggen ook effectief gezegd hebt.

DE VRAGEN ZIJN DE VOLGENDE:

1) WIE IS WIE IN HET SPEL?

3) HOE BEREIK JE HET DOEL?

2) WAT IS HET DOEL?

4) WAT IS DE HINDERNIS?

VOORBEELD

1. Jullie, de kinderen, zijn smurfen en de animator is Gargamel.

2. Gargamel wil zoveel mogelijk smurfen opeten (tikken) en de smurfen willen zo lang mogelijk uit de handen van Gargamel blijven.

3. Gargamel loopt snel achter de smurfen en de smurfen moeten zo snel mogelijk weglopen van Gargamel.

4. 'Op hoog' kan Gargamel je niet tikken.

OP ZOEK NAAR SPEELMATERIAAL OF ANDERE BENODIGDHEDEN?

Je vindt hier een uitgebreid aanbod speel- en promomateriaal afgestemd op speelpleinwerk. Iedereen kan bestellen.

www.materiaalmagazijn.be

Materiaal
Magazijn

NAAM ACTIVITEIT: _____

INKLEDING

verhaal: _____

personages: _____

	v	i	c	u
max				
mjn				

SOORT

- ☐ gesloten activiteit
- ☐ keuzeactiviteit
- ☐ open activiteit

☐ voor leeftijdsgroep: _____

GAME

spelregels: _____

verloop: _____

doel: _____

MATERIAAL

basis materiaal: _____

EVALUATIE

begeleiderstips: _____

PLAY

startactiviteit: _____

impulsen: _____

extra materiaal: _____

speelimpulsen met het meeste effect: _____

WDS



ALLES ROND VOORBEREIDEN OP 1 PLEK

Op speelplein.net kan je alle speelfiches om voor te bereiden downloaden en je vindt er een overzicht van straffe brainstormtechnieken.

www.speelplein.net/voorbereiden

A vertical strip on the left side of the page shows a portion of a wall with graffiti. A blue circle with an arrow is visible at the top, and some colorful tags are at the bottom.

inkleding en animatie

INKLEDING

Wat kan je allemaal inkleden?

INKLEDING ACTIVITEIT:

- Veel leuker voor de kinderen
(en ook voor jezelf!)
- Kinderen gaan sneller mee in de activiteit
- Zorgt voor meer betrokkenheid bij het spel
- Maakt elk spel terug een beetje 'nieuw'

ANIMATIEVE SPELUITLEG

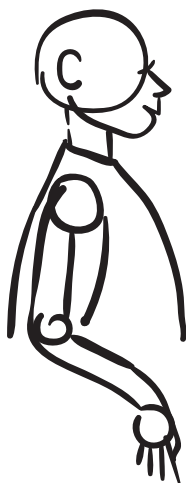
- Is een goede start van een ingeklede activiteit
- Maak een logisch 'verhaal' van je animatieve speluitleg
- Speluitleg zit in de animatie
- Vermijd: "Willen jullie me helpen?"

AANDACHTSPUNTEN INKLEDING:

- Pas je inkleding aan, aan de doelgroep
- Zie het als een uitdaging om echt alles in te kleden
- Geloof zelf in de inkleding, ga er volledig in op!

ANIMATIE

Mijn uitgewerkt typetje



NAAM:

ACHTERGROND:

FYSIEKE KENMERKEN:

WEETJES:

HOUDT VAN:

HOUDT NIET VAN:

PRAAT ZO:



OM EEN GESLAAGDE ANIMATIE TE HEBBEN

MOET JE ER VOOR ZORGEN DAT JE:

- luid en duidelijk praat
- in je rol blijft
- niet met je rug naar het publiek staat
- je tegenspelers aanspreekt met de naam van hun personage
- de animatie niet té lang maakt
- er een einde is afgesproken
- ...

BELANG PERSONAGE

- Probeer het altijd vol te houden
- Werk je personage goed uit, hoe meer details hoe eenvoudiger het wordt om vol te houden.

MANIEREN OM TE BRAINSTORMEN TIJDENS DEZE CURSUS:



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

WIJ MAKEN HET JOU GEMAKKELIJK!

Op onze website vind je een compleet pakket aan tips en tools: zelf verkleedkleden of nepbloed maken, schminktips, foto-inspiratie...

www.speelplein.net/inkleding

ANIMATIEFICHE

THEMA:

VERHAAL:

PERSONAGES:

DAG:

ma

di

wo

do

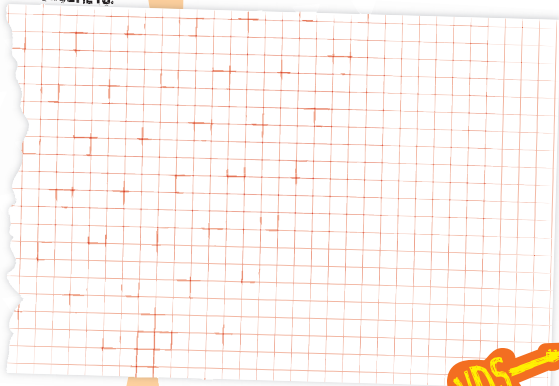
vr

ATTRIBUTEN:

(BEGIN)ANIMATIE:

(EIND)ANIMATIE:

DECORSCHETS:



speel- impulsen en -hoeken

DE DEFINITIE VAN EEN SPEELIMPULS

Speelimpuls =

[Speel'im'puls] zelfst.naamw. (m.)

een prikkel die een speels element in het spelen
aanbrengt en aanzet tot meer plezier.

Een prikkel is altijd vrijblijvend en een voorstel. Wanneer er ingegaan wordt op een speelimpuls, zal het spelen in beweging komen, zal het spelen veranderen.

Een impuls verschilt van een opdracht omdat een impuls niet móét uitgevoerd worden. Dat maakt het net zo fijn voor kinderen. Ze beslissen zelf of ze ingaan op de impuls of niet.

Speelimpulsen op een speelplein komen vanuit

- **kinderen**
(zij stimuleren elkaar)
- **animatoren**
(via een voorbereiding of door mee te spelen)
- **materiaal**
(beschikbaarheid en bruikbaarheid)
- **locatie**
(infrastructuur, terrein, omgeving)

STAPPENPLAN VOOR HET AANBIEDEN VAN SPEELIMPULSEN

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



Speel mee en observeer zonder het spel te storen hoe intens de kinderen spelen.

A

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



Blijf meespelen maar geef geen extra impuls.

B

Het spel heeft bijna zijn climax bereikt.



Houd een impuls achter de hand om het spel na de climax niet stil te laten vallen.

C

De intensiteit van het spel daalt.



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

NAAM IMPULS:

INKLEDING, PERSONAGES:

	v	i	c	u
max				
min				

SOORT

☐ start iets nieuws op

☐ versterkt een activiteit, namelijk:

UIT FANTASIE

UIT MATERIAAL

UIT SPEELRUIMTE

thema:

impulsen:

materiaal:

impulsen:

plaats:

impulsen:

MATERIAAL

EVALUATIE

begeleiderstips:

speelimpulsen met het meeste effect:



DE DEFINITIE VAN EEN SPEELHOEK

Speelhoek =

[Speelhuk] zelfst. naamw. (m.)

Een afgebakende plaats of zone van een werking die meestal uitgebreid is met materialen die het spelen bevorderen en plezieriger maken.

Er wordt per speelhoek een duidelijke focus gelegd op een bepaalde handeling of een bepaald thema. Er is zowel zelfstandig spel als samenspe-
len mogelijk.

Hoeken zijn ook plaatsen waarin kinderen zelfstandig of begeleid zaken kunnen uitvoeren. De hoeken zijn steeds voorbereid door een animator, maar worden uitgevoerd door kinderen.

VB: bouwhoek, leeshoek, zandbak,
speelwinkel, kapsalon en verzorgingshoek,...

NAAM SPEELHOEK: _____

INRICHTING:

ruimte: _____

inleiding: _____

	v	f	c	u
m/k				
m/j				

personages: _____

SOORT

☐ permanent: binnen/buiten

☐ mobiel

☐ tijdelijk

TOEGANG

☐ altijd

☐ op bepaald moment: _____

☐ voor leeftijdsgroep: _____

SPEELIMPULSEN

startactiviteit: _____

extra impulsen: _____

MATERIAAL

EVALUATIE

begeleiderstips: _____

speelimpulsen met het meeste effect: _____





keuze sessies

#VDSVZW

Deze keuzesessies volgde ik

KEUZESESSIE 1:

KEUZESESSIE 2:

**dame
zot
heer**

#VDSVZW

DE TROEVEN VAN EEN STRAFFE ANIMATOR



De zot:

Spelen, spelen, spelen!
Spelen is het belangrijkste wat een animator doet. Kinderen zijn er zot van. Je kan kilo's maffe activiteiten verzinnen en voorstellen. Je kan ook uitgelaten meespelen en nieuwe impulsen lanceren. Durf jezelf belachelijk maken. Probeer er de schwing in te brengen. Jouw enthousiasme werkt aanstekelijk. Doe de vonk overslaan!



VOOR MEZELF:

.....

.....

.....

.....

.....

**De dame:**

Dikke maatjes met kinderen.
Het is heel fijn om een hechte band te hebben met kinderen.
Je kan goed luisteren naar kinderen en geeft graag aandacht.
Je vindt het leuk om kinderen persoonlijk te leren kennen. Zo kan je hen beter begrijpen. Speel zelf ook geen rolletje maar blijf gewoon jezelf. Laat de kinderen op de eerste plaats komen. Hou rekening met hun leeftijd.



VOOR MEZELF:

.....

.....

.....

.....

.....

De heer:

Streng maar rechtvaardig.
Regels zijn niet vies. Je zorgt
voor duidelijkheid door regels
consequent vol te houden. Je
blijft stevig in je schoenen
staan. Kinderen kunnen je ver-
trouwen. Het speelplein mag
op je rekenen. Maar kinderen
blijven kinderen. Je moet
jezelf ook kunnen relativeren.
't Is geven en nemen. Je mag
geen bullebak worden.



VOOR MEZELF:





**Voor het speelplein en
voor andere animatoren
ben je een fijne collega als je:**

- *tijd en energie aan het speelplein besteedt*
- *geen schrik hebt om de handen uit de mouwen te steken*
- *goed kan samenwerken met je speelpleincollega's*
- *open staat voor opmerkingen en ideeën van andere mensen*
- *kritisch staat tegenover jezelf en veel wil bijleren*

BASISWAARDEN VAN EEN ANIMATOR

Gelijkwaardigheid:

- Ten aanzien van anderen betekent dit dat je iedereen met respect behandelt. Iedereen is gelijk en evenwaardig. Je hebt een actieve open houding voor anderen en voor verschillen. Je bent een teamplayer en wil met iedereen samenwerken. Je bent betrouwbaar.
- Het betekent ook dat jij evenveel waard bent als de ander en dat jij ook jezelf mag zijn.

Goesting:

Deze waarde omvat het enthousiasme en de motivatie van een animator om op het speelplein te staan. Je hebt er zin in. Je wil de missie en visie van het speelplein versterken, je hebt zin om engagement op te pakken en je wilt groeien in je begeleidershouding en competenties.

Je hebt goesting om als animator op het speelplein te staan!

**diversi-
teit**

#VDSVZW



SPEELPLEINWERK IS ER VOOR ALLE KINDEREN!

Ieder kind is uniek en heeft dus ook andere noden en verwachtingen qua spelen. Niet alle kinderen spelen graag hetzelfde. Keuze en variatie zorgen ervoor dat ieder kind tot intens spelen komt én op zijn eigen tempo kan spelen.

#HELEMAALSPEELPLEIN

"HAAL HET ONDERSTE UIT
DE KAN VOOR KINDEREN
MET EEN BEPERKING. LAAT
ZE ZOVEEL MOGELIJK
GEWOON MEESPELEN"

Kinderen met een beperking, maatschappelijk kwetsbare kinderen en kinderen die de taal niet goed kennen spelen ook graag mee op het speelplein.

**Een inclusief speelplein
geeft elk kind de kans
om avontuurlijk te spelen door:**

- Oog te hebben voor drempels die dit belemmeren en deze weg te werken.
- In te zetten op de sterktes en talenten van alle kinderen en animatoren.

DE MEESPEELMETER

Specifiek voor kinderen met een beperking.

We zetten de mogelijkheden op een rij van de verschillende manieren waarop kinderen met een handicap in het spelen kunnen betrokken worden.

1 GEWOON MEESPELEN:

Alle kinderen kunnen gewoon meespeelen zonder aanpassingen.

2 AANGEPASTE ACTIVITEIT:

De activiteit wordt aangepast zodat kinderen met een handicap zelfstandig kunnen meespeelen.

3 GEWOON MEESPELEN

MET ONDERSTEUNING:

Kinderen met een handicap krijgen de nodige ondersteuning van andere kinderen of een animator. Aan de activiteit op zich wordt niets veranderd.



4 AANGEPASTE ACTIVITEIT MET

ONDERSTEUNING:

Kinderen met een handicap krijgen de nodige ondersteuning van andere kinderen of een animator. Ook de activiteit wordt aangepast.



5 PARALLELE ACTIVITEIT:

Kinderen met een handicap spelen 'naast' de andere kinderen een activiteit waar ze wel aan kunnen deelnemen.

6 PASSIEVE DEELNAME:

Kinderen met een handicap scheidsrechteren, supporteren of assisteren de animator.

7 TOESCHOUWER:

Kinderen met een handicap kijken toe terwijl andere kinderen spelen.

www.speelplein.net/toegankelijkheid

ZO ZORG IK ERVOOR DAT IEDEREEN WELKOM IS OP HET SPEELPLEIN:

E.H.B.O en veiligheid

Belangrijke telefoonnummers:

AMBULANCE EN BRANDWEER



POLITIE



ANTIGIFCENTRUM



APOTHEEK VAN WACHT



- (1,50 €/min.)

VEILIGHEID OP HET SPEELPLEIN

Ga op voorhand na of een activiteit al dan niet veilig is om te doen. Bedenk met welke leeftijden je die activiteit je gaat doen. Als je kiest om een iets uitdagendere activiteit of een activiteit waaraan risico's verbonden zijn te doen, maak dan een analyse van wat er fout kan gaan. Zorg voor een gepaste reactie. voorkomen is nog steeds beter dan genezen, maar een schram of een blauwe plek is niet het einde van de wereld zolang de kinderen er speelplezier aan beleven.

EHBO:

Bloedneus, flauwvallen, insectenbeet, brandwonden, ... Hoe ga je ermee om?

- Download de app van het Rode Kruis
- Ga na of er op je speelplein een EHBO-gids aanwezig is.
- Als je niet weet hoe je moet omgaan met bepaalde ongevallen raadpleeg dan zeker je hoofdanimator

www.speelplein.net/EHBO

OP UITSTAP OF OP TOCHT DENK JE AAN:

- EHBO-rugzak
- Fluovestjes
- Drinkwater
- Gsm met belangrijke telefoonnummers (hoofdanimator en/of pleinverantwoordelijke)
- Kinderen insmeren met zonnecrème
- Wc-papier
- Funelementen die het wandelen aangenamer maken
- Afspraken maken op voorhand
- Begeleider vooraan en één achteraan, eventueel één in het midden. De trage stapers vooraan, zodat de groep niet uit elkaar valt.
- Route uitstippelen (dat je als begeleider goed weet waar je naartoe moet).
- ...

ALLES ROND VERKEERSVEILIGHEID

Veilig op stap met je groep? Met de fiets of te voet? Check zeker de verkeersregels nog eens.

www.veiligopstap.be

Foto's en filmpjes

#VDSVZW



Niets zo fijn als enkele memorabele foto's en filmpjes van je speelpleinzomer, als mooi aandenken aan die knotsgekke outfit of aan die keer dat de brandweer langskwam tijdens de hittegolf. Verder zijn ze ook leuk voor de promocampagnes van je speelplein. Het is belangrijk dat je als animator op het speelplein bewust omgaat met het nemen en verspreiden van beeldmateriaal.

1 IEDEREEN HEEFT RECHT OP PRIVACY.

Besef dat je niet zomaar van alles en iedereen foto's op je sociale media mag zwieren.

4 'T MOET NIET ALTIJD EEN CLOSE UP ZIJN!

Een sfeerbeeld waar niemand herkenbaar opstaat, spreekt nog steeds boekdelen!

2 HOE ZIT DAT BIJ ONS?

Hoor eens op het speelplein wat de richtlijnen precies zijn.

3 MAG IK?

Kweek de gewoonte om bij elke foto die je neemt op het plein toestemming te vragen.

5 EEN EMOJI A DAY

Weet je niet zeker of de personen op je foto afgebeeld mogen worden of niet? Een strategisch geplaatste emoji en je twijfels zijn van de baan.

Meer informatie?

www.speelplein.net/gdpr

katten- kwaad

#VDSVZW

KATTENKWAAD & ERGER

Tien gouden regels voor het omgaan met conflictsituaties

- 1 Beter voorkomen dan genezen
- 2 Eerst de situatie inschatten
- 3 Stop de situatie
- 4 Kalmeer
- 5 Blijf positief
- 6 Overleg
- 7 Breng duidelijkheid
- 8 Speel niet op de man
- 9 Spreek af
- 10 Maak het terug goed

ALLES ROND CONFLICTHANTERING

De beste kans om nieuwe conflicten te vermijden is dat jullie snel terug samen gaan spelen. Op onze website vind je 25 concrete vragen en antwoorden

www.speelplein.net/kattenkwaad

**"IEDEREEN ERVAART"
STOREND GEDRAG ANDERS
JE OORDEEL HIEROVER IS
DUS PERSOONLIJK**

ZO GA IK OM MET KATTENKWAAD OP HET SPEELPLEIN:





spel- bagage

#VDSVZW

SPELVORMEN-BINGO

**Welke spelvormen
leerde je kennen
op cursus?**

**EEN RUGZAK VOL
NIEUWE SPELIDEEËN!**

VUL AAN:

Doorschuif	Instuif	Keuze
Creatieve spelen		Competitief spel
Regelspel	Energizers	Samenwerkingsspel
Actief spel	Massaspel	
Groot geleid spel	Sport en spel	Kennismakingsspel
.....	Constructiespel	Ploegversterkend
Hoeken		Passief spel
.....	Groepsverdelers	Fantasiespel

**Welke wil je
op het speelflein
uitproberen?**

**Noteer enkele toffe spelletjes
die je speelde tijdens de cursus**

ENERGIZERS:

.....

.....

.....

.....

.....

TOP 4-WURTJE OP CURSUS:

.....

.....

.....

.....

.....

KENNISMAKINGSSPELLETJES:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

TOP WACHTMOMENT OP CURSUS:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ANDERE:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

DE VOORLAATSTE CURSUSDAG!

**Oefenen, oefenen
en nog is oefenen**

MIJN ACTIVITEIT:

.....

.....

.....

.....

.....

MIJN INKLEDING:

.....

.....

.....

.....

.....

DIT GING GOED:

.....

.....

.....

.....

HIER KAN IK NOG OP LETTEN:

.....

.....

.....

.....

DE VDS HELPT JE EEN HANDJE!

Op onze beterspelen pagina's vind je alles wat je nodig hebt als animator. Weet ook dat je steeds bij de VDS terecht kan met al je vragen en ideeën.

www.speelplein.net/beterspelen

Zin in

een volgende stap?

Breid je speelbagage uit tijdens een verdiepingsweekend. Of misschien is hoofdanimator worden wel iets voor jou?

www.speelplein.net/vorming

Op de hoogte blijven?

Schrijf je in en ontvang maandelijks het laatste speelpleinnieuws in je mailbox.

www.speelplein.net/nieuwsbrief

nota's

#VDSVZW



vlaamse dienst
speelpleinwerk

www.speelplein.net
