

PIT

MAGAZINE VAN DE
VLAAMSE DIENST SPEELPLEINWERK
WINTER EDITIE 2026

NR
38

VDS

DOSSIER:

WAT MET SMARTPHONES EN AI?

OP EEN DIGITAAL

SPEELVELD

#VDSVZW



PROMOMATERIAAL

BANNERS, T-SHIRTS, STICKERS, GADGETS, ...
IDEAAL VOOR BUITENSPEELDAG OP HET SPEELPLEIN!



BESTELLEN KAN TOT 15 FEBRUARI 2026

LEVEREN OF OPHALEN IN MECHELEN / GENT

[BUITENSPELEN.BE/PROMOMATERIAAL](https://buitenspeelen.be/promomateriaal)

INHOUD

PIT 38

EDITO

P4

DOSSIER:

P5

WAT MET SMARTPHONES EN AI OP EEN DIGITAAL SPEELVELD?

P5 SMARTPHONES: NEE, JA OF SOMS?

P8 WAT DENKEN TIENERS EN JONGEREN ZÉLF OVER SMARTPHONES?

P9 WAT DE WETENSCHAP WEET OVER SMARTPHONES EN AI

P13 SPELEN MET AI

P16 LANCEER JE SPEELIDEEËN MET EEN SLIMME AI-CHATBOT IN 'T MATERIAALKOT

P18 WAT KAN EN WAT NIET? REGELS ROND SMARTPHONES DIE WERKEN

P22 DE SMARTPHONE IS ZOALS EEN FIETS

CIJFER

P24

SPEELIDEE

P25

SPOTLIGHT

P26

COLOFON

VU: Bert Breugelmans | **Eindredactie:** Sofie Willems | **Redactie:** Bert Breugelmans, Bono Marting, Sofie Willems | **Grafische vormgeving:** Pieter Vanhoutte | **Fotografie:** Bono Marting, Google Gemini, VDS-database | **Drukwerk:** De Riemaecker Printing bvba | **Met dank aan:** Tine Bergiers, Wauter Temmerman, Evelyn Rochtus, Simon Knaeps, Hanlin Li, de leerlingen van Busleyden Atheneum Campus De Beemden, Speelplein De Sjallekes, Speelplein De Speelmicroob, Speelplein Takaro, Mariek Vanden Abeele, Linsey Helsen, Kazou, Digisaurus

Trotse drager van
het WATWAT label
www.watwat.be



Vlaanderen
verbeelding werkt

MEER EN BETERE

SPEELKANSEN

VOOR ELK KIND

& GROEIKANSEN

VOOR ALLE JONGEREN

WWW.SPEELPLEIN.NET/PIT

#VDSVZW



**vlaamse dienst
speelpleinwerk**

EDITO

tekst: Pieter Vanhoutte - Grafisch vormgever



Bewerkt met Google Gemini

"HOW DO YOU DO, FELLOW KIDS?"

Als je weet uit welk tijdperk deze meme komt ... dan is je *unc status check*. En dan snap je niet wat *six seven* is of waarom een haai sneakers draagt.

Geen paniek als je niet helemaal mee bent met de digitale wereld van kinderen en jongeren. Want deze PIT neemt je mee door de jungle, op verkenning. Op zoek naar hoe je met smartphones en AI best omgaat binnen jouw vakantiewerking.

Op school en thuis krijgen kinderen en jongeren vaak regels rond hun digitale bezigheden. De focus ligt vaak op hen te behoeden voor de gevaren: minder concentratie, minder sociaal contact, minder mentaal welbevinden.

Maar moet je binnen een vakantiewerking op dezelfde manier kijken naar die smartphone in de handen van kinderen en jongeren? Met welke voor- en nadelen moet je rekening houden?

In wat volgt, laten we experts hun licht schijnen op deze materie. Je piept binnen bij andere werkingen en luistert naar wat jongeren zelf vinden. Je ontdekt tips om smartphoneregels te laten werken, om meer te halen uit AI én om die *unc status* te beperken. Onderweg kom je Linsey tegen, die je zal vertellen over een zelfgebouwde AI-app voor animatoren.

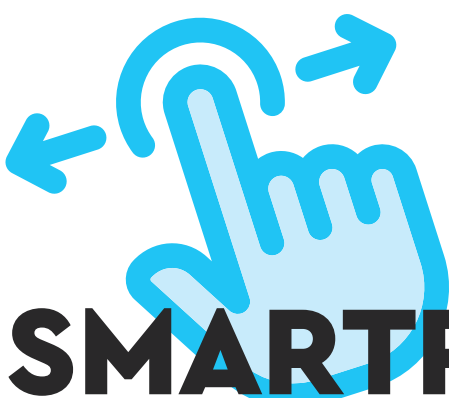
Veel leesplezier,

digitaal of op papier

Heb je vragen rond een beleid
voor smartphones en AI,
na het lezen van deze PIT?
Contacteer je VDS-medewerker:



www.speelplein.net/Contact
[#Ondersteuningspeelinitiatieven](#)



Smartphoneregels in vakantiewerkingen, die gaan dus alle kanten uit. Elke werking zoekt uit wat voor de eigen ploeg en het eigen publiek werkt...

SMARTPHONES

NEE, JA

Drie verantwoordelijken leggen uit hoe zij het aanpakken, met de smartphones van tieners en animatoren.

OF SOMS?



NEE

**"BIJ ONS GEEN GSM'S,
EN DAT HEEFT POSITIEVE EFFECTEN"**

Jan van De Sjallekes in Herentals:

"We hebben de voorbije zomer voor het eerst een verbod op smartphones toegepast, zowel voor de kinderen als voor de begeleiders. Ten eerste omdat we in de zomer van 2024 een ernstig incident hadden waarbij kinderen geconfronteerd werden met heel ongepaste online content via sociale media. Ten tweede omdat we begeleiders in ons team hadden die simpelweg te veel met hun gsm bezig waren.

We hadden vooraf heel wat tegenstand verwacht, zowel bij de begeleiders als bij de kinderen, maar eigenlijk hebben we weinig of geen commentaar gekregen of problemen gehad. Af en toe moesten de oudere kinderen wel eens aan het verbod herinnerd worden, maar de reacties waren eerder positief. Ik kreeg zelf ook het gevoel dat de begeleiders terug actiever en meer aanwezig waren."





"VEILIG OMGAAN MET FOTO'S EN VIDEO'S, DAAR FOCUSSEN ONZE REGELS OP"

Naomi van speelplein Speelmicroob in Lier:

"Onze animatoren mogen hun smartphone op zak hebben tijdens de uren. En ze mogen er foto's mee trekken, als dat hun rol en verantwoordelijkheid niet belemmert. Ons beleid focust zich daarom niet op dat toestel, maar in de eerste plaats op veilig omgaan met beelden die iemand maakt."

Welke foto's of video's zijn niet oké? Wat mag je posten over het speelplein op je sociale media? Wat doe je met die foto's op je smartphone?

Hoe geef je die door aan de publieke socialemediakanalen van Speelmicroob? Wat als je de Instagram overneemt, hoe maak je stories van je beelden? Tot in detail helpen we onze vrijwilligers met concrete richtlijnen in een praktische digitale brochure.



In onze interne communicatie met animatoren gebruiken we trouwens ook smartphone-apps zoals Discord, Whatsapp en Instagram. We proberen de voordelen van smartphones te omarmen en zijn waakzaam voor de risico's, maar we verbieden het toestel niet."



"WEINIG REGELS, EN SOMS EEN INTERVENTIE: DAT WERKT PRIMA VOOR ONS"

Widad van Takaro in Etterbeek:

"Lagerschoolkinderen halen bij ons zelden een smartphone boven. En als ze dat wel doen, vragen we om die weg te steken, simpel. Bij de tieners doen we dat anders: tijdens de activiteiten houden we hun smartphones bij in het monikot, tijdens de pauzes krijgen ze die terug.

We weten natuurlijk dat onze tieners wel sociale media gebruiken buiten de uren, en zijn ons bewust van de gevaren daar. Daarom houden we onze oren open. Zo merkten we vorige zomer op dat een conflict - onder vrienden die elkaar alleen bij Takaro zagen - zich ook online afspeelde.

Voor onze animatoren zijn we niet zo strikt als voor onze tieners. Als een hoofd-animator merkt dat een smartphone niet voor een activiteit gebruikt wordt, mag die een animator daarop aanspreken. Een echte regel is dat niet, maar dat werkte tot nu toe bijna altijd. Heel soms vindt een jongere animator het écht moeilijk om de gsm niet te gebruiken."



VOLG JE ONZE ACCOUNTS AL?

@vdszvzw

Op Instagram, TikTok,
Facebook en LinkedIn

**Wees helemaal mee met alles
wat speelt bij VDS**

@buitenspeeldag

Op Instagram en Facebook
**Inspiratie voor
#365dagenbuitenspelen**

@goegespeeld

Op Instagram, Facebook en YouTube
**Want écht goe spelen is
levensbelangrijk**

WAT DENKEN

TIENERS EN JONGEREN

ZÉLF OVER SMARTPHONES?

Onderzoekers van de Scholierenkoepel, de Vlaamse Jeugdraad en Apestaartjaren (Mediaraven), luisterden naar wat tieners en jongeren vinden van regels rond hun smartphonegebruik. Dat leverde interessante inzichten op:



Een verbod kan ik makkelijk omzeilen. Als ik mijn smartphone 's morgens moet afgeven, geef ik gewoon een oude gsm af.

Online pesten vermijd je niet door smartphonegebruik enkele uren te beperken. Zo ben je evenmin beschermd tegen fake news, naakt, fraude of haat. Ik krijg ermee te maken, hoor. Leer ons gewoon slimmer omgaan met die gevaren.



Mijn smartphone werd eens afgepakt op school, en die leraar kon alle berichten zien die daarna binnenkwamen. Dat vond ik niet oké, dat is privé.

Dat mijn telefoon soms geen aandacht mag vragen, vind ik prima. Ik probeer soms zelf te detoxen van sociale media. Even een pauze van al die prikkels, dat doet wel eens goed.

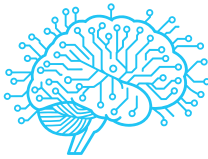


In noodgevallen wil ik bereikbaar zijn. Met mijn tante gaat het nu niet goed, ze is heel ziek. Als er iets ergs gebeurt met haar, wil ik meteen naar haar.

Ik game wel, maar dat is altijd met vrienden. We praten veel, al zitten ze niet naast me in de zetel. Dat is toch ook sociaal contact?



WAT DE WETENSCHAP WEET



OVER SMARTPHONES EN AI ...

DE CONNECTIVITEITSPARADOX, GELOKALISEERD DECONNECTEREN EN ANDERE SLIMME WOORDEN



Mariëk Vanden Abeele is professor digitale cultuur aan de Universiteit Gent. En heeft tonnen ervaring in de speelpleinwereld: van speelplein De Speelkriebels in Herent tot het bestuur van VDS. Door een wetenschappelijke bril kijkt ze naar de vraagstukken rond smartphones op speelpleinen.

PIT: Vakantiewerkingen ervaren problemen met smartphonegebruik, maar aarzelen om er een beleid rond uit te werken. Van waar komt die haat-liefdeverhouding met de smartphone?

MARIEK: “Een gsm is ondertussen ieders ‘extended self’ geworden, een extensie die we niet meer kunnen missen in het dagelijks leven. Betalen, ergens binnenmogen, weten hoe laat het is, op een bestemming geraken, in nood iemand kunnen bellen,... Bovendien is de smartphone een toegangspoort tot zoveel leuke en belangrijke dingen in het leven: vrienden en familie,

muziek, kleren, een camera. Je krijgt onmiddellijk waar jij zin in hebt. Een smartphone geeft je autonomie en plezier, die wil je niet ingeperkt zien.

Maar die belangrijke troeven maken ook dat je ‘m moeilijk aan de kant kan laten. Meer en meer mensen lopen dan ook aan tegen de ‘connectiviteitsparadox’: dat toestel - en altijd en overal online zijn - heeft tegelijk voor- en nadelen.

In onderzoek zien we een shift in hoe mensen denken over een smartphone. Zo’n 10 jaar geleden vonden we

het vanzelfsprekend om dat toestel voortdurend te gebruiken en te tonen, we stelden ons daar geen vragen bij. Vandaag zie je de behoefte om net minder geconnecteerd zijn met alles en iedereen. Mensen willen terug grenzen rond hun tijd en ruimte.”

PIT: *En rond die van hun kinderen en jongeren. Ze krijgen regels voor hun gebruik, bijvoorbeeld thuis en op school. Ook in een vakantiewerking?*

MARIEK: “Ja, want het design van deze feeds vol video’s werkt slechte gewoontes in de hand, en er is bovendien te weinig contentmoderatie en te veel toxische inhoud. Maar of een ban onder de 16 een oplossing is...? De overheid kan beter in de eerste plaats repressief optreden tegenover de makers van de platformen, niet de gebruikers. Daar kan een vakantiewerking natuurlijk niet op wachten. Dus ik snap wel dat nu regels nodig zijn.”

PIT: *Waarom denk je dan? Elke smartphone bannen?*

MARIEK: “Een totaalverbod, nee, dat hoeft niet volgens mij. Zelfs niet wapperend met de privacyregels van de GDPR. Wie een totaalverbod wil, moet ook weten dat dat extra kosten geeft. Als je gsm’s zou afnemen van kinderen en jongeren, moet je bijvoorbeeld je verzekering goed regelen. Want er is wel wat risico dat zo’n toestel beschadigd, verloren of gestolen raakt, in jouw beheer. En voor uitstappen moet je dan speelpleingsm’s met abonnement voorzien, zodat er toch eentje mee is.

Je mag het kind niet met het badwater buitengooien. Een smartphone kan leuk

en belangrijk zijn voor een werking. Voor een activiteit met tieners, om een overprikkelde jongere even tot rust laten komen, bij een noodgeval, voor verbindende berichtjes onder animatoren. Laat tijd en ruimte voor de voordelen van de smartphone.”

PIT: *Geen verbod, maar welke regels dan wel om smartphonegebruik te reguleren binnen een vakantiewerking?*

MARIEK: “Wat ook kan, is ‘gelokaliseerd deconnecteren’: de tijd en ruimte voor een smartphone bewust be-grenzen. Bijvoorbeeld: de smartphone kan enkel een kwartiertje tijdens de middagpauze. Dat is te verantwoorden, omdat groepsvorming een uitdaging is in een vakantiewerking, zowel met tieners als animatoren. Op school of in een club loopt dat proces anders. In een vakantiewerking belanden jonge mensen in een groep waarin ze niet

iedereen kennen.

Als sommigen in de cocon van hun smartphone mogen, en anderen hebben er geen bij, maakt dat het moeilijker om er één groep van te maken.

Ook het risico op

cyberpesten bestaat, en animatoren moeten zich daar bewust van zijn. Het overkomt niet veel jonge mensen, maar als het gebeurt, heeft dat een zeer grote impact. Jongeren zijn zo gevoelig voor reputatieschade. Een speelplein is bovendien doorgaans een plek waar jongeren met een hoekje af welkom zijn. En dat is geweldig, maar dat maakt hen soms een makkelijk doelwit. Als je een safe space wil zijn, en digitale ruimte toelaat via die smartphones, moet je er ook voor zorgen dat het daar veilig is.”

**"EEN SMARTPHONE-
VERBOD GOOIT HET
KIND MET HET
BADWATER WEG."**

Mariek Vanden Abeele

PIT: *Mag je een verschil maken tussen smartphoneregels voor tieners en animatoren?*

MARIEK: Voor een animator spelen immers goede redenen mee om een smartphone soms wel te mogen gebruiken. Op een uitstap, in de eerste plaats, om snel iets te kunnen regelen. Een animator heeft na de uren bovendien nog andere sociale balletjes omhoog te houden: afspreken met andere vrienden, communiceren met thuis. Ik snap dat een animator die gsm niet de hele dag kan negeren.

Een ander punt, specifiek voor animatoren: wat met online contact tussen tieners en animatoren? Mag je elkaar volgen of privéberichten sturen? Misschien zijn regels niet nodig, maar elke animator moet wel weten dat die een dubbele rol heeft, als tieners mogen meekijken naar wat ze delen. Zo komen animatoren hopelijk zelf tot de conclusie dat - tenzij ze het oké vinden om een afgezwakte, 'brave' versie van zichzelf te tonen - ze hun online accounts best zoveel mogelijk afschermen van de tieners."

PIT: *En wat met AI, zijn daarrond regels nodig? Verantwoordelijken zien regelmatig zwakke voorbereidingen van activiteiten, duidelijk gemaakt door een bot.*

MARIEK: "Jongeren groeien op in een wereld van 'hyperrationalisatie': alles moet sneller en efficiënter. Meer winst, dat wil iedereen. Waarom, dat wordt vaak vergeten. Daarom schrik ik er niet van dat onervaren animatoren hun toevlucht zoeken in AI-bots om activiteiten voor te bereiden. Het tragere werk, zoeken, brainstormen: dat is een plezier dat ze niet voldoende kennen. Er is een tool die versnelt, dus ze nemen die.

"ALS JE EEN SAFE SPACE WIL ZIJN, EN DIGITALE RUIMTE TOELAAT VIA DIE SMARTPHONES, MOET JE ER OOK VOOR ZORGEN DAT HET DAAR VEILIG IS."

Mariek Vanden Abeele

Ook in dit geval ben ik niet zeker of regels nodig zijn. Hoe ervaren animatoren en kinderen een spel gemaakt door AI? Steken animatoren veel tijd in prompts om er een goede activiteit uit te halen? Mijn hypothese is dat velen snel merken dat alles voorbereiden met AI eigenlijk niet rendabel is.

Want een bot geeft terug wat die gegeven heeft. En dat is niet veel 'spelen op een speelplein', een jeugdwerkvorm die vrij specifiek is voor het kleine Vlaanderen en Brussel. Voor analyse en een creatief antwoord op je vraag heeft het AI-brein te weinig data. Voor makkelijke subtaken kan AI dan weer wel renderen."

PIT: *Wat is je advies voor speelpleinen die nog geen beleid rond smartphones en AI hebben?*

MARIEK: "Maak een eerste versie. Ik ben er echt van overtuigd dat je heldere smartphone- en AI-regels kan doen werken. Rond roken en vaperen werken regels ook: soms kan het wel, maar niet altijd en overal.



Bovendien, weet dat veel tieners en jongeren die beperkingen niet erg vinden, als ze er iets veel leukers voor in de plaats krijgen. Ik ga ervan uit dat bijna alle jonge mensen kiezen voor een echte sociale activiteit, boven tijd op de smartphone: samen spelen, samen brainstormen, samen creëren ...

Het is trouwens een goed idee om na zo'n geslaagd moment even terug te blikken: wat vond je leuk, waar haalde je plezier uit? Benoem samen de positieve ervaringen in offline tijd en ruimte, dat blijft beter hangen."

"IK GA ERVAN UIT DAT
BIJNA ALLE JONGE
MENSEN KIEZEN
VOOR EEN ECHTE
SOCIALE ACTIVITEIT,
BOVEN TIJD OP DE
SMARTPHONE."

Mariek Vanden Abeele

OPGELOST DOOR DE BOT

Verken de mogelijkheden van artificiële intelligentie voor je werking. Hoe kan AI je tijd besparen? Wat kan simpeler en sneller met een bot?

- 1 Beleidsteksten**
Vraag kritische feedback op je ontwerp van een visietekst of reglement. Geef eventueel een bestaande tekst van een andere werking die je vindt op de VDS-website, als goed voorbeeld.
- 2 Planningspuzzel**
Zeg de bot welke animator wanneer beschikbaar is, en je krijgt een planning volgens jouw criteria.
- 3 Aankopen**
Met een materiaalinventaris en zomerplanning lijst de bot op wat je best vooraf bestelt, binnen je budget.
- 4 Communicatie**
Sterkere websiteteksten, FAQ's, socialmediaposts of mails: een AI-bot zorgt voor frisse tekst of handige automatisering.
- 5 Data-analyse**
Wat kost je werking het meeste geld? Waarom trekt de ene dag meer aan dan een andere? Een bot vist 't uit.
- 6 Gegevensverwerking**
Van online inschrijvingen naar handige lijsten, van evaluaties naar actiepunten: een bot stroomlijnt het proces.

SPELEN MET AI

5x
BETERE
IDEEËN
BEDENKEN
MET EEN
CHATBOT

Het is niet makkelijk om snel goede speel-ideeën te laten maken door een AI-bot zoals ChatGPT of Copilot. Dat komt omdat het brein van zo'n bot eigenlijk weinig weet over spelen in een vakantiewerking. Op het enorme wereldwijde web is daar immers betrekkelijk weinig tekst over te vinden. Dat zorgt ervoor dat je zelden na één prompt de perfecte activiteit op je scherm ziet blinken. Welke prompts laten AI je beter helpen bij voorbereidingen?

**EERSTE HULP BIJ
SPELVOORBEREIDINGEN:**
www.speelplein.net/voorbereiden

PREP DE BOT

Een AI-chatbot levert betere antwoorden, als die meteen weet in welke hoekje hij zich moet bewegen. Als je vraagt naar speelse ideeën, wil je immers geen educatieve spelen voor een leerkracht, of een activiteit die een ouder kan doen met één of twee kinderen. AI steekt net daarover wel de meeste tekst in zijn AI-machinerie. Dat 'preppen als animator' vraagt wat tijd, maar rendeert.

Begin je chat met:

"Gedraag je als een animator die een superleuke activiteit met kinderen voor een [speelplein/vakantiewerking]. Toon me eerst wat je weet over spelen en activiteiten bij ons. Som vervolgens 10 types activiteiten op die aangeboden worden op een vakantiewerking zoals die van ons. Zo kan ik checken of je je rol goed begrijpt."

Vervolgens geef je feedback op het antwoord: wat is juist en wat niet? En ga verder met:

"De activiteiten die je voor me gaat bedenken, moeten kunnen lukken op mijn werking [naam] in [plaats]. Belangrijk om rekening mee te houden is ..."

Daarna vul je dit aan met bijvoorbeeld een korte beschrijving van de beschikbare binnen- en buitenruimte en een algemene opsomming van materiaal dat jullie kunnen gebruiken.

Sluit deze prompt af met:

"Op [website] vind je nog wat meer info. Stel me drie vragen over wat je nog wil weten over speelmogelijkheden binnen onze werking, zodat je haalbare en originele activiteiten kan suggereren in een volgende stap."

Je beantwoordt hierna die vragen en stroopt de mouwen op. Nu kan het echte werk beginnen.

2

GEEF DETAILS
IN JE PROMPT

"Bedenk 10 speelideeën die [aantal] animatoren kunnen beleven met [aantal] kinderen tussen [jaar] en [jaar]. Een speelactiviteit moet minstens [aantal minuten of uren] leuk blijven. Geef telkens een korte toelichting, over waarom dit idee een heel leuke activiteit kan zijn."

3

BABBEL MET DE BOT

Wees niet te snel tevreden. Een AI-bot houdt ervan uitgedaagd te worden en verder te denken. Als je praat met de bot, worden betere antwoorden gegenereerd. Een chatbot gaat namelijk goed op dialoog, daarvoor is die gemaakt.

- 1 Benoem waar een antwoord goed zit, maar ook wat je nog mist. Zeg bijvoorbeeld welke drie suggesties je de beste vindt, en waarom.
- 2 Vraag vriendelijk maar nadrukkelijk om verder te zoeken: origineler, avontuurlijker, toegankelijker voor kinderen met een beperking, taaltips, met meer fantasiebeleving in een bepaald thema, louter knutselactiviteiten ...
- 3 Gebruik gerust Engelstalige termen, als die passen bij wat je zoekt: *open ended play, loose parts play, sensory activities of summercamp activities*. De bot duikt dan ook in Angelsaksische input, en dat kan verrassen. Vermijd weliswaar *games* in je prompt, want de bot linkt dat sterk aan computerspellen.

Beelden gegenereerd met Google Gemini



PINGPONG EN PAS AAN

Bespreek de ideeën die je van Al krijgt met de animatoren in je ploeg. Zij hebben ook inzichten en ideeën om een Al-idee écht in praktijk te brengen. Zijn er voldoende speelimpuls? Brengt dit fantasie tot leven in jullie speelhoeken? Hou niet te rigide vast aan wat een bot je biedt, jullie zijn zelf nog altijd slimmer en creatiever. Blijf experimenteren met zotte ideeën die je zelf bedenkt.

4 Kies je een idee uit, vraag dan een voorstel voor een materiaallijst, speluitleg of timing. Zie je daarin iets dat niet zou lukken? Zeg dat, en vraag alternatieven.

5 Houden antwoorden geen steek meer, omdat die geen rekening meer houdt met je eerdere input of feedback? Wijs de bot er gerust op, en hij herpakt zich.



OF LEG DE LAT WAT LAGER

De vorige tips vragen wel wat werk om bruikbare spelvoorbereidingen te toveren. Heb je daar geen zin in, dan nog kan een Al-bot je helpen. Vraag gewoon niet om een tot in de puntjes uitgewerkte activiteit, maar om iets makkelijker.

Brainstormen kan een Al-bot heel goed.

Geef 100 woorden die kinderen tussen [jaar] en [jaar] associëren met het thema [thema].” of “Geef tien types activiteiten die leuk zijn op een vakantiewerking. Denk aan alle manieren waarop kinderen graag spelen, dus niet alleen competitieve spelen..

Dat kan je op gang trekken, als inspiratie voor je eigen ideeën voor activiteiten.

Laat de bot een bestaand spel ‘vertalen’.

Geef vijf ideeën om van [tv-programma of gezelschapsspel] een speelse activiteit op een vakantiewerking te maken, met [aantal] kinderen en [aantal] animatoren. Leg telkens uit welke dynamiek van het origineel je wil overbrengen in de nieuwe spelactiviteit voor een vakantiewerking.

De bot kan namelijk wel info vinden over de basis van het spel en kan daarmee creatief aan de slag.

Vraag creatieve ideeën voor een concreet aspect van een spel. Dus leg de activiteit uit, als context voor de prompt die volgt:

Wat is dan de rol van de [aantal] begeleidende animatoren? Geef telkens ook een vrij makkelijke suggestie voor ieders verkleedoutfit.” of “Geef 10 ideeën om het fantasierijke decor te knutselen voor deze activiteit, als je weet dat we [ruimte] ter beschikking hebben.

LANCEER JE SPEELIDEEËN MET EEN SLIMME AI-CHATBOT IN 'T MATERIAALKOT

Artificiële intelligentie kan helpen bij een geslaagde zomer, daar was Linsey van speelplein De Speelpeer uit Peer van overtuigd. Daarom maakte ze een handige chatbot voor animatoren, die voor elk spelidee ook kijkt naar materiaal en planning: De Speelpleinassistent.



ANIMATOR:

Linsey Helsens.

ERVARING:

bijna 7 jaar animator.

WERKING:

De Speelpeer, Peer

LINSEY: “Binnen mijn master informatica aan de UHasselt kreeg ik de opdracht om een chatbot te maken met een maatschappelijk nut. Dus ik dacht vrij snel aan mijn speelplein. Ik heb het gevoel dat we daar veel tijd verliezen om een zomerprogramma te maken.

Bandwerk beu

“Tijdens onze voorbereidingsweek in het voorjaar leggen we het zomerthema vast. Dan vullen we elke dag met spelletjes, scrollend door spellen-databases. Dat zorgt vaak voor dezelfde activiteiten op het programma, met telkens gewoon een andere naam. Zo’n voorbereidingen zijn saai werk, dat animatoren niet motiveert. Met als gevolg: activiteiten die kinderen niet zo enthousiast maken. Dat was niet efficiënt, het eerste probleem dat ik wilde aanpakken.



Sommige animatoren gebruiken bij de voorbereiding wel ChatGPT als hulp bij het brainstormen, maar moeten een spel dan nog zelf sterk aanpassen. Een spelidee vermeldt dan bijvoorbeeld materiaal dat we niet hebben. Ook dat moest ik kunnen oplossen.

**"DE PLOEG WAS NIET
EFFICIËNT BIJ DE
VOORBEREIDINGEN
VAN DE ZOMER, EN
HAD ER GEEN PLEZIER
AAN. DAT KON IK
OPLOSSEN MET EEN
AI-BOT.**

Technisch gezien bouwt De Speelpleinassistent verder op de Gemini-bot van Google. Die laat ik slim en creatief aan de slag gaan met drie databases. Als je de hulp inroept van de bot duikt die eerst in een gedetailleerde materiaalinventaris en een spelgenerator. Daarin zitten 3.000 spelletjes, met criteria zoals leeftijd.”

Doe 's zot met de bot

“Vanuit die twee databases creëert dit AI-model nieuwe, originele activiteiten met het materiaal dat we voorhanden hebben. Die spelen worden bovendien meteen in het juiste thema gegoten. In volgende stappen kan je een interessante suggestie verder verfijnen, bijvoorbeeld met ideeën voor meer uitdaging of speelimpulsen. En dat werkt, voorbereiden gaat nu vlotter en is meer entertaining.

Ik moest er van mijn docent ook voor zorgen dat De Speelpleinassistent geen onveilige, discriminerende of grensoverschrijdende ideeën suggereerde. Dus drong ik als test aan op een niet-kindvriendelijk spel. Wel, de bot weigerde telkens opnieuw, dat stelde me gerust. Tot nu toe geen antwoorden die de bal compleet mislaan, een risico met chatbots.”

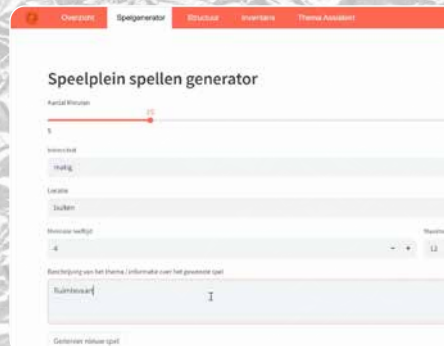
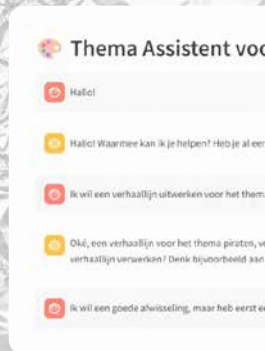
Meerdere functies

“Daarnaast kan De Speelpleinassistent connecteren met de persoonlijke online agenda van een animator. Je speelpleindag en alles wat je niet mag vergeten, dat kan allemaal automatisch worden ingepland. Of De Speelpleinassistent kan een volledige planning tonen, al is die functie bij ons deze zomer niet gebruikt. De functie om pdf's te downloaden van een spel was trouwens eerder

al gesneuveld. Onze animatoren gebruiken hun gsm, dan zijn pdf's niet handig.

Deze bot kan zeker iets betekenen voor andere werkingen, zodat zij ermee aan de slag kunnen met hun thema's, materiaal en agenda's. Vraagt nog wel wat werk, maar het kan. Nu ligt dit project voor mij even aan de kant, maar ik hoor graag wie interesse heeft.”

**"DE SPEELPLEINASSISTENT
SPEELT MET DRIE
DATABASES,
BETER EN SNELLER
DAN JE ZELF ZOU
KUNNEN."**



WAT KAN?

..... WAT NIET?

REGELS ROND SMARTPHONES DIE WERKEN

Misschien heeft je werking nog geen helder reglement rond smartphones en ontstaan daardoor problemen of frustraties. Dan is het een goed idee om duidelijk te maken wat kan en mag, en wat niet. Pluk uit dit stappenplan wat past voor jouw beleid rond smartphones.

1

EEN OPEN MINDSET

Verketter de smartphone niet onverbiddelijk, voor je regels begint te maken. Ga er niet van uit dat dat toestel alleen maar nadelen heeft, en dat je je werking en mensen ertegen moet beschermen. Dat zal de zoektocht naar regels en de dialoog errond immers alleen maar bemoeilijken. Lijst van in het begin de nadelen en gevaren op, maar ook de voordelen en mogelijkheden.

2

TUSSEN DE REGELS

Je start niet van nul: jullie hebben al richtlijnen en grenzen. Kijk daarom even naar je missie, visie, huishoudelijk reglement, afsprakennota met animatoren ... Welke algemene principes of kernwaarden haal je daaruit, die raken aan een beleid rond smartphones? Kan je daaruit nieuwe regels afleiden, als logisch gevolg?

BIJVOORBEELD

- Jullie vinden dat kinderen zelf moeten kunnen kiezen wat ze doen in hun vrije tijd. ➔ Mag een tiener dan een hele namiddag scrollen op zijn smartphone?
- Een vakantiewerking is er om samen te spelen. ➔ Mogen enkele vriendinnetjes dan samen TikToks maken?
- Op het speelplein doe je wat je thuis niet kan. ➔ Mogen tieners dan samen in de zetels multiplayer-games spelen?

STEL JEZELF DE VRAAG WELKE REGELS JIJ GOED VIND? KRUIS AAN.

Kinderen jonger dan 12 mogen bij ons geen smartphone gebruiken.

Als een kind een smartphone bij heeft, moet die die afgeven aan de hoofdanimator.

Tieners ouder dan 12 mogen op ieder moment een smartphone gebruiken.

Tieners ouder dan 12 mogen een smartphone gebruiken tijdens de middagpauze.

Spelactiviteiten met een smartphone kunnen alleen voor 12+.

3

PERSPECTIEF VAN OUDERS

Bevraag zowel ouders die toestaan dat hun kind een smartphone meebrengen als ouders waarvan je weet dat ze zich ergeren aan bepaald smartphone-gebruik binnen de werking. Misschien zijn er bezorgdheden waar je zelf niet aan denkt. Met 3 à 5 praatjes kan je al interessante inzichten verzamelen.

BIJVOORBEELD

De 11-jarige Sam wandelt 's morgens zelf naar het speelplein. Sam's moeder wil dat Sam haar kan bereiken als er toch iets gebeurt. Ze weet weliswaar niet dat Sam op het speelplein de gsm ook bovenhaalt om met vriendjes YouTube te kijken in de toiletten.

4

BOTTOM-UP IS BETER

Luister naar de mening van oudere kinderen, tieners en animatoren. Want onderschat hen niet: lang niet elk kind of jongere zou smartphones zonder beperkingen in de werking willen. Het merendeel zal graag bereid zijn nieuwe regels te volgen, zeker als ze er zelf aan mogen meewerken.

5

MOET IEDEREEN 'T EENS ZIJN?

En wat met de regels waarover minder consensus is? Dat betekent niet dat die regels van tafel geveegd zouden moeten worden. Er zijn misschien praktische of pedagogische redenen om een regel toch vast te leggen. Maar dan weet je alvast dat je wat meer werk zal hebben om deze regel te laten begrijpen en naleven.

**SCREENTJE DEALTJE**

Het expertisecentrum Mediawijs maakte een leuke tool om thuis samen tot regels te komen. Op 'Screentje Dealtje' kan je je baseren voor een eigen versie. Brainstorm naar mogelijke regels, maak een simpele, snelle bevraging - online of offline) en ontdek op welke punten iedereen het alvast eens is.

medianest.be/screentje-dealtje

Animatoren mogen tijdens een activiteit een smartphone gebruiken om hulp in te roepen of iets op te zoeken, bijvoorbeeld tijdens een uitstap.

Animatoren mogen tijdens een activiteit een smartphone gebruiken om even te ontspannen: wat zoeken, spelletjes spelen, berichtjes sturen...

Als iemand de smartphoneregels niet naleeft, moet je dat vertellen aan de hoofdanimator.

Animatoren moeten altijd vragen aan deelnemers of het oké is als er van hen een foto wordt genomen.

Als je de smartphoneregels niet naleeft, dan moet je de rest van de dag met de kleuters meespelen.

6

EXPERIMENTEER

Zijn er regels waar je moeilijk uitgeraakt? Weet in de eerste plaats dat regels mogen veranderen. Je kan prima de zomer ingaan met een bepaalde regel, onderweg ervaren dat die niet werkt - of dat die niet te controleren is - en die veranderen. Of je kan ervoor kiezen nog geen regel vast te leggen rond een bepaalde situatie. Kijk eerst hoe het loopt met het setje regels dat je hebt, en vul pas aan als dat echt nodig is.

7

KIJK KRITISCH NAAR JE REGELS

Van welke regels kan je eigenlijk vooraf weten dat ze niet werken?

- Te veel regels
- Vage regels, die moeilijk te interpreteren zijn
- Regels die in praktijk niet na te leven of te handhaven zijn
- Regels die bepaalde groepen kinderen of jongeren uitsluiten

BIJVOORBEELD

- *Communicatie tijdens een speelpleinweek tussen animatoren moet via Whatsapp gebeuren. Maar misschien heeft of wil niet elk teamlid die app.*

8

IN EEN OOGOPSLAG

Visualiseer de regels, zodat kinderen, ouders en animatoren ervan weten. Zeker bij een altijd veranderend publiek is dat belangrijk. Maak icoontjes of tekeningen en gebruik enkele heel makkelijke woorden, dan is iedereen snel mee.



WAT ZEGT
ONS NETWERK?

HOE GAAT KAZOU OM MET SMARTPHONES?

Ook in andere jeugdwerkorganisaties wordt gezocht naar regels rond smartphones, zoals bij Kazou. Een Kazouvakantie verschilt van een vakantiewerking én tegelijk zijn er gelijkenissen. In beide gevallen kunnen deelnemers volop samen spelen en plezier beleven, heel anders dan thuis, op school, in de sportclub of online. Weliswaar in een groep waarin ze vaak nieuw zijn, en geen of weinig anderen kennen.

Dat vraagt van begeleiders extra aandacht voor het contact tussen iedereen, zeker in groepen met +12-jarigen. Voor welke regels kiest Kazou, om de juiste groepsdynamiek te creëren in een context waarin iedereen een gsm heeft?

Florence,
teamverantwoordelijke
communicatie & digitalisering:

“Het lange proces naar smartphone-regels is gestart toen ik vrij veel signalen kreeg van storend gsm-gebruik op vakanties. Met problematische uitschieters zoals TikTok-filmpjes die andere deelnemers uitlachten. Onze vrijwilligers vroegen zelf om enkele simpele regels voor deelnemers, die ook helder zouden zijn voor ouders, daarmee zouden ze verder kunnen. Dus ik pakte dit vast, las er veel over en praatte met experts.

TIP 1 REGELS DIE JE SNAPT

“Het eerste wat ik leerde was dat de meeste jongeren rond 12-13 jaar best omkunnen met regels rond smartphonegebruik, en die zelfs willen. Op voorwaarde dat ze begrijpen waarom het in bepaalde gevallen wel of niet kan, dat mag gewoon niet buiten proportie zijn. Ondertussen hebben we trouwens ontdekt dat dit ook voor ouders geldt: zij staan even makkelijk achter smartphoneregels als ze begrijpen waarom die er zijn.

Dus we verbieden bijvoorbeeld niét dat +12-jarigen hun smartphone gebruiken tijdens de lange busrit bij vertrek. Dat zou te streng aanvoelen. Deelnemers zijn dan even extra onzeker, kennen nog niemand. Dat sommigen dan nog even muziek willen luisteren of een spelletje spelen, snappen we.”

TIP 2 REGELS MET MARGE

“Tijdens activiteiten of het eten verbieden we wel dat een gsm gebruikt wordt. Dat verstoorst namelijk de groepsvorming, en groepsvakanties zijn net onze focus. Gsm's worden weliswaar niet afgenomen. Deelnemers bewaren hun gsm zelf, in hun spullen op de kamer.

De moniploeg mag wel zelf bepalen of daar een uitzondering op wordt gemaakt, bijvoorbeeld op uitstap. Misschien zijn smartphones nodig voor een stadsspel of zal er zich een mooi fotomentje aandienen.

In principe volgen monitoren de regels voor deelnemers. Een BeReal tijdens het eten mag niet. Deelnemers zouden het niet fair vinden dat hun begeleiders, die vaak maar enkele jaren ouder zijn, meer mogen dan zij. Natuurlijk laten we voor de praktische organisatie en communicatie wel toe dat een moni een gsm op zak heeft.”

TIP 3 REGELS VOOR BEELDEN

“Een andere regel is dat een moni geen filmpjes mag delen van -12-jarige deelnemers. Want in die context spelen wetten, regels vanuit de platformen en ethische vraagstukken rond privacy en AI. Als een moni beelden deelt op een eigen kanaal, moet die altijd toestemming hebben van wie erin verschijnt. Maar eigenlijk zien we in praktijk dat onze moni's vooral iets posten over hun ploeg en de sfeer onderling. Zelden is het een foto met herkenbare deelnemers. Daarrond maken we ons vandaag geen zorgen.”

TIP 4 REGELS DOOR FEEDBACK

“De eerste versie van ons afsprakenkader kreeg wel wat tegenwind van de vrijwilligers. De dialoog die daarop volgde, heeft gelukkig wel geleid tot werkbare aanpassingen. Zo stond er eerst dat voor deelnemers van 12+ de eerste dag van het kamp gsm-vrij zou zijn. Maar dat zagen onze vrijwilligers niet zitten: op een kamp moeten ze vanaf de start een band kunnen opbouwen met deelnemers, ze willen dan geen politieagent zijn.

Daarnaast kwam er kritiek op het oorspronkelijke voorstel om gsm's af te nemen. Vrijwilligers waren bezorgd over hun verantwoordelijkheid. Wat als die zouden stukgaan of gestolen worden? Het antwoord daarop heb ik uitgezocht met onze advocaat. En inderdaad, we balanceren daar op een slappe koord rond aansprakelijkheid.

Die feedback heeft ervoor gezorgd dat we regels herwerkten. Want alleen zo konden we een gedragen smartphonebeleid creëren. Luisteren naar wie een beleid in praktijk moet brengen, is zo belangrijk.”

DE SMARTPHONE IS ZOALS EEN FIETS

... EN ANDERE
ORTHOPEDAGOGISCHE
OVERPEINZINGEN



Orthopedagoog Freek Stevens zat ooit nose-deep in de jeugdbewegingswereld als stafmedewerker van Scouts en Gidsen Vlaanderen. Vandaag is hij een gids doorheen communicatie met kinderen en jongeren, als docent bij Arteveldehogeschool en als expert mediaopvoeding bij Digisaurus. Wat is zijn advies voor vakantiewerkingen?

Freek: “De mindshift die helpt, is dat niet de smartphone het probleem is, wel wat je ermee doet. **Het zijn de verslavende apps en de jeu-kende notificaties die voor problemen zorgen.** “t Is niet omdat je een bepaalde socialmedia-app afkeurt, dat je dat toestel moet verbieden. Ik ben ervan overtuigd dat nuance nodig is in dit debat. Omdat het verkeer gevaarlijk is, slaan we de fiets toch ook niet in de ban? Wel geven we onze kinderen een helm en een fluohesje, en zetten beleidsmakers in op betere fietspaden.

Een verbod is geen beleid, maar een beleid kan wel een verbod bevatten.

Het is zeker een goed idee dat de gsm soms geen aandacht mag vragen. Maar een volledig verbod helpt of beschermt kinderen en jongeren niet op de juiste manier. Trouwens, wat zie je als je snoep op kamp verbiedt? Dat kinderen snoep verstoppen, lekker stiekem. Wat niet mag, wordt aantrekkelijker.

Afspraken over wat kan en wat niet kan, die heb je wel nodig. **Schermtijd is dan ook niet per definitie slecht, ‘t gaat om wat je ermee doet.** Brainless in een hoekje door *TikTok* scrollen wil je beperkt zien, maar samen een leuke video maken misschien niet. Durf gerust een onderscheid te maken tussen ‘actieve’ en ‘passieve’ schermtijd. De tweede vorm is voor de ontwikkeling van jonge mensen veel slechter dan de eerste.

Op zich is een smartphone een superhandig toestel. En iedereen kan leren om daarmee om te gaan, en zelf de controle erover te behouden. Dat hoeft je niet aan de ouders en de school over te laten, liefst niet zelfs. **Alle volwassenen - of oudere peers - hebben daarin een voorbeeld-functie voor kinderen en jongeren.** Dus ook animatoren naar hun deelnemers toe, en verantwoordelijken en hoofdanimatoren naar jonge begeleiders toe.

Een verbod op sociale media tot een bepaalde leeftijd, dat vind ik wel goed. Onderzoek wijst uit dat sociale media een stevige impact kunnen hebben op het mentaal welbevinden van jongeren. Maar opnieuw hier kan nuance een beleid beter maken. **Je hoeft niet alle sociale media over dezelfde kam te scheren.** Uit onderzoek van de universiteit van Amsterdam blijkt dat *Instagram* en *TikTok* een negatief effect hebben op onder meer zelfwaardegevoel, terwijl dat minder geldt voor *Whatsapp* en *Snapchat*. Die laatste zijn eerder ‘vriendschapsversterkend’ en er is daar veel minder toxische profilering of content.

Al neemt dat niet weg dat alle apps soms een negatief effect kunnen hebben. **Het is daarom goed om kinderen en jongeren stap voor stap te leren omgaan met een smartphone.** Mijn eigen dochter van 11 mag wel af en toe een smartphone gebruiken, maar alleen *Whatsapp*, *Duolingo* en een *muziekapp*. Dat is een fijn leerproces waarin we samen afspraken maken over wat kan, waar en op welk moment. Vanuit een stapsgewijze aanpak is het ook te verantwoorden dat jonge deelnemers meer beperkingen krijgen dan animatoren.

Als kinderen andere prikkels krijgen, denken ze trouwens vaak niet eens aan een smartphone. **Pas als er geen prikkel is, als ze zich vervelen, dan willen ze dat dopamineshotje van een videofeed.** Kost geen moeite, zelf op zoek gaan naar iets om te doen is moeilijker. Daarom is mijn inschatting dat een vakantiewerking, waar zoveel speelprikkels zijn, prima regels kan invoeren voor smartphonegebruik tijdens activiteiten. Deelnemers hebben immers iets veel leukers te doen ...”

INTERESSE IN MEER INZICHTEN VAN FREEK?

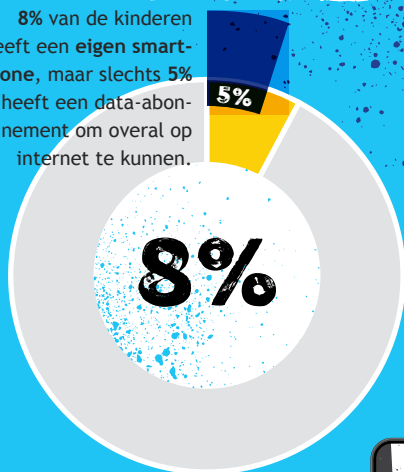
Volg hem op [Linkedin](#) en ga zeker eens kijken op [Digisaurus.be](#)

IN CIJFERS

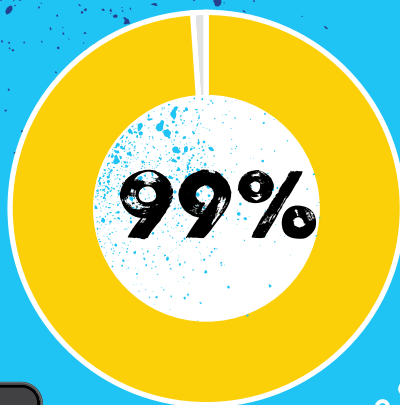
Hoeveel % van de jongeren heeft een eigen smartphone?

9-12 jarigen

8% van de kinderen heeft een eigen smartphone, maar slechts 5% heeft een data-abonnement om overal op internet te kunnen.



13-18 jarigen



HET KANTELPUNT

Kinderen krijgen gemiddeld hun eerste smartphone tussen 8 en 9,5 jaar

SMARTPHONE

8-9,5
JAAR

De eerste eigen socialmedia-account hebben kinderen tussen 10 en 12 jaar.

SOCIALMEDIA-ACCOUNT

10-12
JAAR

Slechts 13% wacht tot hun 13 jaar, de leeftijd waarop je een account mag maken.

66%

66% van de 13-18-jarigen heeft al eens AI gebruikt.

Volgens ouders is dat maar 50%

Bronnen:

MediaNest Cijfers 2025

Apestaartjaren 2025

Wereldgezondheidsorganisatie

SPEELIDEE



**MET JE
SMART-
PHONE**



UNDERCOVER!

Duur: ± 1 uur

Spel voor: minimum 6 tieners

Nodig: 2 smartphones | spullen om je te vermommen

Terrein: kan binnen of buiten, teams moeten zich even kunnen afzonderen.

1

MAAK TEAMS

Geef elk team een eigen plek voor de shoot.

2

MAAK IEMAND ONHERKENBAAR

met kleren, grime, een gek kapsel ...

3

NEEM EEN FOTO

met een smartphone

4

EEN BEETJE BEWERKEN?

Gebruik een filter,
teken of plak iets erbij.

5

RAAD WIE 'T IS!

Wie kan het model ontmaskeren?

Bekijk de video van dit speelidee
op het YouTube-kanaal van Goe
Gespeeld en abonneer voor meer.



MEER SPEELIDEEËN?

www.speelidee.be

**15, 22, 29 JANUARI****& 5 FEBRUARI 2026****VORMING VOOR STARTENDE
VERANTWOORDELIJKEN****Mechelen**

Samen met andere verantwoordelijken die (net) gestart zijn kom je, verspreid over een aantal dagen, de basis te weten van het runnen, reilen en zeilen van een speelplein -of andere vakantiewerking. Een vliegende start als basis om mee aan de slag te gaan!

www.speelplein.net/starters

+**7 & 13 MEI****Genk**

We breiden het basisaanbod voor starters uit en spreiden de locatie!

Dag 1 en 2, die doorgaan in januari in Mechelen, **worden hernomen op 7 en 13 mei 2026 in Genk.**

Nieuwe verantwoordelijken die vanaf februari starten krijgen op die manier ook nog de kans om voor de zomervakantie een duik te nemen in ons 'bad'. Zij kunnen in januari 2027 'dag 3' en 'dag 4' van het traject vervolledigen. Ook in mei 2027 zullen 'dag 1' en 'dag 2' hernomen worden, dit keer in Gent.

www.speelplein.net/starters

4 MAART T.E.M. 20 APRIL 2026**GROEPSAANKOOP
MATERIAALMAGAZIJN**

Al meer dan 20 jaar organiseert Materiaalmagazijn de grootste groepsaankoop van speelmateriaal voor speelpleinen en andere speelinitiatieven. Elk jaar gaan ze op zoek naar nieuw, avontuurlijk, duurzaam, uniek en uitdagend speelmateriaal. Alles wat je nodig hebt om 'goe' te spelen, vind je bij MateriaalMagazijn!

Gedurende een periode van 7 weken kan iedereen kiezen tussen meer dan 4.000 artikelen. Tijdens de groepsaankoop staan alle artikelen aan 10% korting! Na de deadline worden alle bestellingen gebundeld en besteld bij de leveranciers. In juni, voor de zomervakantie, kan iedereen zijn bestelling afhalen op verschillende regionale afhaalpunten in heel Vlaanderen. Op vraag en afhankelijk van je bestelling kan je bestelling ook geleverd of verzonden worden tegen een meerprijs.

www.speelplein.net/materiaalmagazijn

26 MAART T.E.M. 28 MAART 2026**INSPRIATIEDAGEN
MATERIAALMAGAZIJN**

Gedurende 3 dagen kan je in het magazijn in Kalken het aanbod van 2026 zien, voelen en uittesten. Leveranciers geven demonstraties, ze tonen enkele nieuwtjes en tussendoor kan je workshops of keynotes meevolgen over allerlei onderwerpen die met spelen te maken hebben.

Materiaal Magazijn



26 MAART 2026 14:00-15:00

WEBINAR: 'MAAK ZELF WERK VAN TAALKANSEN NEDERLANDS'

Vzw 'de Rand en de Vlaamse Dienst Speelpleinwerk ontwikkelden praktische DIY-pakketten waarmee jij op taalkansen Nederlands in je vrijetijdsinitiatief kan inzetten.

Hoe zorg je dat alle kinderen meespelen, ook als taal een drempel is? Hoe versterk jij jouw begeleiders in het bieden van taalkansen Nederlands aan kinderen? Kom te weten wat jij zelf allemaal kan doen.

Inschrijven is gratis, wel verplicht

www.speelplein.net/trefmomenten

22 APRIL 2026

BUITENSPEELDAG

Op woensdag 22 april gaat de Buitenspeeldag weer door in heel Vlaanderen en Brussel. De schermen gaan op zwart en kinderen en jongeren worden uitgedaagd om buiten te gaan spelen. Overal worden er fijne activiteiten georganiseerd om kinderen en jongeren te entertainen. Verspreid over de steden en gemeenten worden er zo speelkansen aangeboden. Misschien voorziet jouw werking wel een van die speelplekken? De Buitenspeeldag is de kers op de taart van #365dagenbuitenspelen.

www.buitenspelen.be/buitenspeeldag



UITWISSELDING

VANAF 2026 IN ELKE REGIO

Het uitwisseling is een uitwisselingsmoment tussen speelpleinverantwoordelijken van een regio. Het uitwisseling vindt een aantal keer per jaar plaats en past zich aan de behoeften van de deelnemende speelpleinen aan. Elke verantwoordelijke mag aansluiten bij andere regio's als het thema aanspreekt. Deelname is gratis, inschrijven is wel verplicht!

De verdere invulling van thema's kan je volgen op www.speelplein.net/uitwisseling

4 FEBRUARI	ONLINE
ANIMATOREN	VBR

28 FEBRUARI	GENK
BLIK OP DE ZOMER	LIM

MEI (POLL)	VOLGT NOG
OPEN THEMA'S	ANT

6 MEI	ONLINE
OPEN THEMA'S	VBR

21 MEI	KUST
OPEN THEMA'S	WVL

28 MEI	GENT
OPEN THEMA'S	OVL



KALENDER

Het volledige aanbod aan vormingen, studiedagen en trefmomenten vind je op:

www.speelplein.net/kalender

18%?

28%?

38%?

Hoeveel procent van de werkingen combineert
voorinschrijvingen met vrije inschrijvingen op de dag zelf?

48%?

58%?

68%?

RESULTATEN VIJFJAARLIJKSE SPEELPLEINENQUETE

SNEAK PEEK

WOENSDAG 1 APRIL 2026,
11:00-12:00

Sinds 1985 schotelt de Vlaamse Dienst Speelpleinwerk (VDS) om de vijf jaar alle speelpleinen in Vlaanderen en Brussel een uitgebreide vragenlijst voor. Deze laat ons toe om het speelpleinwerk in kaart te brengen en om evoluties in het speelpleingebeuren op te sporen. Het is een bron van informatie die we gebruiken om ons beleid, aanbod en dienstverlening af te stemmen op de noden van het werkveld.



In het najaar van 2025 bevroeg de Vlaamse Dienst Speelpleinwerk opnieuw alle lokale organisatoren van speelpleinwerk in Vlaanderen en Brussel. Het volledige rapport met resultaten maken we in 't lang en in 't breed bekend vanaf de paasvakantie, maar we willen verantwoordelijken van speelpleinwerk, schepenen en diensthoofden... op een uurtje tijd een 'SNEAK PEEK' geven.

INSCHRIJVEN?

Gratis voor VDS-leden
Inschrijven verplicht

www.speelplein.net/trefmomenten



→ **BESPAAR JEZELF DE TIJD OM
HET HELE RAPPORT TE LEZEN**

- We loodsen jullie op een bondige manier door het rapport en staan stil bij de belangrijkste evoluties, trends, vaststellingen... We delen onze **ANALYSE EN NUANCES**. Een schat aan info voor beleidsmakers die op lokaal niveau keuzes maken en richting bepalen omtrent speelpleinwerk en het opvang/vrijetijdsaanbod in zijn geheel.
- We voorzien de tijd om **VRAGEN** te stellen.
- Je krijgt het **RAPPORT** nadien ook toegestuurd.