

ANIMATOREN BOEKJE

Speelplein
Raccoon



Don Bosco
Sint-Pieters-Woluwe

Iedereen is welkom om
deel uit te maken van
de Don Boscofamilie:

je zal je hier heel snel **thuis** voelen!

Ben jij een spring-in-'t-veld of eerder een stille kracht? Heb je veel ervaring met het spelen met kinderen of is dat een nieuwe wereld voor jou? Of je nu creatief, organisatorisch sterk of zorgzaam bent... Iedereen kan zijn steentje op het speelplein bijdragen.

Als nieuwe animator of "moni" zoals dat in de volksmond heet, kom je terecht in een hecht team. Door met elkaar te overleggen, te spelen, te lachen, te troosten en samen verantwoordelijkheid te dragen voor een groep kinderen ontstaat er een bijzondere vertrouwensband en een ongelooflijk **toffe groepssfeer!**

Die unieke verbondenheid is ook tussen de Don Boscowerkingen sterk aanwezig. Samen met je medeanimatoren kan je deelnemen aan de **animatorcursussen**, vormingsdagen om jullie animatorskills te upgraden en aan het spetterend **animatorenweekend** Sjoefoemi.

Word Don Boscoanimator:

 www.animatorcursus.com

Wanneer ben ik op speelplein Racoon?

zo	ma	di	woe	do	vr
zo	ma	di	woe	do	vr
zo	ma	di	woe	do	vr
zo	ma	di	woe	do	vr

Wie ben ik?

Naam	
Mijn drie grootste talenten als animator	
Mijn favoriete snack	

DAGPLANNING



VOORMIDDAG



7u55 - 9u00	Ochtendopvang (de vroege shift)
9u00	Iedereen op het plein
9u30	Toneel + animatie
10u00 - 11u45	Spelblok 1
10u00 - 12u00	Spelblok 1
11u45 - 12u30	Middageten kids
12u00 - 12u30	Middageten kids

NAMIDDAG

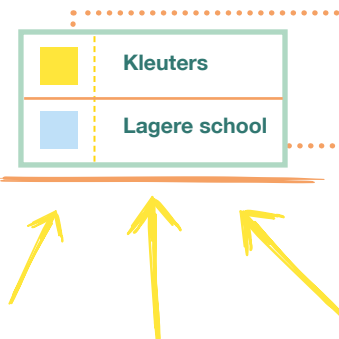


12u30 - 14u00	Vrij spel
12u45 - 13u15	Eerste middagshift moni's
13u15 - 13u45	Tweede middagshift moni's
14u00 - 14u15	Animatie
14u15 - 16u00	Spelblok 2
16u00 - 16u30	4-uurtje
16u30 - 18u00	Groep 1: Avondopvang
	Groep 2: Dag evaluatie + voorbereidingen

AVOND



18u00 - 18u15	Pauze
18u15 - 19u00	Groep 1: Dag evaluatie + taken
	Groep 2: Voorbereidingen
19u00	Animatoren die naar huis willen, mogen naar huis gaan
19u00 - 20u00	Avondmaal 19u45 - 20u00
20u00 - 20u30	Samen afwassen
vanaf 21u00	Barmoment / avondactiviteit / ontspanning





Hoe Leg je een spel uit?

Duidelijke speluitleg Voorzie een duidelijke speluitleg met voldoende, logische regels en verhelder je spel aan de hand van een voorbeeld of afbeelding. Je kan vragen stellen aan de kinderen om er zeker van te zijn dat ze het begrepen hebben.

Een spelleider Er is altijd een spelleider nodig die het spel begeleidt. Zijn of haar regels tellen.

Materiaal Zoek op voorhand al het nodige materiaal en haal misleidend materiaal weg van de spelomgeving. Ruim na het spel alles weer netjes op.

Animatie Zorg voor genoeg animatie door helemaal in het spel op te gaan: vertel een verhaal, verkleed je, enzovoort.

Aangepast aan het kind Hou rekening met de wensen en noden van het kind. Maak het spel uitdagend, maar zeker niet te moeilijk.

Fair play Fair play is enorm belangrijk bij spelletjes met kinderen. De regels moeten zo duidelijk en eerlijk mogelijk zijn, net als de groepsverdeling. Valsspelen is niet altijd onvermijdbaar, dus zorg ervoor dat je dat kan controleren.



Terrein Hou rekening met de veiligheid, grootte en afbakening van het terrein.



Eind- en beginsignaal Voorzie een duidelijk begin- en eindsignaal en leg die uit tijdens de speluitleg. Rond het spel af wanneer het nog leuk is, en niet wanneer de kinderen verveeld geraken.

Spelfiches app

Met onze app 'Spelfiches' heb je honderden spellen in je broekzak. Zo gaat je voorbereiding nog sneller. Opdrachten, kennismakingspellen, groepen verdelen, binnenspelen... In een groot spel werk je vaak met kleinere spellen, maar ook tijdens vrije momenten is het handig een spel achter de hand te hebben. Deze en meer vind je in onze app die je gratis kan downloaden in de **App Store** of via **Google Play**.





Hoe pas je een bestaand spel creatief aan?



Vertrek vanuit het aanwezige materiaal in plaats van een spel: neem eens een kijkje in het materiaalpot en bedenk op basis van ongeveer drie voorwerpen een spelletje.



Denk na over de spelelementen van een bestaand spel (regels, terrein, voorwerpen...) en pas die aan. Bekijk zeker of de elementen van je gepimpte spel haalbaar zijn!



Combineer bestaande spelletjes met elkaar door de roos te gebruiken: maak een cirkeldiagram en schrijf in elk taartstuk een spelletje waar je aan denkt, combineer de leukste elementen van twee of drie spelletjes met elkaar, en voilà! Je nieuwe spel is geboren.

BROEKZAKSPELLETJES

Wolfje hoe Laat is het?

De spelers staan aan één kant van het terrein.

Aan de andere kant staat één speler die de wolf is.

De spelers vragen aan de wolf hoe laat het is

door in groep te zeggen: "Wolfje, wolfje, hoe

laat is het?" Afhankelijk van het getal dat er

geantwoord wordt, mogen er passen vooruit

gezet worden. Zegt de wolf echter "etenstijd",

dan moet iedereen zo snel mogelijk teruglopen

en zorgen dat ze niet getikt worden. Wie getikt

wordt, valt uit of wordt assistent van de wolf.



[illegible]



12

13

12

13



Hoe verzijn je snel een thema?

- 💡 Ga voor iets bekend. Dieren, nationaliteiten, tv-programma's, iets uit het nieuws... Die dingen zijn heel **herkenbaar** en zorgen voor veel enthousiasme.
- 💡 Verander je naam of zelfs alle namen. Gebruik ook enkel die **nieuwe naam**, zo weten de kinderen meteen dat je iemand anders bent.
- 💡 Gebruik **humor**. Je spelthema mag grappig zijn en jij ook. Zo trek je snel de aandacht van de kinderen.
- 💡 Verander van **kledij en van gedrag**. Als je verkleed bent en daarbovenop ook je stem, je manier van wandelen of je houding verandert, verander je de hele wereld van de kinderen.
- 💡 Let op, het is gemakkelijk in stereotypes te vallen. Zorg ervoor dat je **niet racistisch of gemeen** overkomt.

Durf hulp te vragen!

- 💡 Soms gaat niet alles zoals gepland. Materiaal ontbreekt, een kind doet zich pijn, er wordt iemand agressief... Je kan nooit overal de oplossing voor bieden. Als jij voelt dat je even niet weet wat te doen, vraag dan hulp.
- 💡 Spreek een medeanimateur, hoofdanimateur, goede vriend of andere kinderen aan om je uit de nood te helpen. Jij zal blij zijn dat het opgelost geraakt en zij helpen je met plezier.



BROEKZAKSPELLETJES



Tik-tak-boem

De groep staat in een kring en één speler zit in het **midden**. Die speler, bv. Koen, telt in stilte met zijn ogen dicht terwijl er een bal wordt doorgegeven. Wanneer er tien tellen voorbij zijn, strekt Koen zijn armen horizontaal uit. Bij **twintig tellen** houdt hij zijn armen al dichter bij elkaar boven zijn hoofd. Bij dertig tellen klapt hij in zijn handen en roept hij **"boem!"**. De bal is ontploft en de speler die de bal dan vastheeft, moet op zijn of haar **buik** op de grond gaan liggen. Als de bal hier nu voorbijkomt, moet de speler met de bal over die liggende speler springen om de bal aan de volgende te geven en daarna terugspringen. Het spel blijft doorgaan tot er één iemand overblijft. Die is de winnaar.



Blad-steen-schaar marathon

Alle kinderen lopen rond en roepen hun eigen **naam**. Met de eerste persoon die ze tegenkomen, spelen ze blad-steen-schaar (of schaar-steen-papier). De **verliezende** speler loopt nu als een **fan** achter de winnaar aan en roept zijn of haar naam. Uiteindelijk is er **1 winnaar**.



VS



BROEKZAKSPELLETJES

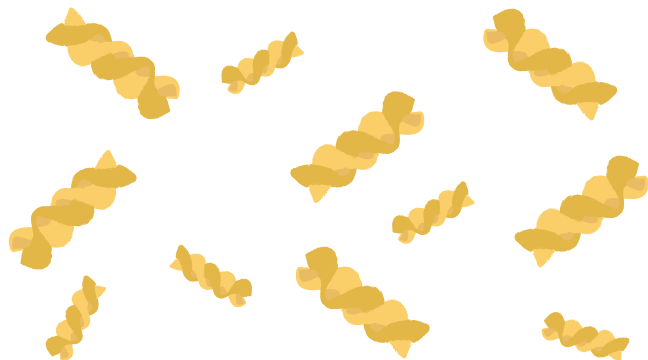
Spaghettimachine

Alle kinderen liggen op een rij **afwisselend** plat op de **buik**

of op **handen en knieën**. Een kind moet daar door kruipen.

Wanneer er in de handen wordt **geklapt**, moet iedereen

wisselen van positie.



SCHRIJF IETS LEUKS BIJ ELKAAR!

Ontwerp door: Limke Pieron
6de Publiciteitsgrafiek
Don Bosco Groenveld

WWW.SPEELPLEINRACCOON.BE
RACCOON@DONBOSCO.BE
0487/88 16 60

LOUIS CEUSTERLAAN
1150 SINT-PIETERS-WOLUWE
(INGANG VIA GROTE GRIJZE POORT /
ENTRÉE PAR GRANDE PORTE GRISE)

