

HOOFD 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 hoofdanimator met Don Bosco:

 www.hoofdanimatorcursus.be

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
12u00 - 12u30	Materiaal spelblok 1 opruimen

NAMIDDAG



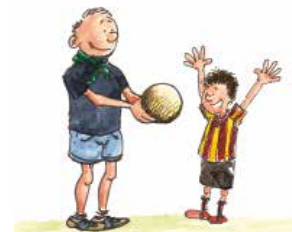
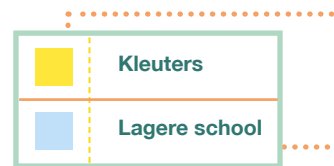
12u30 - 14u00	Vrij spel
12u45 - 13u15	Eerste middagshift moni's
13u15 - 13u45	Tweede middagshift moni's
14u00 - 14u15	Animatie
14u15 - 15u45	Spelblok 2
15u45	4-uurtje halen bij PL + klaarleggen
15u50 - 16u15	HM vergaderen met PL
16u15 - 18u00	HM 1: Avondopvang
	HM 2: Dag evaluatie + voorbereiding

AVOND



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

De pleinleiding bepaald wanneer het tijd is om te gaan rusten





Adviesch & feedback geven



Afvoeten

Begrijp ik wat hij/zij zegt?

Begrijpt hij/zij wat ik zeg?

“Hoe zou je het anders aanpakken?”



Doseren

Kies 1 of 2 belangrijke punten die je wil meegeven.

Trop is te veel!



Vragen

Laat zo veel mogelijk uit hem/haar komen.

Stel vragen over hoe hij/zij het beleeft heeft.



Ik- boodschap

Vertel wat jij zag en hoe jij je erbij voelt.

Dat komt positief over en is nooit fout.



evenwicht

Benoem bij werkpunten ook een mogelijke oplossing of bevroeg

“Hoe zou je het anders kunnen aanpakken?”



Suggestie

Naast werkpuntjes moet je ook uitblinkmomentjes benoemen.



Concreet

Geef voorbeelden als je werkpunten of uitblinkmomentjes benoemt en vraag verder.



Houding

Wees open en luister aandachtig.

Denk aan je verbale en non-verbale expressie.

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**.





Agressie in 4 fasen



Onrust

Gedrag: kleine vorming van agressief gedrag: onrustig worden, stem verheffen, uitschelden

Omgaan: afspraken herhalen, afleiden, humor, positief gedrag benoemen, grenzen duidelijk maken.



Escalatie en crisis

Gedrag: aanhoudend roepen, fysieke agressie naar anderen, omgeving of zichzelf. Denkt niet helder na

Omgaan: altijd eigen veiligheid eerst! Als het kind geen gevaar is voor anderen/zichzelf: laten uitrazen/weglopen, volgen vanop een afstand, liefst in zijn of haar gezichtsveld (niet achter de rug). Als het kind wel een gevaar is voor anderen/zichzelf: neem zijn of haar pols en schouder vast terwijl je zegt dat je dat gaat doen en loop naast het kind (niet achter hem of haar). Gebruik fysieke kracht enkel als laatste redmiddel. Begeleid het kind naar een prikkelarme ruimte en laat hem of haar met rust als dat kan. Blijf praten tegen het kind. Zeg wat je verwacht en vraag mee te werken. Praat niet over het probleem of de oorzaak.



Afkoeling

Gedrag: kind begint te kalmeren na crisis. Is nog duidelijk boos, maar toont geen agressie meer naar jou of zichzelf.

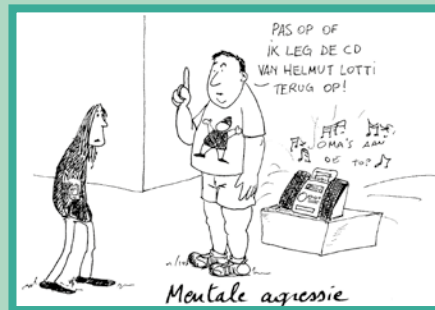
Omgaan: geef het kind rust. Blijf aanwezig, praat weinig, en nooit over wat er gebeurd is. Vraag het kind tekenen te geven als hij of zij een gesprek wil.



Rust

Gedrag: het kind heeft zelfcontrole en is rustig. Het kind voelt zich wat down.

Omgaan: ga in gesprek over de gevoelens, niet over de specifieke inhoud en oorzaak. Wees er voor het kind en maak goede afspraken.



This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue lines, resembling notebook paper. A large, faint green watermark of a world map is visible in the background, centered behind the lines. The map shows the continents of North America, South America, Europe, Africa, Asia, and Australia. There are also some small green dots scattered across the page, possibly representing stars or specific locations. The overall appearance is that of a clean, unused page from a geography-themed notebook or workbook.



12

13

12

13



Dagevaluaties

⚡ **Doel:** groepsgevoel versterken, aandacht krijgen, peilen naar gevoel animatoren.

⚡ **Aandachtspunten:** Hou het **kort**, maak tijd voor uitgebreide evaluatie in persoonlijk gesprek, peil naar gevoel.

⚡ **Maak het opzichtig!** Zorg voor beweging, laat het antwoord duidelijk zijn zonder woorden.

Voorbeeld: maak een toren met bakken, hoe hoger je toren hoe beter je het vond.

⚡ **Maak het persoonlijk!** Vraag naar specifieke momenten of ervaringen. Hou het niet algemeen.

Voorbeeld: Waar heb jij in uitgeblonken vandaag?
Waar heeft je partner in uitgeblonken vandaag?

⚡ **Maak het origineel!** Zorg ervoor dat ze niet steeds hetzelfde moeten doen, zowel qua inhoud als werkvorm, gebruik attributen.

Voorbeeld: Doe het in je weekthema, stel specifieke vragen die humor bevatten. Wat was je 'Dit ging volledig mis-moment'?

⚡ **Zorg dat er nagedacht moet worden!**
Stel specifieke open vragen waar je een moment of gevoel bevroegt.

Voorbeeld:

niet: hoe leuk was je dag? Hoe tof was je dag op een schaal van 1 tot 10?

wel: hoe leuk was je voormiddagspel op een schaal van 1 tot 10?

10/10



BROEKZAKSPELLETJES



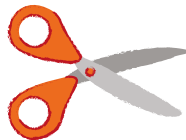
Tik-tak-boem

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)

