



Word een animator

BEIRE

#VANRSL

In dit boekje

1. Wie is wie?	P1
2. Wat is Zapper?	P3
3. SPEELPLEINWERKINGEN	P5-9
◦ Soorten speelpleinwerking	
◦ Wat doen we tijdens een speelpleinwerking?	
◦ Een dag op het speelplein	
4. KAMPEN	P10-12
◦ Soorten kampen	
◦ Wat doen we tijdens een kamp?	
5. Zo werken we	P13
6. Spelvoorbereidingen	P14-15
7. Spelideetjes	P17
8. Vergoeding voor animatoren: 3 categorieën	P18
9. Attest Animator in het jeugdwerk	P19
10. Administratie	P20
11. Sociale Media	P21
12. Jaarwerking	P22
13. Nuttige contactgegevens	P23
14. Broekzakspelletjes	P24-25

JEUGD
#VANRSL

1. Wie is wie?

Jeugdwerkers

De beroepskrachten van stad Roeselare leiden alles in goede banen. Zij houden overzicht over de werkingen en alle animatoren. Indien je vragen hebt, kan je altijd bij hen terecht.

Anne-Louise Gevaert
Eline Dhaese
Benoît Moerkerke

Animatoren

Enthousiaste vrijwilligers kunnen zich, vanaf het jaar waarin ze 16 worden, inschrijven om samen met de kinderen van de zapperwerking(en) een leuke tijd te beleven.

Hoofdanimateuren

De hoofdanimateuren ondersteunen de animatoren. Wanneer je nieuw bent nemen zij jou mee onder hun vleugels. Verder coördineren ze de dagdagelijkse werking van het speelplein of het kamp. Mocht je met vragen zitten, zijn zij jouw eerste aanspreekpunt.

Jobstudenten (18+)

Vanaf 18 jaar kan je jobstudent worden. De jobstudenten nemen vaak logistieke taken voor zich zoals het halen en vervoeren van materiaal. Ook het voorbereiden van activiteiten kan deel uitmaken van hun takenpakket.

JOUW VAKANTIE?

Word animator!

#VANRSL

Vanaf nu ben jij de trotse bezitter van dit kleine zakboekje.

We zijn blij dat jij helpt op één van onze speelpleinen/kampen!

Nu vraag je je misschien af:

Wat houdt dit nu allemaal precies in?

Wel... Daarvoor dient dit super handige boekje.

Je vindt alles terug wat betreft algemene informatie, afspraken, een dag op het speelplein/op een kamp...

Aarzel dus niet om te beginnen bladeren.

Als je nog vragen hebt, stel ze gerust en hou je vooral niet in.



2. Wat is Zapper?

Zapper bundelt het volledige vakantieaanbod van de Stad Roeselare voor kleuters en lagere schoolkinderen. Zo biedt Zapper speelpleinwerkingen en kampen aan tijdens schoolvakanties.

Tijdens de krokus-, paas-, zomer- en herfstvakantie is er **speelpleinwerking**. De kinderen kunnen er vrij spelen of deelnemen aan georganiseerde activiteiten. Samen met een enthousiast team van animatoren begeleiden we de kinderen tijdens het spelen of de activiteiten.

De **kampen** gaan elke vakantie door (krokus-, paas-, zomer-, herfst- en kerstvakantie). Tijdens de kampen dompelen kleuters, lagere schoolkinderen en tieners zich een volledige week onder in een thema op verschillende locaties.



2. Wat is Zapper?

Ook is er een tienerwerking, namelijk DE PLUSERS

De plussers is voor tieners van 12 tot 16 jaar.

Naast de 'gewone activiteiten' zijn er vaak ook daguitstappen.

Als plusser kan je kiezen om nog een jaar plusser te zijn op je 16de, maar je kan er ook voor kiezen om animator te worden in het jaar dat je 16 wordt.



3. Speelpleinwerkingen



Soorten speelpleinwerking

Speelpleinwerking Speelodroom:

Speelpleinwerking Speelodroom is de vakantiewerking van stad Roeselare die georganiseerd wordt voor KINDEREN VAN 3 TOT EN MET 12 JAAR. Speelodroom is er tijdens de krokus-, paas-, zomer- en herfstvakantie.

@Kerelsplein, Acaciastraat 6

Babeloe:

Babeloe is de vakantiewerking van stad Roeselare die georganiseerd wordt voor kinderen met een BEPERKING (en hun broers en zussen) VAN 3 TOT EN MET 15 JAAR.

Babeloe wordt 1 week georganiseerd in de paasvakantie en 6 weken in de zomervakantie.

@Verschillende locaties

Speelpleinwerking in de buurt:

Speelpleinwerking in de buurt gaat door tijdens de eerste 2 weken van de zomervakantie.

Deze gaan door in 2 deelgemeentes. Ook deze werking is voor KINDEREN VAN 3 TOT EN MET 12 JAAR.

@Beitem & Oekene

Wat doen we tijdens de speelpleinwerking?



ACTIVITEITEN

Elke dag worden er enkele activiteiten voorbereid door de animatoren. Deze animatoren dienen een spel voorbereid te hebben voor de dag zelf. Dit kan een groot spel zijn, maar ook een knutselactiviteit. De activiteiten worden steeds tijdens de ochtend en de middag voorgesteld via een toneeltje aan de doelgroep. De kinderen op het speelplein zijn niet verplicht, maar wel sterk aangemoedigd, om aan deze activiteiten deel te nemen.

SPEELIMPULSEN

Niet alle kinderen nemen altijd deel aan de activiteiten. Als animator luister je naar wat het kind graag wél had gedaan en speel je in op hun ideeën en fantasie. Je neemt dus als animator zelf initiatief om enkele activiteiten aan te bieden op maat van het kind en hun wensen. Deze speelimpulsen hangen niet vast aan een locatie op het speelplein. Je volgt het kind in waar hij/zij wil spelen.

SPEELHOEKEN

Naast de activiteiten en de speelimpulsen, kunnen de kinderen van het speelplein ook naar enkele vaste plekken. Zo heb je de bibliotheek. Daar kan je rustig een boek lezen of een gezelschapspelletje spelen. In lokaal oranje vind je dan weer enkel vast speelmateriaal.

EEN DAG OP HET SPEELPLEIN

Wat doen we wanneer?

7.30 u. - 9 u.

Vooropvang

9 u. - 12 u.

- 9 u. - 10.30 u.: Toneel + spel/vrij spel
- 10.30 u. - 10.45 u.: EIGEN wubbel
- 10.45 u. - 12 u.: Verderzetten spel/vrij spel

12 u. - 13 u.

- 12 u. - 12.30 u.: Middageten, smakelijk!
- 12.30 u. - 13 u.: Vrij spel

13 u. - 16 u.

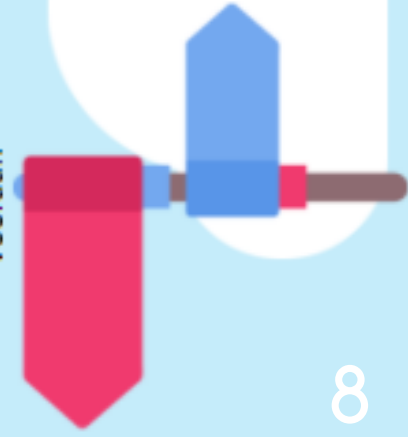
- 13 u. - 15 u.: Toneel + spel/vrij spel
- 15 u. - 15.30 u.: Wubbel van het speelplein
- 15.30 u. - 16 u.: Vrij spel

16 u. - 18 u.

Naopvang

Alle kinderen spelen

- In lokaal **oranje**
- Vooraan



**EINDE van de
speelpleindag!**

Legende:

Tekst in het roze: de kinderen zijn **GEBOUWDE DIT MOMENT** ingedeeld in leeftijdsgroepen.

- Iste, 3de & 5de kleuter: **PAARS**
- Iste, 3de & 3de leerjaar: **ORANJE**
- 4de, 5de & 6de leerjaar: **BLAUW**



4. Kampen



Soorten kampen

Themakampen:

Speelkampen rond een bepaald thema. Dit kan voor kleuters, lagere schoolkinderen en tieners.

Deze kampen gaan door in de krokus-, paas-, zomer- en herfstvakantie.

Elk kamp duurt een week (zonder overnachting). De kampen worden telkens in een thema georganiseerd, bv. wetenschap, crea, musical, koken...

@Verschillende locaties (bv. Barnum, De Nieuwe Deure, TRAX, OCAR)

Sport- en spelkampen:

Kampen met halve dagen sport en halve dagen spel. Dit kan voor kleuters, lagere schoolkinderen en tieners. Deze kampen gaan door in alle vakanties.

Elk kamp duurt een week (zonder overnachting).

@Verschillende locaties (bv. Sporthal Beveren, De Nieuwe Deure, TRAX)

Sportkampen:

Hoofdzakelijk sportactiviteiten. Dit kan voor kleuters, lagere schoolkinderen en tieners.

Deze kampen gaan door in alle vakanties.

Elk kamp duurt een week (zonder overnachting).

@Verschillende locaties (bv. Sporthal Schiervelde, Sporthal Beveren, EXPO Roeselare)



Wat doen we tijdens de kampen?



VOORBEREIDINGEN

Bij de themakampen werken we een week lang rond een bepaald thema. Om alle activiteiten in te kleden in dit thema vraagt dit heel wat voorbereiding. Daarom worden de voorbereidingen voor de kampen meestal gedaan de week voor het kamp. Er wordt verwacht van de hoofdanimateuren dat zij de week voor het kamp een draaiboek maken met alle activiteiten. Daarnaast gaan zij ook al het nodige materiaal verzamelen de week voordien.

ACTIVITEITEN

Tijdens de week van het kamp kunnen de animatoren samen met de hoofdanimator aan de slag met dit draaiboek. Het draaiboek moet ervoor zorgen dat de animator adhv dit boek de activiteit kan klaarzetten en spelen. Het zorgt voor een bepaalde ondersteuning doorheen de week. Uiteraard kunnen de animatoren in overleg met de hoofdanimator ook een activiteit maken.

LOCATIE KAMP

In tegenstelling tot de speelpleinwerking die een vaste locatie heeft, zijn de kampen telkens op andere locaties. De meeste themakampen gaan door in scholen waardoor de locatie er dus iets anders kan uitzien. Bij het maken van activiteiten is het dus ook belangrijk om rekening te houden met de locatie van het kamp.



5. Zo werken we

1

Vorbereiding vakantie

Contact met andere animatoren via social media. Samen met de andere animatoren maak je de weekplanning op en bereid je de activiteiten voor.

2

Vakantie

Enkele animatoren zorgen voor ingeklede activiteiten. Anderen zorgen dat kinderen voldoende speelimpulsen krijgen zodat iedereen een leuke vakantie dag heeft. Op donderdag eten we met de animatoren frietjes en is er een activiteit voorzien.

3

Opkuis

We ruimen zowel het plein als de lokalen op met z'n allen. Vele handen maken licht werk!

6. Spelvoorbereidingen

DIITMUSA

Sommigen verzinnen altijd superzotte spelen! Maar hoe? Het begint met **DIITMUSA**, een superhandige kapstok die je kan gebruiken bij het bedenken van een spel. **DIITMUSA** staat voor Doel, Inkleding, Indeling, Terrein, Materiaal, Uitleg, Spelregels en Aangepast. Met die zeven woorden maak je jouw spel écht next level!

Doel

Welk soort spel is het? Loopspel, overloopspel, spel in kampen...

Wat als je het doel van je spel aanpast? Zoveel mogelijk valsspelen, zo weinig mogelijk punten halen, de boel saboteren of gewoon random spelen om te spelen? Door het doel aan te passen, krijg je plots een ander spel.

Inkleding

Hoe zotter je inkleding, hoe beter! Wat is het verhaal van het spel? Verkleed je en speel een rolletje! Voor kleuters is het leuker als je als heks het toneeltje speelt dan als gewone animator om het verhaal rond de heksensoep te versterken.

Indeling

Hoe worden de kinderen in groepen verdeeld? Via een verdeelspelletje (bv. dokter knubbel, schoenschoppen, appelsientje...)
Hoe maak ik de groepen zichtbaar? Bv. Via verf, via sjaaltjes...

Terrein

Waar wil ik mijn spel spelen (binnen, buiten, op het gras, op het voetbalveld...)? Is het terrein goed gekozen?

Kies een uitdagend terrein, zodat het spel een andere wending krijgt en simpele onderdelen ineens moeilijk zijn. Zo is 1-2-3 piano op een trap extra moeilijk, want wie vooraan staat, heeft een beter overzicht.

Materiaal

Wat heb ik allemaal nodig?

Gebruik af en toe nieuw of niet voor de hand liggend spelmateriaal zodat de leden verrast zijn. Voetballen met een ballon is ook leuk.

Uitleg

Wat is nu het precieze spel en hoe leg ik het uit?

Moet ik tekeningen maken of voorbeelden geven?

Laat ik vragen toe tijdens de speluitleg of kunnen vragen pas achteraf gesteld worden?

Is het op kinderniveau uitgelegd?

Spelregels

De spelregels aanpassen, zorgt voor een leuke extra toets. Denk maar aan voetbal. Als je een regel invoert dat iedereen in muizenstapjes of achterwaarts moet lopen, wordt het spel veel grappiger.

Aanpassingen

Wat als het regent? Wat als het spel te moeilijk/makkelijk is?

Wat als er gigantisch veel kinderen meedoen met jouw spel?



8. Vergoeding voor animatoren: 3 categorieën

Attest 'animator in het jeugdwerk' of gelijkgesteld

Je krijgt € 35,41 voor een volledige dag, of € 24 voor een halve dag.

Gelijkgesteld =

je twintig volledige dagen gespreid over twee jaar animator bent bij een vakantiewerking van de Stad.

je het diploma bezit of geslaagd bent in het eerste jaar van een sociaal-pedagogische richting (bachelor/master).

Stagiair

Je krijgt € 31 voor een volledige dag, of € 19 voor een halve dag.

Je bent stagiair wanneer je een cursus in het jeugdwerk hebt gevolgd en nu stage loopt tijdens de werkingen van stad Roeselare om je attest te behalen.

Geen attest

Je krijgt € 27 voor een volledige dag, of € 16,50 voor een halve dag.



9. Attest animator in het jeugdwerk

Animatoren die een attest animator, hoofdanimator of instructeur in het jeugdwerk hebben, verhogen de kwaliteit van de stedelijke vakantiewerking. Daarom stimuleren we jongeren om een attest in het jeugdwerk te behalen én om zich als geattesteerde animator in te zetten op de stedelijke vakantiewerking.

Waarom een cursus volgen?

1. Je leert alles over animator zijn van A tot Z en kunt zo kinderen een nóg leukere vakantie bezorgen
2. Je krijgt een grotere vrijwilligersvergoeding als je een animator-attest hebt
3. Je maakt meer kans om jobstudent te worden
4. Stad Roeselare betaalt je cursus terug onder bepaalde voorwaarden

Meer weten? <https://jeugd.roeselare.be/attest-animator-in-het-jeugdwerk>



10. Administratie

Zoals overal, moeten er bij Stad Roeselare administratieve zaken in orde gebracht worden.

Wat hebben we van je nodig?

- 1 X per jaar bewijs van goed gedrag en zeden
- Ondertekend vrijwilligerscontract
- Kopie van jouw animatorattest (enkel indien je een animatorcursus volgde)

We vragen om dit zo snel mogelijk in orde te brengen.

Zo kunnen we je vergoeding uitbetalen en ben je gedekt door onze verzekering.



11. Sociale Media

- Praktische informatie nodig? >>> jeugd.roeselare.be
- Postje doen op Facebook of Instagram? >>> #JEUGDRSL toevoegen aan je verhaal/post
- Deel uit maken van onze Facebookgroep waarin we communiceren over praktische en minder praktische zaken? >>> Animatoren #VANRSL (vraag aan de beroepskrachten of ze je toevoegen)
- Facebook-pagina: Jeugd #VANRSL
- Instagram-pagina: Jeugd_Rsl

JEUGD
RSL
SOCIALS

12. Jaarwerking

Animator zijn vraagt veel inzet en daar zijn we ons zeker & vast van bewust!
Daarom willen we onze animatoren nu en dan eens goed verwennen.

Wat houdt dit nu precies in?

Samen animator zijn op een speelpleinwerking of tijdens een kamp, dat smeedt een band.
Daarom willen we ervoor zorgen dat jullie elkaar ook buiten de vakantieperiodes kunnen zien.

Doorheen het jaar worden er verschillende activiteiten georganiseerd.

Even een voorsmaakje van de voorbije jaren:

- Halloweenfeestje
- Bedankinsfeestje met BBQ
- Een uitstap naar de kermis
- Bowlen

Tweedaagse

In de animatorengroep op facebook worden alle animatoren op de hoogte gehouden.
Aanwezigheid is zeker niet verplicht!
Maar hoe meer zielen, hoe meer vreugd natuurlijk! :)

13. Nuttige contactgegevens



Anne-Louise Gevaert

- GSM: 0473/56 22 98
- E-mail: anne-louise.gevaert@roeselare.be

Eline Dhaese

- GSM: 0490/58 86 10
- E-mail: eline.dhaese@roeselare.be

Benoît Moerkerke

- GSM: 0476/90 29 37
- E-mail: benoit.moerkerke@roeselare.be

14. Broekzakspelletjes

SPAGHETTIMACHINE

Alle kinderen liggen op een rij afwisselend plat op de buik of op de handen en knieën. Een kind moet daar door kruipen. Wanneer er in de handen wordt geklapt, moet iedereen wisselen van positie.

WIE BEN IK?

Alle spelers krijgen op hun rug een naam van een dier gekleefd. Iedereen loopt door het lokaal. Ze moeten hun dier raden door vragen te stellen aan de anderen. Je mag maar één vraag stellen per persoon en het moeten ja-nee vragen zijn. Variant: namen van landen, beroemde mensen enzovoort.

NINJA

Iedereen staat in een cirkel in een 'ninjahouding'. Één iemand begint met spelen en probeert via een ninjasprong met zijn/haar hand de hand van een ander te raken. Degene die aangevallen wordt, mag maar één beweging maken om te voorkomen dat de ander zijn/haar hand kan raken. Ook degene die aanvalt, mag maar één beweging maken om de hand te raken. Het is de bedoeling dat je altijd in de positie blijft staan waarin je het laatst stond. Als je hand geraakt wordt, moet je die achter de rug houden. Als je beide handen uitgeschakeld zijn, mag je niet meer meespelen. Degene die het laatst overblijft, wint het spel.

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. De verliezende speler loopt nu als een fan achter de winnaar en roept zijn of haar naam. Uiteindelijk is er 1 winnaar.

DOKTER KNOBBEL

We vormen een kring. Dokter Knobbel verlaat de kring. Intussen proberen de anderen zoveel mogelijk knobbels te maken door op en onder en over elkaar te kruipen. Dokter Knobbel moet proberen de knoop te ontwarren. Dit spel lukt alleen als de handen goed vast gehouden worden!

RIPPELSTIPPEL/ZWARTE BOLLEN

Iedereen zit in een kring, de begeleiding heeft een kurk en een aansteker in de hand. De kinderen moeten elk om beurt telefoneren naar elkaar en moeten hierbij een zin zeggen, maken ze een fout in de zin, dan krijgen ze een zwarte bol. (kurk in brand steken aan 1 kant en laten afkoelen)

De zin die ze moeten zeggen is: Ik X zonder zwarte bollen, telefoneer naar X zonder zwarte bollen. Als ze een zwarte bol hebben, dan moeten ze zeggen: ik X met bv. 3 zwarte bollen. Doel is eindigen met het minst zwarte bollen.

KIEKEBOE

Je speelt verstoppertje, maar de teller mag zich niet verplaatsen. Hij begint zonder te kijken te tellen van 20 naar 0.

Op dat moment verstoppen de anderen zich. Eens de teller aan nul gekomen is, mag hij terug zien. Nu moet hij proberen iemand te zoeken zonder van zijn plaats te komen.

Ziet hij niemand meer, dan begint hij weer zonder te kijken te tellen, maar beginnend vanaf 19, daarna 18, dan 17...

Het is de bedoeling dat elke deelnemer de teller tikt die aan het tellen is.

De deelnemers hebben telkens minder tijd om zich te verstoppen en de teller heeft het steeds makkelijker de deelnemers te zien. Blijf tellen tot 1 persoon over is.

PANG PANG

We staan in een kring, één persoon staat in het midden. Die persoon draait een toertje om zijn as en 'schiet' dan naar een persoon uit de kring. Hij roept daarbij 'pang (naam)'. De persoon van wie de naam is genoemd, gaat zo snel mogelijk zitten, terwijl de personen links en rechts proberen om elkaar zo snel mogelijk neer te schieten. Ze doen dat door eerst om hun eigen as te draaien en zo snel mogelijk PANG te roepen. De verliezer gaat zitten. Het spel gaat door totdat er nog twee personen over zijn. Zij komen rug aan rug in het midden van de kring staan. Dan zetten ze elk vijf passen naar voor en schieten ze om ter vlugst elkaar neer. Wie overblijft is de winnaar.

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 dicht bij elkaar boven zijn hoofd. Bij dertig tellen klapt hij in zijn handen en roept 'BOEM'.

De bal is ontploft en de speler die de bal dan vastheeft, moet op zijn of haar buik gaan liggen op de grond.

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 terug springen. Het spel blijft doorgaan tot er één iemand overblijft. Dat is de winnaar.



JEUGD
#VANRSL