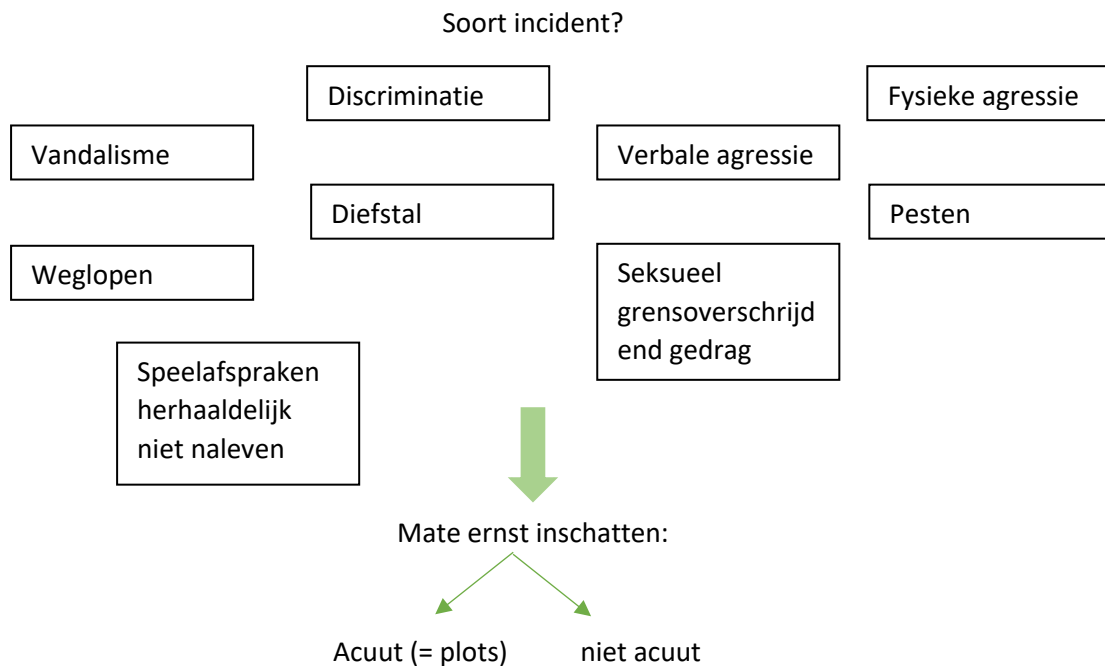


## HANDELINGSKADER bij incident

### FASE1



Bij acuut: verantwoordelijke + politie contacteren. (bijv. fysieke agressie / weglopen)

### FASE2

Intern overleg door betrokken animator, hoofdanimator, API, jeugdwerkers:

➔ Enkel hoofdanimatoren en jeugdwerkers kunnen een vlag + sanctie uitdelen:

TAKEN HOOFDANIMATOR/JEUGDWERKER:

- Ernst inschatten met vlaggensysteem
- Ingeven in logboek
- Welke gevolgen worden gegeven
- Communicatie naar kind + eventueel ouders

### Vlaggensysteem :

#### **Groen:**

Bv. Een kleuter doet zijn broek naar beneden en je ziet zijn piemel.

➔ Gedrag die normaal is voor de leeftijd van het kind

WAT TE DOEN:

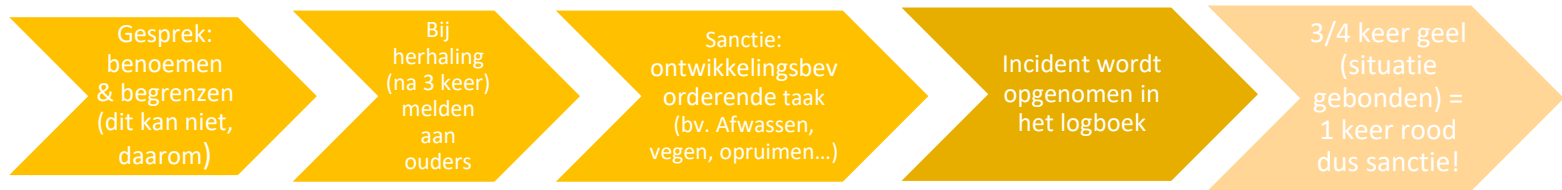
- Benoemen (en evt. begrenzen)
- Eventueel bespreken met hoofdmoni/jeugdwerkers

#### **Gele vlag:**

Bv. Een kind weigert te luisteren naar een animator. Een kind loopt weg van het domein.

- ➔ Weglopen
- ➔ Taalgebruik
- ➔ Respect naar kinderen/animatoren/jeugdwerkers

## WAT TE DOEN: TAKEN HOOFDANIMATOR/JEUGDWERKER:

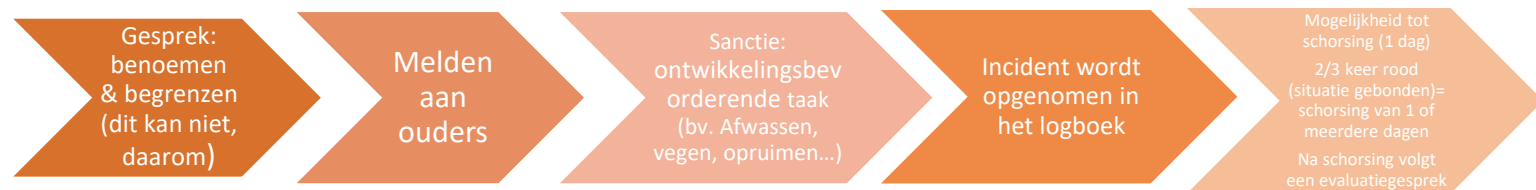


### Rode vlag:

Bv. Een kind schopt bewust een ander kind. Een kind steelt de pokemonkaarten van een ander kind.

- ➔ Fysieke agressie
- ➔ Racisme
- ➔ Pesten
- ➔ Stelen

## WAT TE DOEN: TAKEN HOOFDANIMATOR/JEUGDWERKER:



### Zwarte vlag:

Wordt opgenomen door jeugdwerkers

---

Bij definitieve schorsing wordt dit door jeugdwerkers met leidinggevende besproken.

### FASE4

Opvolging van betrokkene: na de feiten/na sanctie een evaluatiegesprek naar toekomst toe

- ➔ Evaluatie van incident: hoe kunnen we dit in toekomst voorkomen?
- ➔ Evaluatie van doorgelopen proces: hoe is dit gelopen en wat kan er beter?

Afhankelijk van ernst evaluatie & opvolging later herhalen.