



BESTE STAGIAIR

Eerst en vooral, fijn je erbij te hebben!

Na de eerste stap, namelijk een spetterende cursus, ben je klaar om er volledig in te duiken tijdens je stage.

Tijdens die stage maak je kennis met het leven van een animator op een speelplein. Samen met de meer ervaren animatoren zal je de kans krijgen om bij te leren in de praktijk en op die manier word je een betere animator.

Na de cursus, een geslaagde stage en deelname aan een verplicht evaluatiemoment krijg je het attest 'animator in het jeugdwerk'.

Je verzameling attesten kan in je verdere animatorenloopbaan nog uitbreiden door extra vormen te volgen.

HOE GA JE TE WERK?



1. Bij Gekkoo loop je **tien volledige dagen stage**. Dit kunnen **2 weken** zijn op een **speelpleinbende** of **10 keer op een Woensdagbende en een week op een speelpleinbende**.
2. Na je **eindevaluatie** houd je dit boekje zelf goed bij.
3. Je **stagebegeleider** laat je pro forma weten of je geslaagd bent of niet.
4. Je neemt in het najaar deel aan het **evaluatiemoment**. Daar overhandig je **het volledig ingevulde stageboekje aan de instructoren**.
5. Het **attest animator** krijg je na het evaluatiemoment via email of via de website van KAVO.

We wensen je een speelse, creatieve en geweldige stage toe!

De stagebegeleiding
Het Gekkoo-team



TOPTIPS VOOR EEN GESLAAGDE STAGE

Vlieg erin!
Spelen met kinderen is intens, maar geeft enorm veel voldoening.

Jezelf moe en/of vuil maken is op het speelplein zo goed als een vereiste!



GA PLAT OP JE BEK.

Durf fouten te maken! Initiatief nemen en daarbij een fout maken is veel minder erg dan het niet proberen en geen initiatief nemen.

Op het speelplein hebben we niets liever dan dat je er voor de volle 100 % tegenaan gaat.

DENK NOG EENS TERUG AAN DE CURSUS.

En dan bedoelen we niet alleen de vriendschappen, de fun en de sterke verhalen, maar ook aan wat we jullie probeerden bij te leren...





DE STAGE

STAGEOPDRACHT

Als stagiair-animator krijg je tijdens je stageperiode een **minimum aantal opdrachten** die je moet uitvoeren. Er worden naast deze stageopdracht natuurlijk nog meer taken en opdrachten gegeven tijdens de dagelijkse praktijk op het speelplein.

Deze stageopdracht is dus slechts een **minimum**.

- Als stagiair ben je verplicht aanwezig op **alle voorbereidingsmomenten**.
- Als stagiair doe je **elke ochtend en elke namiddag minstens 1 activiteit**, dus **+/- 20 activiteiten** gedurende heel de stage:
 - Deze activiteiten worden **ingevuld in het logboek** verder in dit stageboekje.
 - Deze activiteiten hoeven niet altijd helemaal zelf in elkaar gestoken te worden. Meedoen met de activiteit van een andere animator valt hier ook onder (of een activiteit samen met een andere animator voorbereiden). Probeer hierin, in samenspraak met je stagebegeleider een evolutie te creëren: bijv. de eerste dagen meedraaien, tegen het einde enkel nog eigen activiteiten.
- Als stagiair **organiseer je ten minste 5 activiteiten zelf**: dit zijn **5 verschillende soorten activiteiten** (game, play, crea, ...), je neemt de leiding tijdens de voorbereiding, je brieft de andere animatoren uit je team, je doet de speluitleg, je zorgt dat de activiteit goed verloopt.
 - In het **logboek** is de mogelijkheid voorzien om aan te duiden welke activiteiten dat zijn.
 - Je activiteiten passen in het programma dat de hoofdanimator heeft opgesteld. Zorg voor voldoende **afwisseling**, zowel in het programma als in de activiteiten.
- Als stagiair organiseer je **één mega-activiteit, samen met de andere stagiair(s) uit je team** (indien dit er is).
 - Bij een mega-activiteit doen **alle kinderen** en **alle animatoren** mee.
 - De activiteit heeft **een duidelijk opbouw**, is van top tot teen **ingekleed** en **duurt een volledig dagdeel** (voor- of namiddag).

STAGEVERLOOP

- **Startweekend** (onmisbaar!): stagiairs paasvakantie mogen uiteraard ook mee
- **Vorbereidingsdag** (afhankelijk van je stageperiode)

Stage zelf: duurt **twee weken (2 x 5 volledige dagen)**:



»» HET BEGIN VAN JE STAGE

Het is aangeraden om vóór de stage of bij het prille begin al een **eerste keer samen te zitten** met je **stagebegeleider** en **duidelijke afspraken** te maken over het verloop van je stage.

Wat bespreken?

- Even **kennismaken** (wie is wie, ervaringen, interesses, zie je het zitten...?...).
- Wederzijdse **verwachtingen**:
 - Wat verwacht men van je?
 - Wat verwacht jij van je stage?
 - Wat verwacht jij van je stagementor?
- Leg samen het **concrete verloop van de stage vast**:
 - Op welke momenten zullen jullie samen zitten?
 - Wat moet je concreet doen?
 - Wat biedt het speelplein?
- Hoe gebeurt je **evaluatie**?

TJJDENS JE STAGE

Het **logboek**: er wordt van je verwacht dat je je activiteiten dagelijks voorbereidt. Om beter bij te houden welke activiteiten je hebt gedaan met de kinderen, vind je verder in dit stageboekje een logboek. Hierin noteer je telkens wat je hebt gedaan, of je de activiteit zelf hebt geleid en een korte reflectie op de activiteit. Je vult dagelijks in welke activiteiten je die dag hebt gedaan.

»» DE TUSSENTIJDSE EVALUATIE

Wat loopt er – volgens de beide kanten – positief en wat loopt er minder goed.

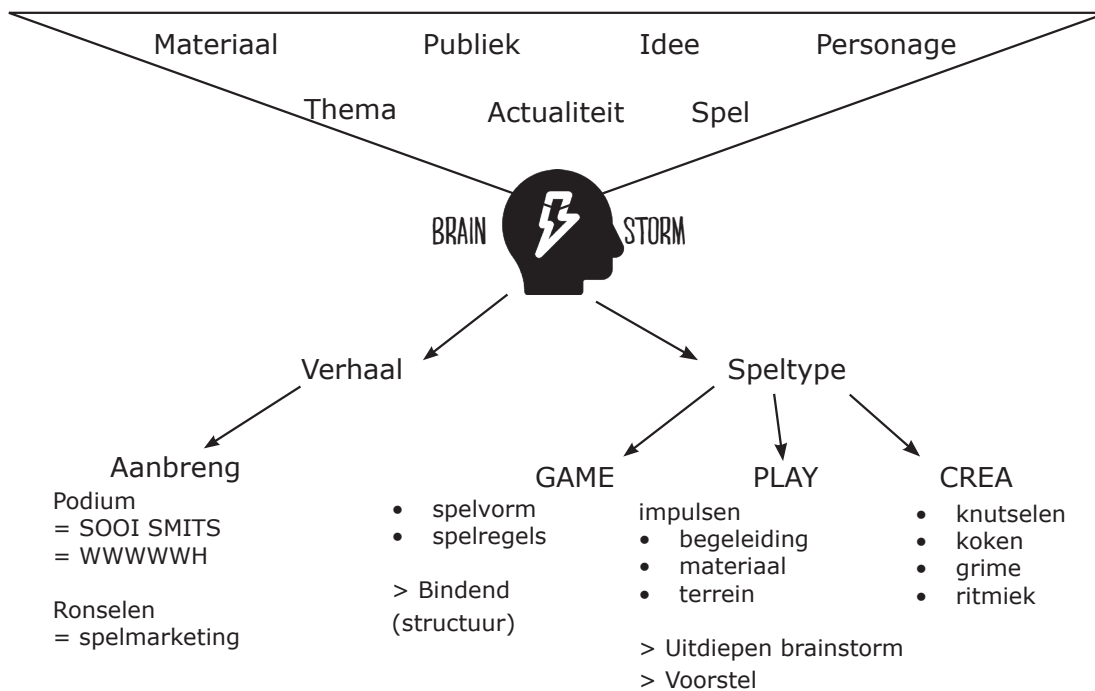
Er worden een aantal **afspraken gemaakt** voor de 2^e helft van de stage. Zorg ervoor dat je goed weet waarop je moet letten en aarzel niet om bijkomende vragen te stellen aan je stagebegeleider.

»» DE EINDEVALUATIE

Tijdens het eindevaluatiegesprek wordt er **teruggeblikt op je stage**. Hoe heb jij je stage ervaren? Welke evolutie heb je doorgemaakt? Wat doe je al heel goed en waar kan je in de toekomst nog op letten? Uiteraard komt bij de eindevaluatie ook dé hamvraag aan bod: "geslaagd of niet geslaagd?"

Vergeet echter niet dat de echte eindbeslissing over jouw stage pas in september wordt genomen tijdens de "deliberatie".

HOE MAAK JE EEN ACTIVITEIT?



STADIUM

Spelregels zijn noodzakelijk voor een spel en moeten vooraf bepaald zijn en duidelijk uitgelegd worden aan het begin van het spel, ook als iedereen zegt dat ze het spel al kennen. Maak niet te veel regels, zeker niet bij jonge kinderen. Veel moeilijke regels maken een spel onduidelijk. Als je de spelregels wijzigt, krijgt het spel meteen een andere wending.

Je kunt best op voorhand een bepaalde **tijdsduur** voor je spel afspreken; dan kan je nog steeds beslissen of je het spel inkort of juist verlengt. Het is erg belangrijk om het spel te stoppen als het nog leuk is.

Kies een geschikt **terrein** voor je spel en duidt dit ook duidelijk aan d.m.v. afbakening. Het is soms leuk om op een ander terrein te spelen dan waarvoor het normaal bedoelt is. Je moet je locatie aanpassen aan de hoeveelheid deelnemers, het weer en het soort spel. Zorg er altijd voor dat je terrein veilig is.

Het spel moet **aangepast** worden aan de groep en de omstandigheden. Leeftijd, grootte en achtergrond van de groep zijn zaken waar je rekening mee moet houden. Het kan zijn dat je door weers- of andere omstandigheden verplicht aanpassingen moet doen.

Spelregels
Tijd en terrein
Aangepast
Doel
Inkleding
Uitleg
Materiaal

Je stelt je best 2 vragen over het **doel**: wat wil je bereiken met het spel op zich? En wat wil je bereiken voor de groep (zoals: vertrouwen, betrokkenheid, kennismaking,...)? Durf je doelstellingen te wijzigen als je denkt dat dat nodig is.

Om het spel te laten aanslaan, aantrekkelijk te maken of rond een thema te werken, kan je het spel best **inkleden**. Inkleden doe je door je te verkleden, randanimatie te doen of een toneeltje te brengen om het spel te introduceren. Je kan je locatie ook helemaal omtoveren.

Zorg dat het stil is in de groep als je begint met je **uitleg**. Trek en vraag de aandacht. Sta wat hoger en vooraan, dan kan iedereen je goed zien. Spreek duidelijk en verhef je stem. Verduidelijk je uitleg met een voorbeeld of een tekening. Start steeds met de belangrijkste regels en doe misschien een oefenronde.

Draag zorg voor het **materiaal** dat je gebruikt. Berg het op de juiste plaats op zodat je het weer makkelijk terugvindt. Je kan de kinderen laten meehelpen met opruimen. Zorg steeds dat het materiaal veilig is (geen scherpe punten) en zorg dat je weet waar het ligt. Beschadig het lokaal en materiaal niet.

LOGBOEK

Hieronder vind je het logboek terug. Het is de bedoeling dat je dit dagelijks en juist invult: beschrijf de activiteit, geef het soort activiteit en of het al dan niet een stageopdracht is. In de kolom 'reflectie' beoordeel je jezelf door een S (slecht), W (werkpunt), V (voldoende), G (goed) of ZG (zeer goed) in te vullen.

STAGEWEEK I

Datum	Omschrijving	Reflectie	S	HA
dag 1: vm / /	Wat heb je gedaan? Heb je de activiteit zelf geleid? (omcirkel) Ja - Nee	Podium		
		Speluitleg		
		Spelduur		
		Spelverloop		
		Inkleding		
		Materiaalvoorbereiding		
dag 1: nm / /	Wat heb je gedaan? Heb je de activiteit zelf geleid? (omcirkel) Ja - Nee	Podium		
		Speluitleg		
		Spelduur		
		Spelverloop		
		Inkleding		
		Materiaalvoorbereiding		
Opmerkingen of feedback:				

Datum	Omschrijving	Reflectie	S	HA
dag 2: vm / /	Wat heb je gedaan? Heb je de activiteit zelf geleid? (omcirkel) Ja - Nee	Podium		
		Speluitleg		
		Spelduur		
		Spelverloop		
		Inkleding		
		Materiaalvoorbereiding		
dag 2: nm / /	Wat heb je gedaan? Heb je de activiteit zelf geleid? (omcirkel) Ja - Nee	Podium		
		Speluitleg		
		Spelduur		
		Spelverloop		
		Inkleding		
		Materiaalvoorbereiding		
Opmerkingen of feedback:				

Datum	Omschrijving	Reflectie	S	HA
dag 3: vm / /	Wat heb je gedaan? Heb je de activiteit zelf geleid? (omcirkel) Ja - Nee	Podium		
		Speluitleg		
		Spelduur		
		Spelverloop		
		Inkleding		
		Materiaalvoorbereiding		
dag 3: nm / /	Wat heb je gedaan? Heb je de activiteit zelf geleid? (omcirkel) Ja - Nee	Podium		
		Speluitleg		
		Spelduur		
		Spelverloop		
		Inkleding		
		Materiaalvoorbereiding		
Opmerkingen of feedback:				

Datum	Omschrijving	Reflectie	S	HA
dag 4: vm / /	Wat heb je gedaan? Heb je de activiteit zelf geleid? (omcirkel) Ja - Nee	Podium		
		Speluitleg		
		Spelduur		
		Spelverloop		
		Inkleding		
		Materiaalvoorbereiding		
dag 4: nm / /	Wat heb je gedaan? Heb je de activiteit zelf geleid? (omcirkel) Ja - Nee	Podium		
		Speluitleg		
		Spelduur		
		Spelverloop		
		Inkleding		
		Materiaalvoorbereiding		
Opmerkingen of feedback:				

Datum	Omschrijving	Reflectie	S	HA
dag 5: vm / /	Wat heb je gedaan? Heb je de activiteit zelf geleid? (omcirkel) Ja - Nee	Podium		
		Speluitleg		
		Spelduur		
		Spelverloop		
		Inkleding		
		Materiaalvoorbereiding		
dag 5: nm / /	Wat heb je gedaan? Heb je de activiteit zelf geleid? (omcirkel) Ja - Nee	Podium		
		Speluitleg		
		Spelduur		
		Spelverloop		
		Inkleding		
		Materiaalvoorbereiding		
Opmerkingen of feedback:				

STAGEWEEK 2

Datum	Omschrijving	Reflectie	S	HA
dag 1: vm / /	Wat heb je gedaan? Heb je de activiteit zelf geleid? (omcirkel) Ja - Nee	Podium		
		Speluitleg		
		Spelduur		
		Spelverloop		
		Inkleding		
		Materiaalvoorbereiding		
dag 1: nm / /	Wat heb je gedaan? Heb je de activiteit zelf geleid? (omcirkel) Ja - Nee	Podium		
		Speluitleg		
		Spelduur		
		Spelverloop		
		Inkleding		
		Materiaalvoorbereiding		
Opmerkingen of feedback:				

Datum	Omschrijving	Reflectie	S	HA
dag 2: vm / /	Wat heb je gedaan? Heb je de activiteit zelf geleid? (omcirkel) Ja - Nee	Podium		
		Speluitleg		
		Spelduur		
		Spelverloop		
		Inkleding		
		Materiaalvoorbereiding		
dag 2: nm / /	Wat heb je gedaan? Heb je de activiteit zelf geleid? (omcirkel) Ja - Nee	Podium		
		Speluitleg		
		Spelduur		
		Spelverloop		
		Inkleding		
		Materiaalvoorbereiding		
Opmerkingen of feedback:				

Datum	Omschrijving	Reflectie	S	HA
dag 3: vm / /	Wat heb je gedaan? Heb je de activiteit zelf geleid? (omcirkel) Ja - Nee	Podium		
		Speluitleg		
		Spelduur		
		Spelverloop		
		Inkleding		
		Materiaalvoorbereiding		
dag 3: nm / /	Wat heb je gedaan? Heb je de activiteit zelf geleid? (omcirkel) Ja - Nee	Podium		
		Speluitleg		
		Spelduur		
		Spelverloop		
		Inkleding		
		Materiaalvoorbereiding		
Opmerkingen of feedback:				

Datum	Omschrijving	Reflectie	S	HA
dag 4: vm / /	Wat heb je gedaan? Heb je de activiteit zelf geleid? (omcirkel) Ja - Nee	Podium		
		Speluitleg		
		Spelduur		
		Spelverloop		
		Inkleding		
		Materiaalvoorbereiding		
dag 4: nm / /	Wat heb je gedaan? Heb je de activiteit zelf geleid? (omcirkel) Ja - Nee	Podium		
		Speluitleg		
		Spelduur		
		Spelverloop		
		Inkleding		
		Materiaalvoorbereiding		
Opmerkingen of feedback:				

Datum	Omschrijving	Reflectie	S	HA
dag 5: vm / /	Wat heb je gedaan? Heb je de activiteit zelf geleid? (omcirkel) Ja - Nee	Podium		
		Speluitleg		
		Spelduur		
		Spelverloop		
		Inkleding		
		Materiaalvoorbereiding		
dag 5: nm / /	Wat heb je gedaan? Heb je de activiteit zelf geleid? (omcirkel) Ja - Nee	Podium		
		Speluitleg		
		Spelduur		
		Spelverloop		
		Inkleding		
		Materiaalvoorbereiding		
Opmerkingen of feedback:				

TUSSENTIJDSE EVALUATIE

Tijd om even terug te kijken op je eerste week stage. Evalueer jezelf en antwoord op onderstaande vragen. Ze komen overeen met de competenties die in de eindevaluatie staan, we hebben ze enkel wat van volgorde veranderd.

COMPETENTIE 1: KINDEREN EN JONGEREN BEGELEIDEN

Vak voor stagiair	Vak voor stagebegeleider
Kan je inspelen op interesses van verschillende kinderen? Geef enkele voorbeelden.	
Hoe zorg je ervoor dat kinderen van alle leeftijden betrokken zijn bij de activiteiten?	

COMPETENTIE 2: ACTIVITEITEN ORGANISEREN

Vak voor stagiair	Vak voor stagebegeleider
Kan je je ideeën omzetten naar goed georganiseerde activiteiten? Geef enkele voorbeelden.	
Met welke elementen van het voorbereiden en uitvoeren van activiteiten heb je nog moeite? Geef minstens 3 elementen.	

Vak voor stagiair	Vak voor stagebegeleider
Zag je je activiteiten zelf verbeteren doorheen de week? Zo ja, op welke manier? Zo nee, wat liep er fout?	

COMPETENTIE 7: ENTHOUSIASMEREN

Vak voor stagiair	Vak voor stagebegeleider
Kan je kinderen motiveren om deel te nemen aan de activiteiten? Geef enkele voorbeelden.	
Kan je doorheen de hele dag je enthousiasme en inkleding volhouden? Wat lukt wel? Wat lukt niet?	
Wat doe je als een activiteit niet aanslaat bij de kinderen of als deze stilvalt? Geef enkele voorbeelden van deze week.	

COMPETENTIE 4: DE VEILIGHEID VAN DE KINDEREN EN JONGEREN WAARBORGEN

Vak voor stagiair	Vak voor stagebegeleider
Wat vind je de belangrijkste regels en afspraken (geef er 3) op het speelplein en waarom?	
Hoe zorg je ervoor dat kinderen zich aan de regels houden? Geef enkele voorbeelden van deze week.	
Heb je tijdens deze week kinderen een extra veilig gevoel gegeven? Geef enkele voorbeelden.	

COMPETENTIE 5: RESPECTVOL HANDELEN

Vak voor stagiair	Vak voor stagebegeleider
Heb je je gedragen als een voorbeeld voor de kinderen op het speelplein? Geef enkele voorbeelden.	

Vak voor stagiair	Vak voor stagebegeleider
Heb je elk kind gelijkwaardig behandeld? Kan je andere kinderen een respectvolle houding bijbrengen? Geef enkele voorbeelden.	

COMPETENTIE 6: SAMENWERKEN

Vak voor stagiair	Vak voor stagebegeleider
Kan je met alle mensen in je team goed samenwerken? Wat lukt wel goed? Wat lukt niet goed?	
Hoe ga je om met opmerkingen en ideeën van andere mensen? Geef enkele voorbeelden.	
Neem je voldoende initiatief op het speelplein? Geef enkele voorbeelden.	

COMPETENTIE 3: OVER JEZELF REFLECTEREN ALS ANIMATOR

Vak voor stagiair	Vak voor stagebegeleider
Wat zijn je 3 sterkste punten als animator?	
Wat zijn je 3 belangrijkste werkpunten als animator?	
Waar wil je tijdens je 2 ^e week stage aan werken?	