



Brochure animatoren 2025



Inhoud

Inleiding	3
Basishouding	4
Dagverloop	6
Weekverloop	9
Afspraken	12
Inschrijven	13
Vorbereiding	14
Contactgegevens	15



1. Inleiding

Alle kinderen verdienen het om in de vakantie een week op kamp te gaan en gewoon te genieten. Ook kinderen in armoede of een maatschappelijk kwetsbare situatie, die al te veel stress moeten ondergaan. Toch zien we dat net deze kinderen uit de boot vallen, omdat de kampen te duur zijn of omdat kinderen met gedragsproblemen of een beperking geweigerd worden.

Voor deze kinderen organiseert **vzw Kadee** kampen. Onze kampen hebben meer animatoren dan gemiddeld, en onze vrijwilligers hebben ervaring met de doelgroep. Zo krijgen alle kinderen de aandacht en zorg die ze verdienen. Met subsidies van Toerisme Vlaanderen en de inspanningen van onze sponsors en vrijwilligers blijven de kampen ook betaalbaar voor iedereen.



2. Basishouding

Elke animator heeft de ruimte om zijn eigen stijl te ontdekken. Het is niet de bedoeling dat we allemaal op dezelfde manier voor de groep staan. Er zijn wel een aantal ideeën die voor onze organisatie belangrijk zijn. Die moeten bij elke animator een plaats krijgen.

Een rolmodel: Als animator ben je een belangrijk rolmodel voor de kinderen, en heb je veel invloed op hun gedrag. Probeer dan ook consequent het goede voorbeeld te geven: doe mee met het bosspel, proef dingen die je niet lekker vindt, heb respect voor andere animatoren, durf toegeven dat je fouten maakt, enzovoort.

Kansen geven: De coördinator krijgt heel wat informatie over de kinderen, en geeft een deel door aan de animatoren. Vaak hebben de kinderen een diagnose of een bepaalde problematiek. Je mag daar natuurlijk rekening mee houden, maar het is wel belangrijk om alle kinderen kansen te geven zonder vooroordelen.

Gepast: Je weet dat Sean een ASS (autismespectrumstoornis) heeft, en het moeilijk vindt om met nieuwe mensen om te gaan. Tijdens het kennismakingsspel heb je extra aandacht voor hem, en je ondersteunt hem wanneer het moeilijk lijkt te gaan.

Ongepast: Je weet dat Karolien ADHD heeft, en regelmatig in conflict gaat met andere kinderen. Tijdens het startspel hou je haar in de gaten, en bij het kleinste probleem grijp je in. Karolien voelt zich al snel geïsoleerd en de problemen escaleren.

Ook tijdens het kamp gaan sommige kinderen in conflict. Toch is het belangrijk om ze elke dag opnieuw kansen te geven. Dat is een inspanning voor de animatoren, maar het bevestigt dat ze op kamp welkom en veilig zijn, en dat ze ook voor ons veel waard zijn.

Positief bekrachtigen: Voor ongepast gedrag kan je een time-out geven, maar beloon vooral het gedrag dat je meer wil zien! Een sociale beloning zoals een compliment of schouderklopje kan heel veel betekenen. Je kan ook materieel belonen, bijvoorbeeld met muntjes die ze doorheen het kamp moeten sparen.

Iedereen betrekken: De kinderen hebben allemaal hun eigen verhaal, en er is heel wat diversiteit. Niet elk kind voelt zich even goed in de groep, en sommige kinderen vinden geen aansluiting. Dan is het de taak van de animatoren om die kinderen positief te betrekken, en in te zetten op teambuilding en groepssfeer!

Voorbeeld: Alexander heeft een ernstige gedragsstoornis (ODD), en gaat snel in conflict. De andere kinderen zijn dit na enkele uren al beu. Op vrije momenten laten ze hem alleen achter.

Je besluit om na de pauze een spel te begeleiden waarbij de kinderen voorbij een obstakel moeten geraken. Ze moeten samenwerken, en het is een kans om de kwaliteiten van Alexander in de verf te zetten (kracht, energie, enthousiasme).

Communiceren: Het is voor de kinderen heel belangrijk om open en duidelijk te communiceren. Zeg op voorhand wat je gaat doen, vraag of alles duidelijk is, overloop de regels, geef feedback, vraag naar hun perspectief, enzovoort. Voorspelbaarheid zorgt voor veiligheid en duidelijkheid, en die zorgen op hun beurt voor rust.

Ook binnen de groep animatoren is het belangrijk om open te communiceren. Als er frustraties of ongerustheden zijn, probeer die dan op tijd te bespreken met de andere animatoren of de hoofdanimator. Heel weinig problemen lossen zichzelf op!



3. Dagverloop

We bekijken hier het verloop van een dag op kamp. We proberen die structuur doorheen het kamp te bewaren, maar geen enkele dag ziet er exact hetzelfde uit. Dat zou ook maar saai zijn!

Opstaan animatoren: De animatoren staan op vóór de kinderen. Zo zijn ze fris en monter wanneer de kinderen aan hun dag beginnen. Kinderen die vroeger wakker worden, kunnen rustig een stripverhaal lezen in de eetzaal, zodat ze de andere kinderen niet storen.

Opstaan kinderen: De kinderen kleden zich aan en poetsen hun tanden. Ze spelen even buiten tot iedereen klaar is.

Ontbijt: We verzamelen buiten met de kampdans. Daarna gaan we per groep naar binnen en starten we de dag met een stevig ontbijt. Het ontbijt bestaat uit brood met beleg. Vaak voorziet de keukenploeg een extra verrassing. De coördinator zorgt voor de medicatie. Na het ontbijt is er even de tijd om vrij te spelen tot we starten met het eerste spelblok.

Spelblok 1: De animatoren begeleiden een activiteit. Deze kan doorgaan in kleine of in grote groep. Soms vertrekken we in de voormiddag al op uitstap.

Middagmaal: De kampdans weerklinkt en vormt het signaal om met alle groepen te verzamelen. Na de kampdans gaat iedereen naar het toilet en wast daarna de handen. Daarna schuiven we aan tafel voor het middagmaal. De coördinator zorgt opnieuw voor de medicatie. Als er post is, wordt deze tijdens de maaltijd uitgedeeld. Na de maaltijd kunnen de deelnemers zich weer uitleven tijdens de free-time.

Spelblok 2: De animatoren begeleiden opnieuw een activiteit in grote of in kleine groep. Soms kunnen de deelnemers zelf kiezen uit een aanbod aan creatieve en sportieve workshops. We onderbreken het spel voor een vieruurtje.

Avondmaal: Dezelfde structuur rond het maaltijdgebeuren herhaalt zich opnieuw.



Spelblok 3: De animatoren begeleiden een laatste spelblok in grote of in kleine groep. Soms is het zinvol om bij deze activiteit tot rust te komen, andere keren is het beter om de kinderen helemaal uit te putten, zodat ze in een mum van tijd in slaap vallen.

Slaapritueel: Het is tijd om te slapen. Soms douchen de deelnemers zich. Een sanitaire halte en een tandenpoetsmoment kunnen niet ontbreken. Soms lezen de animatoren een verhaal voor of voorzien een avondsluiting waarbij ze terugblikken op de voorbije dag en al uitkijken naar de volgende dag. Ze blijven bij de kinderen tot ze slapen.

Vergadering: Als iedereen slaapt, komen de animatoren samen met de hoofdanimator, coördinator en keukenchef. Ze bespreken wat er de afgelopen dag is gebeurd, en wat ze eventueel moeten meenemen naar de rest van het kamp. Intussen doet iemand de 'avondwacht' zodat het rustig blijft in de slaapkamers. Ze overlopen de planning van de komende dag. Ze genieten tussendoor van de welverdiende "vijfde maaltijd".

Vorbereiding: De animatoren overlopen de activiteiten voor de volgende dag en zetten het materiaal klaar. Bereid zoveel mogelijk voor vóór het kamp, want na een dag op kamp kan de vermoeidheid al eens toeslaan.

Slapen: De animatoren kunnen gaan slapen. We weten maar al te goed dat het soms nodig is om nog even te ontspannen, maar ken je eigen grenzen. Er is straks een nieuwe dag en de nacht is vaak kort.



Opstaan animatoren
Opstaan kinderen
Ontbijt
Spelblok 1
Middagmaal
Spelblok 2
Avondmaal
Spelblok 3
Avondsluiting
Slapen kinderen
Vergadering





4. Weekverloop

Doorheen de week zijn er ook bijzondere activiteiten die niet in de normale dagplanning staan. We beschrijven ze hieronder, en op pagina 11 en 12 vind je de basis van een normale weekplanning.

Voorkamp: De animatoren komen een dag vóór de deelnemers aan op kamp. Om te beginnen maken we tijd voor een kennismaking. De coördinator en hoofdanimator overlopen ook de afspraken en wat er allemaal op de planning staat. De kampplaats wordt geheel voorbereid om de kinderen te ontvangen. Er moet vanalles klaargezet worden, en het is belangrijk dat het kampdomein wordt ingekleed zodat iedereen geheel ondergedompeld wordt in het kampthema. Er is ook tijd om de laatste hand te leggen aan de activiteiten.

Heentocht deelnemers: tijdens de zomer wordt het vervoer van de kinderen naar de kampplaats centraal georganiseerd. Dat gebeurt met de trein onder begeleiding van Kadeevrijwilligers. In de andere kampmaanden worden de deelnemers naar de kampplaats gebracht met eigen vervoer

Start van het kamp: De kinderen worden bij aankomst geregistreerd en krijgen wat uitleg over het kamp. Ze worden ondergedompeld in het kampthema; dat gebeurt vaak via een startspel. Dat is een laagdrempelig spel waarbij ze de kans hebben om elkaar, de animatoren en de omgeving te leren kennen. Daarna worden de kampafspraken overlopen, en worden de kinderen in groepen verdeeld.

Uitstap: Minstens twee keer per kamp gaan we op uitstap. Dat kan een halve of hele dag zijn. We gaan bijvoorbeeld naar een zwembad, een provinciaal domein, een pretpark of een andere leuke locatie. Soms picknicken we daar.

Laatste avond: De laatste avond is anders dan alle andere avonden. De animatoren en de keukenploeg slaan de handen in elkaar voor een bijzondere kampafsluiter. Vaak is er bijvoorbeeld een feestje, fuif, vuurkorf...

Terugtocht deelnemers: Na een geweldige kampweek nemen we afscheid van de deelnemers. Zij keren terug met de trein of worden opgehaald.

Nakamp: Wanneer de deelnemers zijn vertrokken nemen we even pauze om te te bekomen en te genieten van de stilte. Daarna beginnen we aan de opruim van het kampterrein. Dat is nog een aardige opdracht, want we willen het materiaal en de locatie picobello achterlaten voor het volgende kamp. De volgende dag eindigt het kamp ook voor ons.



	Opstaan animatoren	Opstaan animatoren	Opstaan animatoren
	Voorbereiding	Opstaan kinderen	Opstaan kinderen
	Ontbijt	Ontbijt	Ontbijt
	Kinderen ophalen	Spelblok 1	Spelblok 1
	Startspel		
Aankomst animatoren	Middagmaal	Middagmaal	Middagmaal
Kennismaking	Spelblok 2	Spelblok 2	Spelblok 2
Avondmaal	Avondmaal	Avondmaal	Avondmaal
Voorbereiding	Spelblok 3	Spelblok 3	Spelblok 3
	Avondsluiting	Avondsluiting	Avondsluiting
	Slapen kinderen	Slapen kinderen	Slapen kinderen
Vergadering	Vergadering	Vergadering	Vergadering

Opstaan animatoren	Opstaan animatoren	Opstaan animatoren	Opstaan animatoren
Opstaan kinderen	Opstaan kinderen	Opstaan kinderen	Kamp opruimen
Ontbijt	Ontbijt	Ontbijt	Ontbijt
Spelblok 1	Spelblok 1	Spelblok 1	Kamp opruimen
Middagmaal	Middagmaal	Middagmaal	Vertrek animatoren
Spelblok 2	Spelblok 2	Eindspel	
		Afscheid	
		Kinderen afzetten	
Avondmaal	Avondmaal	Avondmaal	
Spelblok 3	Spelblok 3	Kamp opruimen	
Avondsluiting	Avondsluiting		
Slapen kinderen	Slapen kinderen		
Vergadering	Vergadering	Vergadering	

5. Afspraken

Er zijn afspraken die voor alle groepen gelden. Die helpen om het verloop van het kamp in goede banen te leiden. De coördinator kan bijkomende afspraken maken, maar in het algemeen geldt dat minder regels ook duidelijker is voor de kinderen én animatoren.

Materiaal: Kostbaar, elektronisch en gevaarlijk materiaal moeten de kinderen bij de inschrijving afgeven. Hetzelfde geldt voor alle vormen van voeding en drank. De coördinator houdt alles in bewaring tot bij het vertrek.



Het materiaal van kinderen en vrijwilligers valt niet onder de verzekering van vzw Kadée. Je mag een gsm of camera meenemen, maar dat is op eigen risico!

Respect: Het is geen opvoedingskamp, en we verwachten niet dat de kinderen alle regels van de etiquette volgen. We verwachten wel dat ze de grenzen van elkaar en van de vrijwilligers respecteren. Verbaal en fysiek geweld wordt dan ook niet aanvaard. Kinderen kunnen een time-out krijgen. Dat is niet bedoeld als straf, maar als een kans om tot rust te komen. Bij kleine incidenten geven we eerst een waarschuwing. Bij heel ernstige of aanhoudende problemen kunnen bijkomende afspraken gemaakt worden.

Voeding: We motiveren de kinderen om alles op hun bord te proeven, maar we maken er geen dilemma van. Geef zelf het juiste voorbeeld, en beloon het negatief gedrag niet met aandacht. Geef ook complimenten aan kinderen die je voorbeeld volgen!

Uitstap: Als je het kampterrein wil verlaten met de kinderen, denk dan zeker aan fluo-vestjes, regenjassen, en naargelang het weer ook petten en zonnecrème. Communiceer het op voorhand aan de coördinator of hoofdanimator en blijf altijd bereikbaar!

Roken: Vrijwilligers mogen roken op kamp, maar niet in het bijzijn van de kinderen. Animatoren moeten eerst toestemming vragen aan hun mede-animatoren. Elke vrijwilliger verdient evenveel pauze. Als je 5 keer per dag rookt, moet je de andere monitoren ook 5 keer per dag een moment geven om even tot rust te komen.

Alcohol: Als de kinderen slapen, kan je in beperkte mate alcohol consumeren. Er moet wel minstens één animator van elke groep en minstens één iemand van de leiding nuchter blijven. Minstens één van hen moet in het bezit zijn van een rijbewijs B.



6. Inschrijven

Om mee te gaan als animator kijken we naar je competenties. Je hebt in principe geen attest in het jeugdwerk nodig, want we kijken naar het geheel van je vaardigheden, studies en eerdere ervaring. Nieuwe vrijwilligers worden uitgenodigd door de coördinator of een ander lid van het bestuur voor een kennismaking.

Praktisch: Je kan je inschrijven via de website vanaf 1 februari. Na hooguit 5 werkdagen krijg je een mail met een bevestiging van je inschrijving. Als je inschrijving wordt goedgekeurd, word je na hooguit 10 werkdagen gecontacteerd door de coördinator. Anders word je gecontacteerd door een ander lid van het bestuur.

Een kamp vraagt heel wat voorbereiding. Een team vormen, activiteiten uitwerken, boodschappen doen, afspraken maken... Het voorbereidingswerk is een grote investering van tijd en energie. Toch zien we elk jaar dat die inspanningen verbleken in vergelijking met de voldoening die je krijgt tijdens het kamp. Het is ongelooflijk hoeveel je terugkrijgt van de kinderen!



7. Voorbereiding

Er zijn dingen die je individueel kan voorbereiden, maar de coördinator organiseert ook minstens één voorbereidingsdag. Dat is een moment waarop we samen brainstormen en nadenken. Ook op kamp heb je nog een dag om de laatste dingen af te werken.

Animatoren	Keukenploeg
Regels en afspraken vastleggen.	Naar de veiling gaan voor goedkope groenten.
Kampthema en kamptoneel schrijven.	Regels en afspraken vastleggen. Een menu opstellen met benodigheden.
Materiaal voor het kampthema verzamelen.	Verdere boodschappen en bestellingen doen.
Activiteiten in grote en kleine groep voorbereiden.	



8. Contactgegevens

Website: www.vzwkadee.be

Mail: info@vzwkadee.be

Facebook: [vzwKadee](https://www.facebook.com/vzwKadee)

Instagram: [vzwkadee](https://www.instagram.com/vzwkadee)

Tel: +32 15 75 40 00



Bestuur

Joris Van Cauwenbergh
joris@vzwkadee.be



Bestuur

Sofie Vehent
sofie@vzwkadee.be



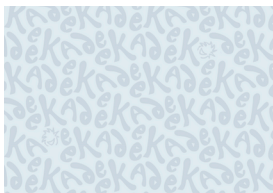
Bestuur

Christophe Van Avermaet
christophe@vzwkadee.be



Aanspreekpunt integriteit

Jonas Quinteyn
apiil@vzwkadee.be



Aanspreekpunt integriteit

Onbekend
onbekend



Administratief medewerker

Marijke Thys
Maijke@vzwkadee.be



TOERISMEVLAANDEREN



@vzwkadee