

2. MATERIAAL 'TRIVIALMETHODIEK'

DE SPELBORDEN

SPELBORD VAN EEN ANIMATOR

Het spelbord van een animator bestaat uit 20 vakken met 7 verschillende kleuren en 1 vakje 'eigen inbreng'. Elke kleur staat voor een andere competentie.

GEEL: Samenwerken (3 indicatoren)

DONKERGROEN: De veiligheid van kinderen waarborgen (3 indicatoren)

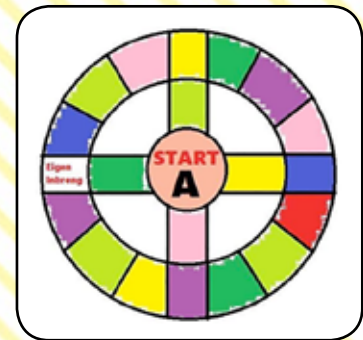
PAARS: Respectvol handelen (3 indicatoren)

ROZE: Activiteiten organiseren (3 indicatoren)

BLAUW: Over jezelf reflecteren als animator (2 indicatoren)

ROOD: Enthousiasmeren (1 indicator)

LICHTGROEN: Kinderen en jongeren begeleiden (4 indicatoren)



SPELBORD VAN EEN HOOFDANIMATOR

Het spelbord van een hoofdanimator bestaat uit 22 vakken met 8 verschillende kleuren en 1 vakje 'eigen inbreng'. Elke kleur staat voor een andere competentie.

GROEN: Animatoren begeleiden (4 indicatoren)

BLAUW: Een team leiden (2 indicatoren)

GEEL: Communiceren met verschillende partners (1 indicator)

ROOD: Administratieve gegevens beheren (3 indicatoren)

BRUIN: De eindverantwoordelijkheid opnemen (3 indicatoren)

LICHTBLAUW: Animatoren evalueren (2 indicatoren)

ORANJE: Over jezelf reflecteren als hoofdanimator (2 indicatoren)

PAARS: Een geheel aan activiteiten organiseren (4 indicatoren)



SPELBORD VAN EEN INSTRUCTEUR

Het spelbord van een instructeur bestaat uit 25 vakken met 9 verschillende kleuren en 1 vakje 'eigen inbreng'. Elke kleur staat voor een andere competentie.

LICHTGROEN: Eindverantwoordelijkheid opnemen (3 indicatoren)

GEEL: Communiceren met verschillende partners (1 indicator)

ROOD: Administratieve gegevens beheren (3 indicatoren)

LICHTBLAUW: Deelnemers evalueren (2 indicatoren)

ORANJE: Over jezelf reflecteren als instructeur (2 indicatoren)

DONKERGROEN: Vorming evalueren (2 indicatoren)

PAARS: Vorming begeleiden (3 indicatoren)

BRUIN: Vorming voorbereiden (3 indicatoren)

DONKERBLAUW: Deelnemers begeleiden (5 indicatoren)



DE PIONNEN

Elk traject heeft een eigen bord en een eigen pion. Per competentie die aan bod komt, bepaal je hoeveel kleur de stagiair(e) zijn of haar vakje mag geven. Is er voldoende aan de competentie gewerkt, dan mag het helemaal vol. Denk je dat er nog ruimte is voor verbetering, dan kleur je het bijvoorbeeld maar voor $\frac{3}{4}$ in. Wanneer het spel afgerond is, is in het ideale geval de pion gevuld met de verschillende kleuren van de competenties en heeft de stagiair(e) een duidelijk beeld over zijn of haar traject.

In het trajectboekje van de stagiair(e) staan die pionnen ook afgedrukt, zodat ze achteraf als samenvatting gebruikt kunnen worden. De stagiair(e) kan dan die 'samenvatting' meenemen naar het reflectiemoment.



