



Vlaanderen  
is jeugd



# TRAJECTBOEKJE ANIMATOR

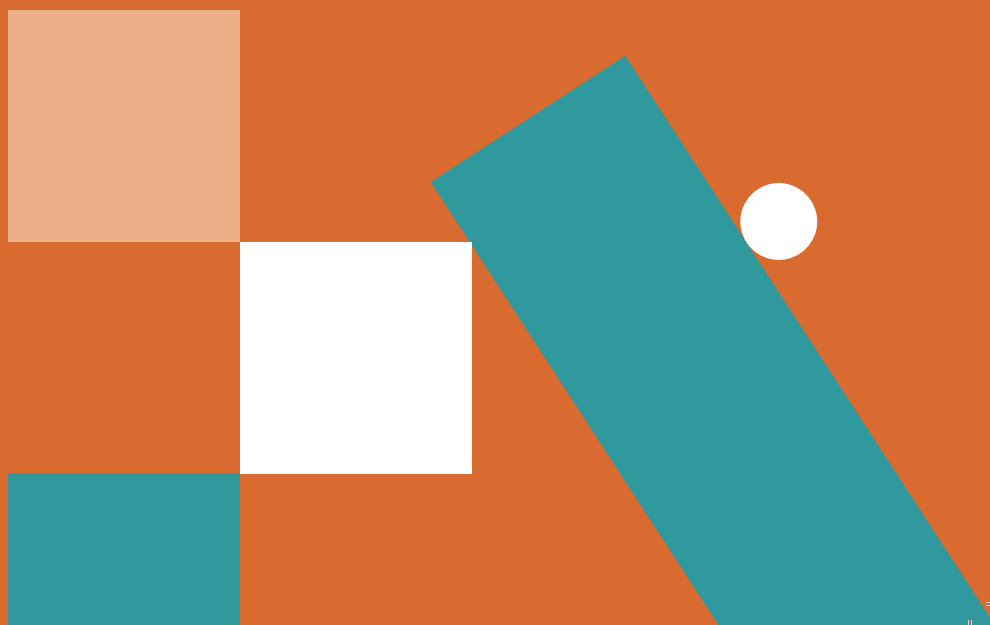
Boekje van

DEPARTEMENT  
CULTUUR, JEUGD & MEDIA

[vlaanderen.be/cjm](http://vlaanderen.be/cjm)



Animatortraject in 4 stappen .....	03
1. Jouw traject .....	06
2. Jouw gegevens .....	10
3. Jouw competenties .....	17
4. Jouw evaluatie .....	42
5. Geslaagd! .....	47
Verklarende woordenlijst .....	48





# ANIMATORTRAJECT IN 4 STAPPEN

## 1 MAAK EEN KAVO-ID AAN



Om met een traject te kunnen starten heb je een **KAVO-ID** nodig. Registreer je als deelnemer in de KAVO-tool en ontvang je KAVO-ID. Bij de start van het traject moet je minstens 15 jaar oud zijn.



## 2 ZOEK EEN CURSUS



Je mag zelf kiezen bij welke **erkende vereniging** je de animatorcursus volgt. Ga naar de KAVO-tool voor een overzicht van alle geplande cursussen. Een cursus duurt minimaal **50** en maximaal **55 uur**. Je kunt hem in één keer volgen of in verschillende delen.



## 3 ZOEK EEN STAGEPLAATS



Na de cursus is het tijd om de sfeer van het animator zijn zelf op te snuiven. Je mag **een of meerdere erkende stageplekken** kiezen, zolang je maar **50 uur** praktijkervaring opdoet. Ga naar de KAVO-tool voor een overzicht van de stageplaatsen.



## 4 PRINT JE ATTEST



Als alles positief is verlopen, je minstens 16 jaar oud bent en je het hele traject afrondt binnen een periode van drie jaar, reikt de verantwoordelijke vereniging je een **attest van animator** uit. Je kan dat attest zelf printen in de KAVO-tool.



Alle informatie vind je op [mijnkadervorming.be](https://mijnkadervorming.be) of via de QR-code.



# 1. Jouw traject

Hallo toekomstige animator!



Je wilt graag het attest van animator behalen? Super!



Dit **trajectboekje** loodst je doorheen je hele traject. Je gebruikt het zowel tijdens de **cursus** als tijdens de **stage**. De erkende vereniging waarbij je de cursus volgt, blijft je opvolgen gedurende het hele traject.

## JOUW COMPETENTIES



Tijdens het traject leer je welke **competenties** je nodig hebt om een goede animator te zijn en krijg je de kans om die te verwerven.

- Competenties zijn een **combinatie** van kennis, vaardigheden en houdingen die ervoor zorgen dat je dingen goed aanpakt in bepaalde situaties.
- Sommige competenties bezit je al, andere kan je tijdens de cursus en de stage verder **ontwikkelen**.
- Na elk onderdeel van het traject (cursus en stage) **beoordelen** zowel jij als je begeleider hoe ver je staat: welke competenties heb je al onder de knie en waar moet je nog verbeteren?



Deel 3 van dit boekje bevat een aantal **invulpagina's** bij de competenties waaraan je tijdens je animatortraject werkt. Vul daar, bij voorkeur samen met je begeleider, de beoordeling in.

## JOUW STAGE

### Waar loop je stage?



- Als je cursus goed verlopen is, kan je op zoek gaan naar een of meerdere **stageplaatsen**. Ook de vereniging waarbij je de cursus hebt gevolgd, kan je helpen bij het zoeken van een stageplaats.
- Stage kan je lopen op een kamp, een speelplein, een atelier ... , kortom een plek in het **jeugdwerk** en in de vrije tijd van kinderen en jongeren. Je kan geen stage lopen bij sportverenigingen of de buitenschoolse kinderopvang.
- In de KAVO-tool vind je een **lijst van erkende stageplaatsen**. Staat de plaats van jouw keuze er niet tussen, vraag dan aan de stageplaats om via de tool een aanvraag in te dienen.
- Begin pas aan je stage als de stageplaatsaanvraag **aanvaard** is. Bezorg je KAVO-ID aan elke stageplaats waar je stage loopt.
- Probeer het aantal plaatsen waar je stage loopt te beperken. Neem de tijd om te proeven van de verschillende **activiteiten** van je stageplaats en om je in te werken.

### Hoelang duurt je stage?



- We verwachten dat je **50 uur** stage loopt. De 'stage-uren' zijn de uren waarop je activiteiten met de kinderen en jongeren begeleidt.
- Je kan je stage binnen één week volbrengen, maar je kan dat ook doen in **meerdere periodes**, bijvoorbeeld 3 uur per week, of op verschillende stageplaatsen.

## Waarvoor kan je bij je stagebegeleider terecht?

### Voor en tijdens je stage

- Je stagebegeleider geeft **uitleg** over hoe je stage zal verlopen en vertelt je wat er van jou wordt verwacht.
- Je stagebegeleider maakt **afspraken** over eventuele tussentijdse feedbackmomenten.
- Je stagebegeleider maakt duidelijk wie je stage effectief begeleidt en wie je **aanspreekpunt** is bij vragen of problemen.

### Na je stage

- Aan het einde van elke stageperiode volgt een **evaluatie**. Plan een gesprek om die samen te bespreken.
- **Reflecteer** samen met je stagebegeleider over hoe jij functioneert als animator.
- Neem de tijd om daar rustig en grondig over na te denken: waar loopt het goed en waar kan het beter? Gebruik concrete **voorbeelden** om je sterktes en je leerpunten aan te geven.





## JOUW ATTEST



### Heb je de stage volledig afgerond?

- Neem contact op met de **vereniging** die jouw traject opvolgt.
- De vereniging kijkt aan de hand van je stageboekje of na contact met je stagebegeleider hoe je **stage** verlopen is.

### Is alles succesvol verlopen?

- Je bent minstens **16 jaar** oud.
- Je hebt heel dit traject afgerond binnen een periode van **drie jaar** vanaf de start van de cursus.

Dan ontvang jij je **attest van animator in het jeugdwerk!**



### NOG VRAGEN?

Contacteer de  
trajectverantwoordelijke van de  
vereniging waarbij je de cursus volgt.

OF

Mail naar  
[kadervorming.cjm@vlaanderen.be](mailto:kadervorming.cjm@vlaanderen.be)



## 2. Jouw gegevens

### WIE BEN JE?

voornaam + familienaam

adres: straat + huisnummer / postcode + gemeente

e-mailadres

telefoonnummer

KAVO-ID



## BIJ WELKE VERENIGING VOLG JE DE CURSUS?

(vereniging die jou begeleidt en jouw traject opvolgt)

vereniging

nummer van de gevolgde cursus

van (datum)

tot (datum)

adres: straat + huisnummer / postcode + gemeente

naam contactpersoon in de vereniging

e-mailadres

telefoonnummer

## BIJ WELKE VERENIGING LOOP JE STAGE?

vereniging

adres: straat + huisnummer / postcode + gemeente

data

aantal uren

data

aantal uren

data

aantal uren

naam stagebegeleider

functie in de vereniging

e-mailadres

telefoonnummer

## AAN TE VINKEN DOOR DE STAGEBEGELEIDER

- Ik heb een attest van instructeur.  
of
- Ik heb een attest van hoofdanimator.  
of
- Ik heb een diploma/getuigschrift hoger onderwijs van studies die minimaal zestig uur pedagogische vorming omvatten.  
of
- Ik ben een beroepskracht met pedagogische bevoegdheid op een jeugddienst of in het jeugdwerk.  
of
- Ik heb aantoonbare specifieke vorming gevolgd met betrekking tot het begeleiden van stagiairs in het jeugdwerk.

handtekening stagebegeleider



### Extra informatie voor de stagebegeleider

Hoe verloopt een animator-stage? Hoe wordt de stageplaats erkend bij de Vlaamse overheid? Wat is de taak van een stageplaatsverantwoordelijke?



Alle informatie vind je op [mijnkadervorming.be](https://mijnkadervorming.be) of via de QR-code.

## EVENTUELE TWEEDE STAGEPLAATS

Meer dan twee stageplaatsen? Kopieer dan deze pagina.

vereniging

adres: straat + huisnummer / postcode + gemeente

data

aantal uren

data

aantal uren

data

aantal uren

naam stagebegeleider

functie in de vereniging

e-mailadres

telefoonnummer

## AAN TE VINKEN DOOR DE STAGEBEGELEIDER

- Ik heb een attest van instructeur.  
of
- Ik heb een attest van hoofdanimator.  
of
- Ik heb een diploma/getuigschrift hoger onderwijs van studies die minimaal zestig uur pedagogische vorming omvatten.  
of
- Ik ben een beroepskracht met pedagogische bevoegdheid op een jeugddienst of in het jeugdwerk.  
of
- Ik heb aantoonbare specifieke vorming gevolgd met betrekking tot het begeleiden van stagiairs in het jeugdwerk.

handtekening stagebegeleider



### Extra informatie voor de stagebegeleider

Hoe verloopt een animator-stage? Hoe wordt de stageplaats erkend bij de Vlaamse overheid? Wat is de taak van een stageplaatsverantwoordelijke?



Alle informatie vind je op [mijnkadervorming.be](https://mijnkadervorming.be) of via de QR-code.

# COMPETENTIES VAN EEN ANIMATOR



1 KINDEREN EN JONGEREN BEGELEIDEN



2 ACTIVITEITEN ORGANISEREN



3 OVER ZICHZELF REFLECTEREN ALS ANIMATOR



4 DE EMOTIONELE EN FYSIEKE VEILIGHEID EN INTEGRITEIT  
VAN KINDEREN EN JONGEREN WAARBORGEN



5 RESPECTVOL HANDELEN



6 SAMENWERKEN



7 ENTHOUSIASMEREN



# 3. Jouw competenties

Op de volgende pagina's vind je invulbladen met de **competenties** en **gedragsindicatoren** die je als toekomstige animator moet ontwikkelen.

## Wie vult dit in?

- Zowel jijzelf als je begeleider ter plaatse vullen de pagina's in. Best doe je dat **samen**, maar het kan ook elk apart.
- Als je elk apart invult, koppel er dan zeker ook een **gesprek** aan om dingen toe te lichten of om misverstanden uit de wereld te helpen.

## Hoe vul je dit in?

- Geef in de blauwe balkjes aan hoever je staat bij het verwerven van de **deelcompetenties**.

nog veel te leren

fantastisch



*Toekomstige animatoren plaatsen een O Begeleiders plaatsen een X*

- Geef in de oranje balkjes een **algemene beoordeling** van de competentie.
- Vul in de invulvakken jouw **sterke punten** en **jouw werkpunten** in. Formuleer beide zo concreet mogelijk.

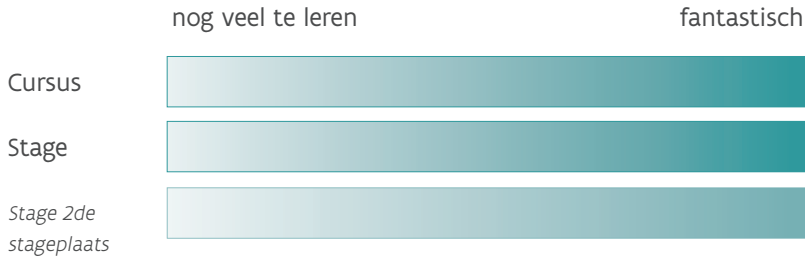
## Wanneer vul je dit in?

- Telkens tijdens en na de **cursus** en tijdens en na de **stage**.

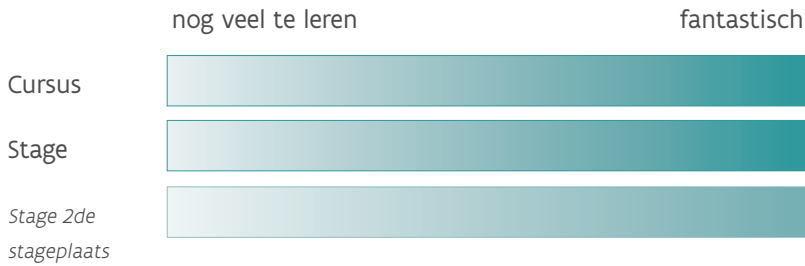


## 1 KINDEREN EN JONGEREN BEGELEIDEN

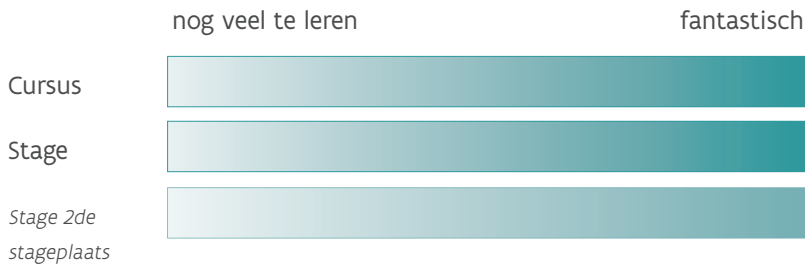
1.1 Je past je manier van communiceren aan de kinderen en jongeren aan.



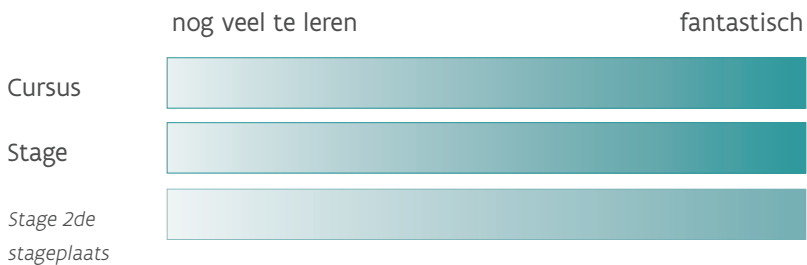
1.2 Je weet wat de kinderen en jongeren kunnen en kennen en je houdt er rekening mee.



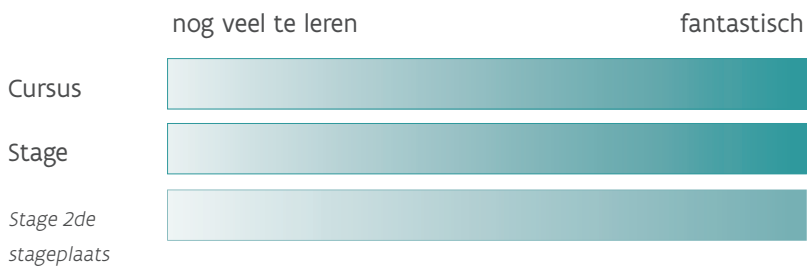
1.3 Je hebt aandacht voor elk kind of elke jongere en zijn of haar plaats in de groep.



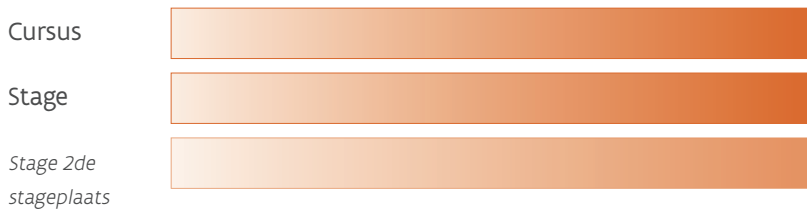
**1.4 Je kent de leefwereld van de kinderen en jongeren, je kent hun interesses en speelt daarop in.**



**1.5 Je houdt rekening met de diverse achtergronden, noden en mogelijkheden van kinderen en jongeren en speelt daarop in.**



**SAMENVATTING**

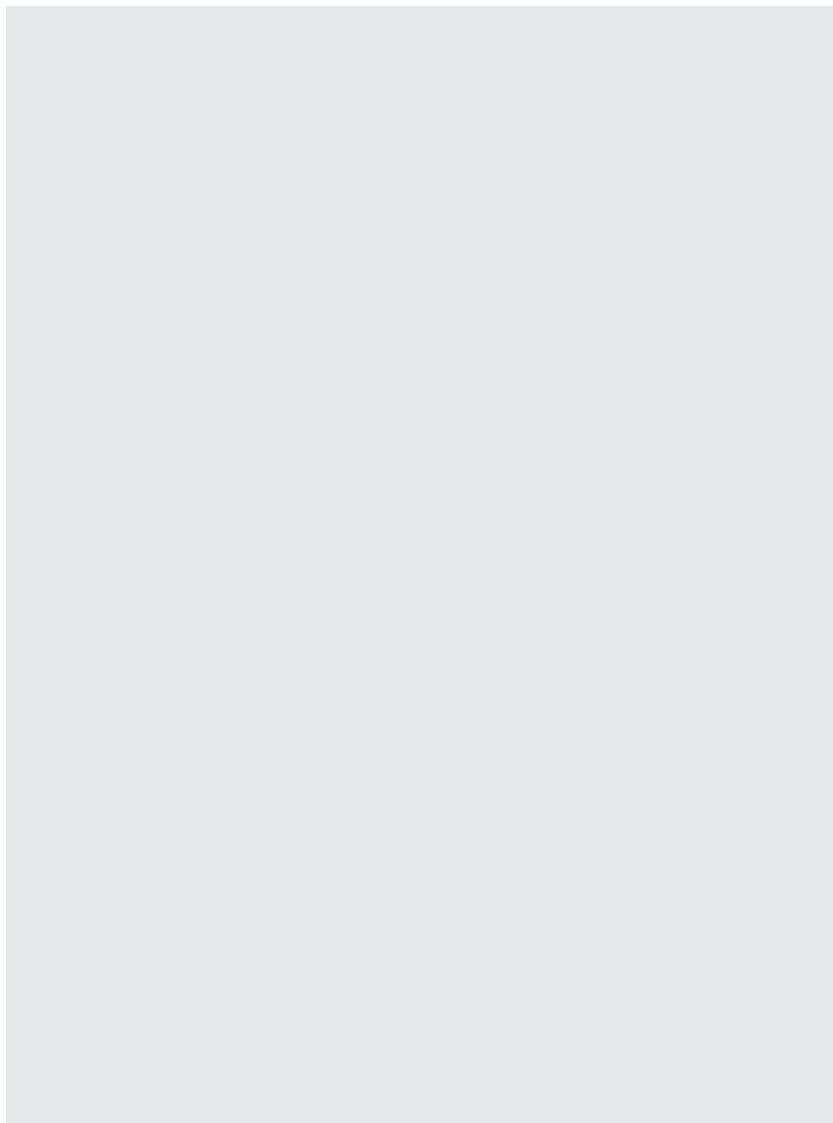


## Competentie 'Kinderen en jongeren begeleiden'

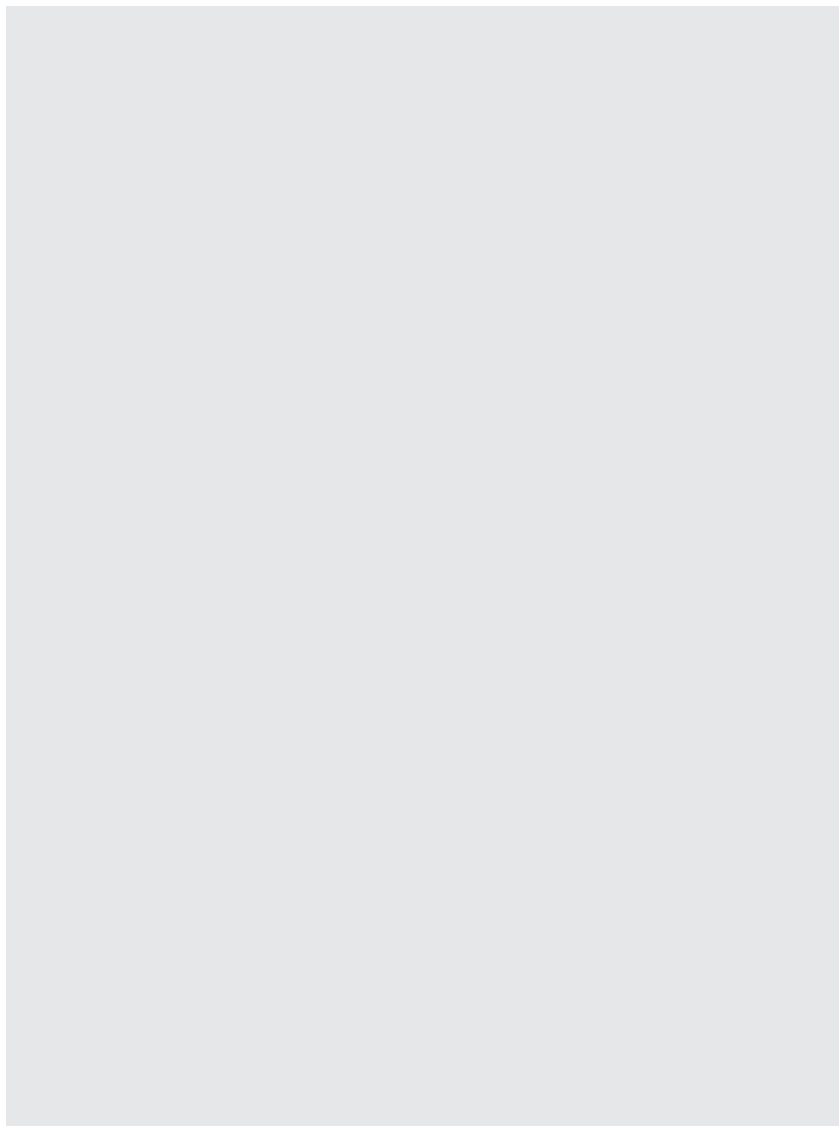
*Richtvragen toekomstige animator: Waar ben ik sterk in? Wat zijn mijn werkpunten?*

*Richtvragen begeleider: Wat verloopt al vlot? Wat kan de toekomstige animator nog verbeteren?*

Cursus



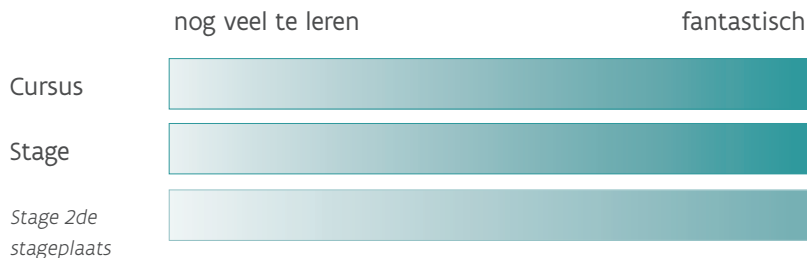
Stage



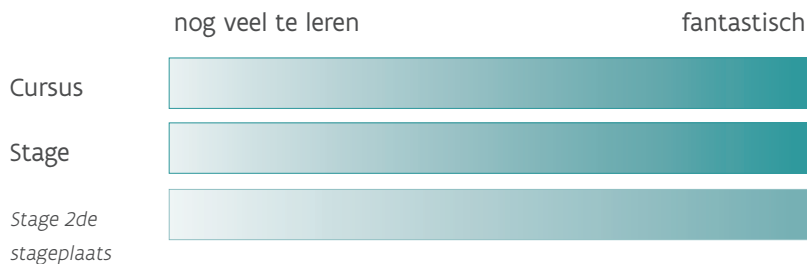


## 2 ACTIVITEITEN ORGANISEREN

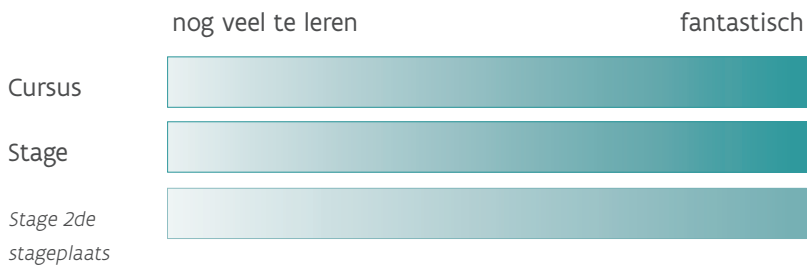
**2.1 Je maakt van ideeën een concrete activiteit. Je doet alle voorbereidingen zodat de activiteit goed verloopt.**



**2.2 Je zorgt ervoor dat een activiteit goed verloopt en past de activiteit aan als dat nodig is.**



**2.3 Je geeft na afloop van een activiteit aan wat goed en slecht verlopen is en formuleert verbeterpunten voor een volgende activiteit.**



## SAMENVATTING

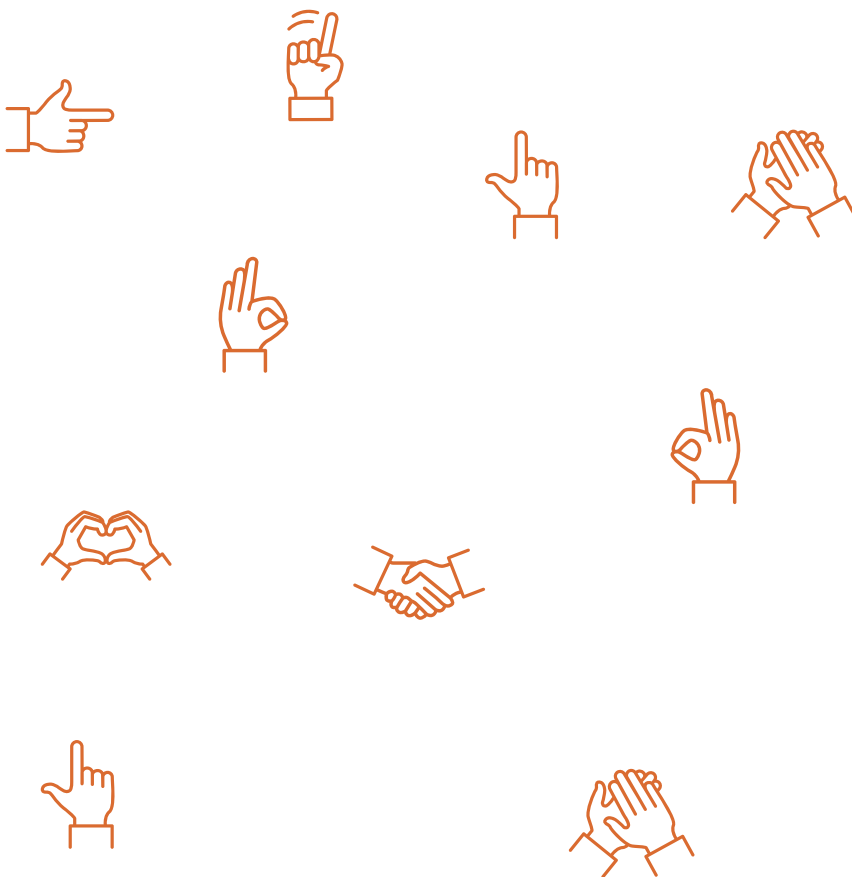
Cursus



Stage



Stage 2de  
stageplaats

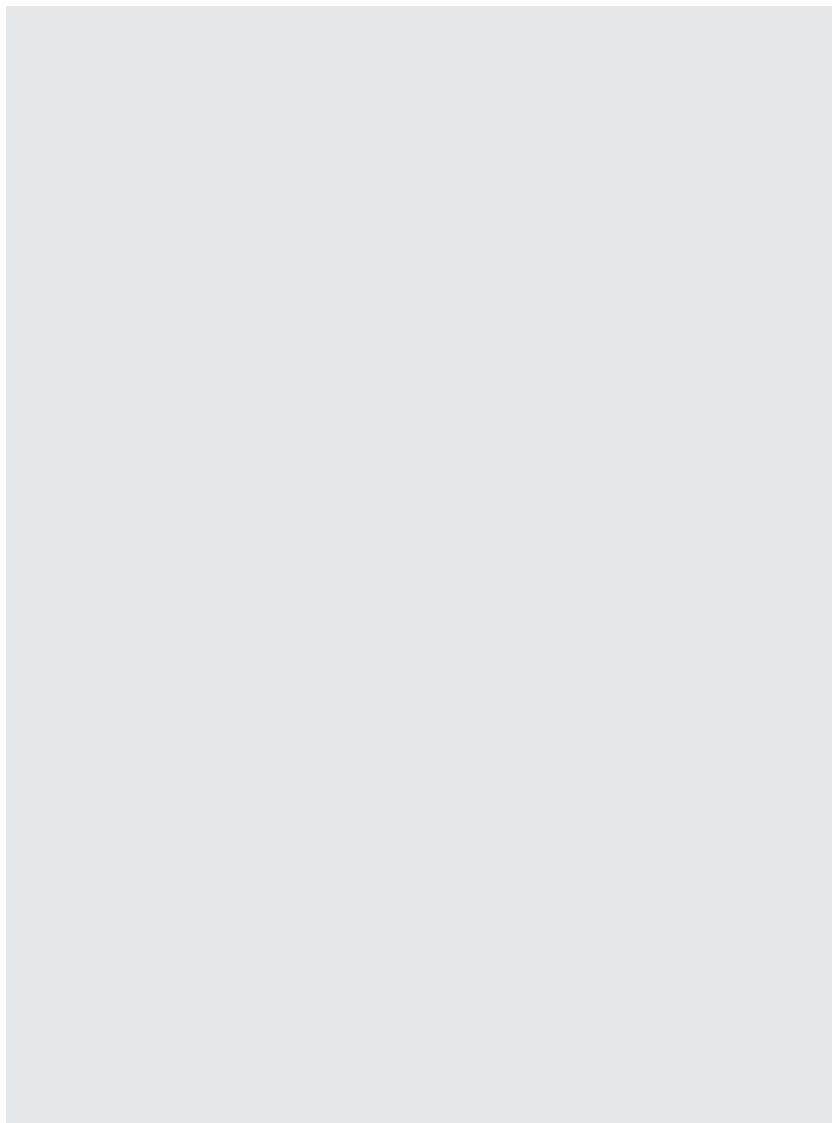


## Competentie 'Activiteiten organiseren'

*Richtvragen toekomstige animator: Waar ben ik sterk in? Wat zijn mijn werkpunten?*

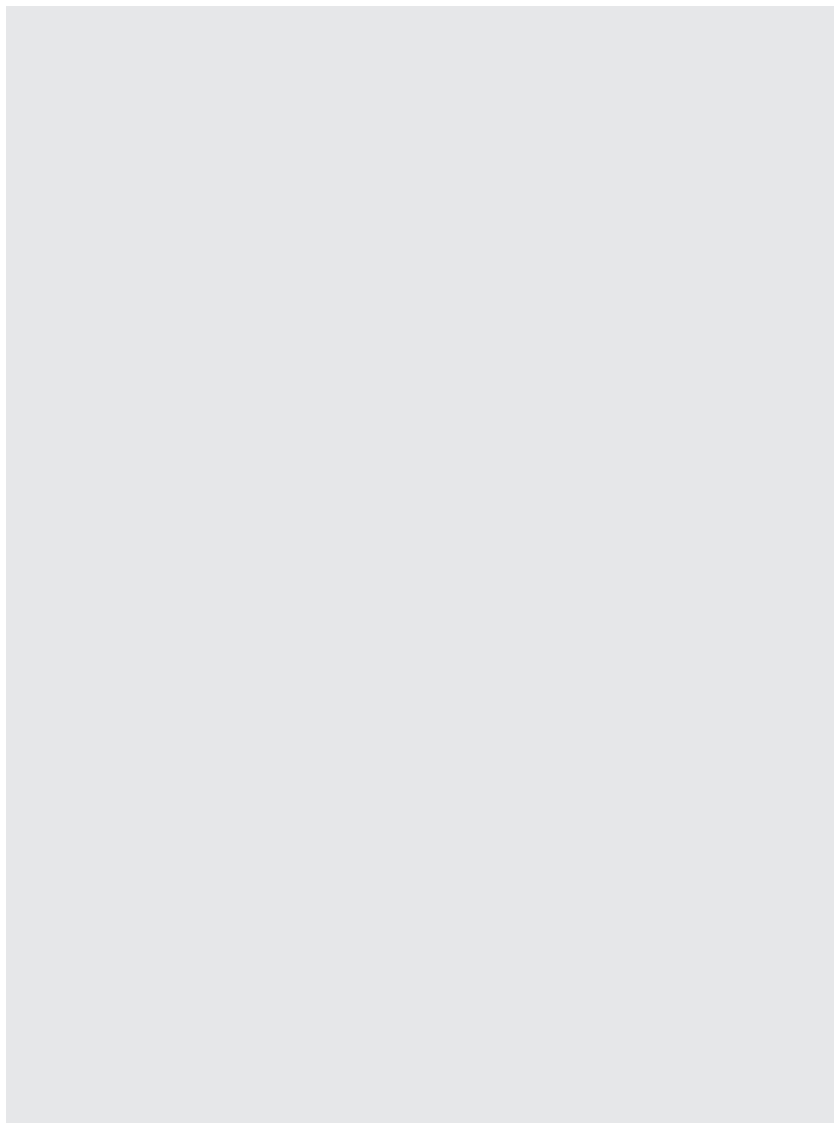
*Richtvragen begeleider: Wat verloopt al vlot? Wat kan de toekomstige animator nog verbeteren?*

Cursus





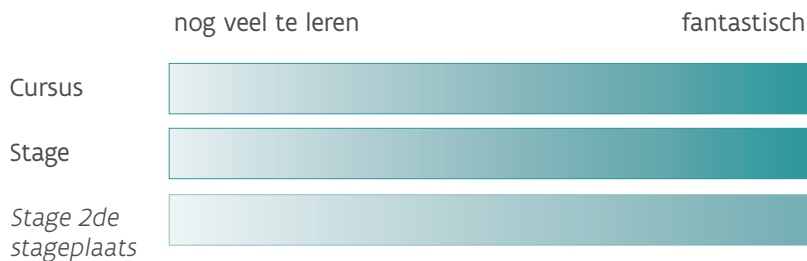
Stage



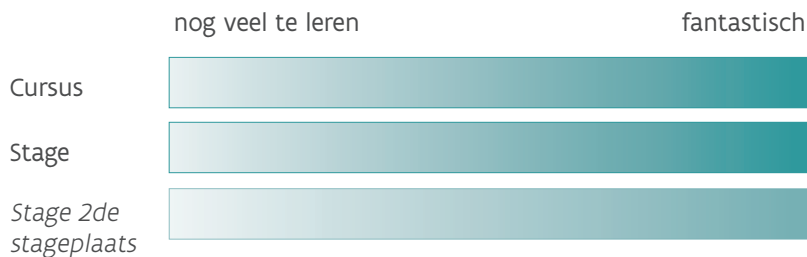


### 3 OVER ZICHZELF REFLECTEREN ALS ANIMATOR

3.1 Je weet wat je sterke punten en werkpunten zijn als begeleider van kinderen en jongeren en je gaat ermee aan de slag om verder te groeien als animator.



3.2 Je weet wat je sterke punten en werkpunten zijn bij het voorbereiden en begeleiden van een activiteit en je gaat ermee aan de slag om verder te groeien als animator.



#### SAMENVATTING

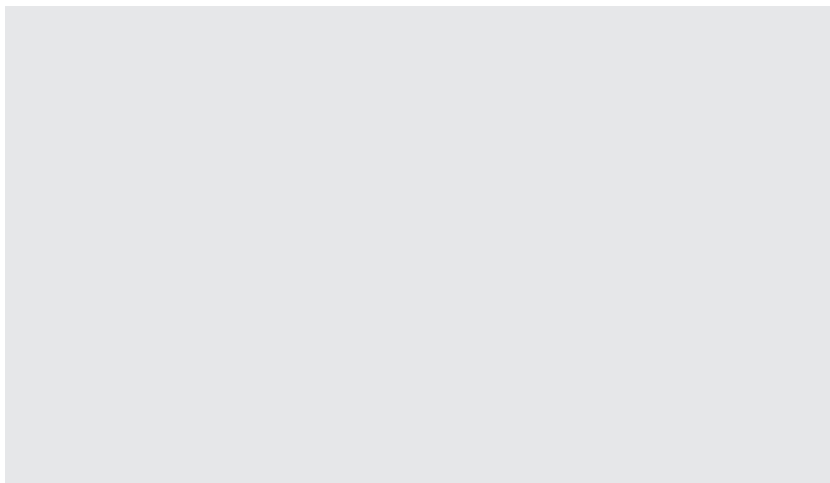


## Competentie 'Over zichzelf reflecteren als animator'

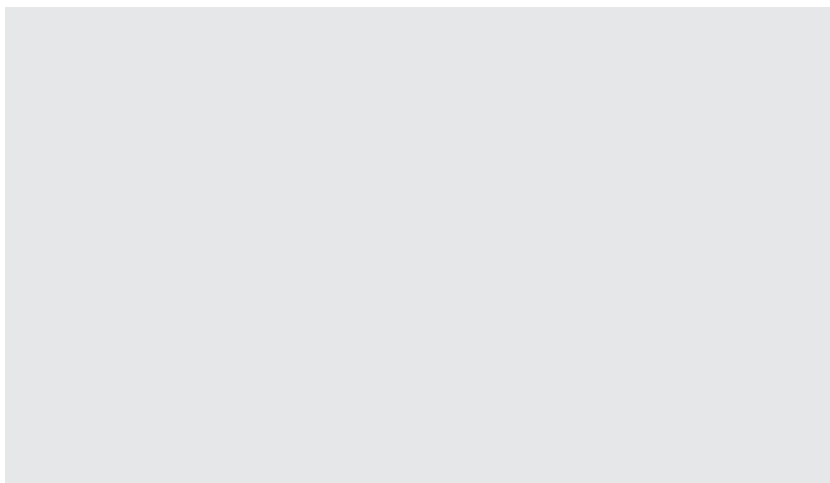
*Richtvragen toekomstige animator: Waar ben ik sterk in? Wat zijn mijn werkpunten?*

*Richtvragen begeleider: Wat verloopt al vlot? Wat kan de toekomstige animator nog verbeteren?*

Cursus



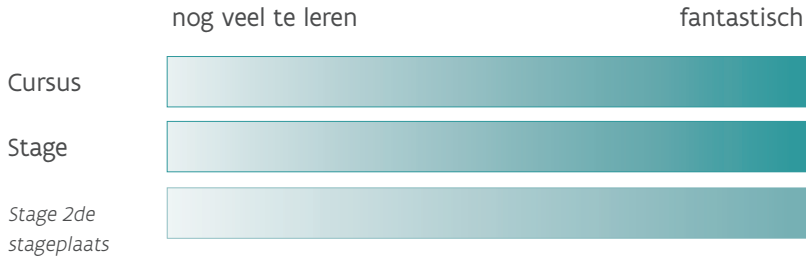
Stage



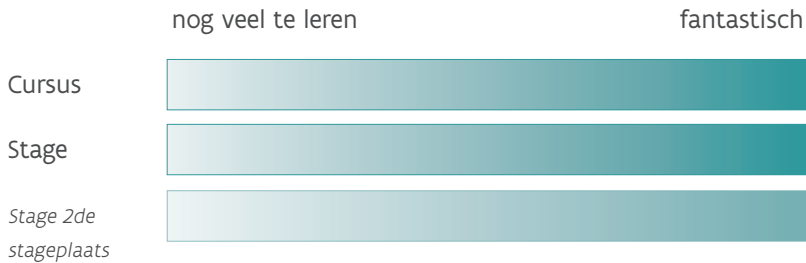


## 4 DE EMOTIONELE EN FYSIEKE VEILIGHEID EN INTEGRITEIT VAN KINDEREN EN JONGEREN WAARBORGEN

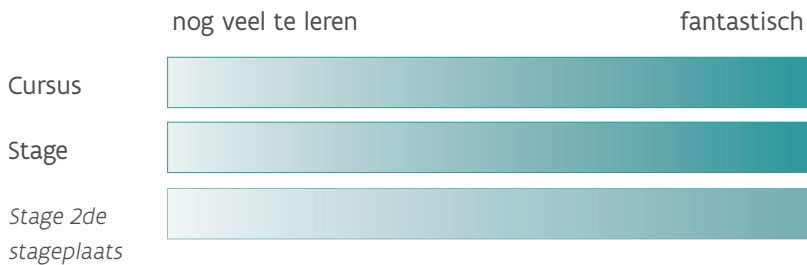
4.1 Je creëert een veilige omgeving voor activiteiten door risico's in te schatten.



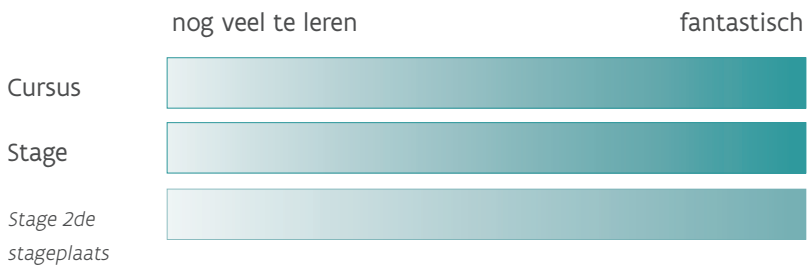
4.2 Je kan problemen oplossen in onveilige situaties.



4.3 Je maakt de nodige afspraken, stelt grenzen en bewaakt ze.



#### 4.4 Je laat jongeren bewust omgaan met het gebruik en delen van fotomateriaal.



#### SAMENVATTING



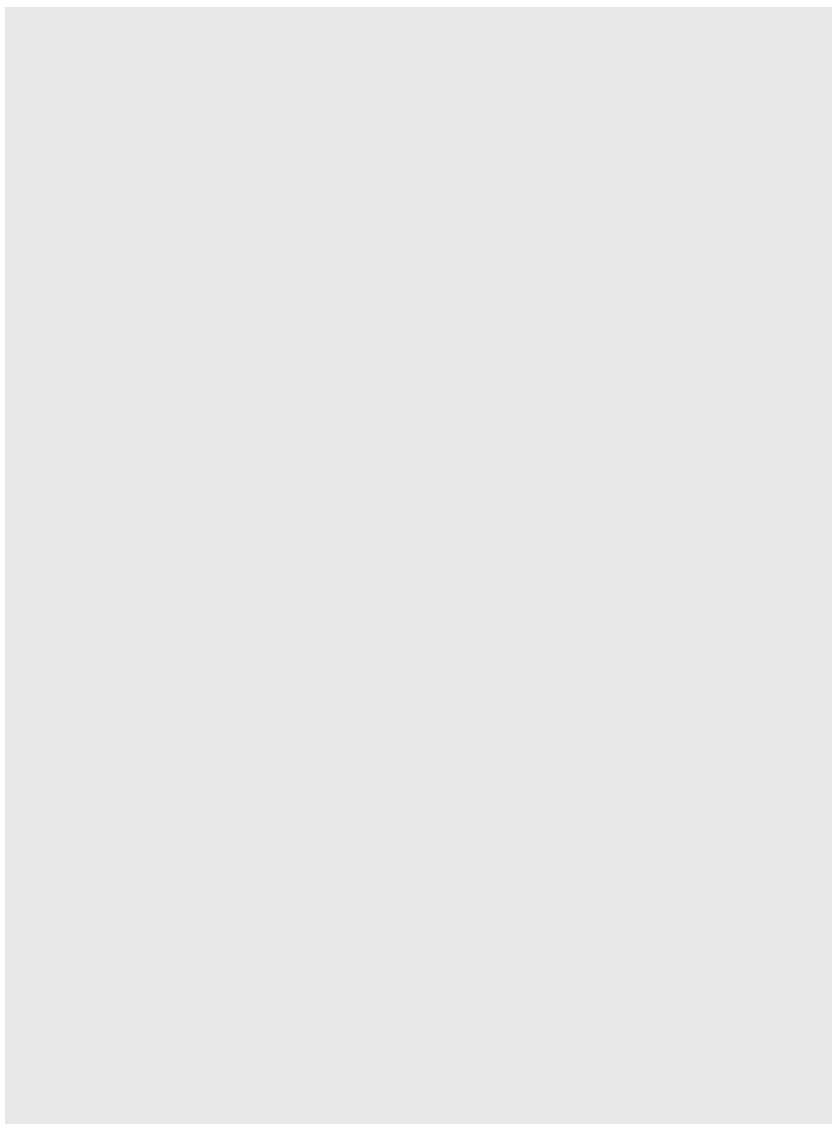
## Competentie 'De emotionele en fysieke veiligheid en integriteit van kinderen en jongeren waarborgen'

*Richtvragen toekomstige animator: Waar ben ik sterk in? Wat zijn mijn werkpunten?*

*Richtvragen begeleider: Wat verloopt al vlot? Wat kan de toekomstige animator nog verbeteren?*

Cursus

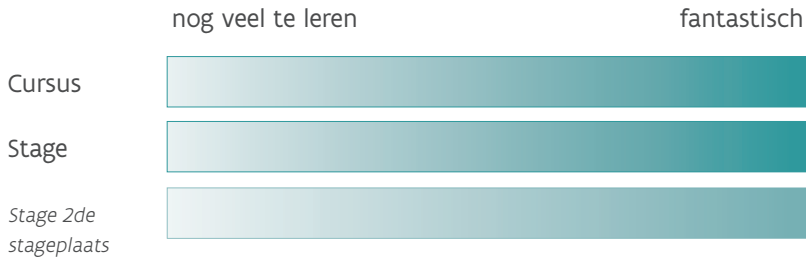
Stage



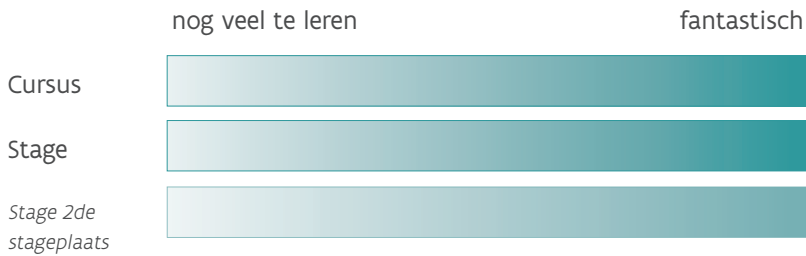


## 5 RESPECTVOL HANDELEN

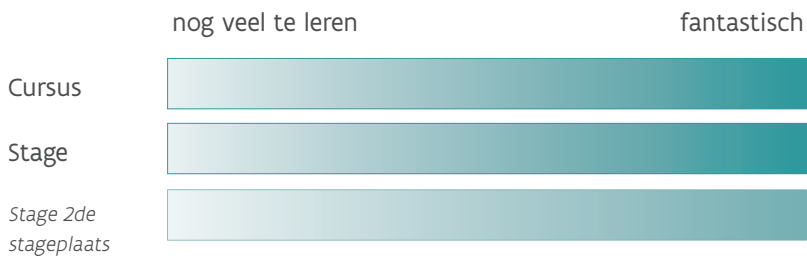
### 5.1 Je bent je bewust van je voorbeeldfunctie en handelt ernaar.



### 5.2 Je hebt respect voor elk kind en elke jongere. Je behandelt iedereen gelijkwaardig.



### 5.3 Je gaat discreet om met vertrouwelijke informatie.





## SAMENVATTING

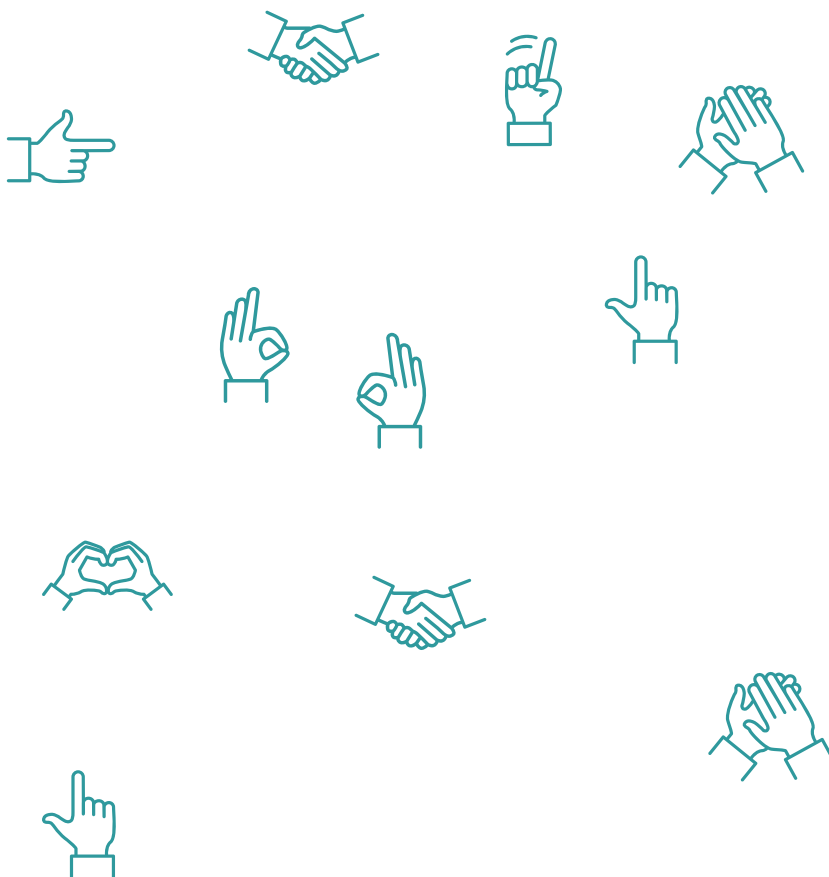
Cursus



Stage



Stage 2de  
stageplaats

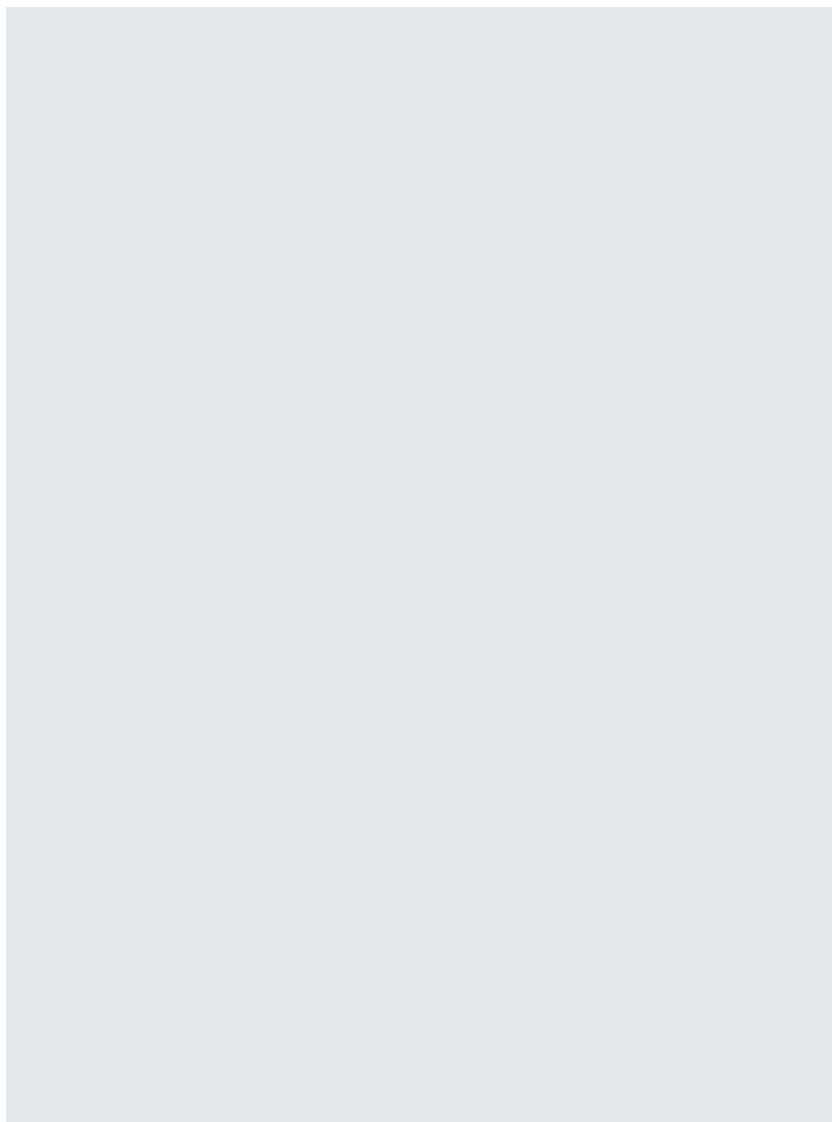


## Competentie 'Respectvol handelen'

*Richtvragen toekomstige animator: Waar ben ik sterk in? Wat zijn mijn werkpunten?*

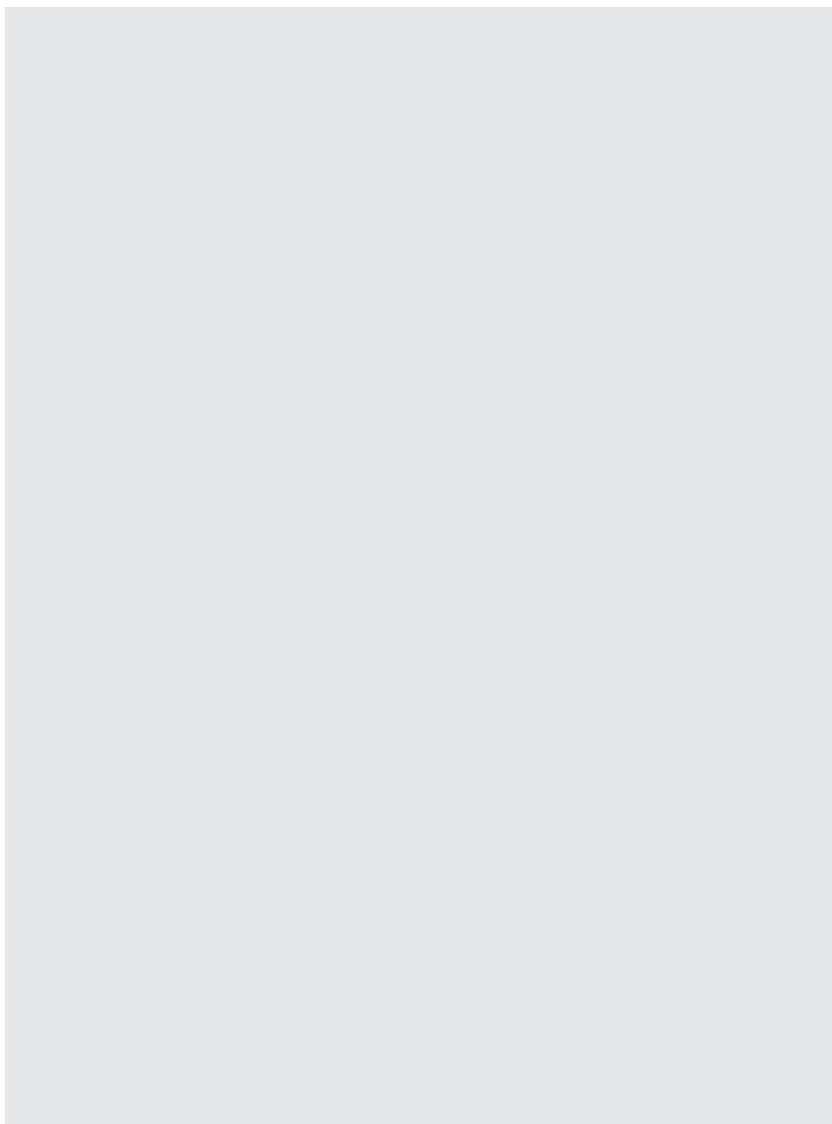
*Richtvragen begeleider: Wat verloopt al vlot? Wat kan de toekomstige animator nog verbeteren?*

Cursus





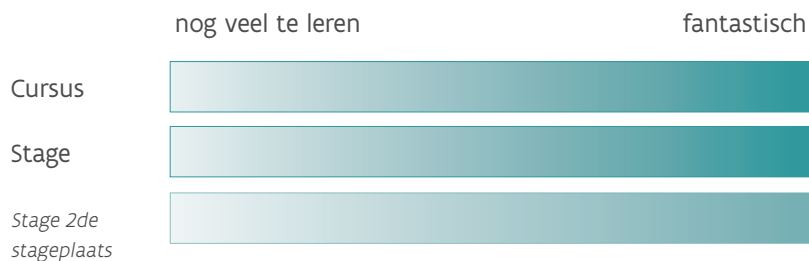
Stage



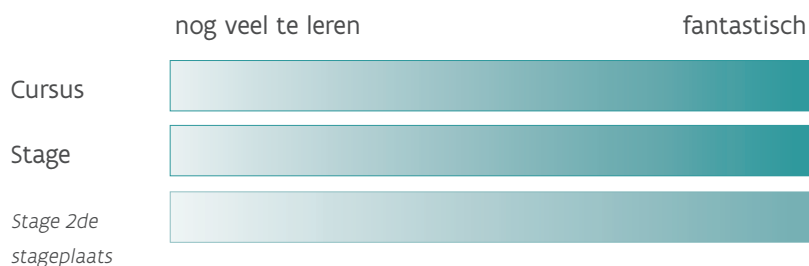


## 6 SAMENWERKEN

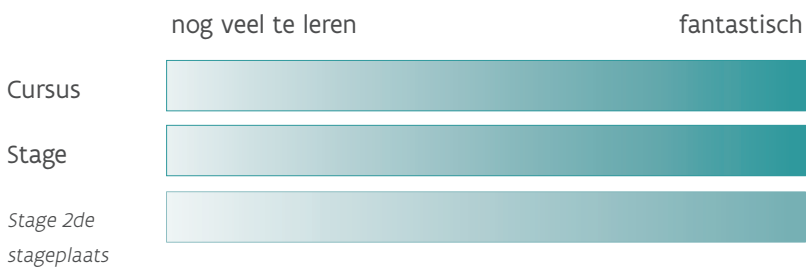
### 6.1 Je werkt constructief samen aan gemeenschappelijke taken.



### 6.2 Je staat open voor feedback en je gaat ermee aan de slag om verder te groeien als animator.



### 6.3 Je maakt afspraken met anderen en je houdt je eraan.



## SAMENVATTING

Cursus



Stage



Stage 2de  
stageplaats

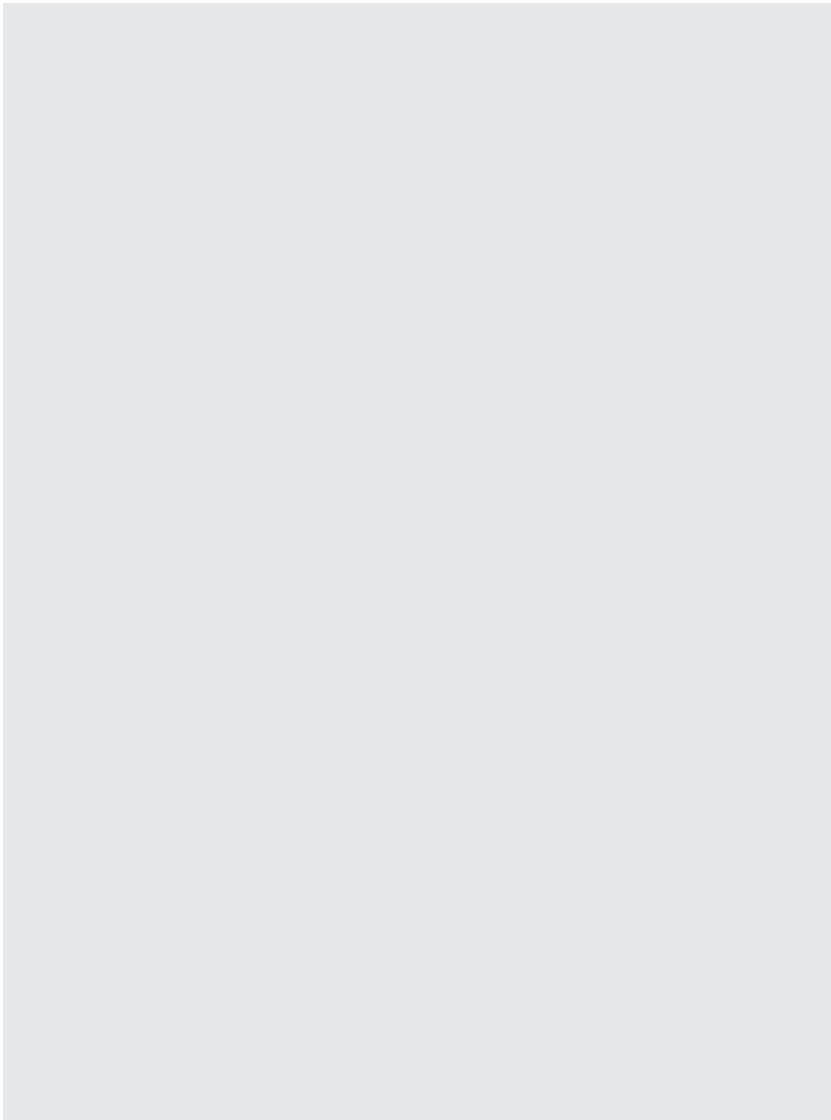


## Competentie 'Samenwerken'

*Richtvragen toekomstige animator: Waar ben ik sterk in? Wat zijn mijn werkpunten?*

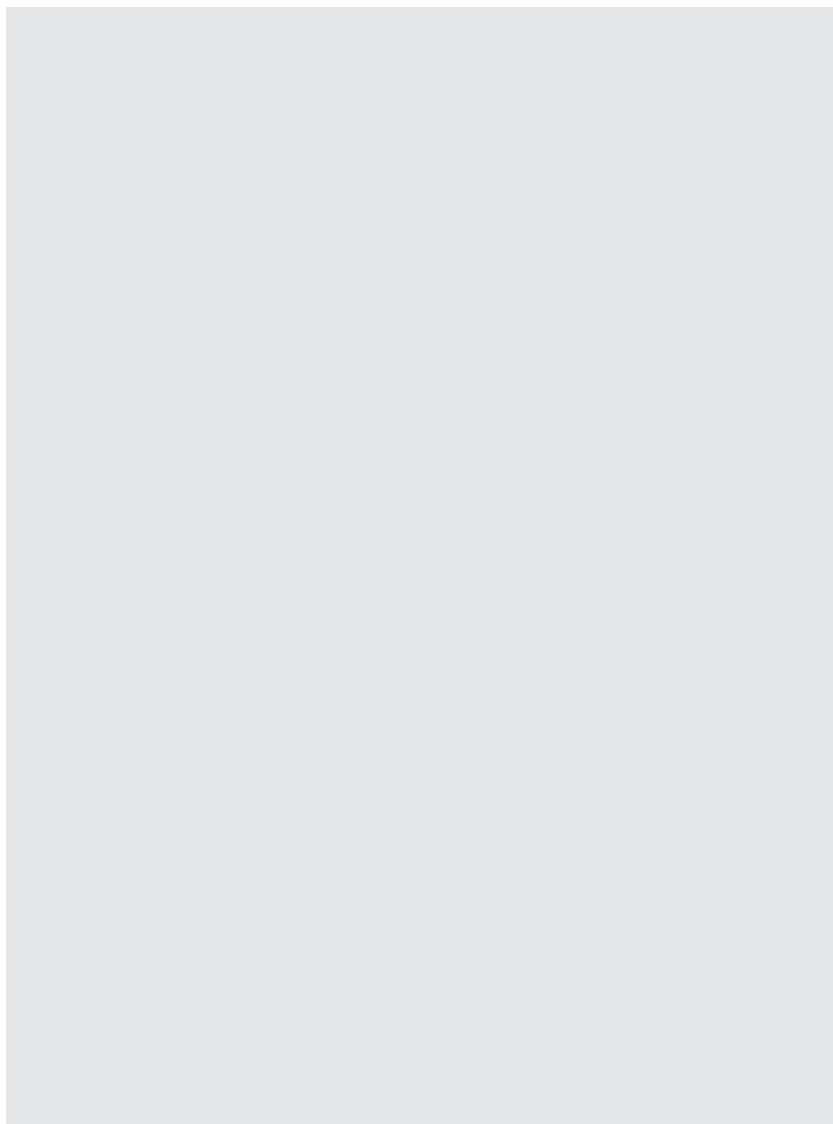
*Richtvragen begeleider: Wat verloopt al vlot? Wat kan de toekomstige animator nog verbeteren?*

Cursus





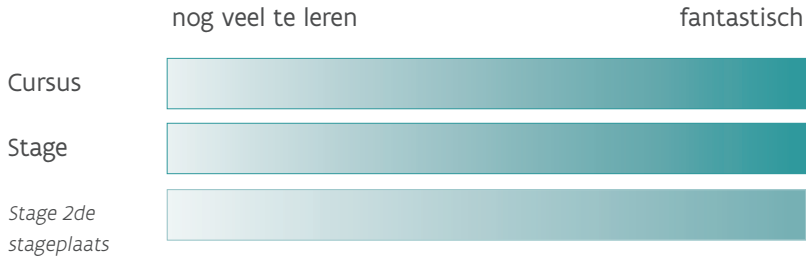
Stage





## 7 ENTHOUSIASMEREN

7.1 Je doet door je eigen enthousiasme de kinderen en jongeren zin krijgen in een activiteit.



### SAMENVATTING



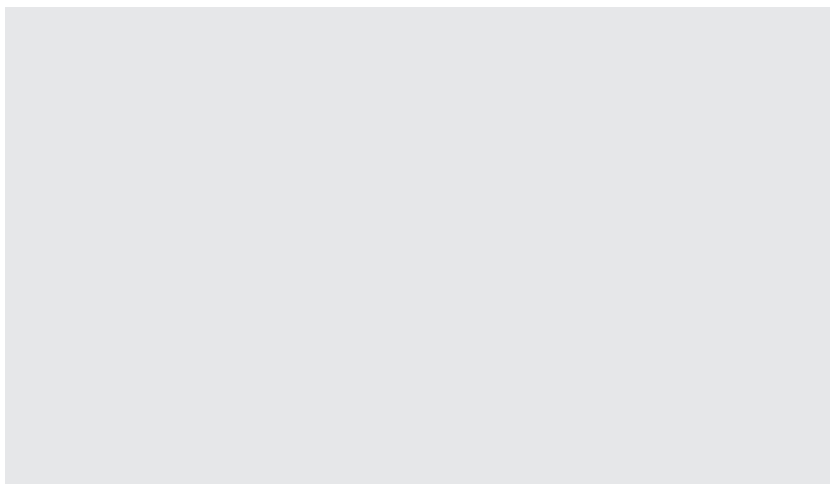


## Competentie 'Enthousiasmeren'

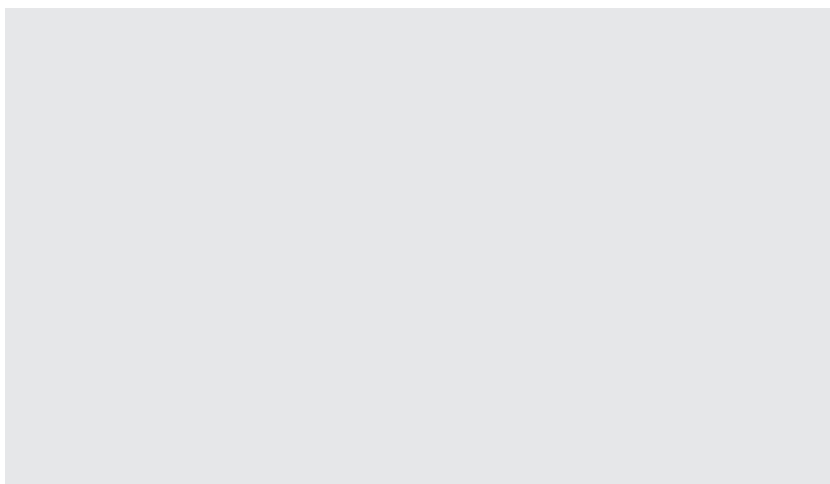
*Richtvragen toekomstige animator: Waar ben ik sterk in? Wat zijn mijn werkpunten?*

*Richtvragen begeleider: Wat verloopt al vlot? Wat kan de toekomstige animator nog verbeteren?*

Cursus



Stage



# 4. Jouw evaluatie

## BEOORDELING NA DE CURSUS

### Zelfevaluatie

Enkele richtvragen:

*Wat deed je al goed tijdens de cursus?*

*Wat ging minder vlot?*

*Aan welke competenties zal je tijdens je stage extra aandacht besteden?*

*Wat zal je tijdens je stage anders aanpakken?*

## EVALUATIE DOOR DE CURSUSBEGELEIDER

Zijn de competentiepagina's volledig ingevuld? Dan kan de cursusbegeleider hieronder de **beoordeling over de cursus** invullen.

Als jij als cursusbegeleider meent dat de toekomstige animator nog niet ver genoeg staat in zijn of haar competentieontwikkeling om aan de stage te beginnen, zorg dan voor een **gesprek** tussen de toekomstige animator en de trajectverantwoordelijke.

Uit de cursus blijkt dat de competenties van de toekomstige animator **voldoende ontwikkeld** zijn om aan de stage te beginnen.

Uit de cursus blijkt dat de competenties van de toekomstige animator nog **niet voldoende ontwikkeld** zijn om aan de stage te beginnen.

Als de toekomstige animator toch het attest wil behalen, stellen we het volgende voor:



Noteer hier de eventuele werkpunten:

Datum

Naam + handtekening  
cursusbegeleider

Naam + handtekening  
toekomstige animator

## BEOORDELING NA DE STAGE

### Zelfevaluatie

*Enkele richtvragen:*

*Wat deed je goed tijdens de stage?*

*Wat ging minder vlot?*

*Waar in ben je tijdens je stage gegroeid als animator?*

*Aan welke competenties zal je blijvend aandacht besteden?*

## EVALUATIE DOOR DE STAGEBEGELEIDER

Na de stage vult de stagebegeleider de **beoordeling over de stage** in. Als de toekomstige animator op verschillende plaatsen stage loopt bij verschillende stagebegeleiders, moet de stagebeoordeling door elke stagebegeleider worden ingevuld.

Als jij als stagebegeleider van oordeel bent dat de toekomstige animator na de stage nog niet over de nodige competenties beschikt om het attest van animator te krijgen, ga dan met hem of haar een **gesprek** aan.

Uit de stage blijkt dat de competenties van de toekomstige animator **voldoende ontwikkeld** zijn om het attest van animator te behalen.

Uit de stage blijkt dat de competenties van de toekomstige animator **nog niet voldoende ontwikkeld** zijn om het attest van animator te behalen.

Als de toekomstige animator toch het attest wil behalen, stellen we het volgende voor:



Noteer hier de eventuele werkpunten:

Datum

Naam + handtekening  
cursusbegeleider

Naam + handtekening  
toekomstige animator



# 5. Geslaagd!



## Proficiat! Je bent geslaagd voor je animatortraject!

Surf nu naar de KAVO-tool en kijk je traject na bij 'Trajectgeschiedenis'.

- Heeft de vereniging waarbij je de cursus volgde en die je traject opvolgt, jou gekoppeld en beoordeeld voor de cursus?
- Heeft je stageplaats jou gekoppeld en beoordeeld voor de stage?
- Heeft de vereniging die je traject opvolgt je traject in zijn geheel beoordeeld?
- Ben je 16 jaar of ouder?
- Heb je je traject binnen een periode van drie jaar voltooid?

### Heb je op alle vragen 'ja' geantwoord?

- Je kan je attest nu **zelf printen!**



### Is je traject nog niet helemaal in orde?

- Neem contact op met de vereniging die verantwoordelijk is voor je traject
- OF
- Stel je vraag aan het Departement Cultuur, Jeugd en Media via [kadervorming.cjm@vlaanderen.be](mailto:kadervorming.cjm@vlaanderen.be)

# Verklarende woordenlijst

<b>Animatortraject</b>	Het traject dat je volgt om 'animator in het jeugdwerk' te worden. Het traject bestaat uit een <b>cursus en een begeleide stage</b> .
<b>Competenties</b>	Een combinatie van <b>kennis, vaardigheden en houdingen</b> die ervoor zorgen dat je dingen goed aanpakt in bepaalde situaties.
<b>Cursus</b>	Het <b>inhoudelijke gedeelte</b> van het traject dat tussen 50 en 55 uur duurt. Je kan een cursus volgen bij een erkende jeugdwerkvereniging.
<b>Cursusbegeleider</b>	De persoon die je begeleidt tijdens je cursus. Deze persoon <b>beoordeelt jouw cursus</b> in je trajectboekje.
<b>Erkende vereniging</b>	Vereniging die bij de Vlaamse overheid als <b>jeugdwerk gedefinieerd</b> wordt en dus aan de Vlaamse wetgeving voldoet.
<b>Kadervorming</b>	Overkoepelende term voor de <b>vormingstrajecten die jeugdverenigingen aanbieden</b> voor het behalen van een attest van animator, hoofdanimator of instructeur in het jeugdwerk.
<b>KAVO-ID</b>	De <b>8-cijferige code van je account</b> op de KAVO-tool. Je vindt die code in je profiel.
<b>KAVO-tool</b>	De <b>online webtool</b> over kadervorming die te vinden is op <a href="http://www.mijnkadervorming.be">www.mijnkadervorming.be</a> .
<b>Stage</b>	Het <b>praktische gedeelte</b> van het traject dat 50 uur duurt. Je kan stage lopen bij een erkende stageplaats.



**Stagebegeleider**

De persoon die je begeleidt tijdens je stage. Deze persoon **beoordeelt jouw stage** in je trajectboekje.

**Stageplaats**

Een **erkende jeugdwerkvereniging** waarbij je stage loopt.

**Stage-uren**

De uren waarop je **activiteiten met de kinderen en jongeren** begeleidt.

**Traject-  
verantwoordelijke**

De **persoon die jouw traject opvolgt** binnen de verantwoordelijke vereniging.

**(verantwoordelijke)  
Vereniging**

De erkende vereniging die je tijdens je hele traject begeleidt. Dit is de **vereniging waarbij je de cursus volgde**.



## Colofon

**Verantwoordelijke uitgever**  
Luc Delrue

**Vormgeving**  
Wilderzicht

**Depotnummer**  
D/2020/3241/260

Departement Cultuur, Jeugd en Media  
Arenbergstraat 9  
1000 Brussel  
[www.mijnkadervorming.be](http://www.mijnkadervorming.be)