



info voor getr

Versie 2010

Recreateam.nl
professioneel recreatiewerk

Inhoudsopgave

1 Workshop: Jij als recreatiewerker.....	3
• 1.2 Je houding.....	3
• 1.3 Regels.....	3
2 Workshop: Jij als typetje.....	3
• 2.2 Otto, Elle en Izzi.....	3
• 2.3 Voor het theater.....	4
• 2.4 Het theaterstukje.....	4
• 2.5 Themaweken.....	4
3 Workshop: Presenteren.....	4
• 3.2 Aandachtspunten.....	4
• 3.3 Showkaartjes.....	5
• 3.4 Microfoongebruik.....	5
• 3.5 Headsets.....	5
• 3.6 Geluidsinstallatie en gebruik van muziek.....	5
4 Workshop: Speluitleg.....	5
• 4.2 Enkele aandachtspunten.....	5
• 4.3 Themadagen.....	5
• 4.4 6-kamp en spelenkermis.....	5
• 4.5 Doelgroepen.....	6
5 Workshop creatief.....	6
• 5.2 Schminken.....	6
• 5.3 Knutselen.....	6
• 5.4 Workshops.....	7
• 5.5 Promotie maken.....	7
6 Veiligheid.....	7
• 6.2 Aandachtspunten voor bosspelen.....	7
• 6.3 Zwembadspelen.....	7
• 6.4 Sportactiviteiten.....	8
• 6.5 Ongelukjes.....	8
7 Algemene informatie.....	9
• 7.2 Organisatie rondom het programma.....	9
• 7.3 Begeleidingsmateriaal op de camping.....	9
• 7.4 Het team.....	9
• 7.5 De plaatsing / planning.....	9
• 7.6 Het contact tussen jou en de camping voordat je aan de slag gaat.....	9
• 7.7 De begeleiding tijdens je werkzaamheden.....	9
• 7.8 Salaris en reiskostenvergoeding.....	10
• 7.9 Wat als ik niet alle weken ingezet kan worden die ik aangegeven heb?.....	11
• 7.10 Ziekte tijdens je werk.....	11
• 7.11 Conflicten tussen jou en je collega('s) of de camping.....	11
• 7.12 Bezoek van familie of kennissen op de camping waar je werkt.....	11
• 7.13 Ouders/vrienden niet laten kamperen op de camping waar jij werkt.....	11
8 Meenemen naar je werkplek.....	11
9 Webshop.....	11
10 Welles/Nietes.....	12

Adresgegevens:

Recreateam, Postbus 3, 7730 AA Ommen
 tel (0529) 712002, fax (0529) 456243
 www.recreateam.nl & www.eendenclub.nl
 info@recreateam.nl

(tik)fouten en wijzigingen voorbehouden



1 Workshop: Jij als recreatiewerker

Tijdens deze workshop is een aantal dingen naar voren gekomen over wat je te wachten staat als je in een recreatieteam komt te werken.

1.2 Je houding

- *Houd er rekening mee dat kinderen tegen je op kijken. Wees je dus bewust van je gedrag en houd je aan de regels.*
- *Loop altijd met een lach over de camping en groet de gasten die je tegen komt.*
- *Ga ook af en toe een gesprekje aan met campinggasten. Zo heb je sneller contact en gaat vrijwilligers vragen ook veel makkelijker wanneer je die een keer nodig hebt.*
- *Als je langs de receptie loopt, ga ook af en toe binnen en maak een praatje.*
- *Contact met de horeca en overige personeel op de camping goed onderhouden. Heb je goed contact met ze dan ga je sneller met vragen of hulp naar ze toe. (let wel op dat je niet te close wordt, het blijft werk en vooral de horeca heeft andere tijden!)*

1.3 Regels

Je moet beseffen dat je de hele week door gezien wordt als een vertegenwoordiger van zowel Recrateam als de camping. Daarom is er een aantal regels waar je je aan moet houden:

- **Niet roken waar kinderen bij zijn**
- **Geen alcohol**
Op het bedrijf (camping/bungalowpark) waar je werkt, drink je geen alcoholische dranken.
Wees altijd bewust van het feit dat iedereen je als recreatiewerker ziet! Of je nu wel of niet aan het werk bent, dat maakt voor gasten geen verschil. Jij bent hét visitekaartje voor de gasten. Dus ook in je vrije uren drink je op de camping geen alcohol!
- **Draag altijd je recrateam-shirt en naamkaartje**
Buiten je werktijd, bijvoorbeeld op je vrije dag, zorg je voor normale kleding. Ook dan zorg je voor een verzorgd uiterlijk.
- **Zorg goed voor de slaappleats.**
Er mogen geen campinggasten in jullie onderkomen komen. Houd het netjes. Ruim iedere dag de losse spullen op en doe de afwas. Op vrijdag wordt een grote schoonmaak gehouden. (er hangt een lijstje met richtlijnen)
- **Wees altijd beleefd en vriendelijk**
Hoe bot of onredelijk gasten ook tegen jou zijn, wees altijd aardig. Weet je zelf een antwoord op een vraag van een gast niet, verwijs ze dan naar de juiste persoon.
- **Stel je collegiaal op**
Val je collega niet af en maak geen ruzie waar gasten bij zijn.
- **Ga niet TE collegiaal om met gasten**
Probeer een goede band te krijgen met de (vaste) gasten, maar houd gepaste afstand. Ga zeker geen relaties aan op de camping.
Ook kun je het niet maken om 's avonds met (of zonder) campinggasten 'uit' te gaan naar een café of disco in het dorp. JIJ bent namelijk aan het werk en komt niet voor een vakantie. De volgende ochtend moet je weer fris een hele groep kinderen begeleiden...
Op je vrije dag (of de avond ervoor) heb je alle tijd voor gezellige dingen met je teamgenoten.

• Veiligheid gaat boven alles

Organiseer nooit activiteiten op of in open water! (meer, zee, rivier). (Ook wanneer het water bevroren is!) De risico's zijn daar te groot. Mocht een campingeigenaar of iemand anders je vragen om daar toch iets te organiseren, wijs dat dan af. Verwijs daarbij altijd naar ons. Neem bij twijfel altijd contact op met Recrateam!

• Ga niet zomaar met kinderen van het terrein af

Ouders gaan uit van het programmaboekje. Als daar niet in vermeld staat dat een activiteit buiten het terrein van de camping/bungalowpark plaats vindt, blijf dan ook op het terrein.

• Laat kinderen nooit alleen

Zorg er altijd voor dat jij en/of één of meerdere van je collegae aanwezig zijn tijdens activiteiten. Mocht je (even) weg moeten, zorg dan dat je collega bij de groep blijft!

In je caravan vind je overige regels die bijvoorbeeld specifiek zijn voor de camping waar je werkt.

2 Workshop: Jij als typetje

Iedere avond wordt er meeleeftheater gespeeld door twee personen. Bijna alle campings werken met de typetjes Otto, Elle en Izzi. Op enkele parken zijn er eigen typetjes. In dat geval werk je met die typetjes.

Wanneer er gewerkt wordt met een themakist, dan zullen ook thematypetjes (mee)spelen in het theater. In de meeste gevallen speel je met 2 typetjes. (tenzij bijvoorbeeld een thematypetje een korte rol heeft)

2.2 Otto, Elle en Izzi

- Kies het typetje dat het beste bij je past. Helaas is het niet altijd mogelijk om dat typetje te spelen, omdat iemand anders van je team dat typetje de week daarvoor al heeft gespeeld.
- Zorg ervoor dat je de juiste kleding draagt van het typetje en dat je speelt zoals bij zijn of haar karakter past. Let op! Probeer niet te krampachtig het typetje te spelen zoals het 'moet', maar zorg ook dat je je eigen manier van spelen erin verwerkt.
- Karakterschetsen en kleding van de typetjes:

OTTO

Karakteromschrijving

- Stoere jongen
- Wil zich wel een beetje bewijzen tegenover de andere twee
- Als hij even niet gestoord wil worden, doet hij zijn koptelefoon op.
- Houdt van avontuur en van muziek en disco
- Wordt soms wel een beetje moe van de drukke Izzi
- Stopwoordje: 'Supercool'

Kleding:

- Oranje broek
- Zwart shirt (korte of lange mouw)
- Blauw met oranje vest
- Korte bruine pruik
- mp3-speler
- hoekige bril
- Sportschoenen (hier zorg je zelf voor)

ELLE*Karakteromschrijving*

- Echt een meisje-meisje
- Houdt erg van de natuur en van spelletjes spelen zoals verstoppertje, tikkertje etc.
- Is vaak het meest volwassen van de drie ('zouden we dat nou wel doen'), maar houd net als de andere twee ook van een lolletje.
- Moet zich soms bewijzen als meisje omdat anderen haar niet stoer genoeg vinden.

Kleding:

- Groen jurkje met lieveheersbeestjes
- Rood t-shirt (lange of korte mouw)
- Rood-zwarte panty
- Halflange blonde pruik
- Rode haarband
- Ronde bril
- Lage sportschoenen of ballerina's (hier zorg je zelf voor)

IZZU*Karakteromschrijving*

- De belhamel van de drie
- Is een jongensachtig meisje, maar kan ook echt door een jongen gespeeld worden
- Op de vraag 'ben je een jongen of een meisje' antwoordt 'ie: Ik? Ik ben Izzu
- Is heel expressief en heel energiek
- Als ze ergens enthousiast over wordt, laat ze dat heel goed merken.
- Stopwoordjes: wauwie! en zinnetje met 'izzu' bv: 'izzu leuk of niet?'

Kleding:

- Paarse tuinbroek
- Geel t-shirt (korte of lange mouw)
- Roodachtige pruik
- Gele pet (evt. met gekleurde rondjes)
- Ronde bril
- Lage sportschoenen (hier zorg je zelf voor)

Zorg dat je altijd de juiste kleding aan hebt en doe al je eigen sieraden (kettingen, horloges, etc..) af. Zelfs al verkleedt het typetje zich als iemand anders, dan mag de pruik of pet nooit af!

2.3 Voor het theater

- **Oefen altijd van tevoren!** Neem hier ruim de tijd voor. Je hoeft niet precies te weten wie wat zegt, want het is geen vast toneelstukje. Juist improviseren is erg leuk. Tijdens het oefenen merk je wel wat wel of niet leuk is en kom je vaak op veel leukere ideeën.
- **Muziek en spullen klaarzetten.**
Leg de spulletjes die nodig zijn voor het theater alvast klaar op een handige plaats waar de kinderen er niet bij kunnen. Test ook de geluidsinstallatie en indien aanwezig de headsets! (zijn de batterijen opgeladen?)
- **Houd een promotoer.**
Dit betekent dat je met veel lawaai en enthousiasme de camping over gaat als typetjes om de kinderen aan te sporen om naar het theater te komen. Bij sommige campings is er een treintje die de kinderen ophaalt of kun je gebruik maken van bijvoorbeeld een golfkarretje.
- **Dans een paar liedjes**
Voordat je echt gaat beginnen, dans je nog een paar liedjes. (Heb je een groot team, dan begint een teamlid alvast te

dansen tijdens de promotoer.) Zo trek je nog meer mensen en creëer je sfeer.

2.4 Het theaterstukje

In totaal duurt het optreden een half uur. Hierbij let je op de volgende opbouw:

- **Opkomen met 'welkom bij de eendenclub'** (of met een vast liedje van de camping zelf bij campings met eigen typetjes.)
- **Jezelf kort voorstellen**
- **Het stukje inleiden**
Iemand heeft een verrassing, je bent ineens heel zenuwachtig etc..
- **Het stukje spelen**
- **Het stukje afsluiten**
Het weer goedmaken met elkaar, de oplossing zien etc..
- **Na het theater: dansen**
Enkele dansjes doen van de CD "Welkom bij de Eendenclub" en/of "De Eendenclub verdwaalt" (eventueel ook van de "Mini Duck Disco") en vragen of iedereen de volgende dag weer komt.
- **Eindig altijd met het liedje 'aan alles komt een eind'.**
Helemaal aan het eind kun je de kinderen een 'high five' geven bij de deur. Of zorg voor een andere pakkende afsluiting, zodat het voor de kinderen duidelijk is dat het is afgelopen.

Recreateam zorgt voor veel voorbeeldverhaaltjes. Na een tijdje kun je natuurlijk ook zelf een leuk theaterstukje bedenken.

2.5 Themaweken

Wanneer het thema valt in één van de dagen van een themaweek, dan moet je het stukje aanpassen aan het thema. Voorbeelden:

- **Thema ridders**
Een van de typetjes wil ook ridder worden. Hoe moet dat?
- **Thema beroemd**
Eén van tweeën denkt dat hij in een film mee gaat spelen en is opeens heel erg eigenwijs. De ander gaat daarom een grapje met hem uithalen.
- **Thema Amerika**
Een van de twee heeft gelezen dat een belangrijke Amerikaan waar ze fan van is naar Nederland komt. De ander gaat zich verkleden als die Amerikaan en laat de ander allemaal karweitjes opknappen voor een handtekening.

3 Workshop: Presenteren

De één is een geboren presentator en de ander vindt het nog heel spannend om voor een grote groep te staan. Hoe vaker je op het podium staat, hoe vrijer je je op het podium zult bewegen.

3.2 Aandachtspunten

- **Denk om je stemgebruik.**
Maak de zaal enthousiast. Zelfs bij een 'serieuze' activiteit zoals een bingo.
- **Spreek duidelijk en op de juiste toon**
Pas je taalgebruik aan op de doelgroep.
- **Ga altijd vooraan op het podium staan**
Of een podium nu klein of groot is, je komt het beste over wanneer je vooraan op het podium staat en regelmatig iedereen uit het publiek aankijkt. Staat niet constant naar één punt, maar wees dynamisch!
- **Stel open vragen aan kandidaten.**
Bijvoorbeeld: Waarom heb je dit liedje gekozen, Wat vindt u zo leuk aan deze camping, Hoe hebben jullie geoefend?

- **Zorg voor opzweepende muziek.**

Laat geen stiltes vallen, bijvoorbeeld tijdens het uitdelen van materialen voor een opdracht of de opkomst van een kandidaat.

3.3 Showkaartjes

Quizvragen, namen van deelnemers, spelregels: Dit zijn allemaal dingen die je niet uit je hoofd kunt leren wanneer je op het podium staat. Maar een presentator met een a4 papier, ziet er niet uit. Gebruik daarom showkaartjes:

- **Kaartjes van ongeveer een kwart a4 zijn ideaal.**
- **Houd de omschrijvingen kort en krachtig.**
Zet geen hele verhalen op de kaartjes, maar werk met steekwoorden zoals: Ronde 1, doeronde, welkom heten, pauze etc.
- **Nummer de kaartjes!**
Tip: Zet op ieder kaartje een nummer, zodat je nog weet welke volgorde je moet hebben, mocht je ze per ongeluk laten vallen.

3.4 Microfoongebruik

- **Check of je batterijen opgeladen zijn.**
- **Oefen in de microfoon wanneer er nog geen gasten zijn.**
Laat iemand achter in de zaal staan om te horen of je duidelijk te verstaan bent
- **Praat goed in de microfoon.**
Houd de microfoon tegen je kin, zodat hij met je mee kan draaien. Maak een lus in het snoer, zodat je microfoon niet uit je handen valt wanneer je op het snoer stapt.
- **Houd de microfoon duidelijk bij de mond van degene die je interviewt.**

3.5 Headsets

Headsets zijn erg duur! Zorg daarom dat je er goed mee omgaat:

- **Check of de batterijen opgeladen zijn.**
- **Zorg dat je microfoon niet te dicht bij je mond zit.**
Zo voorkom je dat je ademgeluid in de microfoon hoort.
- **Zorg dat het kastje goed vastzet aan je kleding.**
- **Pas op met gebruik van water tijdens het theater.**
- **Test je headset wanneer er nog geen gasten zijn!**
(Dus voor de promotoer)
- **Stop alles weer op de juiste plaats terug!**

3.6 Geluidsinstallatie en gebruik van muziek

Alle campings hebben een geluidsinstallatie. Soms is dit een eenvoudige cd-speler en soms is het een uitgebreide installatie met veel mogelijkheden.

- **Zorg dat je weet hoe de geluidsinstallatie werkt.**
- **Overleg van tevoren met degene die het geluid doet.**
Zo voorkom je dat je moet overleggen waar de gasten bij zijn.
- **Zorg voor muziek tijdens o.a. shows:**
 - Wanneer de gasten de zaal binnen komen
 - Als opening van de show
 - Tijdens stiltes zoals het controleren van de bingo-getallen, het nadenken bij een quizvraag of wanneer een kandidaat naar voren wordt gevraagd.
 - Tijdens de pauze.
 - Wanneer de gasten de zaal verlaten.
- **Zorg met muziek voor sfeer bij veel activiteiten.**
Heb je de beschikking over een mobiele geluidsinstallatie, dan kun je voor extra sfeer zorgen bij bijvoorbeeld een voetbaltoernooi.

4 Workshop: Speluitleg

Tijdens deze workshop hebben jullie verschillende activiteiten uitgelegd en gespeeld voor verschillende doelgroepen.

4.2 Enkele aandachtspunten

- **Zorg dat je zelf het spel goed snapt**
Bespreek dit ook met je collega zodat jullie niet ter plekke gaan discussiëren over de regels.
- **Maak een spiekbrieftje**
Zijn er veel regels, maak dan voor jezelf een spiekbrieftje, zodat je zeker weet dat je niets vergeet.
- **Zorg dat je voor iedereen goed te zien bent**
Als iedereen je goed kan zien, is het makkelijker om de aandacht te houden. Laat de kinderen niet in de zon kijken.
- **Praat niet tegen de wind in.**
- **Geef gelegenheid voor het stellen van vragen**
Na je uitleg zijn er vast mensen die iets niet begrepen hebben. Zorg er voor dat je in je antwoord altijd de vraag herhaalt, zodat het voor iedereen duidelijk is.
- **Praatje, Plaatje, Daadje**
Praatje: Leg de spelregels in een logische volgorde uit.
Plaatje: Laat een stukje van het spel zien.
Daadje: Beantwoord nog enkele vragen en ga het spel spelen
- **Vergeet geen cruciale spelregels**
Vergeet niet te vertellen wat er gebeurt als je af bent, hoe lang het spel duurt en hoe groot het spelgebied is.
- **Pas spelregels aan wanneer nodig**
Wees niet bang om enkele regels aan te passen wanneer je denkt dat het spel niet loopt zoals het zou moeten.

4.3 Themadagen:

Op bepaalde dagen worden de knutselactiviteit, de eerste middagactiviteit en het theater in een bepaald thema gezet.

- **Brainstorm over het thema**
- **Zorg voor aankleding van je vrijwilligers**
Alleen een hoofddeksel in het thema kan al een groot verschil maken.
- **Verwerk het thema in de details**
Zet bijvoorbeeld bij een speurtocht verklede vrijwilligers halverwege de route waarbij de kinderen een spelletje moeten doen voordat ze door mogen.
- **6-kampspelen zijn eenvoudig om te zetten in een thema**
Een skippybal kan bijvoorbeeld ook een paard of kameel voorstellen en een tennisbal kan ook een toverbal of een steen uit de prehistorie voorstellen. Als jij het geloofwaardig en enthousiast brengt, zullen de kinderen al snel 'mee gaan'.
- **Aankleding is erg belangrijk!**
Houd altijd in gedachten dat de aankleding en het geven van namen aan activiteiten de meeste sfeer geeft.

4.4 6-kamp en spelenkermis

Recreateam zorgt voor een scorekaartje met (meestal) namen voor de verschillende onderdelen. Het is aan jullie om bij de activiteiten verschillende spelen te bedenken.

Variatie:

Zorg niet alleen voor estafettes. Verschillende onderdelen kunnen zijn:

- estafettes
- rollen (bijvoorbeeld kegelen of door een poortje)
- gooien (bijvoorbeeld emmers met punten of dingen omgooien)
- balans (bijvoorbeeld een dik touw op de grond of een dienblad met bekertjes)
- kennis (bijvoorbeeld een puzzel of quizvragen)
- samenwerking (bijvoorbeeld iets doorgeven waar je met je hele team op moet staan of iets samen dragen)

Verskil 6-kamp en spelenkermis:

Bij een 6-kamp draai je met een groep door na ieder spel. Je kunt per team laten spelen voor de meeste punten of telkens tegen een ander team laten spelen. Het ene team draait dan met de klok mee en de ander tegen de klok in. Voorbeelden van spelschema's zijn te vinden in de bijlagenmap.

Bij een spelenkermis spelen de deelnemers individueel. Ze kunnen dan in de rij gaan staan van het spel dat ze graag willen spelen.

4.5 Doelgroepen

Pas je stemgebruik en uitleg aan wanneer je bijvoorbeeld met jeugd, volwassenen of juist erg jonge kinderen werkt:

- **Jeugd (en volwassenen)**
 - Wees niet te opdringerig en doe niet te populair.
 - Spreek de jongeren niet te kinderachtig aan!
 - Overleg met de jongeren wat ze willen gaan doen! Geef ze vrijheid om te kiezen wat ze graag willen doen. Je kan wel gewoon relativeren wat wel en niet kan. Ze hoeven niet altijd hun zin te krijgen.
 - Vraag ze af en toe te helpen bij activiteiten (doe dit niet te vaak)
 - Meng je niet te veel tussen de jongeren, houd wel een gezonde afstand zodat je ze ook nog kan aanspreken op hun gedrag.
- **Jonge kinderen**
 - Wees niet te druk; dit kan ze afschrikken.
 - Ouders moeten erbij blijven zo kunnen ze rustig wennen, en ben je geen oppas.
 - Wees duidelijk en gebruik niet te moeilijke zinnen/woorden.
 - Maak het spel beeldend, doe het goed voor en maak het indien mogelijk verhalend.
 - Als ze iets echt niet willen doen, push ze dan niet te veel om het wel te doen.

5 Workshop creatief**5.2 Schminken****Hoekje**

Maak een gezellige tafel met alle schminkspulletjes, water, wc-papier en een spiegel. Probeer een parasol te regelen.

Voorbeelden

Er zijn heel handige boekjes waarin schminkvoorbeelden worden gegeven! Maar het is niet altijd handig deze voor kinderen en ouders zichtbaar neer te leggen want dit zijn heel moeilijke voorbeelden en in praktijk krijg jij het nooit zo mooi als in het boekje! Is het druk, geef de kinderen dan een aantal keuzes waaruit ze dan kunnen kiezen.

Hoe lang

Meestal is schminken tijdens een andere eenvoudige activiteit. Is het druk, dan kun je er het beste voor kiezen de groep te splitsen. Eerst doet één deel het spel en het andere deel schmink je, daarna draai je het om.

Als schminken heel lang duurt geef dan de kinderen die op dat moment in de rij staan een nummer op de hand. Schmink dan alleen nog maar de kinderen die een nummer hebben gekregen. Zo kunnen er geen kinderen meer aansluiten.

Gebruik van sponsjes:

- Voor grote oppervlakken
- Zorg dat de spons vochtig is en niet nat
- Haal hem goed door de schmink
- Probeer het op je hand uit
- Stempelen op het gezicht i.p.v. vegen.

Gebruik van penselen:

- Gebruik de juiste maat
- Beetje nat maken
- Goed door de schmink halen
- Even uitproberen op de hand om te zien hoe vochtig het is.
- Zoveel mogelijk in één beweging de lijn maken
- Penseel nooit met de haren naar beneden in een beker water zetten!

Gebruik van stoppelsponsjes:

- Voor piratenbaarden
- Nat maken en uitknippen tot het niet meer drupt
- uitproberen op je hand
- Stempelen op het gezicht

Algemeen:

- Doe eerst de moeilijke kant, zodat je aan de makkelijke kant een mooi spiegelbeeld kunt maken
- Door het hoofd vast te houden heb je meer stabiliteit.
- Praat met het kind.

5.3 Knutselen

In de bijlagenmap die op de camping ligt, kun je tal van knutselwerkjes vinden. Per thema zijn er kopieervellen, maar ook algemene activiteiten.

Knutselwerkje kiezen:

- Het is aan jullie of je het kopieervel gebruikt of het knutselwerkje op een andere manier maakt. (Wanneer er bijvoorbeeld 'masker' op het programma staat, moet je natuurlijk wel een masker maken.) Meestal gebruik je het kopieervel als basis en bedenk je er zelf dingen bij.
- Zorg dat je bij 'verven' niet puur op een leeg vel gaat verven. Denk aan stempelen, kosteloos materiaal beschilderen, een schilderij met een mooie lijst etc.
- Wanneer er 'verrassing' of 'aandenken' op het programma staat, kies/bedenk dan een knutselwerkje dat anders dan anders is. Gebruik eens specifiek materiaal of gebruik een andere techniek. Veel campingeigenaren willen graag dat de kinderen iets anders mee naar huis nemen dan een simpel papieren knutselwerkje.

Gebruik van materiaal:

- Zorg dat je goed weet wat er voor creatief materiaal aanwezig is op de camping.
- Maak regelmatig gebruik van crêpepapier, vliegerpapier of ander materiaal waarvan veel aanwezig is.
- Wees zuinig met materiaal en gooi grote stukken papier niet weg.
- Gebruik in plaats van kleurpotloden ook eens wasco.
- Heb je een leuk idee met materiaal dat niet aanwezig is? Dan kun je dit voorleggen aan je begeleider. Op kleinere campings kan het ook rechtstreeks met de eigenaresse van de camping.

De knutselactiviteit:

- Doe de deur niet vroeger open dan dat op het programma staat! Anders komen de kinderen steeds vroeger.
- Doe de muziek aan (Als voor het knutselen dansen op het programma staat, is de muziek natuurlijk al lang buiten aan...)
- Deuren open
- Als iedereen zit, muziek uit, welkom heten en om stille vragen
- Eventueel je (team) voorstellen aan de kinderen
- Laat het voorbeeld van de knutsel zien.
- Uitleg; duidelijk en niet te lang! Aan het einde gelegenheid geven voor vragen.
- Beginnen
- Muziek aan!
- Rondlopen en kinderen helpen. (let erop dat sommige kinderen proberen of je hun hele werkje voor ze maakt)
- Kinderen kunnen ook eventueel t-shirt verven als ze die gekocht hebben van Otto, Elle en Izzi

5.4 Workshops

Wekelijks staat er een (creatieve) workshop op het programma. Deze activiteit is bedoeld voor de kinderen die zich te oud voelen voor het knutselen en ook voor volwassenen.

Op het programma staat meestal welke workshop je gaat doen. Wil je graag iets anders doen, (bijvoorbeeld een theater-, dans-, of sportworkshop) dan kun je een aantal dingen doen:

- vragen aan je begeleider of het in het programaboekje van de week erop aangepast kan worden.
- Tijdens de creatieve workshop tegelijkertijd een andere workshop aanbieden, zodat de gasten kunnen kiezen. (Communiceer dit goed met posters)
- De workshop als regenactiviteit of tijdens de hang-out voor de jongeren aanbieden.

5.5 Promotie maken**Verschillende manieren:**

Door verschillende manier van promotie te gebruiken, zorg je voor het beste resultaat:

- Zorg dat alle gasten een programmaboekje hebben.
- Gasten aanspreken wanneer je langs loopt.
- Met een megafoon over de camping gaan
- Na een activiteit vertellen wat er later die dag of verderop in de week te doen is.
- Posters ophangen.
- Flyers uitdelen.

Posteren:

Maak altijd gebruik van een computer om posters te maken. (Is hier geen mogelijkheid voor, dan kun je bij uitzondering de poster schrijven.)

Zorg dat de volgende dingen genoemd worden:

- Voor wie de activiteit is.
- Wanneer de activiteit is.
- Waar de activiteit is.
- Wat de activiteit is.
- Hoe laat de activiteit is.

6 Veiligheid**6.2 Aandachtspunten voor bosspelen**

- **Tel iedereen die van de camping af gaat**
- **Laat niemand teruggaan zonder dat je dat weet**
- **Kinderen die eerder weg willen, lopen ALTIJD onder begeleiding terug**
- **Zorg dat het gebied duidelijk is voor iedereen**
Zoek een gebied met duidelijke paden als grens of zet het gebied af met afzetlint. Vertel hoe groot het gebied is en tot hoever iedereen mag komen
- **Tel iedereen weer die mee teruggaat**
- **Fluitje of megafoon en EHBO-doos mee!**
Veiligheid gaat boven alles. Met een fluitje of megafoon kun je een duidelijk signaal geven. Spreek van te voren met de deelnemers af wat het betekent wanneer je op je fluit blaast. Controleer vooraf de EHBO doos altijd op inhoud. Kom je iets te kort, trek dan op tijd aan de bel!
- **Zorg eventueel voor vrijwilligers**
Ouders van kinderen zijn graag bereid om mee te helpen. Het is vaak makkelijk om enkele vrijwilligers bij een beginpunt te laten staan om bijvoorbeeld spelkaartjes uit te delen, zodat jij of je collega door het bos kan lopen om te zien of alles nog goed gaat.

6.3 Zwembadspelen

- **Kijk welk deel van het zwembad je gebruikt.**
Vraag na of je een deel van het zwembad mag gebruiken of het hele bad.
- **Alleen kinderen met zwemdiploma in het diepe bad.**
Ga je met kleintjes in het ondiepe bad, zorg dan dat hun ouders hierbij aanwezig zijn.
- **Fluitje of megafoon meenemen.**
Met een fluitje of megafoon kun je een duidelijk signaal geven. Spreek van te voren met de deelnemers af wat het betekent wanneer je op je fluit blaast.
- **Bedenk activiteiten die haalbaar zijn.**
Bijvoorbeeld jonge kinderen niet te lange afstanden laten zwemmen en nooit een spel doen waarbij je zo lang mogelijk onder water moeten blijven!
- **Maak eventueel leeftijdscategorieën**
Maak bij een spel als waterpolo verschillende leeftijdscategorieën.
- **Laat minimaal 1 persoon aan de kant staan.**
Zorg dat 1 van de twee medewerkers aan de kant blijft staan om overzicht te houden
- **Kies de juiste materialen:**
Maak geen gebruik van scherpe materialen of materiaal waar de kinderen onder vast kunnen raken.

6.4 Sportactiviteiten

- **Neem de ehbo-kist mee.**
- **Kijk naar het schoeisel.**
- Laat bij sporten zoals voetbal alleen mensen mét schoenen meedoen. (liefst zonder noppen) Speel je op zand en is het logischer om op blote voeten te spelen, zorg dan dat iedereen op blote voeten meedoet.
- **Kijk of het veld er goed bij ligt.**
- Bijvoorbeeld dat het niet glad is na regen, niet teveel kuilen bevat of dat de goal niet vlakbij een caravan staat.
- **Kijk naar de leeftijden.**
- Maak verschillende velden als het leeftijdsverschil erg groot is. (of speel na elkaar)
- **Vertel duidelijk de regels.**
- **Laat iemand buiten het veld staan.**
Zorg dat er altijd iemand buiten het veld staat om toezicht te houden.
- **Fluit streng bij teveel lichamelijk contact.**

6.5 Ongelukjes

Ongelukken zitten in een klein hoekje. Heb je geen ehbo-diploma, zorg dan dat je weet bij wie je moet zijn wanneer er iets gebeurt. Blijf vooral rustig, houd deelnemers op afstand en haal er iemand bij.

Vorbereiding:

- **EHBO-kist altijd meenemen naar de activiteit.**
- Ook al heb je zelf geen ehbo, vaak is er wel iemand anders die gebruik kan maken van de materialen.
- **Weet wie ehbo of bedrijfshulpverlening heeft.**
- Zorg dat je weet bij wie je moet zijn als er iets ernstigs is gebeurt. Vraag dit dus na bij de contactpersoon van de camping.
- **Zet het nummer van de receptie en het eventuele noodnummer in je telefoon.**

Wanneer er iets gebeurt:

- **Haal altijd iemand van de camping erbij wanneer je het zelf niet op kunt lossen.**
Ga alleen zelf aan de slag als je goed weet wat je doet. Zorg anders dat je met het slachtoffer naar de receptie gaat of dat iemand van de camping op wordt gehaald.
- **Raak niet in paniek en praat met het slachtoffer.**
Vraag waar het pijn doet en geef aan dat er hulp aan komt.
- **Houd de andere deelnemers op afstand.**
- **Let op de 5 punten van EHBO:**
 - Let op gevaar
 - Vraag na wat er is gebeurd
 - Stel het slachtoffer gerust
 - Haal iemand van de camping erbij
 - Help het slachtoffer zover je kunt

Wat je zelf kunt doen:

- **Bloedneus**
Laat een keer de neus snuiten. (Behalve wanneer de bloedneus door een slag of stoot is gemaakt!) Laat het slachtoffer voorover leunen (alsof je schrijft). Knijp de neus boven de neusvleugels dicht. Houdt de bloedneus erg lang aan, ga dan met het slachtoffer naar de receptie.
- **Klein wondje of snijwondje:**
Maak het wondje schoon onder de kraan plak een pleister. Bij schaafwonden jodium of betadine erop doen.
- **Grote en diepe wonden:**
Leg een steriel gaasje op de wond en maak het vast met een verbandje. Breng het slachtoffer naar de receptie.
- **Brandwonden:**
Houd de wond 15 minuten onder lauw stromend water. Bij een ernstige brandwond het slachtoffer naar de receptie brengen.
- **Kneuzing of verstuiking**
Houd de de enkel of pols onder lauw stromend water. Haal daarna iemand met EHBO om een drukverband aan te leggen.
- **Wespensteek**
Koel de plaats van de steek met een koude doek, washandje met ijsblokjes of bijv. coolpack.
- **Bijensteek**
Zuig de angel eruit en spuug hem uit. (of voorzichtig met de vingernagel eruit halen) Wrijf met bijv. gras erover zodat andere bijen niet op de geur af komen. Koel de plaats met een koude doek, een washandje met ijsblokjes of een coolpack.
- **Brandwonden:**
Zo snel mogelijk de wond minstens 10 minuten onder lauw kraanwater houden. Bij ernstige brandwonden (met blaren of wanneer de wond zwart of wit wordt) of brandwonden in het gezicht, naar een arts.
- **Schaafwonden**
Reinig de wond. Alleen bij vuile wonden betadine o.i.d. gebruiken. Pleister of gaasje over de wond plakken.
- **Tand uit mond**
Zoek de tand. Houd hem niet vast aan de wortel. Spoel af met melk. Breng het kind naar de ouders, zodat zij naar een huisarts kunnen gaan. Breng de receptie op de hoogte.
- **Tekenbeet**
Haal de teek eruit met een speciale tekenpincet. Met de pincet pak je de teek bij de kop vast en haal je hem met een draaiende beweging eruit. Ontsmet je handen, de tekenpincet en de wond met bijvoorbeeld jodium.
- **Flauwvallen**
Zorg dat het slachtoffer frisse lucht krijgt. Eventuele knellende kleding losmaken. Laat het slachtoffer plat op de grond liggen.

7 Algemene informatie

7.2 Organisatie rondom het programma

Op de camping ligt een recreatieprogramma. Dit bestaat meestal uit 5 activiteiten per dag. De activiteiten zijn zowel 's ochtends, 's middags als 's avonds. Samen met je begeleider zorg je voor een planning van de week.

Taakverdeling:

Soms kan het handig zijn om bijvoorbeeld de activiteit met z'n tweeën te starten en dat één persoon de activiteit voortzet, zodat de ander alvast andere dingen kan voorbereiden of kan koken. Zo maak je dus een efficiënte planning. Zelf ben je verantwoordelijk voor je rust en pauze.

Simpel programma:

Dit type programma wordt op bepaalde campings in een rustige week gedaan. Het verschil is dat er minder activiteiten zijn, er geen themadagen zijn en vaak het theater vervangen is door een kinderclub. De activiteiten zijn niet echt onderverdeeld in leeftijdscategorieën. Dit programma wordt met 1 of 2 medewerkers gedaan.

Basisprogramma:

Dit wordt door de meeste campings gedaan. Tijdens de middag worden activiteiten voor meerdere doelgroepen georganiseerd. Drie dagen staan in een bepaald thema. Dit programma wordt met 2 of 3 personen gedaan.

Uitgebreid programma:

De grotere campings kiezen vaak in hun drukste weken voor het uitgebreide programma. Het verschil is, dat er voor de themadagen gebruik wordt gemaakt van een driedaags rodedraadverhaal met bijbehorende kleding en attributen. Dit programma wordt uitgevoerd met minimaal 3 medewerkers. Meestal is er ook een teamleider ingepland.

7.3 Begeleidingsmateriaal op de camping

Op de camping vind je o.a. de volgende dingen:

- **Handboek**
Hierin staan de spelregels van allerlei algemene activiteiten. Ook vind je hier bijvoorbeeld quizvragen en regenactiviteiten in.
- **Bijlagenmap**
Hierin vind je allemaal algemene kopieervellen voor verschillende activiteiten. Ook zitten er alle activiteiten in voor de themadagen met uitleg.
- **Mapje met meeleeftheaterverhalen**
Hierin staan allerlei verhaaltjes die je kunt spelen tijdens het meeleeftheater.
- **Logboek**
Hierin vul je na iedere activiteit kort in hoe het ging, hoe druk het was en bijzonderheden. Vaak liggen er van andere jaren ook logboeken, zodat je bijvoorbeeld kunt kijken hoe druk het vorig jaar was.

7.4 Het team

In de meeste weken zul je in een tweetal werken. Enkele campings hebben er voor gekozen om de eerste en laatste week van hun recreatiewerkperiode slechts 1 medewerker in te huren. Andere campings hebben juist in de drukste weken van de zomer teams tot wel 5 of 6 personen. In dat geval werk je meestal met een teamleider. Deze persoon bespreekt het programma, deelt taken uit, evalueert met de groep en is de contactpersoon naar de camping toe. Daarnaast draait deze leider ook mee met de activiteiten.

7.5 De plaatsing / planning

Indien je ingepland wordt in één of meerdere periodes in het voorseizoen (voorjaarsvakantie, pasen, meivakantie, hemelvaart, pinksteren, weekenden) dan laten we je dat uiterlijk 2 à 3 weken voor elke periode weten. De voorlopige zomerplanning volgt na hemelvaart/pinksteren. Het kan altijd zo zijn dat je nog overgeplaatst wordt, wanneer er iemand uitvalt.

De definitieve planning voor de zomer krijg je uiterlijk twee weken voor je eerste week.

Bij de plaatsingsbevestiging zit ook het bedrijfsprofiel van de camping waar je gaat werken, zodat je al meer van de camping weet voordat je er aan de slag gaat.

7.6 Het contact tussen jou en de camping voordat je aan de slag gaat

+/- 2 à 3 weken voordat je gaat werken:

Nadat je je definitieve planning hebt gekregen stuur je een e-mail naar het bedrijf waar je gaat werken om jezelf even voor te stellen als medewerker van Recreateam. Bij voorkeur stuur je een leuke enthousiaste foto van jezelf mee! Schrijf in de mail ook dat je binnenkort even zult bellen om één en ander af te spreken rondom je aankomst.

Enkele dagen later (circa 1,5 week voor je aan het werk gaat) bel je naar de contactpersoon van het bedrijf.

Je kunt dan afspreken hoe laat ze je verwachten en of je eventueel opgehaald wordt bij een station of bushalte in de buurt. Ook kun je nog laatste vragen stellen over of je nog specifieke dingen mee moet nemen zoals beddengoed. (Tenzij in het bedrijfsprofiel staat dat je op een andere manier contact op moet nemen.)

Sommige campings/bungalowparken hebben nog een soort kennismakingsdag waarbij ze een rondleiding geven en jullie alvast leren kennen. Dit wordt meestal door het bedrijf zelf georganiseerd. Het kan ook zijn dat je dit via ons hoort. Natuurlijk kun je ook via de website al het één en ander bekijken over de camping.

7.7 De begeleiding tijdens je werkzaamheden

Bij vrijwel alle teams komt er 2x in de week een begeleider langs namens Recreateam.

Met de begeleider bespreken jullie hoe het gaat. De begeleider geeft jullie tips en neemt de planning door. Waar nodig zal de begeleider jullie helpen met bepaalde activiteiten. Hij of zij neemt dan de positie in van een leider. Ook heeft de begeleider contact met de ondernemer. Als de ondernemer iets niet goed vindt gaan, dan gaat dat vaak via de begeleider.

Wanneer er een leider in het team zit, zal de begeleider meer dingen met de leider bespreken.

De begeleider is je eerste contactpersoon. Maar natuurlijk kun je voor problemen/vragen ook altijd terecht op telefoonnummer: (0529) 712002

7.8 Salaris en reiskostenvergoeding

We streven er naar om de vergoedingen in de zomerweken wekelijks uit te betalen zodat 7 dagen na de laatste programmadag (vrijdag) het salaris op je rekening staat.

De vergoeding per week is opgebouwd uit een bruto looncomponent en een aanvullende netto onbelaste onkostenvergoeding:

Bruto component:

Leeftijd in jaren	BRUTO salaris per week incl. vakantieuitkering en vakantiedagen		
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
16	€ 73,10		
17	€ 88,10	€ 113,10	
18	€ 118,10	€ 138,10	€ 158,10
19	€ 123,10	€ 143,10	€ 163,10
20	€ 128,10	€ 148,10	€ 168,10
21	€ 133,10	€ 153,10	€ 173,10
22	€ 138,10	€ 153,10	€ 173,10
≥23	€ 143,10	€ 153,10	€ 173,10

Aan deze tabel kunnen geen rechten ontleend worden. (Tik)fouten voorbehouden.

Deze bedragen zijn inclusief vakantiereserveringen (vakantiedagen en vakantieuitkering).

Netto component:

Netto onbelaste onkostenvergoeding per dag:

- Netto maaltijdvergoeding: € 8,60 per dag
 - Netto consumptievergoeding: € 0,55 per dag
 - Netto telefoonkostenvergoeding: € 1,00 per dag
 - Netto artikelenvergoeding: € 1,00 per dag
- Totaal: € 11,15 per dag (€ 66,90 per week van 6 dagen)

Stagiaires ontvangen een stagevergoeding van € 75,- per week. (€ 66,90 netto onkostenvergoeding + € 8,10 bruto)

Berekening totale netto weekvergoeding:

Leeftijd in jaren	TOTAAL netto vergoeding per week incl. vakantieuitkering en vakantiedagen		
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
16	€ 140,00		
17	€ 155,00	€ 180,00	
18	€ 185,00	€ 205,00	€ 225,00
19	€ 190,00	€ 210,00	€ 230,00
20	€ 195,00	€ 215,00	€ 235,00
21	€ 200,00	€ 220,00	€ 240,00
22	€ 205,00	€ 220,00	€ 240,00
≥23	€ 210,00	€ 220,00	€ 240,00

Bij deze berekening is rekening gehouden met toepassing van de "Loonheffingskorting en de Studenten- & scholierenregeling" In de berekening is zowel het bruto salarisgedeelte als de onbelaste netto onkostenvergoeding opgenomen.

Ingehouden loonheffing kun je vaak terugkrijgen!

Wanneer je de loonheffingskorting en/of de studenten- & scholierenregeling niet laat toepassen, zijn de netto weekbedragen lager, omdat er dan (meer) loonbelasting door ons moet worden ingehouden van je bruto salaris. Dit kan ook

het geval zijn wanneer veel weken achter elkaar gewerkt wordt. De eventueel teveel ingehouden loonheffing, kun je in veel gevallen terugvragen van de belastingdienst middels een tj-formulier. (Dit is vooral afhankelijk van wat je totaal per jaar verdient.)

Voor meer informatie kun je bij ons terecht. (Of bij de belastingdienst)

Reiskostenvergoeding:

Je kunt een reiskostenvergoeding ontvangen voor 1x heenreis aan het begin en 1x terugreis aan het eind van elke werkperiode. (Een vrije dag telt niet als onderbreking.) Reiskosten zijn op basis van 2e klas openbaar vervoer. We gaan er vanuit dat je kiest voor de voor jou goedkoopste reismethode. (Bijvoorbeeld dat je gebruik maakt van een OV-jaarkaart of reductiekaart indien je die hebt.)

Als je door iemand met de auto gebracht wordt, geldt ook 1x heen en 1x terug. (€ 0,11 per km) De retourrit van de bestuurder kun je niet declareren.

We hebben ALTIJD een reis- en transactieoverzicht nodig. Via www.ov-chipkaart.nl kun je zo'n overzicht uitprinten voor declaratiedoeleinden. Als je reist met een anonieme ov-chipkaart, dan kun je bij een balie of verkoopautomaat van elk OV-bedrijf een overzicht van de laatste 10 transacties laten uitprinten. Wacht dus niet te lang met het uitprinten hiervan!

Reis je met het OV zonder gebruik te maken van de ov-chipkaart (bijvoorbeeld bij een storting), bewaar dan altijd kaartjes/bonnetjes/vervoersbewijzen/strippenkaarten/etc.. Deze hebben we nodig.

Zonder officieel transactieoverzicht of vervoersbewijs kunnen/mogen we geen reiskostenvergoeding geven.

Als je geen OV-kaart hebt of als deze niet geldig is (en je dus niet 'gratis' met het ov kunt reizen) en je zelf met de auto naar de camping gaat, wordt 11 cent per km vergoed. Ook met de auto krijg je 1x de heen- en 1x de terugreis vergoed.

Eventuele parkeerkosten worden niet vergoed. (Bijvoorbeeld als je op Ameland gaat werken en je je auto parkeert bij de boot)

Wanneer je in het buitenland geplaatst wordt, informeren we je vooraf over de reiskostenvergoedingregeling.

Een reiskostendeclaratieformulier kun je downloaden via recreateam.nl/help Stuur het formulier binnen een week na de laatste werkdag (van een ingeplande periode) naar ons op.

Reiskostenregeling voor stagiaires:

Wanneer je stage loopt bij recreateam, geldt een afwijkende reiskostenregeling:

Wanneer je gebruik maakt van een OV-voordeelurenkaart, vergoeden we 100% van je reiskosten. (éénmaal heen en éénmaal terug per werkperiode)

Heb je geen voordeelurenkaart, of reis je buiten de voordeeluren, dan vergoeden we maximaal het ov-reductietarief. (doorgaans 60% van het volle tarief)

Voor een eventuele aanschaf van een voordeelurenkaart ontvang je geen vergoeding.

7.9 Wat als ik niet alle weken ingezet kan worden die ik aangegeven heb?

We kunnen niet garanderen dat je alle weken kunt werken. Als je alle weken van de zomer hebt aangekruist, lukt dit niet altijd, omdat dit erg zwaar is.

Omdat er ook mensen uit kunnen vallen, hebben we altijd mensen nodig die in kunnen vallen. Hiervoor benaderen we de mensen waarvan we weten dat die nog een week eerder of later kunnen werken. De kans dat je hiervoor gevraagd wordt, is groot.

7.10 Ziekte tijdens je werk

Ben je ziek of kun je door een andere reden plotseling niet meer werken, neem dan **direct** contact op met je begeleider en bel naar Recreateam: (0529) 712002. Wij kunnen dan tijdig zorgen voor vervanging.

7.11 Conflicten tussen jou en je collega('s) of de camping

Neem bij conflicten direct contact op met je begeleider. Er wordt dan eerst gekeken of het uit te praten is. Zo niet, dan proberen we om een van jullie te wisselen met iemand anders van een ander park of van het stand-by-team.

7.12 Bezoek van familie of kennissen op de camping waar je werkt

Dat mag, maar **overleg met je begeleider wanneer**. Op een erg drukke dag (bijvoorbeeld de dag van de playbackshow of de spooktocht) is dat niet handig. Ga je op je vrije dag niet naar huis, dan is die dag natuurlijk ideaal. Kies anders een rustige dag, zodat je ook even tijd hebt om even wat met ze te drinken. Komt je vriend of vriendin langs, houd dan in gedachten dat je wel aan het werk bent. Ook op je vrije dag is het niet de bedoeling om te intiem om te gaan waar gasten bij zijn. Blijven slapen mag niet.

7.13 Ouders/vrienden niet laten kamperen op de camping waar jij werkt.

Het is niet de bedoeling dat je ouders, familie, vrienden, etc.. komen kamperen in de periode waarin jij op een bepaalde camping werkt. Campingeigenaren stellen dit doogaans niet op prijs. Daarnaast kan het voor je teamgenoten een vreemde situatie zijn wanneer bijvoorbeeld jouw ouders op de camping staan. Voor onduidelijkheden of vragen hierover kun je altijd terecht bij je begeleider.

8 Meenemen naar je werkplek

- **Zowel sportieve als normale kleding**
- **Schoenen voor bij het typetje**
En eventueel nóg een extra paar schoenen voor het geval je een thematypetje speelt.
- **Eventueel nette kleding**
Die je kunt gebruiken als je bijvoorbeeld een show presenteert.
- **Slaapspullen en toiletpullen**
- **Goed schoeisel**
- **Zaklamp**
- **Telefoon (en oplader)**
- **Je naamkaartje**
- **Leuke ideeënboekjes**
Bijvoorbeeld met kleine spelletjes, knutsels, verhaaltjes, liedjes etc.
- **Themakleding of spullen**
Als je zelf kleding of spullen hebt die te maken hebben met

de thema's waarmee je gaat werken, dan is het natuurlijk helemaal super om die mee te nemen!

- **Contant geld**
Geld om eventueel drinken en eten op de camping te kunnen kopen (vaak is een pinautomaat niet op de camping aanwezig)
- **Eten en drinken**
Niet alle campings hebben een supermarkt. Het kan handig zijn om alvast eten en drinken voor de eerste dag(en) mee te nemen. Spreek dit van tevoren met je teamgeno(o)t(en) af.
- **Legitimatiebewijs**
In verband met de legitimatieplicht ben je verplicht een geldig paspoort of Europese Identiteitskaart bij je te hebben.

Heb je nu nog steeds vragen of onduidelijkheden? Neem dan contact op met Recreateam. Via de telefoon: (0529) 712002 of via de mail: info@recreateam.nl

9 Webshop

Op www.recreateam.nl/shop vind je onze webshop. Hier kun je artikelen bestellen zoals:

- Een extra t-shirt voor jezelf
- Een eigen sweater
- Eendenclub- en Mini Duck Disco-cd's
- Schminkspullen,
- Modelleerballonnen, etc.

Cd's, t-shirts, sweaters en schmink hebben we in principe altijd op voorraad. Andere materialen worden door ons besteld.

Bestelde materialen kunnen opgestuurd worden, maar we kunnen ze ook meenemen naar de camping waar je gaat werken. (Voor het opsturen betaal je verzendkosten.)

In principe kunnen wij vrijwel alles leveren wat je ook in een normale feestwinkel kunt krijgen. Het is onmogelijk om alle duizenden artikelen op de webshop te zetten. Mocht je op zoek zijn naar iets specifiek, dan kun je ons altijd mailen of bellen. (Een overzicht van producten vind je op www.partyxplosion.nl) Omdat wij alles direct van de importeur betrekken, kunnen we de meeste artikelen veel goedkoper leveren dan een doorsnee feestwinkel.

Als medewerker van Recreateam krijg je tevens 20% korting op onze webshop prijzen!
Je vindt de webshop op www.recreateam.nl/shop

Kortingscode voor Recreateam-medewerkers: eend

De korting van 20% wordt berekend over alle artikelen op de webshop, behalve over Recreateam T-shirts en Recreateam Sweaters omdat deze alleen door medewerkers/stagiaires van Recreateam gekocht mogen worden. Bij het afronden van je bestelling kun je de code ingeven op de pagina waar je ook de betaalwijze kunt kiezen. De korting wordt automatisch berekend en zie je terug op de factuur.

(Alleen medewerkers van Recreateam mogen gebruik maken van deze kortingscode.)

10 Welles/Nietes

Wat kun je wel en niet maken op een camping?

Zoals al eerder gezegd, ben je het visitekaartje van de camping. Als jij chagrijnig bent, dan heeft dat invloed op het beeld dat de gasten hebben van de complete camping. Daarnaast heeft de eigenaar van de camping je ingehuurd als professioneel recreatiwerker en wil dus kwaliteit zien.

Wat moet je juist wel en niet doen?

Welles	Nietes
Contact maken met gasten	Regelmatig iets drinken bij de caravan van een gast of relaties aangaan met gasten
Persoonlijke aandacht voor kinderen	Steeds dezelfde kinderen aandacht geven
Improviseren	Op het laatste moment nog dingen voor moeten bereiden
Het theaterverhaal aanpassen aan de situatie	Collega blokkeren of de lijn van het verhaal compleet veranderen
Contact houden met het thuisfront	Tijdens een activiteit uitgebreid met thuis bellen
Activiteiten aanpassen aan het aantal kinderen of het weer	Bij te weinig kinderen of verkeerd weer de activiteit afgelasten.
Goed contact met de ondernemer en horeca	Zonder toestemming zelf drinken pakken of steeds achter de receptie hangen
Lekker ravotten met de kinderen na de activiteit	Je collega alleen laten opruimen
Taken verdelen	Puur je eigen taken uitvoeren
Genieten van je pauze	Bij de receptie gaan hangen
Een onenigheid uitspreken met je collega	Bekvechten waar gasten bij zijn
Lekkere knoeiboel van het knutselen maken	De zaal smerig achterlaten
Gezellig met je collegae of met de beheerder in de kantine napraten	Aangeschoten over de camping lopen of zelf Alcoholische dranken in 'huis' halen of bestellen
Een goede teamspirit	Bij een drietal constant met 1 persoon gezellig zitten doen
Frisse adem	Kauwgom kauwen tijdens de activiteit
Feedback geven aan je collega	Het steeds beter denken te weten
Je familie of vriend(in) die langskomt op je vrije dag.	Uitgebreid staan zoenen met je vriend(in) in het zicht van de gasten of je collega's