

Side Event:

Het schoolhandbaltoernooi is meer dan wedstrijden alleen. Maak van het toernooi een leuke belevenis! Zoek naar activiteiten om de kinderen en het publiek te vermaken. Met deze activiteiten vul je tijd tussen de wedstrijden.

Enkele voorbeelden van activiteiten:

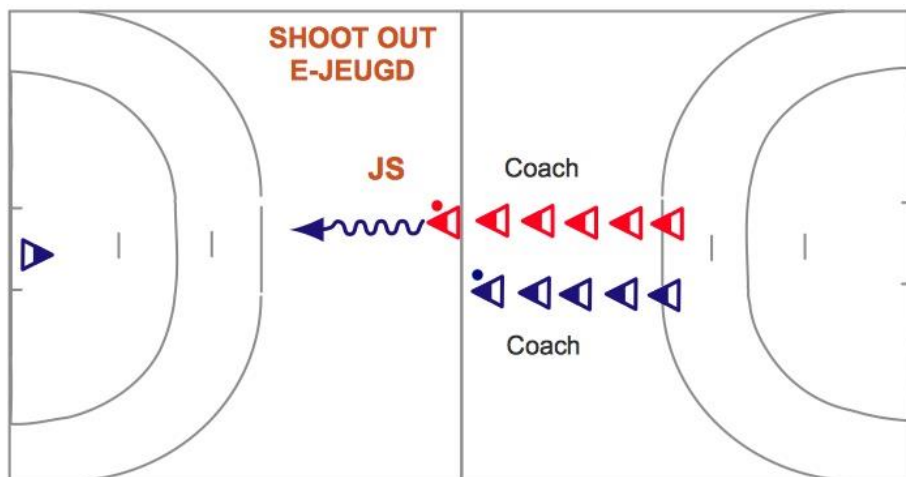
- Shoot-out klassement
- Rondje rond de tchouk
- Mikken op een gatendoek
- Estafette
- Kleurplaten kleuren



• Shoot-out klassement

Een Shoot-out zijn worpen op doel zonder dat iemand je mag hinderen. Spelregels hierbij zijn:

- 2 teams
- Speler 1 van team A staat in het doel
- Speler 1 van team B start op fluitsignaal van de jeugdscheidsrechter vanaf 15 meter en gaat tippend of stuitend op het doel. Meerdere keren stuiten in plaats van tippen is toegestaan.
- Het schot op doel moet vóór de cirkel worden gegeven
- Speler 1 van team wordt keeper en speler 1 van team A sluit achteraan.
- Alle spelers keepen een keer en schieten een keer.
- Coaches en spelleider(s) zorgen samen voor goed verloop van de shoot-out.
- Opmerking: bij jonge of minder vaardige kinderen kan het startpunt van de shoot out op 12 meter gesteld worden.
- Het team dat bij deze shoot-out serie de meeste doelpunten maakt, wint.
- De doelpunten bij de shoot out worden geteld voor het klassement.
- Eventueel vaker herhalen
- De winnende teams gaan door naar de finale ronde



• Rondje rond de tchouk



Materiaal: 1 tchouk, 4 pionnen, 1 streethandbal.

Het veld: tchouk als doel, 2 meter voor de tchouk met 2 pionnen een denkbeeldige lijn maken breedte ongeveer 4 meter. Deze 2 pionnen zijn de voorste pionnen van de rechthoek. Het rechthoek heeft een lengte van ongeveer 8 meter.

Uitleg: 8 Spelers staan in het rechthoek van 4 bij 8 achterelkaar. De 1^{ste} gooit de bal in de tchouk hierna rent hij om de tchouk heen om vervolgens achteraan in het rijtje aan te sluiten. De 2^{de} vangt de bal op en doet hetzelfde als de 1^{ste} etc. etc. Degene die een fout maakt is af en verlaat het speelveld. De bal wordt weer opnieuw ingebracht door de volgende speler zoals de 1^{ste} speler.

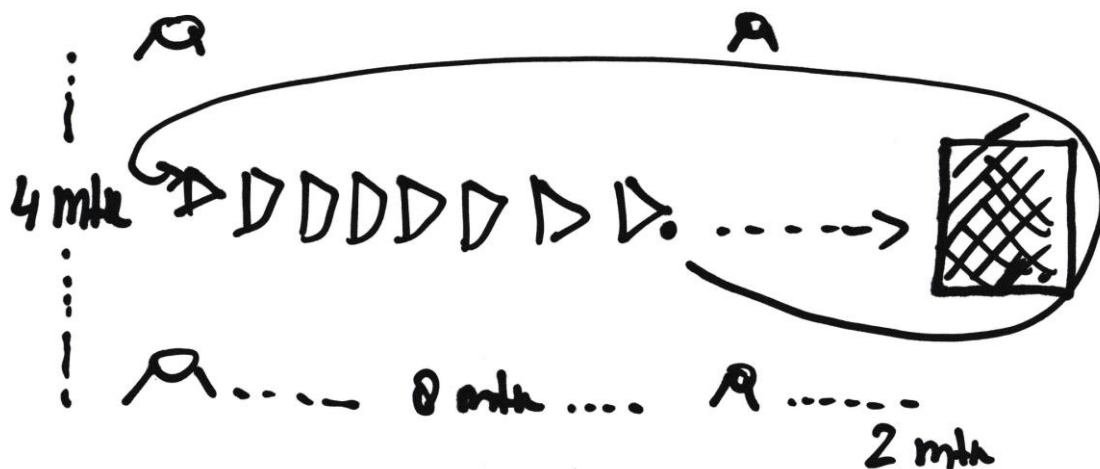
Bij 2 overgebleven spelers hoeft men niet meer om de tchouk te rennen.

Fouten zijn:

- de bal op het ijzer van de tchouk gooien
- de bal niet vangen.
- De bal zo schuin en/of hard te gooien dat hij buiten het rechthoek van 4 bij 8 op de grond komt zonder dat vangende speler hem heeft aangeraakt.
- Een speler zijn eigen gegooide bal raakt die terugkomt uit de tchouk

De 1^{ste} ronde is voorbij en je begint een nieuwe ronde met al de 8 spelers opnieuw.

② Rondje om de tchouk



- **Mikken op een gatendoek**

- Alle kinderen hebben een bal
- Een doel met hierin een gatendoek gespannen
- Er staan 2 rijtjes voor het doel op 9 meter afstand

Opdracht:

- Mik vanaf 6 meter op een gat. Hoe vaak kun je raak gooien?
- Er gooien steeds 2 spelers tegelijk

Regels:

- Niet gooien als er nog iemand de bal uit het doel aan het halen is

Aandachtspunten:

- Rechtshandigen zetten hun linker been voor met gooien, linkshandigen zetten hun rechterbeen voor met gooien.
- Arm hoog houden, elle boog minimaal net zo hoog als de schouder

Makkelijker maken door:

- Afstand verkleinen
- Kleinere of lichtere bal gebruiken

Moeilijker maken door:

- Afstand vergroten
- Vanuit 3-pas ritme laten gooien
- Eerst door de ladder lopen, daarna op het doel mikken

N.B. Mocht er geen schotdoek aanwezig zijn, gebruik dan hoepels en/of pionnen in het doel of gebruik een dikke mat waarop je met tape of krijt vakken kunt maken.



- **Andere voorbeelden:**

- [Hoepel estafette tijdens handbal training - YouTube](#)
- [Handbaloefening: estafette vormen \(yoursportplanner.com\)](#)

- **Kleurplaten:**

- Deze zijn apart toegevoegd in de toolkit.

