

Draaiboek F-Toernooi



GAMES

Inleiding

Een toernooi organiseren is een leuke klus. In dit draaiboek vinden jullie handvatten die jullie kunnen helpen bij de organisatie van een F-toernooi.

De wedstrijdjes bij de F-jeugd worden in toernooivorm aangeboden. Om de F-jeugd toernooitjes goed te laten aansluiten bij de nieuwe speelwijze is er gekozen voor de volgende opzet:

Op 2/3 gedeelte van de sporthal worden 2 velden uitgezet voor het spelen van wedstrijdjes. De wedstrijden duren 20 minuten inclusief shoot-out en wisselen. Zet de klok daarom op 13 minuten voor de wedstrijd. Je hebt dan 5 minuten voor de shoot-out en 2 voor het door wisselen. Na de wedstrijd van 13 minuten direct een shoot-out en je sluit af met een high-five.

Op het overige 1/3 gedeelte worden spelvormen aangeboden. De spelvormen zijn goed voor een veelzijdige bewegingservaring, tevens zeer geschikt als voorbereiding op technieken en bewegingen die later worden aangeleerd. De indeling van de teams op het spelcircuit moet door de organisatie gemaakt worden en op de speeldag met de deelnemers gedeeld worden.

Mochten jullie suggesties en/of wensen hebben over de inhoud van dit draaiboek, dan horen wij dat graag, stuur een mail naar jeugdhandbal@handbal.nl

Veel succes en plezier bij de organisatie.

Team jeugdhandbal

Handige links:

[Flyer F-jeugd](#)

[Poster F-jeugd](#)

[Boekje "Jeugdleiding"](#)

[Uitnodiging "kom je ook handballen"](#)

[Spelleiding bij F-jeugd](#)

Deze materialen zijn ook in hardcopy te bestellen via de [site](#).



Organisatie:

Vul zodra je gaat starten met de organisatie van een toernooi onderstaand schema in en vul aan waar nodig. Gebruik het als takenlijst in de voorbereiding zodat je op de dag zelf niet voor verrassingen komt te staan.

Voorbeeld takenlijst voorafgaand aan toernooi:

Tijd	Wat?	Wie?	Opmerkingen	Klaar?
	Datum en tijdstip plannen	Contactpersoon vereniging en NHV	jeugdhandbal@handbal.nl	
	Inhuren/regelen sporthal/veld	Vereniging		
	Indeling teams spellencircuit	Vereniging		
	Regelen spelmateriaal	Vereniging		
	Regelen hesjes	Vereniging		
	Regelen vrijwilligers	Vereniging	Vrijwilligers nodig voor ontvangst, spellencircuit.	
	Microfoon / muziek / tijd (klok) regelen	Vereniging	13 minuten spelen, 5 minuten shoot-out en 2 minuten wisselen	
	Taakverdeling maken	Vereniging		
	Publiciteit: Website/ Facebook/Twitter	Verenigingen/Cluster/ NHV	Evt. lokale pers inlichten/ uitnodigen	



Het is voor de vrijwilligers en organisatie ook prettig om op de dag zelf een checklist te hebben. Gebruik onderstaand voorbeeld en vul deze aan waar nodig.

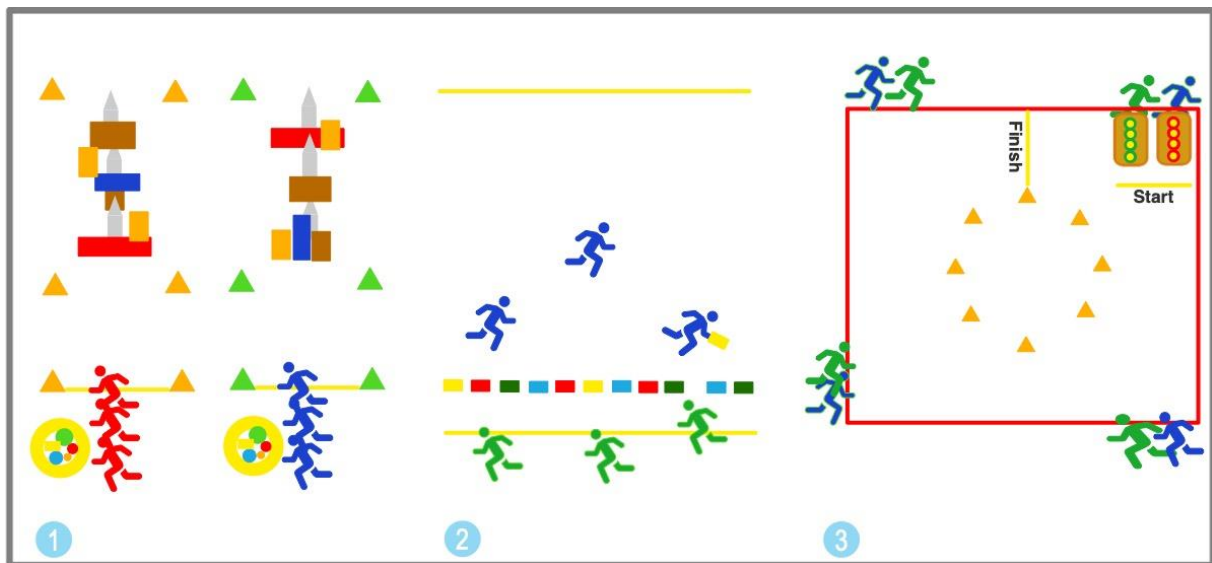
Voorbeeld checklist toernooi dag:

Tijd	Wat?	Opmerkingen	Vrijwilliger?	Klaar?
09:00	De activiteit doornemen met alle vrijwilligers en eventuele vragen beantwoorden.	Waar moeten de vrijwilligers aan denken? Wat is de taakverdeling van iedereen? Afspraken maken over opruimen		
09:15	2 Velden uitzetten	Velden nummeren		
09:15	Spelstations uitzetten met spelmateriaal	Stations nummeren		
09:15	Microfoon / muziek / klok klaarzetten			
09:15	Kleedkamers indelen	Evt. briefjes met namen teams ophangen		
09:15	Ontvangst deelnemende teams	Uitleg programma		
09:15	<i>Spelleiders verenigingen informeren</i>	<i>Coaches even samen bij elkaar om manier van spelleiden te bespreken</i>		
09:30	Start toernooi			
11:00	Afsluiten toernooi			
Eind	Opruimen velden en spelmateriaal in sporthal of op veld	Leuk en handig is om spelers op het laatste station te laten meehelpen met opruimen door materiaal naar 1 punt te laten brengen.		
	Gezamenlijk met alle vrijwilligers evalueren	Gezamenlijk afsluiten. Tips en Tops doorgeven aan jeugdhandbal@handbal.nl		
	Publiciteit: Website/Facebook/Twitter/Krant	Delen van foto's op social media wordt gewaardeerd. Gebruik #handbalnl #jeugdhandbal		



Games

Digitale spelletjes in het echt spelen in de sporthal.



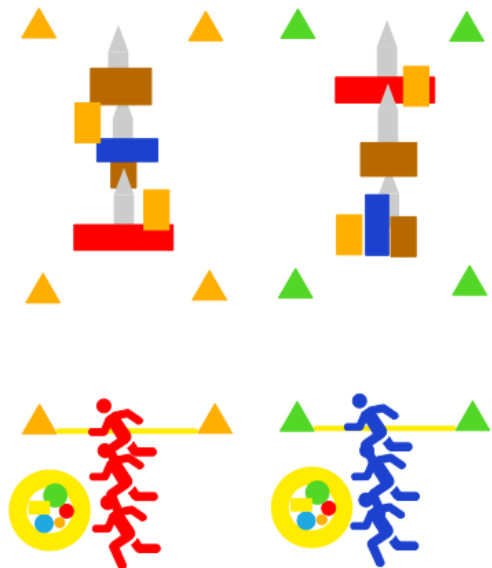
Totaallijst materiaal

- 12 pionnen
- 6 kegels of knotsen
- Balken van schuimkussen (elke maat 2 keer)
- Verschillende maten dozen (elke maat 2 keer)
- Blokjes
- 2 GOALCHA ballen
- 2 frisbees
- 2 tennisballen
- 2 handballen
- 2 pittenzakjes
- Tape of lijn als werplijn
- Pittenzakjes
- Pionnen
- Lijnen veld gebruiken
- Evt. handballen
- 2 bovendelen van de kast (alternatief 2 grote zware open dozen)
- 2x 4 hoedjes
- 2x 4 tennisballen
- Tape of lijn gebruiken als start- en finishlijn

Angry Birds

Materiaal:

- 12 pionnen
- 6 kegels of knotsen
- Balken van schuimkussen (elke maat 2 keer)
- Verschillende maten dozen (elke maat 2 keer)
- Blokjes
- 2 GOALCHA ballen
- 2 frisbees
- 2 tennisballen
- 2 handballen
- 2 pittenzakjes
- Tape of lijn als werplijn



Uitleg:

- Bouw een stapel en gooi die van het andere team om.
- 2 teams maken. Elke team bouwt in 2 á 3 minuten tijd in zijn eigen vak tussen de pionnen een brug/fort om zijn kegels of knotsen heen. De teams wisselen om van plek, gooien vanachter de werplijn en proberen de kegels omver te gooien. Werp materiaal van klein naar groot gebruiken. Wie gooit met het minste aantal worpen alles om?

1

Makkelijker:

- Afstand tot kegels kleiner maken
- Minder materiaal er omheen zetten

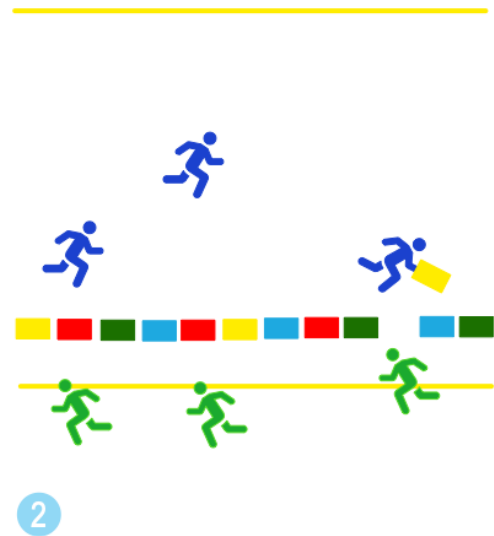
Moeilijker:

- Afstand tot kegels groter maken
- Meer materiaal gebruiken om kegels te beschermen
- Opdracht onderweg

Minecraft survival

Materiaal:

- Pittenzakjes
- Pionnen
- Lijnen veld gebruiken
- Evt. handballen



Uitleg:

- Kan jij het voedsel pakken zonder getikt te worden door de mobs?
- Twee teams maken, de mobs staan achter de lijn, de pittenzakjes liggen ongeveer 3 meter voor hen. Het andere team de minecraft bouwers staan aan andere kant (op ongeveer 10 meter) achter de lijn. De bouwers gaan op zoek naar voedsel (pittenzakjes) en proberen deze zo snel mogelijk in veiligheid te brengen achter hun lijn. De mobs proberen ze te tikken wanneer ze een zakje in de hand hebben. Als een mob eenmaal over zijn lijn is gegaan om te tikken, mag hij alleen terug als hij ook echt iemand getikt heeft.

Makkelijker:

- Voor mobs: afstand lijn tot voedsel verkleinen
- Voor Minecraft bouwers: afstand lijn tot voedsel vergroten/pionnen i.p.v. pittenzakjes gebruiken

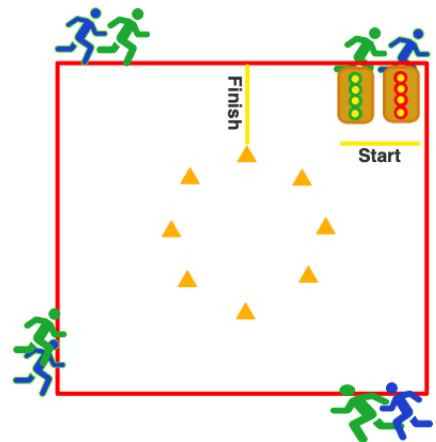
Moeilijker:

- In plaats van pittenzakjes ballen gebruiken (evt. ook de mobs met een bal). De bouwers proberen een bal te pakken, gelijk omdraaien en tippen met de bal naar andere kant.

Mario Kart

Materiaal:

- 2 bovendelen van de kast (alternatief 2 grote zware open dozen)
- 2x 4 hoedjes
- 2x 4 tennisballen
- Tape of lijn gebruiken als start- en finishlijn



Uitleg:

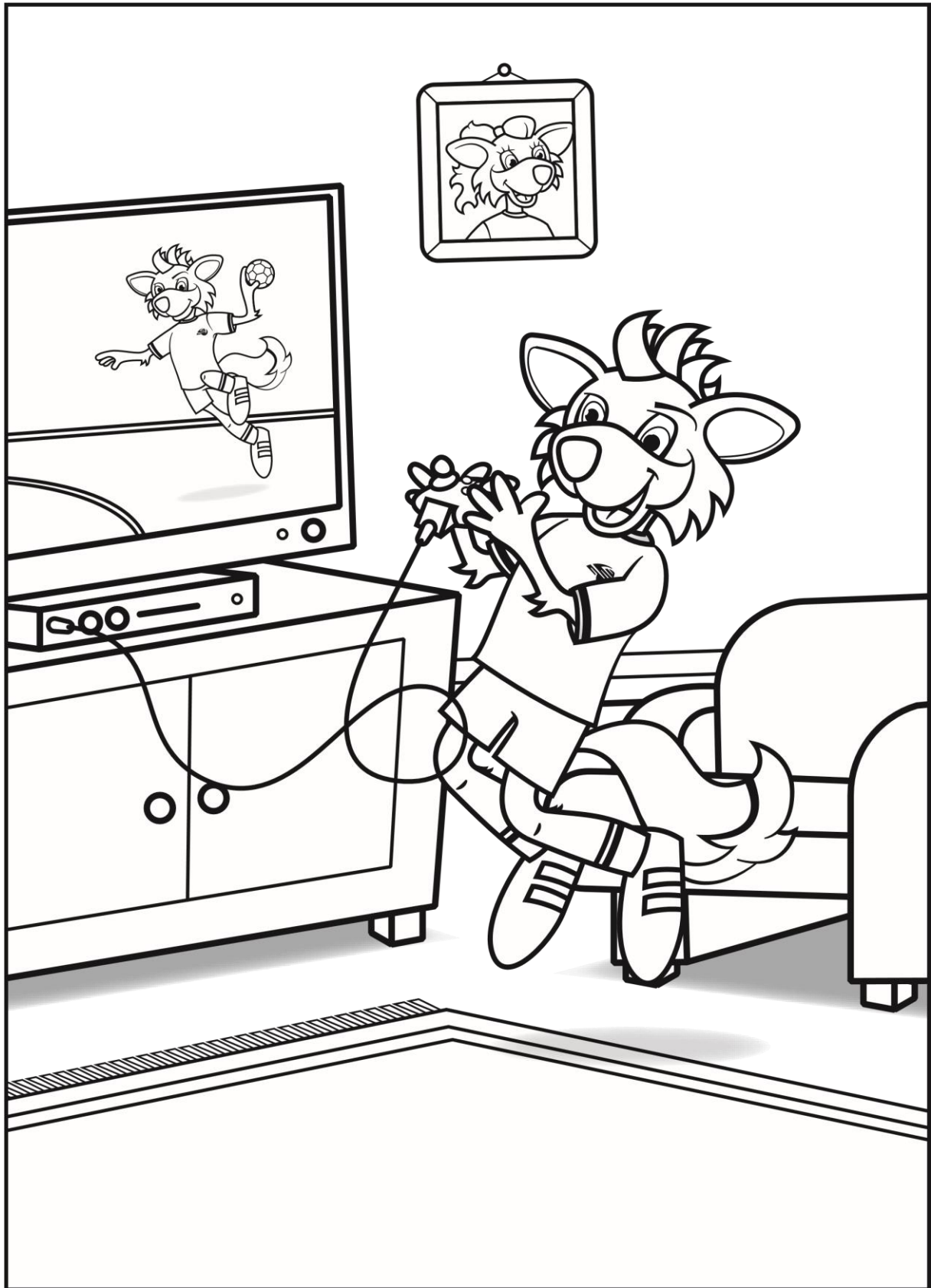
- Rij met je kart net zoals Mario en probeer met je team het snelste over de finishlijn te komen.
- Estafette met twee teams. Elk team heeft een omgekeerd bovenste kastdeel met daarin 4 hoedjes met tennisballen erop, de kart. Op elke hoek van het veld staat een teamlid. Nummer 1 duwt de kart naar de volgende hoek en nieuwe speler wordt de 'bestuurder'. Elke hoek wissel je van 'bestuurder' en zo maak je 2 rondes vol. Wanneer een bal van je hoedje valt in de kart, maak je 2 burpees voor je verder mag. Welk team heeft als eerst 2 rondjes gemaakt?

Makkelijker:

- Zonder hoedjes en tennisballen

Moeilijker

- Zonder tennisballen, spelers mogen een hoedje op parcours gooien, andere team moet er omheen sturen. Als ze het hoedje raken, 2 burpees.



Naam:

Leeftijd:

