

# Draaiboek F-toernooi



PIRATEN

## 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 wedstrijdje 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 wedstrijdje. 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](mailto: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	<a href="mailto:jeugdhandbal@handbal.nl">jeugdhandbal@handbal.nl</a>	
	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.

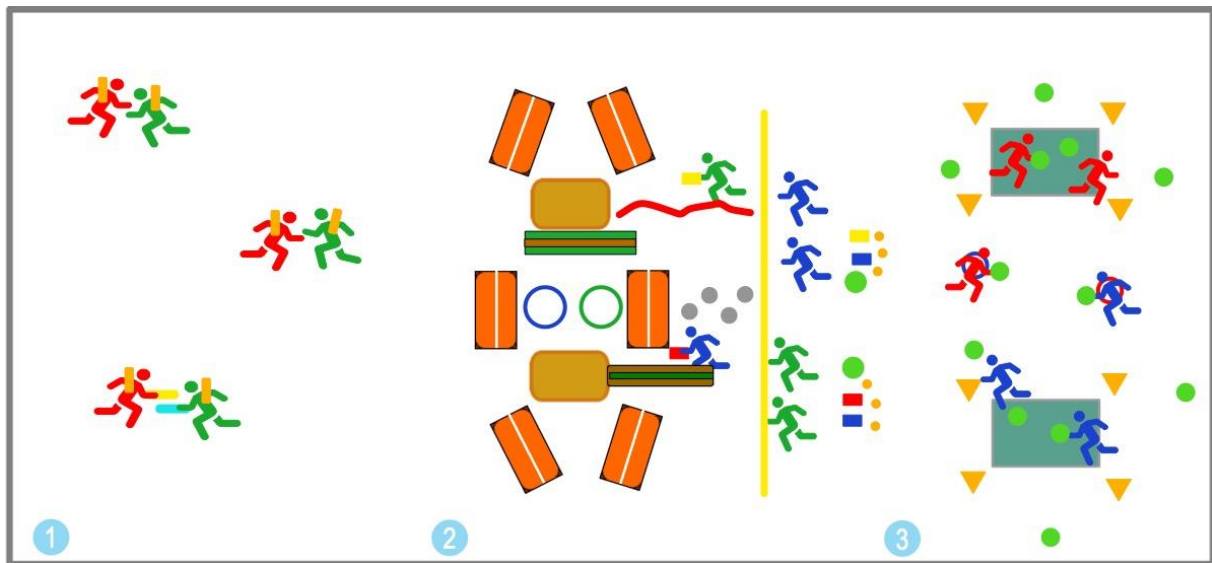
Voorbeeld checklist toernooi dag:

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 <a href="mailto:jeugdhandbal@handbal.nl">jeugdhandbal@handbal.nl</a>		
	Publiciteit: Website/Facebook/Twitter/Krant	Delen van foto's op social media wordt gewaardeerd. Gebruik #handbalNL #jeugdhandbal		



## Piraten

Het piratenschip mag natuurlijk niet ontbreken, schat zoeken, vechten.



### Totaallijst materiaal:

- 24 knijpers
- 6 schuimblokken (of halve zwem noodles, of opgerolde kranten)
- 2 kasten
- 2 banken
- 2 touwen
- 3 turnmatjes
- Blokjes of stapstenen
- Flinker stapel los materiaal; pittenzakjes, lintjes, verschillende ballen, enz.
- 2 hoepels of korfbalmanden
- 12 zachte ballen
- 12 pionnen
- 2 linten



## 1. Peter Pan tegen de piraten

Echte piraten raken natuurlijk wel eens met elkaar in gevecht. Peter Pan is gek op deze piratengevechten en plaagt de piraten heel graag. Hij pakt ze graag hun schatten af.

### Materiaal:

- 24 knijpers
- 6 schuimblokken (of halve zwem noodles, of opgerolde krant)



### Uitleg:

- Tweetallen maken, beide spelers hebben een knijper op hun schouders. De spelers proberen knijpers bij elkaar af te pakken zonder dat ze hun eigen knijpers kwijt raken. Wanneer je een knijper gepakt hebt, kun je deze toevoegen op je eigen schouder. Als je geen knijper meer hebt, pak je een nieuwe.



1

### Variatie:

- Zwaardgevecht. Elk speler krijg een schuimblok/noodle in zijn hand als zwaard, hiermee probeer je het onderbeen van je tegenstander te raken. Tegelijkertijd moet je opletten dat je de knijpers niet kwijt raakt.

### Makkelijker:

- Meerdere knijpers

### Moeilijker:

- Niet in tweetallen, maar met de hele groep spelen
- Zwaardvechten op een lijn of bank

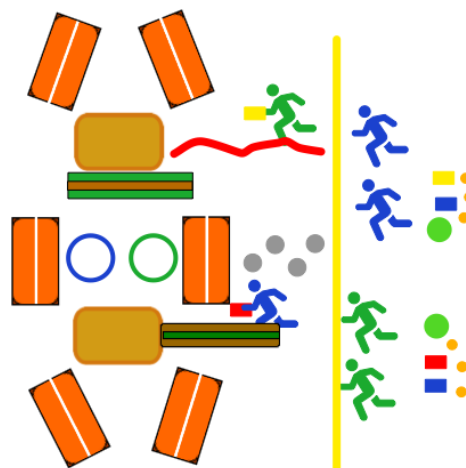


## 2. Schip Ahoy

Het schip ligt in de haven en de spullen moeten zo snel mogelijk aan boord. Zwaai met het touw, kies je de loopplank, de rotsen in het water, of de brug van de kapitein?

### Materiaal:

- 2 kasten
- 2 banken
- 2 touwen
- 3 turnmatjes
- Blokjes of stapstenen
- Flinke stapel los materiaal; pittenzakjes, lintjes, verschillende ballen, enz.
- 2 hoepels of korfbalmanden



### Uitleg:

- Van de kasten en turnmatjes maak je het schip. Eén bank zet je schuin in de kast als brug. Een bank met smalle kant boven als loopplank. Blokjes of stapstenen als rotsen en als het aanwezig is touw om te slingeren. Spelers moeten als team zo snel mogelijk al het materiaal van de kade op het schip krijgen en in eigen hoepel of korf te leggen. Elke keer gebruiken ze een andere manier om op het schip te komen, snel weer terug om volgende speler aan te tikken die volgende stuk wegbrengt.

### Makkelijker:

- Kast en lager maken

### Moeilijker:

- Loopwegen lastiger maken met extra obstakels, 'rotsen' verder uit elkaar leggen.



### 3. Verdedig je schip

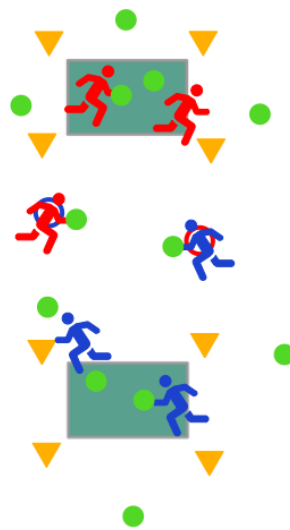
Bij 'Verdedig je schip' moeten spelers door goed te mikken de andere schepen laten zinken.

#### Materiaal:

- 12 zachte ballen
- 2 turnmatten
- 8 pionnen
- 2 linten

#### Uitleg:

- Leg de turnmatten tegenover elkaar op de grond. Om de matten staan 4 omgekeerde pionnen. Dit zijn de schepen. Op elk schip staan 2 spelers en het team heeft een speler met een lintje. Elk schip heeft 6 zachte ballen.
- De spelers proberen met de ballen de pionnen van de andere schepen om te gooien. Een bal mag tegengehouden worden, maar je mag alleen tegengehouden als je tenminste met één voet op de mat staat. Als er 4 pionnen om zijn, zinkt het schip. Zodra alle pionnen weer rechtop staan, doet het schip weer mee.
- Speler met het lintje ('de zwemband') loopt door de zaal om ballen te halen, maar mag dan niet gooien met de ballen (ook niet naar het eigen team, hij moet de ballen terugbrengen naar zijn eigen mat).



#### Variaties/tips/opmerkingen

- Stimuleer spelers om ook via muren de pionnen om te gooien. (als dit mogelijk is) je kunt ook banken om het speelveld heen plaatsen zodat deze gebruikt kunnen worden.







Naam: .....

Leeftijd: .....



**HandbalNL**