

Draaiboek F toernooi

Dierentuin

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

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](#).



HandbalNL

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	



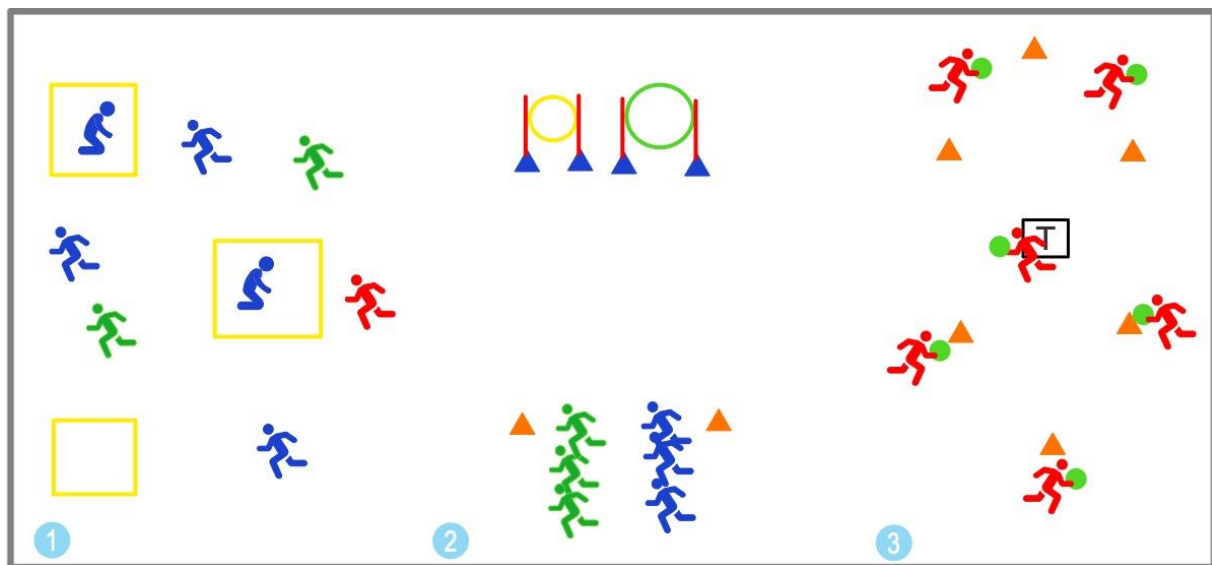
Het is voor de vrijwilligers en organisatie ook prettig om op de dag zelf een checklist te hebben. Gebruik onderstaand voorbeeld en vul deze aan waar nodig.

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		



Dierentuin (buiten)



Totaallijst materiaal:

- 2-4 lintjes
- Stoepkrijt of schuimkussen om kooien te maken
- 2 hoepels
- Stokken en pionnen en hoepel/stok koppelstok
- Ballen
- 6 pionnen
- 8 (GOALCHA) ballen



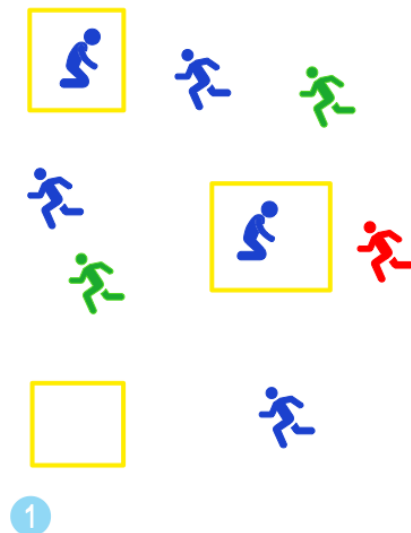
1. Dierentuin tikkertje

Materiaal

- 2-4 lintjes
- Stoepkrijt of schuimkussen om kooien te maken

Uitleg

De dieren zijn ontsnapt uit hun kooien. De verzorgers moeten zo snel mogelijk alle dieren vangen en ze weer terug brengen in hun kooi. 1 brutale aap kan de kooitjes open maken. Zolang hij niet gepakt wordt door de verzorgers, kunnen de dieren steeds weer vrij gelaten worden.



Tikkertje met verlos. Wijs 2-4 verzorgers aan. Deze moeten zich even omdraaien en een stapje weg van de groep. Wijs/raak 1 deelnemer aan als 'aap'. De kinderen mogen zich over het veld verspreiden. Wanneer ze getikt worden door een verzorger gaan ze met deze mee naar de 'kooi'. Het 'aapje' kan de dieren vrij maken door ze aan te tikken.

Makkelijker

- In een kleiner veld is het makkelijker tikken, soms lastiger te ontdekken wie de verlosser is.
- Meerdere bewakers maakt het makkelijker te tikken

Moeilijker

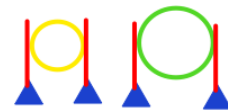
- In een groter veld is het lastiger tikken
- Meerdere kooien, waardoor het lastiger is de verlosser te ontdekken



2. Dieren voeren

Materiaal

- 2 hoepels
- Stokken en pionnen en hoepel/stok koppelstok
- Ballen



Uitleg

De dieren moeten elke dag eten krijgen. Gooi het eten in de bek van het dier, grote en kleine. Blijf wel op afstand, anders zouden de dieren wel eens kunnen denken dat je zelf een lekker hapje bent.



2

Makkelijker

- Dichterbij gaan staan
- Grotere doelen/monden maken

Moeilijker

- Verder weg staan
- Vanuit beweging gooien
- Kleinere doelen/monden maken



3. Dolfijnen show

Materiaal

- 6 pionnen
- 8 (GOALCHA) ballen

Uitleg

Dolfijnen kunnen vaak de mooiste trucjes doen. Jullie maken er samen een heuse show van.

De spelers zijn dolfijnen en de trainer is de dolfijentrainer. De dolfijnen 'zwemmen' (lopen) in een 8 door het 'zwembad'. De trainer staat in het midden van de 8. Iedereen heeft een bal. Op aanwijzingen van de trainer doen de dolfijnen de mooiste trucjes met de bal. Ze kunnen zelfs omhoog springen uit het 'water' en de hand van de trainer aantikken.

Trucs: bijvoorbeeld

- Bal omhoog gooien, met één hand vangen
- Idem a. nu met andere hand vangen
- Bal achter je rug langs naar voren gooien en vangen
- Bal door je benen van achter naar voren gooien en weer vangen
- Bal op je vuist laten balanceren
- Nu bal met je vuist klein stukje omhoog slaan en met je vuist weer opvangen
- Bal klein stukje omhoog gooien, koppen en weer vangen
- Idem, nu met je schouder weer omhoog

