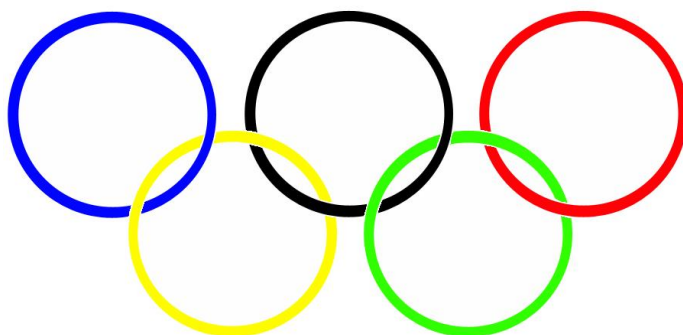




SPORT- & SPEL CIRCUIT



*Het allerbelangrijkste is:
“niet te winnen, maar deel te nemen”,
zoals het allerbelangrijkste in ons leven is:
“niet triomf, maar de strijd”.
Het wezenlijke is niet te hebben overwonnen,
maar goede strijd te hebben geleverd.*

**35^e
Schoolsport Olympiade**

**donderdag 23 mei
2024**



FAIRPLAY

De Stichting Sport, Tolerantie en Fair Play Nederland heeft een manier bedacht om het gedrag van spelers op het gebied van tolerantie en fair play positief te beïnvloeden. Het toekennen van fair play punten heeft effect op het spel en het gedrag; sportief spel en gezelligheid worden juist beloond in plaats van het onsportieve gedrag gestraft.

Elk team kan “fair play punten” verdienen. Ze kunnen worden verkregen voor alle sportieve zaken die plaatsvinden op en rondom het sportveld, zoals de houding t.a.v. de spelleider, medespelers en/of de tegenstander.

Denk aan:

- Met respect een duel ingaan
- Medespelers aanmoedigen
- Tegenstanders vriendelijk benaderen
- Sportief reageren
- Niet protesteren tegen de spelleider

De rol van de spelleiders: toekennen van de fair play punten

De fair play punten worden door de spelleiders toegekend. Zij proberen dit zo sportief en objectief mogelijk te beoordelen en kiezen zelf in grote lijnen waarop zij beoordelen. De spelleider geeft na afloop van een wedstrijd of een ronde iedere groep een fair play beoordeling d.m.v.: ±, + of ++.

De rol van de scholen: positief gedrag stimuleren

Het is van belang dat de leerkracht **vooraf** uitlegt dat de fair play punten alleen gegeven kunnen worden voor sportief gedrag. Het gedrag wordt zo in een vroeg stadium beïnvloed en dit heeft een positieve uitwerking op het spel. We hopen dat door het toekennen van fair play punten het spel in al zijn facetten leuker zal worden.

Fair Play Schaal

Door het toekennen van deze fair play punten, kan aan het eind van de Schoolsport Olympiade de Fair Play Schaal worden uitgereikt aan de school die zich over de hele dag genomen het sportiefst en gezelligst heeft gedragen. We hechten veel waarde aan deze belangrijke prijs!



INFO SPORT- & SPELCIRCUIT

Om te starten:

- Het Sport- en Spelcircuit is op het middenterrein van het stadion.
- In de tabel hieronder staat bij welk spel u begint met uw gehele groep.
- Voorafgaand aan de Olympiade heeft u uw groep gesplitst in 2 gelijke spelgroepen. Denk daarbij ook aan evt. extra begeleiders.
- Bij elk spel verdeelt u de beide spelgroepen over de uitgezette vorm(en).

	Ronde 1 – A 09.30-10.30	Ronde 2 – B 10.50-11.50	Ronde 3 - C 12.40-13.40
Spel 1 – hoogspringen	de Zevenster	Wijde Wereld a	Den Omgang
Spel 2 – tchoukbal	de Vlieger	Wijde Wereld b	Den Dijk
Spel 3 – estafetteloop	de Cirkel	--	--
Spel 4 – tennis	--	de Klimboom	het Speleon
Spel 5 – hordenbaan	Camelot	Aventurijn	de Vlonder
Spel 6 – basketbal	Vindingrijk	Bedir	KP 't Centrum
Spel 7 – verspringen	de Palster	--	--
Spel 8 – voetbaldoelen	--	't Mulderke a	't Mulderke b
Spel 9 – korfbaldoelen	Sterrenkijker	IKC Raam b	IKC Raam a
Spel 10 – touwtje springen	--	--	--

Organisatie en tijdsduur:

- Er zijn in totaal 10 spelonderdelen.
- Elk spelonderdeel duurt 4 minuten, daarna is er 2 min. wissel- en uitlegtijd.
- De speeltijden worden centraal geregeld (fluit/bel/toeter).
- De spelleider legt het spel kort uit voor aanvang van het spel.
- Na de uitleg volgt een startsignaal: daarna wordt er direct begonnen.
- De spelleider noteert na het eindsignaal de uitslag en dan loopt u direct door naar het volgende spel. Van 1 >2 >3 etc. Na spel 10 start u weer bij 1.

Doel en puntentelling:

- Doel per spelonderdeel is steeds zoveel mogelijk punten te scoren.
- Elke groep krijgt bij de start van de dag een stapeltje koerierkaartjes.
- Voor aanvang van ieder spel geeft u dit stapeltje af aan de spelleider.
- De spelleider noteert hierop de uitslag. Deze is bindend. Respecteer dit.
- Denk tijdens het spelen ook aan het Fairplay-klassement.



SPEL 1:	HOOGSPRINGEN	1 en 2 SAMEN
----------------	---------------------	---------------------

□ **Spelverloop:**

Alle leerlingen staan achter één van de twee pionnen. (3 meter)

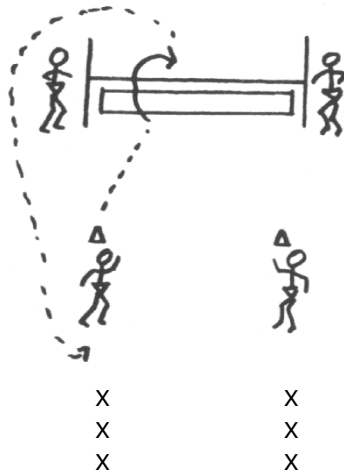
Er springt één leerling tegelijk. **Afzetten met één been (koprol maken) is verboden!**

Het toverkoord hangt op 0.80 cm.

Als de eerste van de mat af is mag de volgende starten. De eerste leerling loopt terug en sluit achteraan.

⇒ **Punten:**

Per sprong = 1 punt





SPEL 2:	TCHOUKBAL	1 en 2 apart
----------------	------------------	--------------

❑ **Spelverloop:**

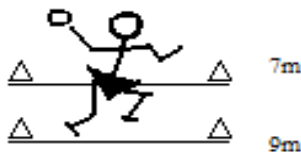
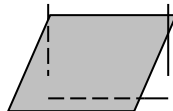
De hele groep gaat in **2 rijen** achter de (9m.) lijn staan.

De eerste van elk rijtje heeft een bal, hij/zij loopt naar de (7m.) werplijn en werpt de bal op de tchouk.

Dan halen ze hun eigen bal op en geven deze door aan de volgende lln.

⇒ **Punten:**

- Bal in de tchouk + gevangen = 2 punten
- Bal in de tchouk + **niet** gevangen = 1 punt
- Naast/over het doel = 0 punten



X	X
X	X
X	X

Groep	Groep
1	2



SPEL 3: ESTAFETTELOOP 1 en 2 apart

Verdeel elke groep in 2 kleinere groepjes. Je hebt dus in totaal 4 groepen.

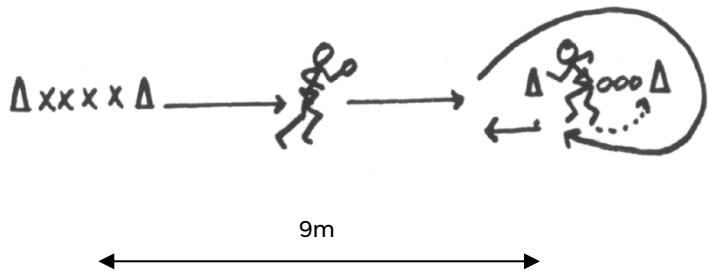
❑ **Spelverloop:** De lln. staan links en rechts tussen de twee pionnen. > (zie tekening, x en o)

De eerste lln. loopt met het estafettestokje naar de andere groep, loopt **daar omheen** en **geeft het stokje aan diegene die vooraan staat** en **sluit zelf achteraan**.

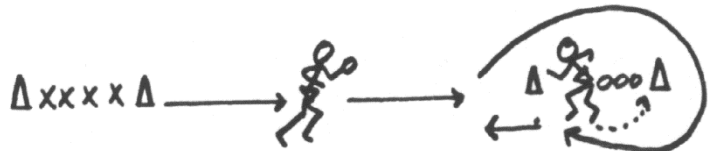
De lln. die het stokje nu heeft loopt naar het groepje aan de overkant en doet hetzelfde.

⇒ **Punten:** Per leerling die het stokje overgeeft = 1 punt.

Groep 1



Groep 2





SPEL 4:	TENNIS	1 en 2 apart
----------------	---------------	--------------

❑ **Spelverloop:**

De groep staat achter elkaar klaar.

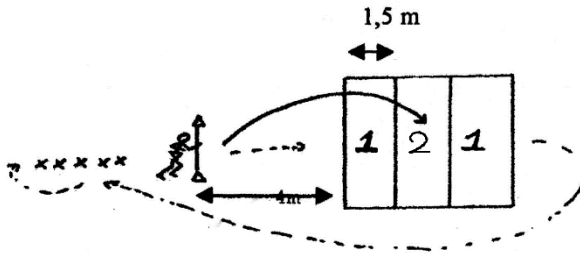
De voorste lln van elke groep slaat de foambal gericht in een vak. Dus ineens en zonder sluit slaan.

Daarna haalt de leerling de bal en geeft daarna het racket en de bal door aan de volgende, waarna hij/zij zelf achteraan sluit.

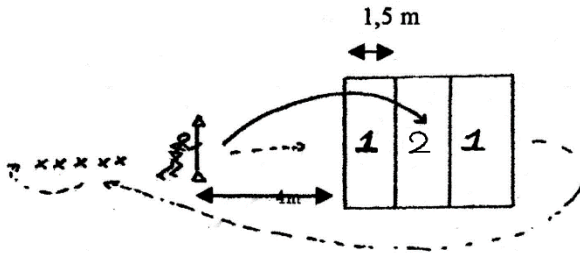
⇒ **Punten:**

In het vak waar de bal neerkomt = het aantal punten. (1 – 2 – 1 punten)

Groep 1



Groep 2





SPEL 5: HORDENBAAN 1 en 2 apart

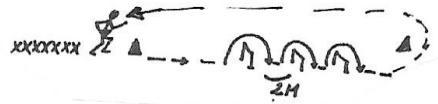
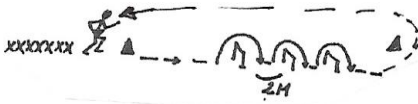
❑ **Spelverloop:** De groep staat achter elkaar klaar.

De voorste lln. **neemt het estafettestokje** mee en springt over de lage horden, om de pion en **geef het stokje door aan de volgende**. Sluit achteraan.

⇒ **Punten:** Per rondje = 1 punt

Groep 1

Groep 2



SPEL 6: BASKETBAL 1 en 2 apart

❑ **Spelverloop:** Verdeel de kinderen tussen de 3 pionnen.

De eerste lln. dribbelt naar het volgende groepje. Hij/zij gaat **om dat groepje heen** en geeft de bal aan de eerste lln.

Zelf sluit hij /zij achteraan bij dat groepje. De lln. die de bal gekregen heeft dribbelt ook 1 station verder.

⇒ **Punten:** Per hele ronde dat de bal rond is geweest =2 punten

Groep 1

Groep 2



6 m



SPEL 7: **VERSPRINGEN** 1 en 2 **SAMEN**

❑ **Spelverloop:**

De hele groep staat achter elkaar klaar (op 15 m).

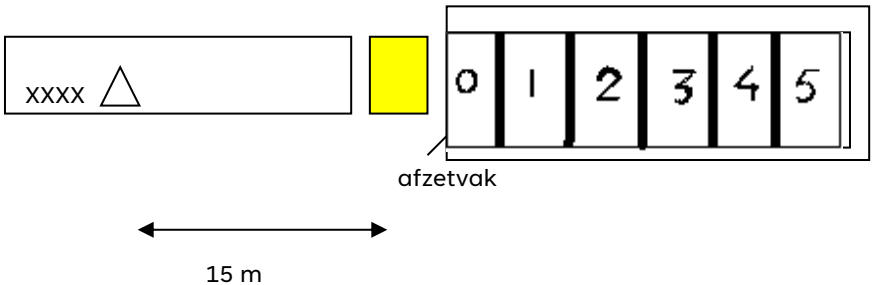
Bij elke sprong moet worden afgezet in of voor het afzetvak. (na het afzetvak = ongeldig).

Als de lln. **uit de bak is** mag de volgende starten.

⇒ **Punten:**

Bij terugvallen telt de achterste afdruk.

- Meer dan 1 m = 1 punt
- 2 m = 2 punten
- 3 m = 3 punten
- 4 m = 4 punten
- 5 m = 5 punten





SPEL 8:	VOETBALDOELEN	1 en 2 apart
----------------	----------------------	--------------

- ❑ **Spelverloop:** De voorste 2 lln. van elk groepje hebben een bal.

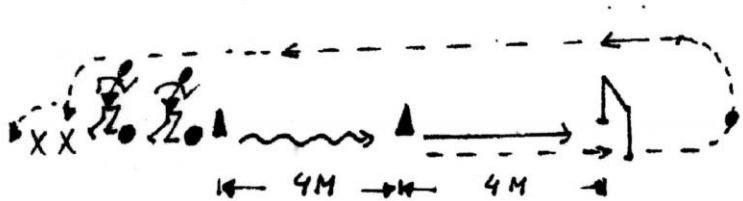
De eerste van de 2 dribbelt (met de bal aan de voeten) tot aan de pion en probeert de bal in het doeltje te schieten.

Hij haalt de bal op (mag met de handen) en geeft deze door aan de eerst volgende die geen bal heeft.

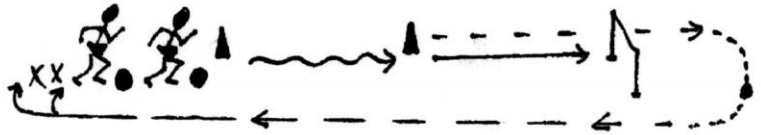
De tweede lln. mag **starten als de eerste op doel heeft geschoten** etc.

⇒ **Punten:** In het doeltje = 1 punt

Groep 1



Groep 2





SPEL 9:	KORFBALDOELEN	1 en 2 apart
----------------	----------------------	--------------

❑ **Spelverloop:**

De groep staat klaar achter de startlijn.

De eerste lln. heeft een bal, loopt naar de “werppilon” en probeert een doelpunt te maken.

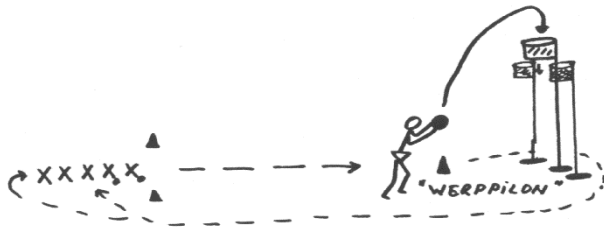
Daarna je bal ophalen en aan de volgende leerling **achter de wachtlijn** geven. Zelf achteraan sluiten.

⇒ **Punten:**

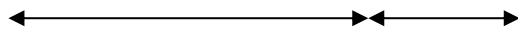
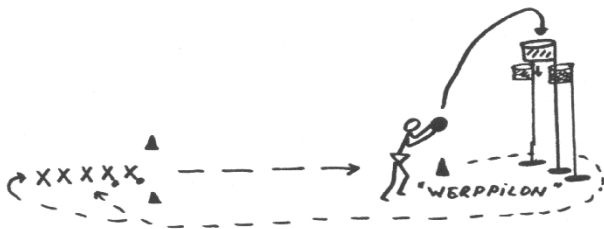
Tegen de korf = 1 punt

In de korf = 2 punten

Groep 1



Groep 2



5 meter

3m



SPEL 10:	TOUWTJE SPRINGEN	1 en 2 SAMEN
-----------------	-------------------------	---------------------

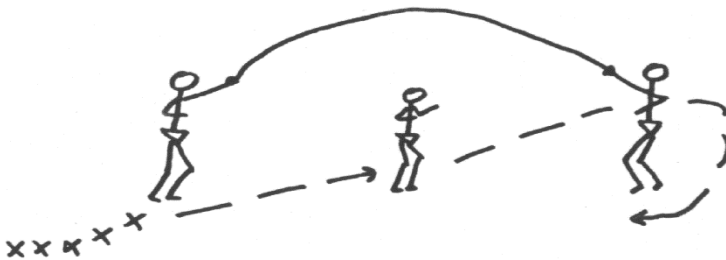
❑ **Spelverloop:** Van de groep IIn. gaat één leerling en een begeleider het touw draaien.
(de leerling mag tussentijds gewisseld worden).

De overige IIn. gaan achter de draaier staan en springen in het touw. 1 keer inspringen en **dan meteen weer uitspringen**.

Telkens na elkaar inspringen (**volgen**).

Is de hele groep geweest dan is de 1^e weer aan de beurt.

⇒ **Punten:** Per sprong van 1 leerling = 1 punt
Maakt een leerling meerdere sprongen telt dat toch maar voor 1 punt.





TAAK SPELLEIDERS – Leerlingen Udens College

1. Bij aanvang van het Sport- & Spelcircuit hoor je wat je eerste taak is.
2. Als je spelleider bent, krijg je een spelonderdeel toegewezen. Je bouwt dat spel op (vóór 1^e ronde) of zorgt dat het gereed staat (2^e/3^e ronde).
3. Elke spelleider zorgt zelf voor een potlood/pen.
4. Als een groep komt ga je als volgt te werk:
 - Je ontvangt het koerierkaartje en controleert de groep.
 - Spel uitleggen en **voordoen!**
 - Op signaal starten en stoppen.
 - **Hardop de punten tellen zodat de kinderen horen wat hun punten zijn. Dit is een grote stimulans om extra je best te doen!!**
 - Score na afloop direct noteren op het juiste koerierkaartje.
 - Beoordeel ook de Fair Play met: \pm + ++
 - Groep verwijzen naar het volgende spel (1 naar 2, 2 naar 3, etc).
 - Geef het koerierkaartje mee aan de ophalende koerier.
5. Het kan zijn dat je tijdens het spelcircuit een ronde geen groep hebt. Je hebt dan 'rust'. Blijf dan bij het spel wachten (over 6 min. is er weer een groep).
6. Na één speelronde verzamelen bij de jurytafel.
7. Elke ronde krijg je een andere taak of een ander spel. Als je de 2^e ronde bij een ander spel staat, vertel je elkaar hoe je het spel hebt gespeeld.
8. Na afloop van de drie speelronden ruim je de materialen van je laatste spel op. Help een ander als hij/zij nog niet klaar is.
9. Na afloop volgt nog een korte evaluatie.



TAAK KOERIERS – Leerlingen Udens College

- 1) De koerierkaartjes:
 - eerste ronde rood
 - tweede ronde wit
 - derde ronde blauw
- 2) Na het eindsignaal van een spel moet je de koerierkaartjes bij de speelleiders ophalen en afleveren bij de jurytafel.

BELANGRIJK: Controleer of het eindresultaat EN de fair play is ingevuld!

- 3)
Koerier 1 haalt bij spel: 9 en 10 en 1 en 2
Koerier 2 haalt bij spel: 3 en 4 en 5
Koerier 3 haalt bij spel: 6 en 7 en 8

TAAK WEDSTRIJDSECRETARIAAT – Leerlingen Udens College

- 1) Per speelronde “koerierkaartjes” ontvangen van de koeriers.
- 2) Tijdcontrole: 4 minuten speeltijd en 2 minuut wisseltijd (bel, fluit, toeter).
- 3) Het resultaat van de spelgroepen, via de koerierkaartjes invullen op de **Algemene spelscore kaart** (dat is een programma in Excel)
- 4) Verticaal **rangcijfers** per spel geven. (Het hoogste gemiddelde = 1, dan 2 etc. Dit kan pas nadat er één ronde gespeeld is).
- 5) De fair-play punten invullen/turven op een formulier.
- 6) Dit totale groepsrangcijfer op 2 algemene schoolkaarten invullen; een **plaatscijfer** per ronde geven: laagste totaal = 1 dan 2 etc. (de uitslag wordt opgehaald.)



BENODIGDE MATERIALEN

Onderstaande materialen worden klaargezet door de organisatie:



SPEL	MATERIAAL
Voor elk spel	Spelnummerborden 1 t/m 10
1. Hoogspringen	2 pionnen toverkoord 2 hoogspringpalen
2. Tchoukbal	2 handballen 4 pionnen 1 tchoukdoel
3. Estafetteloop	8 pionnen 2 estafettestokjes
4. Tennis	2 rackets + 2 foamballen 2 pionnen omlijning(lint en 2x8 grondpennen) bordjes 1-2-1
5. Hordenbaan	4 pionnen 2 x 3 horden 2 estafettestokjes
6. Basketbal	12 pionnen (6 grote, 6 kleine) 2 basketballen
7. Verspringen	2 pionnen voor de aanloop nrs 1-2-3-4-5 op kleine pionnen 1 meetlint (voor uitzetten)
8. Voetbaldoelen	4 pionnen 4 voetballen 2 doelen (horden)
9. Korfbaldoelen	4 pionnen 2 korven + palen 2 ballen
10. Touwtje springen	1 springtouw van \pm 8 m.



PLATTEGROND

