### *Activiteitenvoorbereidingsformulier Vitesse Hattrick*

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Student: Tristan Boekestein** | **Doelgroep:** Groep 5 & 6 |  | **Verschijningsvorm: Spel** |  | **Datum:** 30-11-18  | **Tijd:** 60 min |
| **Persoonlijk doel**Wij gaan alle deelnemers gedurende de gehele training positief benaderen en minimaal 3 keer per activiteit complimenteren op goed en gewenst gedrag zoals respect, sportiviteit en fair-play.  |
| **Tijd:****10 min** | **Activiteitomschrijving: Warming-up**“Dribbelkoning”* Alle spelers hebben een bal
* Spelers dribbelen door de zaal heen
* Trainer geeft commando en de spelers voegen deze uit (bijv. bal stilleggen en linker voet op de bal; ga zitten op de bal; …)
* Commando wordt aangegeven d.m.v. een fluit en vervolgens volgt de opdracht

**Differentiatie (volgens S.T.O.R.M)**S: XT: Vaker achterelkaar commando’s gevenO: Veldafmetingen groter/ kleiner makenR: Alleen met “verkeerde” been spelenM: Andere soort bal (grote/ kleine bal)**Aandachtspunten** * Alle spelers hun eigen bal laten spelen
* Spelers elkaar in de weg lopen

 | **Overzichtstekening en beschrijving van organisatievormen**             | **Coachen en begeleiden**Start activiteit:* Gezamenlijk beginnen en iedereen in een kring laten zitten en vragen/ wachten tot dat ik de aandacht heb

🡪 “Intro-praatje” met verwelkoming en doel training* In de uitleg nadruk leggen op fair-play (m.b.t. visie Vitesse Hattrick)

**Didactische rol****Spel 🡪 coach****(***Gericht op balans tussen spelers en activiteit)** Aanwijzingen komen voort uit dialoog: Vragenderwijs coachen
* Aandacht voor initiatief spelers: Niet alles voorkauwen maar input geven voor eigen oplossingen
* Aanpassingen gericht op optimaliseren van de balans: Aanpassen op eigen niveau van de spelers

*🡪 Een coach begeleidt, begrijpt, stuurt en vooral complimenteert de spelers***Participatiemodel****🡪 Informatie:** Voorafgaand aan het spel wordt de informatie over de warming-up gegeven. Hierbij worden de spelers begeleidt bij de uitvoering.**🡪 Consulatie:** Na mijn uitleg is er de mogelijkheid om vragen te stellen of eventuele opmerkingen te uiten.**🡪 Overleg:** Na 2 min wil ik met de spelers kort bespreken wat er goed gaat en wat er beter kan. Aan de hand van deze dingen kan ik het de warming-up aanpassen (andere commando’s)**🡪 Medezeggenschap:** Na 4 min geef ik de deelnemers de vrijheid om zelf commando’s te bedenken voor de warming-up.   |
| **Tijd:****5 – 10 min** | **Activiteitenomschrijving**“Koppen = vangen; vangen is koppen” (ijsbreker)* Spelers maken tweetallen
* Tweetal staat tegenover elkaar
* Bal wordt in de handen genomen
* De een die de bal in de handen heeft gooien hem naar de spelers tegen over hem toe
* Voor het gooien zegt hij “Vangen!” of “Koppen!”

🡪 Als er “Vangen!” gezegd wordt moet de andere speler de bal koppen🡪 Als er “Koppen!” gezegd wordt dan moet de andere speler de bal vangen* Om de beurt gooit de speler de bal

**Aandachtspunten*** Lachen is OK maar niemand wordt uitgelachen
* Plezier staat voorop
 | **Overzichtstekening en beschrijving van organisatievormen** | **Coachen en begeleiden**Start activiteit:* Nadruk leggen op plezier

**Didactische rol****Spel 🡪 coach****(***Gericht op balans tussen spelers en activiteit)** Aanwijzingen komen voort uit dialoog: Vragenderwijs coachen
* Aandacht voor initiatief spelers: Niet alles voorkauwen maar input geven voor eigen oplossingen
* Aanpassingen gericht op optimaliseren van de balans: Aanpassen op eigen niveau van de spelers

*🡪 Een coach begeleidt, begrijpt, stuurt en vooral complimenteert de spelers***Participatiemodel****🡪 Informatie:** Voorafgaand aan het spel wordt de informatie over het spel gegeven. Hierbij worden de spelers begeleidt bij de uitvoering.**🡪 Consulatie:** Na mijn uitleg is er de mogelijkheid om vragen te stellen of eventuele opmerkingen te uiten.**🡪 Overleg:** Na 2 min wil ik met de spelers kort bespreken wat er goed gaat en wat er beter kan. Aan de hand van deze dingen kan ik het de warming-up aanpassen (andere commando’s)**🡪 Medezeggenschap:** Na 3 min geef ik de deelnemers de vrijheid om zelf ideeën te bedenken voor het spel. |
| **Tijd:****15 min** | **Activiteitenomschrijving****“Overloopspel”*** Alle spelers hebben een bal; behalve een spelers
* Spelers met bal staan op de achterlijn aan een kant van de zaal (aanvallers)
* Speler zonder bal staat in het midden (verdediger)
* Spelers met bal proberen naar de overkant de dribbelen
* Verdediger probeert in zijn zone de bal af te pakken van de aanvallers en met deze bal te scoren in een doeltje of pion omschieten (aan de zijkant)
* Aanvallers verdienen punt als ze de overkant hebben behaald
* Verdediger verdient punt door te scoren (doeltje of pion om schieten)

**Differentiatie (volgens S.T.O.R.M)**S: Meer verdedigers toevoegenT: Tijdslimiet instellen voor “oversteek”O: Veld smaller of breder makenR: Dribbelen met “verkeerde” beenM: Andere soort doeltjes (pionnen)**Aandachtspunten*** Snelheid maken met oversteken
* Verdediger focussen op een spelers en niet twijfelen
 | **Overzichtstekening en beschrijving van organisatievormen** | **Coachen en begeleiden**Start activiteit:* Spelers toespreken wat de bedoeling is
* Zowel aanvallers als verdediger enthousiast maken voor het spel (iedereen kan scoren)

**Didactische rol****Spel 🡪 coach****(***Gericht op balans tussen spelers en activiteit)** Aanwijzingen komen voort uit dialoog: Vragenderwijs coachen
* Aandacht voor initiatief spelers: Niet alles voorkauwen maar input geven voor eigen oplossingen
* Aanpassingen gericht op optimaliseren van de balans: Aanpassen op eigen niveau van de spelers

*🡪 Een coach begeleidt, begrijpt, stuurt en vooral complimenteert de spelers***Participatiemodel****🡪 Informatie:** Voorafgaand aan het spel wordt de informatie over het spel gegeven. Hierbij worden de spelers begeleidt bij de uitvoering en gestimuleerd en vooral gecomplimenteerd op hun uitvoering**🡪 Consulatie:** Na mijn uitleg is er de mogelijkheid om vragen te stellen of eventuele opmerkingen te uiten.**🡪 Overleg:** Na 2 min wil ik met de spelers kort bespreken wat er goed gaat en wat er beter kan. Aan de hand van deze dingen kan ik het spel aanpassen (meer verdedigers?)**🡪 Medezeggenschap:** Na 4 min geef ik de deelnemers de vrijheid om zelf aanpassingen te bedenken voor het verdere verloop van het spel |
| **Tijd:****20 min** | **Activiteitenomschrijving**Partijspel* Afsluitend partijspel
* Even aantallen
* (3 vs. 3; 4 vs. 4)

**Aandachtspunten*** Nadruk leggen op de spelregels van Vitesse Hattrick
* Fair-play staat hoog in het vaandel
 | **Overzichtstekening en beschrijving van organisatievormen** | **Coachen en begeleiden*** Spelers stimuleren om actief deel te nemen
* Goede acties m.b.t fair-play complimenteren
* Vragenderwijs coachen

**Didactische rol****Spel 🡪 coach****(***Gericht op balans tussen spelers en activiteit)** Aanwijzingen komen voort uit dialoog: Vragenderwijs coachen
* Aandacht voor initiatief spelers: Niet alles voorkauwen maar input geven voor eigen oplossingen
* Aanpassingen gericht op optimaliseren van de balans: Aanpassen op eigen niveau van de spelers

*🡪 Een coach begeleidt, begrijpt, stuurt en vooral complimenteert de spelers* |
| **Evaluatie**  |  |  |