### *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: X  T: Vaker achterelkaar commando’s geven  O: Veldafmetingen groter/ kleiner maken  R: Alleen met “verkeerde” been spelen  M: 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 toevoegen  T: Tijdslimiet instellen voor “oversteek”  O: Veld smaller of breder maken  R: Dribbelen met “verkeerde” been  M: 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** | | |  | |  | | |