

Draaiboek CALO GP dag 1



GP-FUNdamentals

Inhoud

1. Globaal programma	3
2. Materiaallijst:	4
3. Afspraken om rekening mee te houden:.....	5
4. Contactenlijst captains woensdag groep	6
5. Taakomschrijving per ZLT groep	6
6. Activiteiten	6
7. Rampenplan.....	25
8. Globale taakomschrijving voor dag uitvoering.....	26

1.Globaal programma

Alle zlt'ers die deze dag organiseren worden om woensdagochtend om 9:00 verwacht bij het buitenmaterialenhok van de sportvelden voor een gezamenlijk start. Daarna moet iedereen zijn activiteiten opbouwen.

Tijd	Activiteit	Locatie
9.00-09.45	Klaarzetten/ voorbereiden activiteit	Grasveld
09.45 – 10.00	Gezamenlijk start	Op veld 1
10.00 – 10.45	Ronde 1	Bij je eigen onderdeel
10.45 – 11.00	Doorwisselen	
11.00-11.45	Ronde 2	Bij je eigen onderdeel
11.45-12.30	Pauze	
12.30-13.15	Ronde 3	Bij je eigen onderdeel
13.15-13.30	Doorwisselen	
13.30-14.15	Ronde 4	Bij je eigen onderdeel
14.15-14.30	Doorwisselen	
14.30-15.15	Ronde 5	Bij je eigen onderdeel
15.15-15.20	Doorwisselen	

Verder in dit verslag lees je waar je welke ronde verwacht wordt en hoe je moet doordraaien.

2. Materiaallijst:

Dit is onze totale materialenlijst	KUNSTGRASVELD	GRASVELD	AANWEZIG/ZELFREGELLEN	TOTAAL	In het hok.
Totaal sspuiz:					
vortex		4	Atletiekbergin g?		
trefbal	4	5	Foamballen, navragen bij Frank!	9	??
lintjes	53	23	Hesjes en lintjes aanwezig	76	Veel
pionnen	48	60	95 aanwezig - > 108 Optie: grote hoedjes(aanwezig)	108	95
touw (evt 3 -- > celine?)		2	Zelf halen	2	
blikken?		20	Zelf halen	20	
honkballetjes		10	aanwezig	10	>40
stelten		2	Zelf halen (Frank mailen!)	2	
Sjoelbak?		1	Zelf halen	1	
Tijgernet		1	Zelf halen (THOR?)	1	
tennis rackets		2	Aanwezig, Frank even mailen waar het ligt.	2	
tennisballen	1	4	Aanwezig, geen idee of het op gras mag. Vraag Frank	5	
Totaal buitenhok:					
rugbyballen	2	11	Aanwezig	13	16
flag sets		18	aanwezig		
Tennisnetten/ voetvolleynet ten	3, eigen/zelf geregeld.	2	aanwezig,	5	2

Afzetlint		1	Niet gevonden. Zelf regelen of Frank vragen.	1	
Scorebord	3	1	1 te weinig.	4	3
petjes/hoedjes (groot en klein)	20	34	Aanwezig	54	150
Cup setje		1	Aanwezig	1	2
canjams		2	Aanwezig	2	4
frisbees	1	6	aanwezig	7	25
voetbal	6	1	aanwezig	7	15
Vangnet (honkbal)		1	Aanwezig	1	2
softballen		4	Aanwezig	4	

3. Afspraken om rekening mee te houden:

Corona:

We hoeven geen rekening te houden met de regels rondom het corona virus, dus dit gaan we ook niet doen. Windesheim is een hbo-opleiding en daar hoeft rekening gehouden te worden met de corona regels. Ook is het zo dat tijdens het sporten geen corona regels van toepassing zijn.

Woensdag op kunstgrasveld:

Er zijn geen zaken waar we rekening mee moeten houden tegenover de andere woensdag groep die op het kunstgras zit.

Doordraaien:

Bij het doordraaien van de tennisbaan terug naar de grasvelden loopt er iemand mee het groepje dat bij de tennisbaan staat.

Het is belangrijk dat er op hetzelfde moment constant wordt doorgedraaid, als er nog 10 minuten te gaan zijn zal Sven dit in de groepsapp zetten en zodra er doorgedraaid moet worden zet Sven dit ook in de groepsapp hierdoor draaien de groepjes grofweg op hetzelfde tijdstip door.

4. Contactenlijst captains woensdag groep

Naam	Veld	Telefoonnummers
Maxim	Grasveld rechts 1	06-83662434
Renske		06-38494782
Sven	Grasveld midden 2	06-40291658
Luc	Grasveld links 3	06-21538300
Celine	Naast Greydanus 4	06-37575392
Koen	Tennisveld	06-12566535

Huisartsenpost Zwolle – 0900 333 6 333

5. Taakomschrijving per ZLT groep

Groepsleider Maxim: Het opstellen van een duidelijk overzicht van de veldindeling. Ook is het de bedoeling dat er een “rampscenario” wordt uitgewerkt mocht het nodig zijn.

Groepsleider Luc: Een globale planning maken met een bijpassend tijdschema, vanaf de opstartfase tot de afsluit fase.

Groepsleider Koen: Het opstellen en compleet maken van een contactenlijst met alle andere groepen bij elkaar.

Groepsleider Sven: Duidelijke afspraken maken rondom de corona maatregelen. De andere groep op woensdag uitschrijven. De materiaal lijst compleet maken en ophalen/inleveren bij Spuiss.

Groepsleider Celine: Maken van een taakomschrijving.

Een andere taak van de groepsleiders is dat ze de tijd in de gaten houden en aangeven wanneer er gewisseld moet worden. Dus aan het begin van de dag zetten de ZLT captains allemaal hun wekker samen, zodat het niet mis kan gaan en we op schema blijven lopen. Tussendoor zorgt Sven ervoor dat het telkens nog even door geappt wordt, zodat iedereen op de hoogte wordt gehouden van de tijd en wanneer het einde ronde is.

6. Activiteiten

6.1 Oudhollandse spellen

Onder deze spelletjes verstaan wij onder andere koekhappen, ezeltje prik en spijkerpoepen. Er zijn uiteraard nog meer activiteiten die we gaan doen, deze worden verder in het draaiboek uitgewerkt.

De spelletjes worden 1 tegen 1 gespeeld, waar we een 'team oranje' hebben, en een 'team rood-wit-blauw' hebben. Wanneer er gewonnen wordt, verdient de winnaar een vlaggetje. Aan het einde van de ronde hebben we twee kleine eindspelletjes. We gaan een kruiwagenrace doen, en ook stoelendans wordt er gedaan. Zo wordt de ronde leuk afgesloten, en hopen we dat de deelnemers met veel strijd naar de volgende activiteit gaan. Er worden over de hele dag 5 rondes gedaan. Per ronde krijgen wij een nieuwe groep voor onze neus. Elke ronde duurt 45 minuten, waar de deelnemers in 30 minuten de 7 spellen doen, en de laatste 15 minuten houden we over voor de twee eindspelletjes.

Elke ronde krijgen we ongeveer 15 deelnemers, welke we gaan verdelen in 2 groepen. Aan de ene kant team oranje, en aan de andere kant team rood-wit-blauw. Deze twee teams strijden tegen elkaar voor de winst. Ze kunnen vlaggetjes verdienen door 1 tegen 1 te spelen bij een van de 7 spellen.

Leskaart koekhappen

Ga klaar staan voor de opgehangen koek waar jij de ronde mee gaat spelen. Zet de blinddoek op en tel samen af om tegelijk te starten. Hou de handen op de rug, je mag de handen niet gebruiken om de koek naar je mond te bewegen.



Leskaart ezeltje prik

Neem de staart in je hand en stap recht voor het bord 3 stappen naar achter en draai 2 rondjes. Sluit de ogen en prik met een vloeiende beweging 1 staart in het bord. Je hebt in totaal 2 kansen om de staart goed te prikken. Onthoud welke staart het dichtstbij zit, de tegenstander is nu aan de beurt, je wisselt dus om van rol.



Leskaart spijkerpoepen

Start achter de fles en zorg dat je touwtje met de spijker om je middel knoopt. Start tegelijk, je probeert zonder je handen te gebruiken om de spijker in de fles te krijgen. Je wint de ronde als het je drie keer is gelukt. *(Als je succesvol de eerste keer de spijker in de fles hebt gekregen moet de spijker eruit en eerst de grond aan tikken voor dat je voor de tweede poging mag gaan).* Diegene die het het snelst lukt heeft gewonnen.



Leskaart eierlopen

Start achter de startlijn, hier leg je het ei/bal op de lepel. Balanseer het ei/bal gedurende de hele oefening op de lepel, valt je ei/bal er af dan moet je terug naar start of

het laatst gepasseerde 'checkpoint'. Dit checkpoint zit halverwege, dit is ook direct het omkeer punt. Ben jij de eerste die weer terug is bij het startpunt dan win je de uitdaging.



Leskaart blikgooien

Probeer met 3 ballen zo veel mogelijk blikken van de tafel af te gooien. Alleen de blikken die van de tafel af zijn tellen dus. Is het aantal blikken gelijk dan bouw je snel alles opnieuw op en probeer je een tweede ronde. In totaal speel je 3 rondes, wie uiteindelijk de meeste punten(1 blik er af is 1 punt) heeft, heeft gewonnen.



Leskaart sjoelen

Hier zijn de regels net heel iets anders dan je misschien gewend bent. Beide spelers krijgen tweemaal de kans om alle sjoelstenen het spel in te schuiven. Het aantal van poging 1 en poging 2 worden bij elkaar opgeteld. Dit is je eindscore. Is de eindscore hetzelfde, speel je een shoot out. De speler die als eerst een steen in de 4 krijgt

is de winnaar. De speler die als tweede is begonnen in de schoot out heeft een gelijkmakende beurt.



Leskaart zaklopen

Start achter de startlijn en zorg dat je al in de zak staat. Tel af en start tegelijk. Leg zo snel mogelijk de afstand af. Bij de pion aan de overkant is het de bedoeling dat je een heel rondje eromheen maakt. De finish is ook waar je gestart bent.



Leskaart steltenlopen

Start achter de startlijn. Op de stelten loop je naar de pion, daar draai je om. Daar start de terug weg naar waar je ook bent gestart, de start is dus ook de finish. Moet je afstappen van de stelten dan moet je op de plek 3 seconde wachten en mag je niks doen. De speler die als eerste terug is wint.



6.2 Flagfootball

Het doel van onze activiteit is kennismaken met een, bij vele studenten, “nieuwe” sport.

De regels:

Flagfootball is het meest te vergelijken met American Football, maar fysiek contact is niet toegestaan. In plaats daarvan heeft elke speler twee flags. Flagfootball wordt gespeeld in gemengde teams van vijf spelers per team. Het spel begint met een “kick-off” de ene speler geeft de bal door zijn benen aan de quaterback, die het spel op zijn beurt bepaald. Het verdedigende team moet op 7 meter afstand van de aanvallende partij staan. De bal mag vanaf de quaterback één keer worden overgespeeld, dit kan een lange worp zijn of een korte pass, waarna de ontvanger van de bal mag gaan rennen met de bal. Zodra de flag wordt afgepakt van de speler met de ball mag er vanaf dat punt een nieuwe aanval opgezet worden. Valt de bal op de grond dan gaat dat ten koste van een poging en begin je de aanval op dezelfde positie als dat de laatste aanval was. Hiervoor krijgt een team drie pogingen om tot de middenlijn te komen, is deze bereikt krijgt het aanvallende team drie nieuwe pogingen om in de endzone van de tegenstander te komen. Mocht er gekozen worden voor een Pass Play dus een lange worp en de bal wordt gevangen door de tegenstander mag hij proberen te scoren door te rennen met de bal. Wordt zijn flag afgepakt mag het aanvallende team (dat de bal onderschept heeft) vanaf daar weer aanvallen. Een touchdown is 6 punten waard, na de touchdown krijgt het aanvallende team de mogelijkheid om een extra punt te maken door één extra aanval, vanaf of 4 meter vanaf de endzone (1 extra punt) of vanaf 12 meter (2 extra punten).

Activiteit omschrijving	Plaatje
<u>Warming up 1</u> Per 3 of 4-tal ingooien, met spiraal (draaiende bal). (4 minuten)	1. <i>Verschil goeie/slechte worp.</i> 2. <i>Plaatsing handen.</i> 3. <i>Worp in slow motion.</i> 4. <i>Volledige worp.</i> <i>Voorbeeld kun je geven met een deelnemer of met een mede lesgever.</i>

<u>Wanneer is de activiteit gelukt?</u> Wanneer iedereen de kans heeft gekregen een stuk ok 10 keer de bal met een spiraal te gooien/vangen.	<u>Praatje</u> <i>Omdat de bal een gekke form heeft kun je hem niet altijd even makkelijk vangen wanneer hij door de lucht vliegt. Daarom moet je de bal als een 'spiraal' door de lucht gooien zodat het lange vlakke gedeelte aan de onder kant blijft.</i> Dit doe je door de bal aan de achterkant vast te houden met de ring vinger over een van de achterste veters/hechting. Je gooit de bal boven je hoofd en je probeert de bal een draai mee te geven. Dit doe je door de veter/hechting naar beneden te draaien tijdens de worp.
---	--

<u>Activiteit omschrijving</u> <u>Warming up 2</u> Introductie ready set hut en verdedigen. Per 3 of 4-tal ga je het uitnemen/starten van het spel oefenen. Waarbij ze met 1 verdediger spelen, 1	<u>Plaetje</u> - Ready set hut - Ready set hut met daarna gooi/ren. - Ready set hut met gooit/ren en met verdediger. Voorbeeld kun je geven met een van de 3-tallen.
<u>Wanneer is de activiteit gelukt?</u> Wanneer iedereen de bal kan uitdelen volgens de ready set hut.	<u>Praatje</u> je hebt iemand die de bal verdeeld en iemand die de bal ontvangt 'Quaterback'. De Quaterback geeft commando's aan de bal verdeler. Ready: klaarstaan. Set: de bal op de grond onder je klemmen. Hut: de bal door je benen naar achteren spelen naar de Quaterback. vervolgens gooit de Quaterback terug naar de bal verdeler die het veld in rent. Als de bal gevangen wordt mag hij/zei door rennen tot de lijn. De verdediger probeert dit te voorkomen door het lintje te stelen.

6.3 Expeditie Windesheim

Volgorde activiteiten

- Mikken
- Tijgeren
- Klossen
- Hangen
- Duplo puzzel

Eindspel: Voetbalvariant

Tijdsbestek: 45 minuten, proberen 10 minuten voor het eindspel over te houden

Naam: Hangen

Bij dit onderdeel is het de bedoeling dat de deelnemers aan een goaltje gaan hangen het team dat dit het langst volhoudt heeft gewonnen en verdient een punt. Elk teamlid moet hangen zolang hij kan, als ieder teamlid is geweest is en je bent het laatste team dat hangt, dat team wint.

A ctiviteit: (Naam)	Hangen
(Typering/'subtitel')	
A rrangement:	
Doelgroep	studenten
Aantal deelnemers (Min./Max.)	1-15
Benodigde ruimte/accommodatie	We hebben twee palen nodig waar we het touw tussen kunnen hangen
Tekening	
Materialen	1. 4 stukken touw
	2 Timer
	3 palen waaraan je het touw kan ophangen
R egels	1 je moet zolang mogelijk blijven hangen
	2 je mag met je voeten niet de grond aanraken
	3 je moet aan je handen hangen niet aan je elleboog
	4 degene die het langst blijft hangen heeft gewonnen
D oel van de activiteit	Proberen zo lang mogelijk te blijven hangen.

E xtra's (uitbreidingen/varianten/differentiaties)	Makkelijker: je mag ook bijvoorbeeld met je voeten erbij aanhange Moeilijker: hangen met je armen gebogen
--	--

Naam: Tijgeren

Bij dit onderdeel moet je als team zo snel mogelijk kruipend door en langs allemaal obstakels gaan. Het team dat dit het snelst heeft gedaan heeft gewonnen en verdient een punt.

A ctiviteit: (Naam)	Tijgeren
(Typering/'subtitel')	
A rrangement:	
Doelgroep	1 ^{ste} jaars calo'ers
Aantal deelnemers (Min./Max.)	2 tot 15
Benodigde ruimte/accommodatie	Grasveld
Tekening	
Materialen	1 pionnen X 4
	2 tijgernet x 1 of 2 als het een kleine is
	3
	4
R egels	1 Je moet de hele route blijven tijgeren
	2 je mag niet opstaan

	3
	4
Doel van de activiteit	Zo snel mogelijk met al je teamgenoten onder het net door tijgeren.
Extra's (uitbreidingen/varianten/differentiaties)	Makkelijker: kortere afstand Moeilijker: Langere afstand/ tijdslimiet toevoegen Anders: -

Naam: Duplo puzzel

Bij dit onderdeel is het de bedoeling dat je met je team zo snel mogelijk een puzzel oplost. Er staat aan de ene kant een duplo gebouw opgesteld. Eén voor één rent een teamlid met een blokje naar de overkant en plaats dit blokje op het dienblad. Het team dat het snelst de toren correct heeft nagebouwd wint het spel en krijgt dus een punt.

Activiteit: (Naam)	Duplo puzzel
(Typering/'subtitel')	
Arrangement:	
Doelgroep	1 ^{ste} jaars Calo
Aantal deelnemers (Min./Max.)	Ongeveer 15 (7 a 8 per team)
Benodigde ruimte/accommodatie	Grasveld
Tekening	

Materialen	1 duplo
	2 diemblad (4 X)
	3 pionen (2X)
	4
Regels	1 één voor één naar de overkant en een blokje plaatsen en weer terug rennen.
	2 je mag niet naar de andere schreeuwen hoe het blokje moet.
	3
	4
Doel van de activiteit	De duplo toren als eerste goed nabouwen
Extra's (uitbreidingen/varianten/differentiaties)	Makkelijker: De voorbeeld toren minder ingewikkeld maken Moeilijker: De voorbeeld toren moeilijker maken Anders: -

Naam: Klossen

Bij dit onderdeel moet je met je team zo snel mogelijk een afstand afleggen op plastic pionnetjes. Ieder teamlid moet de route afleggen zonder de grond aan te raken, raak je wel de grond aan krijg je 3 straf seconden. Het team die dit het snelst heeft gedaan verdient een punt en heeft dit onderdeel gewonnen.

Activiteit: (Naam)	Klossen
(Typering/'subtitel')	
Arrangement:	
Doelgroep	1 ^{ste} jaars calo'ers
Aantal deelnemers (Min./Max.)	15 (7 a 8) per team
Benodigde ruimte/accommodatie	Grasveld

Tekening	
Materialen	1 twee paar klossen
	2 pionnetjes om route af te zetten.
	3
	4
Regels	1 Je mag niet gewoon lopen tuseendoor, dus op de klossen blijven staan.
	2 Elk lid moet de hele route afleggen
	3 Je krijgt 3 straf seconden per keer dat je van de klossen afvalt.
	4
Doel van de activiteit	Zo snel mogelijk met je hele team de klos route afleggen.
Extra's (uitbreidingen/varianten/differentiaties)	Makkelijker: Afstand of vorm (bochtjes enzo) makkelijker korter maken, of één rechte lijn
	Moeilijker: Afstand of vorm (bochtjes enzo) moeilijker/ langer maken.
	Anders:

Naam: Mikken

Bij dit onderdeel hebben we verschillende voorwerpen die in een vangnet gegooid of geslagen moeten worden vanaf een bepaalde afstand. We gaan dit doen in een van de kooien op het grasveld zodat als er misgegooid wordt hoeft er niet ver gelopen te worden. Als het te makkelijk of moeilijk is kan de afstand aangepast worden. Degene die als eerst alle voorwerpen in het vangnet heeft, heeft gewonnen.

Activiteit: (Naam)	
---------------------------	--

(Typering/'subtitel')	Mikken
Arrangement:	
Doelgroep	1 ^e jaars calo studenten
Aantal deelnemers (Min./Max.)	+/- 15
Benodigde ruimte/accommodatie	1 van de discusnetten
Tekening	
Materialen	1 2x honkbalvangnetten
	2 2x frisbee, 2x voetbal, 2x tennisbal en racket, 2X american football
	3 pionnetjes
	4
Regels	1 gooien van achter de pionnetjes
	2 je hebt gewonnen als je als eerste alle voorwerpen in het vangnet hebt gegooid/ geslagen
	3
	4
Doel van de activiteit	Het doel van de activiteit is om alle voorwerpen in het vangnet te gooien vanaf de pionnetjes.
Extra's (uitbreidingen/varianten/differentiaties)	Makkelijker: we laten de deelnemers van dichterbij gooien Moeilijker: we laten de deelnemers van verderweg gooien Anders: als de activiteit te snel voorbij is kan er een 2 ^e keer gespeeld worden

Eindspel

Bij het eindspel kan je ervoor zorgen dat ook al sta je achter. Door doelpunten te scoren kun je namelijk je punten verhogen en je achterstand inhalen. Elk doelpunt staat namelijk voor een punt. Tijdens dit eindspel gaan we vastgebonden voetbal doen. Doormiddel van lintjes zit je met je team aan elkaar vast en moet je zo proberen te scoren om het hele spel te winnen.

6.4 Can jam

Can jam(frisbee)

Opdracht:

Maak met je team zoveel mogelijk punten door de frisbee in of tegen de can jam te gooien.

Arrangement:

Veld 5 meter breed en 10 meter lang

2 frisbees

2 can jams

6 pionnen

2 teams van 2 of 3 spelers

Plattegrond:



Regels:

- Het spel start met het maken van 2 teams van 2 of 3 personen
- De frisbee wordt van achter de lijn gegooid
- Er wordt samen gespeeld met een teamgenoot die aan de overkant staat.
- Scoren wordt er gedaan door de frisbee tegen de can jam te gooien, of erin.
- Je medespeler mag de frisbee corrigeren waardoor de frisbee er tegenaan wordt gegooid, of erin.
- Bij 21 punten is er gewonnen

Puntentelling:

1 punt: de frisbee wordt door je medespeler tegen de can jam geslagen.

2 punten: de frisbee gooi je zelf tegen de can jam.

2 punten: de frisbee wordt door je medespeler in de can jam geslagen

5 punten: je gooit de frisbee zelf in de can jam

21punten: de frisbee wordt door het gat gegooid(het spel is voorbij)

- Page Break

Kubbspel**Opdracht:**

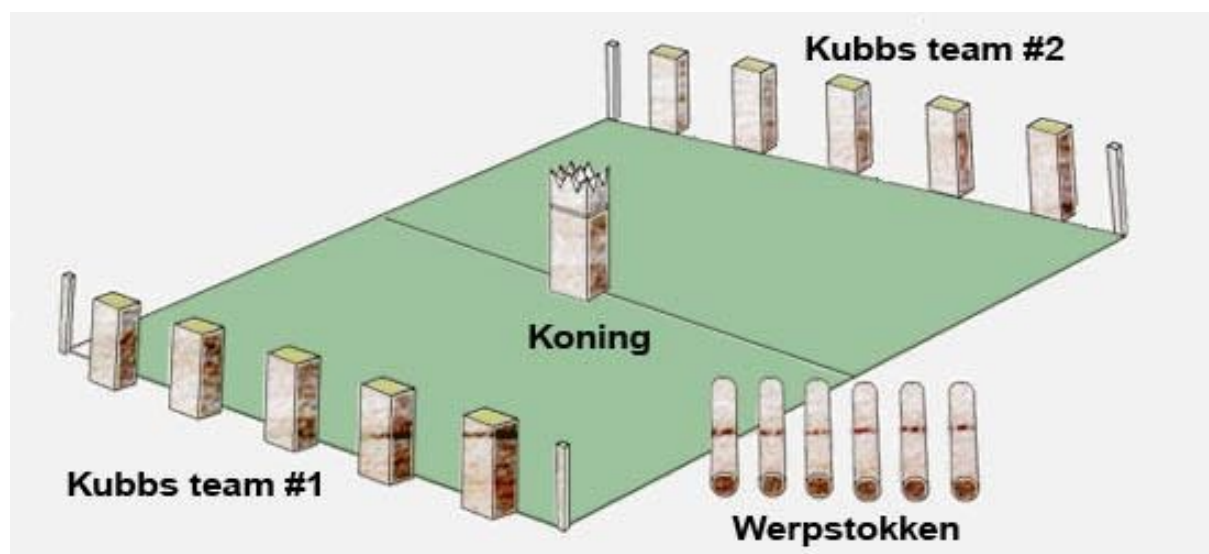
Probeer in het veld van de tegenstander alle paaltjes om te gooien.

Arrangement:

-	- 10 houtblokken (kubbs) van 7x7 cm en 15 cm hoog
-	- 6 werpstokken
-	- 6 pionnen om het veld te markeren

- 1 koning van 9x9 cm en 30cm hoog

- Veld van 5 meter breed en 10 meter lang

**Regels:**

- Er worden 2 teams gemaakt van 2 of 3 spelers per team
- Probeer alle kubbs(dit zijn de houten paaltjes) van de tegenstander om te gooien.
- Als alle kubbs van de tegenstander zijn omgegooid mag de koning met een trichshot worden omgegooid.
- Als alle kubbs en de koning van de tegenstander om zijn gegooid is het spel voorbij.

Extra: is het te moeilijk of makkelijk kan het speelveld groter/kleiner gemaakt worden.

Kingen

Opdracht

Zorg ervoor dat de bal niet 2x in je vak stuitert of dat je de bal buiten het vak van de anderen slaat.

Arrangement

- 1 roze bal
- 20 kleine petjes om het veld uit te zetten. Vakken van 4 bij 4.



Regels

- Bal mag 1x stuiten in je vak
- Je moet hard contact maken met de bal
- Je mag niet kleven (bal te lang vasthouden)
- Bal uit is een bal die buiten 1 van de 4 vakken stuitert zonder dat hij in een vak is gestuiterd.
- Ben je af dan ga je uit het veld en draait de rest plekje door.

Extra

- Makkelijker door veld groter te maken
- Makkelijker doordat je bal eerst mag vangen
- Moeilijker doordat je veld kleiner maakt
- Moeilijker doordat je bal niet meer naar beneden mag slaan

6. 5 spel variaties

Activiteiten

8. Skippybal race
9. Rond om de tafel
10. Trefbal

Activiteit 1

Skippybal race- 10min

We maken 2 teams die gaan strijden tegen elkaar. Het is de bedoeling dat iedereen skippyballend naar de overkant gaat. Zodra iedereen aan de overkant is win je het spel.

- Variatie hierop is dat we ze iets meegeven wat ze bij zich moeten houden.
- Tweede variatie is dat ze pionnen van de ene kant naar de andere kant brengen maar kunnen afgegooid worden met de skippybal.

Activiteit

2

Rond om de tafel- 15min

We gaan op 2 velden rond om de tafel spelen. We spelen in het voorste gedeelte van het veld en zodra je de bal uitspeelt ben je af. Als je in de finale komt kun je een extra leven krijgen zodat je deze kunt gebruiken als je afgaat.

Activiteit 3

Trefbal- 20min

We spelen in het oranje gedeelte van het tennisveld. Zodra je af bent kun je bij de tegenstander om het vak heen gaan staan en hun vanaf deze kant afgooien. Gooi je hen vanaf deze kant af kom je weer terug in je eigen vak. Je hebt gewonnen zodra je het gehele team hebt afgegooid.

7. Rampenplan

Door het niet kunnen verplaatsen van de activiteiten naar binnen is het de bedoeling om de activiteiten buiten zo dragelijk mogelijk te maken. De studenten die meedoen en ook de zlt's die de dag organiseren moeten goed de weersvoorspelling in de gaten houden. Zo kan iedereen poncho's of paraplu's meenemen. Het beste is als de leerlingen tijdens die dag kunnen beschikken over poncho's dit maakt de activiteiten met veel rennen nog mogelijk en voorkomt ongelukken door botsingen van paraplu's.

Alle Zlt's moeten bij slecht weer hun activiteit zo aanpassen, dat het nog steeds mogelijk is om de dag en vooral hun activiteit door te laten gaan. Denk hierbij vooral aan het makkelijker maken of minder actief maken van je onderdeel. Zo voorkom je ongelukken bij activiteiten waar je hard moet rennen.

Tot slot moeten vooral de Zlt's niet bij de pakken neer gaan zitten. Zolang de Zlt's doen alsof regen de dag niet verstoort blijft de goede stemming er in en wordt het alsnog een geslaagde dag!

8. Globale taakomschrijving voor dag uitvoering

Taak	Verantwoordelijk	Waar
Ophalen materialen	ALLE ZLT's individueel ophalen	Spuiss --> Veld
Uitzetten activiteiten	Alle ZLT's individueel	Activiteit locatie
Gezamenlijke opening	Maxime welkom verhaaltje	Sportveld (verzamel locatie)
Gezamenlijke warming up + Uitleg op welk veld, welk team wordt verwacht	Maxime, Luc, Koen, Sven, Renske en Celine (misschien nog wel meerdere...)	Sportveld (verzamel locatie)
Start ronde 1	Alle ZLT's sturen de deelnemers naar de volgende activiteit. 1 organisator van veld 4 leidt de deelnemers naar volgende activiteit, dus veld 5. 1 organisator van veld 5 leidt de deelnemers naar volgende activiteit, dus veld 1. De ZLT captains houden de tijd in de gaten en geven aan als er gewisseld moet worden.	Sportveld Tennisveld Grasveldje voor
Doordraaien + start ronde 2	Alle ZLT's sturen de deelnemers naar de volgende activiteit. 1 organisator van veld 4 leidt de deelnemers naar volgende activiteit, dus veld 5. 1 organisator van veld 5 leidt de deelnemers naar volgende activiteit, dus veld 1. De ZLT captains houden de tijd in de gaten en geven aan als er gewisseld moet worden.	Sportveld Tennisveld Grasveldje voor
PAUZE	Alle ZLT-leiders geven dit aan bij hun groep deelnemers. Ook vermeld je hierbij hoe laat de groep terug moet zijn en op welk veld ze dan verwacht worden.	
Doordraaien + start ronde 3	Alle ZLT's sturen de deelnemers naar de volgende activiteit.	Sportveld Tennisveld Grasveldje voor

	1 organisator van veld 4 leidt de deelnemers naar volgende activiteit, dus veld 5. 1 organisator van veld 5 leidt de deelnemers naar volgende activiteit, dus veld 1. De ZLT captains houden de tijd in de gaten en geven aan als er gewisseld moet worden.	
Doordraaien + start ronde 4	Alle ZLT's sturen de deelnemers naar de volgende activiteit. 1 organisator van veld 4 leidt de deelnemers naar volgende activiteit, dus veld 5. 1 organisator van veld 5 leidt de deelnemers naar volgende activiteit, dus veld 1. De ZLT captains houden de tijd in de gaten en geven aan als er gewisseld moet worden.	Sportveld Tennisveld Grasveldje voor
Doordraaien + start ronde 5	Alle ZLT's sturen de deelnemers naar de volgende activiteit. 1 organisator van veld 4 leidt de deelnemers naar volgende activiteit, dus veld 5. 1 organisator van veld 5 leidt de deelnemers naar volgende activiteit, dus veld 1. De ZLT captains houden de tijd in de gaten en geven aan als er gewisseld moet worden.	Sportveld Tennisveld Grasveldje voor
Verzamelen Sportveld	Alle ZLT's en alle deelnemers	Sportveld (verzamel locatie)
Gezamenlijke afsluiting	Maxime	Sportveld (verzamel locatie)
Evalueren met ZLT's	Alle ZLT's	Atletiek hok (sportveld)
Inleveren Materialen	Alle ZLT's individueel	Veld --> Spuiss

Locatie:	Maandag - Kunstgrasveld				
	Activiteit 4C Luc	Activiteit 4C Lilian	Activiteit 4C Bailey	1/5e van kunstgrasveld Activiteit 4D Yaela (Lacrosse)	1/5e van kunstgrasveld Activiteit 4D Vera (Flagfootball)
Ronde 1	4A Mirthe, 4A Stijn, 4D Linde	4D Thirzah, 4D Daniel, 4A Sven	4A Luc, 4A Koen, 4C Noah	4C Maxim, 4B1, 4B2	4B3, 4B4, 4B5
Ronde 2					
Ronde 3					
Ronde 4	4B3, 4B4, 4B5	4A Mirthe, 4A Stijn, 4D Linde	4D Thirzah, 4D Daniel, 4A Sven	4A Luc, 4A Koen, 4C Noah	4C Maxim, 4B1, 4B2
Ronde 5					
	4C Maxim, 4B1, 4B2	4B3, 4B4, 4B5	4A Mirthe, 4A Stijn, 4D Linde	4D Thirzah, 4D Daniel, 4A Sven	4A Luc, 4A Koen, 4C Noah
	4A Luc, 4A Koen, 4C Noah	4C Maxim, 4B1, 4B2	4B3, 4B4, 4B5	4A Mirthe, 4A Stijn, 4D Linde	4D Thirzah, 4D Daniel, 4A Sven
	4D Thirzah, 4D Daniel, 4A Sven	4A Luc, 4A Koen, 4C Noah	4C Maxim, 4B1, 4B2	4B3, 4B4, 4B5	4A Mirthe, 4A Stijn, 4D Linde
Locatie:	Dinsdag zaal 8 t/m 11				
	Activiteit 4A Mirthe	Activiteit 4A Stijn	1/3e van zaal 10/11 Activiteit 4D Linde (Mixbal)	Zaal 8 Activiteit 4D Tirzah (Apenkooi)	1/3e van zaal 10/11 Activiteit 4D Daniel (Levend bunker dodgeball)
Ronde 1	4C Luc, 4C Lilian, 4C Bailey	4D Yaela, 4D Vera, 4A Sven	4A Luc, 4A Koen, 4C Noah	4C Maxim, 4B1, 4B2	4B3, 4B4, 4B5
Ronde 2					
Ronde 3					
Ronde 4	4B3, 4B4, 4B5	4C Luc, 4C Lilian, 4C Bailey	4D Yaela, 4D Vera, 4A Sven	4A Luc, 4A Koen, 4C Noah	4C Maxim, 4B1, 4B2
Ronde 5					
	4C Maxim, 4B1, 4B2	4B3, 4B4, 4B5	4C Luc, 4C Lilian, 4C Bailey	4D Yaela, 4D Vera, 4A Sven	4A Luc, 4A Koen, 4C Noah
	4A Luc, 4A Koen, 4C Noah	4C Maxim, 4B1, 4B2	4B3, 4B4, 4B5	4C Luc, 4C Lilian, 4C Bailey	4D Yaela, 4D Vera, 4A Sven
	4D Yaela, 4D Vera, 4A Sven	4A Luc, 4A Koen, 4C Noah	4C Maxim, 4B1, 4B2	4B3, 4B4, 4B5	4C Luc, 4C Lilian, 4C Bailey
Locatie:	Woensdag - Grasveld				
	Activiteit 4C Maxim (veld 1)	Activiteit 4A Sven (veld 2)	Activiteit 4A Luc (Veld 3)	Activiteit 4C Celine (Veld 4)	Activiteit 4A Koen (Veld 5)
Ronde 1	4C Luc, 4C Lilian, 4C Bailey	4D Yaela, 4D Vera, 4A Mirthe	4A Stijn, 4D Linde, 4D Tirzah	4D Daniel, 4B1, 4B2	4B3, 4B4, 4B5
Ronde 2					
Ronde 3					
Ronde 4	4B3, 4B4, 4B5	4C Luc, 4C Lilian, 4C Bailey	4D Yaela, 4D Vera, 4A Mirthe	4A Stijn, 4D Linde, 4D Tirzah	4D Daniel, 4B1, 4B2
Ronde 5					
	4D Daniel, 4B1, 4B2	4B3, 4B4, 4B5	4C Luc, 4C Lilian, 4C Bailey	4D Yaela, 4D Vera, 4A Mirthe	4A Stijn, 4D Linde, 4D Tirzah

7. Nieuwe doordraai systeem voor woensdag

	4A Stijn, 4D Linde, 4D Tirzah	4D Daniel, 4B1, 4B2	4B3, 4B4, 4B5	4C Luc, 4C Lilian, 4C Bailey	4D Yaela, 4D Vera, 4A Mirthe
	4D Yaela, 4D Vera, 4A Mirthe	4A Stijn, 4D Linde, 4D Tirzah	4D Daniel, 4B1, 4B2	4B3, 4B4, 4B5	4C Luc, 4C Lilian, 4C Bailey
Locatie:	Donderdag - Zaal 2/4/5, Z0.02/Z0.03				
	Activiteit 4B Senna (battle of balls)	Activiteit 4B2	Activiteit 4B3	Activiteit 4B4	Activiteit 4B Jasper (lasertag)
Ronde 1	4C Luc, 4C Lilian, 4C Bailey	4D Yaela, 4D Vera, 4A Mirthe	4A Stijn, 4D Linde, 4D Tirzah	4D Daniel, 4A Sven, 4A Luc	4A Koen, 4C Noah, 4C Maxim
Ronde 2					
Ronde 3					
Ronde 4	4A Koen, 4C Noah, 4C Maxim	4C Luc, 4C Lilian, 4C Bailey	4D Yaela, 4D Vera, 4A Mirthe	4A Stijn, 4D Linde, 4D Tirzah	4D Daniel, 4A Sven, 4A Luc
Ronde 5					
	4D Daniel, 4A Sven, 4A Luc	4A Koen, 4C Noah, 4C Maxim	4C Luc, 4C Lilian, 4C Bailey	4D Yaela, 4D Vera, 4A Mirthe	4A Stijn, 4D Linde, 4D Tirzah
	4A Stijn, 4D Linde, 4D Tirzah	4D Daniel, 4A Sven, 4A Luc	4A Koen, 4C Noah, 4C Maxim	4C Luc, 4C Lilian, 4C Bailey	4D Yaela, 4D Vera, 4A Mirthe
	4D Yaela, 4D Vera, 4A Mirthe	4A Stijn, 4D Linde, 4D Tirzah	4D Daniel, 4A Sven, 4A Luc	4A Koen, 4C Noah, 4C Maxim	4C Luc, 4C Lilian, 4C Bailey



Filmpje CALO GP dag 1

<https://www.youtube.com/watch?v=WhULdGzfQ8g>

