

Draaiboek voorrondes NK Stoepranden Zwolle

Calo Windesheim

12 Juni 2019



Sam van der Mijl dekker, Lucia Everts:
Oskar Kappert:

Calo Windesheim
Landstede

Inhoudsopgave

1. Inleiding	3
1.1 Inleiding Sam:	3
1.2 Inleiding Lucia:	3
1.3 Inleiding Oskar	3
1.4 Doelstellingen	4
1.5 Doelstellingen opdrachtgever	4
2. Algemene informatie.....	5
2.1 Persoons- en locatie informatie	5
2.2 Doelgroep	5
3. Organisatie	7
3.1 Projectgroep	7
3.2 Externe Contacten	7
4. Programma	9
4.1 Bezoekersaantal.....	10
4.2 Speluitleg.....	10
4.3 Spellenoverzicht.....	13
Spellenkermis.....	13
Wedstrijden	13
4.4 Faciliteiten	13
5. Vrijwilligerslijst.....	15
5.1 Vrijwilligerslijst Landstede/ Calo.....	15
5.2 Dagplanning vrijwilligers.....	15
5.3 Taakverdeling vrijwilligers.....	15
6. Locatie	17
Bibliografie.....	18
Bijlagen	19
1. Flyer voor de deelnemers.....	19
2. Globale dagindeling	21
3. Taak vrijwilliger omroep	24
4. Uitleg spellenkermis en wedstrijdvormen.....	26
1. Materialenlijst.....	30
2. Naamborden.....	31

1. Inleiding

1.1 Inleiding Sam:

Ik ben Sam van der Mijll Dekker, een tweedejaars Sportkunde student aan hogeschool Windesheim te Zwolle. Ik ga samen met stagegenoot Lucia Everts en docent Martijn Grolleman de voorrondes van het NK Stoepranden in Zwolle organiseren. Dit doe ik voor mijn explorerende stage. Deze stageopdracht is ontstaan vanuit Jantje Beton. Jantje Beton is de organisatie waarbij wij als projectgroep de opdracht uitvoeren.

De reden dat ik voor deze stage gekozen heb is mijn interesse in het uitvoeren van evenementen, en het opzetten en aanhalen van externe contacten. Vanuit mijn vorige stage (Q-Point) heb ik mogen proeven aan het organiseren en uitvoeren van evenementen. De uitvoering, en de externe contacten die daarmee opgezet zijn heb ik een positief en voldaan gevoel aan over gehouden. Met wat er binnen deze stage van ons verwacht wordt denk ik mijn kwaliteiten en interesses goed naar voren te kunnen laten komen. De visie die ik nu op mijn toekomst heb draait om het interesse wekken van mensen, en het opzetten en onderhouden van externe contacten. Ik wil ook de minor storytelling gaan doen aangezien dat hier goed op aan sluit. Mijn creatieve denken, enthousiaste geest, en mijn vermogen om representatief te zijn zullen mij goed van pas kunnen komen bij deze stage. De ervaring die opgedaan wordt bij het opzetten, organiseren en uitvoeren van evenementen kan ik goed gebruiken voor mijn ontwikkeling in de aankomende jaren.

1.2 Inleiding Lucia:

Ik ben Lucia Everts, een tweedejaars Sportkunde student aan hogeschool Windesheim te Zwolle. Ik ga samen met stagegenoot Sam van der Mijll Dekker en docent Martijn Grolleman de voorrondes van het NK Stoepranden in Zwolle organiseren. Dit doe ik voor mijn explorerende stage. Deze stageopdracht is ontstaan vanuit Jantje Beton. Jantje Beton is de organisatie waarbij wij als projectgroep de opdracht uitvoeren.

Ik heb voor deze stageopdracht gekozen, omdat mijn interesse ligt bij het opzetten van evenementen en het organiseren van activiteiten. Hierbij heb ik bijvoorbeeld meegeholpen in de organisatie bij het geven van een circusshow op openbare basisschool De Bosrank in Havelte. Met het plezier dat ik heb beleefd aan deze activiteit, denk ik dat deze stage goed voor mij geschikt is. Ik wil mij namelijk gaan oriënteren in de grotere sportevenementen, maar ik heb de basiskennis voor een klein evenement. Bij deze stageopdracht kan ik goed kijken of de sportevenementen mij inderdaad het plezier geven zoals ik dat verwacht. Mijn prestatiemotivatie en het goed kunnen samenwerken zullen mij helpen bij deze opdracht. Ook kan ik door deze stageopdracht kennis maken met een sportevenementen en het proces naar een sportevenement toe. Deze ervaring kan ik later goed gebruiken, aangezien ik volgend schooljaar naar Ethiopië ga en daar een sportevenement ga neerzetten.

1.3 Inleiding Oskar

Ik ben Oskar Kappert, een derdejaars Sport en Bewegen student aan Landstede te Zwolle. Ik ga samen met Lucia Everts, Sam van der Mijll Dekker en Bram van Bessen de voorrondes van het NK stoepranden in Zwolle organiseren. Ik organiseer dit evenement, omdat ik dit goed kan gebruiken voor mijn opdrachten voor school. Dit evenement bevat genoeg opdrachten die ik goed kan gebruiken als bewijslast voor mijn kerntaken. Mijn doel is uiteindelijk genoeg bewijslast te verzamelen voor mijn kerntaken. Zodat ik volgend jaar mijn examen kan doen.

De opdracht is ontstaan vanuit Jantje Beton. Jantje Beton is de organisatie waarbij wij als projectgroep de opdracht voor uitvoeren.

1.4 Doelstellingen

De hoofddoelstelling van ons project, is om heel Zwolle aan het spelen te krijgen, onder het gebruik van #HeelZwolleSpeelt. Wij willen hierbij een substantiële bijdrage leveren aan het betrekken van meerdere doelgroepen bij een sportevenement. Dit houdt in dat het een Multi sport en/of een doelgroepen-evenement zal zijn waarbij iedereen samen speelt. Dit doen wij doormiddel van de voorrondes van het NK Stoepranden in Zwolle. Hier zijn (bijna) alle doelgroepen bij betrokken (zie

2.2 Doelgroep). In het projectresultaat zal de identiteit van de Calo ook zeker naar boven komen. Calo pakt namelijk graag uitdagingen aan waarbij spelen centraal staat. Daarnaast werken wij samen met Sportpark de Marslanden. Sportpark de Marslanden wil heel Zwolle in beweging krijgen en heel Zwolle helpen. Hierbij hebben zij dan ook een multifunctionele sportaccommodatie. Deze sportaccommodatie is toegankelijk voor iedere doelgroep en verschillende sport- en spelactiviteiten (Over ons, z.d.). Dit komt overeen met onze doelstellingen en onze boodschap die wij naar buiten willen brengen met onze #HeelZwolleSpeelt. Daarnaast zijn twee van de vier doelstellingen van sportpark de Marslanden maatschappelijk verantwoord en sportstimulering. Deze twee doelstellingen komen ook goed naar voren in de hashtag.

1.5 Doelstellingen opdrachtgever

De doelstelling van de opdrachtgever staat niet volledig zwart op wit. Wel is het doel om het evenement zo groot te maken als haalbaar is. Daarnaast willen wij de boodschap en identiteit van de Calo en Jantje Beton binnen Zwolle aan de man brengen. Bij de Calo staat het opleiden van (toekomstige) professionals met toegevoegde en toekomstige waarde in werkveld sport, bewegingsonderwijs en gezondheidszorg centraal (Calo Zwolle beweegt het speelveld, z.d.). In deze missie komen de drie extrinsieke waarden van sport naar voren. Namelijk de sociaal maatschappelijke kant, de economische kant en de gezondheidskant. De visie van de Calo is voornamelijk gericht op de sociaal maatschappelijke kant van sport. Dat komt zeker naar voren tijdens ons evenement, net zoals de missie van Jantje Beton: “Jantje Beton bouwt samen met kinderen aan een veilige, schone, uitdagende en avontuurlijke speelomgeving, zodat ze plezier kunnen maken en zich op een gezonde wijze kunnen ontwikkelen”, (Jantje Beton, z.d.).

2. Algemene informatie

2.1 Persoons- en locatie informatie

Wie	Lucia Everts Sam van der Mijll Dekker Oskar Kappert	Lucia.Everts@windesheim.nl Sam.vander.mijll-dekker@windesheim.nl Oskar.kappert@hotmail.com	06-31344236 06-14034745 06-57077096
Wat	Voorrondes NK Stoepranden Zwolle		
Waar	Sportpark de Marslanden, Hyacinthstraat 66, 8013 XZ Zwolle		
Wanneer	Woensdag 12 juni 2019		
Tijd	13:00 uur t/m 17:00 uur		

2.2 Doelgroep

Wij hebben niet één specifieke doelgroep, vooral omdat dit evenement gericht is op de volledige breedte van de bevolking in omgeving Zwolle. Als we de doelgroep in één woord zouden moeten omschrijven zou het de “samenleving” zijn. Wel hebben we deze “doelgroep” in subgroepen verdeeld. Namelijk in verschillende leeftijdscategorieën.

De leeftijdscategorieën waarin de doelgroep is verdeeld zijn de volgende:

A = 6 t/m 15, B = 16 t/m 25, en C = 55+. Hiertussen zit nog een hele leeftijdscategorie, namelijk 26 t/m 54. Aangezien dit een doelgroep is waar we niet primair op focussen kiezen we ervoor hier een minder wetenschappelijke onderbouwing voor de manier van begeleiden, en punten om rekening mee te houden te maken. Hieronder volgt een meer gedetailleerde blik per subcategorie (6 t/m 15 – 16 t/m 25 – 55+)

Leeftijdscategorie A¹ (6 t/m 10)

Lichamelijk is deze categorie vrij verschillend, waar zes jarigen steeds beter hun lichaam beheersen zijn tien jarigen al veel meer in staat na te denken over hun bewegingen, en rust en denkprocessen aan te brengen in het bewegen. Ook denkt deze leeftijdscategorie nog veelal in plaatjes, het is dus belangrijk de uitleg van spelregels in voorbeelden te doen, om er zo een beeld bij te creëren.

Leeftijdscategorie A² (11 t/m 15)

Dit is de leeftijdscategorie waarin de pubertijd begint, een belangrijk kenmerk hiervan is de plotselinge moodswings die dit met zich mee brengt. Het ene moment blij en tevreden, waar dat vijf minuten later weer het compleet tegenovergestelde kan zijn. In deze categorie is het van belang enige persoonlijke begeleiding aan te bieden, naast de controle te behouden, er ook een oogje in het zeil wordt gehouden.

Leeftijdscategorie B (16 t/m 25)

In deze leeftijdscategorie worden de deelnemers zich steeds meer bewust van hun eigen gedrag, en de invloed die dit op anderen heeft. Ook zijn ze steeds beter in staat hun gedrag aan te passen aan de sociaal wenselijke norm van de omgeving. Voor het evenement betekent dit dat dit een groep is die weinig persoonlijke begeleiding nodig heeft.

Leeftijdscategorie C (55+)

Deze leeftijdscategorie bestaat uit bejaarden in alle vormen en maten. Één van de

uitdagingen die hierin liggen is het in beweging brengen/houden van deze leeftijdscategorie. Één van de problemen die zich in deze categorie voordoet is de afname van lichaamsbeweging. Door deze categorie het plezier van buitenspelen wederom te laten ervaren hopen we een positieve invloed uit te oefenen op de lichamelijke en geestelijke gezondheid. Daarnaast kan er voor de hoog bejaarde mensen die moeite hebben met bewegen buddy's aangesteld worden.

Samenvattend

Samenvattend is het voor ons van belang om per leeftijdscategorie een bepaald plan van aanpak te maken. Op deze manier kan je elke categorie aanspreken op de manier die past bij het moment van het leven waar zij zich in bevinden. Vanuit onze visie maken we binnen dit project geen onderscheid tussen een primaire- en intermediaire doelgroep, het belang van het project is per leeftijdscategorie verschillend, maar wel met hetzelfde uiteindelijke doel. Doormiddel van het laten ervaren van het plezier dat samen (kan) gaan met buitenspelen de lichamelijke en geestelijke gezondheid promoveren. Voor de leeftijdscategorie tussen de 26 en 54 jaar wordt er geen bepaald plan van aanpak gemaakt. Dit komt omdat onze focus niet op deze doelgroep ligt.

3. Organisatie

3.1 Projectgroep

Opdrachtgever: Calo Windesheim Zwolle
Martijn Grolleman
M.grolleman@windesheim.nl
(06) 18488008

Stagebegeleider: Martijn Grolleman
M.grolleman@windesheim.nl
(06) 18488008

Projectteam: Lucia Everts
Lucia.everts@windesheim.nl
(06) 31344236

Sam van der Mijll Dekker
Sam.vander.mijll-dekker@windesheim.nl
(06) 14034745

Oskar Kappert
Okappert2721@student.landstede.nl
(06) 57077096

3.2 Externe Contacten

Wie	Waarvan	Functie	E-mail	Telefoon
Marlies Bouwman	Jantje Beton	Projectmanager	m.bouman@jantjebeton.nl	06-40292753
Roger Knoops	Sport Service Zwolle	Manager	r.knoops@sportservicezwolle.nl	06-81116019
Marco Welink	Sport Service Zwolle	Event manager Verenigings-adviseur	m.welink@sportservicezwolle.nl	06-23180879
Jason Huisman	Sport Service Zwolle	Buurtportcoach Coördinator regiobinding	j.huisman@sportservicezwolle.nl	038-4236686
Dennis ter Bruggen	Sport Service Zwolle	Buurtportcoach en coördinator	d.terbruggen@sportservicezwolle.nl	038-4236686
Sanne Weijsschedé	Sport Service Zwolle	Buurtportcoach	s.weijsschede@sportservicezwolle.nl	038-4236686
Sharon de Witte	Sport Service Zwolle	Buurtportcoach	s.dewitte@sportservicezwolle.nl	038-4236686
Maaïke Vugt	Sport Service Zwolle	Buurtportcoach	m.vanvugt@sportservicezwolle.nl	038-4236686
Erica Manenschijn	Sport Service Zwolle	Buurtportcoach	e.manenschijn@sportservicezwolle.nl	038-4236686
Aniek Achterkamp	Sport Service Zwolle	Buurtportcoach	a.achterkamp@sportservicezwolle.nl	038-4236686
Linda de Graaff	Sport Service Zwolle	Buurtportcoach	l.degraaff@sportservicezwolle.nl	038-4236686
Guy Steenweg	Minor aangepast sporten	Docent	ga.steenweg@windesheim.nl	06-27493733
Robert de Velde	Windesheim		r.de.velde@windesheim.nl	06-84698460
Pim de Jonge	Sport Drenthe	Buurtportcoach SportDrenthGemeente Midden-Drenthe	pdejonge.bsc@sportdrenthe.nl	0528-233 775

Joep Emmen	Landstede Sport en Bewegen	Taakhouder StudentSucces Fase 2 Coach Team 1F Internationalisering	jemmen@landstede.nl	06- 14267660
Hugo Rijnders	Zwembad de vrolijkheid	Locatie manager	vrolijkheid-zwemzaken@optisport.nl	
Wies Dull	Zwolse Balletjeshuis		info@zwolseballetjes.nl	06-51556506
Joost Bruins	Sport-inn Zwolle		info@sport-innzwolle.nl	06-41798918
Michael Grit	Perry Sport	Locatie manager	139_zwolle@perrysport.nl	038-4230220
Jorick kleinman	Rebound Zwolle	Floormanager	info@rebound.world	038-4524004
Thea Schutte	Gemeente Zwolle	Subsidie Zwolle	T.schutte-van.der.kolk@zwolle.nl	038-4982645
Jan Berendsen	SV Zwolle	Beheerder		
Ellen van Dijk	SV Zwolle	Trainster voetbalschool	oz@svzwolle.nl	06-22134351
Peter Rosseau	SV Zwolle	Coördinator voetbalschool	oz@svzwolle.nl	06-20070729

4. Programma

Globale dagindeling voorrondes van het NK Stoepranden in Zwolle. De tijden zijn verder uitgewerkt in de bijlage (

Globale dagindeling). Er is een aparte dagindeling voor het start- en eindsignaal van de wedstrijden.

Hoe laat	Wat	Wie
09:00	Aankomst organisatie. Koffie + dag bespreken	Oskar, Sam, Bram, (Martijn), Lucia
10:30	Aankomst vrijwilligers	Vrijwilligers
10:45	Vrijwilligers brieven	Organisatie
11:15	Start opbouw veld + aankleding, Klaarleggen goodie bags, eten + drinken, tafels met info, papieren met info, flyers	Iedereen
11:45	Aankleding	Iedereen
12:00	Lunchpauze	Iedereen
12:45	Iedereen op zijn post	Iedereen
13:00	Inloop	Deelnemers
13:30	Start ronde 1 → Rondje om de wereld	
14:00	Einde ronde 1	
14:15	Start ronde 2 → King of the court	
14:45	Einde ronde 2	
15:00	Start ronde 3 → Koningsbal	
15:30	Einde ronde 3	
15:45	Start ronde 4 → Rondje om de wereld	
16:15	Einde ronde 4	
16:30	Start ronde 5 → King of the court	
17:00	Einde ronde 5	
17:05	Vrijwilligers brieven voor opruimen	Organisatie
17:15	Start opruimen	Vrijwilligers, organisatie
20:00	Stoepranden terug naar Hoogeveen	Auto

Programma voor de deelnemers

Tijd	Wat
13:00	Inloop
13:30	Start ronde 1 → Rondje om de wereld
14:00	Einde ronde 1
14:15	Start ronde 2 → King of the court
14:45	Einde ronde 2
15:00	Start ronde 3 → Koningsbal
15:30	Einde ronde 3
15:45	Start ronde 4 → Rondje om de wereld
16:15	Einde ronde 4
16:30	Start ronde 5 → King of the court
17:00	Einde ronde 5

4.1 Bezoekersaantal

Het bezoekersaantal van de voorrondes van het NK Stoepranden is lastig vast te leggen. De volgende gegevens zijn bekend:

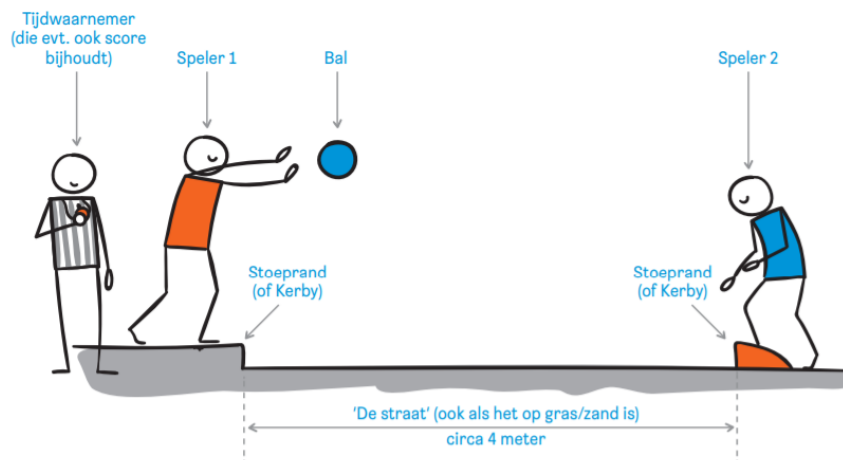
- Er is een groep van +/- 50 deelnemers van de voetbalschool

- Er zijn losse aanmeldingen. Dit zijn er momenteel vier.
- Er is een vrije inloop, dit wil zeggen dat mensen mee kunnen doen door gewoon langs te komen zonder aanmelding.

Daarnaast zijn er verschillende projecten gaande waardoor er meer deelnemers zullen zijn.

- Er staan opdrachten uit bij de Landstede studenten om te gaan promoten voor ons evenement.
- Er wordt gepromoot door buurtsportcoaches.
- Er is gepromoot bij het schoolkorfbal.
- Er is een vrije inloop.

4.2 Speluitleg



Basis van de wedstrijd

Spelers proberen de bal op de stoeprand van de tegenstander te gooien. Je verdient punten als je op de rand gooit en de bal terugrolt of -stuit naar jouw helft.

Wie als eerste **15 punten** heeft gehaald met minimaal 2 punten verschil met de tegenstander, wint het spel. De maximale speeltijd bedraagt **8 minuten**. Heeft geen van de spelers na 8 minuten 15 punten gehaald, dan wint de speler met de meeste punten.

Voor het organiseren van een stoeprandwedstrijd is nodig:

- 1 bal,
- 2 stoepranden
- 2 deelnemers en een tijdwaarnemer (die evt. ook de score bijhoudt).

De ruimte tussen de stoepranden is ongeveer 4 meter.

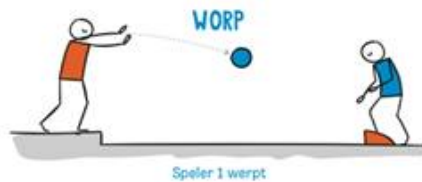
Op straat of op het gras?

Een wedstrijd wordt op straat gespeeld met betonnen stoepranden of met de mobiele stoeprand (Kerby). Met de Kerby is spelen op gras of zand ook mogelijk.

Als je speelt met twee ongelijke stoepranden (bijvoorbeeld een Kerby en een betonnen stoeprand), dan wordt er om de 5 punten van kant gewisseld.

DE SPELREGELS

- De speler die de tos wint, mag beginnen.
- De speler gooit de bal vanaf de stoep richting de overkant van de straat met het doel daar de stoeprand te raken.
- De spelers gooien om de beurt, zolang de bal niet terugrolt of niet terugschiet naar de helft van de speler die de bal gegooid heeft.
- De tegenspeler mag niet vóór zijn eigen stoeprand komen. Bij een worp die duidelijk mislukt is, mag de tegenstander de bal pakken.



- Als de bal de stoeprand aan de overkant raakt en de bal terugrolt of terugschiet naar eigen helft, dan krijgt de speler **1 punt** en mag hij/zij nog een keer gooien vanaf zijn/haar stoeprand.
- Komt de bal na het raken van de stoep terug door de lucht, dan mag de gooiende speler proberen de bal te vangen op de eigen stoep of de eigen helft van de straat. Lukt dat, dan krijgt de speler **2 punten** en mag hij of zij vanaf de vangplek nogmaals gooien.
- Een speler mag maximaal 3 keer achter elkaar gooien. Daarna is de andere speler aan de beurt.



Afgooien

Gooien vanaf 'de straat' is niet zonder risico, want de speler kan dan afgegooid* worden. Een speler die afgegooid is, verliest al zijn punten!

- Raakt de speler de stoep niet en pakt de tegenstander de bal, dan kan de speler afgegooid worden als deze nog op de straat is. Afgooien mag niet op het hoofd. Een worp op het hoofd geldt als een gemiste worp.
- Elke poging tot afgooien geldt als gemiste worp (want de stoeprand wordt niet geraakt). De andere speler is dus weer aan de beurt.

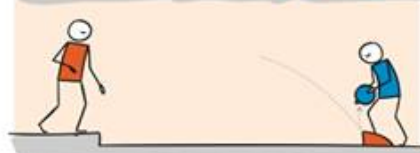
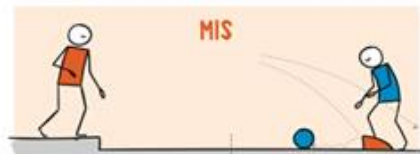
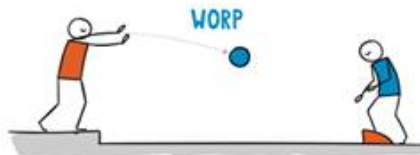
* In de leeftijdscategorie 75+ is de spelregel 'afgooien' niet van toepassing.

PUNTENTELLING

Bij stoepranden kun je per worp 0, 1 of 2 punten verdienen. Meestal houden de spelers zelf de score (hardop) bij. De tijdwaarnemer kan als scheidsrechter optreden als dit voor conflict zorgt. **LET OP:** Om de 5 punten wisselen de spelers van speelhelft.

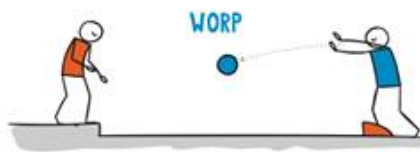
0 punten

- De speler gooit de bal mis, dus de bal raakt de stoeprand aan de overkant niet.
- De speler raakt met de bal de stoeprand, maar de bal komt niet terug naar de eigen helft van de straat. De bal rolt of stuit niet ver genoeg terug of wordt gevangen door de tegenspeler, vanaf de eigen stoep.



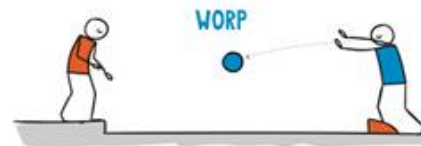
1 punt

- De speler gooit raak en de bal rolt terug naar de eigen helft, of komt via de lucht terug maar wordt niet gevangen. De bal wordt weer gegooit vanaf de stoep.



2 punten

- De speler gooit raak, de bal komt via de lucht terug én wordt gevangen op de eigen stoep of eigen helft van de straat.
- Wanneer de speler de bal heeft gevangen mag hij of zij nogmaals gooien vanaf de vangplek. Bij gooien vanaf de straat bestaat het risico dat de speler afgegooid wordt en alle punten kwijtraakt.



Afgoeien

- Een speler die afgegooid is, verliest alle punten en staat dus weer op 0 punten.



Winnaar

Wie als eerste **15 punten** heeft gehaald met minimaal 2 punten verschil met de tegenstander, wint het spel. De maximale speeltijd bedraagt **8 minuten**. Heeft geen van de spelers na 8 minuten 15 punten gehaald, dan wint de speler met de meeste punten.

Gelijk spel

Als beide spelers na 8 minuten spelen evenveel punten hebben, mogen beide spelers 3 keer gooien. Wie daarbij de stoeprand aan de overzijde de meeste keren raakt, wint het spel. Als het dan nog steeds gelijk is, gooien beide spelers steeds één keer, tot er een verschil van 1 punt ontstaat.

4.3 Spellenoverzicht

Spellenkermis

De spellenkermis zijn stoeprandspelletjes die kortdurend zijn en waarbij diverse materialen worden gebruikt. Net als op een echte kermis is de keuze van activiteiten vrij. Iedereen bepaald dus zelf welke dingen ze wel en niet doen. Er zijn hierbij verschillende prijzen te verdelen.

Uitgangspunten van de spellenkermis:

- De activiteiten moeten aangepast zijn aan de deelnemers, rekening houdend met verschillende leeftijden.
- Iedereen moet het spel kunnen spelen.
- Elk spel moet verschillend zijn.
- De opdrachten moeten uitdagend zijn.
- Maak gebruik van puntentelling. Dit in verband met het verdelen van de prijzen.

De activiteiten van de spellenkermis worden bij elkaar geplaatst. In ieder geval op één helft van het veld. Hierbij staat bij elk spel minimaal één vrijwilliger. De deelnemers krijgen bij de ingang allemaal een flyer waarop op de achterkant de puntenlijst staat.

De spellen staan uitgewerkt in de bijlage (

Uitleg spellenkermis en wedstrijdvormen). Hieronder ziet u de benaming van de spellen:

- Haal de verste afstand
- Jeu de boules
- Vak schieten
- Schiettent
- Kubbs

Wedstrijden

De wedstrijden worden gespeeld aan de andere kant van het veld. Er wordt elk drie kwartier een ander spel gespeeld. De spellen staan uitgewerkt in de bijlage (Uitleg spellenkermis en wedstrijdvormen). Hieronder ziet u de benaming van de spellen:

- Rondje om de wereld
- King of the court
- Koningsbal

4.4 Faciliteiten

Locatie:

Sportpark de Marslanden staat tot onze beschikking. Hierbij gaat het om het kunstgrasveld van SV Zwolle. De bezoekers en deelnemers kunnen ook gebruik maken van de tribune aan het kunstgrasveld.

Toiletten en kleedruimtes:

Deelnemers kunnen gebruik maken van de kleedkamers. De toiletten bevinden zich in de kantine van SV Zwolle. De kantine grenst aan het kunstgrasveld waar het evenement plaatsvindt.

Afval:

Rondom het veld zijn verschillende afvalbakken aanwezig, daarnaast zijn er ook extra containers aanwezig op sportpark de Marslanden waar wij gebruik van mogen maken.

EHBO:

Wanneer bezoekers of deelnemers blessures, verwondingen of andere noodgevallen krijgen, kunnen zij terecht bij de EHBO-post. De EHBO-post zal zich bevinden op het kunstgrasveld. Deze post zal ten alle tijden bemand worden door twee vrijwilligers die in het bezit zijn van een EHBO-diploma en een geldige EHBO pas. Tijdens het toernooi zal er een auto beschikbaar zijn die gebruikt kan worden om deelnemers met blessures of verwondingen te vervoeren naar het ziekenhuis indien dat nodig is. Sam van der Mijll Dekker, Lucia Everts en Oskar Kappert (organisatoren) beschikken bovendien ook over een EHBO-diploma en pas.

Eten en drinken:

Tijdens het toernooi het toegestaan om eigen meegebracht eten en drinken mee te nemen. Ook zal SV Zwolle de kantine openstellen. Hiervoor gelden de normale prijzen. Enige aanpassing is dat er geen alcohol geschonken wordt.

Muziek:

Er is een geluidsbox aanwezig samen met een microfoon. Tijdens het evenement kan er muziek afgespeeld worden via de boxen die bij het veld hangen.

Parkeergelegenheid:

Er is een parkeerplaats beschikbaar voor de vrijwilligers, deelnemers en bezoekers bij sportpark de Marslanden. Er zijn ook fietsenrekken voor de fietsen.

5. Vrijwilligerslijst

5.1 Vrijwilligerslijst Landstede/ Calo

Naam	E-mail	06-nummer	Top 3	Bijzonderheden
Brian van Velde	Brian.van.velde@windesheim.nl	06-29758802		
Yoël Groenhof	Yoel.groenhof@windesheim.nl	06-11667430	Omroepen Wedstrijden Spellenkermis	
Tijmen Panis	Tijmen.panis@windesheim.nl	06-40903400	Spellenkermis EHBO Staan ingang	
Glenn Vegterlo	Glenn.vegterlo@windesheim.nl	06-83233127	Staan ingang Wedstrijden Spellenkermis	Moet weg om kwart voor 5
Stefan Westenbroek	Stefanwestenbroek@gmail.com	06-47397579	Staan ingang Spellenkermis Omroepen	
Bjorn Patist	Bjorn.patist@windesheim.nl	06-55176374	EHBO Wedstrijden Staan bij de ingang	
Rachel Velthuis	Rachelvelthuis@gmail.com	06-13012841		
Klasgenoot Stefan				
Eric Voskuil	Eric.voskuil@windesheim.nl	06-12304369	Wedstrijden Spellenkermis Staan ingang	
Damian Schouten	Damian.schouten@windesheim.nl	06-83077318	Maakt niet ui	

5.2 Dagplanning vrijwilligers

Tijd	Wie	Wat	Aanspreekpunt
09:30	Iedereen	Aanwezig	Sam, Lucia, Oskar
09:45	Iedereen	Briefing	Sam, Lucia, Oskar
11:15	Iedereen	Opbouw veld, Klaar leggen goodiebags, eten + drinken, tafels met info, papieren met info, flyers	Sam, Lucia, Oskar
12:00	Iedereen	Lunchen (zelf lunch meenemen)	Sam, Lucia, Oskar
12:45 – 17:00	Iedereen	Op post	Sam, Lucia, Oskar
17:05 – 17:15	Iedereen	Briefing	Sam, Lucia, Oskar
17:15 – 19:00	Iedereen	Opruimen	Sam, Lucia, Oskar

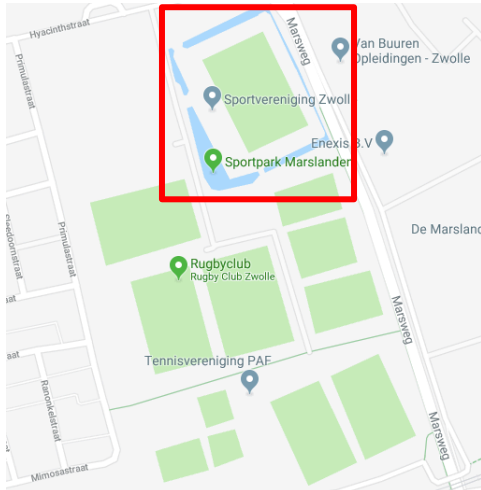
5.3 Taakverdeling vrijwilligers

Tijd	Wie	Wat	Aanspreekpunt
------	-----	-----	---------------

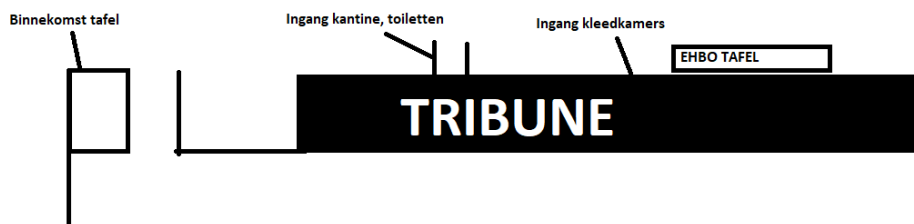
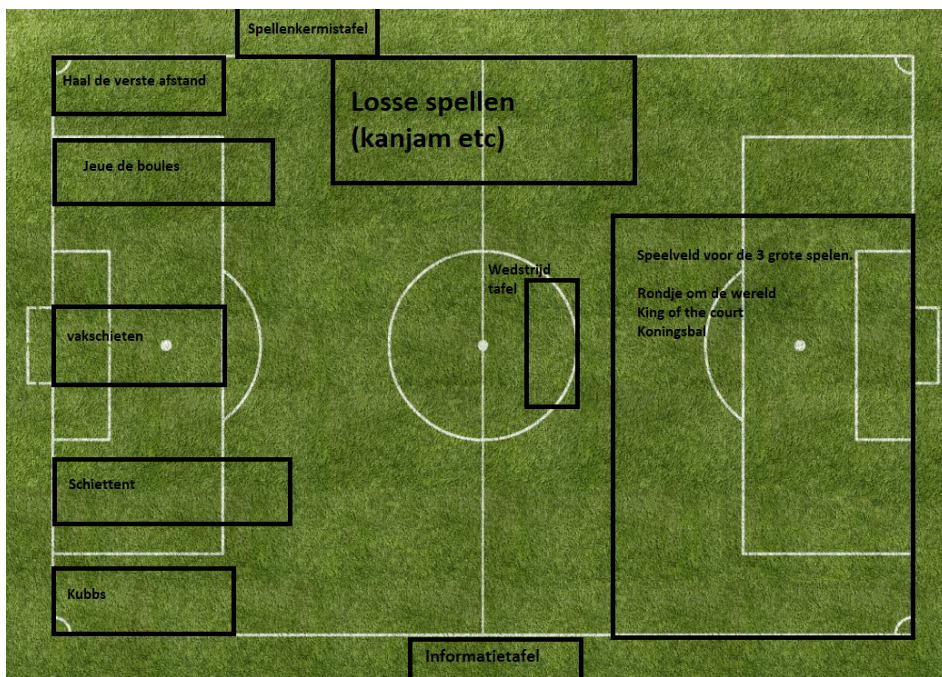
10:30	Iedereen	Aanwezig	Lucia
10:45	Iedereen	Briefing	Sam, Lucia en Oskar
11:15	Vrijwilligersgroep 1	Opbouwen spellen	Lucia
	Vrijwilligersgroep 2	Opbouwen wedstrijdkant	Sam
	Vrijwilligersgroep 1	Eten + drinken klaarzetten, tafels met informatie klaar, papieren met informatie klaar, flyers	Lucia
	Vrijwilligersgroep 2	Goodie bags	Sam
		Aankleding veld	Lucia
12:00	Iedereen	Lunch (zelf meenemen)	Sam, Lucia, Oskar
12:45	Iedereen	Op post	Sam
	Vrijwilliger Tijmen	Spel 1	
	Vrijwilliger Tijmen (Brian)	Spel 2	
	Vrijwilliger Damian	Spel 3	
	Vrijwilliger Damian (Brian)	Spel 4	
	Vrijwilliger Rachel	Spel 5	
	Vrijwilliger Rachel (Brian)	Spel 6	
	Vrijwilliger Eric	Wedstrijdtafel	
	Vrijwilliger Glenn en Stefan	Binnenkomsttafel	
	Vrijwilliger Bjorn	EHBO	
	Vrijwilliger Yoël	Omroepen	
17:05	Iedereen	Briefing	Sam, Lucia, Oskar
17:15	Iedereen	Opruimen	Sam, Lucia, Oskar

6. Locatie

Het evenement zal plaatsvinden op Sportpark Marslanden. Er zal gebruik gemaakt worden van het kunstgrasveld van SV Zwolle. Het sportpark ligt op adres Hyacinthstraat 66, 8013 XZ Zwolle.



Plattegrond



Bibliografie

Jantje Beton. (z.d.). *Over Jantje Beton*. Opgehaald van Jantje Beton stop nooit met spelen:
https://jantjebeton.nl/uploads/images/Meerjarenbeleid_lowres-2017-2020_1513612886.pdf

Onbekend. (z.d.). *Calo Zwolle beweegt het speelveld*. Opgehaald van Calo Zwolle:
<http://www.calozwolle.nl/onderwijs/>

Onbekend. (z.d.). *Over ons*. Opgeroepen op Mei 13, 2019, van Sportpark Marslanden:
<http://sportparkmarslanden.nl/over-ons/>

Bijlagen

1. Flyer voor de deelnemers

Windesheim Zwolle



Jantje Beton

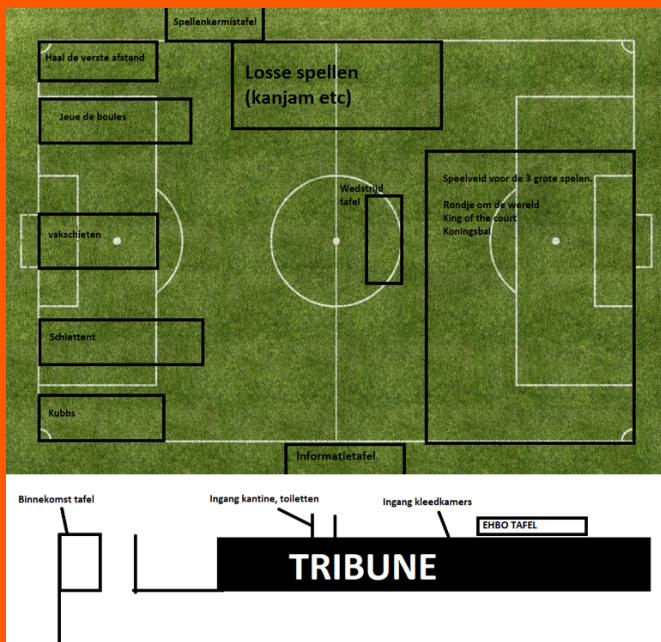
**Vorrondes NK Stoepranden
in Zwolle**

12 juni 2019
13:00 uur t/m 17:00 uur

Dagindeling

Tijd	Wat
13:00	Inloop
13:30	Start ronde 1 → Rondje om de wereld
14:00	Einde ronde 1
14:15	Start ronde 2 → King of the court
14:45	Einde ronde 2
15:00	Start ronde 3 → Koningsbal
15:30	Einde ronde 3
15:45	Start ronde 4 → Rondje om de wereld
16:15	Einde ronde 4
16:30	Start ronde 5 → King of the court
17:00	Einde ronde 5

Plattegrond



Vorrondes NK Stoepranden in Zwolle

Naam:

Leeftijd:

Windesheim Zwolle



Jantje Beton

Puntenschema

Spel	Punten
Totaal	



☐ Ja, ik wil WEL naar de landelijke finale in Amersfoort.

☐ Nee, ik wil NIET naar de landelijke finale in Amersfoort.



SPORTPARK
MARSLANDEN

2. Globale dagindeling

09:00 uur

De organisatoren Lucia Everts, Sam van der Mijl Dekker en Oskar Kappert zullen aankomen. Iedereen krijgt het draaiboek. Er wordt aan de hand van een kopje koffie de volgende punten besproken:

- Zijn er op het laatste moment afmeldingen van vrijwilligers.
- Moeten er nog cruciale beslissingen genomen worden.
- Weet iedereen zijn of haar taak van de gehele dag.
- Zijn alle benodigde materialen aanwezig, zie bijlage (**Fout! Verwijzingsbron niet gevonden.**).
- Zijn er momenteel nog dilemma's of problemen.

09:30 uur

Alle vrijwilligers worden verwacht om half 10 aanwezig te zijn. Lucia zal controleren of alle vrijwilligers aanwezig zijn. Indien er een paar missen, worden deze opgebeld. Aansluitend zal er in het algemeen een briefing gehouden worden voor de vrijwilligers.

Beste vrijwilligers,

Ten eerste hartelijk bedankt dat jullie ons vandaag willen helpen met de voorrondes van het NK Stoepranden in Zwolle. Ik zal even kort een namenrondje doen. De organisatoren zijn Lucia, Sam en Oskar (aanwijzen). Wij hebben geprobeerd dit evenement zo vrij mogelijk te laten, waarbij heel Zwolle samen kan spelen.

Iedereen heeft het draaiboek toegestuurd gekregen op de mail. Hierin staat ook onder andere wat jouw individuele taak wordt. Ik zal voor de zekerheid even iedereen zijn of haar taak benoemen:

<i>Wie</i>	<i>Wat</i>
Vrijwilliger Tijmen	Spel 1
Vrijwilliger Tijmen (Brian)	Spel 2
Vrijwilliger Damian	Spel 3
Vrijwilliger Damian (Brian)	Spel 4
Vrijwilliger Rachel	Spel 5
Vrijwilliger Rachel (Brian)	Spel 6
Vrijwilliger Eric	Wedstrijdtafel
Vrijwilliger Glenn en Stefan	Binnenkomsttafel
Vrijwilliger Bjorn	EHBO
Vrijwilliger Yoël	Omroepen

Als je nog vragen hebt over jouw taak, kom achteraf even naar een van ons drieën (Lucia, Sam of Oskar) toe.

Het is hierbij belangrijk dat je je houdt aan de 'regels' zoals aangegeven in het draaiboek. Wij hebben de draaiboeken een aantal keer extra geprint. Deze extra draaiboeken komen te liggen bij de informatietafel, de tafel bij binnenkomst met o.a. de goodie bags, de EHBO-tafel, de spellenkermis tafel en bij de wedstrijdtafel. Lees deze draaiboeken dan even door, sowieso als je achter een van deze tafels staat.

Indien deelnemers vragen hebben die je niet kunt beantwoorden, maar wel in het draaiboek uitgewerkt staan, loop dan even met de deelnemer naar een tafel met een draaiboek. Als er vragen worden gesteld waar jij als vrijwilliger het antwoord niet op weet, zoek dan een van ons op (Lucia, Sam of Oskar). Zorg er daarnaast altijd voor

dat je met de deelnemer meeloopt als hij of zij ergens heen moet. Dit is vooral belangrijk bij verwondingen waarbij de deelnemer naar de EHBO moet.

Wij verwachten van iedereen een maximale inzet, zodat deze dag zo goed mogelijk zal verlopen. Als je ergens niet uit komt tijdens de dag, meldt dit zo snel mogelijk aan een van de organisatoren (Lucia, Sam of Oskar) zodat er naar een oplossing gezocht kan worden. Indien je het zelf meteen op een andere manier oplost, is dit super. Meldt dit echter wel, zodat hier rekening mee gehouden kan worden.

Zomenteen gaan wij starten met het opbouwen van het veld. Dit zal iedereen gaan doen. Oskar is verantwoordelijk voor de spellenkermis. Er zullen ... vrijwilligers met hem meegaan en dat zijn jullie De overige ... vrijwilligers zullen het wedstrijdveld opbouwen. Dit gebeurt onder begeleiding van Sam. Als de vrijwilligers van Oskar of Sam klaar zijn, help dan de ander even. Daarna zal de groep van Oskar alle tafels klaarzetten (EHBO, binnenkomst, info, wedstrijd, spellenkermis) onder begeleiding van Oskar en Lucia. De goodiebags en prijzen worden klaargemaakt door de vrijwilligers van Sam onder begeleiding van Sam. Aansluitend wordt de het veld gevuld met aankleding.

Om 12 uur gaan wij dan lunchen, waarna iedereen om 12:45 op zijn of haar post zit. De dag duurt tot 17:00 uur. Daarna roepen wij iedereen weer bij elkaar en dan zal het opruimen beginnen.

10:15 uur

De vrijwilligers zijn verdeeld in groepen.

- Groep 1 gaat de spellenkermis opbouwen met Lucia. Aansluitend gaan zij alle tafels opbouwen. Dit is de EHBO-tafel, de tafel voor binnenkomst, de informatietafel, de wedstrijdtafel en de spellenkermistafel. Zie tabel hieronder voor opbouw tafels.
- Groep 2 gaat het wedstrijdveld opbouwen met Sam. Aansluitend gaan zij alle goodie bags en prijzen klaarmaken.
- Als per groep beide dingen klaargezet zijn, wordt de aankleding geregeld. Dit kan ook tussentijds.

Tafel	Benodigdheden
EHBO-tafel	EHBO-koffer EHBO-boekje Draaiboek
Binnenkomst tafel	Goodie bags Flyers voor deelnemers Pennen voor deelnemers Draaiboek
Informatietafel*	Flyers voor deelnemers Draaiboek
Wedstrijdtafel	Flyers voor deelnemers Spelregels + puntentelling Draaiboek
Spellenkermis tafel	Flyers voor deelnemers Ton/zak voor inleveren flyer deelnemers Spelregels + puntentelling Draaiboek

* Indien nodig

11:45 uur

De aankleding van het veld moet gebeuren. Dit zijn de vlaggetjes ophangen, de vlag neerleggen, de prullenbakken op zijn plek, naambordjes voor kleedkamers en wc's. Zie bijlage voor afbeeldingen

12:00 uur

Lunchpauze, iedereen heeft zijn eigen eten en drinken mee.

12:45 uur:

Elke vrijwilliger moet naar zijn post.

13:00 uur:

De inloop zal beginnen. De kinderen lopen eerst langs de binnenkomsttafel. Hier krijgen zij de flyer en een pen. De flyer zal uitgelegd worden.

13:30 uur:

Start ronde 1.

14:00 uur:

Einde ronde 1.

14:15 uur:

Start ronde 2

14:45 uur:

Einde ronde 2

15:00 uur:

Start ronde 3

15:30 uur:

Einde ronde 3

15:45 uur:

Start ronde 4

16:15 uur:

Einde ronde 4

16:30 uur:

Start ronde 5

17:00 uur:

Einde ronde 5

17:15 uur:

Start opruimen. Er worden dezelfde groepen aangehouden als bij de opbouw. Ook dezelfde begeleider is aanwezig.

20:00 uur:

Stoepranden terug naar Hoogeveen.

3. Taak vrijwilliger omroep

Hoe laat	Wat zeggen
13:15 uur	Beste deelnemers, over een kwartiertje begint ronde 1, rondje om de wereld. Zorg dat je er klaar voor bent als je je hebt ingeschreven. Indien je nog mee wilt doen, schrijf je snel in!
13:25 uur	Beste deelnemers, over 5 minuten begint ronde 1, rondje om de wereld. Zorg dat je richting de wedstrijdkant van het veld gaat. Dan kunnen wij om half 2 starten.
13:30 uur	Start ronde 1!
13:55 uur	Over 5 minuten is ronde 1 afgelopen. Lukt het iedereen om zijn of haar tegenstander(s) te verslaan?
14:00 uur	Einde ronde 1! Bedankt voor jouw deelname, de prijsuitreiking wordt zo bekend. Over een kwartiertje begint ronde 2, king of the court. Zorg dat je er klaar voor bent als je je hebt ingeschreven. Indien je nog mee wilt doen, schrijf je snel in!
14:10 uur	Beste deelnemers, over 5 minuten begint ronde 2, king of the court. Zorg dat je richting de wedstrijdkant van het veld gaat. Dan kunnen wij om kwart over 2 starten.
14:15 uur	Start ronde 2!
14:40 uur	Over 5 minuten is ronde 2 afgelopen. Gaat het jou lukken om de koning of koningin te worden?
14:45 uur	Einde ronde 2! Bedankt voor jouw deelname, de prijsuitreiking wordt zo bekend. Over een kwartiertje begint ronde 3, koningsbal. Zorg dat je er klaar voor bent als je je hebt ingeschreven. Indien je nog mee wilt doen, schrijf je snel in!
14:55 uur	Beste deelnemers, over 5 minuten begint ronde 3, koningsbal. Zorg dat je richting de wedstrijdkant van het veld gaat. Dan kunnen wij om drie uur starten.
15:00 uur	Start ronde 3!
15:25 uur	Over 5 minuten is ronde 3 afgelopen. Scoor snel de laatste punten!
15:30 uur	Einde ronde 3! Bedankt voor jouw deelname, de prijsuitreiking wordt zo bekend. Over een kwartiertje begint ronde 4, rondje om de wereld. Zorg dat je er klaar voor bent als je je hebt ingeschreven. Indien je nog mee wilt doen, schrijf je snel in!
15:40 uur	Beste deelnemers, over 5 minuten begint ronde 4, rondje om de wereld. Zorg dat je richting de wedstrijdkant van het veld gaat. Dan kunnen wij om kwart voor 4 starten.
15:45	Start ronde 4!

16:10	Over 5 minuten is ronde 4 afgelopen. Heb jij iedereen verslagen?
16:15	Einde ronde 4! Bedankt voor jouw deelname, de prijsuitreiking wordt zo bekend. Over een kwartiertje begint ronde 5, king of the court. Dit is de laatste ronde van vandaag. Zorg dat je er klaar voor bent als je je hebt ingeschreven. Indien je nog mee wilt doen, schrijf je snel in!
16:25	Beste deelnemers, over 5 minuten begint ronde 5, king of the court. De laatste ronde van vandaag. Zorg dat je richting de wedstrijd kant van het veld gaat. Dan kunnen wij om half 5 starten.
16:30	Start ronde 5!
16:55	Over 5 minuten is ronde 5 afgelopen. Ben jij de koning of koningin geworden?
17:00	Einde ronde 5! Bedankt voor jouw deelname, de prijsuitreiking wordt zo bekend.

4. Uitleg spellenkermis en wedstrijdvormen

Spellenkermis

Haal de verste afstand

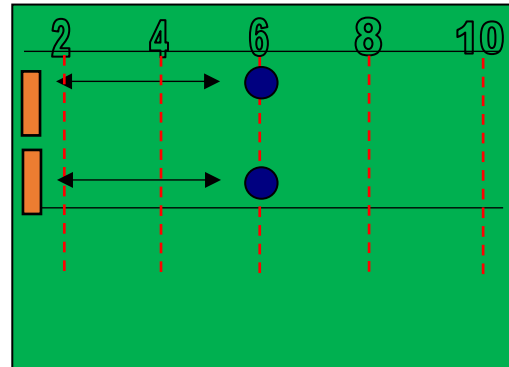
Er staat één stoeprand opgesteld. Elke deelnemer mag 3 keer gooien vanaf de afstanden 2,4,6,8 en 10 meter. Je probeert de bal op de rand van de stoeprand te gooien. Wanneer je vanaf 2 meter op de rand van de stoeprand gooit, dan mag je door na de volgende afstand (in dit geval 4 meter). De hoogste afstand tussen de speler en de stoeprand wordt uiteindelijk geteld.

2 meter:	50 punten
4 meter:	75 punten
6 meter:	100 punten
8 meter:	125 punten
10 meter:	150 punten

Maximaal te behalen: 150 punten

Materialen:

- 10 pionnen
- 2 ballen
- 2 stoepranden



Situatie kan vaker uitgezet worden. Hierdoor kun je meer deelnemers aan het werk zetten.

Jeu de boules

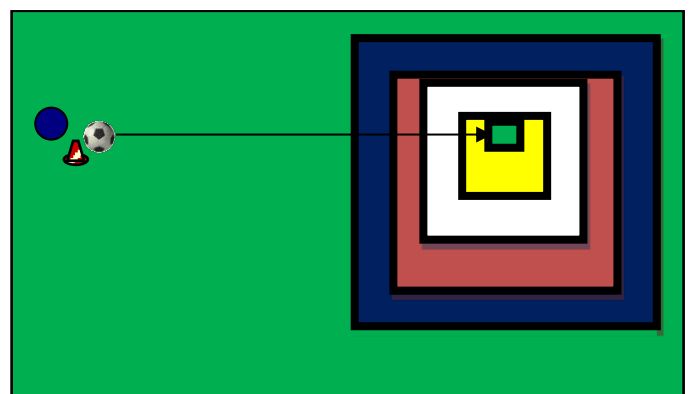
Er is een vierkant uitgezet met lint/hoedjes, binnen dat vierkant zijn nog twee vierkanten. De middelste is de roos en daarom de meeste punten waard. Je probeert van een afstand van 15 meter de bal in het middelste vak te schieten/gooien. Iedere speler mag drie ballen spelen/gooien. Van al deze drie pogingen tel je de punten bij elkaar op.

Blauwe vak:	10 punten
Rode vak:	20 punten
Witte vak:	30 punten
Gele vak:	40 punten
Groene vak	50 punten

Maximaal te behalen: 150 punten

Materialen:

- 4 rode hoedjes
- 4 blauwe hoedjes
- 4 gele hoedjes
- 4 oranje hoedjes
- 4 witte hoedjes
- 4 puntenbordjes (10, 20, 30, 40, 50).
- 1 bal
- 1 pion



Situatie kan vaker uitgezet worden. Hierdoor kun je meer deelnemers aan het werk zetten.

Vak schieten

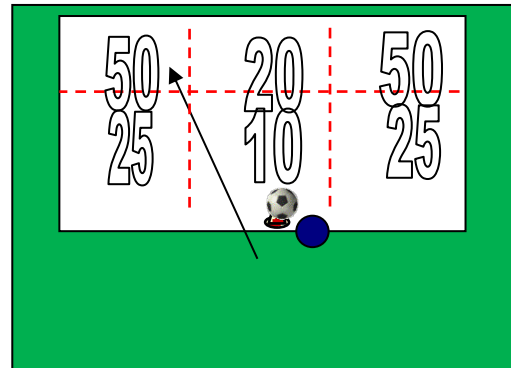
Het grote doel wordt verdeeld in zes gelijke vakken. Je gaat schieten/goeien vanaf de penaltystip. Je schiet/gooit de bal door een vak, elk vak is een aantal punten. Iedereen mag drie keer schieten/goeien. Na deze drie pogingen tel je de punten bij elkaar op.

Hoog in de hoek:	20 punten
Laag in de hoek:	15 punten
Hoog door het midden:	10 punten
Laag door het midden:	5 punten
Naast/over het doel:	0 punten

Maximaal te behalen: 150 punten

Materialen:

- 1 pion
- Puntenbordjes (5,10,15,20)
- 3 lange afzetlinten
- 5 voetballen/ handballen



Situatie kan vaker uitgezet worden. Hierdoor kun je meer deelnemers aan het werk zetten.

Schiettent

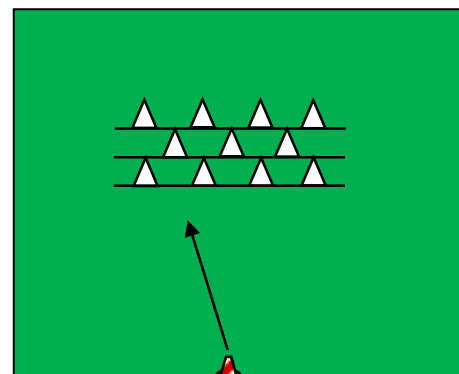
Elke deelnemer probeert de pion van de tafel af te gooien. Wanneer je meer pionnen er af gooit, dan krijg je ook meer punten. Iedere deelnemer krijgt 3 pogingen om de zo veel mogelijk pionnen van de tafel te gooien.

1 pion om:	25 punten
2 pion om:	50 punten
4 pionnen om:	75 punten
6 pionnen om:	100 punten
8 pionnen om:	125 punten
10/10+ pionnen om:	150 punten

Maximaal te behalen: 150 punten

Materialen:

- 11 pionnen
- 1 dopjes
- 1 tafels
- 1 frisbees (voor variatie andere ballen er bij)



Situatie kan vaker uitgezet worden. Hierdoor kun je meer deelnemers aan het werk zetten.

kubbs

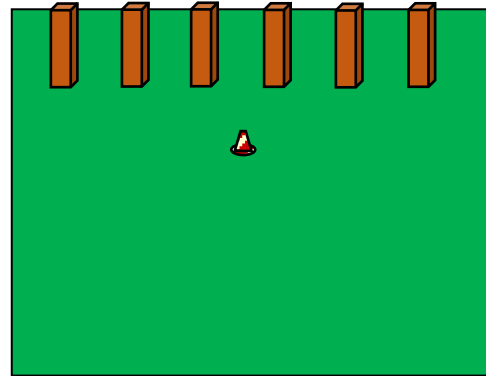
Elke deelnemer probeert zo veel mogelijk kubbs om te gooien. Wanneer je meer kubbs om gooit, dan krijg je ook meer punten. Iedere deelnemer krijgt 10 pogingen om zo veel mogelijk blokjes om te gooien (max 6 blokjes).

1 blok om:	25 punten
2 blokken om:	50 punten
3 blokken om:	75 punten
4 blokken om:	100 punten
5 blokken om:	125 punten
6 blokken om:	150 punten

Maximaal te behalen: 150 punten

Materialen:

- 6 blokken
- 10 stokken



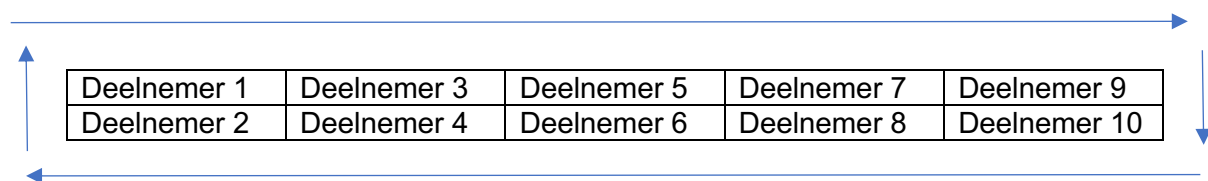
Wedstrijden

Rondje om de wereld

Iedereen zal gaan stoepranden. Er wordt voor een vaste speeltijd (3 min.) gespeeld tegen elkaar. Iedere deelnemer start bij een bepaald punt, er wordt na een centraal signaal gewisseld. Bij de wissel draait iedereen met de klok mee! Zo heeft elke deelnemer elke keer een andere tegenstander. Het is belangrijk dat er een even aantal deelnemers zijn. Bij een oneven aantal komt er één extra of doet iemand van het wedstrijd secretariaat mee.

De tijdsduur is 3 minuten per ronde, deze wordt aangegeven door een lucht toeter. De deelnemers houden zelf bij hoeveel wedstrijden ze hebben gespeeld en gewonnen/verloren. Hier krijgen alle deelnemers voor de wedstrijd een papiertje en een pen (Windesheim pen en zie hieronder voor papier). Uiteindelijk worden alle formulieren na de wedstrijden weer bij het wedstrijd secretariaat ingeleverd, en zal op een later moment de winnaars van de finale tickets omgeroepen worden.

Hieronder staat een voorbeeld voor 10 deelnemers. In realiteit hebben we 68 stoepranden die hiervoor gebruikt (kunnen) worden en witte balken. Het aantal stoepranden dat klaar moet staan hangt af van het aantal deelnemers dat aan de rondes meedoet. Per deelnemer zal er één stoeprand klaar staan. Bij de balken zullen er twee deelnemers aan het einde van een balk staan tegenover een andere balk met twee deelnemers wie aan het einde van de blak staan.



Naam.....

Ronde nummer	Gewonnen: 3 punten, gelijk: 1 punt, verloren: 0 punten
Ronde 1	
Ronde 2	
Ronde 3	
Ronde 4	
Ronde 5	
Ronde 6	

Ronde 7	
Ronde 8	
Ronde 9	
Ronde 10	
Ronde 11	
Ronde 12	
Ronde 13	
Ronde 14	
Ronde 15	
Totaal	

(Deze staat ook onderaan dit bestand)

King of the court

Dit werkt grotendeels hetzelfde als het klok opschuif systeem. Alleen is er binnen deze vorm geen circulair systeem. De verliezer van een ronde schuift 1 plek op naar links, en de winnaar schuift 1 plek op naar rechts. Als je al op 1 van de uiteinden staan hoeft je niet verder te rouleren. Degene die uiteindelijk eindigt aan de rechter kant van het veld, en hier zijn laatste pot heeft gewonnen is de winnaar.

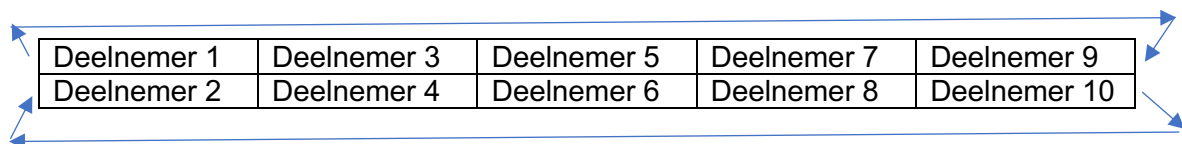
Ook hier zal er per deelnemer één stoeptrand staan (bij een oneven aantal komt er één extra of doet iemand van het wedstrijd secretariaat mee.) Er is dus een maximum van 68 deelnemers. Daarnaast kunnen (net zoals hierboven omschreven) de witte balken ook ingezet worden. Hierbij staan twee deelnemers aan de balk, beide bij een ander uiteinde. Zij staan opgesteld tegen twee anderen die op dezelfde manier aan de uiteinden van de balk zullen staan. De rondes duren 3 minuten en zullen aangegeven worden met een lucht toeter.

Het is van belang dat je van helemaal links ook helemaal naar rechts op kunt schuiven binnen de gestelde tijd. Als er 68 deelnemers zijn is dit onmogelijk, dus zullen er 3 speelvelden gemaakt worden. Op deze manier valt dit wel bol te werken.

De tickets gaan naar de 2 spelers helemaal rechts op elk veld. In het geval van minder velden gaan de tickets naar de 6 spelers die het meest rechts staan.

Koningsbal

Bij een even aantal deelnemers is het volgende schema gemaakt:



De oneven aantallen schuiven van links naar rechts en blijven in de bovenste rij, deelnemer 9 komt de volgende ronde in dit geval links op de plek van deelnemer 1. De even rij schuift van rechts naar links en blijft op de onderste rij, deelnemer 2 komt de volgende ronde op de plek van deelnemer 10. Zo speelt iedereen steeds tegen iemand anders.

Bij een oneven aantal teams heb je een rustplaats. Team 5 gaat naar de rustplaats en 6 schuift op de plek waar nu nummer 7 staat door. Nummer elf gaat omhoog waar nu nummer 1 staat. Ook is het mogelijk dat er één extra bij komt of dat iemand van het wedstrijd secretariaat mee gaat doen.

Ook hier is in het voorbeeld een situatie van 10 deelnemers geschetst. Evenals de andere spellen is het maximum aantal deelnemers 68, en zullen er evenveel stoepranden als deelnemers komen te staan.

De rondes duren 3 minuten en zullen aangegeven worden met een lucht toeter.

Elke deelnemer krijgt ook hier een papiertje waar alle gewonnen/verloren rondes op worden aangegeven, de prijzen worden net als bij rondje om de wereld uitgedeeld na het tellen van de punten.

1. Materialenlijst

Alle materialen die gebruikt worden voor de opbouw worden voor de tribunes verzameld, daar zal ook een draaiboek bij liggen zodat iedereen weet wat waar op het veld hoort te komen te staan.

Algemeen

Benodigdheden	Hoeveel	Wie neemt het mee	Waarvoor
Draaiboek	15x		Voor organisatie en op de tafels
Pennen	20x	Lucia	Opschrijven punten
Flyers	400x		Deelnemers
Aankleding	Vlaggen J.B; vlaggen Lucia; vlaggen school	o.a. Lucia	aankleding
Tickets	30x		Finale
Stoepranden	68 kerby's, 40 witte balken	Lucia en Martijn	
Prijzen	Zwolse balletjes en goodiebags	Sam	Deelnemers
Plakkers voor stoepranden	68	Lucia	Stoepranden herkennen
Vrije tijd spellen	Kijken bij SSPUIZ	Lucia en Martijn	Tussen spellenkermis en wedstrijden in
Spellen uitgelegd geprint	10x printen per spel		Voor bij de inschrijftafel
Luchttoeter	2x	Sam	Rondes

Spellen

Haal de verste afstand

Benodigdheden	Wie neemt het mee
20 pionnen	De Marslanden
4 ballen	De Marslanden
4 balken	De Marslanden

Jeu de boules

Benodigdheden	Wie neemt het mee
40 hoedjes (4 kleuren)	De Marslanden
8 puntenborden	De Marslanden

2 ballen	De Marslanden
2 pionnen	De Marslanden

Vak schieten

Benodigdheden	Wie neemt het mee
1 pionn	De Marslanden
4 puntenborden	De Marslanden
3 afzetlinten	De Marslanden
5 voetballen / handballen	De Marslanden

Schiettent

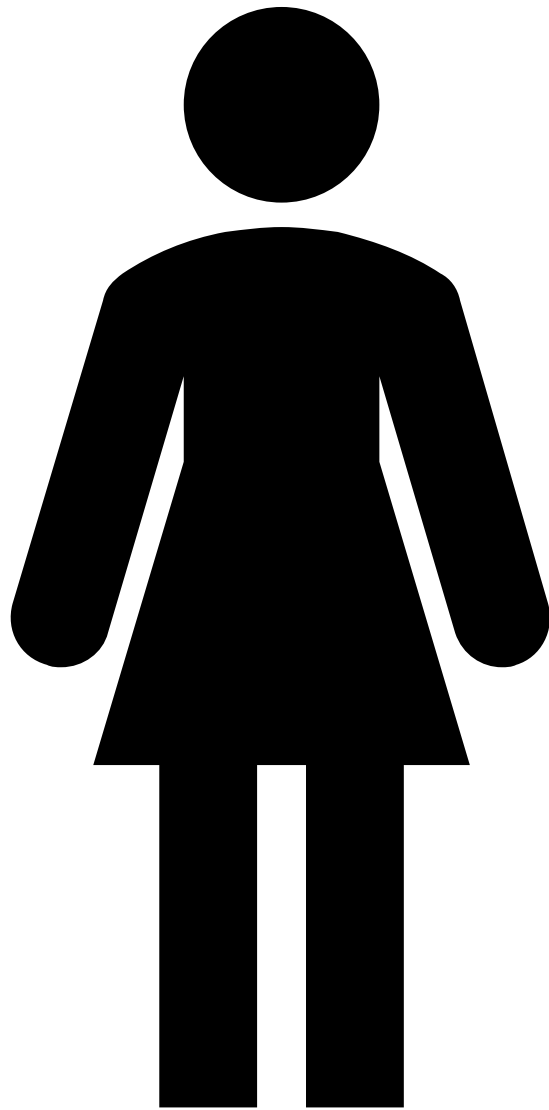
Benodigdheden	Wie neemt het mee
22 pionnen	De Marslanden
2 hoedjes	De Marslanden
2 tafels	De Marslanden
2 frisbees	De Marslanden

Kubbs

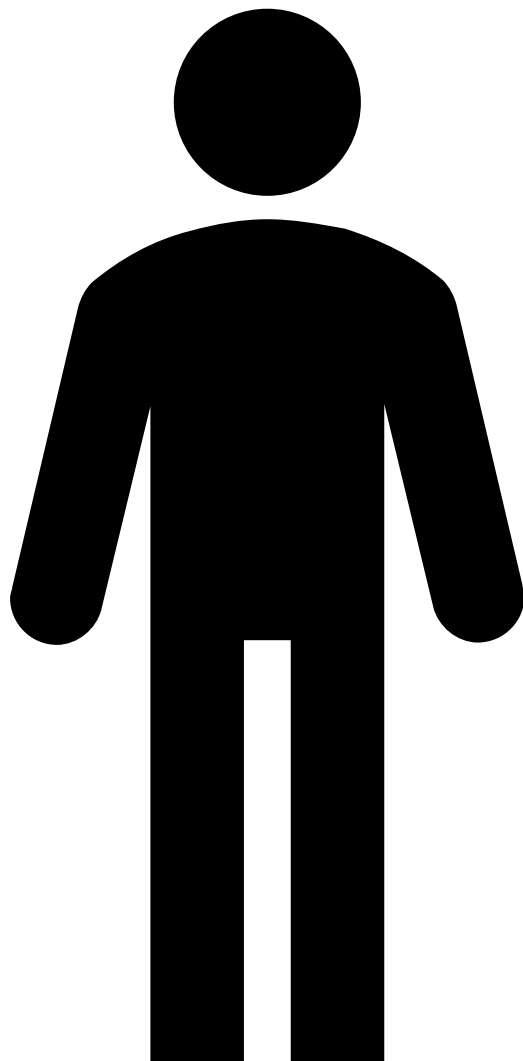
Benodigdheden	Wie neemt het mee
2 sets	De Marslanden

2. Naamborden

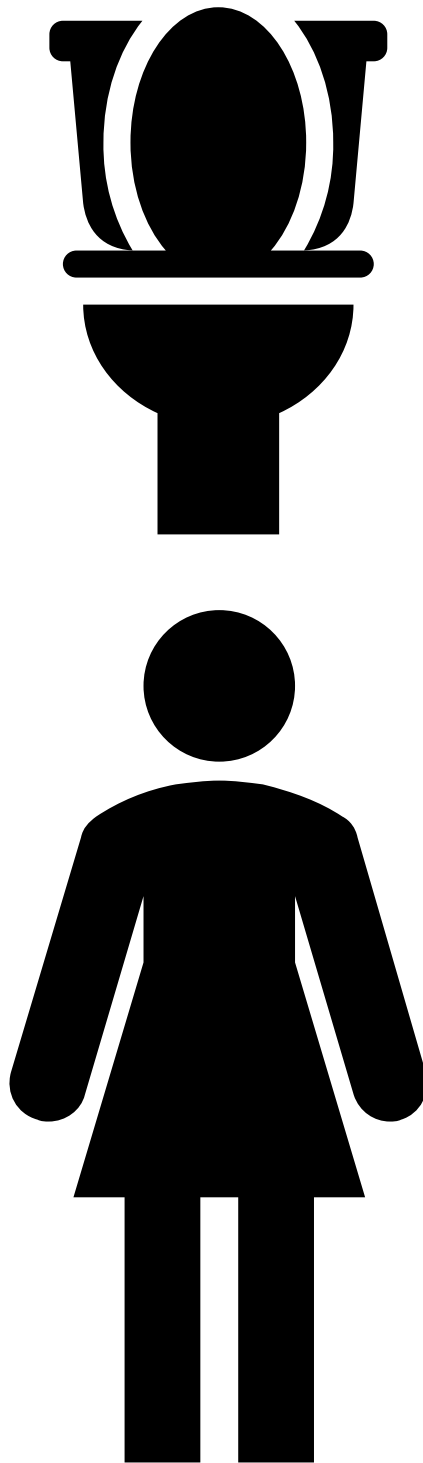
Dames
kleedkamer



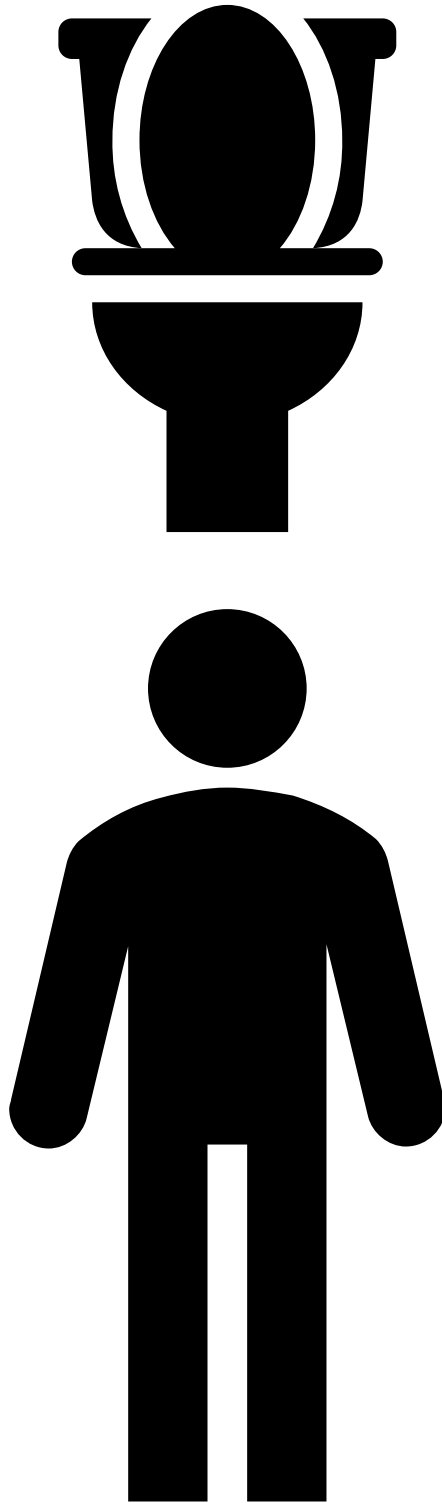
Heren kleedkamer



Damestoilet



Herentoilet



ЕНВО

Informatie
tafel

Wedstrijd
tafel

Spellen
kermis

10

20

30

40

50

0

5

10

15

20

Naam

Ronde nummer	Gewonnen: 3 punten, gelijk: 1 punt, verloren: 0 punten
Ronde 1	
Ronde 2	
Ronde 3	
Ronde 4	
Ronde 5	
Ronde 6	
Ronde 7	
Ronde 8	
Ronde 9	
Ronde 10	
Ronde 11	
Ronde 12	
Ronde 13	
Ronde 14	
Ronde 15	
Totaal	 punten