



# Draaiboek Bamito's FUNdag

## Introductie

Breed motorisch opleiden is vanuit de visie van Badminton Nederland essentieel. Daarbij zijn er binnen de leerlijn, waar Bamito het eerste deel van vormt, drie fases te verdelen. Deze fases zijn zo opgebouwd dat kinderen langzaam worden meegenomen in het spelen van wedstrijden. Hierbij is gekeken naar zowel mentale als fysieke en technische ontwikkeling van het kind. De eerste fase binnen Bamito is soleren. Kinderen leren bij soleren verschillende basisvaardigheden aan, die ze gaan helpen bij het ontwikkelen van sport specifieke technieken. Eerst een goede beweger, dan een goede Badmintonner. De spelvormen zijn hierin ondersteunend aan de ontwikkeling van de motoriek, leren door te spelen.

Bij de Bamito's FUNdag staat FUN centraal. Op een laagdrempelige, veilige en speelse manier maken kinderen al vanaf 4 jaar kennis met competitievormen. Je hebt geen tegenstander, de oefenvormen zijn vooral om het kind zichzelf te laten verbeteren. Harder gooien, beter mikken, verder springen zijn allemaal voorbeelden van oefenvormen waar we voor kiezen, die ondersteunend zijn aan de latere Badminton technieken. Foutloos leren door dit soort oefenvormen te doen is goed voor de ontwikkeling en de beleving van het kind. Beiden hebben een positief effect op het ledenbehoud voor de deelnemende verenigingen.

## Doelgroep

Bamito's FUNdag is bedoelt ter introductie voor kinderen tot 9 jaar (dit is indicatief) die nog geen rally kunnen starten of spelen. Jonge kinderen hebben een veel kortere concentratieboog, vandaar dat in de opzet vooral gemikt wordt op 1 tot maximaal 1,5 uur, afhankelijk van het aantal deelnemers en daarmee ook spellen. Door het spelmoment op deze manier korter te houden we de drempel voor alle stakeholders zo laag mogelijk.





## Organisatie FUNdag brons

### Stap 1: Inschrijving

Kinderen schrijven zich via de vereniging individueel of als groep in, waarbij je dus ook geen minimale of maximale teamgrootte hebt. De FUNdag wordt georganiseerd door verenigen, met ondersteuning van Badminton Nederland (BN). BN helpt bij de promotie van de FUNdag. Vervolgens kunnen trainers, verenigingen of ouders hun kinderen daar aanmelden. Zo ben je continu op de hoogte van het aantal inschrijvingen.

### Stap 2: Werving spelers

Samen met Badminton Nederland promoten wij de FUNdag om zo veel mogelijk inschrijvingen te krijgen. De FUNdag komt bijvoorbeeld op [www.badminton.nl](http://www.badminton.nl) en in het CWI (Competitie Week Info). Wat ook helpt is om contact op te nemen met omliggende verenigingen en een appgroep aan te maken om communicatie vlot te laten verlopen. Het is eenvoudig om via de site van [Bamito](http://Bamito) een eenduidige flyer te maken.

### Stap 3: Organisatie

In afstemming met Badminton Nederland wordt er een speeldag en -locatie gekozen.

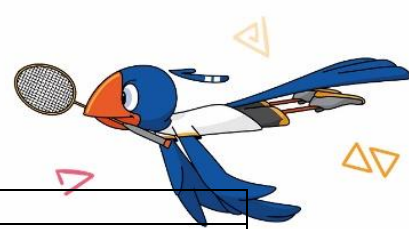
Per spel kun je vier tot zes kinderen kwijt. Wanneer je 24 inschrijvingen hebt kun je afhankelijk van de gekozen vormen vier (bij 6 kinderen in een groepje) tot zes (bij vier kinderen in een groepje) oefeningen neerzetten.

Het FUNdag formulier dat je kunt gebruiken voor de organisatie vind je op de volgende pagina. Op deze pagina staat ook een tijdschema, dit is slechts om een idee te krijgen. Spellen duren 10 minuten, hierin zit ook de wisseltijd. Ook de invulling is vooral om een idee te krijgen en een afwisselend programma naar te zetten. Iedere sporthal en de beschikbare materialen zorgen voor andere mogelijkheden. Belangrijkste is dat kinderen zo veel mogelijk in beweging zijn. Dit betekent dat er zo min mogelijk rijtjes zijn met wachtende kinderen!

Ieder team start bij een ander onderdeel. Bij het vormen van de teams is het goed om vriendjes bij elkaar te houden, maar belangrijk voor de sociale ontwikkeling te mengen met kinderen van andere verenigingen. Wanneer je een team van vier kinderen hebt, is dat idealiter van minimaal twee verschillende verenigingen. Bij inschrijving bepaal je de poules met spelers, zodat iedereen op de dag zelf snel weet waar iedereen heen moet.

Oefen de spellen die je wil neerzetten tijdens Bamito's FUNdag tijdens de trainingen in de aanloop naar Bamito's FUNdag zelf. Hierdoor weten de kinderen van je eigen vereniging al wat er moet gebeuren en kunnen zo als voorbeeld dienen. Daarnaast kan je zelf als trainer/vrijwilliger en vereniging zien wat een handige aanpak is en of spellen goed (door)lopen. Een aantal zaken die je helder moet hebben om alles soepeler te laten verlopen:

- Waar en bij wie kunnen kinderen aanmelden bij binnenkomst
- Welk kind in welk team zit en bij welk spel deze dan begint moet bij binnenkomst al helder zijn zodat ze direct ergens heen kunnen
- Hoe draaien de teams door, naar welk spel moet het team de volgende ronde? (dit weten de spelleiders ook, die kunnen het team doorverwijzen naar het volgende spel)
- Per spel een duidelijke omschrijving voor de spelleider. Die heeft dus geen vragen meer op die dag zelf.



Team 1		
Spelers:		
1. Kind 1		4. Kind 4
2. Kind 2		5. Kind 5
3. Kind 3		6. Kind 6
Ronde	Tijd (voorbeeld)	Spel (voorbeeld)*
1	09:15-09:25	Spel 1: Gooien, vangen, slaan en mikken
2	09:25-09:35	Spel 2: Rollen duikelen en draaien
3	09:35-09:45	Spel 3: balanceren en vallen
pauze	09:45-10:05	
4	10:05-10:15	Spel 4: gooien, vangen slaan en mikken
5	10:15-10:25	Spel 5: Gaan en lopen
6	10:25-10:35	Spel 6: Bewegen op en maken van muziek

Team 2		
Spelers:		
1. Kind 1		4. Kind 4
2. Kind 2		5. Kind 5
3. Kind 3		6. Kind 6
Ronde	Tijd (voorbeeld)	Spel (voorbeeld)*
1	09:15-09:25	Spel 2: Rollen duikelen en draaien
2	09:25-09:35	Spel 3: balanceren en vallen
3	09:35-09:45	Spel 4: gooien, vangen slaan en mikken
pauze	09:45-10:05	
4	10:05-10:15	Spel 5: Gaan en lopen
5	10:15-10:25	Spel 6: Bewegen op en maken van muziek
6	10:25-10:35	Spel 1: Gooien, vangen, slaan en mikken



Team 3		
Spelers:		
1. Kind 1 2. Kind 2 3. Kind 3		4. Kind 4 5. Kind 5 6. Kind 6
Ronde	Tijd (voorbeeld)	Spel (voorbeeld)*
1	09:15- 09:25	Spel 3: balanceren en vallen
2	09:25- 09:35	Spel 4: gooien, vangen slaan en mikken
3	09:35- 09:45	Spel 5: Gaan en lopen
pauze	09:45- 10:05	
4	10:05- 10:15	Spel 6: Bewegen op en maken van muziek
5	10:15- 10:25	Spel 1: Gooien, vangen, slaan en mikken
6	10:25- 10:35	Spel 2: Rollen duikelen en draaien

Team 4		
Spelers:		
1. Kind 1 2. Kind 2 3. Kind 3		4. Kind 4 5. Kind 5 6. Kind 6
Ronde	Tijd (voorbeeld)	Spel (voorbeeld)*
1	09:15- 09:25	Spel 4: gooien, vangen slaan en mikken
2	09:25- 09:35	Spel 5: Gaan en lopen
3	09:35- 09:45	Spel 6: Bewegen op en maken van muziek
pauze	09:45- 10:05	
4	10:05- 10:15	Spel 1: Gooien, vangen, slaan en mikken
5	10:15- 10:25	Spel 2: Rollen duikelen en draaien
6	10:25- 10:35	Spel 3: balanceren en vallen



Team 5		
Spelers:		
1. Kind 1		4. Kind 4
2. Kind 2		5. Kind 5
3. Kind 3		6. Kind 6
Ronde	Tijd (voorbeeld)	Spel (voorbeeld)*
1	09:15-09:25	Spel 5: Gaan en lopen
2	09:25-09:35	Spel 6: Bewegen op en maken van muziek
3	09:35-09:45	Spel 1: Gooien, vangen, slaan en mikken
pauze	09:45-10:05	
4	10:05-10:15	Spel 2: Rollen duikelen en draaien
5	10:15-10:25	Spel 3: balanceren en vallen
6	10:25-10:35	Spel 4: gooien, vangen slaan en mikken

Team 6		
Spelers:		
1. Kind 1		4. Kind 4
2. Kind 2		5. Kind 5
3. Kind 3		6. Kind 6
Ronde	Tijd (voorbeeld)	Spel (voorbeeld)*
1	09:15-09:25	Spel 6: Bewegen op en maken van muziek
2	09:25-09:35	Spel 1: Gooien, vangen, slaan en mikken
3	09:35-09:45	Spel 2: Rollen duikelen en draaien
pauze	09:45-10:05	
4	10:05-10:15	Spel 3: balanceren en vallen
5	10:15-10:25	Spel 4: gooien, vangen slaan en mikken
6	10:25-10:35	Spel 5: Gaan en lopen

\*maak gebruik van de spelvormen uit [Bamito's jeugdprogramma](#), of verzin zelf een leuke oefenvorm waarbij kinderen actief aan de slag zijn.



## Stap 4: begeleiding regelen

Ieder spel heeft een begeleider die assisteert bij zijn of haar eigen spel. Je hebt dus minimaal net zoveel begeleiders als spellen.

Bij deze stap vind je een overzicht van de benodigheden om er een echt feest van te maken. Naast een aantal standaard zaken zijn er ook dingen die we adviseren te regelen om de beleving voor zowel kinderen als ouders te vergroten.

### ***Ruimte in een sporthal***

Logischerwijs is er ruimte in een sporthal nodig. Houd rekening met één baan per spel, dan zit je zeker goed. Bedenk van tevoren waar je de spellen uitzet en hoe de groepen verplaatsen tussen de spellen. Wanneer je de oefeningen hebt bepaald kan je ook een indeling maken in de hal. Met die indeling kun je bepalen hoeveel kinderen zich kunnen inschrijven voor de FUNdag. De beschikbare ruimte is hierin iets om goed rekening mee te houden.

Verenigingen kunnen de organisatie zelf in handen nemen, maar het is ook mogelijk om samen te werken met andere verenigingen. Wanneer je bijvoorbeeld een appgroep hebt gemaakt, kun je met dit soort dingen heel goed samenwerken.

### ***Leenrackets en voldoende sportmateriaal***

Zorg dat er voldoende sportmaterialen zijn die je tijdens Bamito's FUNdag nodig hebt. Denk bijvoorbeeld aan sportmateriaal spelletjes, verlaagde netten, eventueel paar (leen)verkorte rackets, Bamito gadget en certificaat van deelname voor alle kinderen. Wanneer je de zaal verder wil aankleden zijn er vanuit BN ook beachflags, A-boarding en vlaggetjes beschikbaar. Ook is het leuk kinderen met een ballon te laten vertrekken, dit kost weinig maar levert veel op omdat kinderen met een glimlach de zaal verlaten! Via [onze shop](#) kun je simpel verschillende gadgets en materialen aanschaffen om er een onvergetelijke dag van te maken.

### ***Eten en drinken***

Mocht de organisatie hier budget voor hebben, is het een leuke toegevoegde waarde om wat eten en drinken aan te bieden tijdens de pauze of na afloop van Bamito's FUNdag. Dit verhoogd de sfeer en beleving van de kinderen én ouders. Ga bij voorkeur voor iets wat lekker én gezond is.

### ***Muziek***

Muziek is een van de middelen die de beleving vergroot. Door te zorgen voor gezellige muziek op het moment dat de kinderen de sporthal binnenkomen en/of muziek te verwerken in je FUNdag ontstaat extra energie en enthousiasme bij de deelnemers. Indien er geen muziekinstallatie in de sporthal aanwezig is kun je wellicht gebruik maken van een bluetooth speaker. Maak vooraf een korte playlist die past bij de doelgroep. Controleer wel even bij je verhuurder of je eigen muziek in de zaal mag afspelen in verband met de muziekrechten!

### ***Aankleding***

Een sporthal kan soms erg groot en kil aanvoelen, zeker voor jonge kinderen. Probeer de ruimte voor de activiteit duidelijk af te bakenen en aan te kleden met (bijvoorbeeld) vlaggetjes, en een banner of vlag van de verenigingen. Geef de aankleding echt smoel met de beachflags en boarding van Bamito zelf. Zo wordt de FUNdag herkenbaar voor ouder en kind.

### ***Voldoende begeleiding***

Uiteraard moet er op de dag zelf voldoende begeleiding zijn. De volgende taken zijn er te verdelen op de dag:

- spellen opbouwen,
- aankleding sporthal,
- eten / drinken verzorgen,
- opvangen kinderen en ouders / begeleiders,
- teams indelen,
- verzorgen warming-up,
- spellen begeleiden en scores bijhouden,
- prijsuitreiking,
- spullen opruimen.



## Stap 5: final check

Het is bijna zo ver! Om zeker te zijn van een succesvolle dag is het goed om een week van tevoren met de organisatie de stappen en het programma uit dit draaiboek door te nemen om te controleren of alle materialen aanwezig zijn en spellen duidelijk. Zo weet je of alles gereed is en iedereen weet wat zijn of haar taak is tijdens Bamito's FUNdag.

## Stap 6: uitvoering

### Programma FUNdag Brons

Tijd	Wat	Materiaal
30 min. 08:20- 08:50	<b>Opbouwen</b>  <i>Tip: zorg dat je als organisatie op tijd aanwezig bent om de zaal voor te bereiden, zodat je klaar bent op het moment dat de kinderen met ouders binnenkomen en tijd hebt om iedereen te ontvangen.</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sport-/spelmateriaal</li><li>- Aankleding zaal (vlaggetjes, posters etc.)</li><li>- Ontvangsttafel met pen en papier voor inschrijving</li><li>- Eten / drinken pauze</li><li>- Muziekinstallatie</li></ul>
10 min. 08:50- 09:00	<b>Ontvangst. Aanmelden</b> en vast gaan spelen in de zaal.  <i>Tip: creëer een plek waar kinderen kunnen verzamelen. Zorg voor een zichtbare aanmeldplek zodat nieuwe ouders direct weten waar ze zich moeten melden. Je kunt vast wat sportmateriaal klaarleggen zodat kinderen direct kunnen gaan spelen zodra ze binnenkomen.</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ontvangsttafel met pen en papier voor inschrijving</li><li>- Muziek</li><li>- Sport-/spelmateriaal</li></ul>
10 min. 09:00- 09:10	Gezamenlijke <b>warming up</b> met de hele groep: <ul style="list-style-type: none"><li>o Gemakkelijke spelletjes waarbij kinderen interactie hebben met de hele groep</li><li>o Eventueel met muziek</li><li>o Check ondertussen de team-indeling (is iedereen er of moeten er nog aanpassingen gemaakt worden)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sport-/spelmateriaal voor de warming-up</li><li>- Muziek</li><li>- Formulieren en pen voor teamindeling</li></ul>
5 min. 09:10- 09:15	<b>Teams neerzetten bij spellen/korte pauze.</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Eten / drinken pauze</li><li>- Muziek</li></ul>
30 min. 09:15- 09:45	<b>Spelcircuit ronde 1, 2 en 3</b> <ul style="list-style-type: none"><li>o Bij ieder spel staat een begeleider. Indien mogelijk is er bij ieder team ook een begeleider die het betreffende team aanmoedigt.</li><li>o Het Circuit bestaat uit verschillende spelletjes die iedere FUNdag anders zijn. Er zijn verschillende categorieën die iedere keer terugkomen. De categorieën zijn:<ul style="list-style-type: none"><li>o Bewegen op en maken van muziek</li><li>o Klimmen en klauteren</li><li>o Trappen, schieten en mikken</li><li>o Rollen, duikelen en draaien</li><li>o Gaan en lopen</li><li>o Balanceren en vallen</li><li>o Stoeien en sparren</li><li>o Springen en landen</li><li>o Gooien, vangen, slaan en mikken</li><li>o Zwaaien en slingeren</li></ul></li><li>o Wisselingen en uitleg zitten in de tijd inbegrepen</li><li>o Kinderen die spellen goed uitvoeren mogen een demo geven!</li></ul>	Materiaal om het spelcircuit op te zetten <i>(eventueel kan er een Bamito materialenpakket via NIJHA worden gekocht)</i>
20 min.	<b>Pauze</b>	





09:45-10:05	Alle kinderen naar de kantine en samen even wat eten en drinken. Zorg dat er voldoende limonade klaar staat zodat iedereen gewoon kan pakken.	
30 min. 10:05-10:35	<b>Spelcircuit ronde 4, 5 en 6</b> Zie 1 <sup>e</sup> ronde spellen voor de pauze	
5 min. 10:35-10:40	<b>Afsluiting verplaatsen naar kantine</b> Winnende team wordt bekend gemaakt, maar geen prijsuitreiking. In deze fase is de boodschap meedoen is belangrijker dan winnen. Ieder kind krijgt een vaantje/gadget voor deelname en een gezonde snack.	Vaantjes en/of gadgets (te bestellen in de Bamito Shop)

*Vergeet niet na afloop de FUNdag en de deelnemers door te geven bij Badminton Nederland! Een kind wat minimaal 5 keer in één seizoen meedoet krijgt bij de laatste speeldag een gratis Bamito Gadget + Certificaat.*





## Bijlage Uitnodigingsbrief

### **Bamito's FUNdag!**

Badminton is super leuk en cool om te spelen, maar dat weet jij natuurlijk al lang! Om samen met kinderen van andere verenigingen spelletjes te spelen en te laten zien hoe goed je al kunt sporten organiseren we de Bamito's FUNdag!

### **Wat gaan we doen?**

Samen met je vriendjes en vriendinnetjes van de vereniging gaan jullie meedoen aan een of meer super leuke spelletjes dagen. Op deze FUNdag ga je samen spelletjes spelen en is er voor iedereen een leuke gadget te winnen. We doen altijd even gezellig een gezamenlijke warming up met alle andere kinderen, zo leer je nóg meer badmintonvriendjes kennen en ben je helemaal klaar voor de start! Na de warming up gaan we verschillende spelletjes doen die je op de training vast al eens hebt gedaan. Aan het eind sluiten we af met een gezamenlijk hapje en drankje.

### **En nu?**

Op [datum] is de Bamito's FUNdag in [plaats] bij [vereniging] op de [straat en nummer] van [tijd] tot [tijd].

Het enige wat je hoeft te doen als je hieraan mee wil doen is je op te geven. Dit doe je door voor [datum] een e-mail, what's app of berichtje te sturen naar de contactpersoon van je eigen vereniging. Deze zal jou en al je vriendjes tegelijk inschrijven bij de organiserende vereniging.

Ben jij de topper die samen met je vriendjes en vriendinnetjes van je eigen vereniging op de Bamito's FUNdag komt?

Groetjes,

Bamito



## Bijlage taakverdeling

Wanneer	Wat	Wie <i>(invullen door organiserende vereniging)</i>
12 wkn van tevoren	Poule verenigingen maken. Overleg wie wanneer een FUNdag organiseert	
11 wkn van tevoren	Intern datum kiezen en sporthal vastleggen.	
10 wkn van tevoren	Datum FUNdag vastleggen en communiceren naar verenigingen d.m.v. uitnodigingsbrief, zie bijlage draaiboek.	
8 wkn van tevoren	Hoe ziet de dag eruit? Dagprogramma uitschrijven en materiaal lijst maken.	
8 wkn van tevoren	Budget op een rij (huur sporthal, eten/drinken, gadget, etc.). Goedkeuring bestuur.	
6 wkn van tevoren	Materialen regelen (zie spelonderdelen). Tip: Aankleding, gadgets en materiaal is te koop via <a href="http://shop.badminton.nl">shop.badminton.nl</a>	
6 wkn van tevoren	Begeleiding voor de spellen regelen. Stel hiervoor een team samen vanuit de deelnemende verenigingen	
2 wkn van tevoren	Deelnemers doorgeven aan organiserende vereniging	Deelnemende verenigingen
1 week van tevoren	Vrijwilligers: weet iedereen zijn of haar taak?	
Op de dag zelf	1 coördinator die de spellen uitlegt 1 begeleider per ingeschreven team om langs de spellen te gaan met je team	
Na afloop	Deelnemers doorgeven aan Badminton Nederland.	

