

EVENT #TSHS2025

Twentebad Sportdagen 2025

(15 mei t/m 27 juni)

groepen 5 & 6



www.hengelosport.nl

OPZET GROEPEN 5 en 6 (van 9:00 tot 13:30)

Iedere dag starten we met een leuke warming-up op het veld. In de ochtend hebben we gekozen voor een opzet van droge spelen op de ligweide. Na de lunch gaan we te water in het Sportbad. Om **13:30** uur sluiten we de sportdag af.

T-shirt met je naam.

Het Hengelo Sport team vraagt vooraf aan alle scholen/kinderen om tijdens de sportdag een schoolshirt te dragen voorzien van naam (sticker), zodat we de kinderen kunnen aanspreken op hun **naam**.

Schooldocenten zijn bij de spelen ook zelf spelleider.

Hengelo Sport vindt het natuurlijk prachtig dat zoveel scholen en kinderen mee doen met het **EVENT** de TwenteBad sportdagen. Er zijn iedere dag ook **studenten van het ROC en/of OSG** die ons helpen. De **schooldocent**, samen met een student, zijn bij de spelen zelf de **spelleiders**. Alle spelleiders ontvangen 's ochtends het doordraaischema voor de spelen. De Hengelo Sport coördinatoren zorgen ervoor dat alles op de sportdagen klaar staat en bewaken het tijdschema. **LET OP HET ZIJN WEL STUDENTEN**

WEER !!!

Natuurlijk hopen we dat het weer tijdens iedere sportdag goed is en we het complete programma (ochtend droog, middag nat) kunnen draaien. Mocht het weer slecht zijn dan vervalt het droge programma van de ochtend. Met de komst van het Sportbad kunnen we nu wel naar binnen. We **verplaatsen** dan het middag programma (nat) naar de ochtend. De Sportdag is dan om **11:45 uur** afgelopen. Scholen worden dan rond 8:00 uur gebeld.

Langer blijven !!!

Het is **NIET** toegestaan dat kinderen na de sportdag langer blijven.

ETEN EN DRINKEN

De kinderen (of de school) moeten zelf voor een lunchpakket zorgen en een eigen bidon meenemen die ze kunnen vullen.

KLEDING

Alle deelnemers worden verzocht om in **sportkleding (en sport schoenen)** met daaronder **zwemkleding** naar het Twentebad te komen. Tijdens de sportdagen krijgen de schoolgroepen een plek aangewezen waar ze de overige kleding neer kunnen zetten. **Alle kinderen dragen een T-shirt voorzien van hun naam.**

Programma groep 5 & 6

Tijd	Wat gaan we doen
09:00	Ontvangst op het Twentebad (groepen krijgen eigen plek)
09:05 – 09:10	Informatie docenten, spelleiders
09:10 – 09:20	Warming-up op het veld in samenwerking met het OSG
09:20 – 09:30	Teamindeling en team naam i.o.m. leerkracht (ROOD en BLAUW) + opdracht
09:30 – 09:45 (1)	Spelronde 1. 15 min. (5 min. doordraaien en uitleg)
09:50 – 10:05 (2)	Spelronde 2. 15 min. (5 min. doordraaien en uitleg)
10:10 – 10:25 (3)	Spelronde 3. 15 min. (5 min. doordraaien en uitleg)
10:30 – 10:40	Korte pauze (10 min.)
10:40 – 10:55 (4)	Spelronde 4. 15 min. (5 min. doordraaien en uitleg)
11:00 – 11:15 (5)	Spelronde 5. 15 min. (5 min. doordraaien en uitleg)
11:20 – 11:35 (6)	Spelronde 6. 15 min. (5 min. doordraaien en uitleg)
11:40 – 12:00	Lunch pauze / omkleden naar zwemkleding
12:00 – 12:15 (7)	Spelronde 7. 20 min in het water
12:15 – 12:30 (8)	Spelronde 8. 20 min in het water
12:30 – 12:45 (9)	Spelronde 9. 20 min in het water
12:45 – 13:15	Vrij zwemmen in het Sportbad met diverse materialen
13:15	Omkleden (eerder kan ook)
13:30	Terug naar school kinderen mogen NIET langer alleen in het Twentebad blijven ivm de verantwoordelijkheid

Groepsindeling

Tijdens de sportdag speelt de eigenschoolgroep met elkaar en tegen elkaar. De kinderen worden door de schooldocent en student in twee gelijke groepen verdeeld. De kinderen krijgen met een watervast stift een **ROOD** of **BLAUW** teken op de bovenarm. De groepsleider ontvangt het scoreboekje met daarop de volgorde van de spelen.

Het is belangrijk om een goed uitgebalanceerde teamindeling te maken waarbij in ieder team even veel meisjes als jongens zitten. Tijdens de sportdagen worden de meeste spelen dubbel uitgezet zodat de kinderen veel bewegen. Groepsdocent en student verzorgen dit zelf na de warming-up.

Groep **ROOD**

Groep **BLAUW**



**Team
rood**

Spelschema groep 5 & 6

Tijd	Groep 1	Groep 2	Groep 3	Groep 4	Groep 5	Groep 6
09:10 – 09:25	warming-up en Team indeling voor eerste spel (ROOD en BLAUW)					
09:30 – 09:45	Spel 1 stormbaan	Spel 2 strongman run	Spel 3 boarding	Spel 4 stoepranden	Spel 5 vortex/kogel	Spel 6 mastermind
09:50 – 10:05	Spel 2 strongman run	Spel 3 boarding	Spel 4 stoepranden	Spel 5 vortex/kogel	Spel 6 mastermind	Spel 1 stormbaan
10:10 – 10:25	Spel 3 boarding	Spel 4 stoepranden	Spel 5 vortex/kogel	Spel 6 mastermind	Spel 1 stormbaan	Spel 2 strongman run
10:30 – 10:40	Drinkpauze					
10:40 – 10:55	Spel 4 stoepranden	Spel 5 vortex/kogel	Spel 6 mastermind	Spel 1 stormbaan	Spel 2 strongman run	Spel 3 boarding
11:00 – 11:15	Spel 5 vortex/kogel	Spel 6 mastermind	Spel 1 stormbaan	Spel 2 strongman run	Spel 3 boarding	Spel 4 stoepranden
11:20 – 11:35	Spel 6 mastermind	Spel 1 stormbaan	Spel 2 strongman run	Spel 3 boarding	Spel 4 stoepranden	Spel 5 vortex/kogel
11:40 – 11:55	Lunchpauze / omkleden / warming-up					
12:00 – 12:15	Spel 7 mattenrace Sportbad	Spel 7 mattenrace Sportbad	Spel 8 bodyboarden Sportbad	Spel 8 bodyboarden Sportbad	Spel 9	Spel 9
12:15 – 12:30	Spel 8 bodyboarden Sportbad	Spel 8 bodyboarden Sportbad	Spel 9	Spel 9	Spel 7 mattenrace Sportbad	Spel 7 mattenrace Sportbad
12:30 – 12:45	Spel 9	Spel 9	Spel 7 mattenrace Sportbad	Spel 7 mattenrace Sportbad	Spel 8 bodyboarden Sportbad	Spel 8 bodyboarden Sportbad
12:45 – 13:15	Spelen in Sportbad met diverse materialen					
13:30	Terug naar school					

Warming-up (groep 5,6)

“doe maar lekker mee”

- Waar:** Onder de uitkijktoren (in het vak)
- Organisatie:** Alle kinderen, docenten en ouders van alle groepen verzamelen zich onder de toren. Op muziek gaan we de grote schooldans uitvoeren. Een gezellige opening van de sportdag. Kinderen, docenten en ouders kunnen tijdens hun warming-up al een danskwaliteiten showen.
Opdracht ROC en Sport & Bewegen en Montessori College Twente (Hengelo)
- Tijd:** Iedere sportdag van 09:10 – 09.25
- Na de Warming-up:** De kinderen en de spelleiders gaan naar de spellen die op de spel kaart staat aangegeven.

Spel 1 STORMBAAN

Waar: Ligweide

Organisatie: Alle kinderen mogen eerst allemaal een keer de stormbaan beklimmen.
Vervolgens in twee teams (**ROOD** tegen **BLAUW**) brengen de kinderen in estafettevorm 20 blokken naar de overkant van de stormbaan.

De groepen starten achter de streep. Het tweede kind van de groep mag al starten als de voorganger boven is. De kinderen moeten van de blokken een toren bouwen.

Nr.1 tikt vervolgens nr. 3 die dan mag starten. Nr 2 tikt nr 4 aan, enz. Het team dat als eerste alle blokken op heeft gestapeld is de winnaar. Spel herhalen met een tweetal (hand vast)/ kruiptunnel.



Afhankelijk van de groepen is het mogelijk om extra opdrachten toe te voegen.

Tijd: 15 minuten

Uitslag:

Winnaar	2 punten
Verliezer	0 punten
Gelijk	1 punt

Na de uitslag: Kinderen en de teamleiders draaien door naar **spel 2**

Spel 2 SRONG (WO)MAN RUN

Waar: Ligweide

Organisatie: De 2 teams (ROOD tegen BLAUW) strijden tegen elkaar over een obstacle run parcours.

Kinderen leggen een uitdagend parcours af in estafettevorm en geven het estafette stokje door. Per team 3 stokjes.

Het team dat als eerste klaar is, is de winnaar.

WE GAAN HET PARCOURS EERST EVEN OEFENEN

Tijd: 15 minuten

Uitslag:

Winnaar	2 punten
Verliezer	0 punten
Gelijk	1 punt



Na de uitslag: Kinderen en de teamleiders draaien door naar **spel 3**

Spel 3 Boardingveld

Waar: Ligweide

Organisatie: De kinderen strijden tegen elkaar (**ROOD** tegen **BLAUW**) binnen twee speelvelden.

Er wordt gewisseld van spel.

- knots hockey
- voetbal
- basketbal

Teams worden gehalveerd jongens tegen jongens en meisjes tegen meisjes.

Tijd: 15 minuten

Puntentelling: Ieder doelpunt is 1 punt

Uitslag:

Winnaar	2 punten
Verliezer	0 punten
Gelijk	1 punt

Na de uitslag: Kinderen en de teamleiders draaien door naar **spel 4**



Spel 4 STOEPRANDEN

Waar: Op de Ligweide

Organisatie: De kinderen strijden tegen elkaar (**ROOD** tegen **BLAUW**)

- De spelers gooien om de beurt, zolang de bal niet terugrolt of niet terugstuit naar de helft van de speler die de bal gegooid heeft.
- De tegenspeler mag niet voor zijn eigen stoeprand komen.
- Als de bal de stoeprand aan de overkant raakt en de bal terugrolt of terugstuit naar eigen helft, dan krijgt de speler 1 punt en mag hij nog een keer gooien vanaf zijn stoeprand.
- Komt de bal terug door de lucht, dan mag de gooiende speler proberen de bal te vangen op de eigen helft. Lukt dit dan krijgt de speler 2 punten en mag hij vanaf de vangplek nogmaals gooien.
- Na 7,5 minuten wisselen we en speelt iedereen tegen een andere tegenstander.

Tijd: 15 minuten

Puntentelling: Het aantal gewonnen wedstrijden is het aantal punten

Uitslag:

Winnaar	2 punten
Verliezer	0 punten
Gelijk	1 punt

Na de uitslag: Kinderen en de teamleiders draaien door naar **spel 5**



Spel 5 VORTEX EN SLINGERKOGEL

Waar: Ligweide

Organisatie: De kinderen strijden tegen elkaar (**ROOD** tegen **BLAUW**)
We gaan eerst de techniek oefenen.
Van beide teams gooien 3 kinderen tegelijk met de vortex.
De afstand is af te lezen op de meetmat.
Van beide teams gooien 3 kinderen tegelijk met de slingerkogel
Begeleiders plaatsen prikstok bij de verste afstand.
Het team met de verste worpen is de winnaar van dit spel.



Tijd: 15 minuten

Puntentelling:

Uitslag:

Winnaar	2 punten
Verliezer	0 punten
Gelijk	1 punt



Na de uitslag: Kinderen en de teamleiders draaien door naar **spel 6**

Spel 6 MASTERMIND

Waar: Ligweide

Organisatie: De kinderen strijden tegen elkaar (**ROOD** tegen **BLAUW**)

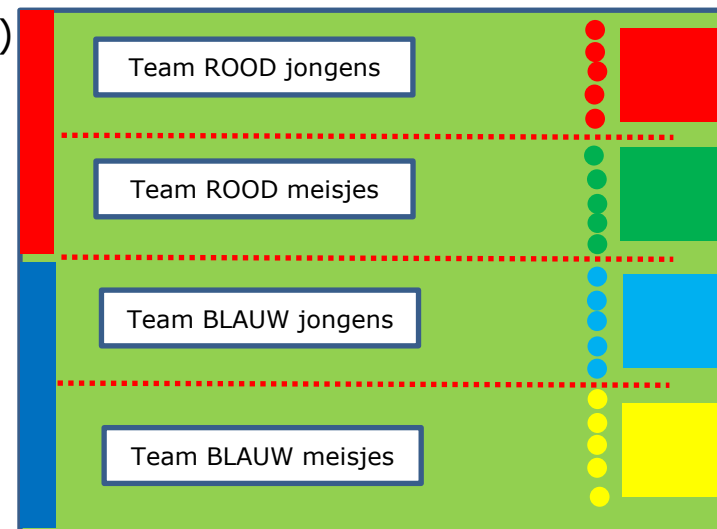
Uitleg: 4 teams (meisjes ROOD, jongens ROOD, Meisjes BLAUW, jongens BLAUW) proberen de 5 voorwerpen in de juiste volgorde naar te zetten. Als een voorwerp op de juiste plek staat gaat zet de spelleider het blok rechtop.

Tussendoor vertelt de spelleider iets over gezonde voeding.

Benodigdheden 4 kratten, 4 judomatten (rood, blauw, groen geel)
4 pylonen, 4 stokken (rood, blauw, groen geel)
4x5 matjes (rood, blauw, groen geel)
4x5 blokken (rood, blauw, groen geel)
5x10 voorwerpen.
4 banken.

Tijd: 15 minuten

Uitslag: Winnaar 2 punten
Verliezer 0 punten
Gelijk 1 punt



Na de uitslag: Kinderen en de teamleiders draaien door naar **spel 1** STORMBAAN

Spel 7 MATTEN RACE (in sportbad)

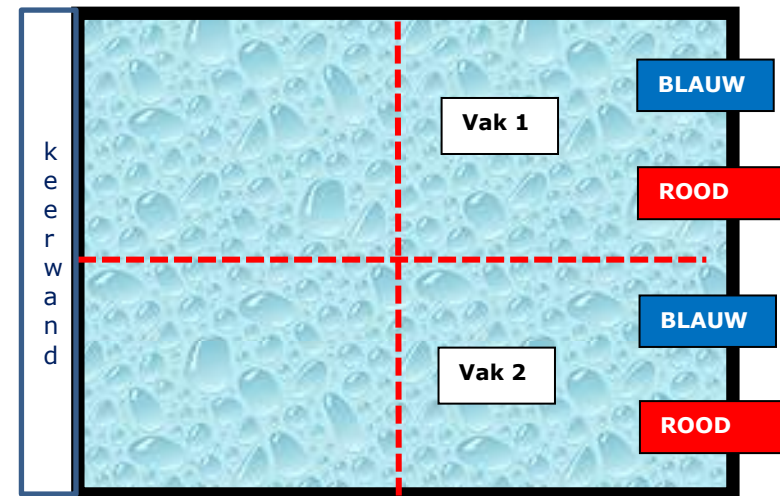
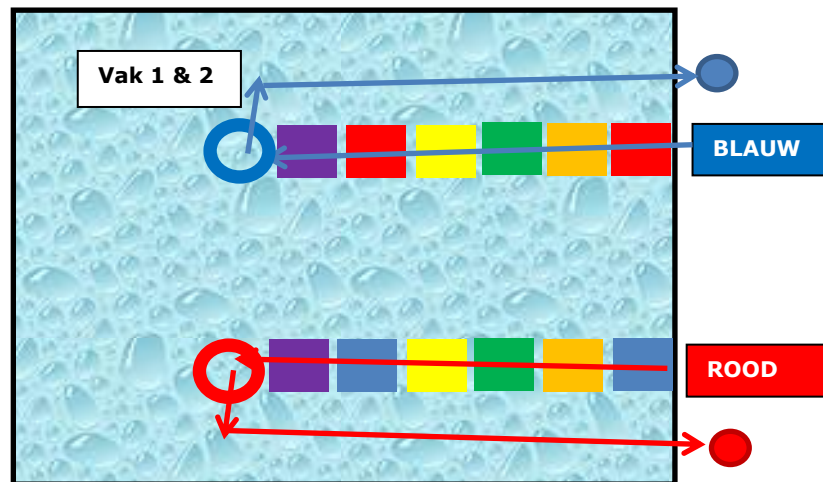
Waar: In Sportbad vak 1 en 2

Organisatie: De teams gaan met 1 muntje in de hand rennen over de matten en proberen door de band te springen (duiken).

Als dit gelukt is doe je het muntje in de bak (1 punt).

Als je het niet haalt of valt, ga je terug.

Hou je muntje en probeer het weer opnieuw.



Tijd: 15 minuten

Puntentelling: Iedere MUNT is 1 punt

Uitslag:

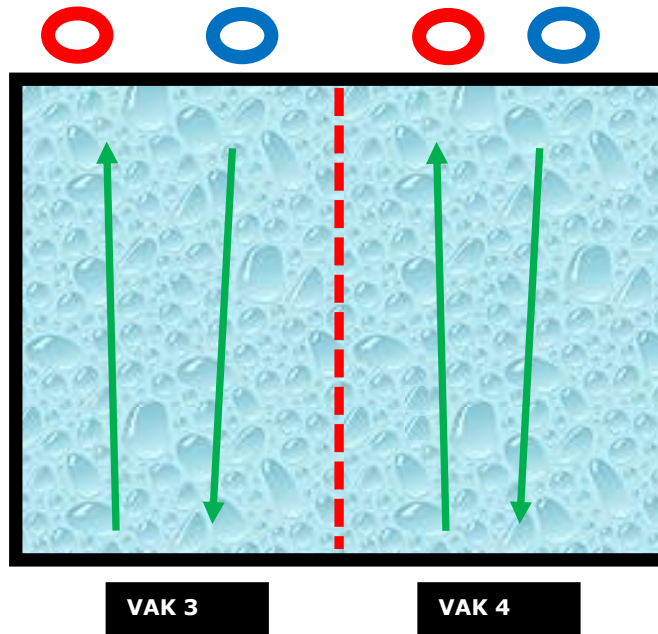
Winnaar	2 punten
Verliezer	0 punten
Gelijk	1 punt

Na de uitslag: Kinderen en de teamleiders draaien door naar **spel 8 BODYBORDEN**

Spel 8 BODY BOARDEN (in het Sportbad)

Waar: Vak 3 en 4 Sportbad

Organisatie: De teams bodyboarden. De teams brengen met een bodyboard munten naar de overkant.



Tijd: 15 minuten

Puntentelling: Iedere MUNT is 1 punt

Uitslag:

Winnaar	2 punten
Verliezer	0 punten
Gelijk	1 punt

Na de uitslag: Kinderen en de teamleiders draaien door naar **spel 9 GLIJBANEN**

Spel 9



Waar:

Organisatie:

Tijd: 15 minuten

Puntentelling:

Uitslag:

Winnaar	2 punten
Verliezer	0 punten
Gelijk	1 punt

Na de uitslag: Kinderen en de teamleiders draaien door naar **spel 7 MATENRACE**

Vrij zwemmen in het Sportbad (groep 5 & 6)

Waar: In en rond de baden die open zijn voor de sportdag in overleg met de schooldocenten (ook afhankelijk van het weer).

Organisatie: Alle kinderen mogen vrij zwemmen / spelen.

Tijd: 12:45 – 13:15

Vervolgens omkleden en daarna moeten alle kinderen, docenten en ouders zich weer verzamelen bij de eigen plek onder de overkapping van het Sportbad

13:30 Afsluiting sportdag door eigen docent en stagiaire of Hengelo Sport docent en terug naar school.

Scorekaart **Groep 1**

Naam school:

Naam teamleiders:

Tijd	Groep 1	Team ROOD	Team BLAUW
09:30 – 09:45	Spel 1 stormbaan		
09:50 – 10:05	Spel 2 strong man run		
10:10 – 10:25	Spel 3 boarding veld		
10:30 – 10:40	Drink pauze		
10:40 – 10:55	Spel 4 stoepranden		
11:00 – 11:15	Spel 5 vortex en kogel		
11:20 – 11:35	Spel 6 mastermind		
11:40 – 12:00	Lunch pauze (omkleden)		
12:00 – 12:15	Spel 7 MATTEN RACE		
12:15 – 12:30	Spel 8 BODYBOARDEN		
12:30 – 12:45	Spel 9		
Totaalscore	

Scorekaart **Groep 2**

Naam school:

Naam teamleiders:

Tijd	Groep 2	Team ROOD	Team BLAUW
09:30 – 09:45	Spel 2 strong man run		
09:50 – 10:05	Spel 3 boarding veld		
10:10 – 10:25	Spel 4 stoepranden		
10:30 – 10:40	Drink pauze		
10:40 – 10:55	Spel 5 vortex en kogel		
11:00 – 11:15	Spel 6 mastermind		
11:20 – 11:35	Spel 1 stormbaan		
11:40 – 12:00	Lunch pauze (omkleden)		
12:00 – 12:15	Spel 7 MATTEN RACE		
12:15 – 12:30	Spel 8 BODYBOARDEN		
12:30 – 12:45	Spel 9		
Totaalscore	

Scorekaart **Groep 3**

Naam school:

Naam teamleiders:

Tijd	Groep 3	Team ROOD	Team BLAUW
09:30 – 09:45	Spel 3 boarding veld		
09:50 – 10:05	Spel 4 stoepranden		
10:10 – 10:25	Spel 5 vortex en kogel		
10:30 – 10:40	Drink pauze		
10:40 – 10:55	Spel 6 mastermind		
11:00 – 11:15	Spel 1 stormbaan		
11:20 – 11:35	Spel 2 strong man run		
11:40 – 12:00	Lunch pauze (omkleden)		
12:00 – 12:15	Spel 8 BODYBOARDEN		
12:15 – 12:30	Spel 9		
12:30 – 12:45	Spel 7 MATTENRACE		
Totaalscore	

Scorekaart **Groep 4**

Naam school:

Naam teamleiders:

Tijd	Groep 4	Team ROOD	Team BLAUW
09:30 – 09:45	Spel 4 stoepranden		
09:50 – 10:05	Spel 5 vortex en kogel		
10:10 – 10:25	Spel 6 mastermind		
10:30 – 10:40	Drink pauze		
10:40 – 10:55	Spel 1 stormbaan		
11:00 – 11:15	Spel 2 strong man run		
11:20 – 11:35	Spel 3 boarding veld		
11:40 – 12:00	Lunch pauze (omkleden)		
12:00 – 12:15	Spel 8 BODYBOARDEN		
12:15 – 12:30	Spel 9		
12:30 – 12:45	Spel 7 MATTENRACE		
Totaalscore	

Scorekaart **Groep 5**

Naam school:

Naam teamleiders:

Tijd	Groep 5	Team ROOD	Team BLAUW
09:30 – 09:45	Spel 5 vortex en kogel		
09:50 – 10:05	Spel 6 mastermind		
10:10 – 10:25	Spel 1 stormbaan		
10:30 – 10:40	Drink pauze		
10:40 – 10:55	Spel 2 strong man run		
11:00 – 11:15	Spel 3 boarding veld		
11:20 – 11:35	Spel 4 stoepranden		
11:40 – 12:00	Lunch pauze (omkleden)		
12:00 – 12:15	Spel 9		
12:15 – 12:30	Spel 7 MATTENRACE		
12:30 – 12:45	Spel 8 BODYBOARDEN		
Totaalscore	

Scorekaart **Groep 6**

Naam school:

Naam teamleiders:

Tijd	Groep 6	Team ROOD	Team BLAUW
09:30 – 09:45	Spel 6 mastermind		
09:50 – 10:05	Spel 1 stormbaan		
10:10 – 10:25	Spel 2 strong man run		
10:30 – 10:40	Drink pauze		
10:40 – 10:55	Spel 3 boarding veld		
11:00 – 11:15	Spel 4 stoepranden		
11:20 – 11:35	Spel 5 vortex en kogel		
11:40 – 12:00	Lunch pauze (omkleden) / Warming-up		
12:00 – 12:15	Spel 9		
12:15 – 12:30	Spel 7 MATTENRACE		
12:30 – 12:45	Spel 8 BODYBOARDEN		
Totaalscore	