

DE SPORTLEIDER ALS ORGANISATOR EN SB-FUNCTIONARIS

COLOFON

Boom beroepsonderwijs
info@boomberoepsonderwijs.nl
www.boomberoepsonderwijs.nl

Auteur(s): Bert Geenen
Inhoudelijke redactie: CIOS Nederland, Bert Geenen

Titel: De sportleider als organisator en sb-functionaris

ISBN: 978 90 3724 985 9

Eerste druk/vierde oplage

Beeld met dank aan: NOC*NSF, Joeppoulsen/123RF, Budget Fitness Gouda, Fred Rempelberg, CVO 2013, bewerking SAMR, Goed bezig Oldebroek, Verbaal Visuele Communicatie BV, KNVB, Norbert Voskens, Gemeente Maasdriel, Janssen-Fritsen, Nauta BV, Stichting KMKV, SGK, Jan Kranendonk/Shutterstock.com.

© 2018

Behoudens de in of krachtens de Auteurswet gestelde uitzonderingen mag niets uit deze uitgave worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Voor zover het maken van reprografische verveelvoudigingen uit deze uitgave is toegestaan op grond van artikel 16h Auteurswet dient men de daarvoor wettelijk verschuldigde vergoedingen te voldoen aan de Stichting Reprorecht (www.reprorecht.nl). Voor het overnemen van gedeelte(n) uit deze uitgave in compilatiewerken op grond van artikel 16 Auteurswet kan men zich wenden tot de Stichting PRO (www.stichting-pro.nl).

De uitgever heeft ernaar gestreefd de auteursrechten te regelen volgens de wettelijke bepalingen. Degenen die desondanks menen zekere rechten te kunnen doen gelden, kunnen zich alsnog tot de uitgever wenden.

Door het gebruik van deze uitgave verklaart u kennis te hebben genomen van en akkoord te gaan met de specifieke productvoorwaarden en algemene voorwaarden van Boom beroepsonderwijs, te vinden op www.boomberoepsonderwijs.nl.

INHOUDSOPGAVE

	Voorwoord	7
Leereenheid 1	Organisatievormen en wedstrijdschema's	9
	Casus	10
	Theorie	12
	1.1 Organisatievormen	12
	1.2 Niet-wedstrijdgerichte vormen	13
	1.3 Wedstrijdgerichte vormen of wedstrijdschema's	18
	Verwerkingsopdrachten	33
Leereenheid 2	Organisatie van een evenement	37
	Casus	38
	Theorie	40
	2.1 Evenementen	40
	2.2 Initiatieffase	46
	2.3 Voorbereidingsfase	54
	2.4 Uitvoeringsfase	67
	2.5 Nazorg	69
	2.6 Themagericht werken	72
	Verwerkingsopdrachten	78
Leereenheid 3	Pr en vrijwilligers	83
	Casus	84
	Theorie	87
	3.1 Public relations	87
	3.2 Vrijwilligers	99
	Verwerkingsopdrachten	106
Leereenheid 4	Maatschappelijke ontwikkelingen en sport	111
	Casus	112

	Theorie	114
	4.1 Maatschappelijke ontwikkelingen	114
	4.2 Demografische ontwikkelingen	119
	4.3 Economische ontwikkelingen	125
	4.4 Culturele ontwikkelingen	130
	4.5 Sportbeleid in Nederland	135
	Verwerkingsopdrachten	146
Leereenheid 5	Het werkveld van sport en bewegen 1	153
	Casus	154
	Theorie	156
	5.1 De sportvereniging	156
	5.2 Sportbonden en sportkoepels	165
	5.3 Beleidsmakers	173
	5.4 Commerciële sportorganisaties	176
	Verwerkingsopdrachten	188
Leereenheid 6	Het werkveld van sport en bewegen 2	193
	Casus	194
	Theorie	196
	6.1 Sportstimulering	196
	6.2 Sportieve recreatie	206
	6.3 Onderwijs	214
	6.4 Zorg en welzijn	219
	Verwerkingsopdrachten	224
Leereenheid 7	Werven, informeren en adviseren	231
	Casus	232
	Theorie	234
	7.1 Werving en publiciteit	234
	7.2 Het voeren van een gesprek	238
	7.3 Voorlichten	243
	7.4 Adviseren	246
	7.5 Verwijzen	249
	Verwerkingsopdrachten	251
Leereenheid 8	Werken in een sb-organisatie	257

	Casus	259
	Theorie	261
	8.1 Visie, beleid en werkwijze van een organisatie	261
	8.2 Soorten organisaties	266
	8.3 Organisatiestructuren	271
	8.4 Functies, verantwoordelijkheden en bevoegdheden	278
	8.5 Afstemming en werkplanning	283
	8.6 Evalueren van werkzaamheden	285
	8.7 Arbeid en regelgeving	288
	8.8 Werken in teamverband	292
	Verwerkingsopdrachten	301
Leereenheid 9	Beheer en onderhoud	309
	Casus	310
	Theorie	312
	9.1 Materiaal	312
	9.2 Uitleen en verhuur	315
	9.3 Veiligheid	317
	9.4 Kosten en duurzaamheid	321
	Verwerkingsopdrachten	327
Leereenheid 10	Front- en backofficewerkzaamheden	331
	Casus	333
	Theorie	335
	10.1 Front- en backofficewerkzaamheden	335
	10.2 Dagelijkse coördinatie	338
	10.3 Administratieve werkzaamheden	342
	10.4 Baliewerkzaamheden	354
	10.5 Financiële werkzaamheden	359
	10.6 Klantvriendelijkheid	368
	10.7 Afhandelen van klachten	372
	Verwerkingsopdrachten	378
Leereenheid 11	Overleg en relatiebeheer	385
	Casus	386

	Theorie	388
11.1	Vergaderen	388
11.2	Belangrijke organisaties in kaart brengen	403
11.3	Netwerken en verbinden	407
	Verwerkingsopdrachten	412
Leereenheid 12	Kwaliteitszorg en deskundigheidsbevordering	417
	Casus	418
	Theorie	420
12.1	Kwaliteit	420
12.2	Kwaliteit binnen een organisatie	421
12.3	Kwaliteitszorg in de dienstverlening	428
12.4	Mogelijkheden voor deskundigheidsbevordering	433
12.5	Vaardigheden bij deskundigheidsbevordering	440
	Verwerkingsopdrachten	442

VOORWOORD

Angerenstein SB (Sport en Bewegen) is een complete serie leermiddelen voor het kwalificatiedossier Sport en Bewegen. Angerenstein SB bestaat uit boeken met theorie en opdrachten, online verdiepingsstof en digitale toetsen.

Dit boek is een van de vijf boeken voor de basiskerntaken van het kwalificatiedossier Sport en Bewegen op mbo-niveau 3 en 4. In het volgende schema staan de boeken van Angerenstein SB.

Niveau 4	<u>Coördinator buurt, onderwijs en sport</u> • BOS-medewerker	<u>Coördinator sport, bewegen en gezondheid</u> • Sport, bewegen en gezondheid, deel 1 • Sport, bewegen en gezondheid, deel 2
	<u>Coördinator sport- en bewegingsagogie</u> • Bewegingsagoog, deel 1 • Bewegingsagoog, deel 2	<u>Coördinator sportinstructie, training en coaching</u>
Niveau 3	<u>Sport- en bewegingsleider</u> • De sportleider als lesgever (kerntaak 1, deel A) • De sportleider als begeleider, deel 1 (kerntaak 1, deel B) • De sportleider als begeleider, deel 2 (kerntaak 1, deel B) • De sportleider als trainer-coach (kerntaak 1, deel C) • De sportleider als organisator en sb-functionaris (kerntaken 2 en 3)	

De opbouw van de leereenheden

Ieder boek bevat leereenheden die de sport- en bewegingsleider in opleiding gedurende zijn of haar opleiding veelvuldig zal raadplegen. Deze leereenheden bestaan uit:

- theorie (+ online verdiepingsstof)
- casuïstiek
- verwerkingsopdrachten
- digitale toetsen.

Theorie

De leereenheden bevatten de informatie die relevant is voor de sport- en bewegingsleider in opleiding. De theorie wordt verlevendigd met voorbeelden uit het SB-werkveld. Aanvullende informatie vind je in de verdiepingsstof die beschikbaar is op www.angerenstein.nl/sb.

Casus

De casus bestaat meestal een situatie waar een sport- en bewegingsleider tegenaan kan lopen in beroepspraktijk. Aan de hand van een aantal kennis- en vaardigheidsoopdrachten probeer je te bedenken wat je het best in deze situatie zou kunnen doen.

Verwerkingsopdrachten

Bij iedere paragraaf van een leereenheid hoort een aantal verwerkingsopdrachten. Deze opdrachten helpen je de informatie uit de theorie te verwerken. Doordat je actief met de informatie aan de slag gaat, onthoud je de informatie beter. Bij iedere opdracht staat welk theoriedeel je kunt gebruiken om de opdracht op te lossen.

Je kunt zelf kiezen of je de opdrachten alleen maakt of met een groepje. Ook is het mogelijk om de opdrachten eerst alleen te maken en daarna met een groepje medestudenten. Bij sommige opdrachten, zoals de woordspin, werk je in een groepje. Je kunt zelf kiezen welke opdrachten je maakt. Soms zit er voor een deel overlap in de opdrachten. De opdrachten worden langzaam maar zeker moeilijker. Bij de eerste opdrachten ligt het accent op kennis, bij de laatste opdrachten gaat het meer om het begrijpen en toepassen.

Digitale leeromgeving

Voordat je de digitale leeromgeving kunt gebruiken moet je je licentie activeren.

- Overleg met je docent welk type account je gebruikt.
- Ga naar www.boomberoepsonderwijs.nl/licentie
- Bekijk de instructiefilm of lees het stappenplan.
- Volg de stappen.

Daarna kun je aan de slag!

Verwijzingen

Bij sommige verwerkingsopdrachten of theorie staat een verwijzing naar de website van Angerenstein SB. Daar vind je dan de bron (bijvoorbeeld een filmpje, afbeelding of website) die je nodig hebt bij het maken van de opdracht.

ORGANISATIEVORMEN EN WEDSTRIJDSHEMA'S

Als sport- en bewegingsleider moet je in staat zijn tot het organiseren van wedstrijden, toernooien en evenementen. Bij het organiseren van dergelijke sportieve activiteiten moet je bewust een keuze maken voor een bepaalde organisatievorm of voor bepaalde wedstrijdschema's. Zo kun je een judotoernooi organiseren waarbij je de deelnemers verdeelt over een aantal poules of waarbij je gebruikmaakt van een afvalstelsel. In deze leereenheid komen de verschillende organisatievormen aan de orde. De voor- en nadelen van dergelijke organisatievormen en wedstrijdschema's worden besproken. Eerst komen de niet-wedstrijdgerichte vormen aan bod en daarna wordt ingegaan op organisatievormen met juist wel een wedstrijd karakter.

De inhoud van deze leereenheid

- 1.1 Organisatievormen
- 1.2 Niet-wedstrijdgerichte vormen
- 1.3 Wedstrijdgerichte vormen of wedstrijdschema's

CASUS

HOE GAAN WE HET ORGANISEREN?

Een projectgroepje van Sport & Bewegen in het noorden van het land krijgt de opdracht een jeugdtennistoernooi te organiseren. De inschrijving is bijna te voorspoedig verlopen. Er hebben zich 143 deelnemers aangemeld. Het projectgroepje heeft voor de afwerking van het toernooi twee weken lang de beschikking over vier tennisbanen van tennisvereniging Deuce. De banen kunnen gebruikt worden aan het einde van de middag van 16.00 – 18.00 uur. Tijdens de eerste vergadering komt er van alles op tafel. Gaan ze werken in meerdere leeftijdscategorieën? Delen ze de spelers in naar niveau? Gaat het om de winst? Gaat het om iedereen toch een redelijk aantal wedstrijden te laten spelen? Ook allerlei organisatievormen passeren de revue. Wordt het een afvalcompetitie, een poulesysteem, een laddercompetitie ... of misschien wel een combinatie? Het hele projectteam vindt het belangrijk dat iemand er niet na één wedstrijd uitligt. Ook zijn ze het met elkaar eens dat er in meerdere categorieën gewerkt moet worden.

Suggesties voor het gebruik van de casus

Een casus kan op verschillende manieren vormgegeven worden en je kunt er op verschillende manieren gebruik van maken. In dit voorbeeld zijn de vormgeving en aanpak min of meer afgeleid van wat gangbaar is binnen het probleemgestuurd onderwijs. Je kunt gebruikmaken van een binnen dit concept passende aanpak, zoals de achtbaan of de zevensprong.

Globale aanpak van de casus

- 1 Bespreek en bepaal de kern (centrale probleemstelling) van de casus.
- 2 Verhelder onduidelijke begrippen (door opzoeken, discussiëren).
- 3 Wat wil jij leren van deze casus? Bepaal een aantal voor jou belangrijke leerdoelen.
- 4 Werk de leerdoelen uit.
- 5 Rapporteer de gevonden resultaten.

Voorbeelden van sturende vragen bij deze casus

Indien gewenst, kun je kiezen voor een meer gestructureerde aanpak en kun je gericht kennisdoelen (reproductief, toepassen) of vaardigheidsdoelen aan de casus koppelen

Kennis

- a** Bij de projectgroep komen allerlei vragen naar boven, zoals het eventueel indelen in categorieën en het zorgen dat iemand er niet al na één wedstrijd uitligt. Welke vragen kun je nog meer bedenken die van belang zijn voor een dergelijk toernooi?
- b** Op grond waarvan kun je die 143 jeugdspelers indelen? Wat zijn de voor- en nadelen van de verschillende indelingsmogelijkheden?
- c** Er passeren een aantal organisatievormen de revue, zoals afvalstelsysteem, poulestelsysteem en de laddercompetitie. Wat houden deze organisatievormen in?
- d** Welke organisatievormen ken je nog meer?
- e** Welke organisatievorm vind je het meest geschikt?
- f** Kies voor een bepaalde organisatievorm en maak een planning voor dit toernooi binnen de beschikbare tijd en accommodatie.

THEORIE

1.1 Organisatievormen

Toernooien, wedstrijden en evenementen kun je op verschillende manieren organiseren. We maken onderscheid tussen organisatievormen die uiteindelijk tot een winnaar leiden (wedstrijdgerichte vormen) en organisatievormen waarbij winnen of tegen elkaar strijden helemaal geen rol speelt (niet-wedstrijdgerichte vormen).



Wedstrijdgericht



Niet-wedstrijdgericht

Twee soorten organisatievormen voor evenementen.

Soms is de keuze voor de hand liggend, zoals bij het jaarlijkse handbaltoernooi van Hellas. Daar doen zestien teams aan mee en aan het einde van de dag moet het toernooi een winnaar opleveren. De zestien teams zijn verdeeld over vier poules en de vier winnaars vormen de zogenaamde winnaarspoule. Deze vier teams spelen opnieuw een halve competitie en dat levert uiteindelijk de winnaar van het toernooi op. Het is duidelijk dat het hier om een wedstrijdgerichte vorm gaat. De wedstrijdgerichte vormen worden ook wel wedstrijdschema's genoemd.

Bij andere toernooien of evenementen ligt de organisatievorm minder voor de hand. Zo wil buurtvereniging 'de Zuidhoek' op Koningsdag een sportief evenement organiseren en schakelt hierbij de hulp in van een SB-opleiding. De leerlingen mogen zelf weten hoe ze het evenement organiseren. Wat gaan ze kiezen? Moet het evenement een winnaar opleveren of is meedoen winnen?

1.2 Niet-wedstrijdgerichte vormen

Bij veel evenementen gaat het helemaal niet om een winnaar. Daar geldt meer dat meedoen op zich al winnen is. Bij dergelijke evenementen maak je keuzes. Neem je individueel deel of neem je met een team deel aan het evenement? Mogen de deelnemers of teams kiezen wat ze willen of moeten de onderdelen in een bepaalde volgorde afgewerkt worden?

Individueel of team

De keuze tussen individueel of in teamverband spreekt voor zich. Deze keuze is wel sterk bepalend voor de inhoud van het evenement. Daarbij maakt het natuurlijk nog wel uit hoe groot de teams moeten zijn. In sommige gevallen werk je met een minimaal en maximaal aantal deelnemers per team. Een dergelijke invulling vergroot wel de flexibiliteit en is handig wanneer je niet precies weet hoeveel deelnemers er zullen komen.

Wel of geen vaste volgorde

Geen vaste volgorde: open instuif of spelenkermis

Wanneer deelnemers mogen doen wat ze willen, spreek je van een open instuif of van een spelenkermis. De spelenkermis bestaat uit activiteiten waarbij de SB-deelnemers zelf kunnen bepalen waaraan zij deelnemen. Het lijkt dus op een kermis. Wat je doet en in welke volgorde je dat doet kun je zelf bepalen. Als een SB-deelnemer de hele dag op het springkussen wil springen of wil klimmen in de klimwand, is dat in principe geen probleem. Hooguit moeten de deelnemers af en toe even wachten omdat het te druk is. In die zin kan er in de praktijk toch wel sprake zijn van enige sturing. Als je ziet dat het bij jouw onderdeel erg druk is, kun je deelnemers erop wijzen even iets anders te doen. De activiteiten zijn meestal afwisselend, kort en eenvoudig. Iedereen moet kunnen deelnemen, maar kan ook toeschouwer zijn.

De spelenkermis wordt vaak gebruikt voor kinderen. De onderdelen moeten aangepast zijn aan het niveau en er moeten voldoende spelen zijn, zodat er geen lange wachttijden ontstaan. Door punten toe te kennen aan de diverse onderdelen, kun je de spelenkermis ook gebruiken als wedstrijdgerichte vorm.

Bij het organiseren van een spelenkermis is het handig om met de volgende richtlijnen rekening te houden:

- Zorg dat de activiteiten afwisselend zijn, zodat ze uiteenlopende deelnemers aanspreken.
- Zorg dat de activiteiten kort en eenvoudig/laagdrempelig zijn. Vrijwel elke deelnemer moet de activiteit uit kunnen voeren.
- Zorg dat de activiteiten veilig zijn.

- Voorkom lange wachttijden. Stuur eventueel deelnemers door naar een andere activiteit.
- Overweeg structuur in de kermisactiviteiten aan te brengen met behulp van een afvinkkaart. Op die manier kunnen de deelnemers alle activiteiten in hun eigen volgorde afwerken, maar voorkom je dat iemand steeds bij hetzelfde onderdeel blijft.

Spelenkermis

De kinderen kunnen of in een bepaalde volgorde of naar keuze de verschillende stands (kraampjes) aflopen. Scoren is niet belangrijk, wel plezier beleven aan de activiteiten. De kinderen hebben een kaart bij zich, waarop de onderdelen vermeld staan. Als een kind een onderdeel gehad heeft, wordt dat afgestreept. Op zich is het geen bezwaar als kinderen sommige onderdelen dubbel doen. Dat geldt wel bij die onderdelen waar iets te krijgen is, zoals de grabbelton en de limonadekraam.

Alternatieven zijn:

- Spelen met namaakgeld.
Kinderen krijgen een hoeveelheid geld en kunnen dit naar eigen goeddunken op de kermis besteden.
- Kinderen zelf kraampjes laten versieren met daarin hun attractie.
Kinderen bemannen of bevrouwen hun eigen kraampje. Het geld dat ze daarmee verdienen, kunnen ze zelf weer ergens anders op de kermis besteden.

Ter afsluiting van het spel kunnen de hoogste scores per onderdeel bekend worden gemaakt. Hier kun je eventueel een kleinigheidje voor uitreiken.

De volgende onderdelen zijn mogelijk:

- spijkerpoepen
Aan een touwtje om het middel hangt een grote spijker of een tentharing. Het is de bedoeling om deze in een melkfles te laten zakken.
- grabbelen
In een ton, gevuld met zaagsel, zitten verpakte prijsjes. De kinderen mogen grabbelen naar een van de prijsjes.
- spijkers slaan
Grote spijkers met een kleine hamer in een brede balk slaan.
- blikgooien
Een stapel van tien blikjes waar je drie keer naar mag gooien met een tennisbal of een zachte (foam)bal.
- dokter Bibber
Volg met het oog de spiraal zonder deze aan te raken. Gebeurt dat toch, dan gaat de bel. Laat de bel zo min mogelijk rinkelen.

- autotrek
Trek een autootje zo snel mogelijk naar je toe door het touw dat aan het autootje vastzit om een stokje te winden.
- kaars uitspuiten
Spuut met een waterpistool een brandende kaars uit.
- watje blazen
Blaas met een rietje een stukje watten over een tafel of over de grond in een bepaald doel.
- reuktest
In een aantal donker gekleurde flesjes zitten (vloei)stoffen. Probeer er met ruiken achter te komen wat in de flesjes zit.
- sterren raden
Op een vel zijn foto's geplakt van diverse sterren. Probeer te raden wie wie is.
- bonen raden
Een pot is gevuld met bonen. Hoeveel zitten er in de pot?
- hoepelslalom
Rol de hoepel om pylonen heen zonder de hoepel te laten vallen.
- tastkim
In een kussensloop zitten een aantal (minimaal tien) voorwerpen. Probeer er door voelen achter te komen, welke dat zijn en noem ze, of schrijf ze, op.
- munt werpen
Van enkele meters afstand een munt werpen op een blad met puntenverdeling.
- dropveter eten
Met de handen op de rug een dropveter zo snel mogelijk opeten.
- hengelkraam
Hengelen naar genummerde ringetjes. Elk nummer correspondeert met een bepaald prijsje.
- enveloppe trekken
- een bal werpen in een omhooglopende plank met daarin gaten
- ringgooien
- waarzegger
Tent met dekens afgedekt, kaarten, kaarsen en een glazen verlichte bol. In de tent zit de waarzegger.
- slingerkegelbal
Probeer kegels om te werpen met een bal aan een hangend touw.
- eet- en drinkkraampjes
Kraampjes met limonade, popcorn, suikerspin en dergelijke.

Vaste volgorde: roulatiesystemen

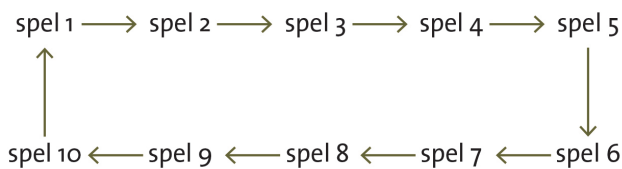
Het nadeel van een open instuif is al even aangehaald. Het kan erg druk worden bij bepaalde populaire onderdelen. Vandaar dat je in veel gevallen zult kiezen voor rouleren. Dit noem je dan ook roulatiesystemen, deze kun je ook toepassen bij wedstrijdgerichte organisatievormen.

Enkele roulatiesystemen zijn:

- klokopschuifstelsysteem
- levend ganzenbord
- Zweeds loopspel
- spinnenwebloop.

Klokopschuifstelsysteem

Bij dit systeem zijn er meestal evenveel activiteiten als deelnemers of teams. Het kan ook zijn dat er meer activiteiten zijn dan deelnemers of teams. In dat geval worden één of meerdere activiteiten op toerbeurt niet gedaan. Ook kun je ervoor kiezen om meer deelnemers of teams te hebben dan activiteiten. De deelnemers hebben dan op toerbeurt pauze. Na elke ronde schuiven de deelnemers door naar het volgende onderdeel. De spelactiviteiten zijn genummerd en de deelnemers van spel 1 gaan naar spel 2 en de deelnemers van spel 2 gaan naar spel 3 enzovoort.



Klokopschuifstelsysteem.

Meestal staan de spelen logisch gerangschikt en wordt er met de klok meegedraaid. De speeltijd en de duur van de onderdelen staat vast. Iedereen doet elk onderdeel even lang. Dit gaat door totdat alle deelnemers elke activiteit hebben gedaan.

Levend ganzenbord

Het echte ganzenbordspel is de basis voor dit spel. Het officiële ganzenbordspel kent 63 nummers. Natuurlijk kun je van dit aantal afwijken. Door het gooien van een dobbelsteen leggen de deelnemers een route af en voeren zij opdrachten uit. Die route kun je binnen of buiten uitzetten, of gecombineerd. Dit maakt de organisatie heel flexibel. Het is belangrijk om de richting waarin gewerkt wordt helder aan te geven en de stations duidelijk te nummeren. Een plattegrond van de hele route kan hierbij helpen. De deelnemers kunnen de route individueel of in groepjes afleggen.