

DE SPORTLEIDER ALS ORGANISATOR



Angerenstein
SPORT & BEWEGEN

COLOFON

Edu'Actief b.v.
Postbus 1056
7940 KB Meppel
0522-235235
service@edu-actief.nl
www.edu-actief.nl

Auteur:	Bert Geenen
Met medewerking van:	CIOS Nederland
Eindredactie:	Bert Geenen
Titel:	De sportleider als organisator

ISBN: 978 90 3722 647 8
Copyright ©2015 Edu'Actief b.v.
1e druk / 1e oplage

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, microfilm, fotokopie of op welke andere wijze ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

No part of this book may be reproduced in any form, by print, photoprint, microfilm or any other means, without written permission from the publisher.

Voor zover het maken van kopieën uit deze uitgave is toegestaan op grond van artikelen 16h t/m 16m Auteurswet 1912 jo. Besluit van 27 november 2002, Stb. 575, dient men de daarvoor wettelijk verschuldigde vergoeding te voldoen aan de Stichting Reprorecht te Hoofddorp (Postbus 3060, 2130 KB) of contact op te nemen met de uitgever voor het treffen van een rechtstreekse regeling in de zin van art. 16l, vijfde lid, Auteurswet 1912.

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.

INHOUDSOPGAVE

	Voorwoord	5
Leereenheid 1	Organisatievormen en wedstrijdschema's	7
	Casus	8
	Theorie	10
	1.1 Organisatievormen	10
	1.2 Niet-wedstrijdgerichte vormen	11
	1.3 Wedstrijdgerichte vormen of wedstrijdschema's	16
	Verwerkingsopdrachten	34
Leereenheid 2	Organisatie van een evenement	41
	Casus	42
	Theorie	44
	2.1 Evenementen	44
	2.2 Initiatieffase	51
	2.3 Voorbereidingsfase	60
	2.4 Uitvoeringsfase	74
	2.5 Nazorg	76
	2.6 Themagericht werken	80
	Verwerkingsopdrachten	87
Leereenheid 3	Pr en vrijwilligers	93
	Casus	94

Theorie	97
3.1 Public relations	97
3.2 Vrijwilligers	110
 Verwerkingsopdrachten	 118

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.

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.

Digitale toetsen

Bij iedere leereenheid kun je een nulmeting doen waarmee je kunt laten zien wat je al kent en kunt. Je weet dan bijvoorbeeld aan welke onderwerpen je nog extra aandacht moet besteden. Zodra je een leereenheid hebt afgerond, kun je een eindtoets maken. Daarmee laat je zien wat je hebt geleerd. Beide toetsen bevatten vragen over alle leerdoelen van de leereenheid.

Veel plezier en succes met het werken met Angerenstein SB!

01

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 afvalsysteem. 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.

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.
- midgetgolf
Hoeveel slagen heb je nodig voor een baantje met een bepaalde hindernis?
- 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.
- spookhuis
Verduister een ruimte van het gebouw. Zet een cassette recorder neer met daarin een bandje met enge geluiden. Laat de kinderen door de ruimte lopen, waar natte draadjes hangen, glibberige voorwerpen staan en dergelijke.
- eet- en drinkkraampjes
Kraampjes met limonade, popcorn, suikerspin en dergelijke.

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.

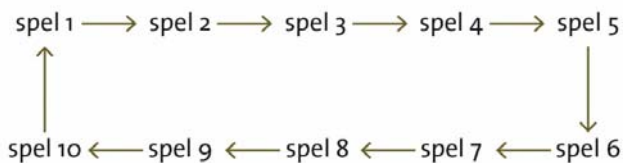
Vaste volgorde: roulatiesystemen

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.

De SB-deelnemers verplaatsen zich met behulp van een dobbelsteen. Net zoals bij het bordspel, bepaalt het aantal ogen van de dobbelsteen het aantal plaatsen dat je vooruit mag. Bij bepaalde nummers moet je een opdracht vervullen. Bij de finish moet je precies het aantal ogen gooien. Lukt dit niet, dan moet je vooruit en weer terug. Na de finish kun je eventueel weer opnieuw starten en sla je de nummers die je al hebt gehad over.

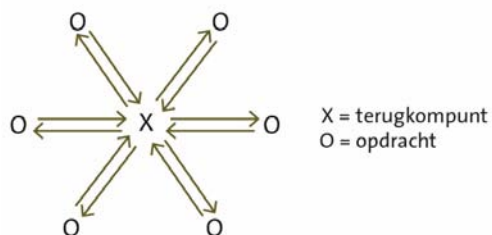
Zweeds loopspel

Het Zweeds loopspel bestaat uit een zelf te bepalen aantal opdrachten. De opdrachten zijn op een of andere manier genummerd met een cijfer of letter. Elk individu of groepje start bij een bepaalde opdracht. Is de opdracht uitgevoerd, dan gaan de deelnemers naar de volgende opdracht, totdat alle opdrachten gemaakt zijn. De opdrachten kunnen een heel verschillend karakter hebben, variërend van sportieve opdrachten tot denkopdrachten.

Het Zweeds loopspel kun je ook prestatief toepassen. Hierbij gaat het er meestal om alle opdrachten zo snel mogelijk goed uit te voeren. De deelnemers rennen dan van opdracht naar opdracht. Als je dit rennen belangrijk vindt, kun je de afstand tussen de opdrachten groot maken. Een andere mogelijkheid is dat de deelnemers bij elke goeduitgevoerde opdracht een of meerdere letters verdienen. Wie het langste woord maakt, heeft gewonnen.

Spinnenwebloop

Een spinnenwebloop lijkt enigszins op het Zweeds loopspel. Het bestaat uit een zelf te bepalen aantal verschillende opdrachten die individueel en in groepjes gedaan kunnen worden. Bij een spinnenwebloop keren de deelnemers steeds terug naar een bepaald vast punt, van waaruit de volgende opdracht gegeven wordt. Op deze manier ontstaat er een soort web. Stel dat we dit punt X noemen, dan krijgt de groep vanuit dit punt de eerste opdracht. De groep gaat op zoek naar de betreffende opdracht en keert met het goede antwoord terug bij punt X. Daar ontvangt de groep de volgende opdracht. Dit doet de groep net zo lang, tot alle opdrachten voltooid zijn. Ook de spinnenwebloop kun je prestatief toepassen.



Spinnenwebloop.

► VERDIEPINGSSTOF - HULPMIDDEL BIJ HET ORGANISEREN VAN EEN TOERNOOI OF EVENEMENT

1.3 Wedstrijdgerichte vormen of wedstrijdschema's

Bij veel evenementen en toernooien speelt het een belangrijke rol dat deelnemers zich meten met elkaar. Uiteindelijk gaat het om een winnaar. Je kunt een krachtmeting op verschillende manieren organiseren:

- uitdaagsystemen
- afvalsystemen
- poulesystemen
- roulatiesystemen
- competitie systemen.



Profvoetbal is een wedstrijdgerichte organisatievorm.

Uitdaagsystemen

Bij dit systeem daagt een speler of een team, een hogergeplaatste speler of team uit. Als zij deze verslaan, wisselen zij van plaats. Bij het uitdaagsysteem worden de deelnemers nooit uitgeschakeld. Iedereen kan dus mee blijven doen en dat is een groot voordeel. Ook blijft het tot het laatst spannend wie de winnaar is. Bij de uitdaagsystemen kun je de deelnemers rangschikken op basis van sterkte (bijvoorbeeld speelsterkte bij tennis), maar je kunt dit ook willekeurig doen. Dit laatste kan bijvoorbeeld door loting. De meest voorkomende uitdaagsystemen zijn:

- laddersysteem
- waslijnsysteem
- piramidesysteem
- schoorsteensysteem.

Laddersysteem

Je plaatst de deelnemers verticaal op een lijst. Het is de bedoeling dat de deelnemers aan de top van de ladder proberen te komen. Dit kunnen zij doen door een hogergeplaatste uit te dagen en ervan te winnen. Verliest de uitdager, dan gebeurt er niets en blijven de plaatsen gehandhaafd. Een deelnemer mag alleen iemand uitdagen die vlak boven hem staat of één plaats verder. De winnaars zijn diegenen die na verloop van tijd bovenaan staan.

Laddersysteem

- Jan
- Margo
- Iwan
- Silvia
- Piet
- Henk.

Henk kan Jan niet meteen uitdagen, maar wel Piet of Silvia. Stel dat Henk wint van Piet, dan komt Henk op plaats 5. en Piet op plaats 6. Zo kan Henk opklimmen naar de eerste plaats.

Waslijnsysteem

Het waslijnsysteem werkt als het laddersysteem, maar nu plaats je de deelnemers op een horizontale lijn van links naar rechts. Je kunt hier een echte waslijn voor gebruiken met aan de wasknijper de naam van de deelnemer of het team. Uiterst links komt de uiteindelijke winnaar te hangen.



Waslijnsysteem.

Piramidesysteem

Het piramidesysteem kent hetzelfde principe als het laddersysteem. Je maakt een verticale indeling, nu in de vorm van een piramide. Zo ontstaat een aantal niveaus. Een speler of team moet eerst een ander van hetzelfde niveau verslaan, voor een hogergeplaatste speler of team uitgedaagd mag worden. Het voordeel van het piramidesysteem is dat er veel meer deelnemers kunnen meedoen en dat je sneller op kunt klimmen.



Piramidesysteem.