



**ONTDEK SPIKE'S
MAGISCHE MEDAILLE
OP DE 29^{ste} JEUGDDAG**

Met de steun van:



De Jeugddag

Met de vorige Jeugddag zag onze jeugdmascotte Spike het levenslicht. Spike is een voorbeeld van een jeugdathleet: slim, avontuurlijk, duivel-doet-al, een looper, een springer en een werper tegelijk. De introductie van Spike was een succes, de kinderen genoten volop van het knotsgekke avontuur van onze deugniet.

Dit jaar willen we Spike het hele jaar door doen leven. Eén van de kanalen die we daarvoor zullen aanspreken is Youtube, waar we zullen proberen om interactieve filmpjes te maken met jullie in de hoofdrol. Meer info geven we later prijs.

Ook de Jeugddag draait opnieuw rond de avonturen van Spike, die deze keer een **magische medaille** vindt die hem naar allerlei nieuwe gekke werelden brengt waar lopen, werpen en springen goed van pas komen tijdens allerlei opdrachten.

Deze magische medaille is ook het thema van de spandoekenwedstrijd, we hopen dat jullie opnieuw massaal met jullie prachtige spandoeken kleur zullen geven aan de Topsporthal, en misschien kan je zelf ook een magische medaille creëren. Hoe origineler, hoe beter!

We proberen elk jaar om een topatleet aan te trekken om onze jeugdathleten te inspireren. Ervaring leert ons dat de meeste jeugdathleten maar een beperkt aantal atleten kennen, deze toppers hebben echter een drukke agenda en zijn genoodzaakt om keuzes te maken. Desalniettemin hopen we volgende week goed nieuws te melden...

Je zal alle informatie ook kunnen nalezen op de website www.atletiek.be/jeugddag, daarnaast kan je steeds de organisatie contacteren via owen@val.be.

Deelnemers

Tijdens de jeugddag leggen groepjes van 4 kinderen onder leiding van 1 begeleider een atletiekcircuit af. De jeugddag is bedoeld voor kinderen uit de categorieën kangoeroes, benjamins, pupillen en miniemen. Ook atleten met een handicap zijn welkom, gelieve dit desgevallend te melden bij de voorlopige inschrijving (zie verder).

In alle categorieën kunnen gemengde ploegen opgesteld worden (jongens en meisjes samen). Indien een club over een onvolledig team (= 4 atleten) beschikt mag dat aangevuld worden met atleten uit een lagere categorie. Men neemt dan wel deel in de categorie van de oudste teamleden.

Niet-aangeslotenen mogen deelnemen à rato van max. 1 niet-aangeslotene per drie aangeslotenen.

Onvolledige teams kunnen de dag zelf nog aangevuld worden met atleten van een andere vereniging.

We willen de nadruk leggen op het belang van de begeleider!

Elk groepje moet ten allen tijde begeleid worden door een persoon van minstens 16 jaar! De begeleider blijft steeds bij zijn team, ook wanneer de atleten niet bezig zijn met een (neven)activiteit!

Inschrijvingsprocedure

Inschrijven kan via het inschrijvingsformulier in bijlage. Het inschrijvingsformulier kan ook gedownload worden via de website.

Bij teveel inschrijvingen (max 2000 deelnemers) zullen de inschrijvingen in volgorde van ontvangst op de VAL weerhouden worden.

Om de Jeugddag vlot te doen verlopen en voor iedereen aangenaam te maken, zijn een voldoende aantal medewerkers onontbeerlijk. **Daarom moet elke club een medewerker (min. 16j) voorzien per 3 ingeschreven ploegen (12 atleten), met een maximum van 4 medewerkers per club.** Een goede omgang met kinderen is een vereiste.

De namen en contactadressen van deze medewerkers worden mee ingediend met de inschrijvingen (samen met een voorkeur voor welke stand ze willen bemannen). Deze ontvangen dan het draaiboek voor de medewerkers.

Clubs die niet voldoende medewerkers kunnen leveren voor zaterdag kunnen ook medewerkers voorzien voor de opbouw op vrijdag 16/3 vanaf 13.00u (vb. clubs uit de regio Gent).

OPGELET: De inschrijving wordt pas definitief aanvaard als ook de namen van de medewerkers worden doorgegeven!

Het voorlopige inschrijvingsformulier moet **ten laatste zondag 11 maart** teruggestuurd worden naar de Vlaamse Atletiekliga via één van de onderstaande manieren:

Per mail
owen@atletiek.be

Per post
Vlaamse Atletiekliga - Jeugddag
Tav. Owen Malone
Marathonlaan 119c
1020 Brussel

Een bericht ter bevestiging zal naar u toegestuurd worden.

Deelname aan de Jeugddag kost een symbolische €1/atleet, deze schenken we weg aan een goed doel (waarover later meer). Het bedrag wordt achteraf gedebiteerd van de clubrekening, je hoeft ter plaatse geen geld mee te nemen.

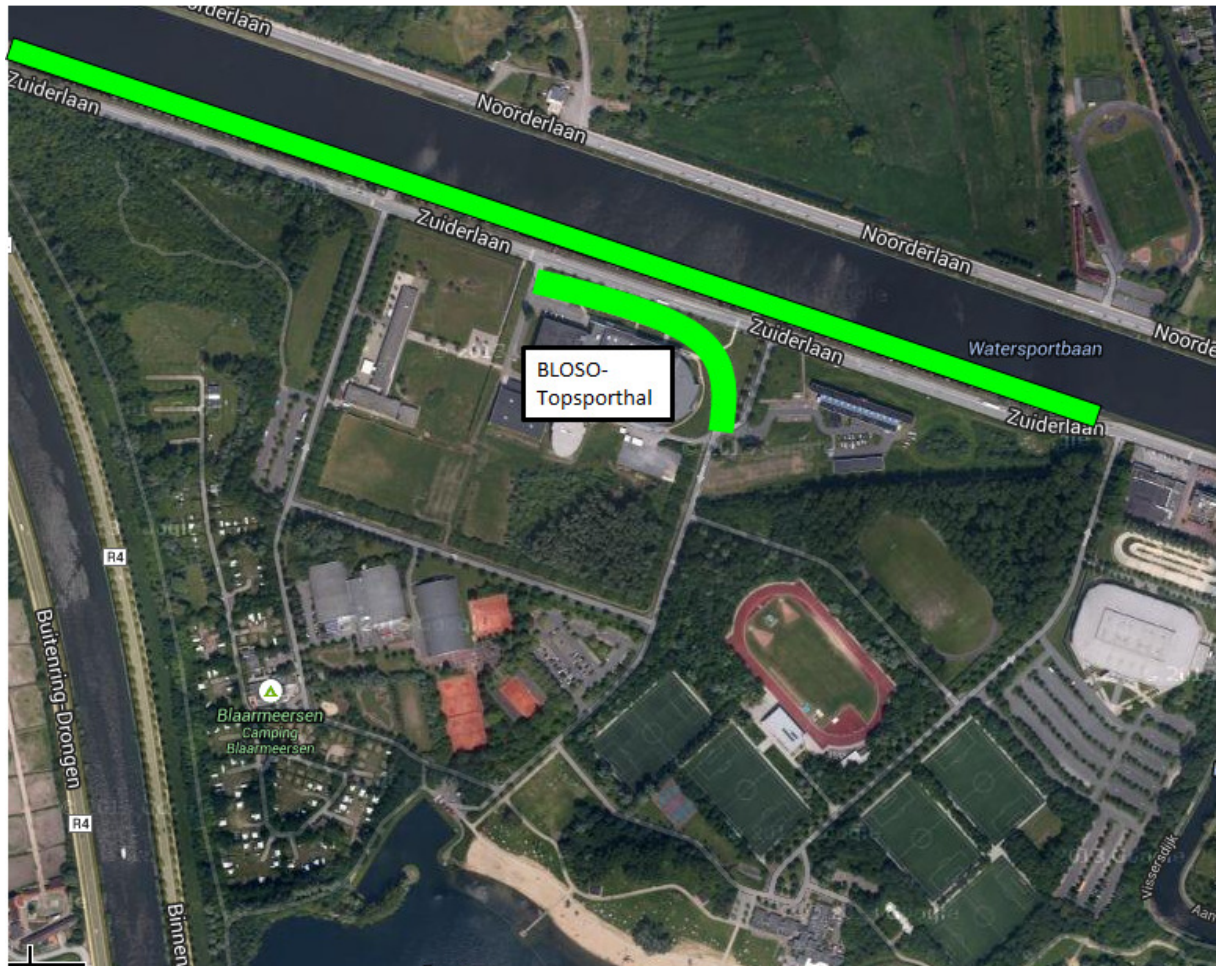
De dag zelf meld je je aan met het definitieve inschrijvingsformulier aan de inschrijvingstafel van de desbetreffende categorie. Daar wordt je startnummer, scoreformulier en deelnamepakket bezorgd.

OPGELET: Om de aanmelding efficiënter te maken vragen we aan onze clubs om aan te melden met één verantwoordelijke per categorie. Deze behandelt de inschrijvingen voor alle ploegen van zijn club in deze categorie.

Parkeren

Richtlijnen auto

Auto's kunnen parkeren op de parking van de Topsportal en aan de Watersportbaan (zie groene zones op plan).



Richtlijnen bus

Gelieve bij de inschrijving aan te geven indien uw club met een (of meerdere) bus(sen) zal komen!

De bussen rijden vanuit de Zuiderlaan rechtstreeks op de parking van de Topsporthal en zetten de atleten snel en efficiënt af voor de topsporthal (zie groene pijlen op plan).



Daarna rijden ze de Blaarmeersen binnen en slaan linksaf. Ze vervolgen hun weg tot parking Oost en parkeren op de zone het dichtst bij het surfstrand (zie groene zone).

GELIEVE DEZE PAGINA AF TE DRUKKEN EN MEE TE GEVEN AAN DE BUSCHAUFFEURS!!!

Algemene richtlijnen

Wij vragen de begeleiders extra aandacht te besteden aan het **STARTNUMMER** van het team en het daarbij horende **SCHEMA** ! Dit schema dient ten allen tijde gevolgd te worden!

- In de Topsportthal mag **alleen gegeten en gedronken worden in de tribunes en het cafetaria**. Geen drankjes of etenswaren op het middenterrein, op de opwarmingspiste, in de sporthal en de parketzaal!
- Het is voor de kinderen prettig om deze Jeugddag in de Topsportthal te kunnen organiseren. Graag voldoende **respect voor de accommodatie**: toiletten, zitjes, materiaal,... zodat we ook de volgende jaren nog van de hal kunnen gebruik maken!
- Maak gebruik van de **vuilniszakken** die langs de rand van de piste opgehangen worden!
- Bij de aanmelding zijn vuilniszakken te bekommen. Vraag ernaar en gebruik ze om **restafval te verzamelen**. Aan het eind van de dag kunnen deze zakken gedeponneerd worden ter hoogte van de “Ren voor je leven”. Hiervoor krijg je nog een **extra beloning**.
- In het belang van het vlot verloop van het evenement vragen wij de **startnummers vooraan te dragen!**
- De Jeugddag moet een leuke dag voor iedereen worden! **Wederzijds respect** is hierin onontbeerlijk. Voor de medewerkers is het geen eenvoudige opdracht om dit reuze-evenement in goede banen te leiden. Wij vragen dan ook uw waardering hiervoor en vragen dat u hun richtlijnen nauwlettend volgt. **Wij hopen dat de groepsbegeleiders zich hierbij bewust zijn van hun voorbeeldfunctie!**
- Om een vlot en veilig verloop van onze Jeugddag te garanderen worden enkele medewerkers ingezet als “**terreinpolitie**”. Deze zullen opvallende kledij dragen met vermelding van hun functie. Wij vragen om, net als bij onze andere medewerkers, hun richtlijnen nauwgezet op te volgen.

Programma

OPGELET: Elk groepje dient ten allen tijde begeleid te worden door een volwassene (minstens 16 jaar). Atleten mogen niet aanmelden of beginnen aan een proef zonder begeleider!

- De deuren worden geopend om 8.15u, het onthaal start ten laatste om 8.30u, de eerste proeven gaan van start om 9.30u
- Gedurende 1u moeten de atleten 2 proeven en 1 nevenactiviteit afwerken. Daarna wordt er doorgeschoven naar een volgend blok. Elke begeleider ontvangt een uurschema bij aanmelding.
- De proeven mogen een 2de maal uitgevoerd worden indien de standen vrij zouden zijn.
- Indien om één of andere reden na 1u de betreffende proeven nog niet zijn afgewerkt, wordt er toch doorgeschoven naar een volgend blok.

OPGELET Binnen het uurblok wordt een suggestie van de volgorde gegeven, dit zou een betere spreiding over de standen moeten geven. Enkel “Vlaggenparade” (de uithoudingsloop) blijft voor alle groepen aan het begin van het uurblok. De groepen dienen altijd binnen het voorziene uurblok te blijven, je kan dus niet voor of na dit blok deelnemen!!

- **Elke groep wordt op elk ogenblik begeleid.** De begeleider zorgt ervoor dat zijn groep tijdig op de juiste proef aanwezig is.

Om de wachtrijen aan de standen te coördineren verloopt de **aanschuif bij een proef of nevenactiviteit** als volgt:

- Bij aankomst aan de stand/nevenactiviteit geeft de groepsbegeleider zijn scoreformulier af aan de standverantwoordelijke (aan de ingang van de stand).
- De standverantwoordelijke houdt het scoreformulier bij en roept de groepsnummer in volgorde af. Bij het binnenkomen van de stand geeft de standverantwoordelijke het scoreformulier mee.
- Indien de groep na driemaal afroepen nog niet aan de ingang van de stand is aangekomen, wordt het scoreformulier onherroepelijk terug achteraan geplaatst en moet de ploeg opnieuw zijn beurt afwachten.
- Normaal gezien wordt elke (neven)activiteit slechts 1x gedaan. Indien de standen vrij zijn, kan de standverantwoordelijke beslissen om de atleten voor een tweede maal te laten deelnemen (binnen hetzelfde uur!). De standverantwoordelijke draagt hierin de eindbeslissing, wij vragen om deze te respecteren.
- Elke ploeg krijgt een mooi boekje met een overzicht van alle proeven, plattegrond en uurroosters. Dit zal tevens gebruikt worden als scoreformulier. Na elke activiteit krijgen alle kinderen een stempel in hun boek om te bewijzen dat ze de activiteit hebben gedaan. Voor het vlotte verloop wordt per ploeg in één boekje de score ingevuld.

Tijdschema 29ste VAL Jeugdtag 2018: DE MAGISCHE MEDAILLE

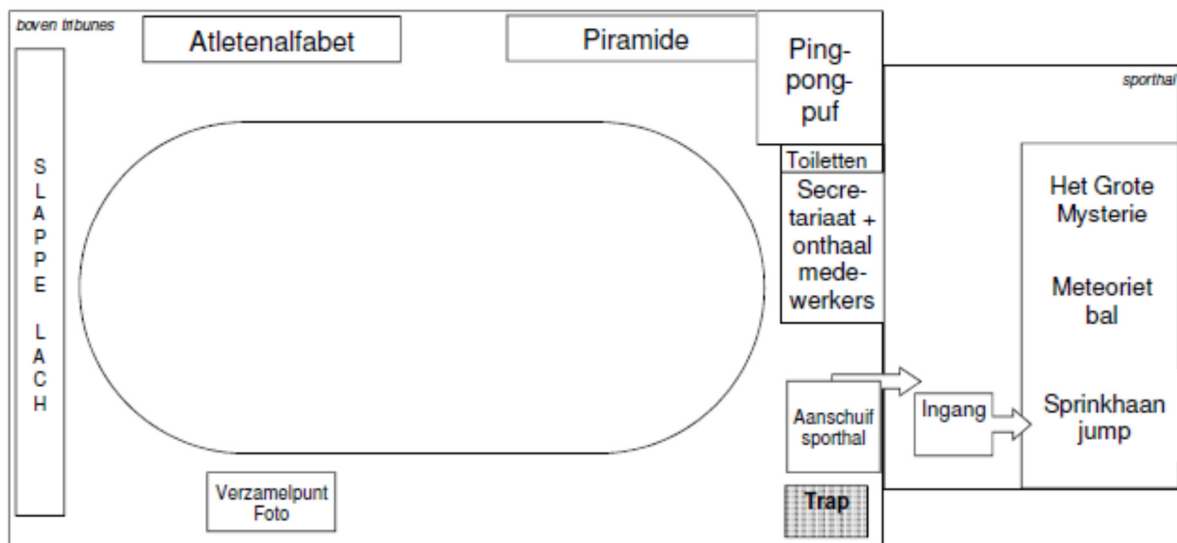
Categorie	KANGOEROES + BENJAMINS (gemengd)						PUPILLEN (gemengd)						MINIEMEN (gemengd)					
Kleur	Groen			Paars			Donkerblauw			Oranje			Geel			Lichtblauw		
Nrs	1	31	61	101	131	161	201	231	261	301	331	361	401	431	461	501	531	561
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	30	60	90	130	160	190	230	260	290	330	360	390	430	460	490	530	560	590
09.30u - 10.30u	1A	1B	1C	2A	2B	2C	3A	3B	3C	4A	4B	4C	5A	5A	5A	6A	6B	6C
	1B	1C	1A	2B	2C	2A	3B	3C	3A	4B	4C	4A	5B	5B	5C	6B	6C	6A
	1C	1A	1B	2C	2A	2B	3C	3A	3B	4C	4A	4B	5C	5C	5B	6C	6A	6B
10.30u - 11.30u	6A	6B	6C	1A	1B	1C	2A	2B	2C	3A	3B	3C	4A	4B	4C	5A	5A	5A
	6B	6C	6A	1B	1C	1A	2B	2C	2A	3B	3C	3A	4B	4C	4A	5B	5B	5C
	6C	6A	6B	1C	1A	1B	2C	2A	2B	3C	3A	3B	4C	4A	4B	5C	5C	5B
11.30u - 12.30u	5A	5A	5A	6A	6B	6C	1A	1B	1C	2A	2B	2C	3A	3B	3C	4A	4B	4C
	5B	5B	5C	6B	6C	6A	1B	1C	1A	2B	2C	2A	3B	3C	3A	4B	4C	4A
	5C	5C	5B	6C	6A	6B	1C	1A	1B	2C	2A	2B	3C	3A	3B	4C	4A	4B
12.30u - 13.00u	MIDDAGPAUZE																	
13.00u - 14.00u	4A	4B	4C	5A	5A	5A	6A	6B	6C	1A	1B	1C	2A	2B	2C	3A	3B	3C
	4B	4C	4A	5B	5B	5C	6B	6C	6A	1B	1C	1A	2B	2C	2A	3B	3C	3A
	4C	4A	4B	5C	5C	5B	6C	6A	6B	1C	1A	1B	2C	2A	2B	3C	3A	3B
14.00u - 15.00u	3A	3B	3C	4A	4B	4C	5A	5A	5A	6A	6B	6C	1A	1B	1C	2A	2B	2C
	3B	3C	3A	4B	4C	4A	5B	5B	5C	6B	6C	6A	1B	1C	1A	2B	2C	2A
	3C	3A	3B	4C	4A	4B	5C	5C	5B	6C	6A	6B	1C	1A	1B	2C	2A	2B
15.00u - 15.50u	2A	2B	2C	3A	3B	3C	4A	4B	4C	5A	5A	5A	6A	6C	6B	1A	1B	1C
	2B	2C	2A	3B	3C	3A	4B	4C	4A	5B	5B	5C	6B	6A	6C	1B	1C	1A
	2C	2A	2B	3C	3A	3B	4C	4A	4B	5C	5C	5B	6C	6B	6A	1C	1A	1B
15.50u - 16.00u	HAKA op het middenterrein (ong. 10')																	
PROPORTIË	1A: Zigzag						1B: Wazige wereld						1C: Reuzenbal					
ZWAARTRAAGISTAN	2A: Piramide						2B: Pinguinloop						2C: Sprinkhaanjump					
KON. VOELSPRIET	3A: Ping-pong-puf						3B: SpikeTV						3C: Slappe Lach					
PASOPLAND	4A: Meteorietbal						4B: Ren voor je leven						4C: Vlammenzee					
SAMENUIT	5A: Met vlag en wimpel						5B: Geef het door						5C: SamenSterk					
HOEZITDA	6A: Puzzelloop						6B: Het Grote Mysterie						6C: Atletenalfabet					
Zoekspel	Gedurende de volledige dag - Gelieve het formulier aan het eind van de dag in de daartoe voorziene bus te werpen aan het secretariaat.																	
Foto-shoot	Vanaf de middag, het uurrooster en de verzamelplaats vind je aan de trap op de promenade bij de Watersportbaan																	
<p>Blijf altijd binnen het voorziene uurblok (volle lijnen), je kan niet voor of na dit blok deelnemen!!</p> <p>De stippellijnen geven aan in welke volgorde je het uurblok best aflegt.</p>																		

Plattegrond

Plattegrond gelijkvloers (atletiekpiste + opwarmingspiste)



Plattegrond eerste verdieping (boven tribunes + sporthal)



De disciplines

Er zijn 6 werelden die de atleten moeten doorkruisen met telkens 3 activiteiten, je dient de activiteiten te doorlopen volgens het uurrooster (zie boven).

Proportie

1A - Zigzag:

De atleten lopen over een zigzaggend springkasteel.

1B - Wazige wereld:

De atleten lopen een aflossing met 'vervormende' brillen.

1C - Reuzenbal

De atleten leggen een parcours af met een reuzengrote bal, ze mogen de bal niet laten vallen.

Zwaartraagistan

2A - piramide:

De atleten stoten met de medecinebal, ze moeten hun ploeg zo verdelen dat ze de afstanden steeds verder kunnen gooien.

2B - Pinguinloop:

De atleten lopen een aflossing met zwemvliezen aan hun voeten.

2C - Sprinkhaanjump:

De atleten springen door een hindernisparcours met hun benen samen.

Koninkrijk Voelspriet

3A - Ping-pong-puf:

De atleten moeten een ping-pongballetje door een parcours blazen.

3B - SpikeTV:

De atleten nemen een videoclip op met de Spike-haka.

3C - Slappe lach:

De atleten proberen de andere ploeg uit te schakelen door moppen te vertellen. Wie laatst lacht...is gewonnen!

Pasopland

4A - Meteorietbal:

De atleten spelen een partijtje koningsbal.

4B - Ren voor je leven:

De atleten spurten 30m tegen de tijd.

4C - Vlammenzee:

De atleten lopen over lage hindernissen.

Samenuit

5A - Met vlag en wimpel:

De atleten lopen allemaal samen een uithoudingsloop en tonen hierbij hun spandoeken. **OPGELET: deze proef is steeds aan het begin van het uurblok!!**

5B - Geef het door:

De atleten lopen een aflossing 4x200m.

5C - SamenSterk:

De atleten doen een wedstrijdje touwtrekken.

Hoezetda

6A - Puzzelloop:

De atleten halen in aflossing puzzelstukken en maken zo snel mogelijk een puzzel.

6B - Het Grote Mysterie:

De atleten lossen een raadsel op, ze krijgen zoveel tijd als hun sterkste ploeglid een uithoudingsproef kan volhouden.

6C - Atletenalfabet:

De atleten proberen vanop afstand te communiceren met het "atletenalfabet"

Omdat wij de Jeugddag als een zuiver recreatieve dag willen aanbieden worden er geen eindstanden gemaakt. Wij vragen dan ook aan de begeleiders om - indien gewenst - ZELF de EINDTOTALEN van de verschillende disciplines te berekenen. Zo zal er minder tijd verloren gaan met de administratie en kunnen wij een nog vlotter verloop garanderen.

Indien een stand vrij is mogen de atleten voor een tweede maal een discipline afleggen.

Foto-shoot

In functie van de inschrijvingen zal een uurrooster gemaakt worden waarop elke club wordt verwacht aan het verzamelpunt voor de foto-shoot. Bedoeling is dat alle clubatleten op dit uur aanwezig zijn. Na de foto's kunnen zij hun activiteiten verder zetten volgens het uurrooster.

Zoekspel

Bij aankomst krijgt elke groep een deelnameformulier. Op verschillende plaatsen in de Topsporthal en de opwarpiste worden algemene en meer atletiekgerichte kennisvragen uitgehangen. De vragen zal je kunnen op de opwarpiste (uitz. het afgesloten deel), de inkomhal en de toegankelijke delen van de Topsporthal, er hangen geen vragen in de sporthal, cafetaria of in de rest van het sportcentrum.

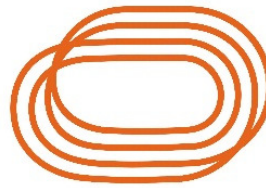
Elke categorie heeft een eigen zoekspel. Op basis van het juiste antwoord per vraag zal het gezochte woord in de verticale kader verschijnen.

Na het invullen van de schiftingsvraag kan je dit formulier in de bus aan het secretariaat afgeven. Het winnend team per categorie krijgt een mooie prijs!

Spandoekenwedstrijd

Ook dit jaar organiseren we een spandoekenwedstrijd. Alle deelnemende clubs moeten een spandoek uitwerken rond het thema "De magische medaille" waarin onze nieuwe mascotte en het logo van de Vlaamse Atletiekliga zijn verwerkt. De club die het mooiste en creatiefste spandoek heeft gemaakt rond dit thema, zal Spike mogen uitnodigen op één van haar jeugdwedstrijden!

Wij wensen jullie een leuke dag vol
atletiekplezier!



VLAAMSE
ATLETIEKLIGA

