

Leerlijn	Spelbedoeling	Voetbal Probleem	
MIK vormen SCOOR vormen	MIKKEN SCOREN & DOELVERDEDIGEN	Het schietend raken van een doel Het schietend raken van een doel ten opzichte van het verdedigen van een doel	* Pilonnen spel * Buurman spel * Penalty spel * Heen-en-Weer spel * Poorten spel
PINGEL vormen	PINGELEN & AFPAKKEN	De bal in bezit houden ten opzichte van het afpakken of wegtikken van de bal	* Oversteek spel 3-tegen-1 * Duel 1-tegen-1 * Pingel spel
PARTIJ vormen	SAMENSPELEN & AFPAKKEN	De bal samenspelend in de ploeg houden en proberen een doelpunt te maken ten opzichte van het storen of het afpakken van de bal en het verdedigen van het doel	* 3 tegen 2 lijnvoetbal * 3 tegen 2 : 4 kleine doelen * 3 tegen 2 : 2 pupillen doelen 1-1, 2-1, 2-2, 3-2, 3-3, 4-3, 4-4
PARTIJ spel	Alle spelbedoelingen	De bal individueel of samenspelend in de ploeg houden en proberen een doelpunt te maken ten opzichte van het storen of het afpakken van de bal en het verdedigen van het doel	* 4 tegen 4

PILONNEN SPEL

MIKKEN	Het schietend raken van een doel	* Pilonnen spel
SCOREN & DOELVERDEDIGEN	Het schietend raken van een doel ten opzichte van het verdedigen van een doel	* Buurman spel * Penalty spel * Heen-en-Weer spel * Poorten spel

Afmetingen

10 x 5 meter, max 8 meter tussen de pilonnen

Spelverloop

Vanaf de plek naast de eigen pilonnen proberen de pilonnen aan de overkant om te schieten. De speler aan de overkant is daarna aan de beurt.

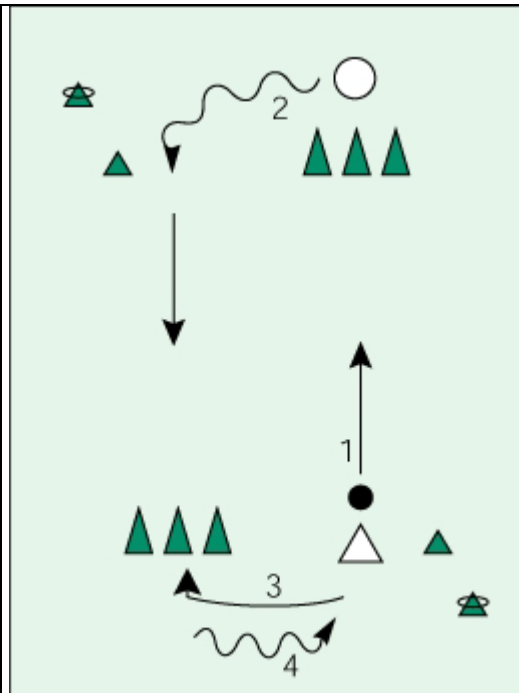
Voorbeeld

Schiet vanaf de beginplek zo gericht mogelijk naar de pilonnen van de speler aan de overkant. Deze staat achter de pilonnen en mag dus niet verdedigen. Hij moet de bal eerst stoppen, en dan de bal stil leggen en gericht terugschieten.

Spelregels

De bal naast de pilonnen stil leggen voor het schieten.

Er is een punt gescoord als er drie pilonnen zijn omgeschoten. Dan pas worden alle pilonnen weer overeind gezet.



Veranderingen

- ◆ Schootafstand vergroten als 4 van de 6 schoten raak zijn
- ◆ Schootafstand verkleinen als 2 van de 6 schoten raak zijn

Leermomenten

- ◆ Tijd nemen voor het mikken
- ◆ Goed kijken naar de pilonnen voor het schieten
- ◆ De bal rustig schieten met de binnenkant van de voet
- ◆ De bal goed raken

BUURMAN SPEL

MIKKEN	Het schietend raken van een doel	* Pilonnen spel
SCOREN & DOELVERDEDIGEN	Het schietend raken van een doel ten opzichte van het verdedigen van een doel	* Buurman spel * Penalty spel * Heen-en-Weer spel * Poorten spel

Afmetingen

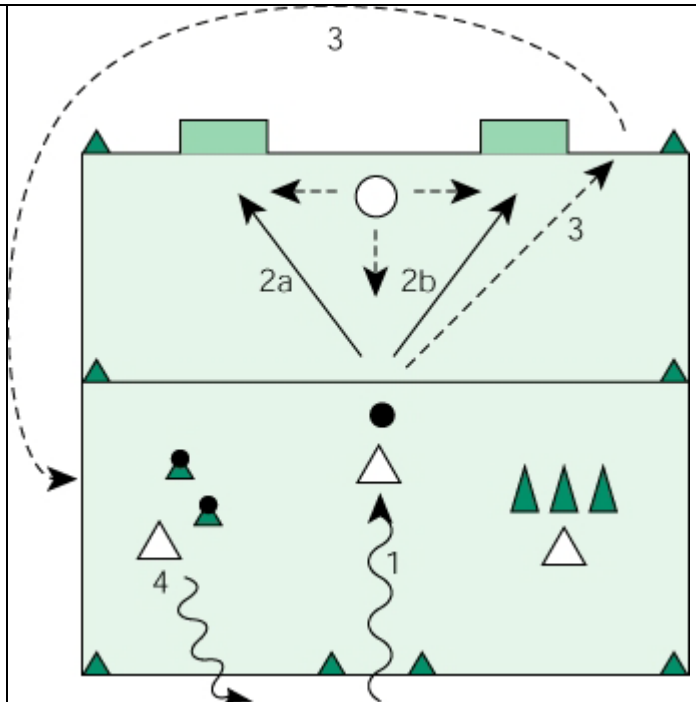
15 x 15 meter

Spelverloop

Vanaf een plek tussen de markeringshoedjes proberen in één van de kleine doelen te schieten. Deze 'gaten in de schutting' worden door de keeper (buurman) verdedigd. Wanneer alle ballen geschoten zijn, wordt er gewisseld met een wachter.

Voorbeeld

Loop met de bal naar de lijn tussen de markeringshoedjes. Leg de bal neer en schiet op een doel. Daarna met de eigen bal terug dribbelen naar de startplek.



Spelregels

- ◆ De schutter moet de bal stil leggen op denkbeeldige lijn tussen de markeringshoedjes; de helpers blijven aan de kant staan.
- ◆ De bal wordt gehaald door de helpers die de ballen snel weer op de hoedjes leggen.
- ◆ Bij een doelpunt zet de teller een telpilon overeind.
- ◆ Wanneer de drie telpilonen overeind staan, wordt er gewisseld: de schutter wordt keeper, de teller word schutter, één helper wordt teller en de andere helper blijft dat nog een ronde.
- ◆ Als de keeper een bal heeft gevangen, rolt hij deze naar de zijkant zodat de schutter de bal kan halen en weer achteraan kan sluiten.

Veranderingen

- ◆ De afstand tot het doel verkleinen als het halen van de afstand tot het doel een groter probleem is dan scoren
- ◆ De doelen dicht bij elkaar zetten, als de keeper geen enkele bal van een serie kan tegenhouden

Leermomenten

- ◆ *Voor de schutte*
 - ◆ Mikken op het doel dat niet of nauwelijks door de keeper wordt verdedigd
 - ◆ Het juiste tempo geven aan de bal
- ◆ *Voor de keeper (buurman)*
 - ◆ Zo positie kiezen dat met de voeten zoveel mogelijk lege plekken in de doelen zijn af te dekken

PENALTY SPEL

MIKKEN	Het schietend raken van een doel	* Pilonnen spel
SCOREN & DOELVERDEDIGEN	Het schietend raken van een doel ten opzichte van het verdedigen van een doel	* Buurman spel
		* Penalty spel
		* Heen-en-Weer spel
		* Poorten spel

Afmetingen

7 x 12 meter

Spelverloop

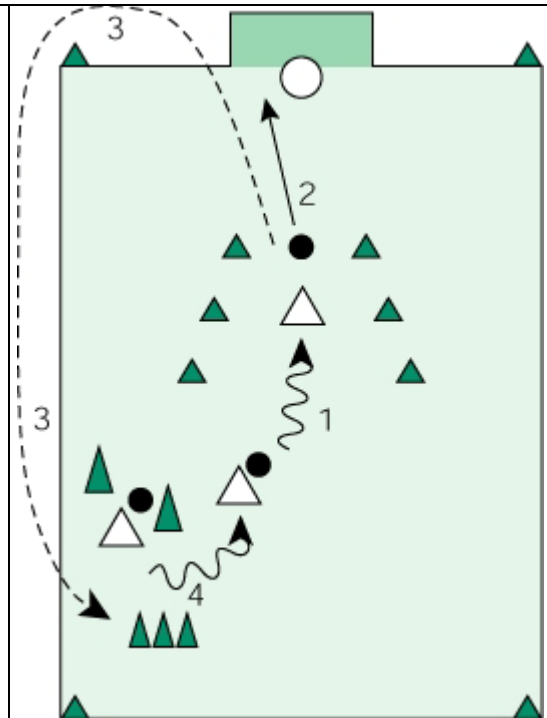
Proberen vanaf de eerste penaltystip in het doel te schieten. Daarna kan de afstand tot het doel veranderen.

Voorbeeld

Loop met de bal naar het eerste markeringshoedje. Leg de bal neer en schiet op het doel. Is de bal raak, dan mag de volgende bal vanaf het tweede hoedje geschoten worden.

Spelregels

- ◆ De schutter moet de bal stil leggen bij het hoedje; de kinderen die niet aan de beurt zijn blijven buiten het strafschoopgebied (achter een pilon).



- ◆ Raak betekent dat de volgende keer vanaf het hoedje verder wordt geschoten.
- ◆ Mis betekent dat de volgende poging nog een keer vanaf hetzelfde hoedje wordt geschoten.
- ◆ Twee keer mis achter elkaar betekent dat de volgende poging een hoedje terug wordt gegaan.
- ◆ De eigenbal moet na het schieten worden opgehaald en wordt bij de wachtende speler aangesloten.
- ◆ Wanneer de keeper een bal heeft gevangen, rolt hij deze weer terug naar de zijkant zodat de schutter de bal weer kan pakken en achteraan kan sluiten.
- ◆ Elke score is een punt waarna er een testpilon overeind wordt gezet.
- ◆ Wanneer alle drie telpilonnen overeind staan komt er een nieuwe keeper.

Veranderingen

- ◆ De afstand tot de eerste penalty-stip verkleinen als het halen van de afstand tot het doel een groter probleem is dan het scoren.
- ◆ Twee kleine pilonnen in de hoeken van het doel zetten. Als een speler één van die pilonnen omschiet heeft hij twee punten ineens gehaald.
- ◆ De penalty-stippen worden naar rechts of links verschoven. Nu wordt vanaf een hoek op het doel geschoten.

Leermomenten

- ◆ *Voor de schutter*
 - ◆ Mikken op de lege plekken in het doel, vooral in de hoeken.
 - ◆ Een juist tempo geven aan de bal
- ◆ *Voor de keeper*
 - ◆ Zo positie kiezen dat zoveel mogelijk lege plekken in het doel zijn af te dekken.

Organisatie

- ◆ Eén markeringshoedje ligt op ongeveer 6 meter en markeert de penalty-stip.
- ◆ Eén op 7, 8 en 9 meter de volgende ´stippen´.
- ◆ Eén wachters-pilon waar de wachtende kinderen op hun beurt wachten op ruime afstand van het doel.
- ◆ Bij 6 of 7 spelers wordt bovenstaande situatie 2 keer neergezet.
- ◆ Tussenruimte tussen de doelen is minimaal 7 meter

HEEN-EN-WEER SPEL

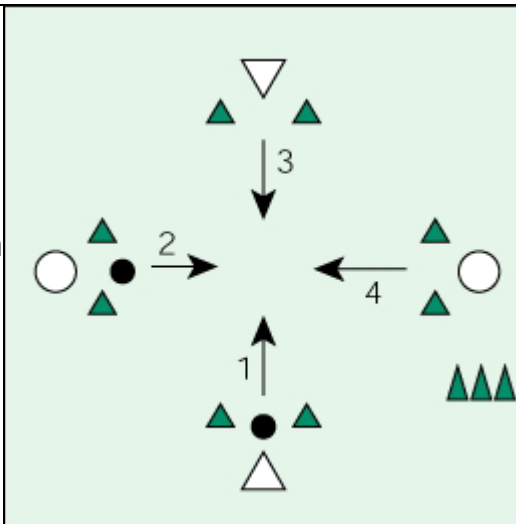
MIKKEN	Het schietend raken van een doel	* Pilonnen spel * Buurman spel
SCOREN & DOELVERDEDIGEN	Het schietend raken van een doel ten opzichte van het verdedigen van een doel	* Penalty spel * Heen-en-Weer spel * Poorten spel

Afmetingen

15 x 15 meter (8 meter tegen over elkaar)

Spelverloop

De tweetallen schieten de bal vanaf hun plek tussen de pilonnen ('het poortje') naar elkaar toe. Het tweetal zonder hesjes probeert de bal te raken van het tweetal zonder hesjes.



Voorbeeld

Schiet vanaf de beginplek zo precies mogelijk naar de medespeler aan de overkant. Deze mag niet in het veld komen, maar moet in/achter zijn poortje blijven staan. Hij moet de bal eerste stoppen met zijn voet. Daarna de bal stil leggen op de beginplek en terugschieten. De kinderen zonder hesje proberen die bal met hun eigen bal te raken door ook heen en weer te spelen.

Spelregels

- ♦ De bal in het poortje stil leggen voor het schieten. Schiet de ander, dan sta je in je poortje.
- ♦ Er wordt een punt gescoord als :
 - ♦ De bal van de hesjes-partij geraakt is. De ballen worden dan eventueel uit het veld gehaald en weer in het poortje gelegd.
 - ♦ De bal van de hesjes-partij door het poortje van de medespeler aan de overkant gaat.
- ♦ Nadat de bal van de hesjes-partij drie keer geraakt is wordt er gewisseld van functie.

Veranderingen

Onderlinge schietafstand vergroten als binnen vijf schotpogingen drie keer wordt raak geschoten of beide partijen drie keer hesjes-partij zijn geweest. Schieten mag dan vanaf het kampioenshoedje.

Onderlinge afstand verkleinen als meer dan vijf pogingen zijn om een punt te scoren.

Leermomenten

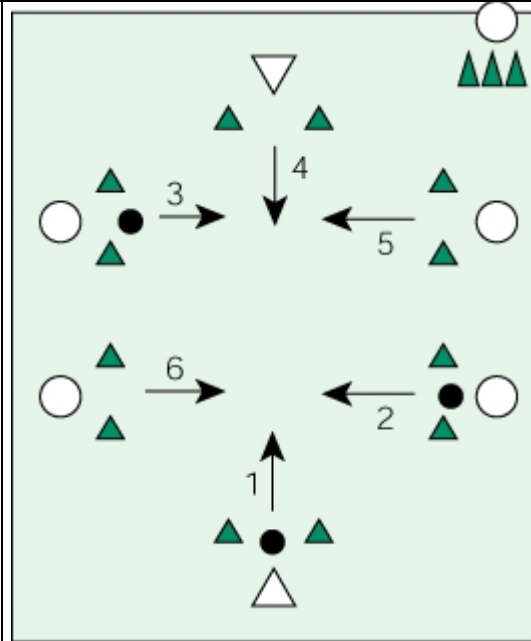
- ◆ Tijd nemen voor het schieten van de bal
- ◆ Goed kijken (naar de bal van de andere partij) voordat de eigen bal naar de overkant wordt geschoten.
- ◆ De bal rustig schieten met de binnenkant van de voet
- ◆ De bal goed raken, iets boven het midden van de bal, waardoor de bal laag blijft.
- ◆ Dwingen de andere partij hun bal over te schieten door te doen alsof de eigen bal naar de overkant wordt getrapt (schijnbeweging)

Vervolgsituatie (met 6 spelers)

Voor de hesjes partij komen er twee extra poorten bij waardoor ze kunnen kiezen van welke beginplek te beginnen en/of verder te gaan. Dit is afhankelijk van de positie van de bal en van de andere partij.

Er komt een tweetal bij dat ook gaat proberen om de bal van de hesjespartij te raken.

Het tempo van schieten en stoppen wordt van groter belang evenals het kijken naar/het bepalen van het meest geschikte moment de bal te schieten en te scoren aan de overkant.



POORTEN SPEL

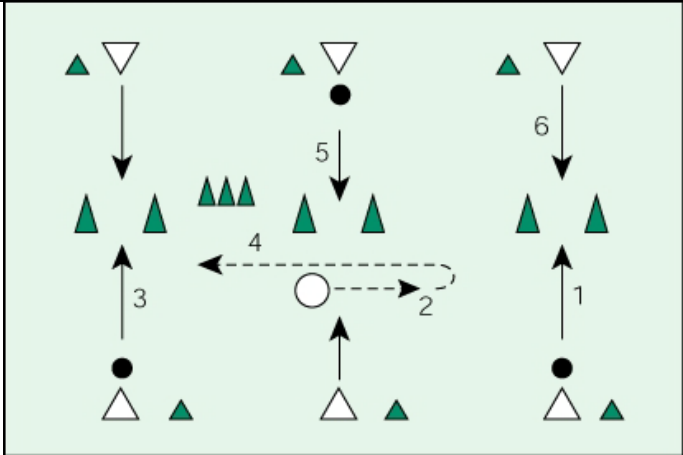
MIKKEN	Het schietend raken van een doel	* Pilonnen spel * Buurman spel * Penalty spel * Heen-en-Weer spel * Poorten spel
SCOREN & DOELVERDEDIGEN	Het schietend raken van een doel ten opzichte van het verdedigen van een doel	

Afmetingen

20 x 15 meter

Spelverloop

De tweetallen die tegenover elkaar bij een markeringshoedje staan, proberen door het doel de bal heen en weer te spelen zonder dat de keeper de bal kan afpakken. Wanneer de keeper bijvoorbeeld vijf keer een bal heeft afgepakt of wegtikt, is het spel ten einde en wijst de keeper een nieuwe aan. Hij speelt nu zelf mee als schutter.



Voorbeeld

De trainer geeft met één speler een voorbeeld en legt duidelijk uit hoe en wanneer de schutters kunnen scoren en de keeper in het midden kan wisselen.

Spelregels

- ◆ Het spel start op het moment, dat de keeper het hesje aan heeft.
- ◆ De keeper kan de bal alleen onderscheppen als die gespeeld is door de schutters
- ◆ Bij elke onderschepping wordt er een telpion overeind gezet: na drie onderscheppingen wordt er gewisseld met een speler van het tweetal.
- ◆ De schutters moeten van achter hun eigen markeringshoedje door het doel naar de overkant schieten, zodanig dat de medespeler de bal gemakkelijk kan stoppen.
- ◆ De schutters hebben allemaal een vast markeringshoedje.

Veranderingen

Leermomenten

Voor de schutters

- ◆ Leren schieten en stoppen van de bal
- ◆ Leren het meest geschikte moment kiezen om de bal door het doel naar de overkant te schieten

Voor de keeper

- ◆ Leren de goede momenten te kiezen om een bal te onderscheppen

OVERSTEEK SPEL 3-TEGEN-1

PINGELN & AFPAKKEN	De bal in bezit houden ten opzichte van het afpakken of wegtikken van de bal	* Oversteek spel 3-tegen-1 * Duel 1-tegen-1 * Pingel spel
--------------------	--	---

Afmetingen

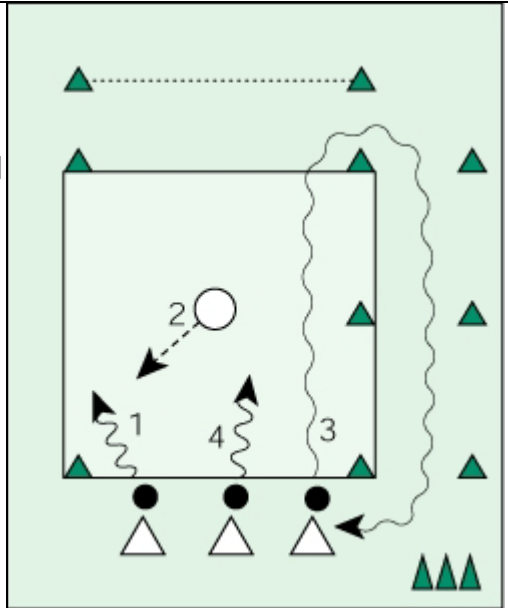
15 x 10 meter, straat en sloot 8 x 5 meter

Spelverloop

De drie pingelaars proberen tegelijkertijd met de bal aan de voet aan de overkant van de straat te komen. Wanneer dat is gelukt stoppen ze de bal voor de sloot af en lopen ze met de bal door 'de gang' terug en starten opnieuw. De afpakker op de straat probeert een bal weg te tikken met zijn voet.

Voorbeeld

De trainer speelt zelf mee met het drietal en legt al spelend uit wat de bedoeling is, wanneer een punt kan worden gemaakt en hoe opnieuw kan worden begonnen.



Spelregels

- ◆ De kinderen van de groep wijzen een afpakker aan die in de straat begint
- ◆ De anderen pakken een bal en stellen zich op aan het begin van de straat
- ◆ De pingelaars zijn vóór en achter de straat 'vrij'
- ◆ Ze mogen altijd terug wanneer ze aangevallen worden door de verdediger
- ◆ Wanneer de verdediger een bal heeft weggetikt/afgepakt geeft hij die terug aan de pingelaar. De pingelaar die de bal kwijtgeraakt is, loopt terug naar de beginplek en zet een telpilon overeind en speelt weer mee.
- ◆ Als er drie telpilonnen overeind staan is het spel afgelopen: de verdediger wijst een nieuwe afpakker aan, neemt de bal over, legt de telpilonnen weer neer en het spel begint opnieuw.
- ◆ De pingelaars is ook 'af' wanneer hij aan de zijkant de straat verlaat
- ◆ Eenmaal aan de overkant van de straat stoppen ze bal (voor de sloot) met hun voet, lopen ze snel via de zijkant (de gang) weer terug naar de beginplek en wachten daar tot er weer drie kinderen staan.
- ◆ Alle kinderen worden ten minste één keer verdediger

Veranderingen

- ◆ De straat breder maken (max 8 meter) wanneer vier van de zes pogingen worden onderschept door de verdediger.
- ◆ In plaats van een beginlijn kunnen ook drie startpoorten worden gemaakt waarbij de middelste poort de 'kampioenspoort' is. Wie daar durft te starten, is een echte kampioen!
- ◆ In plaats van drie pingelaars er nu twee tegelijk laten oversteken: het wordt moeilijker voor de pingelaars en gemakkelijker voor de verdediger

Leermomenten

- ◆ *Voor de pingelaars:*
 - ◆ De bal binnen speelbereik houden op weg naar de overkant van de straat
 - ◆ Kijken waar de verdediger/afpakker staat en dan een plek kiezen waar het beste kan worden overgestoken
 - ◆ Tussen de bal en de verdediger blijven of snel teruggaan naar de beginplek als de afpakker dichtbij komt
- ◆ *Voor de afpakker:*
 - ◆ In het middel van de straat blijven
 - ◆ De doorgang van een pingelaar afsluiten en de bal afpakken
 - ◆ Naar de pingelaar toe gaan ("dreigen")

DUEL 1-TEGEN-1

PINGELN & AFPAKKEN	De bal in bezit houden ten opzichte van het afpakken of wegtikken van de bal	* Oversteek spel 3-tegen-1 * Duel 1-tegen-1 * Pingel spel
--------------------	--	---

Afmetingen

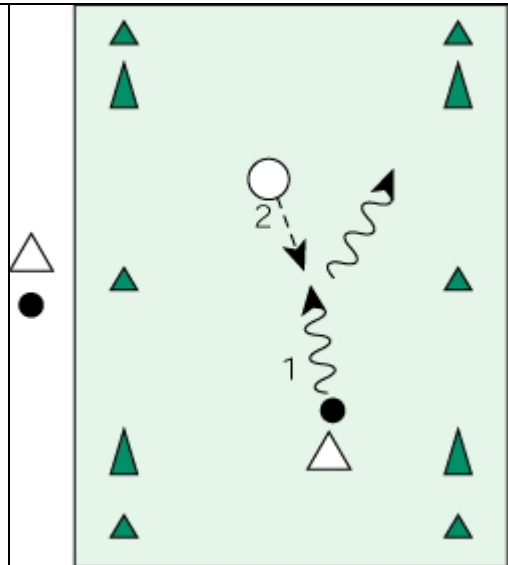
15 x 7 meter

Spelverloop

De speler met de bal probeert naar de overkant te pingelen door de tegenstander te passeren en de bal over de doellijn te dribbelen. In het scoorvak stopt hij met de bal aan de voet.

Voorbeeld

De trainer speelt één speler het voorbeeld, legt de regels uit en laat vooral duidelijk zien hoe kan worden gescoord.



Spelregels

- ♦ Starten met de bal vanaf de eigen doellijn; een speler mag de bal uit nemen
- ♦ Na de score wordt de bal wederom vanaf de eigen doellijn uitgenomen door de speler bij wie is gescoord (de tegenstander moet op zijn eigen helft staan)
- ♦ Er wordt een partijtje tot de drie punten gespeeld
- ♦ Na twee minuten geeft de trainer een wisselteken: alle spelers schuiven een plek op, zodat ze tegen een nieuwe tegenstander spelen. Bij oneven aantallen kan doorgewisseld worden met de derde speler die buiten het veld wacht in de VIP-box;
- ♦ Deze wachter/ballenjongen heeft een reservebal, waarmee hij zelf kan spelen en eventueel in het spel kan brengen als de wedstrijdbal te ver is weggeschoten).
- ♦ De winnaar wisselt en komt in de VIP of kampioensbox
- ♦ Speelt een speler de bal buiten het veld, dan mag de andere speler de bal innemen door middel van dribbelen

Veranderingen

- ♦ Speelveld vergroten als er te weinig vrije ruimte is om in te pingelen
- ♦ Ook kunnen drie pilonnen op rij als doel worden gebruikt. Deze drie pilonnen staan op de doellijn tussen de markeringshoedjes. Schiet een speler een pilon om, dan moet hij deze bij zijn eigen pilonnenrij zetten. Een speler heeft verloren wanneer hij nog maar één pilon over heeft en wisselt dan volgens de hierboven beschreven wisselsystemen (afhankelijk van even of oneven aantallen spelers)

Leermomenten

- ♦ *Voor de pingelaar*
 - ♦ De bal binnen speelbereik houden op weg naar het scoorvak
 - ♦ Als een tegenstander dichtbij komt de bal afschermen door tussen de bal en de tegenspeler te draaien
 - ♦ Wegdribbelen in de vrije ruimte om een nieuwe aanval op te bouwen (bijvoorbeeld op een andere pilon)
- ♦ *Voor de verdediger*
 - ♦ Tussen de eigen doellijn en de pingelaar te blijven
 - ♦ De doorgang van een pingelaar af te sluiten en de bal af te pakken

PINGEL SPEL

PINGELN & AFPAKKEN	De bal in bezit houden ten opzichte van het afpakken of wegtikken van de bal	* Oversteek spel 3-tegen-1 * Duel 1-tegen-1 * Pingel spel
--------------------	--	---

Afmetingen

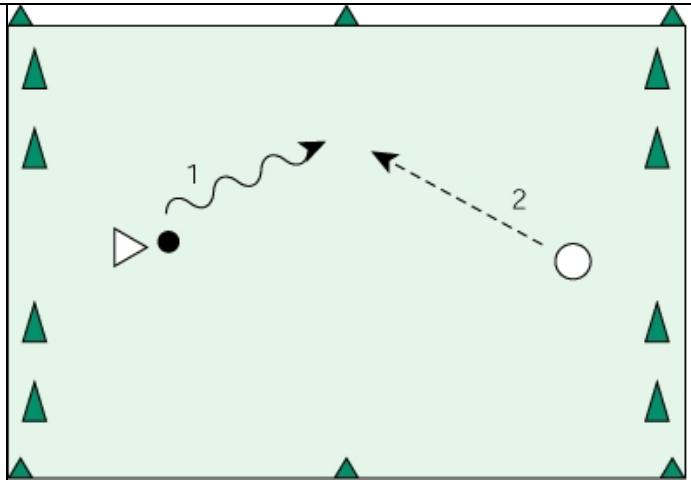
20 x 15 meter

Spelverloop

Er zijn twee spelers per veld, die allebei twee kleine doelen moeten verdedigen en mogen scoren op een van de doelen van de tegenstander.

Voorbeeld

De trainer speelt tegen één speler het voorbeeld, legt de regels uit en laat vooral duidelijk zien hoe kan worden gescoord. Diegene die scoort moet zijn eigen doel vergroten met één voet.



Spelregels

- ◆ De speler zonder hesje mag beginnen bij zijn eigen doel.
- ◆ Na een score moet de doelpuntenmaker het eigen doel een voetlengte groter maken
- ◆ De speler, bij wie gescoord is, krijgt de bal uit
- ◆ Deze mag starten als de andere speler weer bij de (één van de) eigen doelen staat.
- ◆ Speelt een speler de bal buiten het veld, dan haalt hij zelf de bal en geeft die aan de tegenstander, die de bal met de voet in het speelveld dribbelt.

Veranderingen

- ◆ Het speelveld vergroten als er te weinig vrije ruimte is om te pingelen
- ◆ In plaats van een doel met twee pilonnen kan ook een doel met drie pilonnen worden gemaakt. Er wordt gescoord als er een pilon wordt omgeschoten: deze wordt meegenomen door de doelpuntenmaker en in het eigen doel gezet.

Leermomenten

- ◆ Voor de pingelaar
 - ◆ De bal binnen speelbereik houden op weg naar een doel
 - ◆ Kijken of een doel niet wordt afgedekt, zodat kan worden gescoord
 - ◆ Tussen de bal en de tegenstander blijven (afschermen van de bal) als een tegenspeler dichtbij komt
 - ◆ Weg dribbelen in de vrije ruimte om een nieuwe aanval te kunnen opbouwen
- ◆ Voor de afpakker
 - ◆ Tussen het eigen doel en de pingelaar blijven en het eigen doel zo goed mogelijk afdekken
 - ◆ De doorgang van een pingelaar afsluiten en de bal afpakken

LIJNVOETBAL

PARTIJ vormen	De bal samenspelend in de ploeg houden En proberen een doelpunt te maken ten opzichte van het storen of het afpakken van de bal En het verdedigen van het doel	* 3 tegen 2 lijnvoetbal * 3 tegen 2 : 4 kleine doelen * 3 tegen 2 : 2 pupillen doelen
----------------------	--	---

Afmetingen

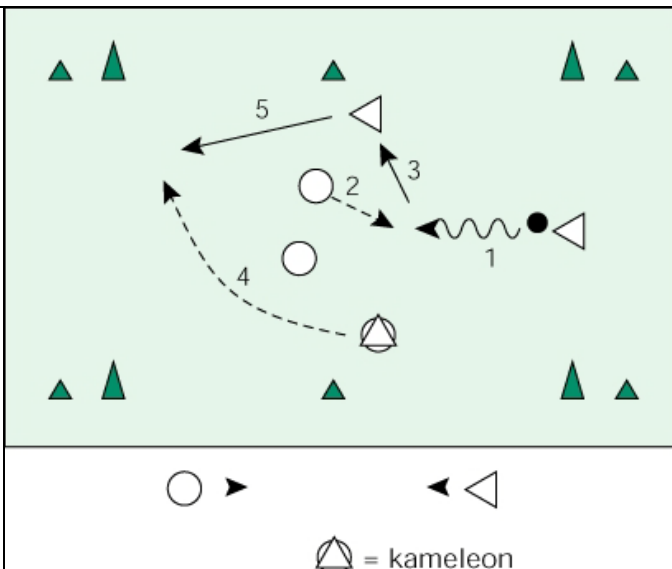
20x12 meter, eindvak 12x2 meter

Spelverloop

De balbezittende partij probeert via samenspel aan de overkant te scoren door de bal over de doellijn te dribbelen en in het scoorvak te stoppen.
De tegenpartij probeert dit te voorkomen en ook te scoren.

Voorbeeld

De trainer speelt als partij-ongebonden speler/kameleon met 4 kinderen het



voorbeeld, legt de regels uit, en laat vooral duidelijk zien hoe kan worden gescoord.

Spelregels

- ♦ Starten met de bal vanaf de eigen doellijn; een speler mag de bal uitnemen
- ♦ Na de score wordt de bal wederom vanaf de eigendoellijn uitgenomen door een speler van de partij waarbij is gescoord (de tegenstanders moeten in eerste instantie op hun eigen helft staan)
- ♦ De partij-ongebonden speler doet mee met de partij die in balbezit is; hij mag ook scoren
- ♦ Er wordt een partijtje tot de drie punten gespeeld
- ♦ Na ongeveer vijf minuten geeft de trainer een wisselteken; een andere speler wordt kameleon
- ♦ Speelt een speler de bal buiten het veld dan mag de andere partij de bal innemen door middel van dribbelen.

Veranderingen

- ♦ *Variatie in de afmetingen van het speelveld*
 - ♦ Het vergroten/verkleinen wanneer bijvoorbeeld blijkt dat om de twee seconden van balbezit wordt gewisseld: er ontstaat een kluit van spelers doordat ze te weinig ruimte hebben om via samenspel tot scoren te komen.
- ♦ *Variatie in het aantal doelen of de grootte van het scoringsgebied*
 - ♦ Het vergroten/verkleinen, bijvoorbeeld door twee kleine doelen op de doellijn te plaatsen
- ♦ *Variatie in het aantal spelers*
 - ♦ Van kleine aantallen naar grotere aantallen of van overtal naar gelijke aantallen, bijvoorbeeld van 3 tegen 2 naar 3 tegen 3, wanneer blijkt dat de balbezittende partij telkens te gemakkelijk scoort en de verdedigers er niet aan komen.

Leermomenten

- ♦ *Voor de balbezitter*
 - ♦ Te kijken waar medespelers vrij staan en de bal buiten bereik van de verdediger aanspelen
 - ♦ In een vrije ruimte met de bal te gaan lopen, waarbij eenvoudige richtingsveranderingen en stops kunnen worden gemaakt.
 - ♦ De bal voor tegenspelers af te schermen door zich tussen de bal en de medespelers te plaatsen en de bal van daaruit naar een vrijlopende medespeler wegspele
 - ♦ Na het afspelen van de bal aanspeelbaar te zijn voor de nieuwe (mede-) balbezitter
- ♦ *Voor de medespeler van de balbezitter*
 - ♦ Zich vrij van de verdediger op te stellen, zodat de balbezitter de bal aan kan spelen
 - ♦ Weg te lopen van een verdediger om aanspeelbaar te zijn
 - ♦ Op een andere plaats op te stellen of aan te bieden dan andere medespelers
- ♦ *Voor de niet-balbezitter/verdediger*
 - ♦ Zodanig positie te kiezen, dat afspeellijnen worden gesloten cq snel kunnen worden gesloten
 - ♦ Op een andere plaats op te stellen dan medespelers, zodat meerdere afspeellijnen worden afgeschermd
 - ♦ De ruimte voor een balbezitter af te sluiten cq de bal van de balbezitter af te pakken

4 KLEINE DOELEN

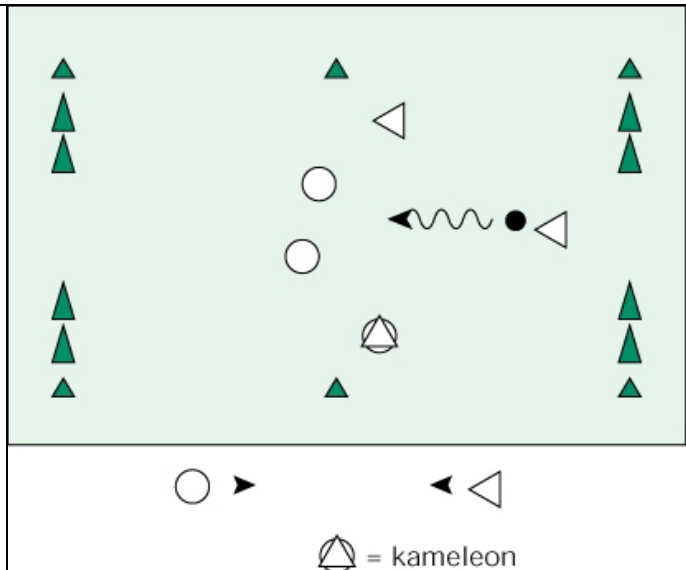
PARTIJ vormen	De bal samenspelend in de ploeg houden en proberen een doelpunt te maken ten opzichte van het storen of het afpakken van de bal en het verdedigen van het doel	* 3 tegen 2 lijnvoetbal * 3 tegen 2 : 4 kleine doelen * 3 tegen 2 : 2 pupillen doelen
----------------------	--	---

Afmetingen

20x15 meter, waarbij doel 1 meter breed is

Spelverloop

De balbezittende partij probeert via samenspel aan de overkant te scoren door de bal in een van de twee kleine doelen te schieten. De tegenpartij probeert dit te voorkomen en ook te scoren.



Voorbeeld

De trainer speelt als partij-ongebonden speler/kameleon met 4 kinderen het voorbeeld, legt de regels uit, en laat vooral duidelijk zien hoe kan worden gescoord.

Spelregels

- ◆ Starten met de bal vanaf de eigen doellijn; een speler mag de bal uitnemen
- ◆ Na de score wordt de bal wederom vanaf de eigen doellijn uitgenomen door een speler van de partij waarbij is gescoord (de tegenstanders moeten in eerste instantie op hun eigen helft staan).
- ◆ De partij-ongebonden speler doet mee met de partij die in balbezit is; hij mag ook scoren
- ◆ Er wordt een partijtje tot de drie punten gespeeld
- ◆ Na ongeveer vijf minuten geeft de trainer een wisselteken; een andere speler wordt kameleon.
- ◆ Speelt een speler de bal buiten het veld dan mag de andere partij de bal innemen door middel van dribbelen.

Veranderingen

- ◆ *Variatie in de afmetingen van het speelveld*
 - ◆ Het vergroten/verkleinen wanneer bijvoorbeeld blijkt dat om de twee seconden van balbezit wordt gewisseld: er ontstaat een kluit van spelers doordat ze te weinig ruimte hebben om via samenspel tot scoren te komen.
- ◆ *Variatie in het aantal doelen of de grootte van het scoringsgebied*
 - ◆ Het vergroten/verkleinen, bijvoorbeeld door twee kleine doelen op de doellijn te plaatsen
- ◆ *Variatie in het aantal spelers*

Van kleine aantallen naar grotere aantallen of van overtal naar gelijke aantallen, bijvoorbeeld van 3 tegen 2 naar 3 tegen 3, wanneer blijkt dat de balbezittende partij telkens te gemakkelijk scoort en de verdedigers er niet aan komen

Leermomenten

- ◆ *Voor de balbezitter*
 - ◆ Te kijken waar medespelers vrij staan en de bal buiten bereik van de verdediger aanspelen
 - ◆ In een vrije ruimte met de bal te gaan lopen, waarbij eenvoudige richtingsveranderingen en stops kunnen worden gemaakt.
 - ◆ De bal voor tegenspelers af te schermen door zich tussen de bal en de medespelers te plaatsen en de bal van daaruit naar een vrijlopende medespeler wegspeelen
 - ◆ Na het afspelen van de bal aanspeelbaar te zijn voor de nieuwe (mede-) balbezitter
- ◆ *Voor de medespeler van de balbezitter*
 - ◆ Zich vrij van de verdediger op te stellen, zodat de balbezitter de bal aan kan spelen
 - ◆ Weg te lopen van een verdediger om aanspeelbaar te zijn
 - ◆ Op een andere plaats op te stellen of aan te bieden dan andere medespelers
- ◆ *Voor de niet-balbezitter/verdediger*
 - ◆ Zodanig positie te kiezen, dat afspeellijnen worden gesloten cq snel kunnen worden gesloten
 - ◆ Op een andere plaats op te stellen dan medespelers, zodat meerdere afspeellijnen worden afgeschermd
 - ◆ De ruimte voor een balbezitter af te sluiten cq de bal van de balbezitter af te pakken

2 PUPILLEN DOELEN

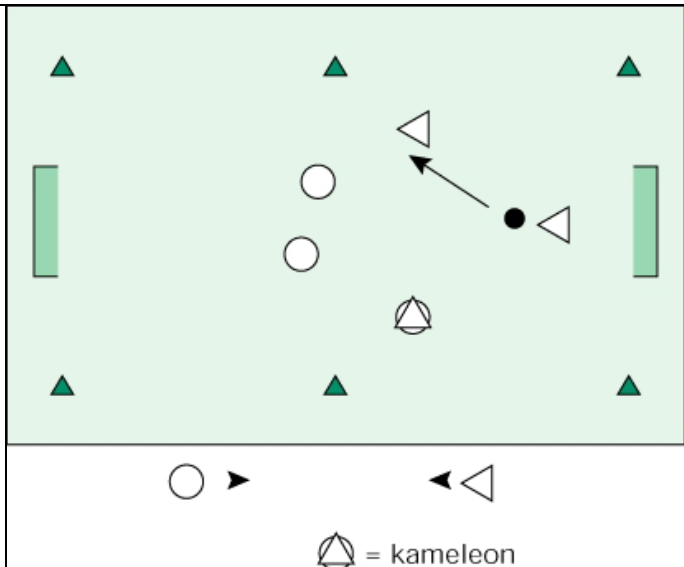
PARTIJ vormen	De bal samenspelend in de ploeg houden en proberen een doelpunt te maken ten opzichte van het storen of het afpakken van de bal en het verdedigen van het doel	* 3 tegen 2 lijnvoetbal * 3 tegen 2 : 4 kleine doelen * 3 tegen 2 : 2 pupillen doelen
----------------------	--	---

Afmetingen

20x15 meter

Spelverloop

De balbezittende partij probeert via samenspel aan de overkant te scoren door de bal in het pupillendoel te schieten. De tegenpartij probeert dit te voorkomen en ook te scoren.



Voorbeeld

De trainer speelt als partij-ongebonden speler/kameleon met 4 kinderen het voorbeeld, legt de regels uit, en laat vooral duidelijk zien hoe kan worden gescoord.

Spelregels

- ◆ Starten met de bal vanaf de eigen doellijn; een speler mag de bal uitnemen
- ◆ Na de score wordt de bal wederom vanaf de eigen doellijn uitgenomen door een speler van de partij waarbij is gescoord (de tegenstanders moeten in eerste instantie op hun eigen helft staan).
- ◆ De partij-ongebonden speler doet mee met de partij die in balbezit is; hij mag ook scoren
- ◆ Er wordt een partijtje tot de drie punten gespeeld
- ◆ Na ongeveer vijf minuten geeft de trainer een wisselteken; een andere speler wordt kameleon.
- ◆ Speelt een speler de bal buiten het veld dan mag de andere partij de bal innemen door middel van dribbelen.

Veranderingen

- ◆ *Variatie in de afmetingen van het speelveld*
 - ◆ Het vergroten/verkleinen wanneer bijvoorbeeld blijkt dat om de twee seconden van balbezit wordt gewisseld: er ontstaat een kluit van spelers doordat ze te weinig ruimte hebben om via samenspel tot scoren te komen.
- ◆ *Variatie in het aantal doelen of de grootte van het scoringsgebied*
 - ◆ Het vergroten/verkleinen, bijvoorbeeld door twee kleine doelen op de doellijn te plaatsen
- ◆ *Variatie in het aantal spelers*

Van kleine aantallen naar grotere aantallen of van overtal naar gelijke aantallen, bijvoorbeeld van 3 tegen 2 naar 3 tegen 3, wanneer blijkt dat de balbezittende partij telkens te gemakkelijk scoort en de verdedigers er niet aan komen

Leermomenten

- ◆ *Voor de balbezitter*
 - ◆ Te kijken waar medespelers vrij staan en de bal buiten bereik van de verdediger aanspelen
 - ◆ In een vrije ruimte met de bal te gaan lopen, waarbij eenvoudige richtingsveranderingen en stops kunnen worden gemaakt.
 - ◆ De bal voor tegenspelers af te schermen door zich tussen de bal en de medespelers te plaatsen en de bal van daaruit naar een vrijlopende medespeler wegspeelen
 - ◆ Na het afspelen van de bal aanspeelbaar te zijn voor de nieuwe (mede-) balbezitter
- ◆ *Voor de medespeler van de balbezitter*
 - ◆ Zich vrij van de verdediger op te stellen, zodat de balbezitter de bal aan kan spelen
 - ◆ Weg te lopen van een verdediger om aanspeelbaar te zijn
 - ◆ Op een andere plaats op te stellen of aan te bieden dan andere medespelers
- ◆ *Voor de niet-balbezitter/verdediger*
 - ◆ Zodanig positie te kiezen, dat afspeellijnen worden gesloten cq snel kunnen worden gesloten
 - ◆ Op een andere plaats op te stellen dan medespelers, zodat meerdere afspeellijnen worden afgeschermd
 - ◆ De ruimte voor een balbezitter af te sluiten cq de bal van de balbezitter af te pakken