

# 2



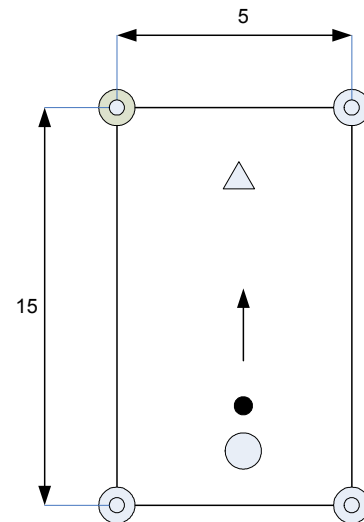
## Spel 1: 1:1, Wereldbekerspel

### Organisatie:

- 5 ballen
- 12 hoedjes
- Veldafmeting: 5 - 15 mtr. (5x)

### Uitvoering:

- Per veld 2 spelers en 1 bal
- Scoren doormiddel van een dribbel over de achterlijn en de bal met de voet stil leggen
- Speelduur 2 minuten per wedstrijdje.
- Houdt arbeid – rust verhouding in de gaten.
- Winnaar schuift 1 veld op naar rechts naar het "hoofdveld"
- Verliezer gaat 1 veld terug naar links
- Verliezer meest linkse veld blijft staan evenals de winnaar op het "hoofdveld"
- Uiteindelijke doel is het bereiken van het "hoofdveld" om de wereldbeker finale te spelen



### Veranderingen:

- veld groter of kleiner maken
- bal eerst inspelen naar tegenstander en dan duel opzoeken

### Leermomenten:

- passen en trappen
- tegenstander opzoeken en duel aangaan

### Aandachtspunten / coach momenten:

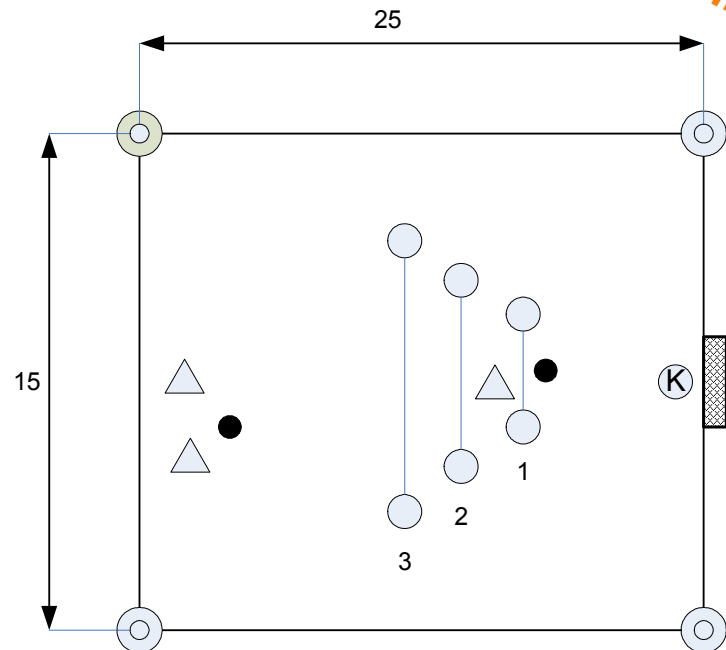
- Zoek je tegenstander op, ga naar hem toe, dan is het gemakkelijker passeren
- Als je de tegenstander gepasseerd bent maak dan snelheid en zoek de kortste weg naar het doel



## Spel 2: Penaltyspel

### Organisatie:

- 8 ballen
- 10 hoedjes
- Veldafmeting: 15 - 25 mtr
- Pupillen goal



### Uitvoering:

- Dribbel naar lijn 1, stop de bal af en probeer de bal in het doel te schieten, als je mist ga je de volgende keer weer scoren vanaf lijn 1
- Als je gescoord hebt op lijn 1 dan naar lijn 2 en proberen te scoren enz.
- Als de keeper de bal heeft gevangen rolt hij hem naar de zijkant zodat de schutter de bal weer kan pakken en achter aan kan sluiten

### Veranderingen:

- De bal tijdens het lopen schieten
- Afstand groter / kleiner maken
- Hoedjes in de goal leggen, als deze worden geraakt tijdens scoren een punt extra
- Schieten van de bal met links / rechts (zwakke been)
- Niet meer door het midden maar of naar links / rechts van de goal schieten zodat men vanuit een hoek op de goal schiet

### Leermomenten:

- De schutter
  - Mikken op de lege plekken in het doel
  - Juiste balsnelheid geven
- De keeper
  - Positie kiezen t.o.v. de bal zodat zoveel mogelijk de lege plekken worden afgedekt

### Aandachtspunten / coach momenten:

- Spel is niet intensief
- Bal spelen met binnenkant voet, nauwkeurig
- Bal spelen met de wreef, hard schot

# 2



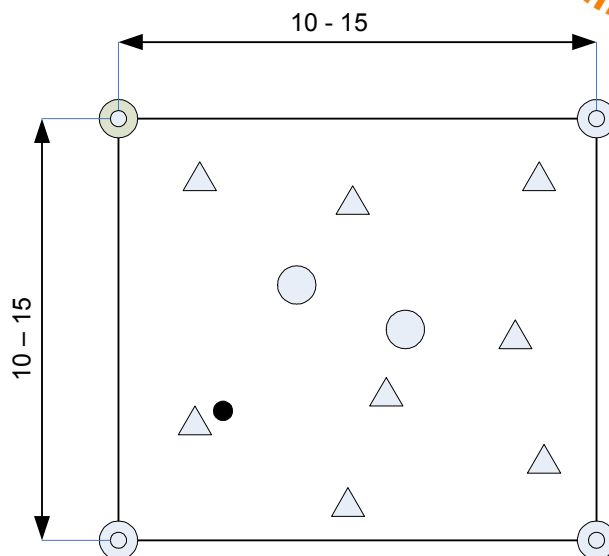
## Spel 3: Positiespel 6:2

### Organisatie:

- 1 bal
- 4 hoedjes
- Veldafmeting: 10 - 15 mtr.
- 3 hesjes

### Uitvoering:

- In eerste instantie vrij laten spelen.
- Indien de oefening goed loopt verder met maximaal 2 maal raken.
- Positiespel 6:2, 7:2, 7:3 of 8:2



### Veranderingen:

- Wedstrijdvorm bijvoorbeeld:
  - ✓ 10 keer overspelen is een punt
  - ✓ hoeveel keer kunnen de verdedigers binnen een minuut de bal onderscheppen
  - ✓ hoeveel keer kunnen de verdedigers binnen een minuut de bal buiten het vierkant schieten

### Leermomenten:

- Balbezitter: Te zien waar de medespeler vrij staat en de bal buiten bereik van een tegenspeler aan te spelen binnen kant voet.
- Medspelers balbezitter: aanspeelbaar opstellen vrij van tegenspelers.
- Verdedigers: juiste moment jagen

### Aandachtspunten / coach momenten:

- Begeleid de kinderen in hun spel, doe indien nodig zelf even mee.
- Denk aan maximaal gebruik van de ruimte; niet allemaal naar de bal willen
- Stuur spelers bij het vrijlopen; driehoekjes maken
- Let ook op de **balaanname**, bal moet meteen doorgespeeld kunnen worden

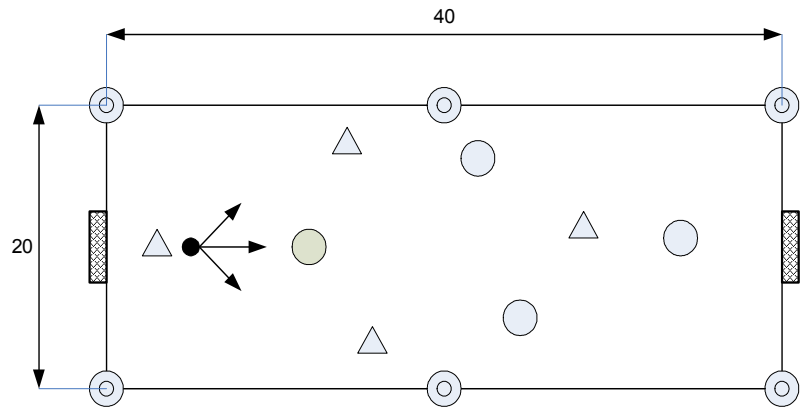
# 2



## Spel 4: Partijspel 4:4 of 5:5 Basis

### Organisatie:

- 1 bal
- 6 hoedjes
- Veldafmeting: 20-40 mtr.
- 5 hesjes
- 2 kleine gele doeltjes



### Uitvoering:

- 4:4 Basis vorm = Ruitvorm
- Geen keepers, deze voetbalt mee
- Vanaf de doellijn / zijlijn mag **zowel** worden ingetrapt als ingedribbeld

### Veranderingen:

- Scoren als iedereen over de middenlijn is, bevordert het meespelen (aansluiten)
- Op eigen helft mag de bal niet worden afgepakt, verdediging eigen helft
- Bal verplicht rondspelen, 2 of 3 keer (E-jeugd)

### Leermomenten:

- Juiste balsnelheid
- Zoveel mogelijk **PINGELEN**
- Juiste moment van aanbieden herkennen
- Direct spel en / of aannemen-spelen
- Zich vrij (weglopen) van de verdediger opstellen

### Aandachtspunten / coach momenten:

- Intensief voor aanvallers en verdedigers
- Ruitvorm, dat wil zeggen 3 aanspeelpunten voor de balbezitter
- Passen met binnenkant voet, nauwkeurig, controle over de bal
- Tegenstander dwingen tot breedte voetbal
- Actief verdedigen
- Naar de bal toekomen, de bal komt niet naar jouw
- Juiste balsnelheid
- Balaanname, bal moet meteen speel klaar liggen, indien mogelijk direct spelen
- Kinderen zelf beslissingen laten nemen bij bv een uitbal / overtreding

Laat ze lekker voetballen!