

*Voetbaltrainingen voor de D pupillen van de
h.v.v. O.D.B.*



*Behorend bij de voetbalvereniging h.v.v.
O.D.B.*

Karakteristieken en opleidingsdoelstellingen per leeftijdsgroep

De een is de ander niet. Dat geldt voor volwassenen, kinderen en dus ook voor jeugdvoetballer. De ene mens is stug, de ander openhartig. Het ene kind koestert argwaan, het andere staat meteen open voor alles wat er op hem of haar afkomt.

Toch zijn er bij de jeugd gedragspatronen herkenbaar voor de leeftijd waarin het kind zich bevindt. Bij het ene kind komen bepaalde patronen duidelijker naar voren als bij het andere kind.

Om op een goede manier kinderen te kunnen begeleiden in hun voetballeerproces is enige kennis van de diverse leeftijdsgroepen essentieel. Ook dient helder te zijn wat de opleidingsdoelstellingen van O.D.B. zijn per leeftijdscategorie. Die opleidingsdoelstellingen moeten uiteraard overeenkomen met de kenmerken van de leeftijdsgroep.

Karakteristieken:

10-12 jarigen (D- pupillen)

- Willen in teamverband een doel nastreven
- Hebben een goede beheersing van de eigen bewegingen
- Zijn bewust bezig hun prestatie te verhogen
- Meten zich graag met anderen (prestatievergelijking)
- Hebben toenemende kritiek op zichzelf en de prestatie van anderen
- Zijn zeer leergierig; trainers moeten het goede voorbeeld kunnen geven
- Ze ontwikkelen inzicht in het spel



1. Wie is de D pupil?

D-pupillen zitten al een aantal jaren op voetbal. Sommigen al 5 jaar. Er zijn maar weinig kinderen die pas met tien jaar naar de voetbalclub gaan. Dat is een groot verschil met vroeger, want nog niet eens zo heel lang geleden mocht je voor je tiende verjaardag niet eens voetballen op de club.

De D-pupillen van nu hebben dus al aardig wat ervaring opgedaan met het voetbalspel. Toch breekt er voor hen ook een nieuwe periode aan. Bij de F- en E-pupillen speelden ze hun wedstrijden op een half veld, nu “verhuizen” ze naar het echte grote veld. En nu niet met z’n zevenen maar met een echt elftal. Dit is een enorme overgang. In feite spelen deze nog kleine spelers het voetbalspel op hetzelfde veld als de senioren. Dat maakt het extra moeilijk voor deze categorie van spelers.

De D-pupillen zitten in het laatste jaar van de basisschool of in de brugklas van het voortgezet onderwijs. Ze zijn al aardig zelfstandig en kunnen op deze leeftijd al behoorlijk wat. De lichaamsgroei bevindt zich in een stabiele fase en de motoriek is optimaal. Ze kunnen zich al wat langer concentreren dan de kleinere pupillen en **dit alles maakt dat deze leeftijd fase een perfecte fase is om de “basisvoetbalvaardigheden” onder de knie te krijgen.**

De coördinatie is optimaal, het lichaam is gezond, de kinderen op deze leeftijd zijn zelden ziek. Het is de leeftijd om allerlei nieuwe vormen aan te leren onder andere schijnbewegingen.

Het is aan te bevelen een trainer aan te stellen die technisch erg sterk is. Ben je dat niet, vraag dan gerust gasttrainers, bij voorbeeld spelers van het Hooglandse vlaggenschip om oefenstof voor te doen. Misschien heeft de rechtsbuiten van het eerste van Hoogland een prima schaar in huis. Laat hem dit voordoen en nodig hem een of meerdere malen voor een training uit. De groeispuurt die zich aandient over een paar jaar is nog geen obstakel. Een enkele tweedejaars- D kan hier wel mee geconfronteerd worden, maar het grote geheel ziet er qua lengte redelijk homogeen uit. Meisjes daarentegen op deze leeftijd beginnen wel eerder met de groeispuurt met alle puberteitsverschijnselen van dien.

D-pupillen kunnen al veel verantwoordelijkheid aan. Zorg voor het materiaal, samenwerken op allerlei gebied is vanzelfsprekend; vooral tijdens het spel kunnen er hoge eisen worden gesteld aan deze samenwerking. De spelers kunnen het aan, weten al aardig wat er te koop is in de wereld en kunnen hierop aangesproken worden. Kleding in orde, hygiëne, op tijd zijn, zelf afmelden bij afwezigheid zijn zaken die voor een D-pupil geen probleem mogen zijn. Als er iets uitgelegd moet worden zijn de D-pupillen ook goed in staat dit vol te houden. Dit mag (moet) ook geëist worden. Op school is ze dit ook geleerd. Het concentratievermogen is gegroeid.

Hoewel het lichaam ideale afmetingen heeft goed te kunnen presteren, zijn deze spelers nog relatief klein en daar zal dan ook rekening mee moeten worden gehouden. Tweemaal 30 minuten op een groot veld voetballen vereist het goed leren verdelen van hun krachten. Deze krachten zijn echter nog niet te trainen, conditietraining in de zin van het verbeteren van het uithoudingsvermogen of kracht heeft dan ook geen enkele zin. Een groot voordeel van deze leeftijd is wel dat ze snel herstellen, iets wat in de puberteit al wat minder snel gaat. Hierdoor wennen ze snel aan kunnen volhouden van het spelen van hun wedstrijden. Het kunnen doorwisselen tijdens de wedstrijd is daarbij iets wat als een groot voordeel moet worden gezien.

De warming-up, zoals we die kennen bij de junioren en de senioren is fysiek gezien geen noodzaak. Als de jeugdtrainer daar toch voor kiest, dan moet dat worden gezien als een voorbereiding op iets wat later wel noodzakelijk is, gezien de fysieke gesteldheid tijdens het groeiproces.

Als we training geven aan D-pupillen kunnen we steeds meer voetbaltaal gaan gebruiken. Hun ervaring en leerproces van de afgelopen jaren hebben hiervoor de juiste condities geschapen. Buitenspel, terugspelen op de keeper, de belijning zijn echter wel nieuwe aspecten, die aandacht moeten krijgen. Bij de overgang van de E's naar de D's is het verstandig om aan het einde van het seizoen de E's die doorstromen naar de D's al wat wedstrijden te laten spelen op een groot veld. De toernooien aan het einde van elk seizoen zijn hier een mooie gelegenheid voor.

2. Waar moeten we op letten als we training geven aan D-pupillen?

In het voorgaande hebben we een aantal kenmerken beschreven van de D-pupil. Hierbij is in algemene zin en soms al wat specifieker aangegeven waar we rekening mee moeten houden. Hieronder geven we aan hoe een training voor D-pupillen eruit kan zien.

Met de nadruk op kan, want vele variaties zijn mogelijk.

A. *Verzamelen in de kleedkamer.*

Hier wordt omgekleed, de voetbalschoenen worden aangedaan en een paar jongens krijgen de opdracht het materiaal op te halen onder toezicht van de trainer. Dit kunnen beurtelings steeds een paar andere spelers zijn. Vervolgens gaan ze gezamenlijk naar het veld.

B. *Op het veld.*

De materialen worden neergelegd en de spelers krijgen gelegenheid even met de bal te gaan spelen. Vaak is dat natuurlijk even lekker op doel schieten. Niets mis mee. De trainer zet zijn trainingssituatie uit en wordt hier eventueel bij geholpen door enkele spelers. Hij kan nog even een praatje maken met een paar spelers. Er zijn altijd wel kinderen die aangeven dat ze die aandacht nodig hebben.

C. *Warming-up.*

Een echte warming up is niet nodig. Het heeft ook niet onze voorkeur. Als de schoolbel gaat sprinten deze kinderen over het schoolplein naar huis. Ook bij tikspelletjes in de pauze gaat geen warming up vooraf, zonder dat dit tot blessures leidt. Het lichaam is gewend zonder voorbereiding te rennen en te springen.

Als de trainer heeft gekozen voor een algemene fysieke warming-up, dan kunnen de spelers deze zelf onder leiding van bijvoorbeeld de aanvoerder uitvoeren. Dit is geen noodzaak gezien de opmerkingen hierboven. Het heeft ook niet onze voorkeur.

Wel kunnen tikspelletjes en voetbalspelletjes de spelers klaar maken voor de echte training. Ze zijn dan ook vast wat energie kwijt en komen in de sfeer van de training.



D. Kern van de training.

De jeugdtrainer vertelt na de warming-up wat de bedoeling is van de training. Wat is het doel van deze training? Wat wil de trainer de spelers leren? Dat vertel je na de warming up. Doe je dat eerder, dan loop je de kans dat ze het alweer vergeten zijn. In de kern van de training geven we één of meerdere voetbalvormen. Bv eerst een technische / tactische oefening en daarna een tactisch / technisch oefening. Deze kan uitgebreid worden met een aangegeven variatie of gecombineerd worden met een afrondvorm op de goal. Bij het oefenen moet je steeds het leerdoel, het leermoment voor ogen hebben.

E. Partij.

We besluiten de training altijd/meestal met een partijvorm. In de partij probeert de trainer datgene wat in de kern is behandeld of geoefend te benadrukken, te coachen.

F. Afsluiting.

Een kort praatje met de groep over wat wel en niet goed ging, afhankelijk van de weersomstandigheden. Laat de kinderen in een positieve sfeer van het veld afgaan. Dus meer accenten leggen op het positieve dan op het negatieve. Soms is het beter het negatieve achterwege te laten en alleen het positieve te vermelden in relatie tot de wedstrijd van aanstaande zaterdag.

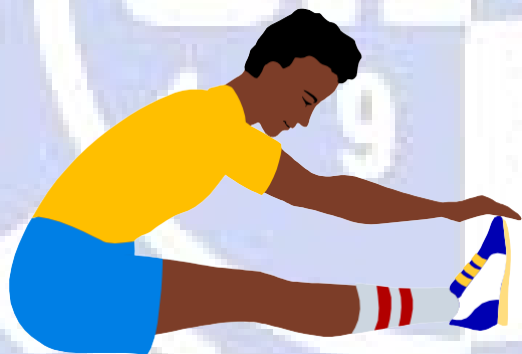
Samen opruimen en naar de kleedkamer en douchen. Dit hoort bij de hygiënische opvoeding van sporters. De trainer blijft uiteraard in de kleedkamer totdat de laatste spelers vertrokken zijn. Hij blijft nooit alleen in de kleedkamer achter met een speler.

Een cooling down is op deze leeftijd echt niet nodig.



Kenmerken van een goede training:

- Straal enthousiasme uit en doe lekker mee als het kan.
- Begin in een vierkant of andere herkenbare ruimte, herkenbaar voor de spelers.
- Voordoen en nadoen blijven een essentieel kenmerk van instructie geven.
- Breng voldoende variatie aan in de training.
- Wissel regelmatig de samenstelling van groepen tijdens de spelvormen en dat geldt ook voor de plaats of taak van een speler.
- Veel herhaling.
- Geen lange wachttijden.
- Veel balcontacten (links, rechts), individueel spelen, kleine partijtjes (1:1, 2:2)
- Wees ruim van tevoren aanwezig en zorg dat alles klaar ligt.
- Vermijd ellenlange verhalen. Gebruik gebaren en mimiek.
- Gebruik geen termen die de speler toch niet begrijpt.
- Spreek duidelijk en voor iedereen hoorbaar. Overtuig je ervan dat de spelers de uitleg begrepen hebben.
- Kijk de spelers aan, eventueel op ooghoogte.
- Vertel niet alleen het hoe van een oefening maar ook het waarom.
- Wees consequent in je afspraken. Ook wat betreft sociaal gedrag.
- Bespreek het gedrag van de spelers t.o.v. materiaal, kleedlokaal, hygiëne.
- Begeleid de spelers ook na afloop in het kleedlokaal.
- Deel veel complimenten uit. Positieve beloning.
- Toon belangstelling voor de verhalen van de kinderen.
- Zorg voor een goed contact met de ouders.
- Zorg voor plezier bij jou en bij de spelers.
- Ga zelf met het gezicht in de zon staan.
- Praat en coach met de wind mee, indien mogelijk.
- Gaan de spelers voldaan en tevreden het veld af, is er beleving en plezier dan is de training geslaagd.



Waar letten we op als we aan het trainen zijn?

1. Het principe van PRAATJE-PLAATJE-DAADJE toepassen:

- Geef een korte uitleg van wat je gaat doen in hooguit 4 of 5 zinnen (Praatje)
- Laat zien wat er moet gebeuren, een voorbeeld dus (Plaatje)
- De spelers gaan aan de gang (Daadje)

Dit kun je uitbreiden met:

- Ze doen hun best (gaan tot het gaatje)
- Samen met de anderen (met hun maatje)
- En andere dingen laatje.

2. Zorg voor voldoende beweging. Spelers moeten zo veel mogelijk actief zijn.

Een lange wachtrij is niet aan te bevelen.

Liever geen rij, of bij sommige vormen in meerdere situaties / groepen werken.

3. Zorg voor afwisseling. D-pupillen kunnen wel een tijdje met hetzelfde bezig zijn, maar het is een goede zaak af en toe te variëren. Geef bijvoorbeeld een andere opdracht, pas een wedstrijdvorm toe. Dit kan zonder de situatie te wijzigen.

4. Spreek de taal van het kind. De spelers hebben weliswaar al wat jaren ervaring, maar er moet op gelet worden dat de trainer steeds laat zien wat hij bijvoorbeeld met “diep spelen” bedoelt. Laat zo ook zien wat buitenspel is. In de situatie begrijpen de spelers het veel beter dan wanneer het soms met de beste bedoelingen wordt uitgelegd.

5. Beloon de spelers bij goed spelgedrag en wees consequent met het bestraffen van overtredingen. Het is een gevoelige periode voor dit soort zaken. Spelers imiteren het gedrag van voetballers op de televisie en dat is niet altijd het beste voorbeeld. Geef zelf ook het goede voorbeeld.



Vormen voor de warming-up

Eerder is aangegeven dat een fysieke warming-up voor D-pupillen niet noodzakelijk is. We adviseren dan ook dit achterwege te laten en de warming-up te gebruiken door al te gaan voetballen. De volgende zaken zijn bij een warming-up voor D-pupillen van belang:

- a. Kies voor een eenvoudige organisatie, die gedurende de warming-up niet of nauwelijks gewijzigd hoeft te worden.
- b. Kies vormen, bij voorkeur met bal, waarbij iedereen beweegt
- c. Kies voor speelse vormen, gezien de bewegingsdrang van de spelers op die leeftijd.
- d. Kies bijvoorbeeld voor vormen, die ze al eerder hebben gehad. Uitleg kan dan minimaal zijn. Dit is dan tevens een goede herhaling. De oefenstof moet bij de spelers bekend zijn.
- e. De intensiteit bij voorkeur laten oplopen, door bijvoorbeeld te eindigen met een wedstrijdvorm.

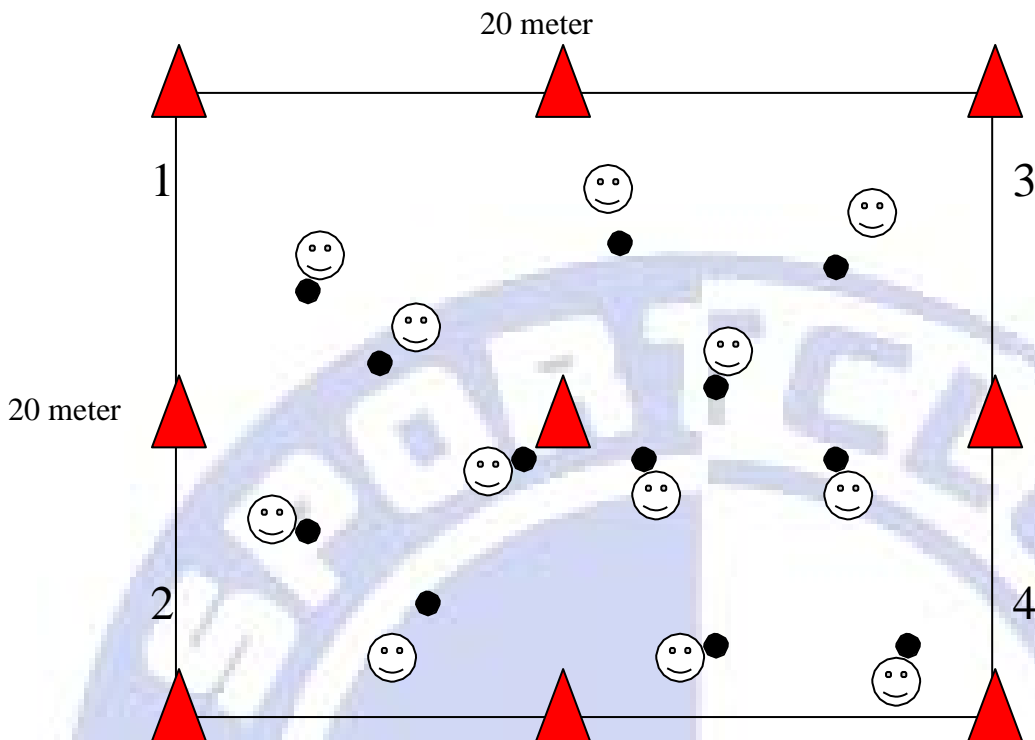
Vele tikvormen zijn ook geschikt als warming up.

1. Een vierkant van 25 bij 25 meter. Elke speler een bal. Dribbelen door het vierkant en op teken van de trainer een opdracht met de bal uitvoeren., zoals richting veranderen met binnenkant/buitenkant van de voet, achter standbeen langs, opgooien en verwerken. Afsluiten met enkele spelers zonder bal die de bal van een ander moeten veroveren.
2. Rechthoek van 25 bij 15 meter. De spelers met bal staan aan de lange zijde. Enkele spelers zonder bal staan in de rechthoek. Op teken van de trainer of op eigen initiatief steken de spelers met bal al dribbelend over, terwijl de balafpakkers dat verhinderen door de bal te veroveren. Oversteken is een punt; is de bal afgepakt, dan 1,2, 3 punten er af of wisselen van functie of na 2 minuten andere balafpakkers in het veld laten komen.komen.
3. Lummelen, 2 tegen 1 in de vrije ruimte of in afgebakende ruimten van 10 bij 10 meter. Variatie: de twee mogen de bal maar twee keer raken.
4. Lijnvoetbal 7 tegen 7 op een breed veld van 30 bij 30 meter. Beide ploegen kunnen scoren door over de lijn van de tegenstander te dribbelen.
5. Passen en trappen met tweetallen in de vrije ruimte of binnen een groot afgebakend vierkant. Geef verschillende opdrachten: speler zonder bal "vraagt" door in de vrije ruimte te versnellen. Korte ballen en lange ballen geven. Strak en door de lucht.
6. Positiespel 4 tegen 1 op 2 of 3 veldjes van 10 bij 10 meter. Wisselen op tijd of na 3,4,5 onderscheppingen van de verdediger.
7. Positiespel 4 tegen 2 of 5 tegen 2 op twee veldjes van 25 bij 15 meter. Het overtal probeert de bal 6,8,10 keer samen te spelen, het ondertal probeert bij balbezit over de korte lijn te dribbelen.

Technische vaardigheden

Dribbelen en drijven

Doel: *Het verbeteren van het dribbelen en drijven met de bal*



Bedoeling:

Alle spelers hebben een bal en dribbelen door het vierkant. Het vierkant is verdeeld in 4 kleine vakken, 1 t/m 4. De trainer kan de volgende opdrachten geven:

- Dribbel door het grote vierkant en op teken naar vak 1, 2, 3 of 4
- Idem, wie is het laatst?
- Dribbel van het éne vak naar het andere, kap daar de bal af en dribbel naar een volgend vak
- Op teken, zo snel mogelijk om twee pilonnen dribbelen en dan naar vak 2 bijv. Wie is het laatst of eerst?

Variatie:

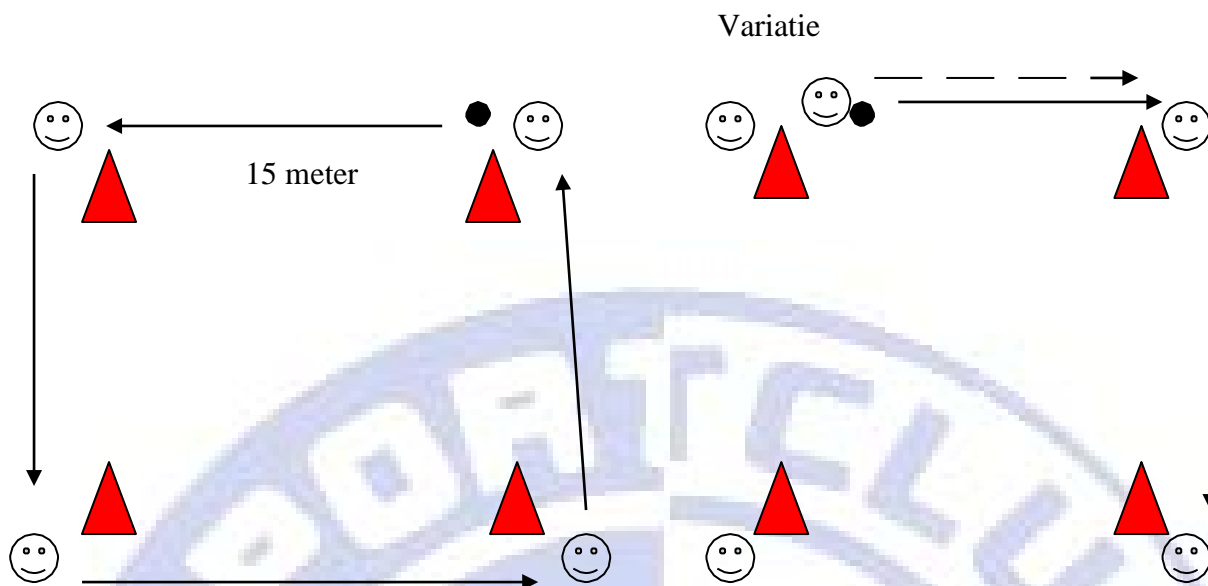
Maak in het grote vierkant meerdere (meer dan 4) vakken.

Aanwijzingen:

- Houd de bal aan de voet
- Maak geen botsingen, kijk om je heen. Kijk over de bal heen.
- Kap de bal met de binnenkant of buitenkant, afhankelijk van waar je heen wilt
- Kijk waar ruimte is, niet alleen naar de bal kijken

Aannemen van de bal

Doel: *Het verbeteren van het aannemen van de bal*



Bedoeling:

Bovenstaande situatie afhankelijk van het aantal spelers 3 of 4 keer uitzetten. De bal wordt rond het vierkant gepast. Het gaat om het aannemen en direct weer doorspelen. Buitenste voet aannemen en doorspelen. Als het loopt een tweede of derde bal inbrengen. Eindigen met een wedstrijdvorm, waarin één minuut gespeeld wordt. Welk viertal heeft de bal de meeste rondjes laten maken? Of, in het geval er met een tweede bal wordt gespeeld, hoe vaak heeft elke speler een bal aangenomen en doorspeeld?

Variatie:

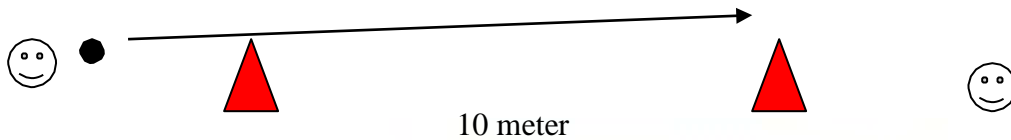
Na het spelen van de bal, doorlopen naar de volgende pilon. Hiervoor zijn 5 spelers nodig. Zelfde vorm is ook uit te voeren met een driehoek.

Aanwijzingen:

- Neem de bal met de binnenkant van de voet aan, terwijl je open draait.
- Speel de bal weer door met de binnenkant van de voet, dit kan dezelfde, maar ook de andere voet zijn
- Als je de bal aanneemt is je been licht gebogen en ontspannen
- Neem de bal zo aan dat je de volgende bal direct kan spelen in de juiste richting.

Het passen van de bal over grotere afstand

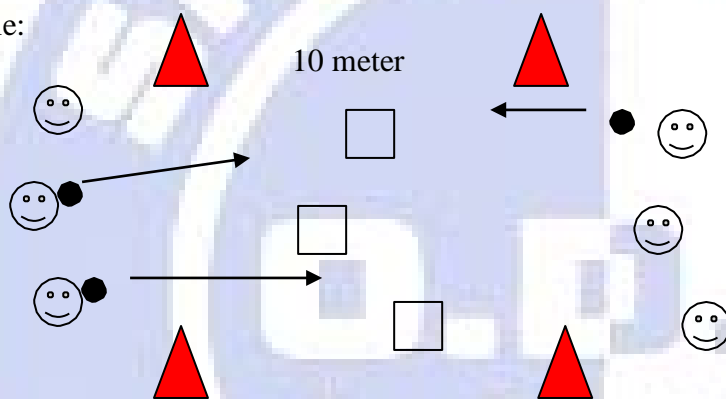
Doel: *Het verbeteren van het passen/trappen van de bal over grotere afstand*



Bedoeling:

Eenvoudige vorm met tweetallen, waarbij de spelers de bal naar elkaar trappen en daarbij proberen de bal niet de grond te laten raken tussen de twee pilonnen. Laat de spelers de afstand vergroten wanneer het lukt en verkleinen als het niet lukt.

Variatie:



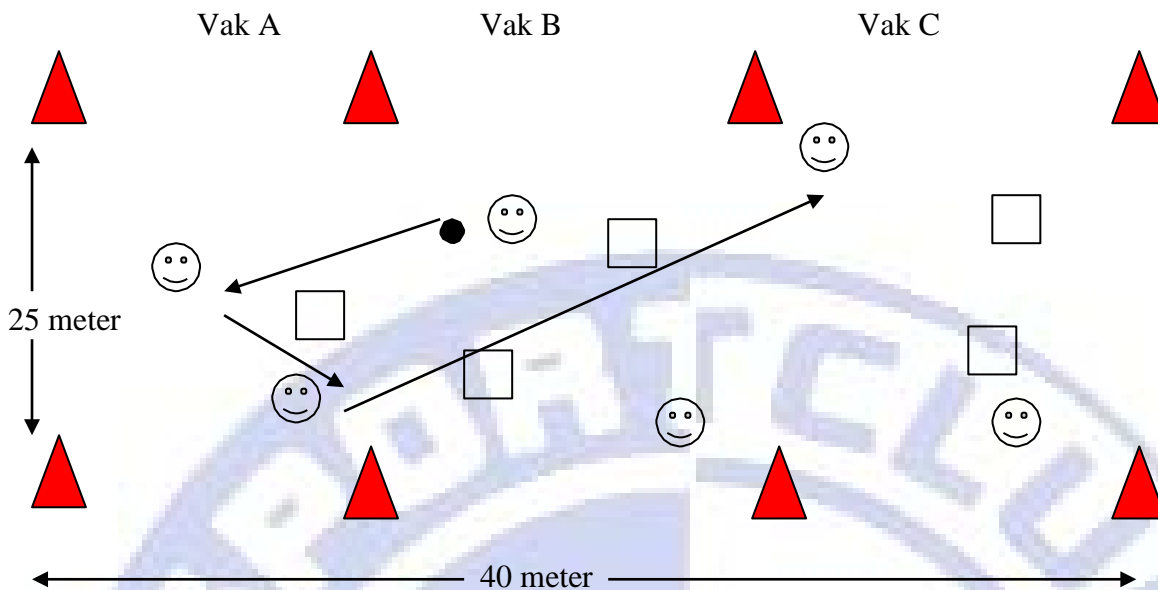
Tweetallen spelen elkaar de bal toe, waarbij ze proberen de bal over de verdedigers te plaatsen. Onderschept en verdediger de bal, dan wisselen met degene die de verkeerde pass gaf..

Aanwijzingen:

- Speel de bal met de wreef van de voet
- Raak de bal schuin van onder
- Houd je voet daarbij gespannen
- Zwaai door met het been waarmee je schiet

Het spelen van de lange bal, toegepast in een spelvorm

Doel: *Het verbeteren van het geven van een lange bal (dieptepass) in partijvorm*



Bedoeling:

Partijspel 6 tegen 6, zonder doelen. Er kan door beide partijen gescoord worden door de bal vanuit vak A naar een medespeler in vak C te spelen, of omgekeerd. Het scoren gebeurt dus door het geven van een dieptepass op een medespeler.

Als het niet zo gemakkelijk gaat, is het verstandig vak B smaller te maken of het veld te verbreden naar 35 meter, zodat er meer ruimte is om de bal te spelen.

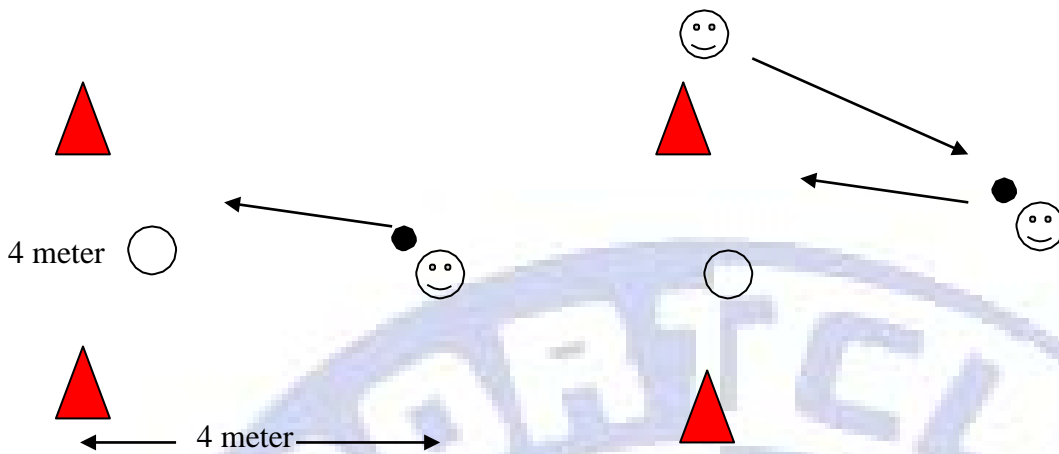
Aanwijzingen:

- Speel de bal op het moment dat het ook kan.
- Raak de bal met de binnenkant of de volle wreef

Koppen

Nooit te lang koppen achter elkaar.

Doel: *Aanleren/verbeteren van het koppen*



VARIATIE met 3-tallen

Bedoeling:

Per tweetal een bal en 2 pilonnen om een doeltje te maken van 4 meter breed. De éne speler neemt plaats in het doel en werpt de bal naar de speler voor het doel, die vervolgens probeert koppend te scoren (geef goede instructies voor het opwerpen van de bal, niet te hoog of te laag). Na 5 keer gekopt te hebben wisselen van functie.

Variatie:

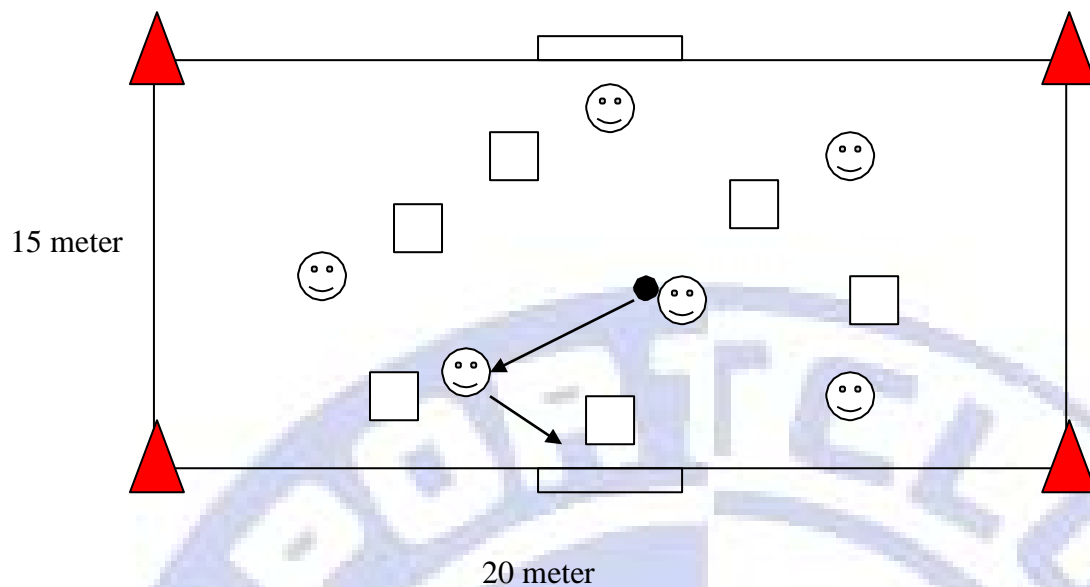
- Maak de afstand wat groter of juist kleiner als er nauwelijks gescoord wordt.
- Maak 3-tallen, waarbij de derde speler naast het doel staat en de ballen opwerpt voor de speler voor doel. De keeper kan zich zo beter concentreren op zijn taak.
- Laat de bal wat lager werpen en stimuleer de “snoekduik”, waarbij er vallend gescoord wordt. De keeper moet in zijn doel blijven (veiligheid).

Aanwijzingen:

- Kijk naar de bal op het moment van raken
- Sta lichtjes door de knieën en de armen iets uit elkaar
- Niet knikken met het hoofd maar er tegen “duwen”, ga daarbij wat met de romp naar achteren
- Kop met je voorhoofd
- Draai je romp in de richting van je doel.

Het kopspel

Doel: *Het koppend duelleren om de bal*



Bedoeling:

Handbalspel 6 tegen 6, waarbij de bal geworpen en gevangen wordt. Het scoren kan alleen met het hoofd. Eerst zonder keeper, zodat het scoren vereenvoudigd is. Later met keeper.

Omdat het veld relatief klein is, kan er snel tot een doelpoging overgegaan worden.

Variatie:

Op het moment dat een partij de bal heeft veroverd mag er maar één keer overgegooid worden, elke tweede bal moet op doel gekopt worden.

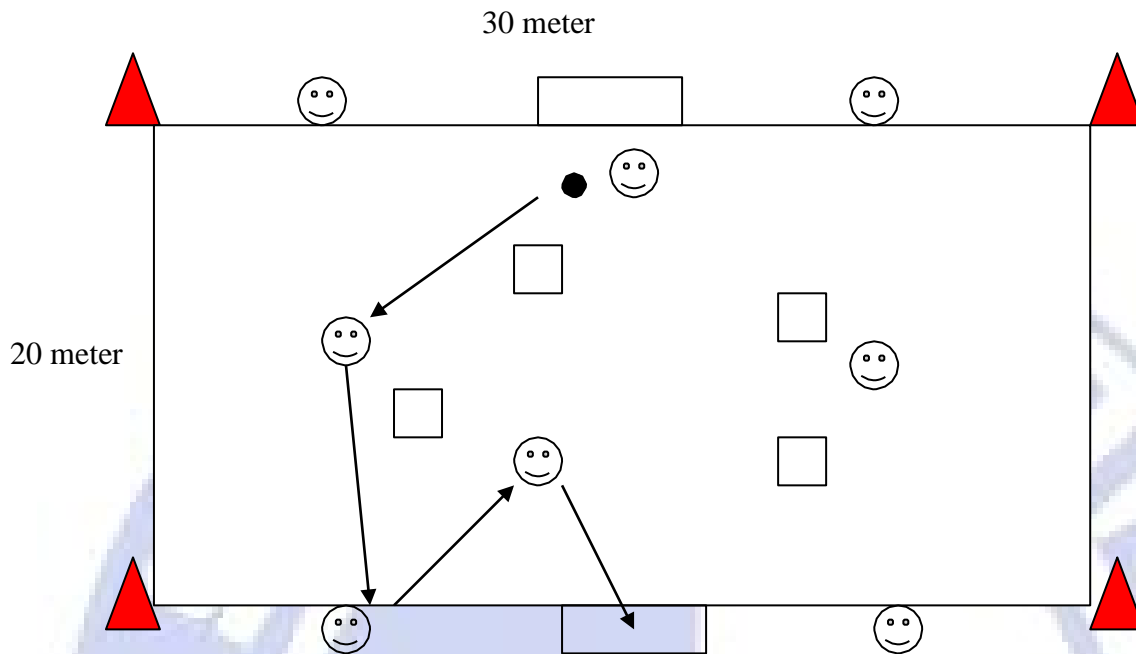
Als voor het doel de verdediging de bal steeds vangt en er daardoor geen kopkansen zijn voor de aanvallers, zet dan een pilon 5 meter voor elk doel; voorbij deze pilon mag niet meer gevangen worden.

Aanwijzingen:

- Kijk naar de bal
- Niet bang zijn, houd je ogen open
- Spring naar de bal

Schieten op doel

Doel: *Het verbeteren van het schieten op doel met behulp van de wreeftrap*



Bedoeling:

Partijspel 4 tegen 4 met 4 kaatsers (neutrale spelers). Er wordt gespeeld op een kort maar breed veld met twee grote doelen zonder keeper. In deze situatie kan vanuit elke vrije positie in het veld worden geschoten op doel. De trainer kan het spel op de volgende manieren laten spelen:

- Vrijspelen (de kaatsers kunnen door beide partijen worden gebruikt)
- Er kan alleen gescoord worden nadat een kaatser is aangespeeld
- Er kan alleen maar direct worden gescoord (degene die op doel schiet heeft de bal maar één keer geraakt)

Na 5 minuten wisselen van functies.

Aanwijzingen:

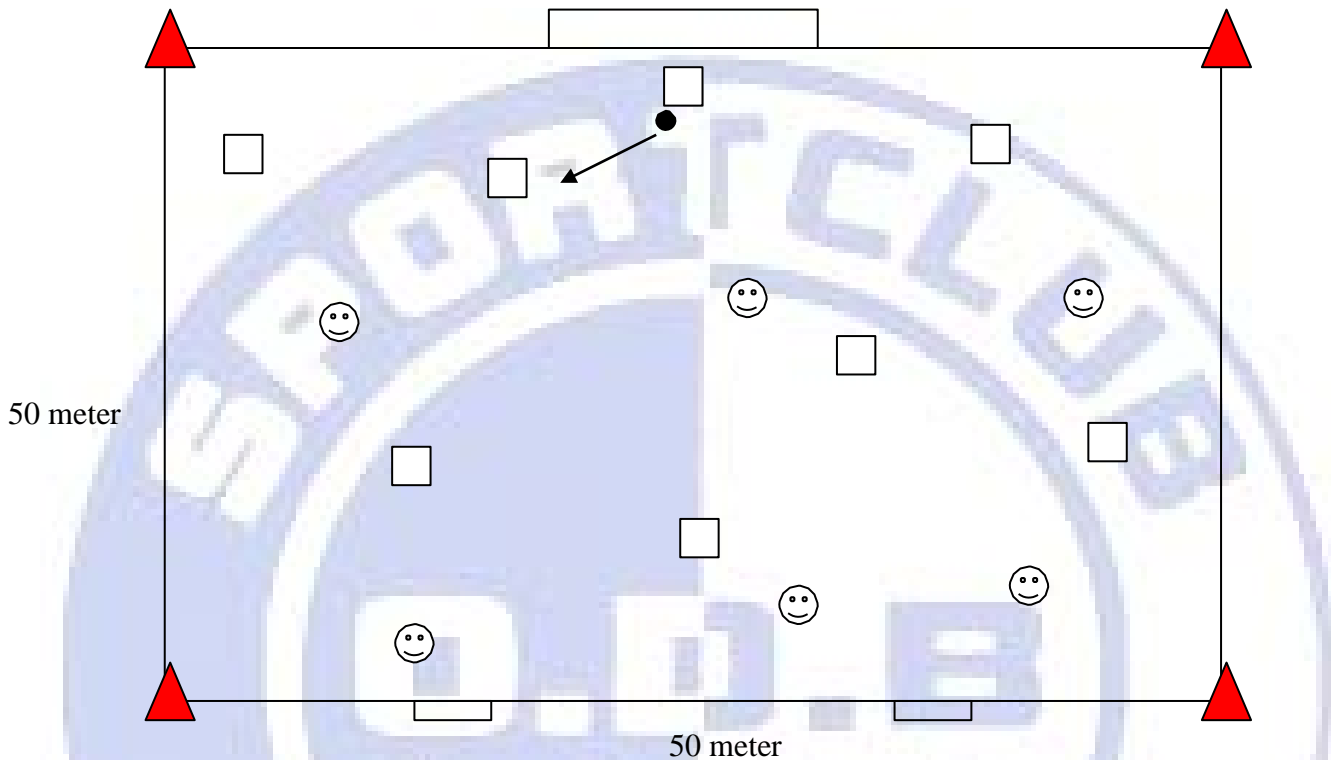
- Schiet vanuit elke vrije situatie op het doel
- Gebruik de wreef
- Houd de voet gespannen als je de bal raakt
- Zwaai door met het been waarmee je schiet

Het opbouwen van achteruit

8 tegen 6

Doel: *Het verbeteren van de opbouw op het moment van balbezit bij de keeper*

Bedoeling: De 6 aanvallers kunnen scoren op het grote doel, de 8 verdedigers scoren op 2 kleine doeltjes. Het veld is breed en de verdedigers zijn met meer, zodat er goed gebruik kan worden gemaakt van het overtal aan spelers. Het is de bedoeling dat er gestart wordt bij de keeper, die uitrolt of speelt naar één van de verdedigers die vrijstaan.



Aanwijzingen:

- Zorg dat je vrijstaat op het moment dat de keeper de bal heeft
- Vraag om de bal als je in een goede positie staat om op te bouwen
- Bouw op door het midden, dan kun je nog alle kanten op
- Speel terug op de keeper indien noodzakelijk

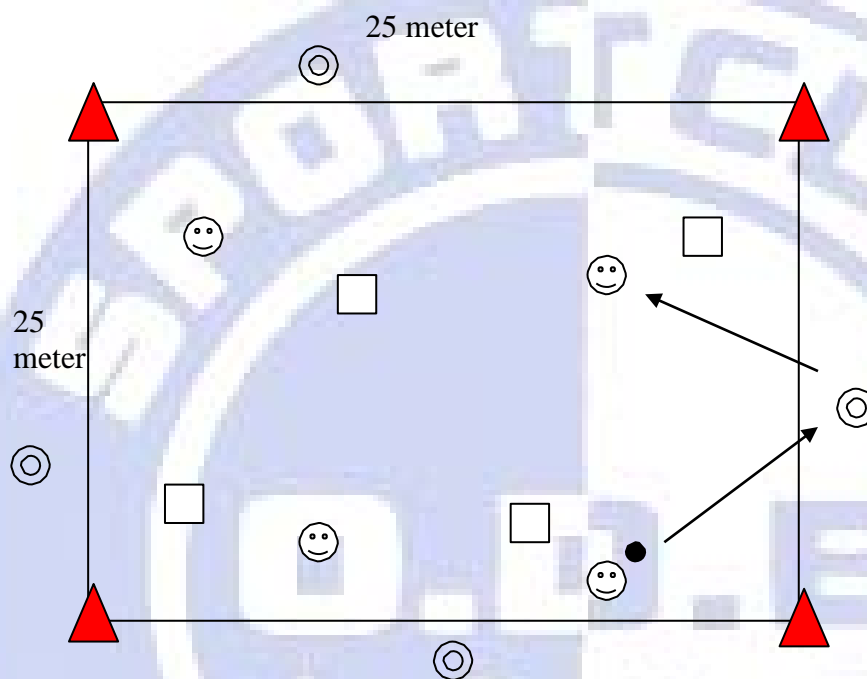
4 tegen 4 met 4 kaatsers

Doel: *Het verbeteren van het in balbezit blijven door gebruik te maken van 4 neutrale spelers.*

Bedoeling: In het veld wordt 4 tegen 4 gespeeld, waarbij de balbezittende partij gebruik kan maken van 4 neutrale spelers langs de zijkanten. De ploeg die de bal heeft probeert de bal in bezit te houden. Zij kunnen een doelpunt scoren door de bal 10 × samen te spelen.

Door steeds de spelers te gebruiken aan de zijkant wordt de ruimte steeds aan de buitenkant van het veld gezocht. Dit komt de opbouw ten goede.

Na verloop van tijd (bijv. 5 minuten) wisselen.



Variatie:

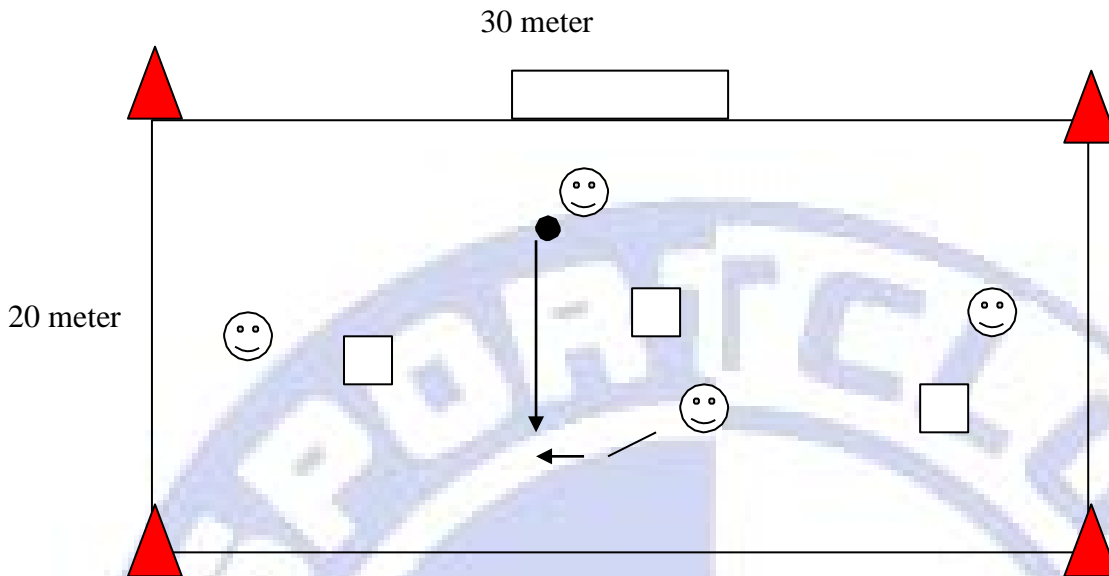
Er kan alleen gescoord worden door een één – tweetje te maken met de kaatsers. Hierbij moet er daadwerkelijk sprake zijn van kaatsen door de neutrale spelers.

- Aanwijzingen:- Scherm de bal goed af
- Loop direct na het afspelen weer vrij
 - Speel de bal in de voeten
 - Zorg dat je na het aanspelen van de kaatser aan de zijkant direct weer aanspeelbaar bent

Vier tegen drie

Doel: *Het verbeteren van het opbouwen van 4 verdedigers tegenover 3 aanvallers*

De volgende situatie tweemaal uitzetten.



Bedoeling:

De 4 verdedigers beginnen bij het doel en proberen over de achterlijn van de 3 aanvallers te dribbelen door zorgvuldig de vrije man aan te spelen. De 3 aanvallers kunnen bij balbezit scoren op het lege doel. Hierdoor worden de verdedigers gedwongen zorgvuldig op te bouwen.

Variatie:

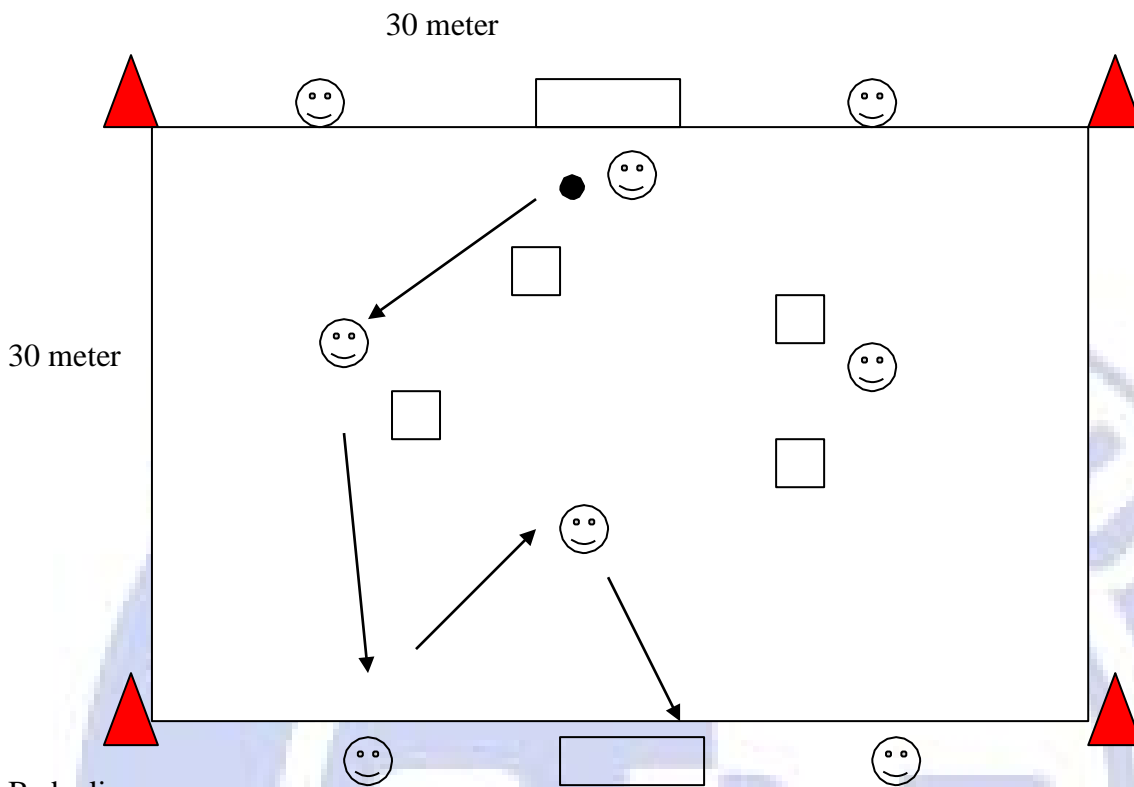
- De verdedigers scoren niet d.m.v. een dribbel maar op 2 kleine doeltjes op de achterlijn van de aanvallers.
- Als het te moeilijk is voor de verdedigers 5 tegen 3 of 5 tegen 2.
- Gaat het goed dan mogen de verdedigers de bal maar 3 keer raken (er wordt dan gescoord op 2 kleine doeltjes)

Aanwijzingen:

- Zorg dat je steeds aangespeeld kunt worden
- Laat je horen als je de bal kunt krijgen
- Speel de bal over de grond en in de voeten
- Speel de bal niet te zacht of te hard
- Speel in een ruitformatie

Kaatsen en scoren

Doel: *Het verbeteren van de aansluiting door de middenvelders*



Bedoeling:

Partijspel 4 tegen 4 met 4 kaatsers op de achterlijn. Er wordt gespeeld zonder keeper en er kan alleen gescoord worden door eerst een kaatser aan te spelen op de achterlijn en vervolgens uit de kaats of balaanname te scoren. Na het aanspelen van de kaatser moeten de andere spelers vrij komen voor het doel, waardoor het aansluiten bevorderd wordt.

Variatie:

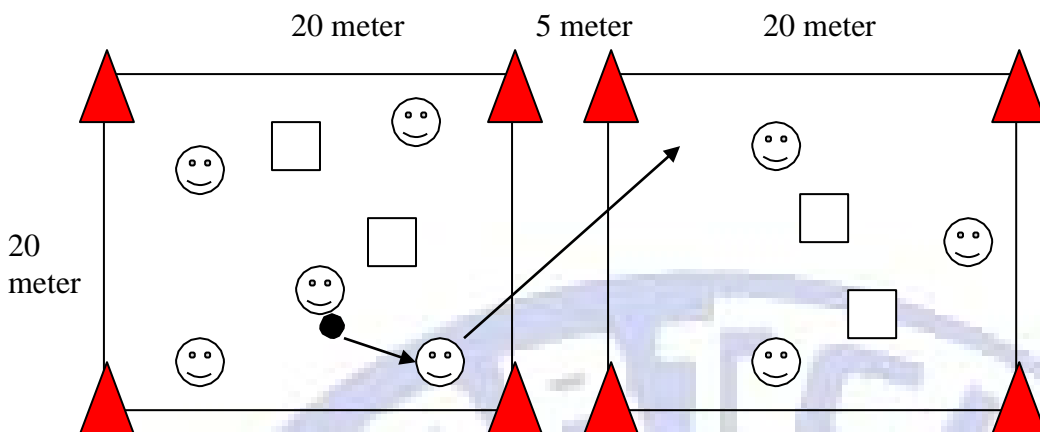
Als het scoren niet lukt, dan mogen de kaatsers de bal eerst aannemen en vervolgens inpassen op een aansluitende speler.

Aanwijzingen:

- Speel zo snel mogelijk een kaatser aan
- Loop direct mee als je ziet dat een kaatser wordt aangespeeld
- Laat je horen als je kunt scoren
- Voor de kaatsers: speel de bal met de binnenkant van de voet

Vakkenspel

Doel: *Het verbeteren van het aansluiten na het geven van de pass*



Bedoeling:

In een vierkant wordt 5 tegen 2 gespeeld. Het 5-tal probeert één van de 3 medespelers in het andere vak aan te spelen. Als er naar het andere vak gespeeld is sluiten 2 spelers aan, zodat daar ook weer 5 tegen 2 gespeeld kan worden. Het spel gaat zo heen en weer. Eén keer heen en weer is een doelpunt. Als de verdedigers de bal onderscheppen kunnen zij scoren door één van de andere verdedigers in het andere vak aan te spelen.

Variatie:

Te moeilijk voor het overtal:

- Veld groter maken
- Minder verdedigers of meer aanvallers

Eenvoudig:

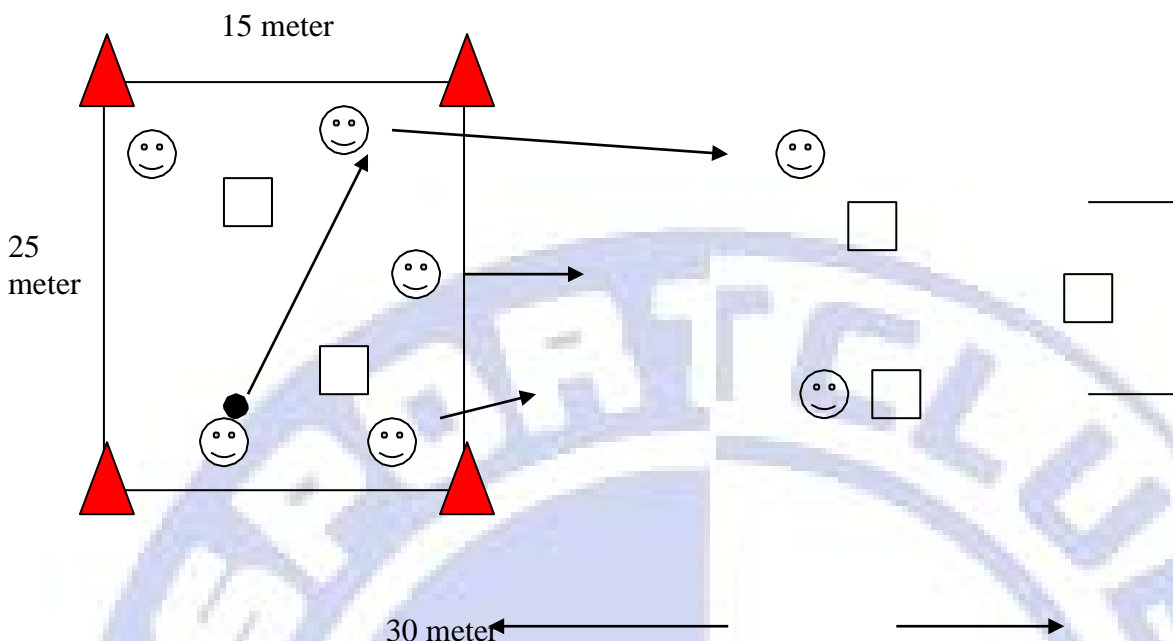
- Veld kleiner
- Meer verdedigers
- Balaanrakingen beperken

Aanwijzingen:

- Speel met de binnenkant van de voet
- Zorg dat je altijd aanspelbaar bent
- Sluit snel aan bij een pass naar het andere vierkant
- Kijk goed naar elkaar, wie sluit er aan?

Aansluiting van middenveld naar aanval

Doel: *Het verbeteren van de aansluiting van middenvelders naar de voorste linie*



Bedoeling:

Op het middenveld wordt in een rechthoek 5 tegen 2 gespeeld. Het 5-tal probeert één van beide spitsen aan te spelen. Als dit gebeurt sluiten 2 spelers uit de rechthoek aan en wordt er afgerond op doel. Door de aansluiting ontstaat 4 tegen 2, zodat er eenvoudig kan worden afgerond. Als de verdedigers de bal onderscheppen kunnen ze scoren door een medespeler aan te spelen in het vak (of, bij onderschepping in de rechthoek over een korte zijlijn te dribbelen).

Variaties:

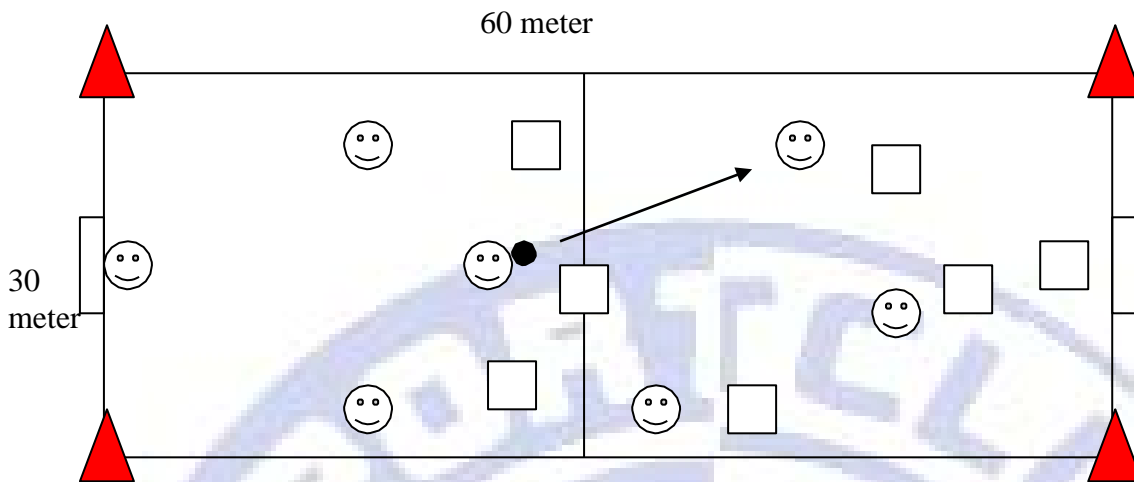
- Als het niet lukt een spits te bereiken, een extra spits inzetten.
- Als het lukt, laat dan ook een verdediger uit de rechthoek aansluiten
- Eventueel iedereen laten aansluiten, zodat er snel afgerond moet worden

Aanwijzingen:

- Voor de spitsen: vraag om de bal als deze gespeeld kan worden
- Na het aanspelen van de spits snel aansluiten en aanspeelbaar zijn
- Coach elkaar

Over de middenlijn

Doel: *Het verbeteren van het aansluiten door het gehele team*



Bedoeling:

Partijspel 7 tegen 7 op een lang maar smal veld, waarbij er alleen gescoord kan worden als alle medespelers over de middenlijn zijn (behalve de keeper). De spelers die in scoringspositie komen, moeten snel tot scoren overgaan en niet wachten. De andere spelers moeten nl. snel aansluiten

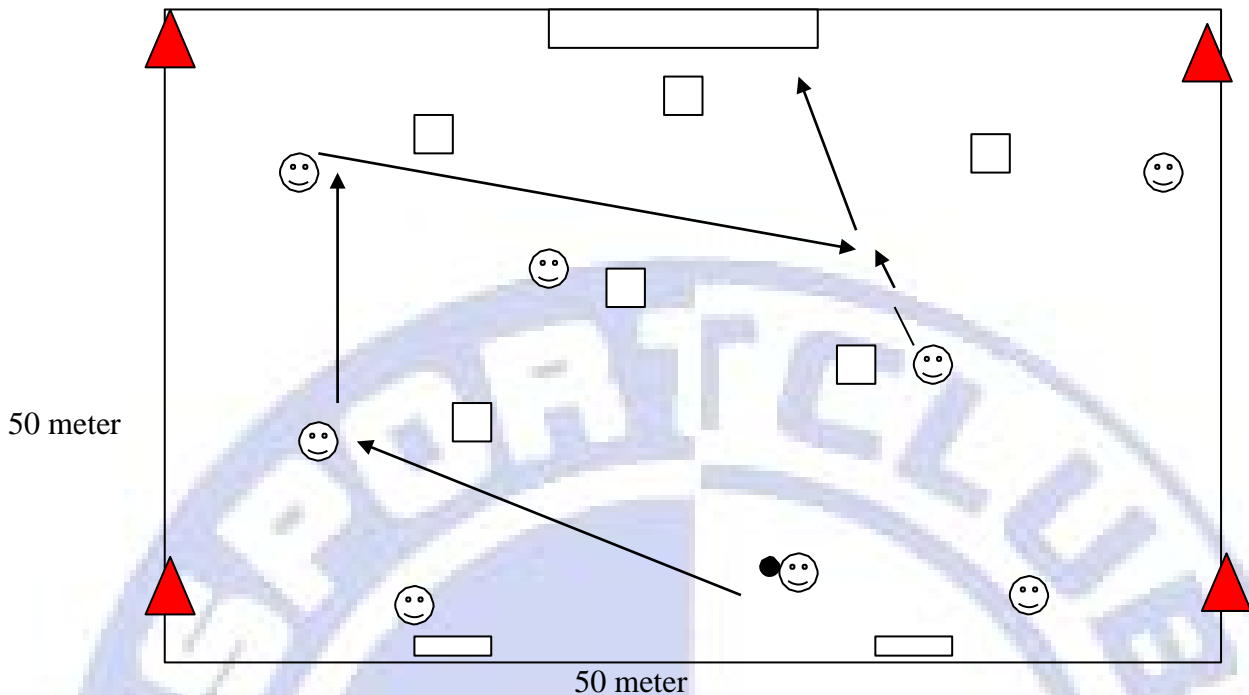
Aanwijzingen:

- Sluit snel aan als je de bal hebt gespeeld
- Blijf niet hangen, doe mee
- Zorg dat je weer aanspeelbaar bent, als je de bal naar voren hebt gespeeld

Het benutten van de zijkanten van het veld

8 tegen 6 op een half veld

Doel: *Het verbeteren van het gebruik maken van de zijkanten van het veld tijdens de aanval*



Bedoeling:

De 8 aanvallers kunnen scoren op het grote doel, de 6 verdedigers scoren op 2 kleine doeltjes. Het veld is breed en de aanvallers zijn met meer, zodat er goed gebruik kan worden gemaakt van de zijkant van het veld. Het is de bedoeling dat er veel voorzetten kunnen worden gegeven.

Variaties:

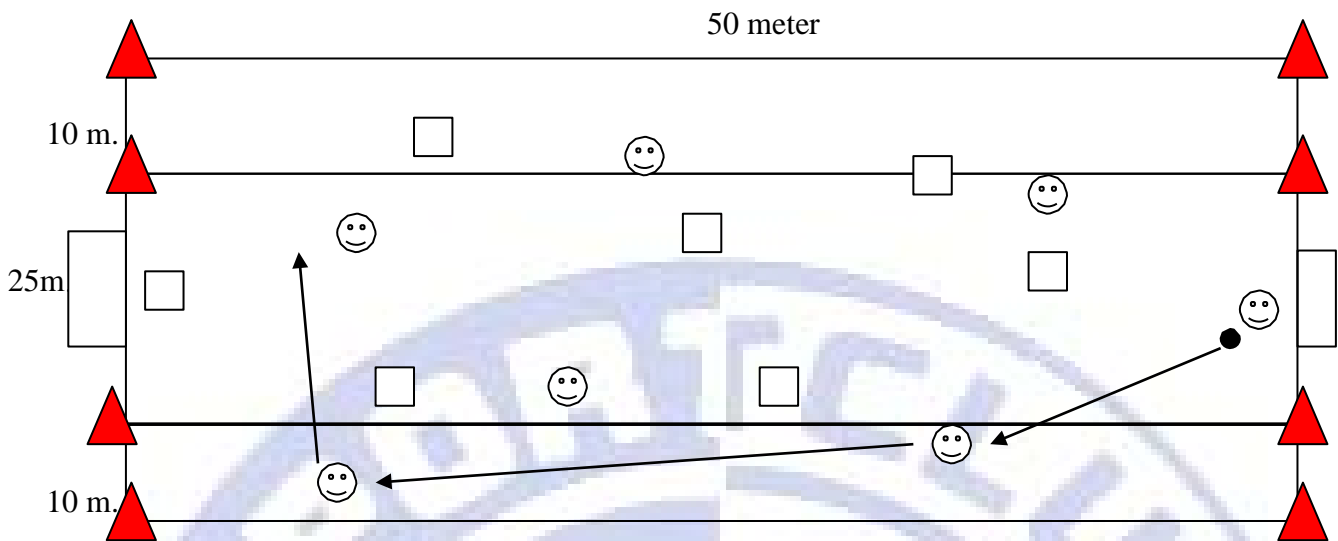
Als er veel gescoord wordt door de aanvallers een verdediger toevoegen.
Scoren via een voorzet is een dubbel doelpunt.

Aanwijzingen:

- Houd de zijkanten(vleugels) goed bezet
- Probeer snel tot een voorzet te komen
- Verplaats de bal als de aanval aan één kant vastloopt, speel de bal dan weer terug
- En open aan de andere kant

Partijspel 7 tegen 7 met neutrale zones aan de zijkanten van het veld

Doel: *Het verbeteren van het gebruik maken van de vleugels door het gehele team*



Bedoeling: Een partijspel 7 tegen 7, waarbij de balbezittende partij in de neutrale zone niet aangevallen kan worden. Zodoende zullen de vleugelspelers snel aangespeeld worden en kan er snel een voorzet volgen.

Variaties:

Als het goed gaat, er wordt veel gebruik gemaakt van de vrije zone, geef dan de tegenstander het recht om met één verdediger in de zone te mogen komen.

Het is ook mogelijk met neutrale spelers in de zones te spelen (de vleugelspelers).

Aanwijzingen:

- Zoek bij balbezit snel de vrije zone op
- Kom snel tot een voorzet, voordat de verdedigers zich georganiseerd hebben

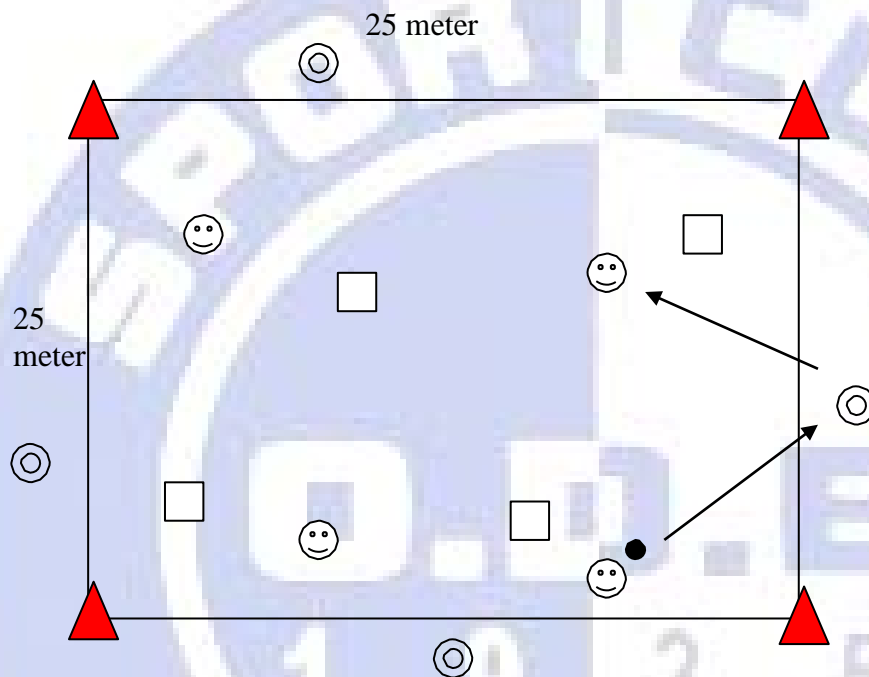
4 tegen 4 met 4 kaatsers

Doel: *Het verbeteren van het in balbezit blijven door gebruik te maken van 4 neutrale spelers aan de zijkanten*

Bedoeling: In het veld wordt 4 tegen 4 gespeeld, waarbij de balbezittende partij gebruik kan maken van 4 neutrale spelers langs de zijkanten. De ploeg die de bal heeft probeert de bal in bezit te houden. Zij kunnen een doelpunt scoren door de bal 10 × samen te spelen.

Door steeds de spelers te gebruiken aan de zijkant wordt de ruimte steeds aan de buitenkant van het veld gezocht. Dit komt de opbouw ten goede.

Na verloop van tijd (bijv. 5 minuten) wisselen.



Variatie:

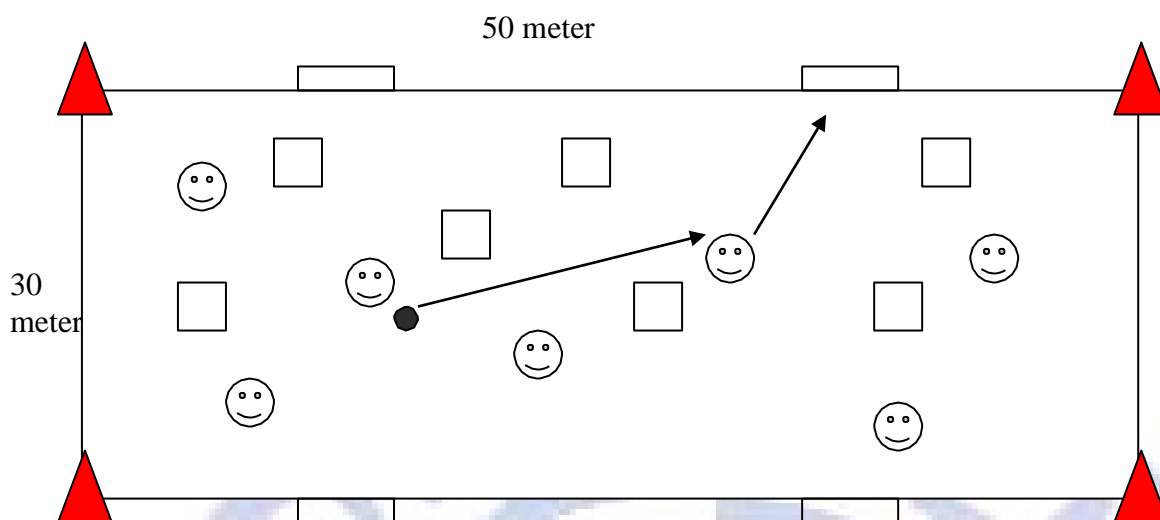
Er kan alleen gescoord worden door een één – tweetje te maken met de kaatsers. Hierbij moet er daadwerkelijk sprake zijn van kaatsen door de neutrale spelers.

Aanwijzingen:

- Scherm de bal goed af
- Loop direct na het afspelen weer vrij
- Speel de bal in de voeten
- Zorg dat je na het aanspelen van de kaatser aan de zijkant direct weer aanspeelbaar bent

Partijspel 7 tegen 7 met 4 kleine doeltjes

Doel: *Het verbeteren van het gebruik maken van de wisselpass*



Bedoeling:

Partijspel 7 tegen 7 , waarbij gescoord kan worden op 2 kleine doeltjes van de tegenstander. Door het brede en korte veld en de doeltjes aan de zijkanten, zal er veelvuldig gebruik moeten worden gemaakt van de wisselpass. Steeds als een aanval vastloopt aan de éne kant, zal de opening moeten worden gezocht aan de andere kant.

Variatie:

In plaats van vier doeltjes kan er ook gespeeld worden met 6 doeltjes (een extra doeltje in het midden).

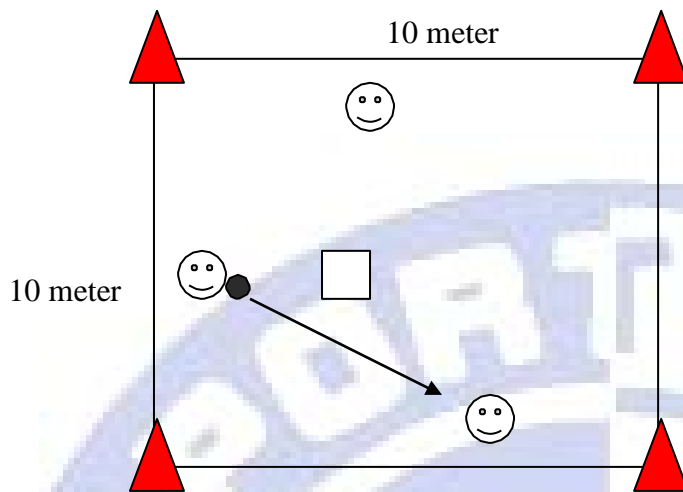
Aanwijzingen:

- Houd overzicht, kijk waar de meeste ruimte is om tot scoren te komen
- Speel de bal met de binnenkant van de voet, zo kun je goed mikken of passen
- Laat je horen als je in kansrijke positie bent

Het verbeteren van het samenspelen

positiespel 3 tegen 1

Doel: *Het oefenen van de basisprincipes van het samenspelen*



Bedoeling:

Op drie veldjes van 10 bij 10 meter wordt 3 tegen 3 gespeeld. Dit spel is de basis voor het samenspelen. Er is maar één verdediger en 2 afspeelmogelijkheden. De 3 proberen de bal 8 keer samen te spelen; dat levert een punt op. De verdediger kan bij balverovering buiten het vierkant dribbelen; dat is voor hem een punt.

Variatie:

Nog te moeilijk? Vier tegen één of veld groter maken.
Te eenvoudig? Veld iets kleiner of balaanrakingen beperken, bijv. twee keer raken

Aanwijzingen:

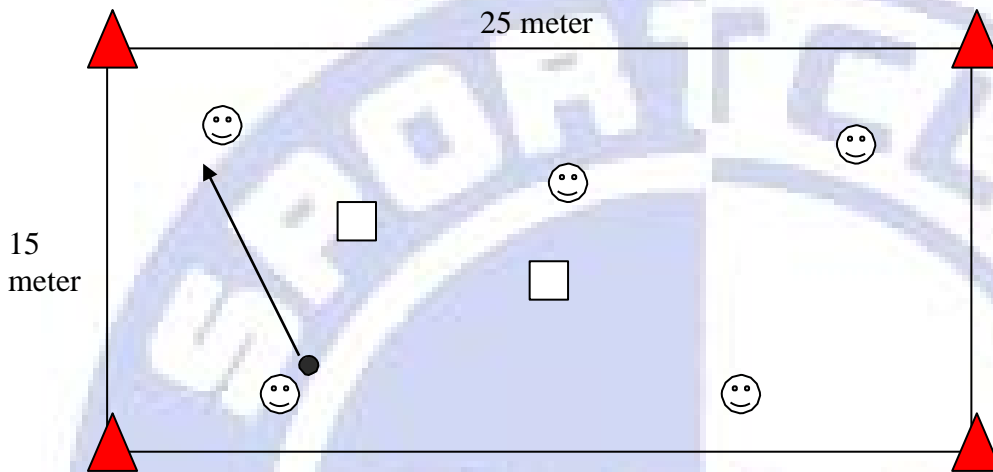
- Zorg dat je steeds aanspelbaar bent
- Speel de bal in de voeten
- Speel met de binnenkant van de voet
- Wacht tot de verdediger dichtbij je is, pass dan. Zo heeft je medespeler meer tijd.

Positiespel 5 tegen 2

Doel: *Het verbeteren van het samenspelen*

Bedoeling:

Het 5 –tal probeert de bal in bezit te houden. 8 × overspelen is een punt. Het 2-tal probeert de bal af te pakken en kan scoren door over één van beide korte zijden te dribbelen. Als de bal uit is voor het 5-tal: intrappen vanaf de plaats waar de bal de zijlijn passeerde. Is de bal uit voor het 2-tal, dan wordt de bal door het 2-tal vanaf een lange zijde weer in het spel gebracht door middel van een dribbel of een pass naar de medespeler.



Variatie: Als het te moeilijk is voor de 5: - 6 keer overspelen is een punt
- ruimte vergroten

Als het te eenvoudig is voor de 5: - 10 keer overspelen is een punt
- ruimte verkleinen
- bal mag door de 5 maar twee keer worden geraakt

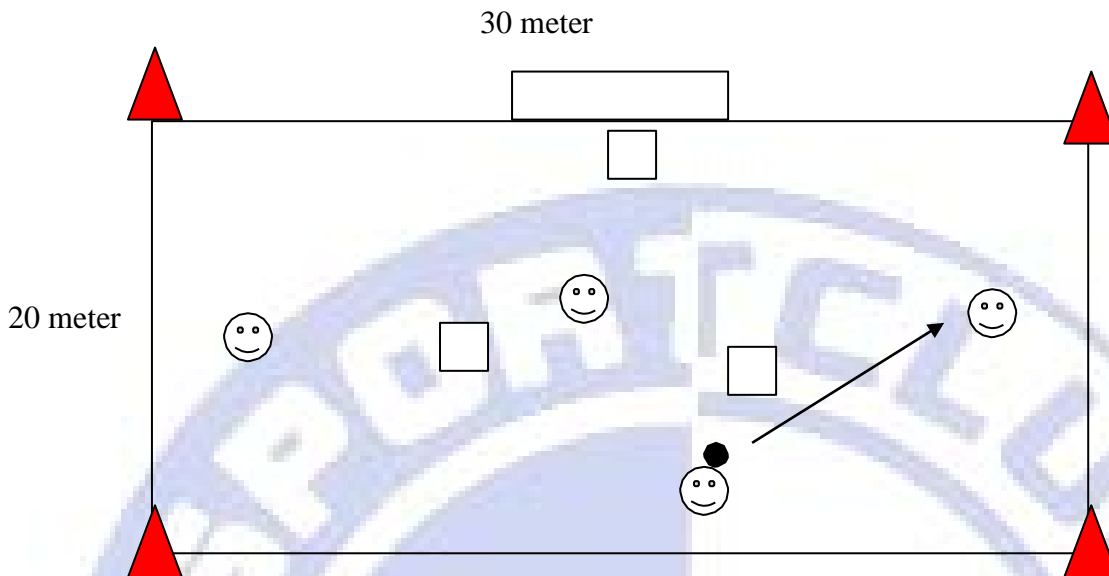
Aanwijzingen:

- Zorg dat je steeds aangespeeld kunt worden
- Laat je horen als je de bal kunt krijgen
- Speel de bal over de grond en in de voeten
- Speel de bal niet te zacht of juist te hard

Vier tegen drie

Doel: *Het verbeteren van het komen tot scoren via samenspel*

De volgende situatie tweemaal uitzetten.



Bedoeling:

De 4 aanvallers proberen via goed samenspel tot scoren te komen. De 3 verdedigers, waarvan één keeper kunnen scoren door over de achterlijn van de aanvallers te dribbelen.

Variatie:

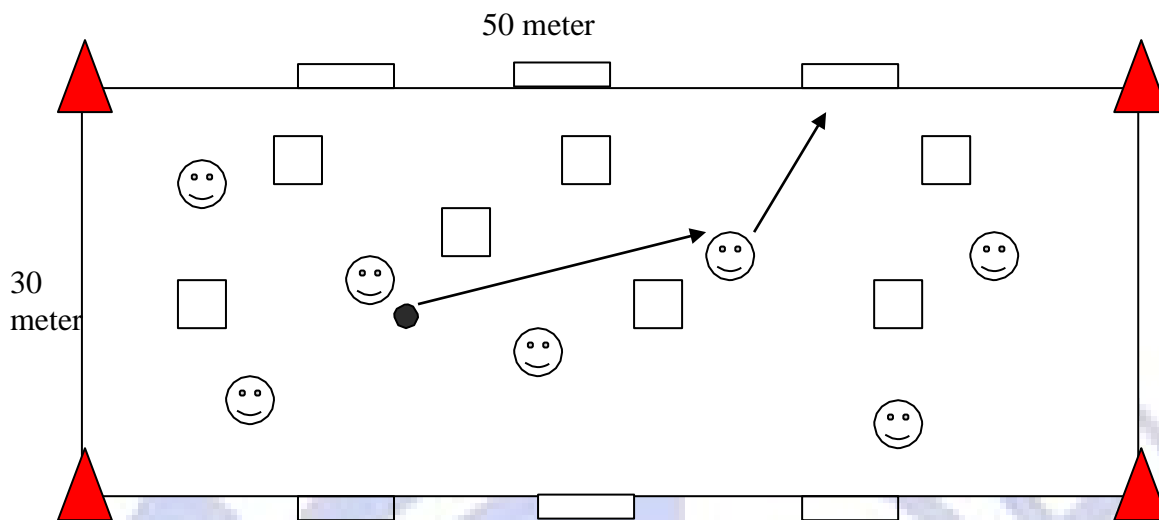
- De verdedigers scoren niet d.m.v. een dribbel maar op 2 kleine doeltjes op de achterlijn van de aanvallers.
- Gaat het goed dan mogen de aanvallers de bal maar 3 keer raken

Aanwijzingen:

- Zorg dat je steeds aangespeeld kunt worden
- Laat je horen als je de bal kunt krijgen
- Speel de bal over de grond en in de voeten
- Speel de bal niet te zacht of te hard
- Speel in een ruitformatie

Partijspel 7 tegen 7 met 6 doeltjes

Doel: *Het verbeteren van het samenspelen in een partijspel*



Bedoeling:

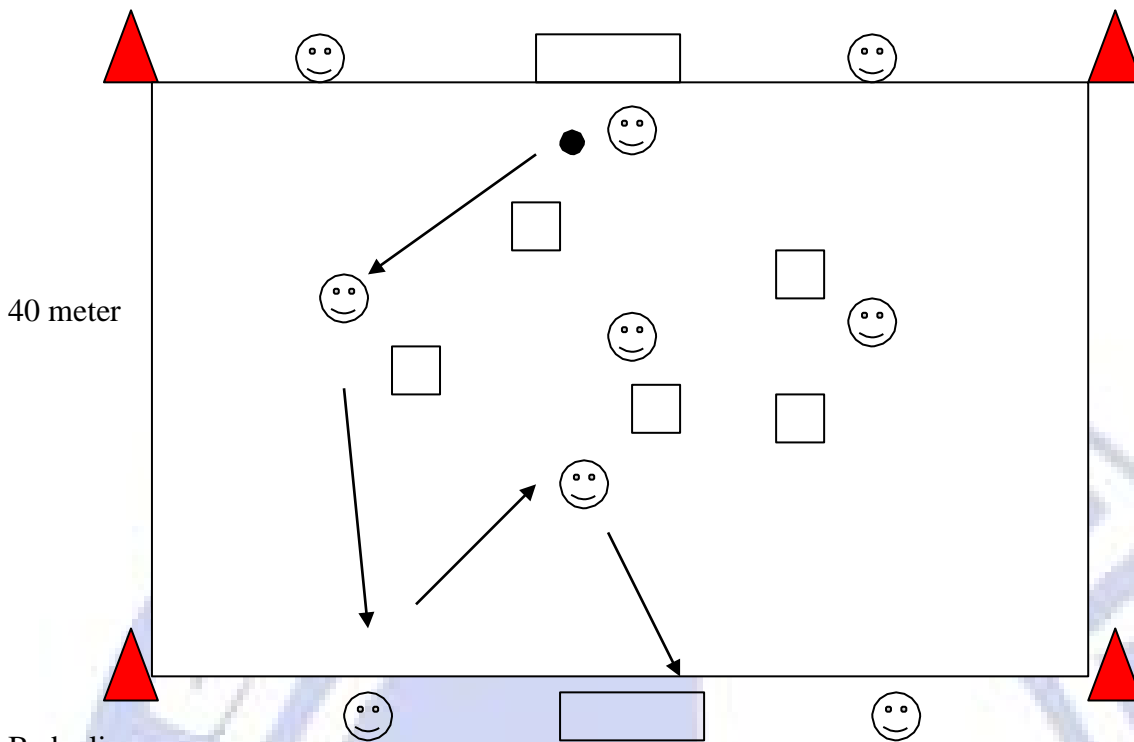
Partijspel 7 tegen 7 op een kort en breed veld met 6 doeltjes zonder keeper. Door het brede veld en de 3 scoringsmogelijkheden worden de spelers uitgenodigd steeds samen te spelen totdat zich de beste scoringsmogelijkheid voordoet.

Aanwijzingen:

- Houd overzicht, kijk waar de meeste ruimte is om tot scoren te komen
- Speel de bal met de binnenkant van de voet, zo kun je goed mikken of passen
- Laat je horen als je in kansrijke positie bent
- Speel samen totdat je een goede mogelijkheid hebt

5 tegen 5 met 4 kaatsers

Doel: *Het verbeteren van het samenspelen op het moment van afronden*
40 meter



Bedoeling:

Partijspel 5 tegen 5 met 4 kaatsers op de achterlijn. Er wordt gespeeld zonder keeper en er kan alleen gescoord worden door eerst een kaatser aan te spelen op de achterlijn en vervolgens uit de kaats of balaanname te scoren. Na het aanspelen van de kaatser moeten de andere spelers vrij komen voor het doel, waardoor het samenspelen op het moment van afronden bevorderd wordt.

Variatie:

Als het scoren niet lukt, dan mogen de kaatsers de bal eerst aannemen en vervolgens inpassen op een aansluitende speler.

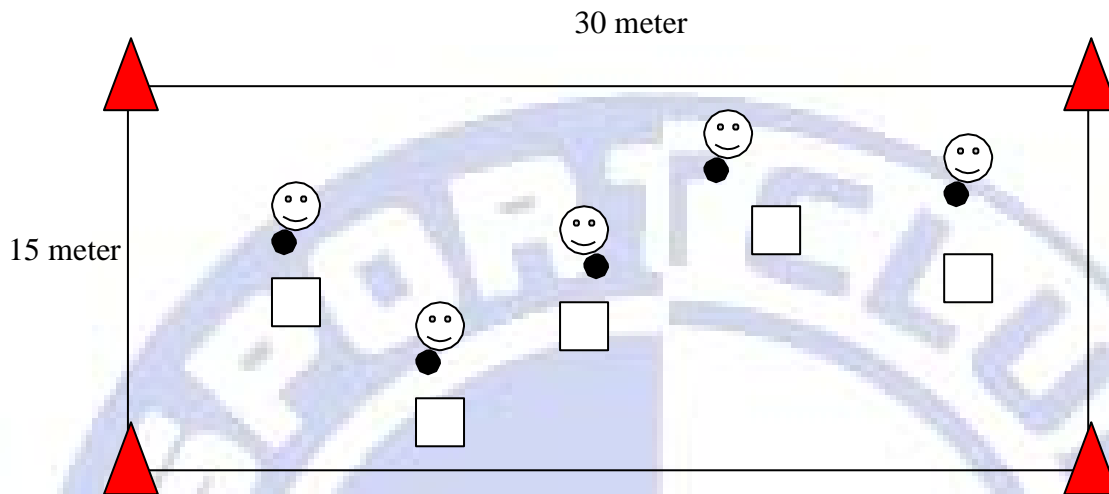
Aanwijzingen:

- Speel zo snel mogelijk een kaatser aan
- Loop direct mee als je ziet dat een kaatser wordt aangespeeld
- Laat je horen als je kunt scoren
- Voor de kaatsers: speel de bal met de binnenkant van de voet

Het verdedigen

Het verdedigen in het één tegen één

Doel: *Het verbeteren van het individueel verdedigen*



Bedoeling:

Tweetallen spelen één tegen één. De speler met bal probeert zijn tegenstander te passeren en over de achterlijn te dribbelen. Elke keer als dit lukt heeft hij een doelpunt. Na 1 ½ minuut wisselen van tegenstander.

Variaties:

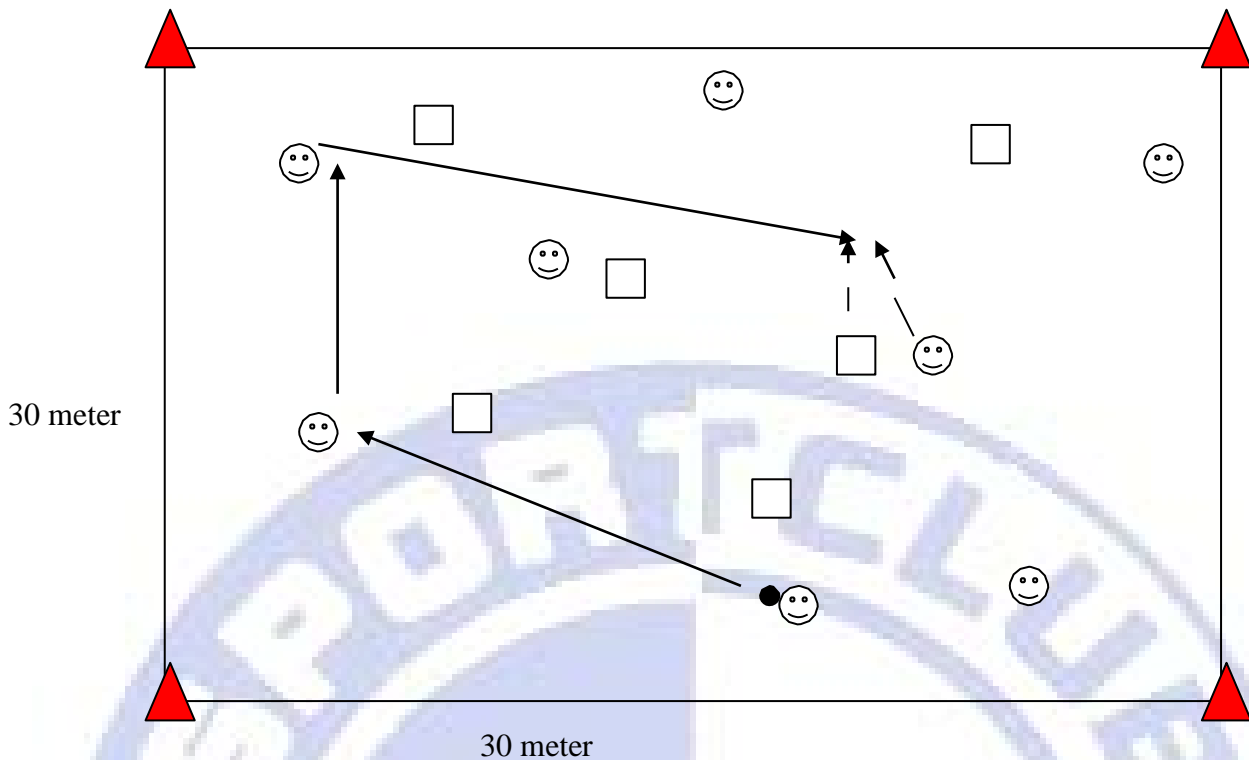
In plaats van een gezamenlijke achterlijn kleine veldjes uitzetten van 20 bij 10 meter.

Aanwijzingen:

- Ga niet te snel op je tegenstander af, hap niet.
- Blijf op je voorvoeten
- Dwing je tegenstander naar de zijkant
- Maak een schijnactie, pak dan de bal af
- Geen sliding als het niet echt nodig is, want als dat mislukt ben je geklopt

6 tegen 8

Doel: *Het verbeteren van het gezamenlijk leren afpakken van de bal*



Bedoeling:

De 8 proberen de bal 8 keer samen te spelen; dat levert een punt op. De 6 verdedigers proberen de bal te veroveren en kunnen een punt scoren door de bal 3 keer samen te spelen.

Variaties:

Het afpakken gaat te gemakkelijk: Veld vergroten of minder verdedigers

Het afpakken lukt niet: Veld kleiner of meer verdedigers

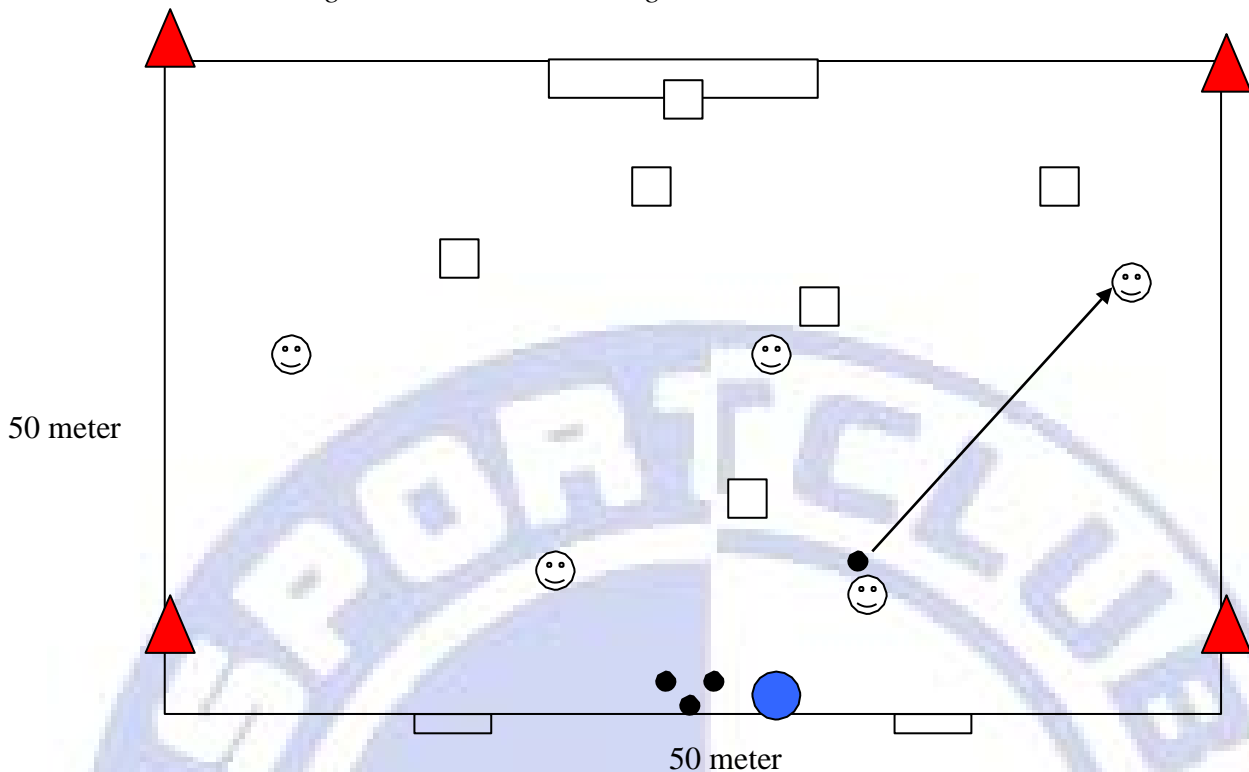
In plaats van te scoren door samen te spelen door de verdedigers kunnen ze scoren op een klein doeltje op elke zijde.

Aanwijzingen:

- Wacht een slechte pass af
- Bij slecht aannemen direct afpakken
- Zet druk op de tegenstander
- Dichtbij de bal scherp dekken

Het verdedigen door de laatste linie

Doel: *Het leren verdedigen in een laatste linie tegenover een 3-mansvoorhoede*



Bedoeling:

5 aanvallers proberen tot scoren te komen tegenover 5 verdedigers en een keeper. Er wordt steeds gestart in het midden, waar de trainer en de ballen zijn. De verdedigers kunnen scoren op één van beide doeltjes op de middenlijn. De aanvallers spelen met 2 op het middenveld tegenover één verdedigende middenvelder en passen zo snel mogelijk één van de 3 spitsen aan. De 3 spitsen proberen tot afronding te komen.

Variatie:

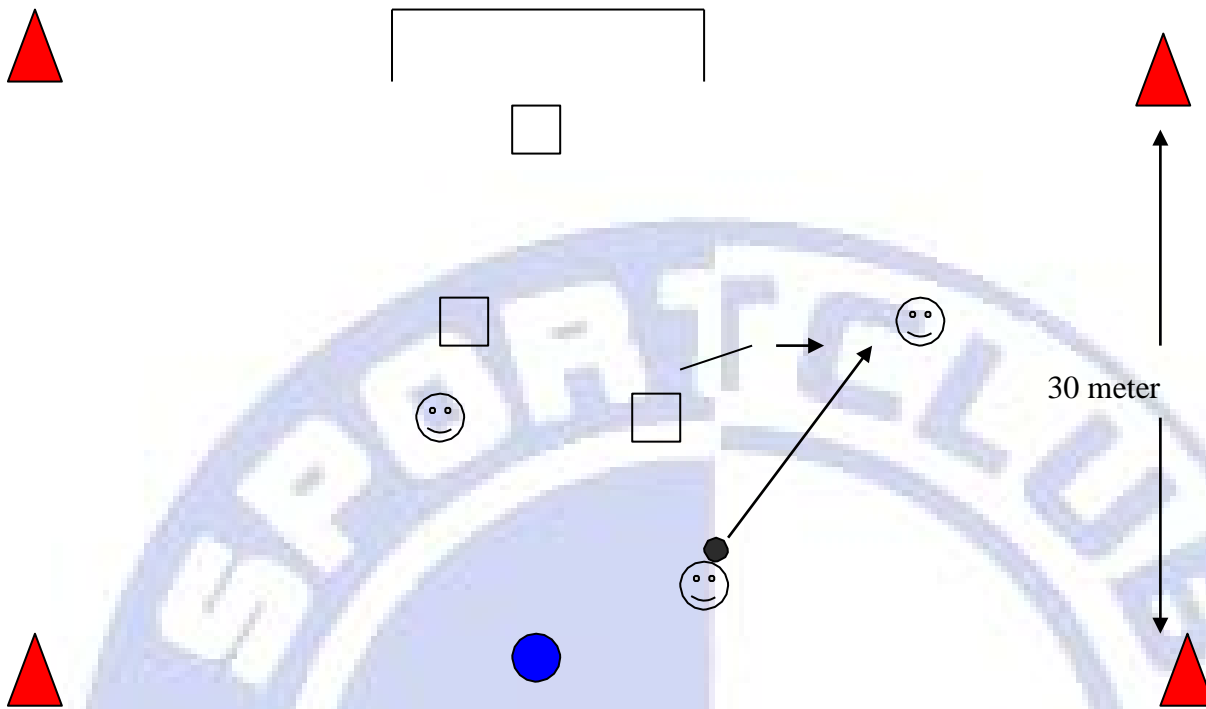
Bij meer spelers meer middenvelders inzetten, maar de laatste linie tegenover 3 spitsen intact laten.

Aanwijzingen:

- Aan de kant van de bal kort dekken
- Dek de lijn tussen aanvaller en doel af (aan de binnenkant dekken)
- Denk aan rugdekking
- Elkaar coachen (keeper mee laten doen)

2 tegen 3

Doel: *Het verbeteren van het verdedigen tegenover een meerderheid aan aanvallers*



Bedoeling:

3 aanvallers proberen tot scoren te komen op het grote doel, dat verdedigd wordt door een keeper en twee verdedigers. De 2 verdedigers proberen de bal te veroveren en kunnen scoren door de trainer aan te spelen.

Organisatie: Een ander tweetal verdedigers staat op de achterlijn, na elke aanval wordt er gewisseld. Bij de trainer staan de overige spelers, aanvallers die per 3-tal steeds een aanval opzetten.

Variatie:

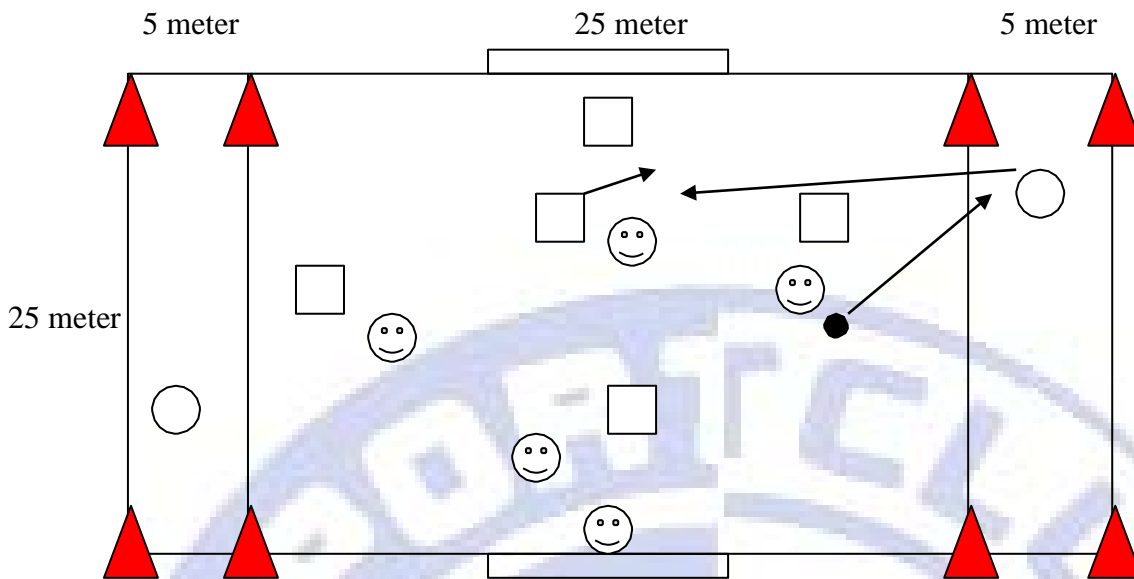
Als de aanvallers te eenvoudig scoren kan de trainer een derde verdediger vanaf de middenlijn mee laten doen op zijn teken.

Aanwijzingen:

- Dek de ruimte naar het doel goed af
- Dwing de balbezitter naar de zijkant te spelen en zet daar druk
- Keeper mee laten doen, deze verzorgt rugdekking
- Snel op de bal bij een slechte aanname of pass

Het verdedigen van een voorzet

Doel: *Het verbeteren van het verdedigen van de bal bij een voorzet of een bal door het midden.*



Bedoeling:

Partijspel 5 tegen 5 met 2 neutrale spelers aan de zijkanten in een vrije zone. Beide partijen mogen deze spelers gebruiken om voorzetten te krijgen. Door het korte veld en het gebruik van de neutrale spelers krijgen we veel voorzetten die verdedigd moeten worden.

Variaties:

Eventueel zonder keeper spelen, er moet dan nog beter verdedigd worden

Als het goed gaat de neutrale zone weglaten en 6 tegen 6 spelen, waarbij een doelpunt uit een voorzet dubbel telt.

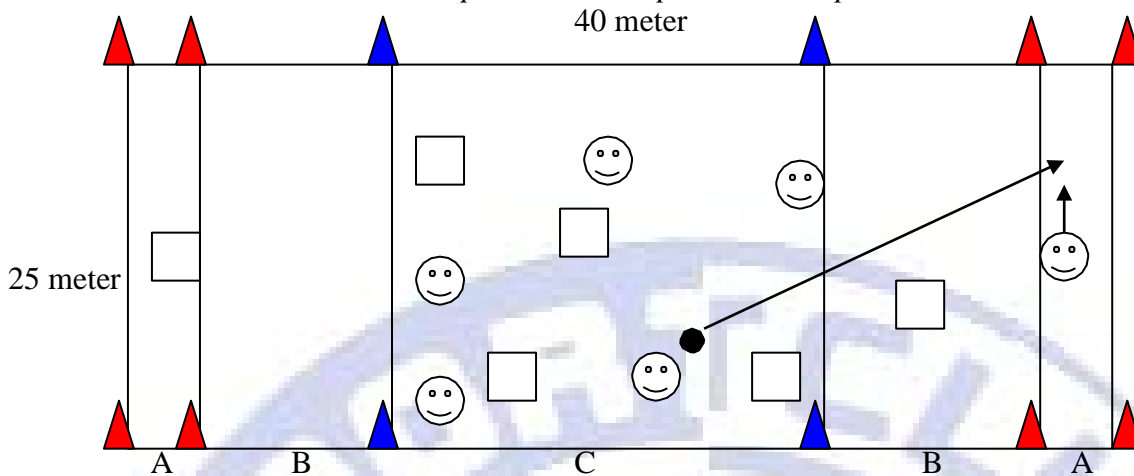
Aanwijzingen:

- Kom voor de aanvaller bij het onderscheppen van een voorzet
- Dek de ruimte naar het doel af
- Niet bang zijn bij een kopduel, houd je ogen open
- Keeper, geef aanwijzingen, denk aan de eerste en tweede paal

De samenwerking tussen de linies

Speel de kaatser aan

Doel: *Het verbeteren van het aanspelen van een speler die "diep" staat*



Bedoeling:

Partijspel 6 tegen 6 waarbij beide partijen proberen hun speler in het eindvak (= de smalle zone A) is alleen voor de speler die aangespeeld dient te worden. Er mag verder overal gespeeld worden, maar er kan alleen gescoord worden door de eindspeler aan te spelen vanuit het middelste vak (C, aangegeven met blauwe pilonnen). Door bewust via samenspel de mogelijkheid te zoeken de diepe speler aan te spelen, ontstaat vanzelf het zoeken naar contact met spelers die verder weg staan.

Variaties:

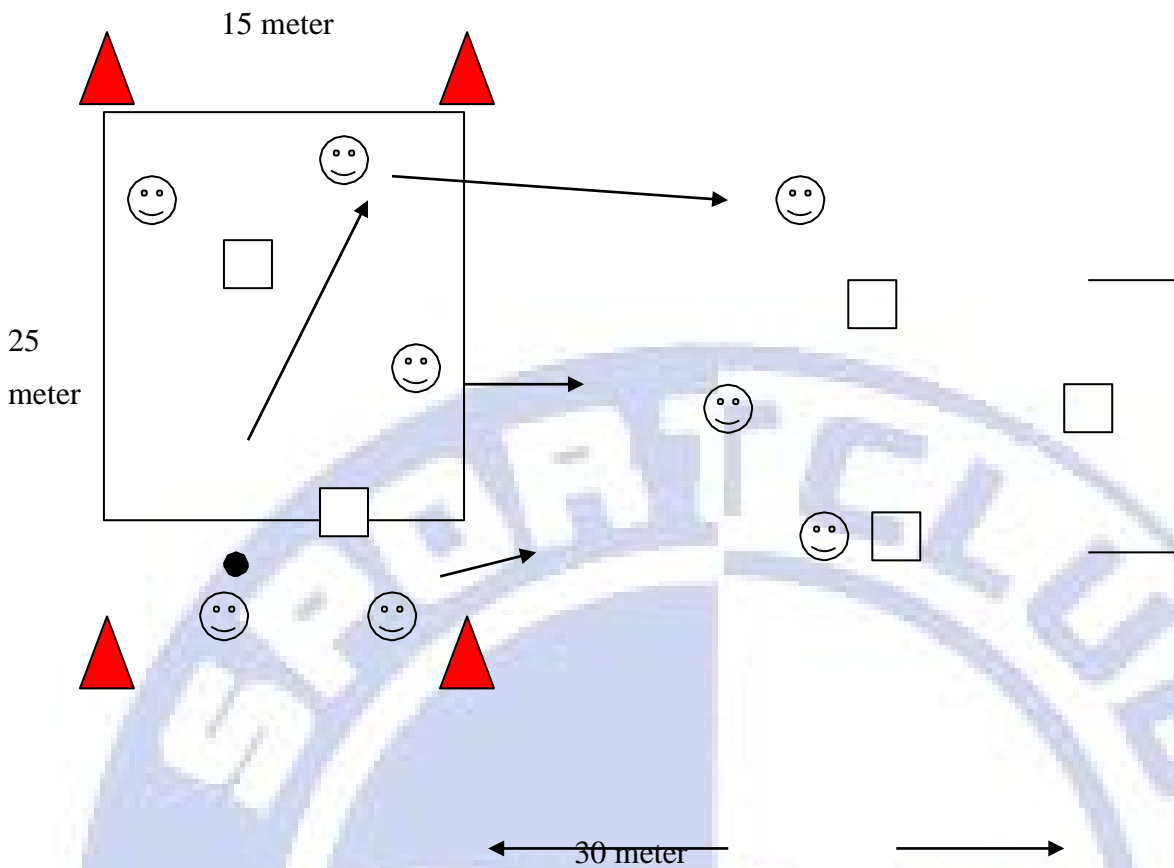
Als het te moeilijk is het veld breder maken, zodat er meer ruimte ontstaat voor de eindpass.
Als het goed gaat is het mogelijk pas een doelpunt toe te kennen als de eindspeler de bal teruggespeeld (of gekaatst) heeft op een medespeler.

Aanwijzingen:

- Houd de bal in bezit
- Voor de eindspeler: zorg dat je aangespeeld kan worden
- Coach elkaar op momenten dat er gescoord kan worden

Speel de spits aan

Doel: *Het verbeteren van de samenwerking tussen de middenvelders en de aanvallers*



Bedoeling:

Op het middenveld wordt in een rechthoek 5 tegen 2 gespeeld. Het 5-tal probeert één van de 3 spitsen aan te spelen. Als dit gebeurt sluiten 2 spelers uit de rechthoek aan en wordt er afgerond op doel. Door de aansluiting ontstaat weer 5 tegen 2, zodat er eenvoudig kan worden afgerond. Als de verdedigers de bal onderscheppen kunnen ze scoren door een medespeler aan te spelen in het vak (of, bij onderschepping in de rechthoek over een korte zijlijn te dribbelen).

Variaties:

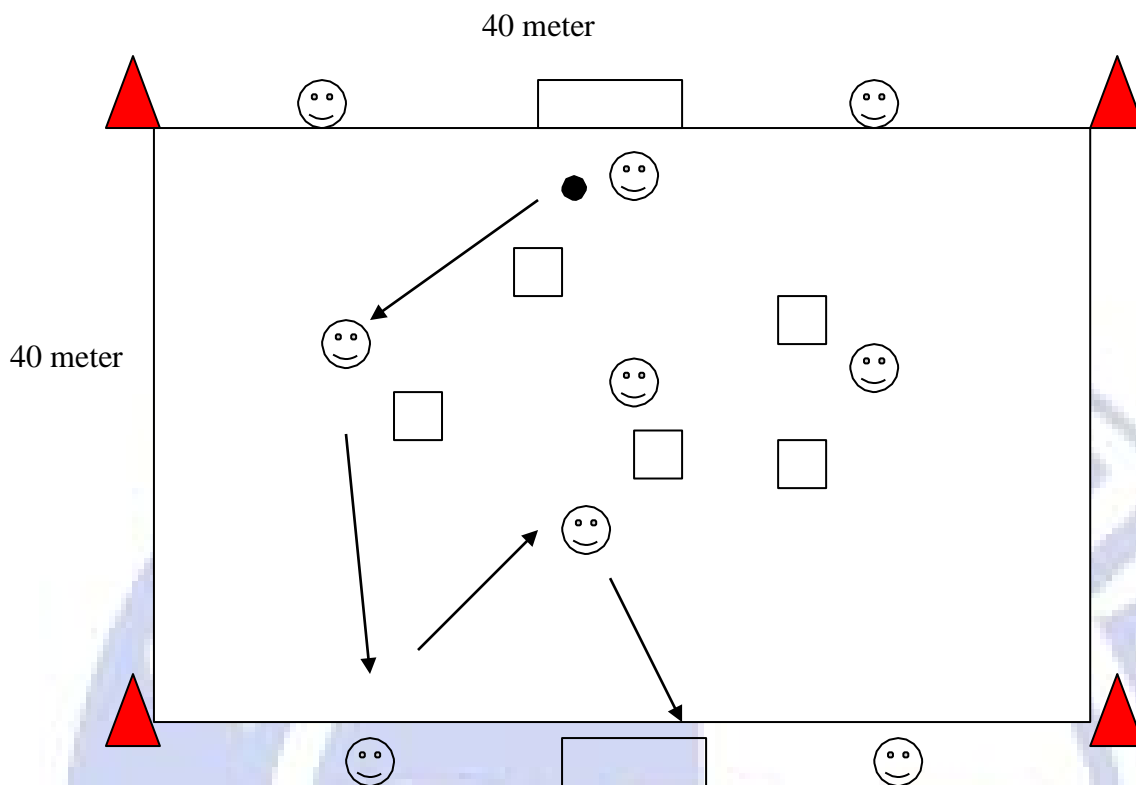
- Als het lukt, laat dan ook een verdediger uit de rechthoek aansluiten
- Eventueel iedereen laten aansluiten, zodat er snel afgerond moet worden
- Als het te gemakkelijk gaat, een extra verdediger tegenover de spitsen

Aanwijzingen:

- Voor de spitsen: vraag om de bal als deze gespeeld kan worden
- Na het aanspelen van de spits snel aansluiten en aanspeelbaar zijn
- Coach elkaar

Partijspel met kaatsers op de achterlijn

Doel: *Het verbeteren van het aanspelen van een speler die ver weg staat*



Bedoeling:

Partijspel 5 tegen 5 met 4 kaatsers op de achterlijn. Er wordt gespeeld zonder keeper en er kan alleen gescoord worden door eerst een kaatser aan te spelen op de achterlijn en vervolgens uit de kaats of balaanname te scoren. Na het aanspelen van de kaatser moeten de andere spelers vrij komen voor het doel, waardoor het samenspelen op het moment van afronden bevorderd wordt.

Variatie:

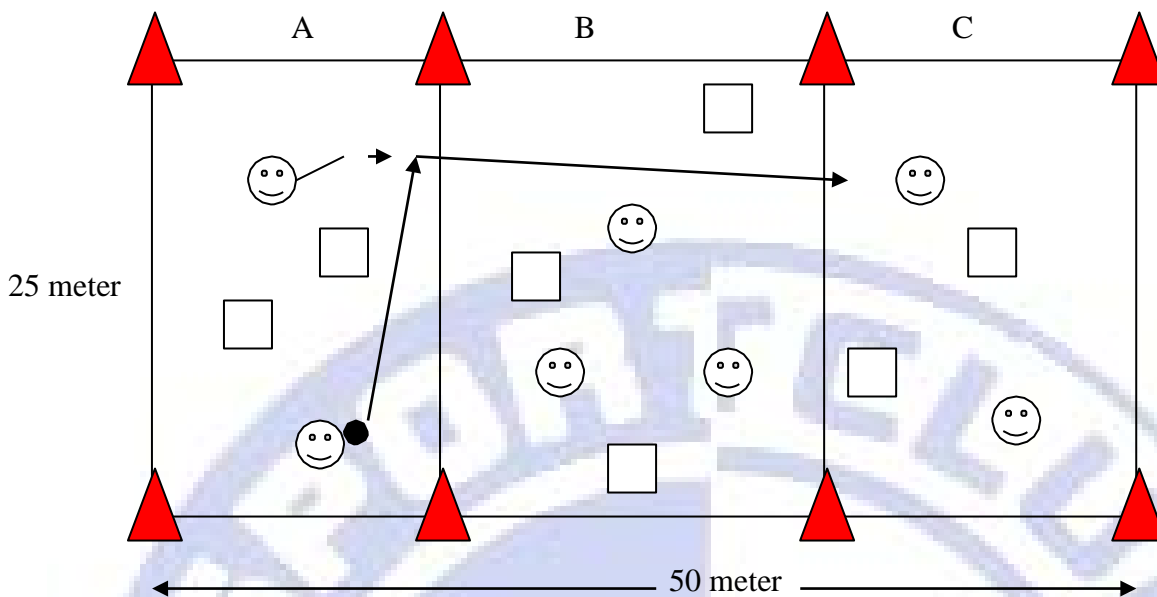
Als het scoren niet lukt, dan mogen de kaatsers de bal eerst aannemen en vervolgens inpassen op een aansluitende speler.

Aanwijzingen:

- Speel zo snel mogelijk een kaatser aan
- Loop direct mee als je ziet dat een kaatser wordt aangespeeld
- Laat je horen als je kunt scoren
- Voor de kaatsers: speel de bal met de binnenkant van de voet

Van vak naar vak

Doel: *Het verbeteren van het geven van de dieptepass naar spelers die verder weg staan*



Bedoeling:

Partijspel 7 tegen 7, waarbij er gescoord kan worden door een medespeler aan te spelen van vak A naar C of C naar A. Er is verder sprake van vrij spel binnen het gehele veld. Om te scoren zal dus bewust moeten worden gezocht naar spelers die vrij staan in het verste vak.

Variatie:

Als het niet lukt, maak dan vak B iets smaller, waardoor de overbruggen afstand kleiner wordt.

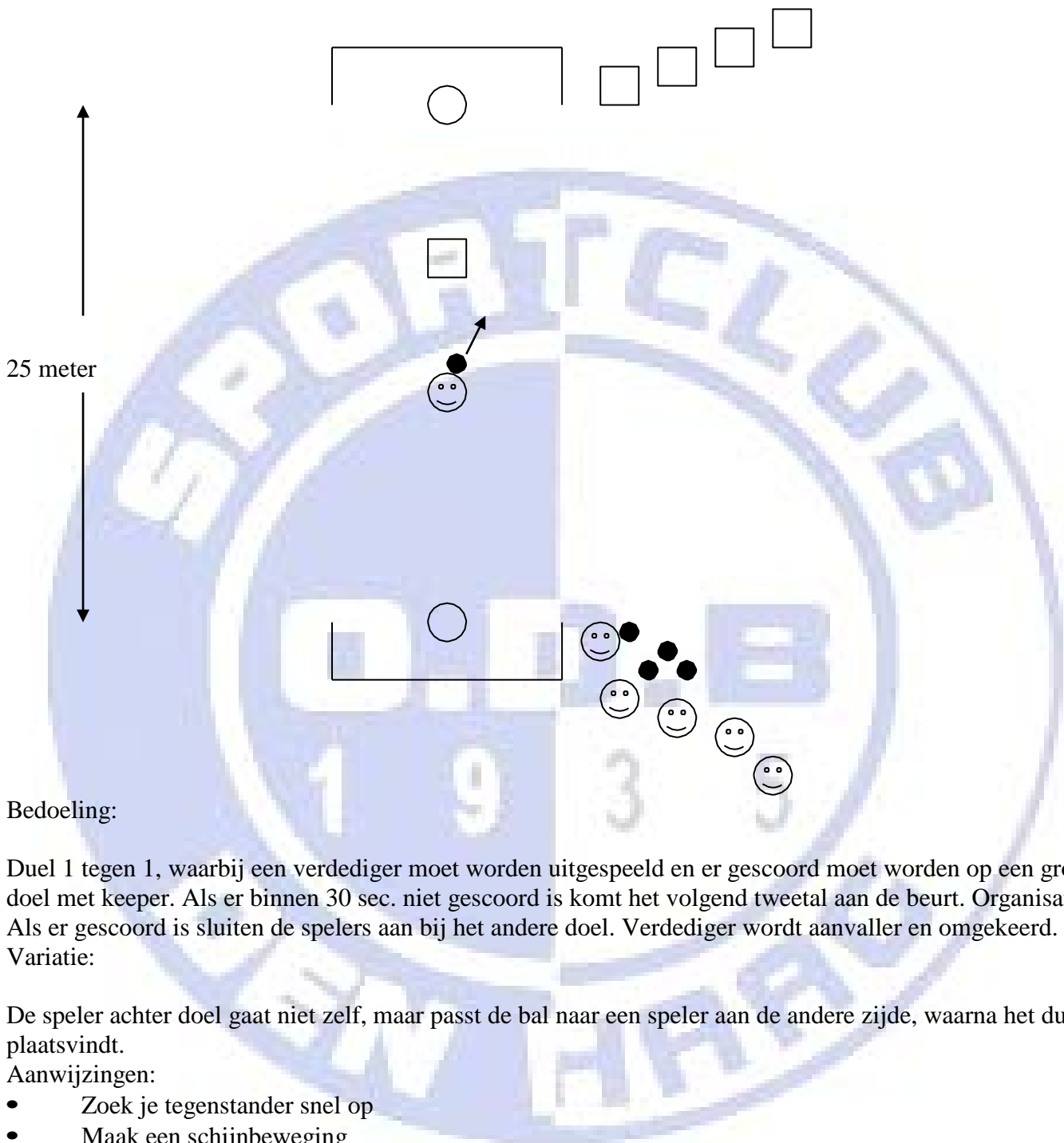
Aanwijzingen:

- Houd de bal in bezit, terwijl je de spelers in het verste vak in de gaten houdt.
- Coach elkaar op het moment dat de pass gegeven kan worden
- Speel de bal met de juiste snelheid
- Speel bij voorkeur over de grond en niet door de lucht

Het creëren van kansen en het scoren

duel 1 tegen 1 aanvallend

Doel: *Het verbeteren van het individueel uitspelen van de tegenstander en het scoren*



Bedoeling:

Duel 1 tegen 1, waarbij een verdediger moet worden uitgespeeld en er gescoord moet worden op een groot doel met keeper. Als er binnen 30 sec. niet gescoord is komt het volgend tweetal aan de beurt. Organisatie: Als er gescoord is sluiten de spelers aan bij het andere doel. Verdediger wordt aanvaller en omgekeerd.

Variatie:

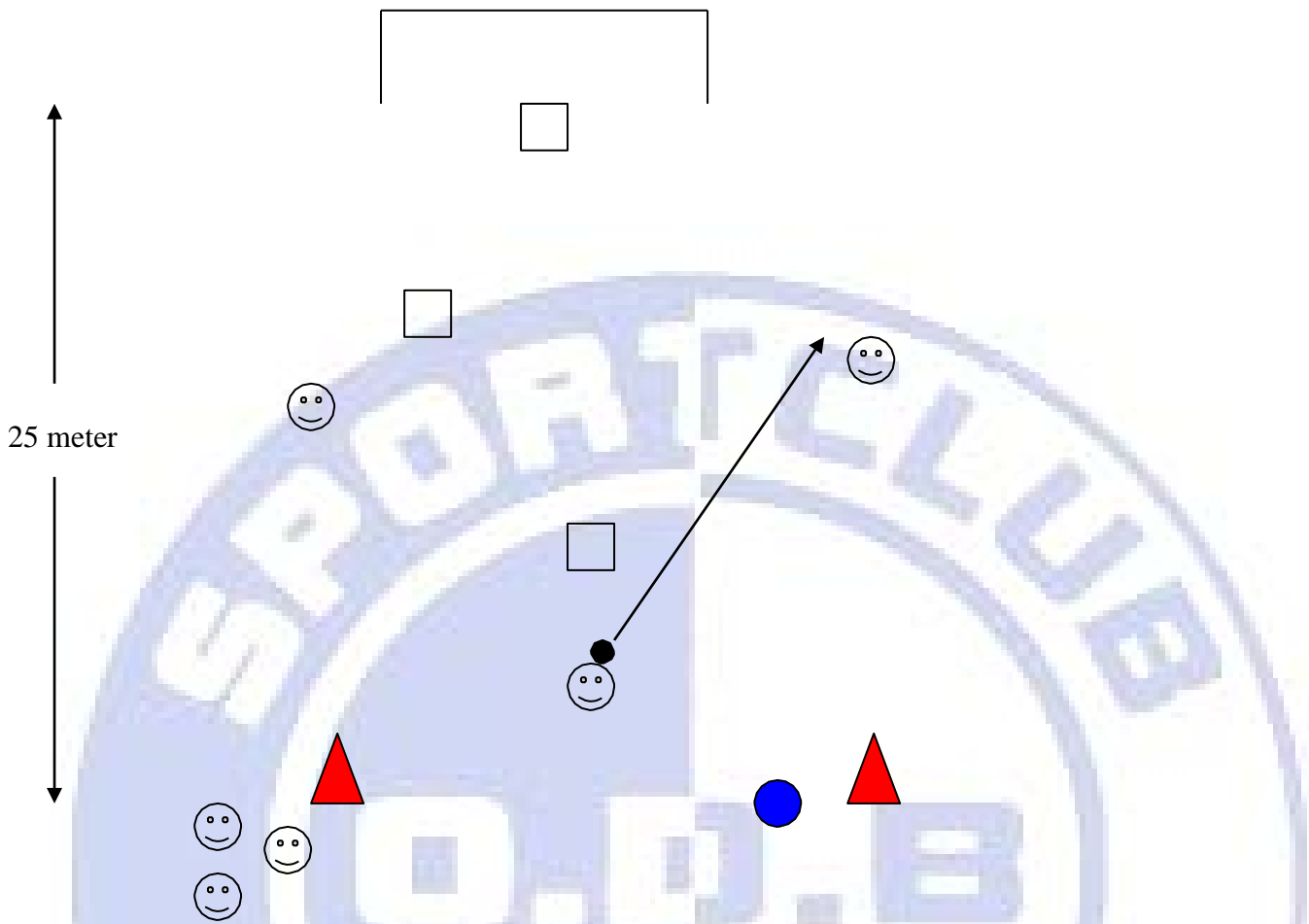
De speler achter doel gaat niet zelf, maar passt de bal naar een speler aan de andere zijde, waarna het duel plaatsvindt.

Aanwijzingen:

- Zoek je tegenstander snel op
- Maak een schijnbeweging
- Houd snelheid
- Schiet, zodra je een kans hebt

Drie tegen twee op een doel met keeper

Doel: *Het leren uitspelen van de verdediging en het scoren*



Bedoeling:

Een drietal aanvallers probeert tot scoren te komen tegenover 2 verdedigers en een keeper. Het is de bedoeling dat de speler met bal zo snel mogelijk de verdediger opzoekt en via samenspel of individuele actie een scoringskans creëert. Bij balbezit kunnen de twee verdedigers scoren door de bal tussen de twee pilonnen te plaatsen.

Organisatie: Werk met vier verdedigers. Wissel na elke aanvalsactie.

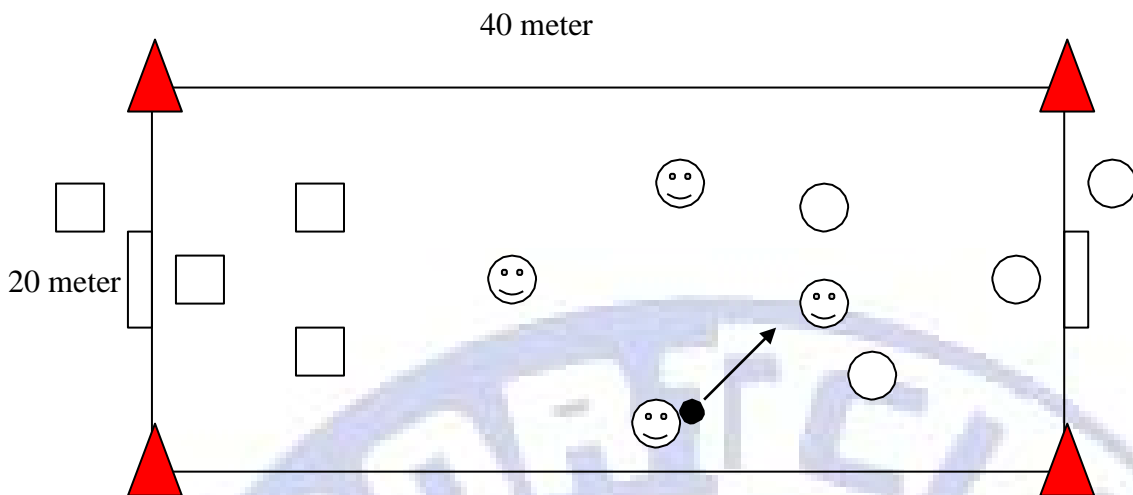
Variatie: Als er eenvoudig wordt gescoord, kan er een extra verdediger meedoen op teken van de trainer. Deze speler start dan vanaf een pilon waar de trainer staat.

Aanwijzingen:

- Zoek snel de verdediger op, dwing hem tot een keuze
- Schiet, als je merkt dat de twee verdedigers in de zone blijven
- Laat je niet naar de zijkant duwen

Pendelvorm 4 tegen 4

Doel: *Het verbeteren van het uitspelen van een minderheid aan verdedigers*



Bedoeling:

Drie 4-tallen. Het eerste viertal speelt 4 tegen 2 uit op het tweede viertal. Van dat tweede viertal staat een speler in het doel, twee spelers verdedigen en één speler staat naast het doel. Als de aanval afgerond is, krijgt het tweede viertal de bal en gaat 4 tegen 2 spelen op het derde viertal. De 3 viertallen pendelen zo heen en weer. Welk viertal maakt de meeste doelpunten?

Variatie:

Speel 4 tegen 3 als het goed gaat of 4 tegen 1 als het niet lukt.

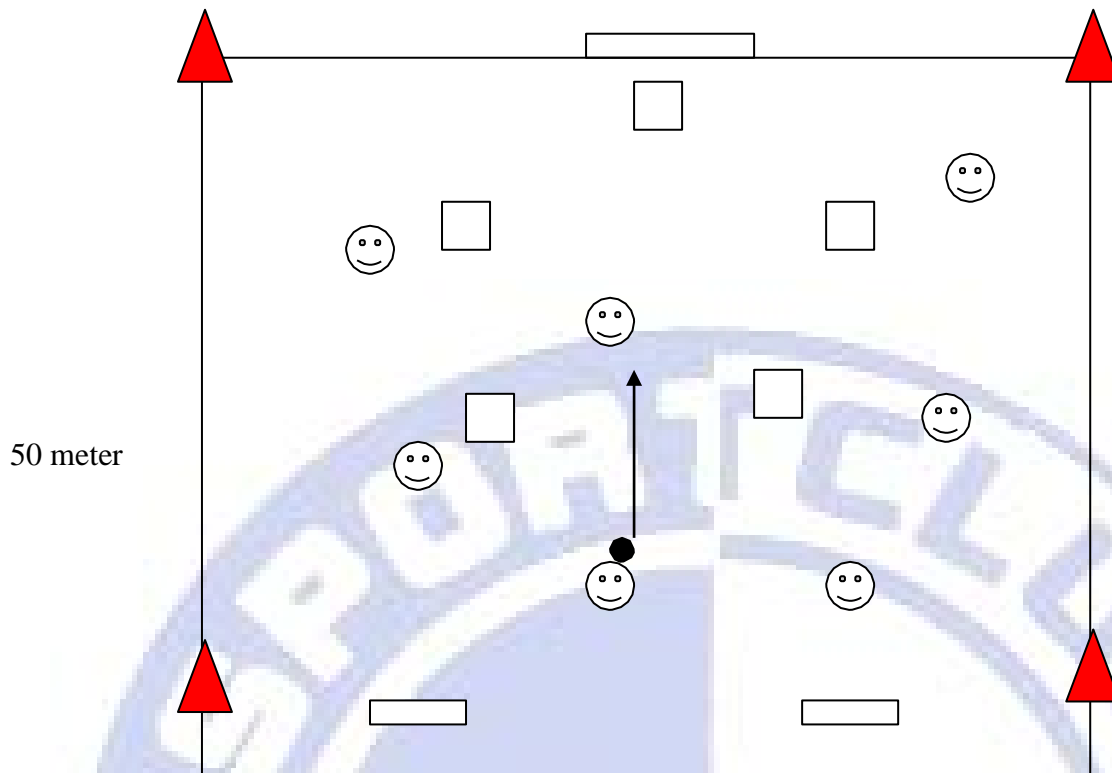
Aanwijzingen:

- Voor de balbezitter: zoek snel je tegenstander op
- Houd de bal in bezit
- Geef goede passes
- Laat je niet teveel naar de zijkant drukken

7 tegen 5 op een groot doel

Doel: *Het beter leren uitspelen van kansen*

50 meter



Bedoeling:

Door het overtal hebben de 7 aanvallers veel mogelijkheden om kansen te creëren en te scoren. De 4 verdedigers en de keeper kunnen bij onderschepping scoren op één van beide doeltjes. Het spel start steeds tussen de 2 kleine doeltjes, daar wordt steeds begonnen.

Variaties:

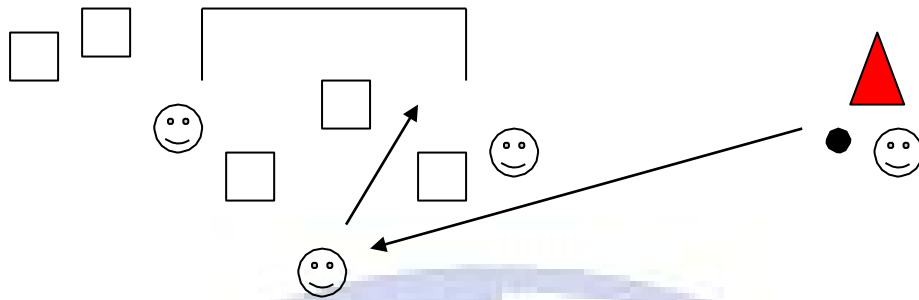
Als het scoren eenvoudig gaat, een extra verdediger inbrengen of het aantal balaanrakingen beperken van de aanvallers (bijv. de 7 mogen de bal maar 3 keer raken).

Aanwijzingen:

- Probeer snel tot scoren te komen
- Gebruik de zijkanten om ruimte te creëren
- Als de aanval vastloopt, speel dan terug op één van de achterste spelers
- Pass de bal voor je medespeler, zodat er snel geschoten kan worden

Het afronden van een voorzet

Doel: *Het verbeteren van het afronden van een voorzet*



Bedoeling:

Het spel start bij de speler met bal op de hoek. Afstand ongeveer 15 meter. Deze geeft een voorzet en 3 aanvallers proberen de voorzet af te ronden. De twee verdedigers en keeper kunnen scoren door de trainer de bal toe te spelen. Na elke voorzet komt een ander 3-tal in het veld en worden ook de 2 verdedigers afgelost.

Variatie:

Welk drietal scoort de meeste goals?

De punten van de 3-tallen kunnen worden bijgehouden en de scores van de verdedigers, zo is het ook een wedstrijd.

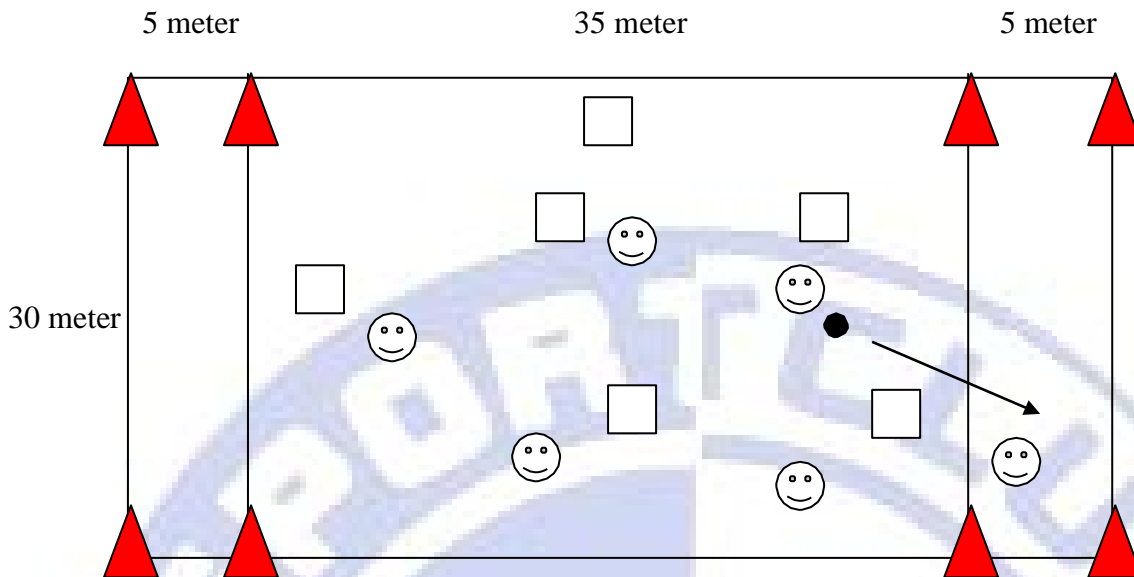
Maak de afstand groter als het goed gaat.

Aanwijzingen:

- Voor de aanvallers: loop naar het doel op het moment van de voorzet.
- Zorg dat er iemand inkomt bij de eerste, tweede paal en door het midden.
- Niet bang zijn om te koppen, ogen open houden

Samenwerken tijdens de afwerking

Doel: *Het verbeteren van het samenwerken op het moment dat er gescoord moet worden.*



Bedoeling:

Partijspel 6 tegen 6, waarbij er gescoord kan worden door een medespeler aan te spelen in de zone van de tegenstander. Zodoende moet er altijd sprake zijn van samenspel op het moment dat er gescoord kan worden.

Variatie:

Er is pas gescoord als de speler in de eindzone de bal nog een keer speelt naar een medespeler. Zo zijn er nog meer spelers betrokken bij het afronden.

Aanwijzingen:

- Maak goed gebruik van de breedte van het veld
- Coach elkaar
- Laat je horen als je de bal aangespeeld kunt krijgen
- Na een pass altijd weer meedoen, blijf aanspeelbaar