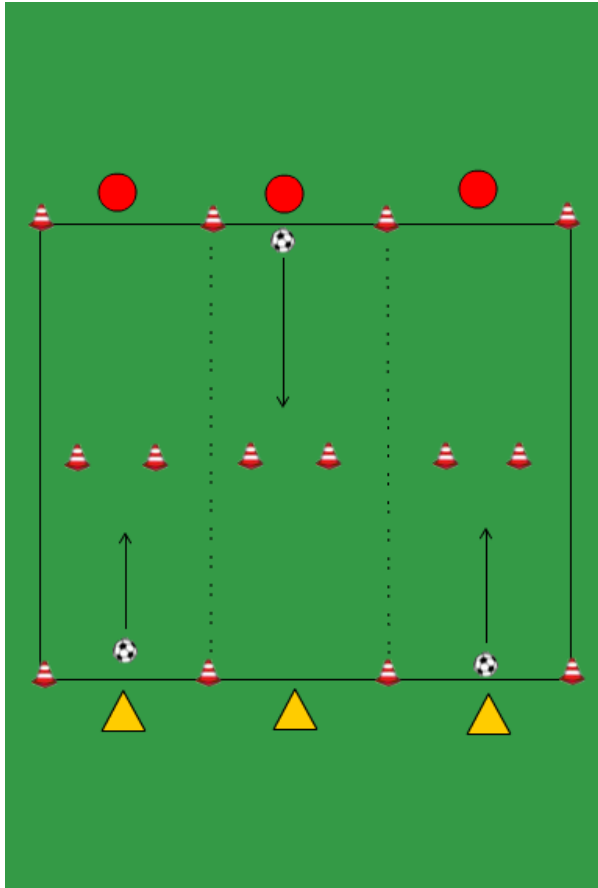




## POORTSCHIETSPEL VASTE AFSTAND



### Organisatie

#### Regels:

- tweetal kan scoren door de bal tussen de pionnen naar elkaar te spelen (over de grond)
- voordat de bal wordt terug gespeeld, dient de speler eerst de bal aan te nemen voor of op de lijn
- wordt de bal niet aangenomen dan is het geen punt voor het tweetal
- wanneer beide spelers drie keer hebben gescoord dan wordt de afstand tussen de pionnen kleiner gemaakt
- het tweetal dat het eerste 10 punten heeft is de winnaar
- na verloop van de tijd nieuwe tweetallen maken / doordraaien

#### Organisatie:

- afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid
- lengte: 15-20 meter
  - breedte: 10-12 meter
  - afstand tussen de grote pionnen 3 - 1 meter

#### Aantal spelers:

- 6-8 spelers

#### Materiaal:

- 8 ballen
- 10 kleine pionnen
- 10 hoedjes
- 8 grote pionnen

### Inhoud

#### Karakteristiek: Aanvallen

- scoren door te schieten / passen tussen de pionnen
- aannemen van een rollende bal voor of op de lijn

#### Eisen aan het spel: Aanvallen

- goede eerste aanname (onder controle houden)
- passen met binnenkant voet / wreef tussen de pionnen

### Methodiek

#### Aanvallen moeilijker maken / Verdedigen makkelijker maken

- doel / poort verkleinen
- afstand van het passen vergroten
- passen / schieten van een rollende bal
- passen / schieten met het 'verkeerde' been
- poortschietspel met keeper (voorfase 3.1 WU – variant)

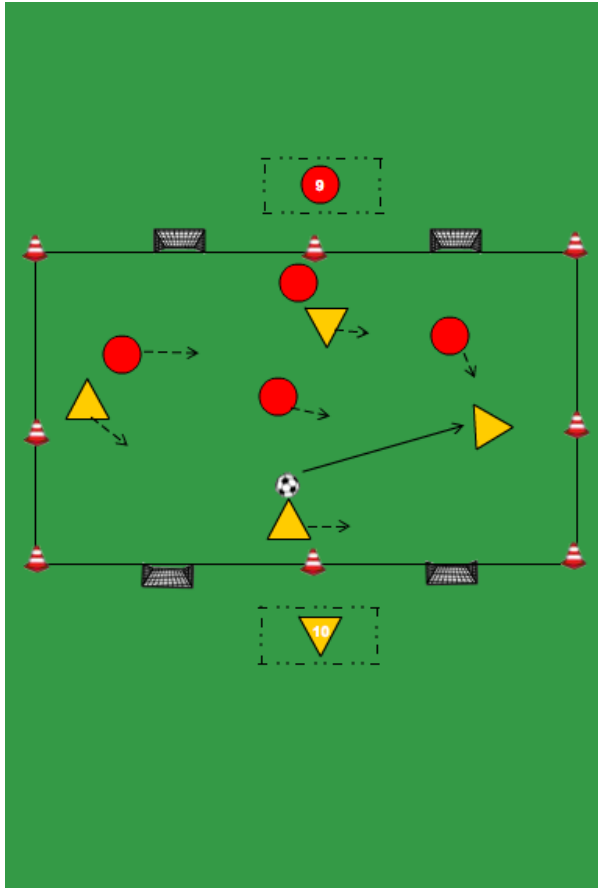
#### Aanvallen makkelijker maken / Verdedigen moeilijker maken

- doel / poort vergroten
- afstand van passen verkleinen

- zorg er voor dat je niet alleen aandacht besteed aan de speler die past, maar ook aan de speler die positie kiest om de bal te kunnen

Regels: • tweetal kan scoren door de bal tussen de pionnen naar elkaar te ontvangen. Alleen zo kunnen punten verdiend worden.

## 4 TEGEN 4 MET 4 DOELTJES



### Organisatie

Regels:

- beide teams kunnen scoren op twee kleine doeltjes
- als de bal uit is indribbelen of inpassen
- bij een achterbal of hoekschop in het midden tussen de twee eigen doeltjes starten

Organisatie:

afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid

- lengte: 20 meter
- breedte: 40 meter
- (afstand doeltjes vanaf zijlijn 3-10 meter)

Aantal spelers:

- 8-10 spelers
- 9 of 10 spelers (doorwisselen na elke doelpunt, achterbal of hoekschop)

Materiaal:

- 8 ballen
- 4 pionnen
- 8 hesjes (4 om 4)
- 4 doeltjes (3 bij 1 meter)
- 14 hoedjes

### Inhoud

Karakteristiek:

Aanvallen

- door snelle wisselingen speelveldgedeelte kunnen scoringskansen worden gecreëerd

Verdedigen

- positioneel zeer goed verdedigen
- tegenpartij dwingen tot breedtespel
- bal afpakken

Eisen aan het spel:

Aanvallen

- juiste balsnelheid
- direct spel en/of aannemen-spelen
- goede veldbezetting
- juiste moment van aanbieden herkennen

Verdedigen

- goede organisatie (veldbezetting)
- juiste moment herkennen om aanval op de bal te doen
- actief verdedigen (opbouw tegenpartij storen)
- niet alleen vanuit directe tegenstander verdedigen maar rugdekking geven

### Methodiek

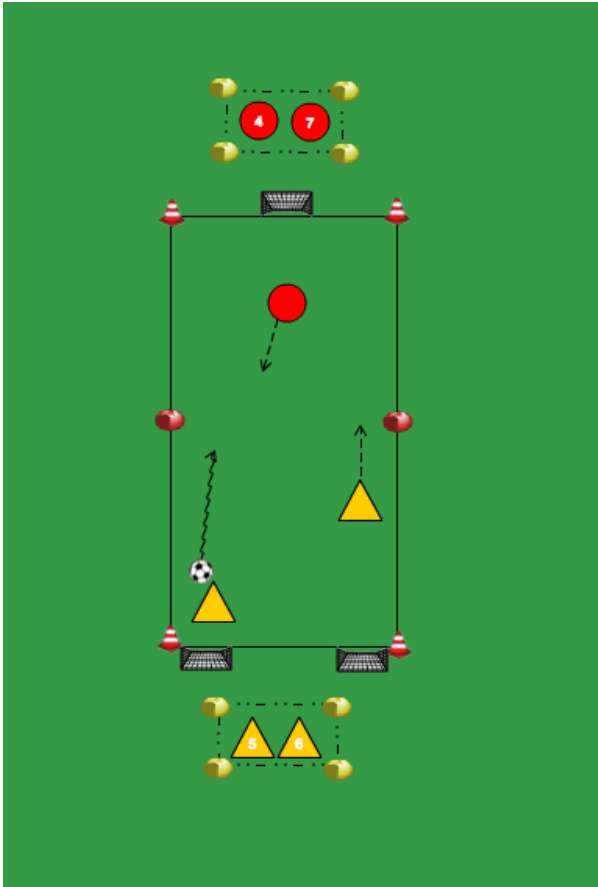
Aanvallen moeilijker maken / Verdedigen makkelijker maken

- veld smaller maken
- doeltjes dichterbij elkaar plaatsen

Aanvallen makkelijker maken / Verdedigen moeilijker maken

- veld langer maken

## 2 TEGEN 1 MET 3 DOELTJES (SMAL VELD)



### Organisatie

Regels:

- de aanvallers kunnen scoren door te passen in 1 doeltje
- de verdediger kan scoren op 2 doeltjes
- bij hoekschop of achterbal, doelpunt steeds aan de kant van de aanvallers starten tussen de twee eigen doeltjes
- als de bal uit is: indribbelen, tweetal inpassen
- verdedigers en aanvallers van rol laten wisselen na een vooraf bepaalde tijd

Organisatie:

- afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid
- lengte: 20 meter
  - breedte: 10 meter

Aantal spelers:

- 3-7 spelers (doorwisselen na elke doelpunt, achterbal of hoekschop)
- 8 of meer spelers (organisatie dubbel uitzetten)

Materiaal:

- 8 ballen
- 4 pionnen
- 8 hesjes (4 om 4)
- 4 doeltjes (3 bij 1 meter)
- hoedjes

### Inhoud

Karakteristiek:

- Aanvallen
- door snelle wisselingen speelveldgedeelte kunnen scoringskansen worden gecreëerd

Verdedigen

- positioneel zeer goed verdedigen
- tegenpartij dwingen tot breedtespel
- bal afpakken

Eisen aan het spel:

Aanvallen

- juiste balsnelheid
- direct spel en/of aannemen-spelen
- goede veldbezetting
- juiste moment van aanbieden herkennen

Verdedigen

- goede organisatie (veldbezetting)
- juiste moment herkennen om aanval op de bal te doen
- actief verdedigen (opbouw tegenpartij storen)

### Methodiek

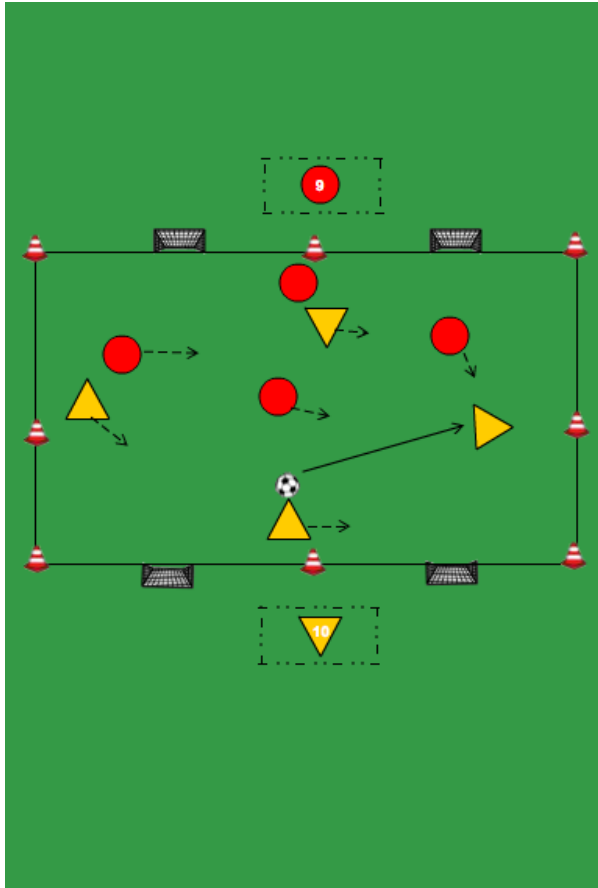
Aanvallen moeilijker maken / verdedigen makkelijker maken

- veld smaller maken
- oefenvorm 1.2

Aanvallen makkelijker maken / verdedigen moeilijker maken

- veld breder maken

## 4 TEGEN 4 MET 4 DOELTJES



### Organisatie

Regels:

- beide teams kunnen scoren op twee kleine doeltjes
- als de bal uit is indribbelen of inpassen
- bij een achterbal of hoekschop in het midden tussen de twee eigen doeltjes starten

Organisatie:

afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid

- lengte: 20 meter
- breedte: 40 meter
- (afstand doeltjes vanaf zijlijn 3-10 meter)

Aantal spelers:

- 8-10 spelers
- 9 of 10 spelers (doorwisselen na elke doelpunt, achterbal of hoekschop)

Materiaal:

- 8 ballen
- 4 pionnen
- 8 hesjes (4 om 4)
- 4 doeltjes (3 bij 1 meter)
- 14 hoedjes

### Inhoud

Karakteristiek:

Aanvallen

- door snelle wisselingen speelveldgedeelte kunnen scoringskansen worden gecreëerd

Verdedigen

- positioneel zeer goed verdedigen
- tegenpartij dwingen tot breedtespel
- bal afpakken

Eisen aan het spel:

Aanvallen

- juiste balsnelheid
- direct spel en/of aannemen-spelen
- goede veldbezetting
- juiste moment van aanbieden herkennen

Verdedigen

- goede organisatie (veldbezetting)
- juiste moment herkennen om aanval op de bal te doen
- actief verdedigen (opbouw tegenpartij storen)
- niet alleen vanuit directe tegenstander verdedigen maar rugdekking geven

### Methodiek

Aanvallen moeilijker maken / Verdedigen makkelijker maken

- veld smaller maken
- doeltjes dichterbij elkaar plaatsen

Aanvallen makkelijker maken / Verdedigen moeilijker maken

- veld langer maken