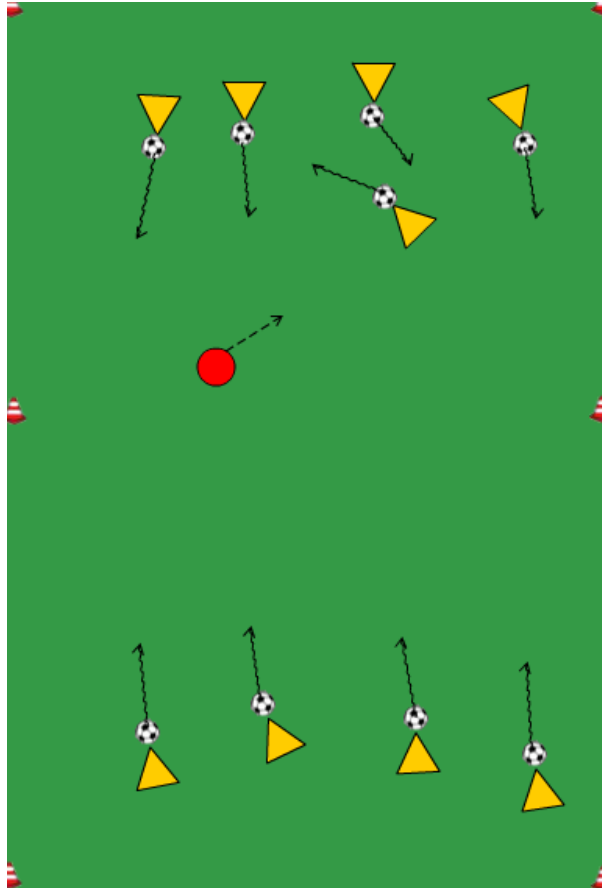




DRIBBELKAMPIOEN 1 VERDEDIGER 'LEEUVEN EN DE JAGER'



Organisatie

Regels:

- Alle spelers starten met een bal, behalve de verdediger. De verdediger probeert de ballen van de andere spelers af te pakken of weg te tikken.
- De verdediger telt hoeveel ballen hij afgepakt of weggetikt heeft. Na een bepaalde tijd wordt er door gewisseld van verdediger.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20-25 meter.
- Breedte: 15-20 meter.

Aantal spelers:

- 4-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 6 pionnen.

Inhoud

Aanvallen:

Doelpunten maken.

- Dribbelen door het vak.
- Actief mee blijven doen.

Verdedigen:

Doelpunten voorkomen en de bal veroveren.

- Bal afpakken.
- Actief mee blijven doen.

Methodiek

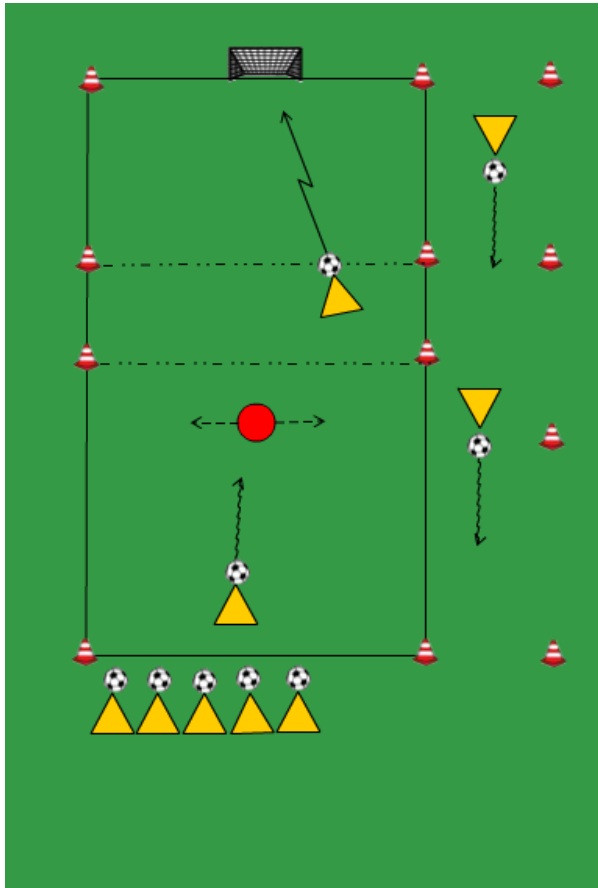
Algemeen:

- Wordt het spel door iedereen gespeeld?
- Wordt het spel door iedereen geleerd?
- Wordt er door iedereen plezier aan beleefd?

Spelers/sters:

- Komt ieder kind aan de bal?
- Heeft ieder kind succes?
- Wordt ieder kind uitgedaagd in het spel?

DRIBBELSCHIETSPEL MET 1 GROOT DOEL (1 AANVALLER + 1 VERDEDIGER)



Organisatie

Regels:

- Eén speler start met dribbelen naar de overzijde.
- De verdediger probeert de bal af te pakken, lukt dat, krijgt hij één punt.
- Als de spelers bij het middelste vak aangekomen zijn, mogen ze scoren (schieten) op het pupillendoel.
- Nadat ze gemikt hebben op het pupillendoel, halen ze de bal op en dribbelen ze via het slootje weer terug.
- Na een bepaalde tijd wordt er doorgewisseld van verdediger.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

Aantal spelers:

- 4-10 spelers (evt. in 2 groepjes verdelen en apart laten starten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 12 pionnen.
- 1 pupillendoel.

Inhoud

Aanvallen:

Doelpunten maken.

- Dribbelen naar de overkant van het vak.
- Schieten van de bal op het pupillendoel.
- Dribbelen via het slootje terug.
- Actief mee blijven doen.

Verdedigen:

Doelpunten voorkomen en de bal veroveren.

- Bal afpakken.
- Actief mee blijven doen.

Methodiek

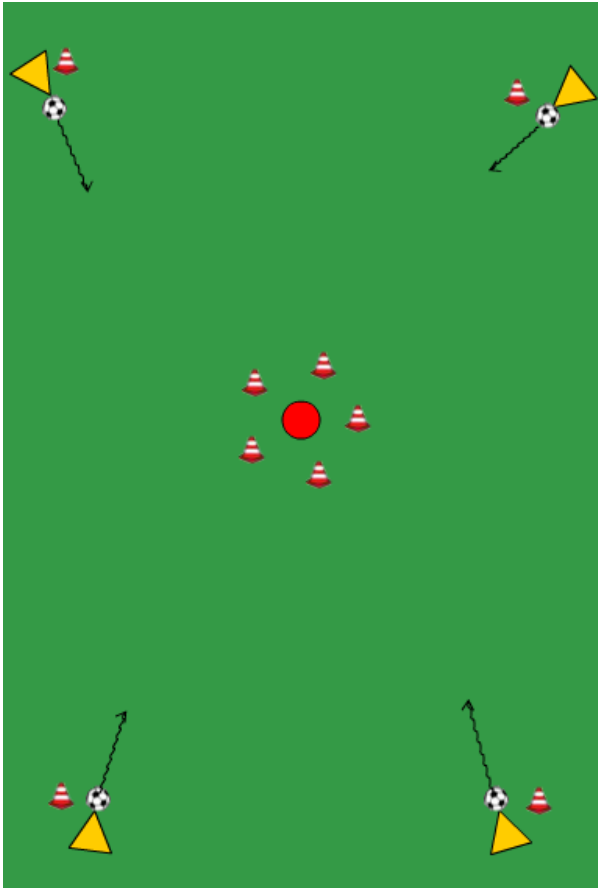
Algemeen:

- Wordt het spel door iedereen gespeeld?
- Wordt het spel door iedereen geleerd?
- Wordt er door iedereen plezier aan beleefd?

Spelers/sters:

- Komt ieder kind aan de bal?
- Heeft ieder kind succes?
- Wordt ieder kind uitgedaagd in het spel?

KROKODILLENPEL



Organisatie

Regels:

- De spelers proberen, dribbelend met een bal, vanuit hun pion naar het middelste vak (de vijver) te dribbelen en terug.
- De speler(s) in het vak (krokodil) probeert de bal uit het vak (vijver) te houden door deze af te pakken of weg te tikken. Als de bal aangeraakt is, ga je eerst terug naar de pion waar je begonnen bent.
- Als de speler het lukt om terug te keren in het vak, zonder dat de bal door de krokodil aangeraakt is, mag hij een hoedje op zijn pion leggen. De speler die als eerste vijf hoedjes op de pion heeft, is de winnaar.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30 meter.
- Breedte: 20 meter.

Aantal spelers:

- 5-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 9 pionnen.
- 20 hoedjes.

Inhoud

Aanvallen:

Doelpunten maken.

- Dribbelen naar het vak en terug ('proberen de bal dichtbij je te houden').
- Actief mee blijven doen.

Methodiek

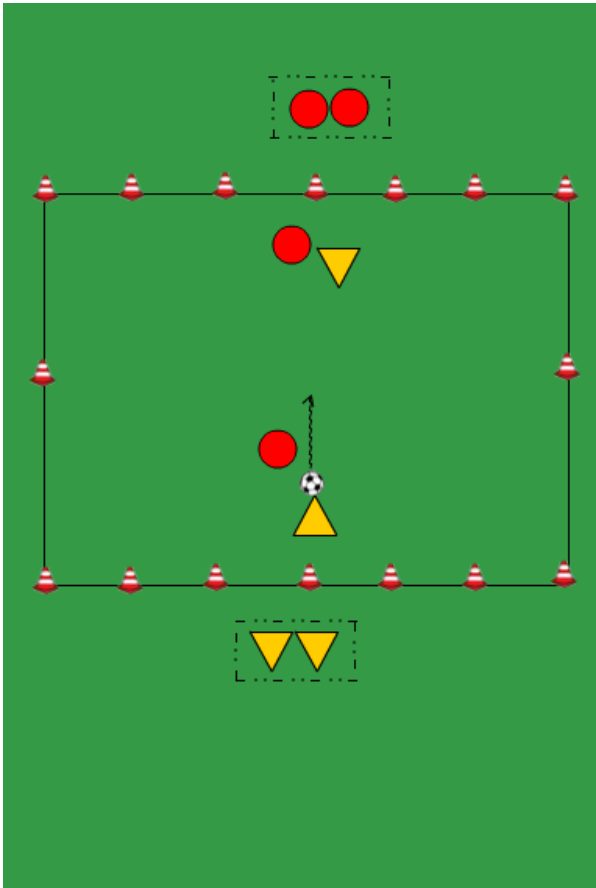
Algemeen:

- Wordt het spel door iedereen gespeeld?
- Wordt het spel door iedereen geleerd?
- Wordt er door iedereen plezier aan beleefd?

Spelers/sters:

- Komt ieder kind aan de bal?
- Heeft ieder kind succes?
- Wordt ieder kind uitgedaagd in het spel?

2 TEGEN 2 MET PIONNEN



Organisatie

Regels:

- Beide spelers kunnen scoren door de bal tegen een pion te passen-mikken.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoot indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-20 meter.
- Breedte: 20-30 meter.

Aantal spelers:

- 4-8 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoot).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 4-8 hesjes (2 kleuren).
- 16 pionnen.

Inhoud

Aanvallen:

Doelpunten maken.

- Dribbelen naar de pionnen van de tegenstander.
- Passen-mikken van de bal tegen een pion(nen).
- Actief mee blijven doen.

Verdedigen:

Doelpunten voorkomen en de bal veroveren.

- Bal afpakken.
- Actief mee blijven doen.

Methodiek

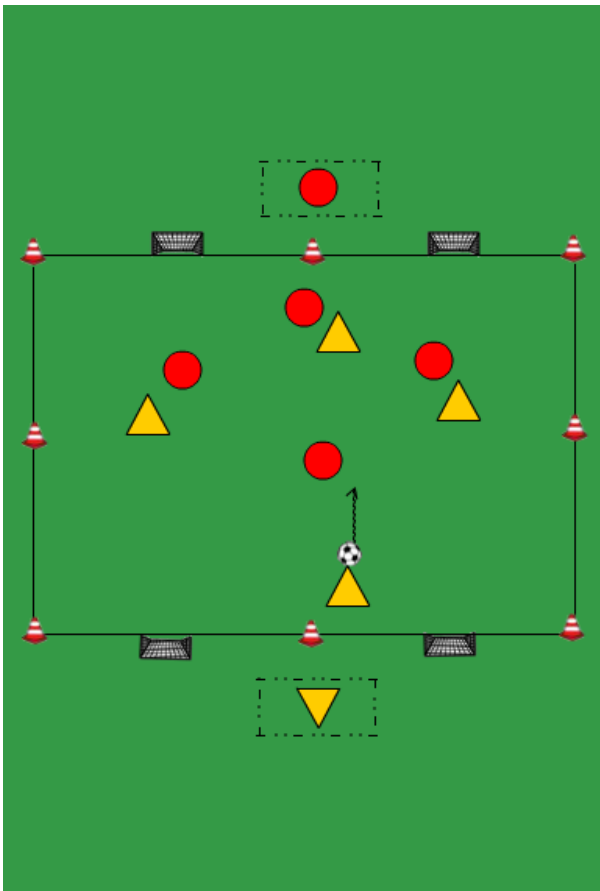
Algemeen:

- Wordt het spel door iedereen gespeeld?
- Wordt het spel door iedereen geleerd?
- Wordt er door iedereen plezier aan beleefd?

Spelers/sters:

- Komt ieder kind aan de bal?
- Heeft ieder kind succes?
- Wordt ieder kind uitgedaagd in het spel?

4 TEGEN 4 MET 4 KLEINE DOELTJES



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren door de bal in een klein doel te passen-mikken.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschop indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20 meter.
- Breedte: 30-40 meter.

Aantal spelers:

- 8-10 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschop).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 8-10 hesjes (2 kleuren).
- 8 pionnen.
- 4 kleine doelen.

Inhoud

Aanvallen:

Doelpunten maken.

- Dribbelen naar de kleine doelen van de tegenstander.
- Passen-mikken van de bal in een klein doel.
- Actief mee blijven doen.

Verdedigen:

Doelpunten voorkomen en de bal veroveren.

- Bal afpakken.
- Actief mee blijven doen.

Methodiek

Algemeen:

- Wordt het spel door iedereen gespeeld?
- Wordt het spel door iedereen geleerd?
- Wordt er door iedereen plezier aan beleefd?

Spelers/sters:

- Komt ieder kind aan de bal?
- Heeft ieder kind succes?
- Wordt ieder kind uitgedaagd in het spel?