

overloopspel

ca. 10 minuten

organisatie

- * een afgebakend gebied
- * 1 of 2 spelers in het veld als tikker

opdracht lopers

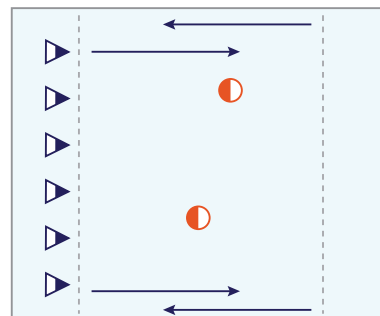
naar de overkant en terug lopen zonder getikt te worden

opdracht tikkers

zo veel mogelijk lopers tikken

aandachtspunt

- de starthouding kan gevarieerd worden


thema 1 tippen met richtingveranderingen

ca. 10 minuten

organisatie

- * 3-tallen, iedereen 1 bal
- * paaltjes

opdracht

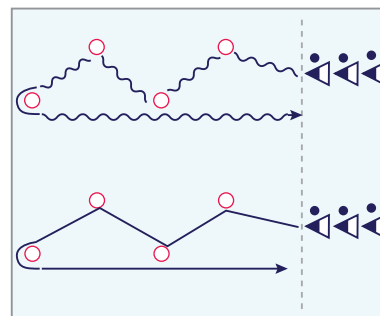
dribbel van paaltje naar paaltje

regel

- nr 2 vertrekt als nr 1 bij het 2e paaltje is

aandachtspunten

- dribbel met links en met rechts
- maak scherpe richtingveranderingen bij de paaltjes


thema 2 bal wegtikken bij tippen

ca. 10 minuten

organisatie

- * 2-tallen met 1 bal
- * pilonnen op een bank als doel
- * bepaal de afstand

opdracht aanval

in een rechte lijn voorwaarts tippen en afronden met schot

opdracht verdediging

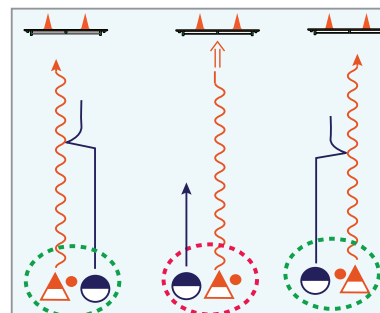
1 poging om de bal weg te tikken of over te nemen

regel

- steeds wisselen van aanvaller en verdediger

aandachtspunt

- bepaal als verdediger aan welke kant van de aanvaller je moet staan


thema 3 snelle tegenaanval

ca. 10 minuten

organisatie

- * afgebakend gebied
- * 3-tallen met 1 bal
- * van lijn tot lijn lopen

opdracht aanvallers

samenspelen tot de lijn aan de overkant

opdracht verdediger

bal onderscheppen

regels

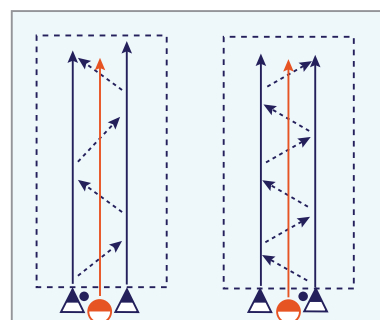
- geen dribbel of stuit en geen loopfout
- aanvallers en verdediger starten tegelijk

aandachtspunt aanvallers

- zo veel mogelijk met het gezicht richting doel lopen

aandachtspunt verdediger

- meelopen tot de bal kan worden weggetikt


spelvorm

ca. 20 minuten

organisatie

- * teams van maximaal 4 spelers
- * spelen op een afgebakend veld
- * (mini)doeltjes, lijnen of pilonnen gebruiken als doel

opdracht

 spelen volgens de regels met als accent:
balontvangst in beweging
regel

- stilstaand de bal krijgen = bal voor de tegenpartij