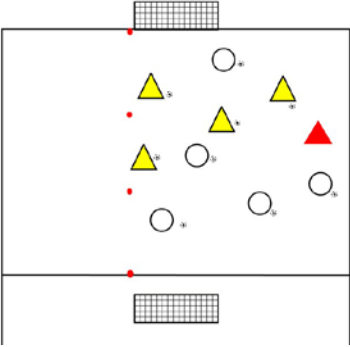
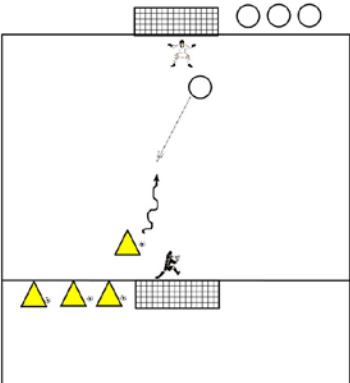
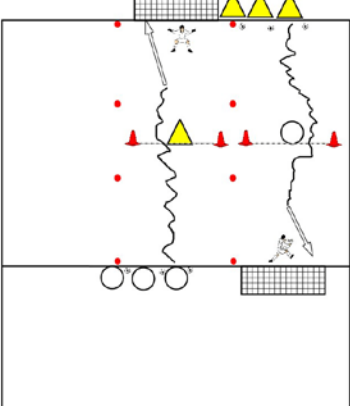
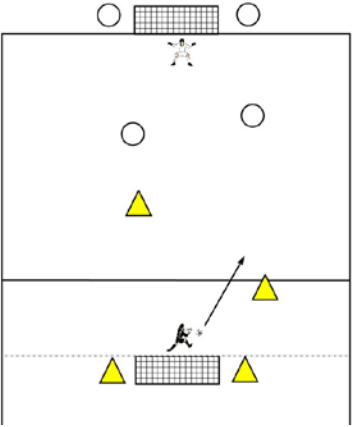
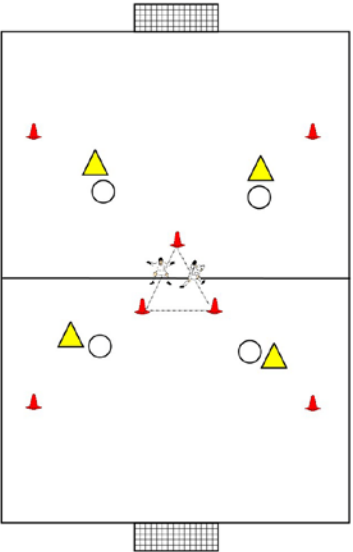
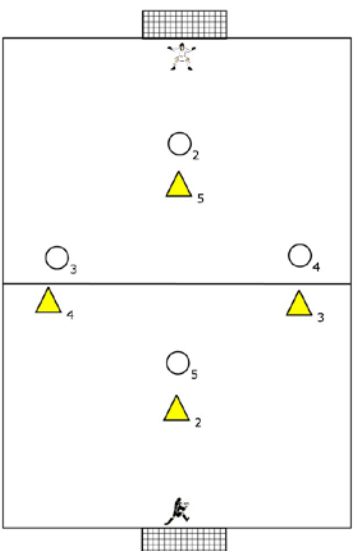


Naam: Pieter Van Casteren Thema: Juiste keuze: leiden en dribbelen of doelpoging	Aantal: 8 + 2K Categorie / niveau: U9 (2 ^{de} jaar duiveltjes)	Materiaal: 10 ballen, markeerhoedjes, partijvestjes, 2 duiveltjesdoelen
Richtlijnen en coachingswoorden: 1. Kijk zo weinig mogelijk naar de bal bij het leiden en dribbelen – KIJK 2. Voer slechts een dribbel uit als er niemand in een gunstige positie vrij staat (= pass is sneller dan snelste speler) en er geen werkelijke doelkans is – DRIBBEL 3. Dribbel door een verandering van richting op het juiste moment, door een verandering van snelheid of ritme en/of door middel van een schijnbeweging – DURF DRIBBELEN 4. Trap pas naar doel als de kans op een doelpunt reëel is – TRAP 5. Plaats de bal als je dicht bij de keeper bent - PLAATS		
OPWARMING 	Beschrijving: • Terrein 17m x 15m • Alle spelers 1 bal, behalve de tikker • De spelers drijven de bal rond, de tikker tracht zoveel mogelijk spelers te tikken • Geraakt = met de bal in de handen en met de benen open staan • Verlossen kan door de bal door de benen te spelen • Duur: 10' Coaching: 1,3	
WEDSTRIJDVORM 1 	K+1 >< 1+K Beschrijving: • Terrein: ½ van het terrein (25mx35m) • Wedstrijd K+1 >< 1+K • Totale duur: 10' (2x5') • Duur beperken (intensiteit)! - o Na bal buiten - o Na doelpunt - o Max 30" • Start 1^{ste} 5': △ drijft op met de bal na signaal jeugdopleider • Start 2^{de} 5': ○ drijft op met de bal na signaal • FUN: Welke ploeg scoort het meest? Coaching: 1,3,4,5	
TUSSENVORM 1 	Beschrijving: • Terrein: 2x1/6 terrein (25mx35m) • Op signaal jeugdopleider starten △ en ○ gelijktijdig naar hun tegenstrever die tussen de 2 kegels staat. Ze proberen deze te omspelen en te scoren bij de keeper. • De verdedigers mogen de denkbeeldige lijn tussen de 2 kegels niet verlaten • Wissel: bal halen na de actie en terug naar hun groep voor de volgende actie. Wissel verdedigers na 6 acties • Duur: 10' • FUN: Welke ploeg scoort het meest? Coaching: 1,3,4,5	

WEDSTRIJDVORM 2 	K+2 >< 2+K Beschrijving: • Terrein: 2/3 van het terrein (25mx35m) • Werken in golven • Totale duur: 10' • Duur per golf beperken (intensiteit)! - o Na bal buiten - o Na doelpunt - o Max 30" • Start: keeper brengt de bal in het spel op signaal jeugdopleider • FUN: Welke ploeg scoort het meest? Coaching: Alle coachingspunten zijn van toepassing
TUSSENVORM 2 	Beschrijving: • Terrein: 25mx35m • 4 >< 4+2K • Ploeg in BB probeert te scoren in één van de 3 zijden van de driehoek. • De 2 keepers verdedigen de drie zijdes (er mag maar 1 keeper op de doellijn staan) en doen mee met de ploeg in BV. • Na een doelpunt krijgt de tegenpartij de bal. • ! Indien de verdedigers de bal afpakken, moeten zij eerst uit het vierkant drijven/passen om dan opnieuw een aanval op te zetten. • Duur: 10' Coaching: Alle coachingspunten zijn van toepassing
WEDSTRIJDVORM 3 	K+4 >< 4+K Beschrijving: • Terrein: 25mx35m (grootte kan aangepast worden naargelang het niveau) • 2x6' continu spel • K+1+2+1 >< 1+2+1+K (ruit) • Wedstrijdreglementen • FUN: Welke ploeg scoort het meest? Coaching: Alle coachingspunten zijn van toepassing
COOLING DOWN	Beschrijving: • Shoot-out: om de beurt starten op de middenlijn, bal leiden en op het juiste moment de keeper ompelen en van dichtbij scoren. Verliezende ploeg ruimt het materiaal op.