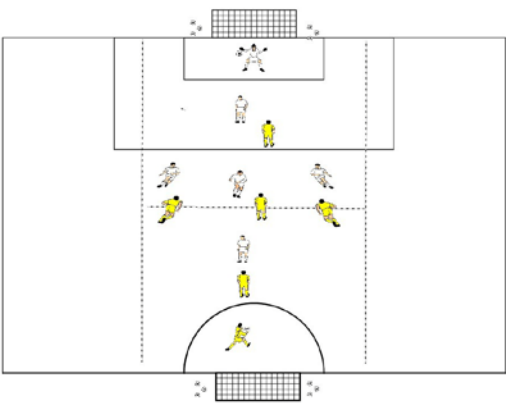
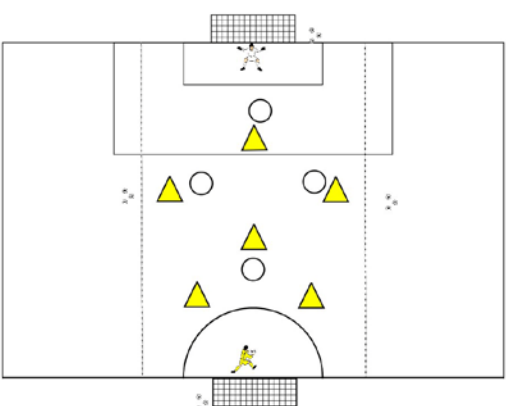
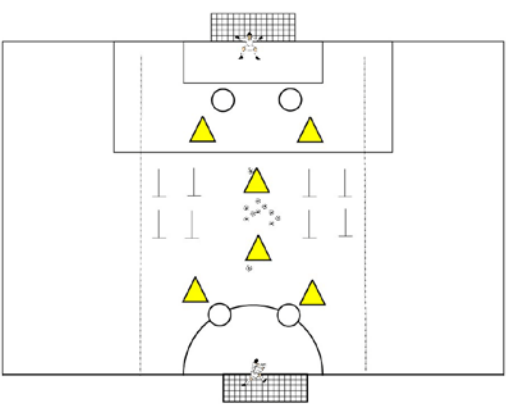
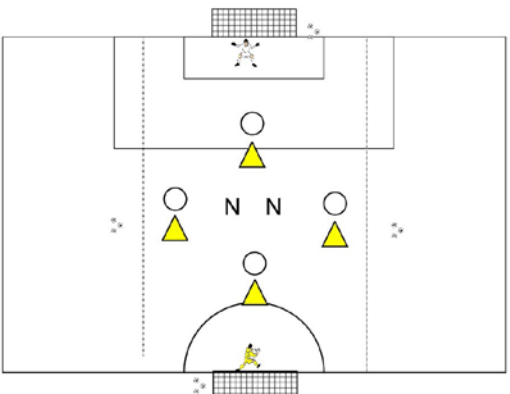
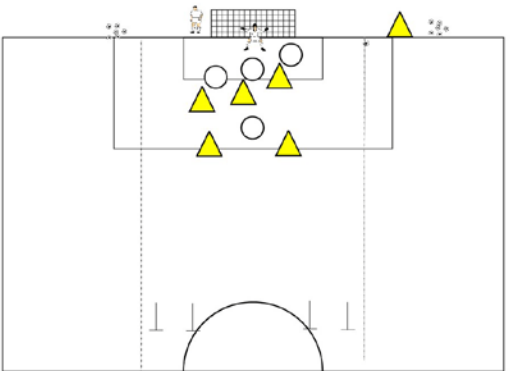
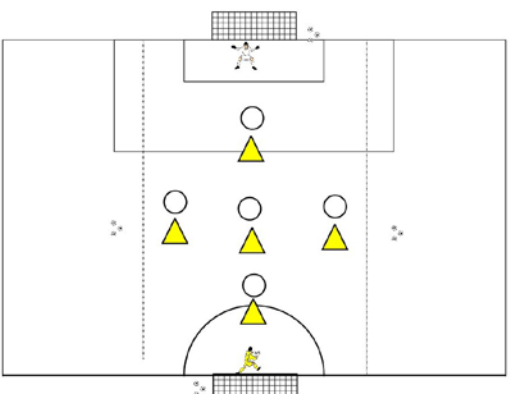


Naam: Gino Caen Thema: Basics (B+): corner, indirecte vrije trap, doelpoging op halfhoge voorzet en doelpoging halfver / Teamtactics (B+): zo snel mogelijk afwerken bij werkelijke doelmkans	Aantal: 12 (10+2k) Categorie / niveau: U11	Materiaal: 12 ballen, 2 x 6 hesjes, hoedjes, verplaatsbaar doel, 8 paaltjes
Richtlijnen en coachingswoorden: 1. Trap van op halfverre afstand als er een werkelijke doelmkans is en niemand dicht bij doel in meer gunstige omstandigheden aanspeelbaar is. Trap 2. Stel je zodanig bij VT-indirect op dat je snel met je goede voet naar doel kan trappen : Opstelling 3. Hou je aan de gemaakte afspraken (auditief: afspraak met nummers / visueel: gebaar) : Afspraak 4. Trap de bal zo hard mogelijk naar doel als je halfver van de keeper staat. Hard 5. Trap de voorzet in 1 tijd naar doel als er een verdediger dicht bij u staat. Als in 1 tijd afwerken moeilijk is of als er geen verdediger dicht bij u opgesteld staat, controleer dan eerst de bal. 1 tijd of Controle		
OPWARMING 	Via Handbal tot voetbalspel: 12' (4 x 3') Beschrijving: - eerste gedeelte 6': 2 terreinen (15 op 10) - Tornooi 4 ploegen 3 spelers - vijfbal, de ploeg die 5x bal naar elkaar werpt, krijgt 1 punt. - Na 3' winnaars en verliezers beide terreinen tegen elkaar. - tweede gedeelte (zie tekening) 6': 1 terrein (50 op 30) 4 ploegen naar 2 ploegen. - K+5 <> 5+K - Handbal: bal wordt zoals eerste gedeelte naar elkaar gegooid, bij werkelijke doelmkans mag men de bal uit de handen naar doel trappen. (men mag ook de bal voor zich uitrollen) Fun: 1. Wie wint het tornooi ? 2. Wie wint de spelvorm ? Coaching: 1 / 4	
WEDSTRIJDVORM 1 	K+6 <> 4+K 12' (2x 6') Beschrijving: - terrein 50 op 30 - Wedstrijd start altijd met indirecte vrije trap door ploeg in meerderheid en dit op verschillende plaatsen op het terrein. (trainer bepaalt waar vrije trap plaatsvindt) - Trainer biedt spelers een aantal mogelijkheden om indirecte vrije trap te geven dmv stop-helpmethode. - Er worden een aantal afspraken gemaakt. - Na 6' wisselt de ruitformatie van team. Fun: Doelpunt minderheid telt dubbel 1. Wie wint het eerste partijtje ? 2. Wie wint het tweede partijtje ? Coaching: 1 / 2 / 3 / 4	
TUSSENVORM 1 	K+2 <> 3 Beschrijving: - zelfde ploegen als opwarming - 2 terreinen - tornooivorm 4 ploegen van 3 spelers - 3-tal start in het midden met een indirecte vrije trap tegen 2 spelers met doelman. Bij interceptie kan het tweetal scoren door bal te leiden door één van de twee poortjes. Telkens wordt opnieuw gestart op het midden van het terrein - toepassen van gemaakte afspraken: in en out, vooractie, ... - gebruik maken van de reglementen bij indirecte vrije trap: verdedigers op afstand. - Na 3' wisselen van kant - na 6' winnaars en verliezers tegen elkaar Fun: Wie wint het tornooi ? Welke ploeg had de origineelste indirecte vrije trap ? Coaching: 1 / 2 / 3 / 4	

WEDSTRIJDVORM 2 	K+4 <> 4 +K + 2 N 12' (2 x 6') Beschrijving: - Terrein: 50 op 30 - Beide ploegen in ruitformatie met 2 neutrale spelers centraal in de ruit - Wedstrijd start altijd met hoekschoep. - Trainer biedt spelers een aantal mogelijkheden om hoekschoepen te geven dmv stop-helpmethode. Er worden een aantal afspraken gemaakt. Fun: Wie wint de wedstrijd ? Welke ploeg scoort op hoekschoep ? Welke ploeg had de origineelste hoekschoep ? Coaching: 1 / 2 / 3 / 4
TUSSENVORM 2 	6 <> K+4 (10') Beschrijving: - terrein 40 op 30 - spelvorm waarbij hoekschoep wordt getrapt en waarbij het 6-tal probeert te scoren op het doel. Het 4-tal probeert dit te voorkomen en kan scoren door bal te leiden door de poortjes. Spelvorm telkens laten beginnen met hoekschoep (beide zijden) - doelmannen wisselen na 2 hoekschoepen, hoekschoepnemer eveneens regelmatig wisselen - Bepaalde afspraken maken: indraaiende bal, uitdraaiende bal, korte hoekschoep, enz... - Na 5' spelers laten wisselen van opdracht. Fun: Wie wint de wedstrijd ? Welke ploeg scoort op hoekschoep ? Welke ploeg had de origineelste hoekschoep ? Coaching: 1 / 2 / 3 / 4
WEDSTRIJDVORM 3 	K+5 <> 5+K 10' (2 x 5') Beschrijving: - terrein: 50 op 30 - Beide ploegen in een 1-3-1 opstelling, waarbij 4 spelers een ruit vormen en de 5 ^{de} speler zich centraal in de ruit bevindt. - Toepassing afspraken bij indirecte vrije trap en hoekschoepen. Fun: Wie wint de wedstrijd ? Welke ploeg scoort op hoekschoep ? Welke ploeg had de origineelste hoekschoep ? Welke ploeg had de origineelste indirecte vrije trap ? Welke ploeg scoort op indirecte vrije trap ? Coaching: 1 / 2 / 3 / 4
COOLING DOWN	Beschrijving: Tot rust komen Tactische simulatie: Trainer plaatst een aantal verdedigers. Spelers mogen positie van de spelers bij indirecte vrije trap en bij hoekschoepen bepalen. (dit kan met behulp van kegels of hoedjes) opbergen materiaal