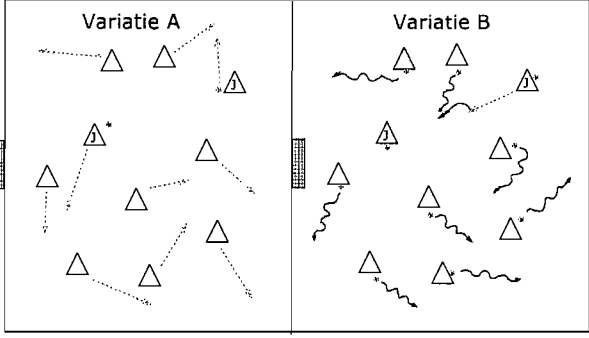
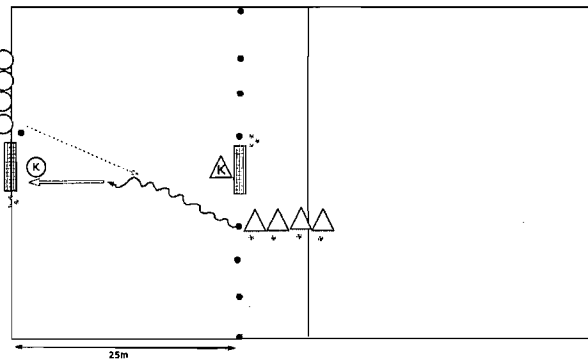
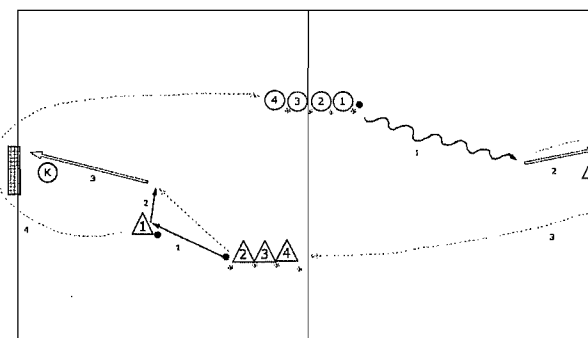
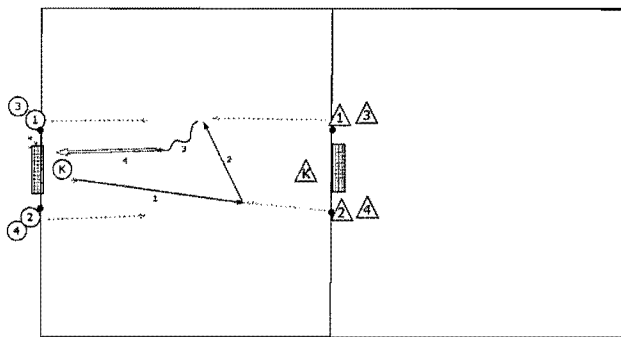
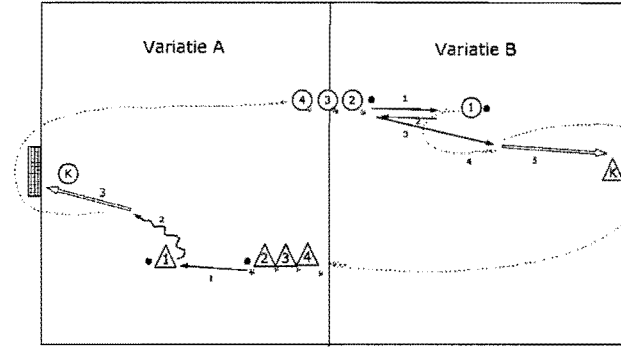
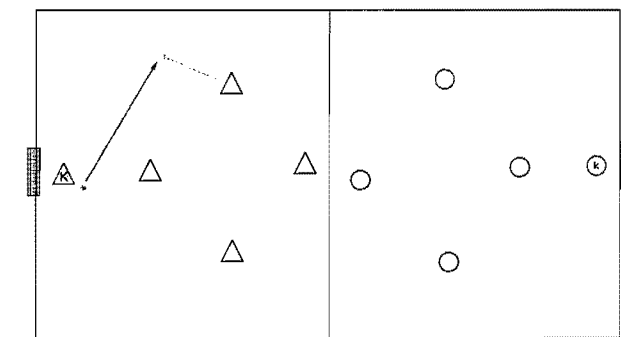


Naam auteur: Geerts Benni, lesgever Federale Trainersschool Thema: Doelpoging dichtbij (basics)	Aantal: 8 + 2K Categorie/niveau: U8	Materiaal: 2 duiveltjes doelen, 10 ballen nr 3, ± 8 China Heads, 4 hesjes,
Richtlijnen en coachingswoorden 1. Trap pas naar doel als kans op doelpunt reëel is (TRAP) 2. Plaats de bal als je dicht bij keeper bent (PLAATS) 3. Probeer snel maar zo nauwkeurig mogelijk af te werken (SNEL)		4. Volg de bal na het uitvoeren van het doelschot (VOLG) 5. Dribbel de doelman als hij op volle snelheid uitkomt (DRIBBEL)
OPWARMING		Jagersbal
		Beschrijving: ½ duiveltjesterrein Variaties: A) 2 jagers met bal in de handen proberen de andere spelers met hun bal aan te tikken. Wie getikt wordt: naast het veld jongleren van de bal B) 2 jagers met bal in de handen, alle anderen leiden de bal aan de voet op ½ veld. Jagers proberen de ballen van de spelers met hun bal aan de gooien. Wie getikt wordt: naast het veld jongleren van de bal -Duur: 10' (2x5') Coaching: Hou bal kort bij de voet bij het leiden en hou overzicht.
WEDSTRIJDVORM 1		K+1/1+K
		Beschrijving: veld: 25mx25m Op signaal T -Aanvaller probeert verdediger te dribbelen en zo snel mogelijk te scoren. Kan verdediger de bal afpakken dan kan ook hij scoren in het andere doel Bal buiten = nieuwe wedstrijd met andere Spelers -Wie scoort de meeste doelpunten FUN: scoren na dribbel tegenstander = 2p -Duur 10' Coaching: Richtlijnen: 1,2,3,4,5 Coachingwoorden: trap, plaats, snel, volg, dribbel
TUSSENVORM 1		
		Beschrijving: volledig duiveltjesterrein Per speler 1 bal, 2 keepers Variant A: 1) speler 1 leidt bal richting doel + werkt zo snel mogelijk af dmv trap of dribbel. Aansluiten bij ander groep Variant B: 1. speler 2 pas binnenkant voet op speler 1 2. speler 1 legt af voor speler 2 3. speler 2 trapt op doel en neemt plaats in van speler 1 4. speler 2 haalt bal en sluit bij andere groep aan Fun: welke ploeg scoort de meeste doelpunten -Duur: 10' (2x5') Coaching: Richtlijnen pas: 1,2,3,4,5 Coachingwoorden: trap, plaats, snel, volg, dribbel

WEDSTRIJDVORM 2 	K+2/2+K Beschrijving: ½ duiveltjesterrein Werken in golven van 30" -spelregels duiveltjes - Fun: scoren na dribbel= 2p -Duur: 10' Coaching Richtlijnen: 1,2,3,4,5 Coachingwoorden: trap,plaats,snel,volg, dribbel
TUSSENVORM 2 	Beschrijving: volledig duiveltjesterrein Variant A: 1. speler 2 pas op speler 1 2. speler 1 controle + draai 3. Speler 1 werkt af + aansluiten bij andere groep Variant B: 1. Speler 2 pas op speler 1 2. speler 1 kaats terug op speler 2 3 speler 2 stuurt speler 1 diep richting doel 4. speler 1 werkt af + aansluiten bij ander groep -Duur 15' (2x5') Coaching Richtlijnen: 1,2,3,4,5 Coachingwoorden: trap,plaats,snel,volg, dribbel
WEDSTRIJDVORM 3 	K+4/4+K Beschrijving WV K+1+2+1 / 1+2+1+K -wedstrijdreglementen duiveltjes - Fun: Scoren na dribbel = 2p -duur: 10' Coaching: Richtlijnen: 1,2,3,4,5 Coachingwoorden: trap,plaats,snel,volg, dribbel
COOLING DOWN	Beschrijving : ½ duiveltjesterrein Vrije trappen Ploeg A en B trappen na elkaar vrije trappen van op 15m van het doel. FUN: Welke ploeg scoort het meeste? Ploeg die het minste scoort ruimt het materiaal op. Duur: 5'