

**overloopspel**

ca. 10 minuten

**organisatie**

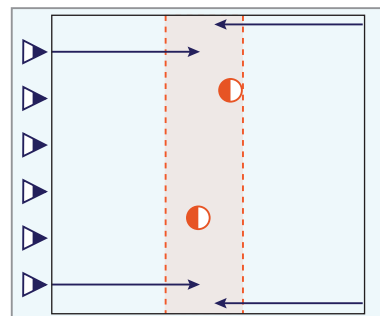
- \* een afgebakend gebied
- \* tikkers binnen het tikkersvak blijven
- \* 2 of 3 spelers in het vak als tikker

**opdracht lopers**

naar de overkant en terug lopen zonder getikt te worden

**opdracht tikkers**

binnen het tikkersvak zo veel mogelijk lopers tikken


**thema 1 bal vangen 2-tallen**

ca. 10 minuten

**organisatie**

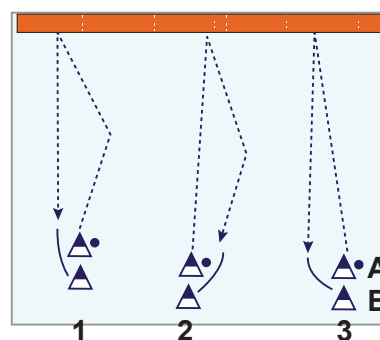
- \* 2-tallen met 1 bal
- \* gebruik een muur

**opdracht**

A speelt de bal tegen de muur en B vangt de terugkomende bal, daarna speelt B de bal tegen de muur en vangt A

**mogelijkheden**

1. A gooit de bal met een stuit tegen de muur, B vangt direct
2. A gooit de bal rechtstreeks tegen de muur, B vangt na de stuit
3. A gooit de bal rechtstreeks tegen de muur B vangt direct


**thema 2 tienbal**

ca. 10 minuten

**accent: beweging na het afspelen**
**organisatie**

- \* een afgebakende ruimte
- \* 2 x 3-tal met 1 bal

**opdracht aanvallers**

zonder onderbreking 10 x samenspelen

**opdracht verdedigers**

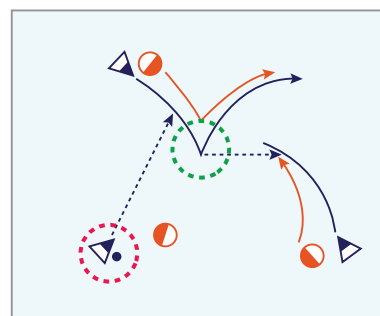
altijd de bal zien en in balbezit komen

**regel**

- geen dribbel of stuit
- 10 x samenspelen = 1 punt, de aanval speelt door

**accent**

- nooit stilstaan in de aanval
- zo lopen dat je direct weer kan worden aangespeeld


**thema 3 snelle tegenaanval**

ca. 10 minuten

**organisatie**

- \* 4-tallen met 3 ballen
- \* matje of pilonnen als doel
- \* keeper

**opdracht aanvaller**

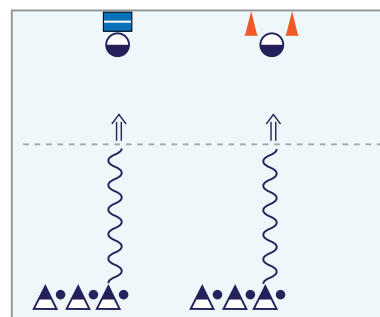
recht richting doel dribbelen en afronden met een schot

**regels**

- bij een doelpunt word je keeper
- schot vanaf ca. 5 meter

**aandachtspunten**

- dribbel de bal tot heuphoogte voor je uit
- voordat je schiet, mag je even stil staan


**spelvorm**

ca. 20 minuten

**organisatie**

- \* teams van maximaal 4 spelers
- \* spelen op een afgebakend veld
- \* minidoeltjes, banken of pilonnen gebruiken als doel

**opdracht**

 spelen volgens de regels met als accent:  
 in de verdediging altijd de bal zien