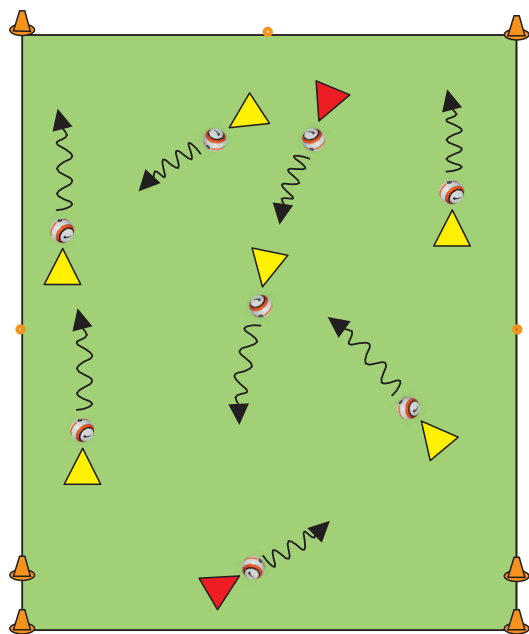


dribbeltikspel



- Regels:**
- alle spelers hebben een bal
 - twee spelers fungeren als tikker en proberen al dribbelend zoveel mogelijk spelers te tikken binnen 45 seconden
 - wanneer de bal buiten de ruimte komt beginnen de tikkers opnieuw met tellen
 - wanneer de overige spelers buiten de ruimte dribbelen is dit een punt voor de tikkers
 - de verdedigers die samen in 45 seconden de meeste punten halen zijn de winnaar
 - na 45 seconden wisselen van tikkers

- Organisatie:**
- afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid
- lengte: 15-20 meter
 - breedte: 10-15 meter

- Aantal spelers:**
- 8-10 spelers

- Materiaal:**
- 8-10 ballen
 - 4-6 pionnen
 - 2 hesjes (alleen verdedigers)
 - 4-8 hoedjes

Inhoud - Bedoeling van deze vorm

Karakteristiek:

Aanvallen

- probeer de bal al dribbelend in je bezit te houden zonder getikt te worden of buiten de ruimte te komen

Verdedigen / de tikkers

- spelers met bal in sluiten en zo veel mogelijk spelers tikken zonder de controle te verliezen over de bal

Eisen aan het spel:

Aanvallen

- overzicht houden in de situatie, waar zijn de tikkers
- bal steeds onder controle houden, veranderen van richting en versnellen (uit de buurt blijven van de tikkers)

Verdedigen / de tikkers

- bal onder controle houden
- met elkaar samenwerken / insluiten
- overzicht houden, herkennen van het moment om iemand te tikken

Methodiek - Moeilijker/Makkelijker

Aanvallen moeilijker maken / Verdedigen makkelijker maken

- veld smaller en/of korter maken (ruimte kleiner maken)
- tikkers zonder bal

Aanvallen makkelijker maken / Verdedigen moeilijker maken

- veld breder en/of langer maken (ruimte groter maken)

Aanwijzingen aanvallen

Doe altijd voor hoe ze een voetbalhandeling moeten uitvoeren, gebruik woorden (praatje) om je voorbeeld (plaatje) te ondersteunen. Gebruik eenvoudige woorden en sluit aan op hun belevingswereld.

Dribbelen en drijven

Wat? • Met de bal afstand overbruggen. Bestaat uit snelheid maken met bal, afschermen van de bal, de bal kort bij je houden, de richting veranderen – kappen – een schijnbeweging maken en passeren.

Waar en wanneer? • ‘Dribbelen’ is het voortbewegen van de bal in een laag of hoger tempo in een kleine ruimte. ‘Drijven’ is het voortbewegen van de bal in een hoog tempo in een grote ruimte.

Hoe? • **Speelbeen:** raak de bal zodanig en zo vaak dat je hem in het looptempo en in goede richting kan meenemen. ‘De bal aan een elastiekje.’ **Voet speelbeen:** houd juiste spanning in voet en enkel, laat de bal niet wegspringen. **Raakvlak:** beroer de bal afhankelijk van richtingsverandering afwisselend met wreef, binnen- of buitenkant van de voet. **Romp:** buig bovenlichaam iets over de bal, ondersteun de balans met je armen. **Lopen:** knieën licht gebogen. **Aandacht:** op omgeving (spelsituatie) en op het veld direct in de omgeving van de bal (oneffenheden in het gras).

Wat ziet de coach, wat doet hij voor en wat zegt hij? • Sneller dribbelen, anders wordt je getikt (Je snelheid is te laag) – Speel de bal niet te ver voor je uit – Kijk waar de tikkers staan, blijf uit de buurt – Maak een schijnbeweging op tijd, anders wordt je getikt – Versnel tijdens en na de passeeractie, anders ben je makkelijk te tikken.

Aanwijzingen verdedigen

Doe altijd voor hoe ze een voetbalhandeling moeten uitvoeren, gebruik woorden (praatje) om je voorbeeld (plaatje) te ondersteunen. Gebruik eenvoudige woorden en sluit aan op hun belevingswereld.

Druk zetten op de spelers met bal

Waar en wanneer? • In de aangegeven ruimte, als er een goede kans is een speler te tikken.

Wat ziet de coach, wat doet hij voor en wat zegt hij? • Probeer spelers met bal in een hoek te dwingen – Jaag ze op en dwing hen tot fouten.