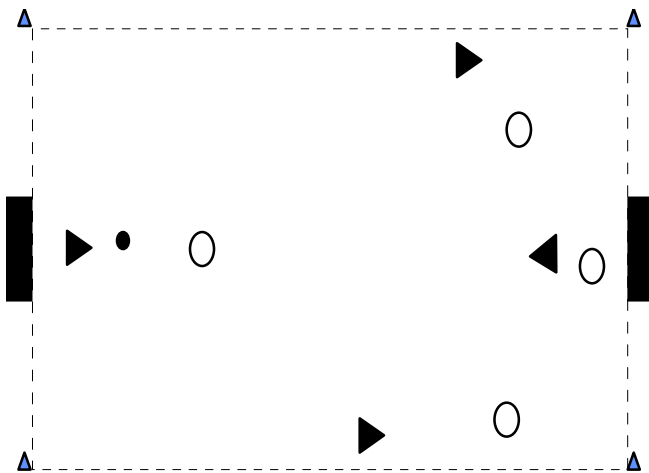




SPELONDERDEEL 1 = 4 tegen 4 basisvorm



Afmetingen:
20x40 meter

Startopstelling:

De spelers van beide teams staan opgesteld bij de goaltjes. Elk team heeft hesjes met een eigen kleur. De spelbegeleider laat het eerstgenoemde team indribbelen van de achterlijn.

Organisatie:

- Er wordt 7,5 minuut gespeeld per helft.
- Uitballen en cornerballen worden via de grond ingetrapt.
- Bij een doelpunt of een achterbal kan de bal door een verdediger van het betreffende doel worden ingedribbeld vanaf de achterlijn
- Hoekschoppen worden genomen vanaf het hoekpunt.

Rol spelbegeleider:

De spelbegeleider dient het spel conform de regels te begeleiden en de spelers coachmomenten aan te bieden. Verder houdt hij/zij de score bij en noteert de punten.

Leermomenten/coachmomenten

Voor de aanvaller

- Proberen samen met andere aanvallers in scoringspositie te komen en een (doel)punt te maken
- De bal afschermen en de vrije ruimte indribbelen, waarbij de bal binnen speelbereik wordt gehouden
- De bal buiten bereik van een verdediger naar een vrijstaande medeaanvaller spelen: samenspelen

Voor de medeaanvaller:

- Zich steeds vrij van verdedigers en aanspeelbaar voor de aanvaller met bal opstellen
- Weglopen - ruimte maken - wanneer een medeaanvaller zijn kant opdribbelt
- Zich aanbieden in scoringspositie

Voor de verdediger:

- Tussen het doel en de aanvaller blijven en scoren voorkomen door de scorlijn af te sluiten.
- De doorgang van een aanvaller afsluiten en de bal afpakken, vooral wanneer de aanvaller die niet binnen speelbereik heeft.
- Een afspeellijn sluiten.

Puntentelling:

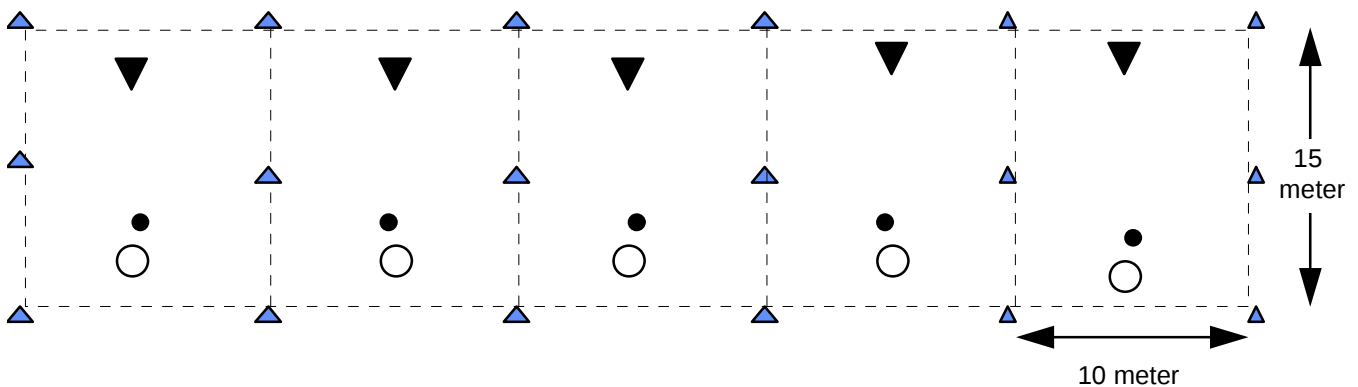
Bij winst 10 punten, bij gelijkspel 5 punten en bij verlies 0 punten. Wel tellen de doelpunten bij de uitslag.

Benodigd materiaal:

- 4 pionnen
- 16 markeringshoedjes
- 2 soorten hesjes met afwijkende kleuren, van beide types 5 stuks
- 5 ballen
- 2 stuks 3 bij 1 doeltjes met netten



SPELONDERDEEL 2 = HET 1:1 lijnvoetbal



Startopstelling:

De spelers van beide teams staan opgesteld in de veldjes (10x15 meter), zoals in het schema staat weergegeven. Om en om mogen de teams de bal inbrengen op teken van de spelleider.

Organisatie:

- Er worden 5 rondes van 2 minuten gespeeld, na elke ronde wordt gewisseld en is er een minipauze van 1 minuut.
- De spelers als driehoekjes afgebeeld schuiven na een ronde 1 plaatsje op naar rechts, de spelers als rondjes blijven staan.

Rol spelbegeleider:

Op teken van de spelleider beginnen de spelers te dribbelen en proberen ze te scoren door de bal, onder controle, te dribbelen over de doellijn van de tegenstander. Na verovering van de bal worden de rollen direct omgedraaid en probeert de nieuwe aanvaller te scoren. Nadat een doelpunt is gemaakt, mag de speler bij wie is gescoord de bal inbrengen. Is de bal buiten het speelveld geraakt, dan mag de speler die de bal niet als laatste heeft aangeraakt met de bal gaan dribbelen. Er wordt niet met corners gewerkt. Mocht de bal door de verdediger over zijn eigen doellijn worden gespeeld, dan mag de andere speler de bal inbrengen bij zijn eigen doellijn.

Leermomenten/Coachmomenten

Voor de aanvaller

- De bal binnen speelbereik houden, letten op de positie en initiatieven van de verdediger
- Richting verdediger snelheid maken, zorgen voor een verrassing, de bal afschermen.
- De bal dicht bij de voet houden.

Voor de verdediger:

- De doorgang van de aanvaller afsluiten en de bal afpakken, vooral wanneer de aanvaller die niet binnen speelbereik heeft.
- Met een lichte kniebuiging klaar zijn om snel te reageren op de bewegingen van de aanvaller.

Puntentelling:

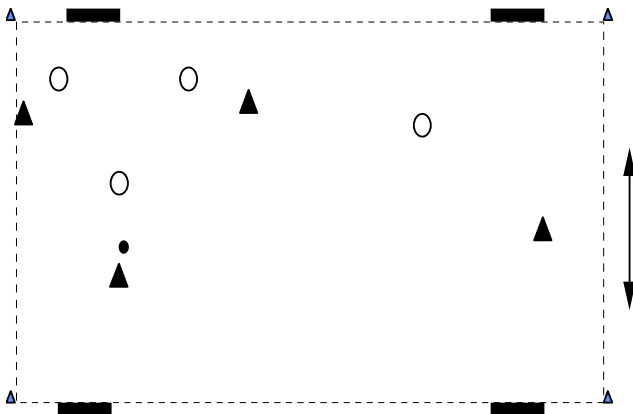
Turf na afloop van elke ronde het aantal gewonnen wedstrijdjes per team. Schrijf na afloop van de 5 speelrondes het totaal aantal gewonnen wedstrijdjes van elk team op de scorekaart. De eindstand wordt bepaald door het aantal gewonnen wedstrijden van de 5 spelers van elk team op te tellen, waarbij het team met het hoogste aantal gewonnen wedstrijden winnaar is. Vergelijk het aantal gewonnen wedstrijden dat alle teams achter hun naam hebben staan.

Benodigd materiaal:

- Minimaal 24 markeringshoedjes
- 5 keer 5 hesjes in afwijkende kleur
- **18 pilonnen**
- 10 ballen



3 SPELONDERDEEL 3 = 4 tegen 4 met 4 kleine doeltjes



De spelbegeleider laat het eerstgenoemde team indribbelen van de achterlijn.

Organisatie:

Er wordt 7,5 minuut gespeeld per helft. Uitballen en cornerballen worden via de grond ingetrapt. Bij een doelpunt of een achterbal kan de bal worden ingedribbeld vanaf de achterlijn

Rol spelbegeleider:

De spelbegeleider dient het spel te begeleiden conform de regels en de spelers coachmomenten aan te bieden. Verder houdt hij/zij de score bij en noteert de punten.

Leermomenten/Coachmomenten

Voor de aanvaller

- Proberen samen met andere aanvallers in scoringspositie te komen en een (doel)punt te maken
- De bal afschermen en de vrije ruimte indribbelen, waarbij de bal binnen speelbereik wordt gehouden
- De bal buiten bereik van een verdediger naar een vrijstaande medeaanvaller spelen: samenspelen

Voor de medeaanvaller:

- Zich steeds vrij van verdedigers en aanspeelbaar voor de aanvaller met bal opstellen
- Weglopen - ruimte maken wanneer een medeaanvaller zijn kant opdribbelt

Zich aanbieden in scoringspositie **Afmetingen:**
20x40 meter

Startopstelling:

De spelers van beide teams staan opgesteld bij de goaltjes. Elk team heeft hesjes met een eigen kleur.

Voor de verdediger:

- Tussen het doel en de aanvaller blijven en scoren voorkomen door de scorlijn af te sluiten.
- De doorgang van een aanvaller afsluiten en de bal afpakken, vooral wanneer de aanvaller die niet binnen speelbereik heeft.

Puntentelling:

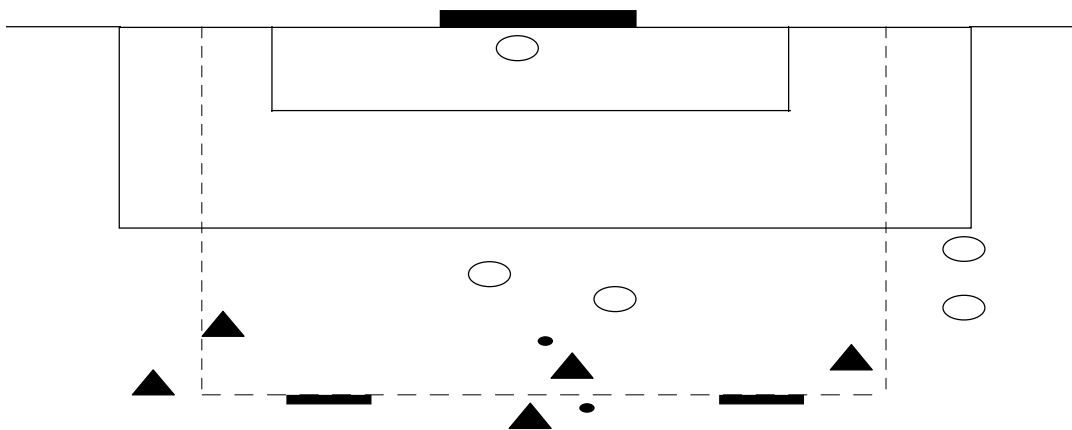
Bij winst 10 punten, bij gelijkspel 5 punten en bij verlies 0 punten. Wel tellen de doelpunten bij de uitslag.

Benodigd materiaal:

- 4 pionnen
- 16 markeringshoedjes
- 2 soorten hesjes met afwijkende kleuren, van beide types 5 stuks
- 8 ballen
- 4 goaltjes



SPELONDERDEEL 4 = 3:2 + keeper



Startopstelling:

Drie aanvallers en twee verdedigers + keeper staan opgesteld in het veldje van 30x35 meter. Op teken van de spelleider mogen de drie gaan aanvallen.

Organisatie:

- Eén team valt 7,5 minuut aan richting een doel. Daarna worden de rollen omgedraaid en gaat het team verdedigen voor 7,5 minuut.
- Zodra de aanval voorbij is en twee nieuwe verdedigers klaarstaan buiten de 16 meter lijn, begint één van de aanvallers die net aan de beurt is geweest samen met twee nieuwe aanvallers aan de volgende aanval.
- Let er dus op dat niet steeds dezelfde aanvaller blijft staan, dat er wordt doorgewisseld en dat de verdedigers snel naar hun plek gaan en klaarstaan.

Rol spelbegeleider

Op teken van de spelleider gaan de drie aanvallers van start en proberen ze de verdedigers uit te spelen en te scoren in het grote doel met de keeper erin. Veroveren de verdedigers de bal, dan worden de rollen onmiddellijk omgedraaid en kunnen zij scoren, in dit geval in een van de twee kleine doeltjes. Nadat een doelpunt is gemaakt, krijgen de aanvallers de bal weer bij een van hun eigen doeltjes. Is de bal buiten het speelveld geraakt, dan mag de speler die de bal niet als laatste heeft aangeraakt de bal inbrengen. Er wordt niet met corners gewerkt, wanneer de bal door de verdedigers over de eigen doellijn is gespeeld. In dat geval krijgen de aanvallers de bal bij hun eigen doeltje.

Leermomenten/Coachmomenten

Voor de aanvallers

- Proberen samen met andere aanvallers in scoringspositie te komen en een (doel)punt te maken
- De bal afschermen en de vrije ruimte indribbelen, waarbij de bal binnen speelbereik wordt gehouden. En/of: de bal buiten bereik van verdedigers naar een vrijstaande medeaanvaller spelen: samenspelen.

Voor de verdediger:

- Tussen het doel en de aanvaller blijven en scoren voorkomen door de scoorlijn af te sluiten.
- De doorgang van een aanvaller afsluiten en de bal afpakken, vooral wanneer de aanvaller die niet binnen speelbereik heeft.

Puntentelling:

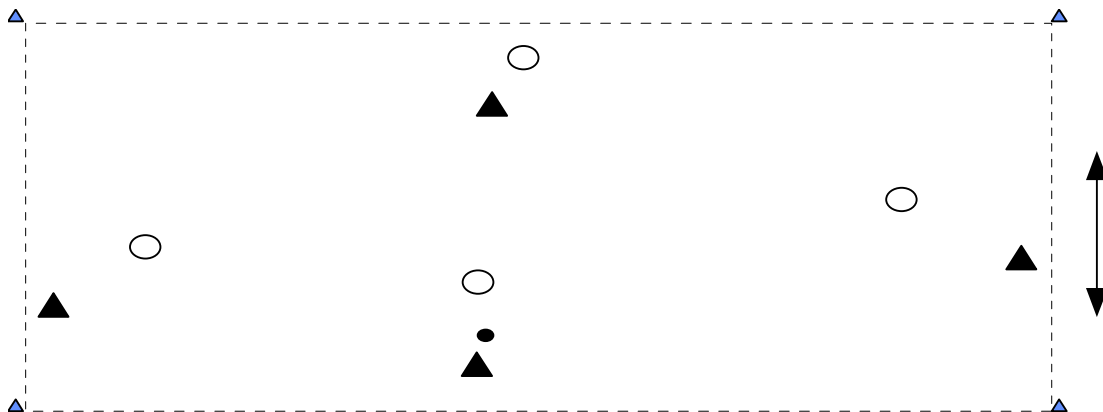
Schrijf het aantal gescoorde doelpunten vóór op de scorekaart. De eindstand wordt bepaald door het aantal gescoorde doelpunten van de aanvallers en de verdedigers van elk team op te tellen, waarbij het team met het hoogste aantal gescoorde doelpunten winnaar is. Vergelijk de aantallen doelpunten die alle teams hebben gemaakt.

Benodigd materiaal:

- 4 pionnen
- 12 markeringshoedjes
- 2 soorten hesjes met afwijkende kleuren, van beide types 5 stuks
- 6 ballen
- 2 goaltjes en een groot doel



SPELONDERDEEL 5 = **4 tegen 4 lijnvoetbal**



Afmetingen: 20x40 meter

Startopstelling:

De spelers van beide teams staan opgesteld bij de goaltjes. Elk team heeft hesjes met een eigen kleur. De spelbegeleider laat het eerstgenoemde team indribbelen van de achterlijn.

Organisatie:

- Er wordt 7,5 minuut gespeeld per helft. Uitballen en cornerballen worden via de grond ingetrapt.
- Bij een doelpunt of een achterbal kan de bal worden ingedribbeld vanaf de achterlijn

Rol spelbegeleider:

De spelbegeleider houdt de score bij en zorgt ervoor dat het spel op de juiste manier wordt gespeeld

Leermomenten /Coachmomenten

Voor de aanvaller

- Proberen samen met andere aanvallers in scoringspositie te komen en een (doel)punt te maken
- De bal afschermen en de vrije ruimte indribbelen, waarbij de bal binnen speelbereik wordt gehouden
- De bal buiten bereik van verdedigers naar een vrijstaande

medeaanvaller spelen:
samenspelen

Voor de medeaanvaller:

- Zich steeds vrij van verdedigers en aanspeelbaar voor de aanvaller met bal opstellen
- Weglopen - ruimte maken - wanneer -een medeaanvaller zijn kant opdribbelt
- Zich aanbieden in scoringspositie

Voor de verdediger:

- Tussen het doel en de aanvaller blijven en scoren voorkomen door de scorlijn af te sluiten.
- De doorgang van een aanvaller afsluiten en de bal afpakken, vooral wanneer de aanvaller die niet binnen speelbereik heeft.

Puntentelling:

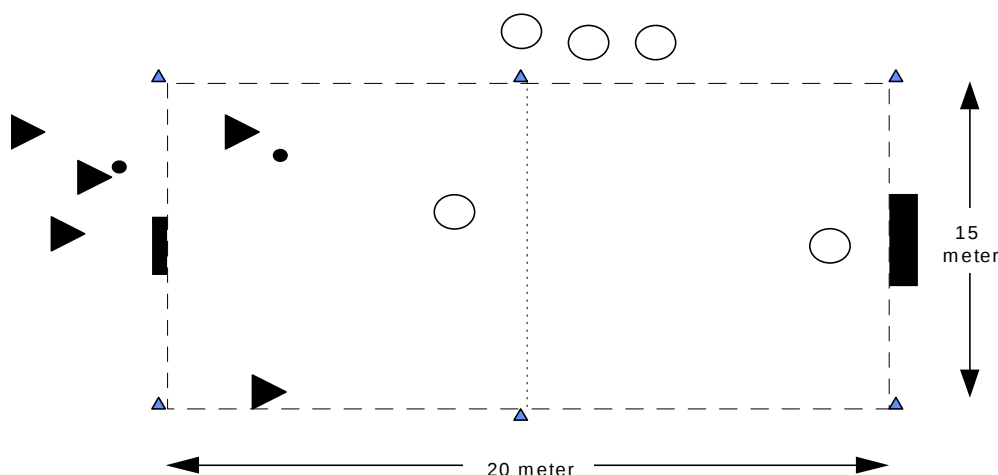
Bij winst 10 punten, bij gelijkspel 5 punten en bij verlies 0 punten. Wel tellen de doelpunten bij de uitslag.

Benodigd materiaal:

- 4 pionnen
- 12 markeringshoedjes
- 6 ballen
- 2 soorten hesjes met afwijkende kleuren, van beide types 5 stuks



SPELONDERDEEL 6 = Shoot-out 2:1 + keeper



Startopstelling:

Twee aanvallers en 1 verdediger + keeper staan opgesteld in het veldje van 15x20 meter. Op teken van de spelleider mogen de eerste twee gaan aanvallen.

Organisatie:

Eén team valt 7,5 minuut aan richting een doeltje. Daarna worden de rollen omgedraaid en gaat het team verdedigen voor 7,5 minuut. Zodra de aanval voorbij is en de nieuwe verdediger klaarstaat, beginnen twee nieuwe aanvallers met de volgende aanval - de verdediger moet voorbij de middenlijn van het veldje zijn. Let er dus op dat de verdediger snel klaar gaat staan, dat hij hardlopend naar zijn plek gaat.

Rol spelbegeleider:

Op teken van de spelleider gaan de twee aanvallers van start en proberen zij de verdediger uit te spelen en te scoren. Na verovering van de bal, waarbij zowel de verdediger als de keeper een rol speelt, worden de rollen onmiddellijk omgedraaid en kan de verdediger scoren op een doeltje van 3x1 meter. Nadat een doelpunt is gemaakt, krijgen de aanvallers de bal weer bij hun eigen doeltje. Is de bal buiten het speelveld geraakt, dan mag de speler die de bal niet als laatste heeft aangeraakt de bal weer inbrengen. Er wordt niet met corners gewerkt, wanneer de bal door de verdedigers over de eigen doellijn is gespeeld. In dat geval krijgen de aanvallers de bal bij hun eigen doeltje.

Leermomenten/Coachmomenten

Voor de aanvallers

- Proberen samen met andere aanvallers in scoringspositie te komen en een (doel)punt te maken
- De bal afschermen en de vrije ruimte indribbelen, waarbij de bal binnen speelbereik wordt gehouden. En/of: de bal buiten bereik van de verdediger naar vrijstaande medeaanvaller spelen: samenspelen

Voor de verdediger:

- Tussen het doel en de aanvaller blijven en scoren voorkomen door de scorlijn af te sluiten
- De doorgang van een aanvaller afsluiten en de bal afpakken, vooral wanneer de aanvaller die niet binnen speelbereik heeft.

Puntentelling:

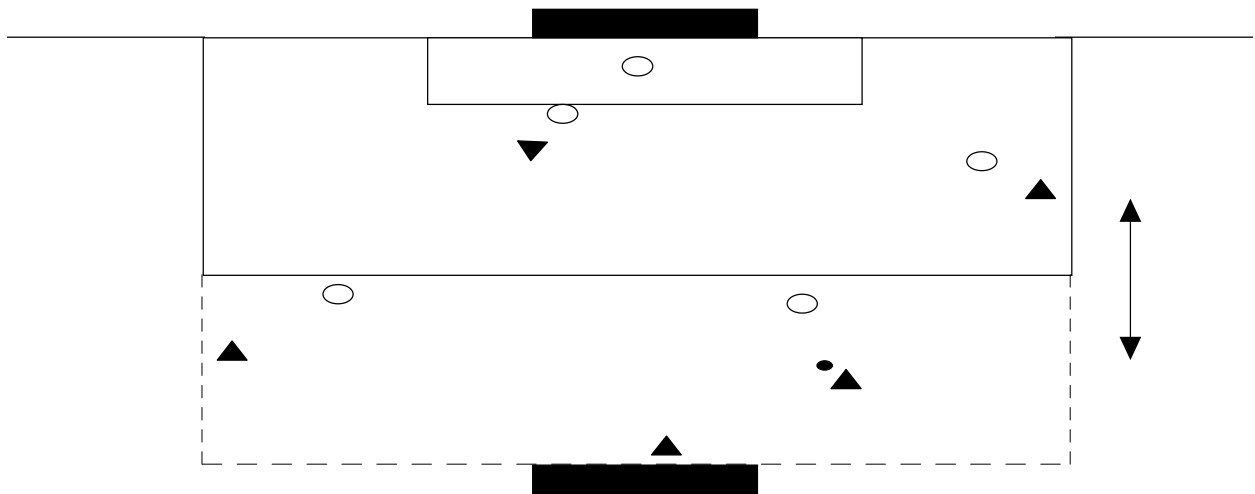
Schrijf het aantal doelpunten van het team op het scoreformulier. De eindstand wordt bepaald door de aantallen doelpunten van de aanvallers en de verdedigers van elk team bij elkaar op te tellen. Het team met het hoogste aantal doelpunten is winnaar. Vergelijk daartoe de aantallen doelpunten van alle deelnemende teams.

Benodigd materiaal:

- 4 pionnen
- 12 markeringshoedjes
- 6 ballen
- 1 groot en 1 e/f doel
- 2 soorten hesjes met afwijkende kleuren, van beide types 5 stuks



SPELONDERDEEL 7 = 4 tegen 4 + keepers met 2 grote doelen



Startopstelling:

De spelers van beide teams staan opgesteld bij de goaltjes. Elk team heeft hesjes met een eigen kleur. De spelbegeleider laat het eerstgenoemde team indribbelen vanaf de achterlijn.

Organisatie:

- Er wordt 7,5 minuut gespeeld per helft. Uitballen en cornerballen worden via de grond ingetrapt.
- Bij een doelpunt of een achterbal kan de bal door een verdediger van het betreffende doeltje worden ingedribbeld vanaf de achterlijn.

Rol spelbegeleider:

De spelbegeleider houdt de score bij en zorgt ervoor dat het spel op de juiste manier wordt gespeeld

Leermomenten/Coachmomenten

Voor de aanvaller

- Proberen samen met andere aanvallers in scoringspositie te komen en een (doel)punt te maken
- De bal afschermen en de vrije ruimte indribbelen, waarbij de bal binnen speelbereik wordt gehouden
- De bal buiten bereik van verdedigers naar een vrijstaande medeaanvaller spelen: samenspelen

Voor de medeaanvaller:

- Zich steeds vrij van verdedigers en aanspeelbaar voor de aanvaller met bal opstellen
- Weglopen - ruimte maken - wanneer een medeaanvaller zijn kant opdribbelt
- Zich aanbieden in scoringspositie

Voor de verdediger:

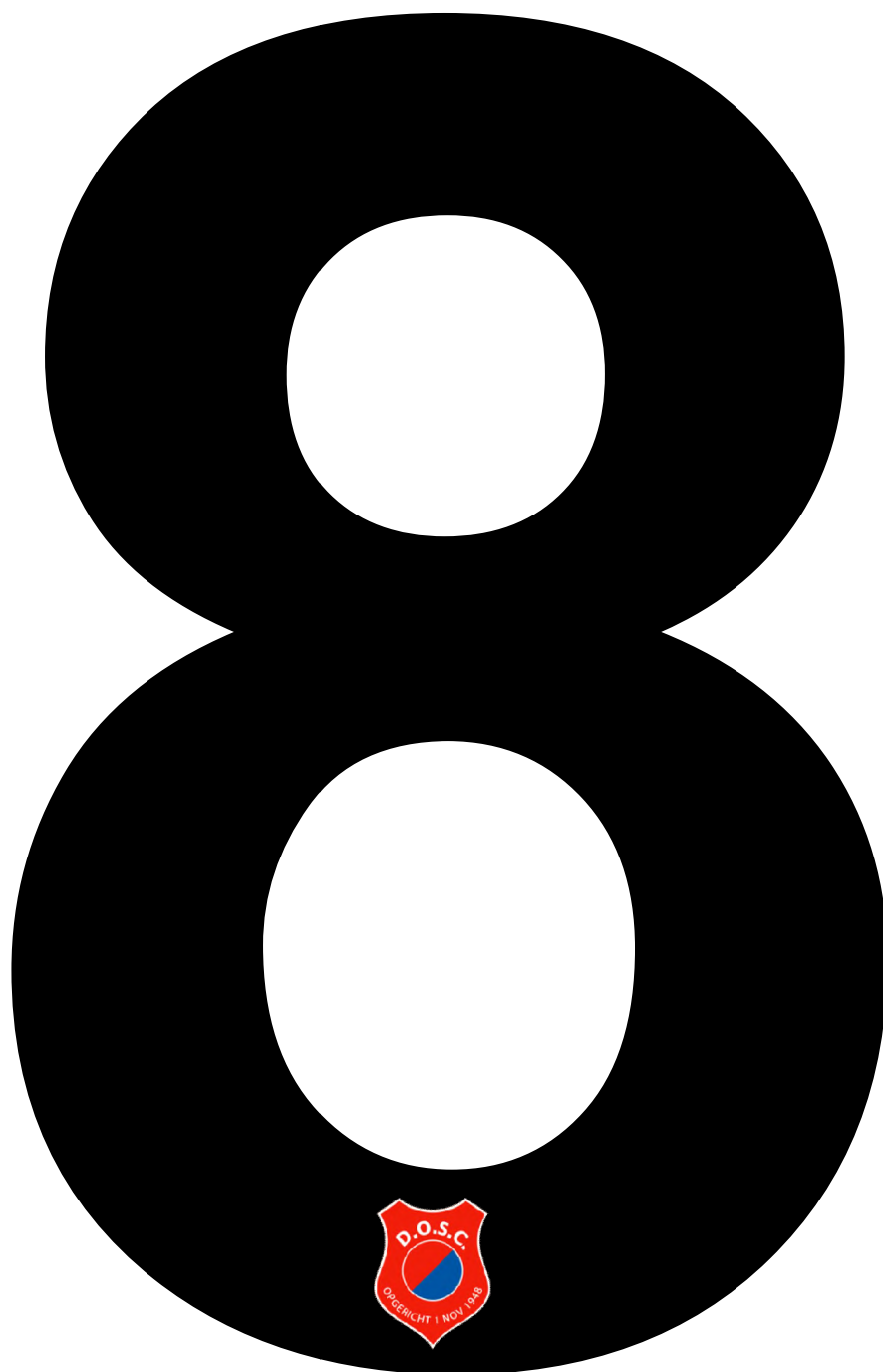
- Tussen het doel en de aanvaller blijven en scoren voorkomen door de scorlijn af te sluiten.
- De doorgang van een aanvaller afsluiten en de bal afpakken, vooral wanneer de aanvaller die niet binnen speelbereik heeft.

Puntentelling:

Bij winst 10 punten, bij gelijkspel 5 punten en bij verlies 0 punten. Wel tellen de doelpunten bij de uitslag.

Benodigd materiaal:

- 4 pionnen
- 12 markeringshoedjes
- 2 seniorendoelen
- 8 ballen
- 2 soorten hesjes met afwijkende kleuren, van beide types 5 stuks



SPELONDERDEEL 8 = STRAPSCHOPPEN SERIE vlgs nieuwe “A-BB-A” principe (Tiebreak)

De FIFA gaat experimenteren met een nieuwe regel bij strafschoppenseries. In de huidige opzet is er een vermeend voordeel voor het team dat de 1ste strafschoep mag nemen. Een voordeel dat gemiddeld oploopt naar bijna 60% voor het team dat begint, t.o. dus iets meer dan 40% voor het team dat de 2de strafschoep moeten nemen. Dus in 6 van de 10 gevallen wint het team dat mag beginnen. Er is gemeten over vele honderden reeksen in het internationale betaalde voetbal.

De nieuwe regel is nog niet breed in competities van kracht dit seizoen (2017-2018), maar het is goed dat we onze DOSC-jeugd er al wel speels mee laten kennismaken. Deze goalmaster is zo'n moment.

Dit is de regel. Tossen wie mag gaan beginnen: team A of team B. Wie de toss wint mag bepalen welk team begint. Het team dat begint neemt 1 strafschoep, het andere team neemt er dan 2 achter elkaar. Dan komt het eerste team weer aan de beurt, met 2 keer een strafschoep. Tot en met de 5de beurt van ieder team.

Volgorde van de nieuwe strafschoppenreeks:

Beurt 1 = Strafschoep 1: team A
Beurt 1 = Strafschoep 2: team B
Beurt 2 = Strafschoep 3: team B
Beurt 2 = Strafschoep 4: team A
Beurt 3 = Strafschoep 5: team A
Beurt 3 = Strafschoep 6: team B
Beurt 4 = Strafschoep 7: team B
Beurt 4 = Strafschoep 8: team A
Beurt 5 = Strafschoep 9: team A
Beurt 5 = Strafschoep 10: team B

Indien dan de stand gelijk is gaat de strafschoppenreeks als volgt verder:

6de beurt strafschoep = eerst B dan A

indien nodig een 7de beurt strafschoep = eerst A dan B

indien nodig een 8ste beurt strafschoep = eerst B en dan A

enzovoorts tot dat er een winnaar is.

Spelonderdeel 8 wordt afwisselend op het veld van spelonderdeel 4 en 7 gespeeld, naargelang deze vrij is.