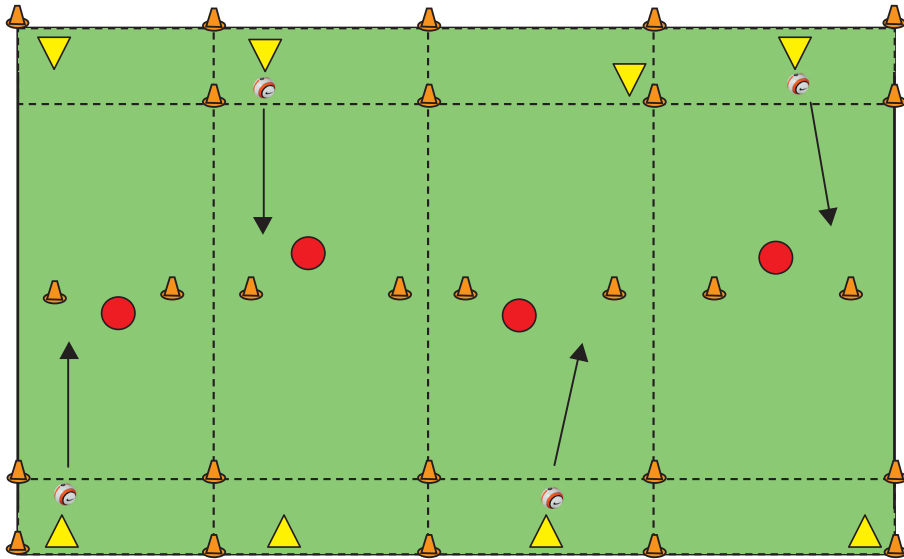


## poortschietspel met keeper



- Regels:**
- tweetal kan scoren door de bal tussen de pionnen naar elkaar te spelen (over de grond)
  - voordat de bal wordt teruggespeeld, dient de speler eerst de bal aan te nemen in het vak
  - wordt de bal niet aangenomen in het vak dan is het geen punt voor het tweetal
  - het tweetal dat het eerste 10 punten heeft is de winnaar
  - de keeper / verdediger kan het scoren voorkomen door de bal tegen te houden
  - de spelers mogen na de aanname gaan dribbelen met de bal in hun eigen vak
  - de verdediger / keeper met de meeste punten is winnaar
  - na verloop van tijd wisselt de keeper / verdediger met één van de spelers aan de zijkant

- Organisatie:**
- afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid
- lengte: 15-20 meter
  - breedte: 10-12 meter
  - afstand tussen de grote pionnen 6 – 8 meter

- Aantal spelers:**
- 6-12 spelers

- Materiaal:**
- 8 ballen
  - 20 kleine pionnen of hoedjes
  - 8 grote pionnen
  - 4 hesjes (alleen de verdediger / keeper)

## Inhoud - Bedoeling van deze vorm

- Karakteristiek:**
- Aanvallen**
- scoren door schieten / passen tussen de pionnen en langs de keeper / verdediger
  - aannemen van een rollende bal in het vak
- Verdedigen**
- bal tegenhouden door keeper / verdediger
- Eisen aan het spel:**
- Aanvallen**
- goede eerste aanname (onder controle houden binnen het eigen vak)
  - passen met binnenkant voet / wreef langs de verdediger
  - positie kiezen om de bal te kunnen ontvangen
- Verdedigen**
- bal blijven zien
  - bal tegenhouden

## Methodiek - Moeilijker/Makkelijker

- Aanvallen moeilijker maken / Verdedigen makkelijker maken**
- doel / poort verkleinen
  - verdediger / keeper mag handen gebruiken
  - afstand van het passen vergroten

- Aanvallen makkelijker maken / Verdedigen moeilijker maken**
- doel / poort vergroten
  - keeper / verdediger mag alleen nog met de voeten de bal tegenhouden
  - afstand van passen verkleinen
  - poortschietspel vaste afstand (voorfase 3.1 / WU) of poortschietspel variabele afstand (voorfase 3.1 / WU – variant)

- Tip:**
- zorg er voor dat je niet alleen aandacht besteed aan de speler die past, maar ook aan de speler die positie kiest om de bal te kunnen ontvangen. Alleen zo kunnen punten verdient worden.

# Voorfase **3.1** / warming-up - variant

## 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.**

### Aannemen en meenemen

*Wat?* • Het controleren van de bal kan met de binnenkant voet, wreef, buitenkant voet, bovenbeen, borst en onder de voetzool. Het verwerken van de bal kan door weg te draaien en van richting te veranderen.

*Wanneer?* • De bal wordt aangenomen na een pass van je teamgenoot. Vervolgens kun je als speler de bal direct terugpassen / aannemen – passen of aannemen, dribbelen en dan passen.

*Hoe?* • Kies goed positie ten opzichte van bal. Met uitzondering van de armen kan de bal met alle lichaamsdelen aan- en meegenomen worden. Ga altijd eerst de bal tegemoet, en laat bij contact met de bal de speelvoet als ‘een vrij hangend net’ soepel en flexibel met de bal meegaan om zodoende de bal ‘dood’ te maken, te controleren. Bewaar de balans met de arm. Gebruik zo min mogelijk handelingen om de bal weer speelklaar te leggen.

*Wat ziet de coach, wat doet hij voor en wat zegt hij?* • ‘Maak de bal langzaam’ (Haal tijdens het aannemen van de bal de snelheid eruit) – Laat de bal niet te ver van je voet stuiten – Neem de bal zo aan dat je ‘m daarna nog in alle richtingen kunt spelen – Neem de bal zo aan dat je ‘m na de aanname direct kunt passen of kunt dribbelen.

### Passen

*Wat?* • De bal verplaatsen naar een medespeler doe je in deze situatie met binnenkant voet.

*Wanneer binnenkant voet?* • Wanneer nauwkeurigheid wordt gevraagd. Met de binnenkant van de voet kun je het beste richten / mikken.

*Hoe?* • Kies goed positie ten opzichte van de bal. Standbeen licht gebogen, dicht bij de bal, voet meestal in speelrichting. Speelbeen iets naar buiten gedraaid, knie en enkel gebogen. Speelvoet iets naar buiten gedraaid, loodrecht op speelrichting, voetpunt opgetrokken, enkel aangespannen. Raak de bal met binnenkant voet – meer aan de onderkant, dan gaat de bal omhoog, meer aan de bovenkant, dan blijft de bal laag.

*Wanneer de wreeftrap?* • Bij passen over afstand, wanneer de bal met meer snelheid gespeeld moet worden.

*Hoe?* • Kies goed positie ten opzichte van de bal. Plaats standbeen met laatste grote stap naast, voorbij of achter de bal, punt van de voet in de speelrichting, knie licht gebogen – standbeen iets voorbij de bal, bal blijft laag, standbeen iets achter de bal en ‘m aan de onderkant raken, bal gaat omhoog. Buig romp – eerst achterwaarts, dan helft over het standbeen zijwaarts, maak zo ruimte voor de wreef, dan explosief voorwaarts op moment van schieten. Breng speelbeen vanuit heup en knie achterwaarts, zwaai dan voorwaarts.

Strek en span speelbeen. Raak de bal met binnenkant of volle wreef.

*Wat ziet de coach, wat doet hij voor en wat zegt hij?* • Kijk vooruit waar staat de verdediger en waar staat je teamgenoot – Speel de bal niet te zacht, te hard, te hoog of met een stuit – Speel simpel, met de binnenkant van de voet.

### Positie kiezen en vrijlopen

*Wat?* • Zodanig positie kiezen of vrijlopen dat je aangespeeld kunt worden door een medespeler. Zorg er daarbij voor dat er geen speler staat tussen jou en de bal.

*Waar en wanneer?* • Speler aan de andere kant moet vrijlopen om de bal te ontvangen.

*Wat ziet de coach, wat doet hij voor en wat zegt hij?* • Kies zo positie dat je makkelijk aanspeelbaar bent, loop niet ‘in de rug’ van de verdediger – Actie na de actie, steeds mee blijven doen, ze hebben je weer nodig.

## 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.**

### Tegenhouden van de bal

Bij een verdedigende actie blokt de speler de bal van de tegenstander die de bal tussen de pionnen wil schieten. De keeper tipt, stompt, vangt of blokt de bal.