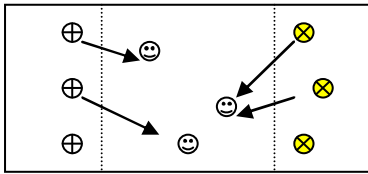


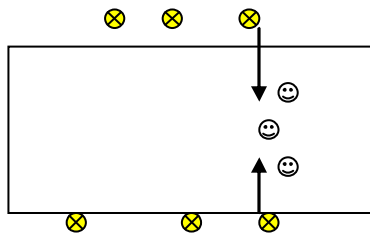


Warming-up: **Jagerbal**



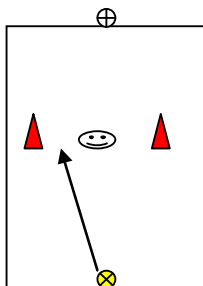
- Er worden drie groepen gemaakt
- Het veld is verdeeld in drie vakken
- De konijnen dribbelen in het middelste vak. De jagers moeten vanuit hun vak gericht schieten op de ballen, waarmee de konijnen dribbelen.
- Tel de punten er ploeg – na 2 minuten wisselen van functie

Kern A: Ghostbusters



- Drie spelers proberen al dribbelend over de lengte ‘veilig’de overkant te halen
- De andere spelers proberen met zuiver schieten de bal van één van de 3 spelers te raken
- Men moet buiten het vak blijven als men schiet
- Op teken vertrekken: Ghostbusters
- Als men iemands bal raakt dan wordt men één van de drie spelers

Kern B: 1 : 1 met afwerken



- Er wordt gewerkt met 3-tallen
- A tracht te scoren op keeper B. Scoort A dan heeft hij 1 punt. Scoort A niet, dan wordt A de keeper en B gaat naar de zijkant en wordt aanvaller. Na het schot van A mag C afwerken op de keeper
- Regelmatig wisselen van samenstelling van 3-tallen

Partij: 6 : 6 op 2 grote doelen + keepers

- Veld niet te groot maken, zodat ze veel kunnen schieten (20 meter diep x 30 meter)
- Stimuleer om veel te schieten:
 - “Durf maar te schieten als je vrij staat
 - “Wacht niet te lang”
 - “Haal uit”

