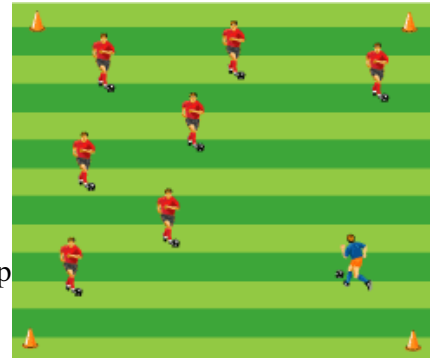




1. Wiseltikken met/zonder bal

Organisatie

- De trainer zegt wie de tikker is en die probeert met zijn bal de bal van de andere spelers te tikken
- Als de trainer een teken geeft, dan moet iedereen de bal laten liggen en wordt het een normaal tikspel
- Men mag de bal dan ook niet meer aanraken, deze zijn hindernissen
- Vaak wisselen van met bal naar zonder bal levert leuke momenten op

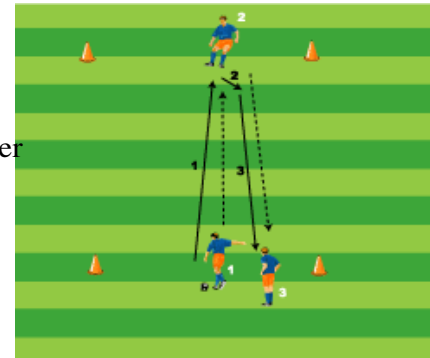


2. Organisatie

- Speler 1 speelt speler 2 in en loopt rechtdoor (druk op 2) en neemt de plaats van 2 over
- Speler 2 neemt de bal opzij mee (buitenkant voet, binnenkant voet voorlangs, binnenkant naar buiten, achter standbeen, met een sleepbeweging)
- Speler 2 speelt speler 3 in en loopt om en neemt de plaats van 3 over

Methodiek

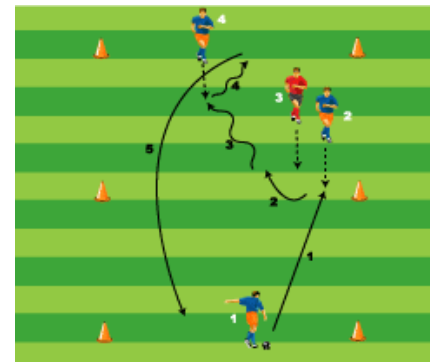
- Afstanden vergroten
- Hoge snelheid, felheid
- Spelvorm; aantal keren passen binnen tijd
- Eventueel pilonnen waar doorheen gepast en meegenomen moet worden



3. 1 tegen 1 met wegdraaien

Organisatie

- 2 vraagt om de bal, 3 gaat in de dekking mee en 1 speelt 2 aan
- 2 draait weg van de dekkende 3
- 2 dribbelt en passeert de inkomende 4
- 2 neemt de plaats in van 4, 1 blijft staan, 4 neemt de plaats in van 3 en gaat dekken en 3 gaat vragen om de bal
- 2 kapt en speelt speler 1 in
- 1 neemt mee opzij en speelt weer opnieuw in
- regelmatig wisselen van speler 1



4. Partijvorm 3:3 / 4: 4

Organisatie

- Partijvorm 3 tegen 3
- Op een 'groot' veld

Methodiek

- Maximaal 2x raken, verplicht 2x raken, verplicht 3x raken, kleiner veld, 3x rondspelen voor een score, vrij spel

