

Trainingsvorm:	Pingelvorm 3.	Oversteekspel (2).
Doelstelling:	Het dribbelen verbeteren.	
Niveau:	F-pupillen.	Duur: 15 minuten.
Aantal spelers:	Minimaal 7 spelers.	Veldafmetingen: 15x25 meter.

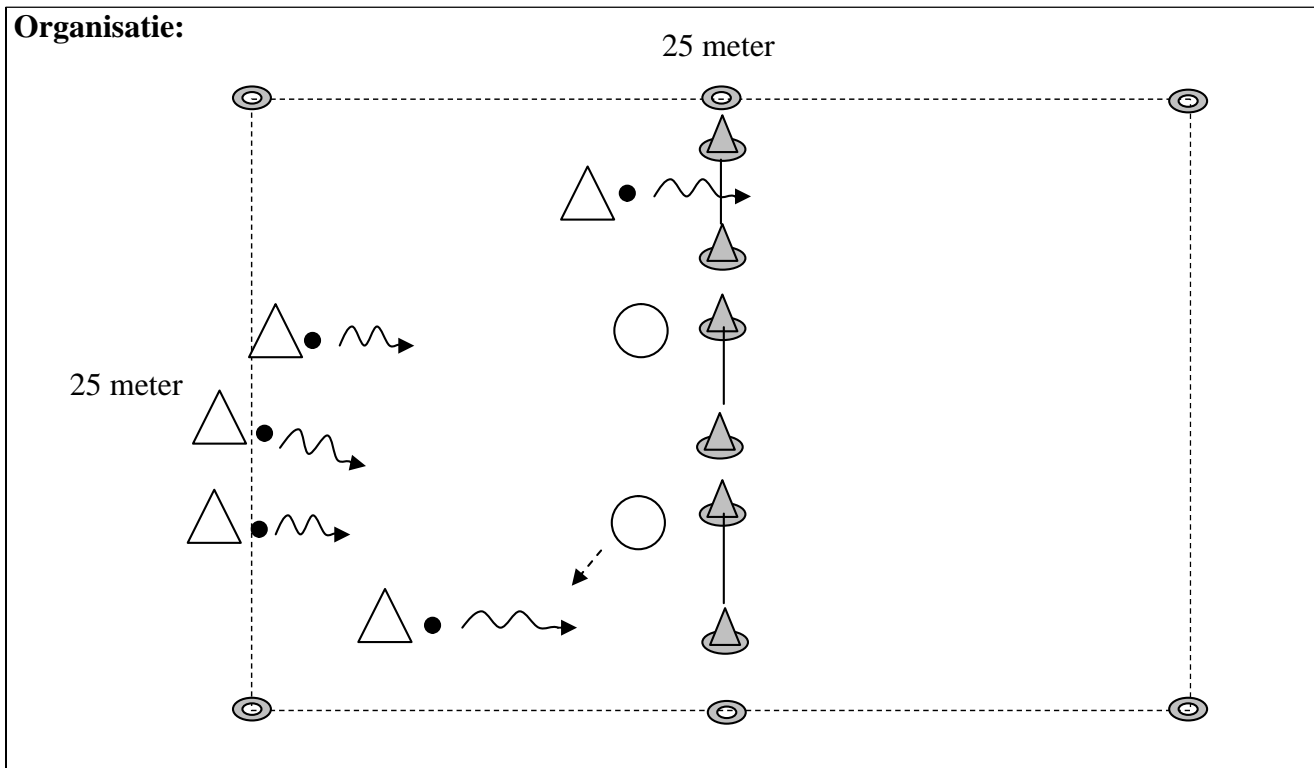
Uitleg organisatie:

Iedereen heeft een bal, behalve de 2 tikkers.
 Op het teken van de trainer steekt men over.
 Ze mogen alleen met de bal door 1 van de 3 poortjes dribbelen, als ze op de andere helft zijn dan zijn ze veilig.
 Wie getikt is moet naar de kant.
 Wie het langst overblijft is de winnaar.

Variatie:

De tikker moet de bal uit het vierkant schieten.

Organisatie:



Aandachtspunten:

De bal dichtbij je houden.
 De bal goed afschermen.
 Een andere kant opgaan als de tikker naar je toekomt.
 Probeer snel de overkant te bereiken.

	pion		looplijn
	hoedje		passlijn
	spelers		dribbel
	keepers		boogbal
	kameleon		goaltje zonder keeper
	trainer		goaltje met keeper