

Trainingsvorm:	Pingelvorm 4.	Oversteekspel (3).
Doelstelling:	Het dribbelen en de bal stoppen verbeteren.	
Niveau:	F-pupillen.	Duur: 15 minuten.
Aantal spelers:	Minimaal 5 spelers.	Veldafmetingen: 15x35 meter.

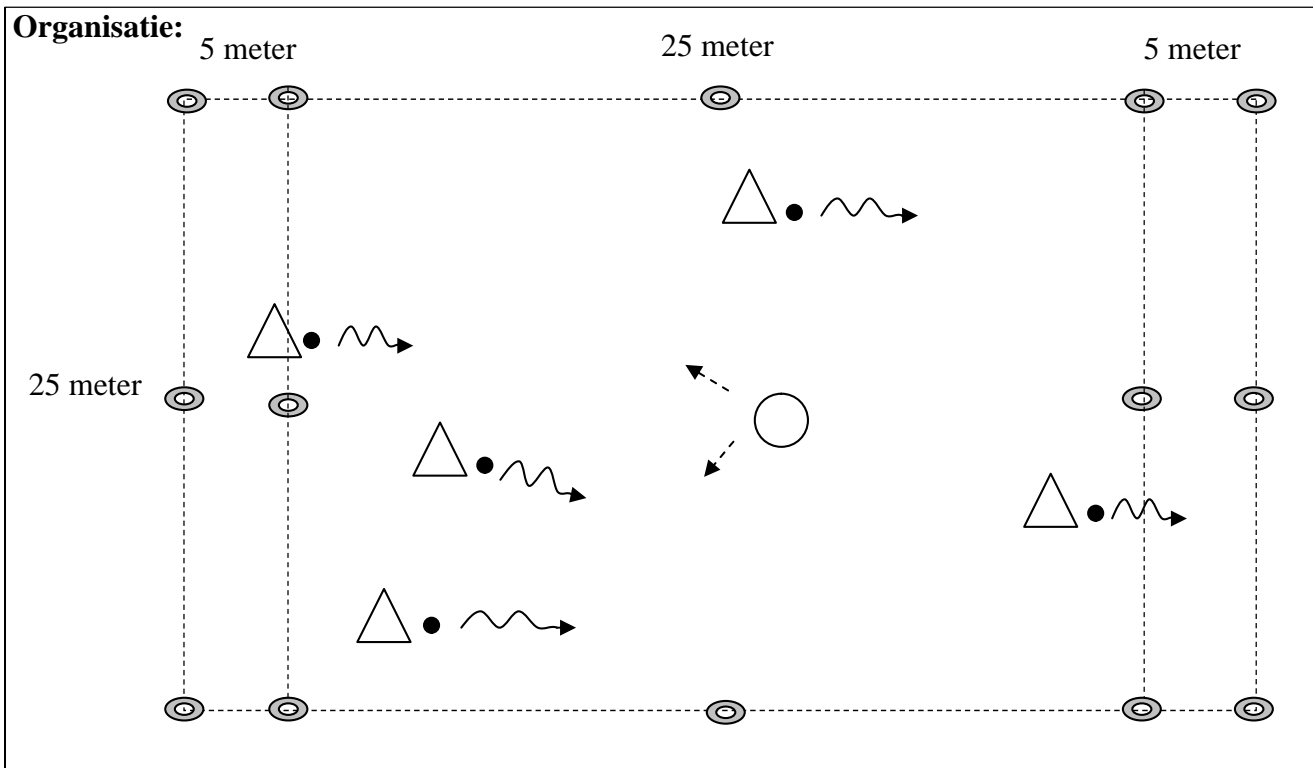
Uitleg organisatie:

Iedereen heeft een bal, behalve de tikker.
 Bij een groep kun je ook met 2 tikkers spelen.
 Op het teken van de trainer steekt men over.
 Aan de overkant moet de bal in het eindvak gestopt worden.
 Als dit niet lukt krijgt de tikker een punt
 Welke tikker haalt de meeste punten?

Variatie:

De tikker moet de bal uit het vierkant schieten.
 Het eindvak kleiner maken.

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.
 Afkappen over de achterlijn.

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