

# BLOKJESVOETBAL



## ORGANISATIE



- 1/3 gymzaal (minimaal 12m x 8m)

## AANTAL SPELERS



10 spelers (3 spelende tweetallen en 2 wachtende tweetallen)

## MATERIAAL

-  2 foamballen
-  3 x 2 foamblokjes als doel (rood, geel, blauw)
-  Krijt (om te markeren waar de blokjes moeten staan; 30 cm uit elkaar)
-  3 x 2 lintjes ter aanduiding van de teams (rood, geel, blauw)
-  2 banken als afbakening van het speelveld en als wachtplek voor het een tweetal dat net het veld verlaat
-  1 kastkop als wachtplek voor de langstzittende wachters

## OPDRACHT

- Het tweetal probeert de eigen blokjes te verdedigen en met de bal de andere blokjes om te schieten.

## REGELS

- Het tweetal scoort door een blokje van een ander tweetal om te schieten.
- Het tweetal waar een blokje van wordt omgeschoten gaat uit het spel en geeft het lintje over aan het tweetal dat wacht op de kastdeel. Zelf sluit het tweetal aan op de bank.
- Het nieuwe tweetal mag pas het veld in als ze de lintjes hebben gekregen. Ze zetten de blokjes eerst rechtop en doen daarna pas mee aan het spel.
- De oude wachters gaan op de kastkop zitten en zijn daarna aan de beurt.
- De spelers op de bank houden zelf bij wanneer er gewisseld moet worden.

## TIPS VOOR DE TRAINER

### LOOPT 'T?

- Eerst het spel met 1 bal opstarten en later pas de tweede bal toevoegen.
- Met 4 doeltjes spelen, 1 tweetal als wachter
- Bij 9 spelers zitten er telkens 3 spelers op de bank, dan wisselen de tweetallen steeds van samenstelling. Wie de bal rechtstreeks (te wild) uit het veld schiet is af en moet wisselen.

### LUKT 'T BIJNA? (MAKKELIJKER MAKEN)

- Blokjes verder uit elkaar zetten; moeilijker om te verdedigen.
- Een derde blokje toevoegen om de scoringskans te verhogen.
- Maak met krijt een cirkel (doorsnee 2m) rondom de blokjes waar vervolgens buiten verdedigd moet worden.

### LUKT 'T GOED? (MOEILIJKER MAKEN)

- Maak met krijt een cirkel (doorsnee 2m) rondom de blokjes waar vervolgens de aanvallers in moeten dribbelen om te kunnen scoren.
- Degene die het langst in het veld staat, moet het middelste doel verdedigen (is het moeilijkste doel).
- Groter doel verdedigen, zodat de aanvaller beter zijn maatje in de gaten moet houden, zijn aanvalsactie moet doorzetten of moet komen verdedigen.
- Wisselregel: degene die scoort moet eerst verdedigen tot de ander heeft gescoord. Durf je als verdediger ook de aanval in te gaan?

### LEEFT 'T? (UITDAGENDER MAKEN)

- De speler die scoort verdient een leeuwenstaartje. Welk tweetal heeft na 5 minuten de meeste staartjes?
- Omgekeerde pion midden in het veld. Als een speler deze omschiet, dan moet het tweetal voor straf eruit.
- Wedstrijde tussen 3 teams. Welk team scoort het vaakst binnen 3 minuten?



# PENALTYSPEL



## ORGANISATIE







- 1/3 gymzaal
- 2 aparte veldjes

## AANTAL SPELERS



10 kinderen verdelen in 2 groepen op basis van 'hard' en 'zacht' schieten  
Per vijftal 1 keeper (zie tekening: rode rondje)  
en 4 penaltynemers (zie tekening: gele driehoeken)

## MATERIAAL

-  1 plofbal voor de voetballers
-  1 foambal voor de niet-voetballers
-  3 kastdelen, waarvan 2 als wachtbank
-  2 Markeringen voor de penaltystip (7 meter van het doel)
-  2 x 2 turnmatten (1,5 x 2 meter) als doel recht op tegen de muur (met 1 meter tussenruimte)
-  2 x 2 matten als duikplek voor de keeper

## OPDRACHT

- De penaltynemer probeert de bal tegen de matten (in het doel) te schieten.
- De keeper probeert de bal tegen te houden.

## SPELREGELS

- Alle spelers schieten één voor één, totdat iedere speler 2 penalty's heeft genomen op dezelfde keeper.
- Wanneer een speler niet aan de beurt is, zit de speler op de bank.
- Wanneer iedere speler 2 keer op een keeper heeft geschoten, wisselt de keeper met een penaltynemer.
- Iedere speler is minimaal 1 keer keeper.
- Een speler mag 2 keer schieten per keeper en probeert zoveel mogelijk doelpunten te scoren.
- De laatste in de rij wordt telkens nieuwe keeper.

## TIPS VOOR DE TRAINER

### LOOPT 'T?

- Als er te hard wordt geschoten: foamballen gebruiken.
- De bal stuit via de mat gevaarlijk omhoog: zonder matten op de grond.
- De wachtbank staat te dicht bij het andere veldje: de wachtbank aan de zijkant plaatsen.

## LUKT 'T BIJNA? (MAKKELIJKER MAKEN)

- De penaltynemer mag de bal 1 meter naar voren leggen.
- Het doel groter maken door de matten verder uit elkaar te schuiven (let op de veiligheid ten opzichte van de bank van het andere vijftal!).

## LUKT 'T GOED? (MOEILIKER MAKEN)

- Schieten met 'verkeerde' been.
- Een aangespelde bal op het doel schieten.
- Het doel verkleinen door de matten tegen elkaar aan te schuiven.
- Van een grotere afstand schieten.

## LEEFT 'T? (UITDAGENDER MAKEN)

- Een penaltycompetitie maken.
- Wanneer er nog genoeg tijd is: de penaltynemers met de meeste punten bij elkaar in 1 groep zetten en een finaleronde spelen.
- Afvalrace: spelers nemen om beurten een penalty. Wie mist, is af.

