

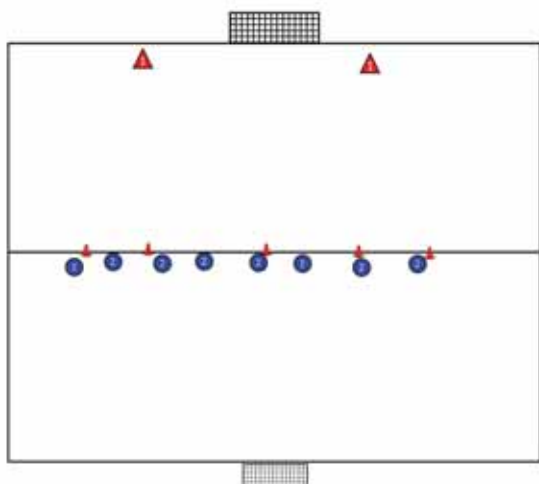


**Naam:** Peeters Guy, lesgever Trainersschool  
**Thema:** FUN

**Aantal:** 8+2K  
**Categorie/niveau:** U7

**Materiaal:** ballen, 2 duiveltjesdoelen, potjes, kegeltjes, vestjes

### OPWARMING



### LOOPSPELLEN, BIJENSPEL

(15')

**Organisatie:**

1/2 duiveltjesveld

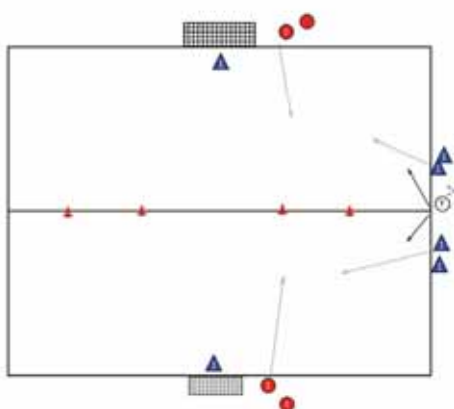
We duiden 2 tikkers aan (= bijen) en 8 spelers stellen zich op aan de middenlijn

We leggen 3 soorten ballen (tennisballen, kleine voetballen en gewone voetballen) achter de achterlijn

**Beschrijving:**

- 1) op signaal (afwisselend auditief en visueel) mogen de spelers proberen een bal te gaan halen. Wie geprikt wordt door een bij wordt ook bij. Wie kan een bal halen? Wie blijft het langste over?
- 2) zelfde oefening met 1 bij. We leggen nu alle ballen in doel. Wie haalt bal, wie blijft langste over?
- 3) we werken met gewone ballen. Ballen aan de achterlijn. Zelfde oefening maar bal aan de voet

### WEDSTRIJDVORM 1



### IN GOLVEN

(10')

**Organisatie:**

2 keer 1/2 duiveltjesveld

2 keepers

2 spelertjes naast elk doel

2 spelertjes naast elke kant van T

**Beschrijving:**

Vereenvoudigde vorm

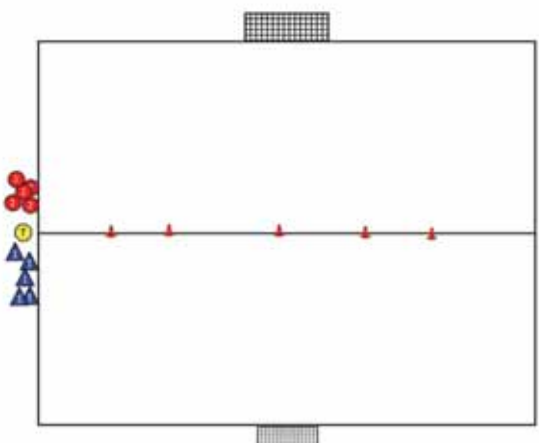
T zet spel in gang door bal in te rollen

Spelers 1 en 2 spelen een 1/1 en proberen zo vlug mogelijk te scoren

Spelers 1 kunnen scoren in duiveltjesdoel en spelers 2 kunnen scoren in 2 kleine doeltjes

Spelers 1 en 2 wisselen daarna van plaats

### TUSSENVORM 1



### NUMMEROETBAL

(10')

**Organisatie:**

Volledig duiveltjesveld, we maken 2 groepen

Naast elke kant van T staat een groep

Elke spelertje krijgt een nummer

De oefening start bij signaal van T (zowel auditief als visueel).

T geeft de nummer aan die moeten werken

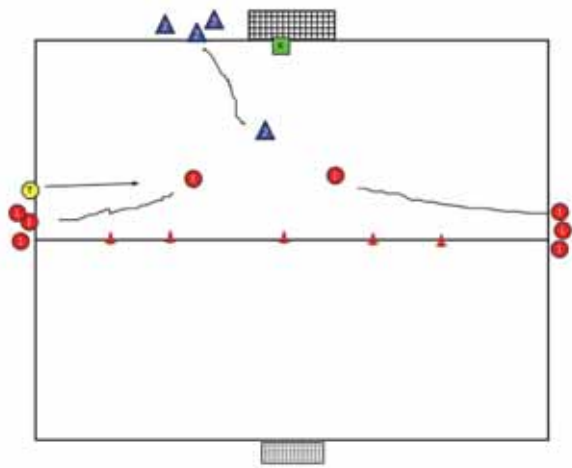
**Beschrijving:**

- 1) in elk doel liggen 5 ballen: op signaal bal met de hand gaan halen en in de groep leggen
- 2) op signaal de ballen terug in doel gaan leggen
- 3) op signaal de bal met de voet gaan halen
- 4) op signaal de bal met de voet terug gaan leggen
- 5) op signaal alle spelertjes samen de bal met de voet gaan halen
- 6) op signaal op numerieke volgorde de bal aan het juiste kegeltje leggen (met de hand) (1 bij 1, 2 bij 2, ...)
- 7) op signaal de bal met de voet gaan terughalen

**WEDSTRIJDVORM 2**

**2 / 1 + K**

**(10')**



**Organisatie:**

- 1/2 duiveltjesveld
- 3 speler aan elke kant van het veld
- 3 spelers naast doel
- 1 K in doel

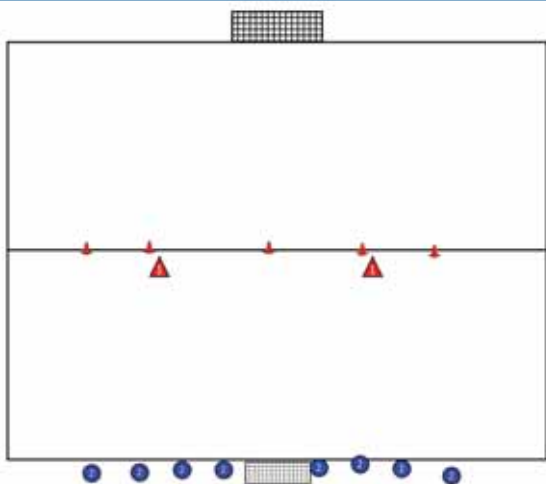
**Beschrijving:**

- T rolt de bal in het spel naar iemand van de 1-tjes
- We spelen 2/1
- De 2-tjes kunnen scoren in de 2 kleine doeltjes
- We wisselen regelmatig van groepjes

**TUSSENVORM 2**

**'HONDEN EN POEZEN'**

**(10')**



**Organisatie:**

- Volledig duiveltjesveld
- 2 honden (tikkers), 8 poezen
- Iedere speler een bal
- De honden hebben een bal in de hand

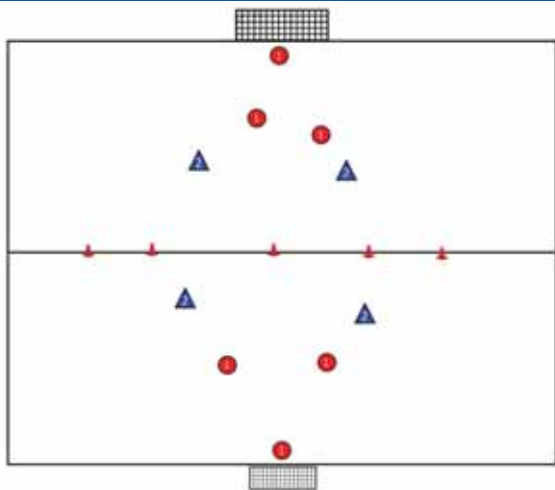
**Beschrijving:**

- Op signaal van T (zowel auditief als visueel) mogen de poezen proberen de overkant te bereiken
- De honden kunnen de poezen vangen/tikken door met hun eigen bal de bal van een poes weg te gooien
- Wie blijft er het langste over?
- Variante: de honden proberen met de voet de bal van de poezen weg te trappen
- De honden wisselen totdat iedereen eens hond is geweest!

**WEDSTRIJDVORM 3**

**EINDVORM IN CONTINU SPEL**

**(15')**



**Beschrijving:**

- We spelen op een 1/2 duiveltjesveld K+2/2
- De K blijft staan, maar de 2/2 wisselt eens af, zodat elke ploeg eens naar duiveltjesdoel kan spelen
- We spelen telkens partijtje van 2x3' en de winnaars spelen tegen elkaar

**COOLING DOWN**

**'VOETBALREGEN' + HUISWERK**

**(5')**

**Beschrijving:**

- Voetbalregen: T staat in goal, spelertjes mogen allemaal tesamen naar doel trappen. Wie krijgt er zijn bal in?
- Huiswerk: wie kan er bal opgooien, laten stuiten op bovenbeen en terug opvangen?