



Voetbal op school

Fun & Formation



**VOETBAL
VLAANDEREN**



VOETBAL
VLAANDEREN

Inleiding

Leerkrachten L.O. hoeven geen voetbalspecialisten te zijn. Je kan niet alle sporten even goed beheersen! Als Voetbal Vlaanderen vinden wij het daarom onze taak om alle sportleerkrachten een inspiratiebron aan te bieden: "hoe kan een boeiende, uitdagende, leerrijke en speelse les voetbal er uitzien?". Of je nu ervaring hebt in het voetbal of niet: een paar leuke ideeën voor tijdens de les komen altijd van pas!

Het resultaat is een praktisch werkinstrument dat een gids tracht te zijn voor de leerkracht L.O. Geen eentonige oefeningen, wel veel wedstrijdvormen, spelvormen en (pre-)techniekscholing met een hoog fungehalte! De geboden oefenstof dient als hulpmiddel om zelf een volwaardige voetballes samen te stellen.

Onze uitgebreide opleidingsvisie kan je downloaden via www.voetbalvlaanderen.be/nl/node/31572.

Op deze deelpagina van onze website vind je nog meer info over "voetbal en school": www.voetbalvlaanderen.be/nl/vfv-voetbal-en-school.

Veel lees- en oefenplezier!

Voetbal Vlaanderen



VOETBAL
VLAANDEREN

Fun & Formation

FUN

- De uitdaging is voor de leerkracht: al spelend doelgericht leren!
 - Breng veel afwisseling.
 - Hou rekening met de denk- en belevingswereld van het kind.
 - Kies voor eenvoudige en herkenbare organisatievormen.
 - Differentiëren is noodzakelijk om een beter leermoment te bekomen.
- Het hebben van plezier in voetbal is het allerbelangrijkste voor het zelfvertrouwen én het goed presteren.
- Iedere leerling:
 - komt tijdens de les zoveel mogelijk tot voetballen
 - komt vaak aan de bal
 - krijgt veel scoringskansen
 - mag vrij spelen

FORMATION

- **FORMATION = INITIATIE.** Voetbal in het onderwijs richt zich tot het aanleren van algemene en specifieke bewegingsvaardigheden. In de eerste fase gaat de aandacht vooral naar de algemene balvaardigheid om in een volgende fase over te gaan naar specifieke voetbalvaardigheden. Als deze vaardigheden op een leuke en veilige manier worden gegeven en als de actieve leertijd maximaal is, dan kunnen we spreken van een geslaagde initiatie!
- **FORMATION = OPVOEDEN.**
 - De leerling verwerft sociale waarden via het voetbalspel: respect voor zichzelf, anderen, materiaal en infrastructuur.
 - De leerling speelt om te winnen maar leert ook verliezen.
 - De leerling respecteert de spelregels van het voetbalspel.
 - De leerling leert samenwerken met anderen.

TIPS!

- Wees positief ingesteld
- Kies voor een eenvoudige organisatie
- Speel veel "matchkes"
- Geef positieve feedback
- Spreek de taal van het kind
- Zorg voor veel variatie binnen dezelfde organisatie



Wedstrijdvormen en tussenvormen

■ Wedstrijdvormen

- Binnen het concept voetbal op school opteren wij ervoor om tijdens iedere voetballes 2 wedstrijdvormen aan te bieden:
 - de leerlingen leren voetballen op een realistische manier, zoals het er in een wedstrijd aan toe gaat.
 - wedstrijdvormen zorgen voor plezier en beleving: iets wat je graag doet, pik je sneller op.
 - wedstrijdvormen zorgen voor een hoge actieve leertijd en veel leermomenten (indien vlot georganiseerd).

■ Tussenvormen

- De wedstrijdvormen worden steeds afgewisseld met een tussenvorm. Veel afwisseling dus, wat de concentratie bij kinderen hoog houdt. Meestal reiken we een tussenvorm aan in een spelvorm. Soms is het aanleren van bepaalde basisvaardigheden in oefenvormen een noodzaak, bijvoorbeeld om te vermijden dat de leerling een motorische vaardigheid op een foutieve manier ontwikkelt.
- Onder tussenvormen verstaan wij:
 - bal- en lichaamsbeheersing
 - basisvaardigheden ("basics") met gerichte oefenvormen en dribbelspelen, mikspelen, controlespelen en trap- en doelspelen





VOETBAL
VLAANDEREN

De ideale opbouw van een voetballes

In onderstaand schema kan de leerkracht de wedstrijdvormen best prioritair behandelen.





Didactische tips voor een krachtige leeromgeving

■ Definitie krachtige leeromgeving

- Inspirerend en stimulerend leerklimaat.
- Interactie tussen leerkracht en leerling.
- Wedstrijdgerichte taken en spelsituaties.
- Leerling krijgt de kans om spelproblemen zelf op te lossen.

■ Rol van de leerkracht

- Hij/zij besteedt bij iedere leerling evenveel aandacht aan zijn individuele ontwikkeling zodat hij zijn hoogst mogelijk niveau bereikt.
- Hij/zij kiest de juiste oefenstof met voldoende kans op slagen en met een uitdagend karakter.
- Hij/zij leert voetbalvaardigheden doelgericht aan op een speelse manier, rekening houdend met de belevingswereld en het niveau van de leerling.
- Hij/zij laat leerlingen zelf een spelprobleem oplossen. Hij geeft feedback ná de actie... en niet ervoor.
- Hij/zij geeft zelf een degelijke demonstratie of laat leerlingen bepaalde onderdelen waar ze goed in zijn, demonstreren.
- Hij/zij zorgt voor een geleidelijke opbouw van makkelijk naar iets moeilijker.
- Hij/zij differentieert op klasniveau zodat iedere oefening voor elke leerling uitdagend en uitvoerbaar is.

■ Rol van de leerling

- De leerling leert samendenken, samenspelen en samenwerken.
- De leerling heeft vertrouwen in zichzelf en in andere leerlingen.
- De leerling kan zijn eigen prestatie naar waarde inschatten.
- De leerling durft initiatief nemen (durven fouten maken).
- De leerling is "coachbaar".

Mogelijke lesonderwerpen

- Leiden – dribbelen
- Mikken – korte passing
- Controle – bal behouden
- Doelpoging – scoren

Tijdens een les voetbal werk je best met een bepaald thema. Daarnaast is er één thema dat steeds terugkomt: decision making. Het leukste, maar ook het uitdagendste aan voetbal is het continu nemen van beslissingen. Zo krijg je in balbezit steeds 3 keuzes:

- leiden/dribbelen
- passen
- trappen

Tijdens een les voetbal zou die keuzemogelijkheid altijd voldoende aan bod moeten komen om het beslissingsproces van de leerling te ontwikkelen. Vandaar dat we tijdens veel tijd wensen vrij te maken om wedstrijdvormen te spelen.

Je kan beide aspecten combineren. **Stel:** je wenst een les voetbal met onderwerp “leiden/dribbelen” te geven. In dat geval gaan we op zoek naar wedstrijd- en tussenvormen waarbij leiden/dribbelen een keuze is die vaak zal terugkomen. Bv. een wedstrijdvorm K+1 / 1 + K leidt automatisch tot veel individuele acties en dribbels. Als je daarentegen bv. de focus wilt leggen op passing, kan een eerste geschikte wedstrijdvorm zijn K + 2 / 1 + K. De ploeg met 2 veldleerlingen zal vaak de kans krijgen om naar elkaar te passen, maar ook nog steeds om te dribbelen en te trappen (= decision making).

Moeilijk? Misschien wel in het begin, maar in het praktijkgedeelte zetten we je al een heel eind op weg. Na een tijdje zal je merken dat je de 2 zaken moeiteloos combineert.



**DECISION
MAKING**



De praktijk

		NIVEAU B 1ste + 2de + 3de leerjaar	NIVEAU A 4de + 5de + 6de leerjaar
Activatie	Loopspelen met /zonder bal	5 vormen	4 vormen
Wedstrijdvormen 1 en 2	Numerieke ongelijkheid	6 vormen	
	Numerieke gelijkheid	4 vormen	
Tussenvormen	Bal- en lichaamsbeheersing	3 vormen	2 vormen
	Basisvaardigheden (basics)	7 vormen	6 vormen
Cooling down	Eindspel met/zonder bal	5 vormen	

Deze niveaus zijn niet meer dan een hulpmiddel. Het is onmogelijk om alle leerlingen in slechts twee groepen in te delen. Het is best mogelijk dat een leerling uit het eerste leerjaar al klaar is voor vormen van niveau A. Vaak zijn dit kinderen die ook in andere sporten zeer balvaardig zijn en/of reeds voetballen in clubverband. Andersom kan het ook zijn dat de voorziene vormen van niveau A nog te moeilijk zijn voor leerlingen van het vijfde leerjaar. Differentiatie is hier, net zoals tijdens de meeste lessen L.O., het toverwoord. Tracht voor elke leerling het evenwicht te vinden tussen uitdaging en zekerheid: **“het is niet eenvoudig, maar na een beetje oefenen kan ik het!”**

Een paar **tips** om ervoor te zorgen dat alle leerlingen voldoende **succesbeleving** ervaren:

- Maak evenwichtige groepjes, combineer goede en minder goede voetballers.
- Geef de betere voetballers de rol van mentor.
- Pas de ruimte aan (hoe groter, hoe minder snel de bal buiten rolt).
- Maak de doelen groter/kleiner.
- Laat de mindere ploeg in overtal spelen.
- Vraag de betere ploeg zaken die ze nog niet kunnen/kennen (zonder te verplichten). Bv: gebruik ook andere voet, probeer nieuwe passeerbeweging, ...
- Differentieer ook in de tussenvormen.
- Zorg ervoor dat het leermoment steeds gekoppeld is aan fun.
- Geef individuele/collectieve feedback.

De wolf en de konijntjes



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

"De wolf lust graag konijnenstaartjes!"

Hij gaat proberen een staart te pakken: de konijnen proberen uiteraard weg te lopen!

Staart afgepakt = extra wolf!

FUN

- Welk konijn kan zijn staart behouden?

TIPS EN COACHING

- Vertel het verhaal in de taal van het kind!
- Laat het spel maximum 2' duren.



ACTIVATIE

Loopspel zonder bal

niveau B

1

King Kong en de kokosnoten



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

King Kong is de koning van de jungle. Hij woont in een hele hoge palmboom met veel kokosnoten (blauwe zone: ballen = kokosnoten). King Kong heeft heel veel baby-gorilla's die in de palmbomen naast hem wonen (rode en groene zone). Als King Kong honger heeft, dan brult hij heel hard wanneer hij aan de palmboom schudt voor kokosnoten. De kokosnoten vallen dan op de grond en de baby-gorilla's gaan met de kokosnoten lopen. King Kong vindt dit niet leuk en probeert de kokosnoten terug te pakken vooraleer de baby's in hun palmboom zitten.

Nadat King Kong gebruld heeft, werpt hij de ballen binnen het afgebakend veld. Op het eerste fluitsignaal mogen de baby-gorilla's de ballen ophalen en proberen binnen hun gebied te brengen. Bij het tweede fluitsignaal komt King Kong in het veld en probeert een kokosnoot af te pakken door een baby-gorilla te tikken. Getikt = extra King Kong!

FUN

- Welke King Kong kan de meeste kokosnoten veroveren?
- Welke baby-gorilla zijn buikje is altijd vol?

TIPS EN COACHING

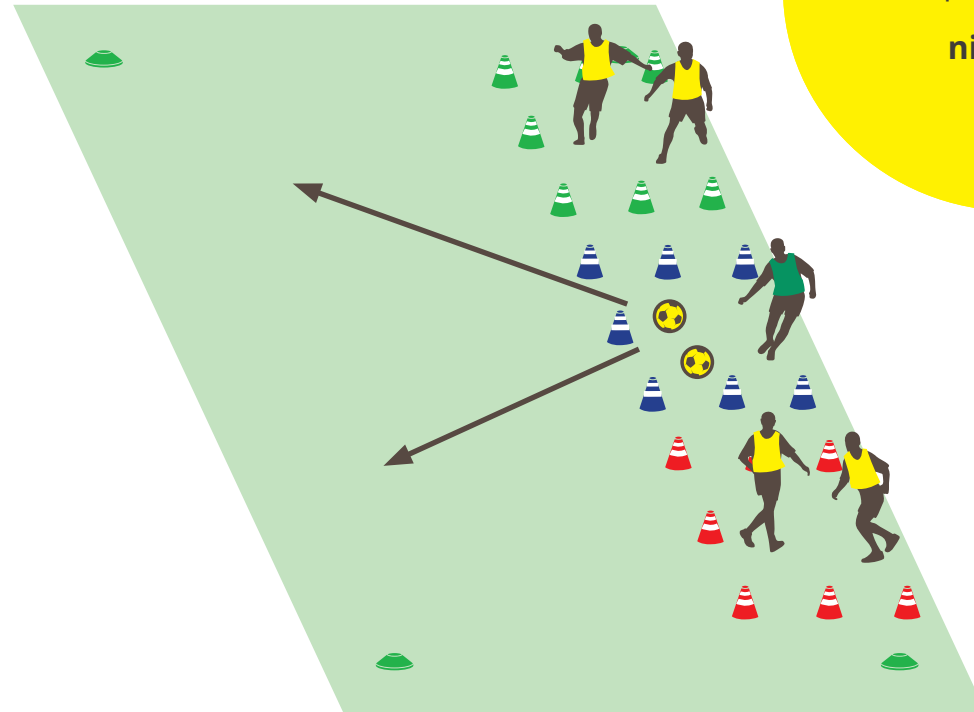
- Vertel het verhaal in de taal van het kind!

ACTIVATIE

Loopspel met bal

niveau B

1



1. bal binnenbrengen met handen
2. bal binnenbrengen met voeten

VARIANT: regels blijven hetzelfde; alleen geeft de trainer met de kleur van een hesje het vak aan waar de baby-gorilla's naar toe moeten!

BESCHRIJVING

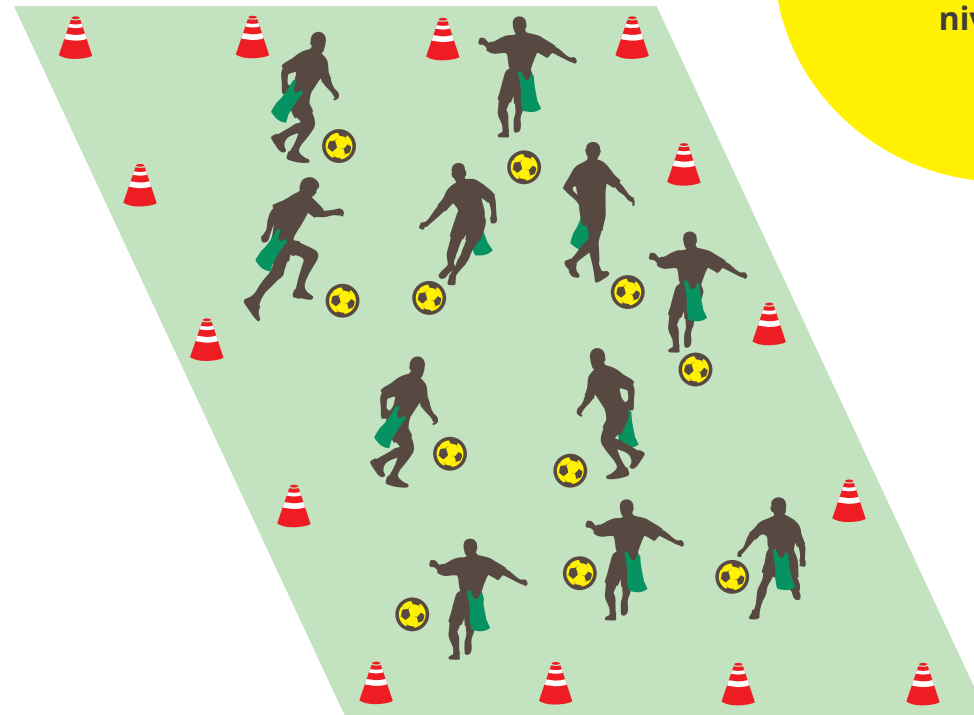
Alle leerlingen hebben een lintje achter in hun broek hangen. Ze proberen elkaars lintje te pakken. Wie zijn lintje kwijt is, krijgt van de leerkracht een nieuw staartje en mag opnieuw roven.

FUN

- Wie heeft de meeste staartjes?

TIPS EN COACHING

- Laat het spel maximum 2' duren.
- Verschillende herhalingen en variaties (bv. met of zonder bal)



ACTIVATIE

Loopspel met bal

niveau B

1

Het schietspel



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

Oefening gelijktijdig uitvoeren langs beide kanten.

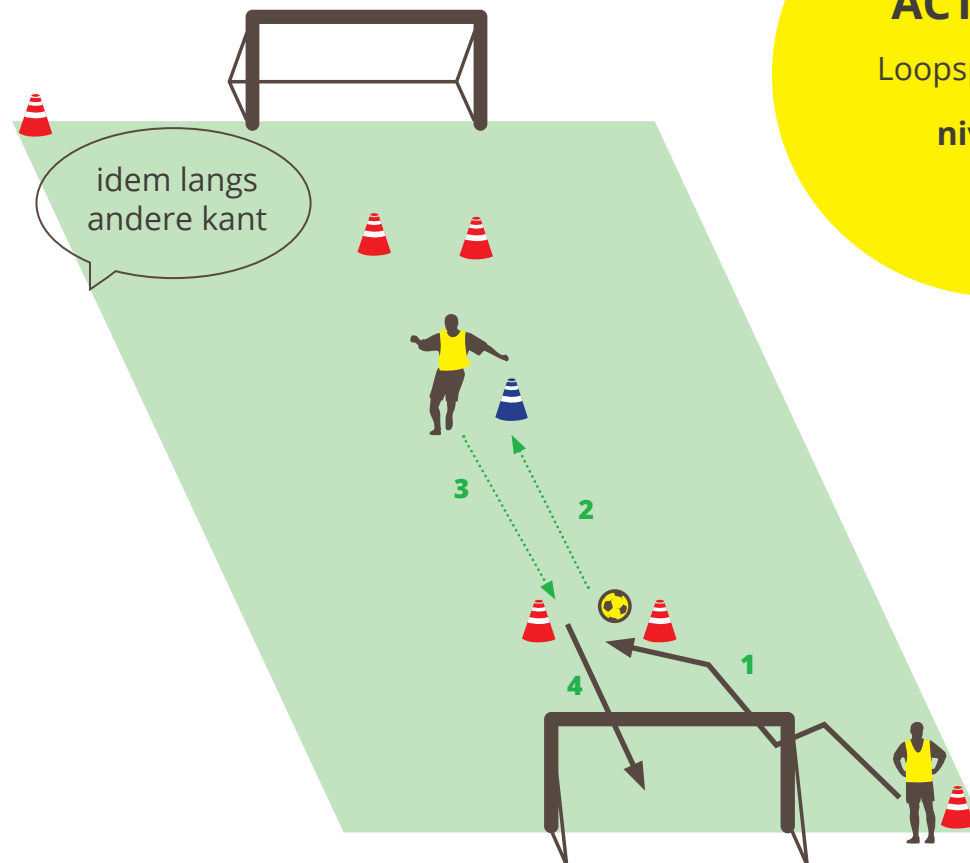
Leerling leidt de bal met de voet naar het rode poortje en legt de bal in het midden tussen de kegels (1) en loopt door naar het midden van het terrein (2). Als de bal niet meer rolt, loopt de leerling aan het blauwe kegeltje naar de bal (3) en trapt op doel (4). Na het schot sluit hij met zijn bal aan in de groep naast het doel.

FUN

- Welke ploeg scoort de meeste doelpunten?
- Welke ploeg scoort het eerst 10 doelpunten?
- Je krijgt een strafpunt als je vertrekt wanneer de bal nog niet stilligt!

TIPS EN COACHING

- Grootte van het doel aanpassen aan niveau van de leerlingen.
- Doelen maken met kegels indien nodig.
- Met of zonder keeper (regelmatig wisselen).



ACTIVATIE

Loopspel met bal

niveau B

1

Plaag de beer



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

De beer heeft potten honing (ballen) langs zich staan en slaapt. We trachten de honing naar ons huis te halen. Let op: de beer kan je vangen: dan moet je bij de beer gaan wonen en mee vangen.

Fase 1: leerlingen halen de bal met de hand op. Ze mogen zelfs 2 ballen meenemen.

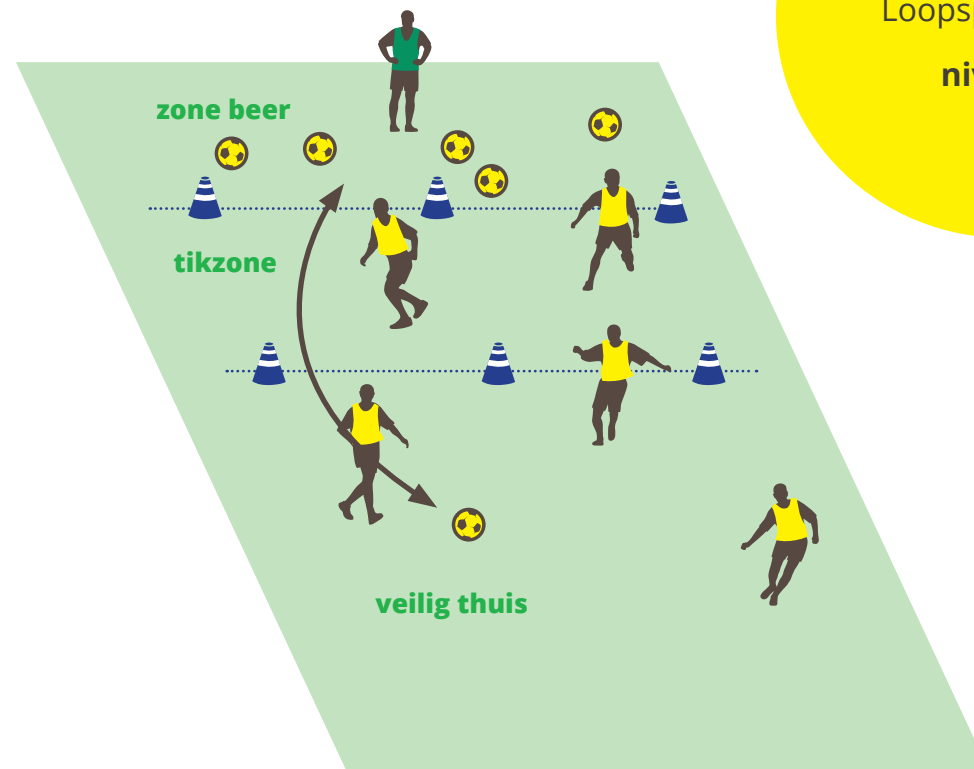
Fase 2: leerlingen halen de bal met de voet op.

FUN

- Wie kan één pot honing met de voet en één met de hand tegelijk meebrengen?
- Iedereen mag eens beer zijn!

TIPS EN COACHING

- Variëren met de grootte van het terrein, rekening houdend met aantal leerlingen.



ACTIVATIE

Loopspeel met bal

niveau B

1

Reis rond de wereld



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

2 teams tegen elkaar. Team 1 drijft met de bal aan de voet beurtelings rond de wereld (= team 2) en roept stop als iedereen geweest is. Team 2 staat opgesteld in cirkel en werpt/past de bal van leerling tot leerling. Telkens de bal terug bij eerste leerling komt, krijgt het team 1 punt.

FUN

- Welk team scoort de meeste punten?

TIPS EN COACHING

- Bij ongelijke aantallen doe je als leerkracht mee wanneer bal in cirkel wordt doorgegeven. Als deze groep rond de cirkel drijft, dan laat je een leerling tweemaal aan bod komen.
- Laat de leerlingen eens rond de cirkel drijven met hun minder goede voet. Elke keer je de bal raakt met je andere voet: extra punt voor de andere ploeg!



ACTIVATIE

Loopspel met bal

niveau A

1

Estafettespel



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

Op het signaal starten de eerste leerlingen van beide ploegen. Slalommen rond de kegels en niet tegen elkaar lopen bij het kruisen. Wie eerst scoort, krijgt een punt voor zijn team. Na het trappen op doel, de bal ophalen en snel doorgeven aan de volgende in de rij.

Eerst zonder bal: leerkracht legt bal klaar om te trappen. Daarna met bal in hand, bal neerleggen en trappen. Tot slot met bal aan voet slalommen.

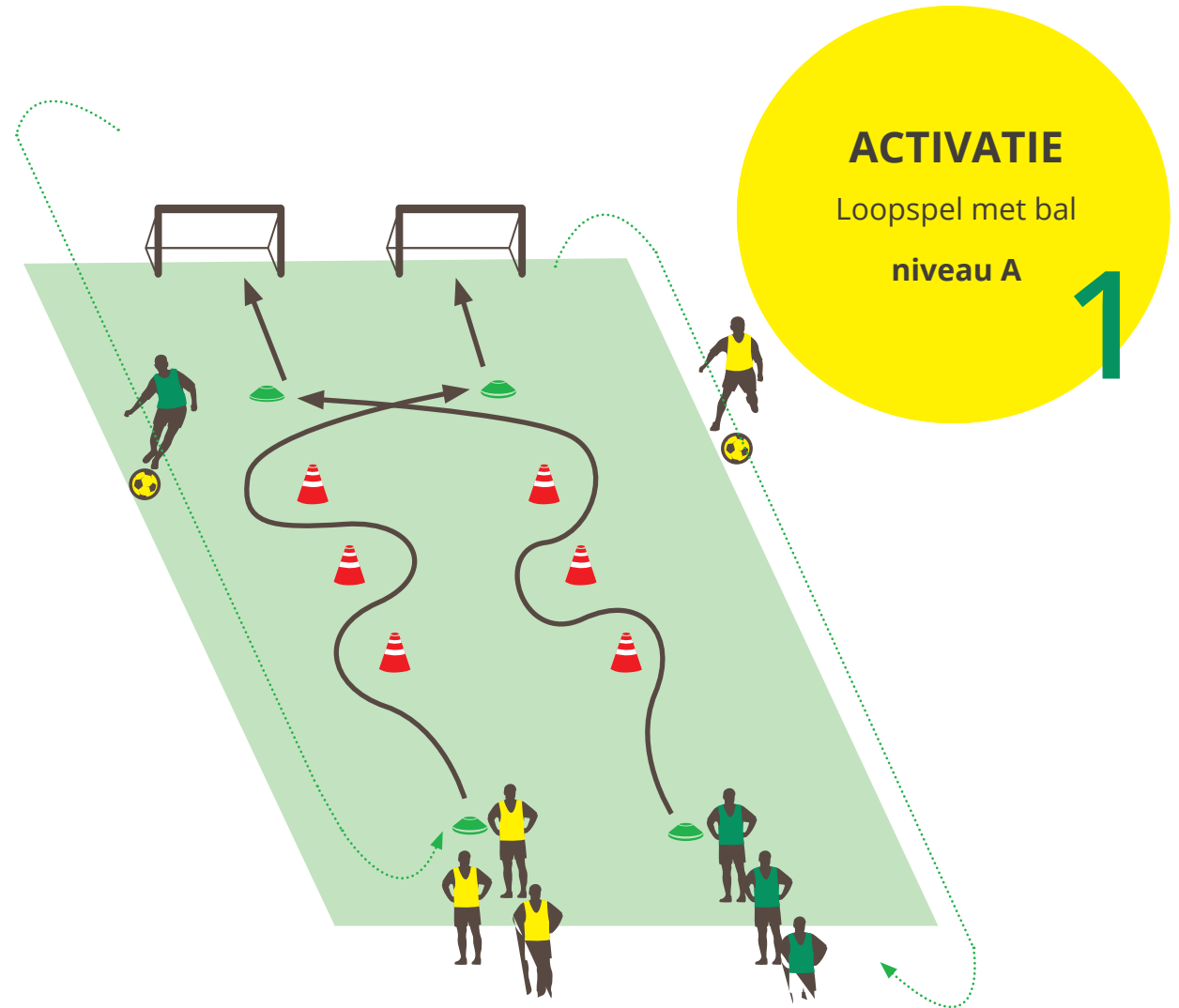
Voor de gevorderden: het parcours afleggen met behulp van technische oefeningen (bv. enkel mindere voet, enkel zool, tussen binnenkant van de voeten, ...)

FUN

- Welk team scoort de meeste punten?

TIPS EN COACHING

- Variëren met start van de volgende leerling: dit kan ook bv. na trap op doel (in dat geval elke leerling een bal).



Gloeiende voetballen



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

Heel het terrein ligt vol met voetballen. Op signaal trappen de leerlingen de ballen naar de overkant. Het is de bedoeling om zo weinig mogelijk ballen op de eigen helft te hebben. Opgelet: geen ballen boven kniehoogte trappen.

Na 1 minuut legt de leerkracht het spel stil en telt samen met de leerlingen de ballen. 1 punt per winnend spel!

Variatie: rollen i.p.v. trappen of dribbelen i.p.v. trappen.

Variatie: medecinballen in het midden. In welk vak liggen de meeste medecinballen op het einde van het spel?

FUN

- Welk team scoort het eerst 5 punten?

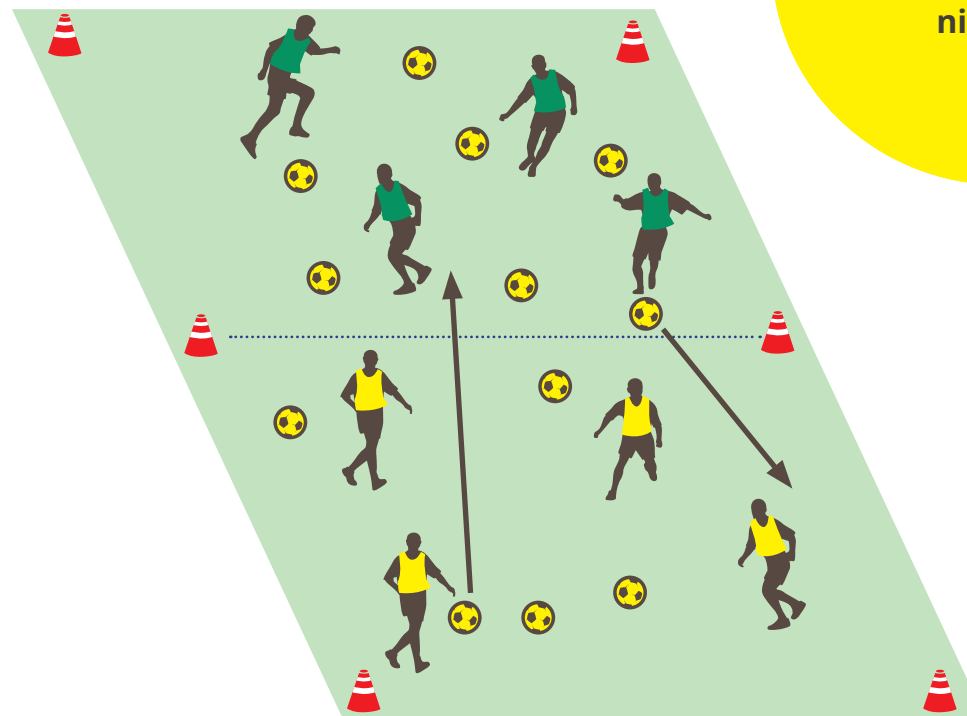
TIPS EN COACHING

- Laat de leerlingen eerst hun spelstrategie bespreken.

ACTIVATIE

Loopspel met bal

niveau A



BESCHRIJVING

2 speelhelften met telkens piraten (groen) en politieagenten (geel)

Op signaal leerkracht proberen de piraten zoveel mogelijk ballen naar eigen doellijn te leiden zonder gevangen te worden door de politie. Indien gevangen, begint de piraat weer bij de hoepels en de bal verdwijnt uit het spel.

De piraat mag maar 1 bal tegelijkertijd overbrengen. Als er geen ballen meer in de hoepels liggen, is het spel gedaan.

Variatie: de piraten dienen zoveel mogelijk ballen in het doel te brengen. Dit is moeilijker voor de piraten omdat de verdedigingszone smaller wordt (makkelijker te verdedigen).

FUN

- Een piraat van ieder ploegje telt de ballen. Wie verzamelt de grootste buit?

TIPS EN COACHING

- Indien je een oneven aantal heb kan je 1 leerling aanduiden die de "speciale tikker" is. Als hij iemand aantikt, moet die leerling eerst een eenvoudige oefening met bal uitvoeren.



ACTIVATIE

Loopspel met bal

niveau A



Wedstrijdvormen



VOETBAL
VLAANDEREN

Wedstrijdvormen?

- We hebben een afgebakend terrein.
- We hebben 1 bal.
- We hebben leerlingen bij een ploeg in balbezit.
- We hebben leerlingen bij een ploeg in balverlies.
- We hebben minstens 1 groot doel (op school volstaat een handbal doel of zelf gemaakt doel) dat centraal op de achterlijn staat.
- We gebruiken echte wedstrijdreglementen en leggen geen beperkingen op (zoals "maar drie keer de bal raken").

Tips voor leerkrachten?

- Als je coacht, doe dit dan NA de actie en niet ervoor.
- De normale terreinafmetingen vind je hiernaast. Je kan je hierop baseren, maar hou rekening met het niveau van de leerlingen. Hoe kleiner het veld, hoe moeilijker!
- In deze bundel vind je een aantal wedstrijden die geschikt zijn. Je kan hier eindeloos mee variëren: startposities, oefeningen vóór de wedstrijd golf begint, oefeningen na een doelpunt, korte oefening op signaal leerkracht, speciale puntentelling, ...
- Werk vaak in golven, zeker bij kleine partijtjes. Als de bal buiten is, als er wordt gescoord of als de leerkracht een signaal geeft, gaan de ploegen snel van het veld en komen de volgende ploegen in.

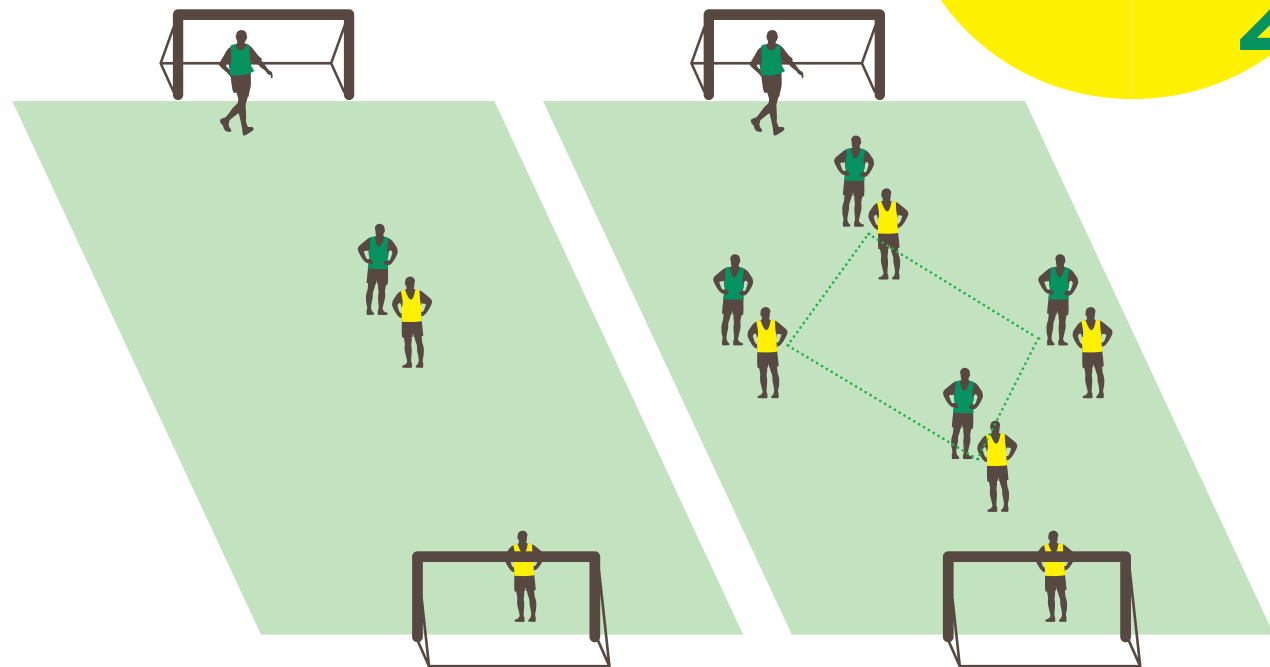
WEDSTRIJDVORM

1+2

duur 10'

niveau A+B

2/4



Veldbezetting bij 2 tegen 2: duel
(ideale afstand: 12 m x 18 m)

Veldbezetting bij 5 tegen 5: enkele ruit
(ideale afstand: 25 m x 35 m)

K+1/1



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

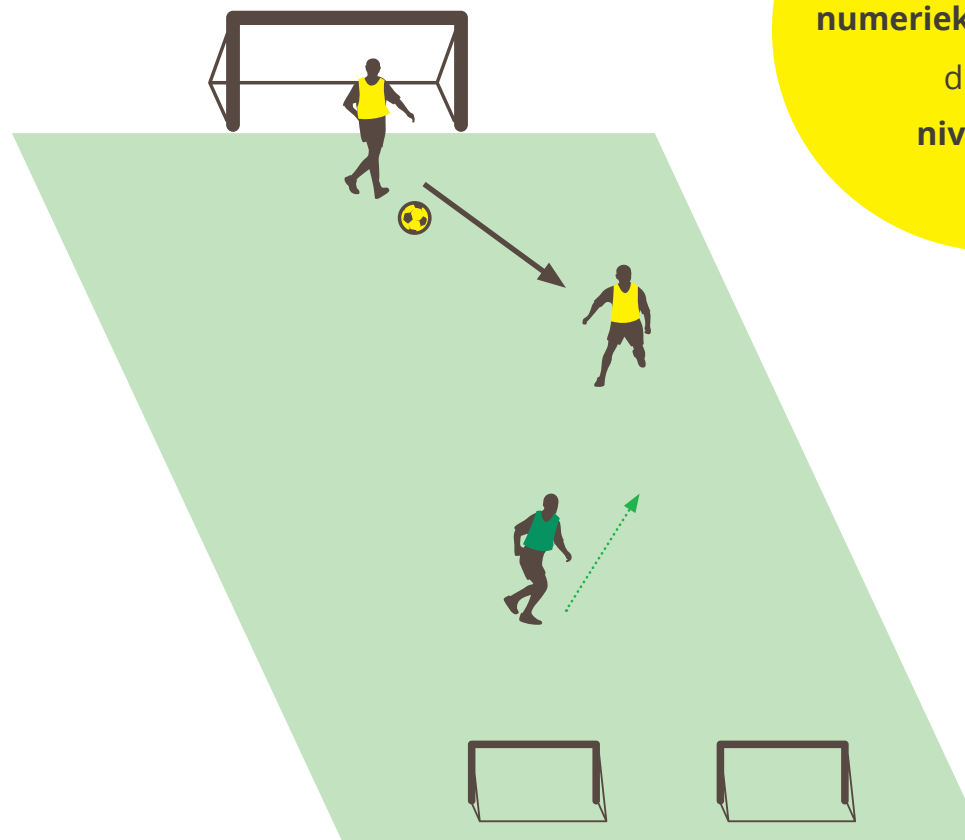
Op signaal van leerkracht speelt de keeper naar zijn medeleerling. Zij proberen te scoren op één van de kleine doeltjes. Als de verdediger de bal kan afpakken, mag hij scoren op het grote doel.

FUN

- Dubbele punten voor de leerling die alleen speelt.

TIPS EN COACHING

- Beperk de duur van de wedstrijdjes tot maximum 30".
- Plaats gelijkwaardige leerlingen tegenover elkaar.
- Werk in golven zodat je met weinig terreintjes veel leerlingen kan laten voetballen.
- Laat de verdedigende leerling eerst een oefening uitvoeren voor hij in het veld mag komen (bv. slalommen langs aantal potjes).



WEDSTRIJDVORM 1
numerieke ongelijkheid

duur 10'

niveau A+B

2/4

K+2/2



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

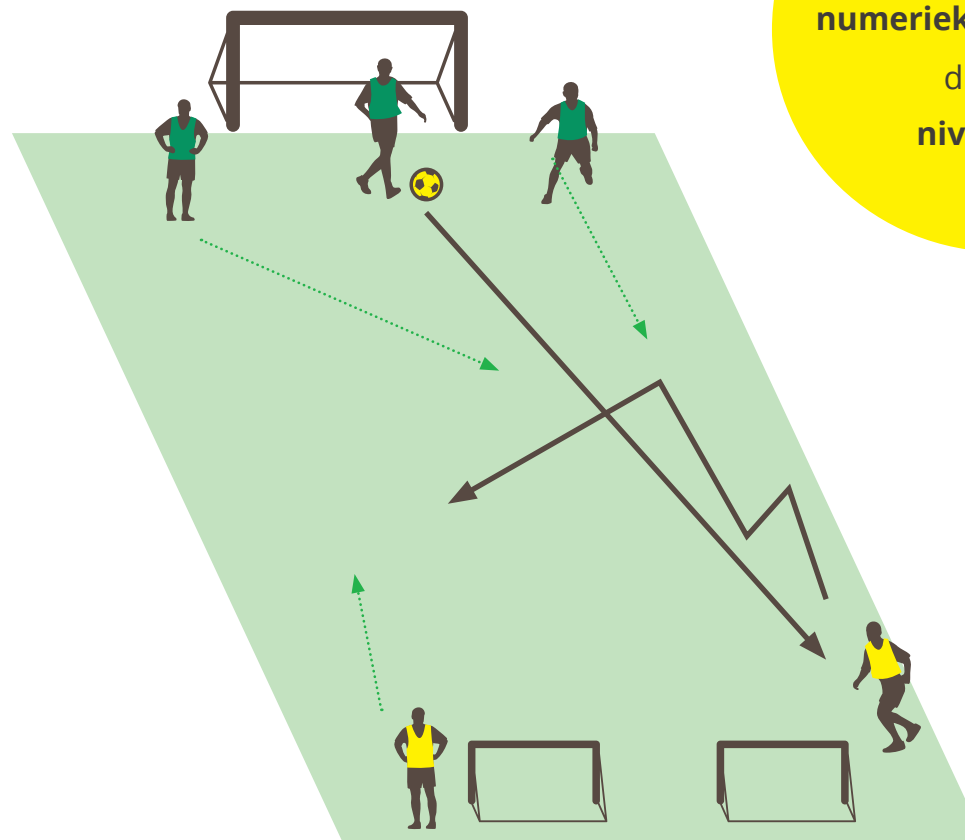
Keeper trapt bal naar leerling tegenpartij. Deze leerling controleert de bal, zoekt een verdediger op en doet halve draai. Vanaf nu wordt er actief gevoetbald tot 1 van beide ploegen scoort.

FUN

- Applauswissel: op signaal van leerkracht wordt er gewisseld (na maximaal 1 minuut wedstrijd).

TIPS EN COACHING

- Als afsluiter kan je de duo's samen in één fietsband laten voetballen.
- Als je balbezit hebt, zorg ervoor dat de ene leerling niet op dezelfde hoogte staat als de andere. Alleen zo kan je snel terreinwinst boeken: "DIEPER", "LOOP WEG".



WEDSTRIJDVORM 1
numerieke ongelijkheid

duur 10'

niveau A+B

2/4



K+1/K+2



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

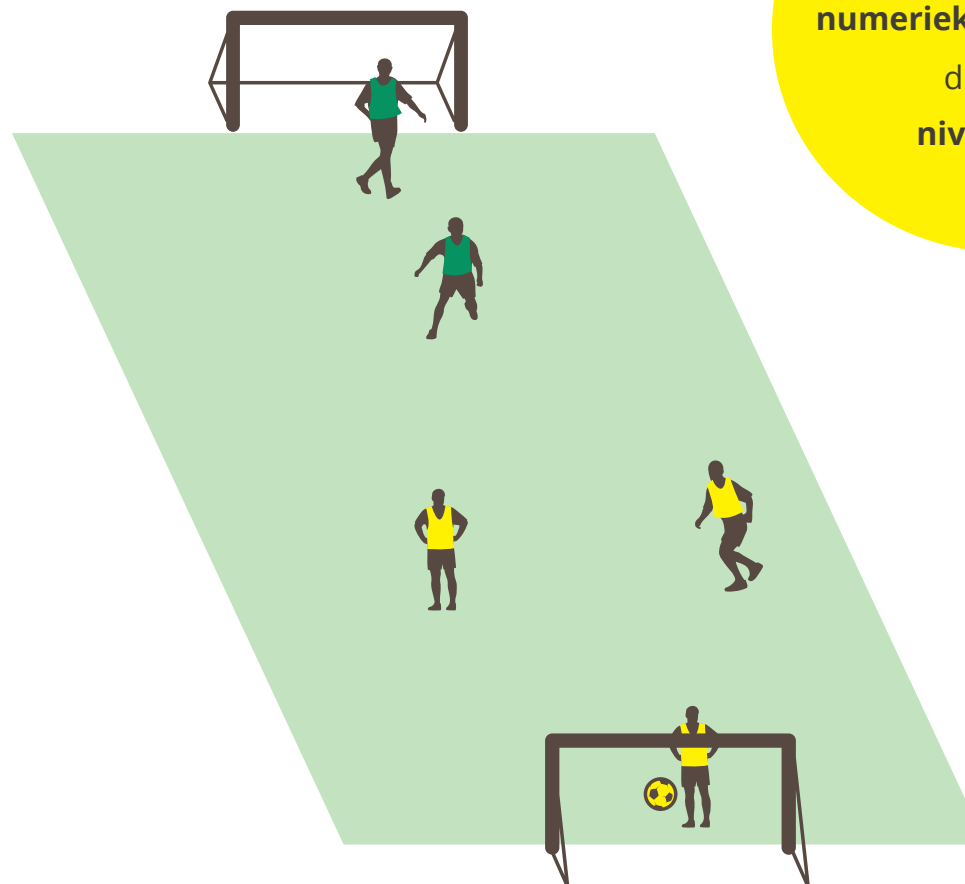
Leerkracht werpt de bal in het spel en de wedstrijd gaat meteen van start. Doelmannen mogen meevoetballen!

FUN

- Applauswissel: op signaal van leerkracht wordt er gewisseld (na maximaal 1' wedstrijd).
- Dubbele punten voor ploeg in de minderheid.

TIPS EN COACHING

- Hou de puntentelling per kleur goed bij (je kan een kapitein aanduiden die dit luidop mededeelt).
- Regelmatig wisselen van keeper.



WEDSTRIJDVORM 1
numerieke ongelijkheid

duur 10'

niveau A+B

2/4

K+3/3



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

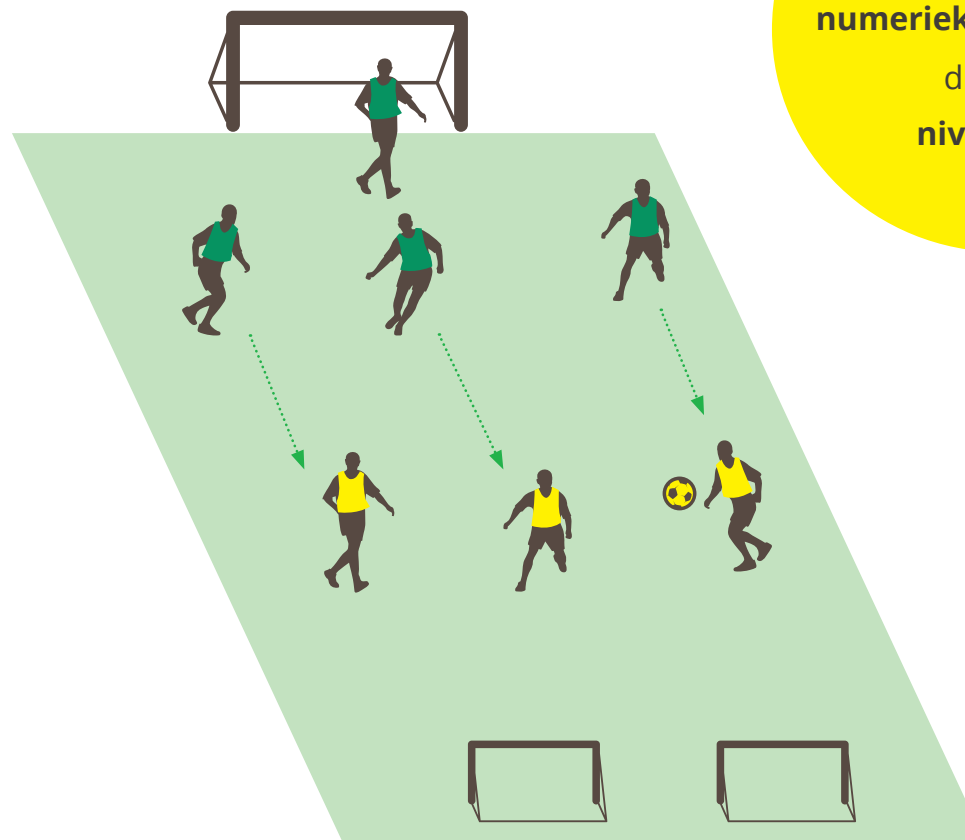
Beide ploegen spelen eerst de bal rond, verplicht van groen naar geel en andersom. Op signaal leerkracht begint de wedstrijd. De ploeg die op dat moment de bal heeft, mag eerst aanvallen.

FUN

- Welke ploeg scoort de meeste doelpunten?

TIPS EN COACHING

- Varieer met startsignaal (auditief, tactiel, visueel).
- Tracht bij deze wedstrijdvorm tips mee te geven over de positie die de leerlingen innemen: "RUIJTE ZOEKEN", "KIJK ROND".
- Focus op de juiste keuze voor de leerling in balbezit: dribbelen, passen of trappen.



WEDSTRIJDVORM 1
numerieke ongelijkheid

duur 10'

niveau A+B

2/4

K+2/4



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

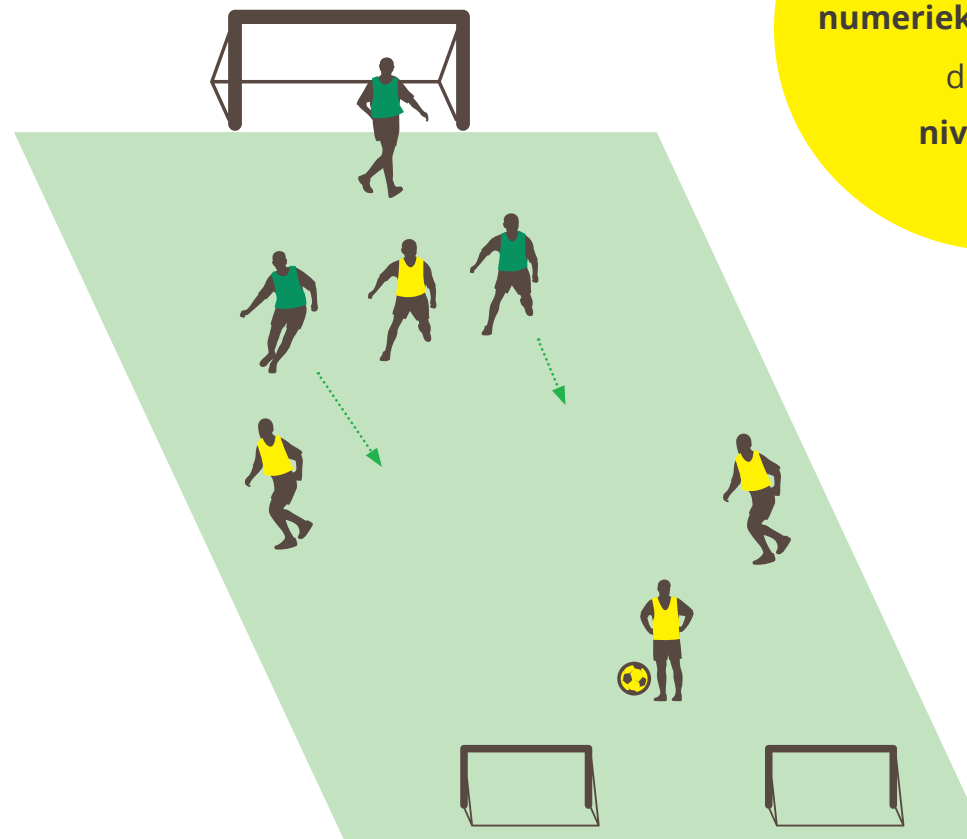
Keeper van groen werpt een hoge bal naar de achterste leerling van geel. Zodra de controle gebeurd is, mogen de groene verdedigers in actie schieten.

FUN

- Doelpunten van de ploeg in minderheid tellen dubbel.

TIPS EN COACHING

- De ploeg die met 4 speelt, hebben in principe minstens één leerling die vrij staat. Coaching: "ZOEK DE VRIJE MAN".
- Varieer in startopstelling, bv. verdedigers die van de zijlijn vertrekken, 1 aanvaller die bij doel tegenpartij mag vertrekken, ...



WEDSTRIJDVORM 1
numerieke ongelijkheid

duur 10'

niveau A+B

2/4

K+3/K+4



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

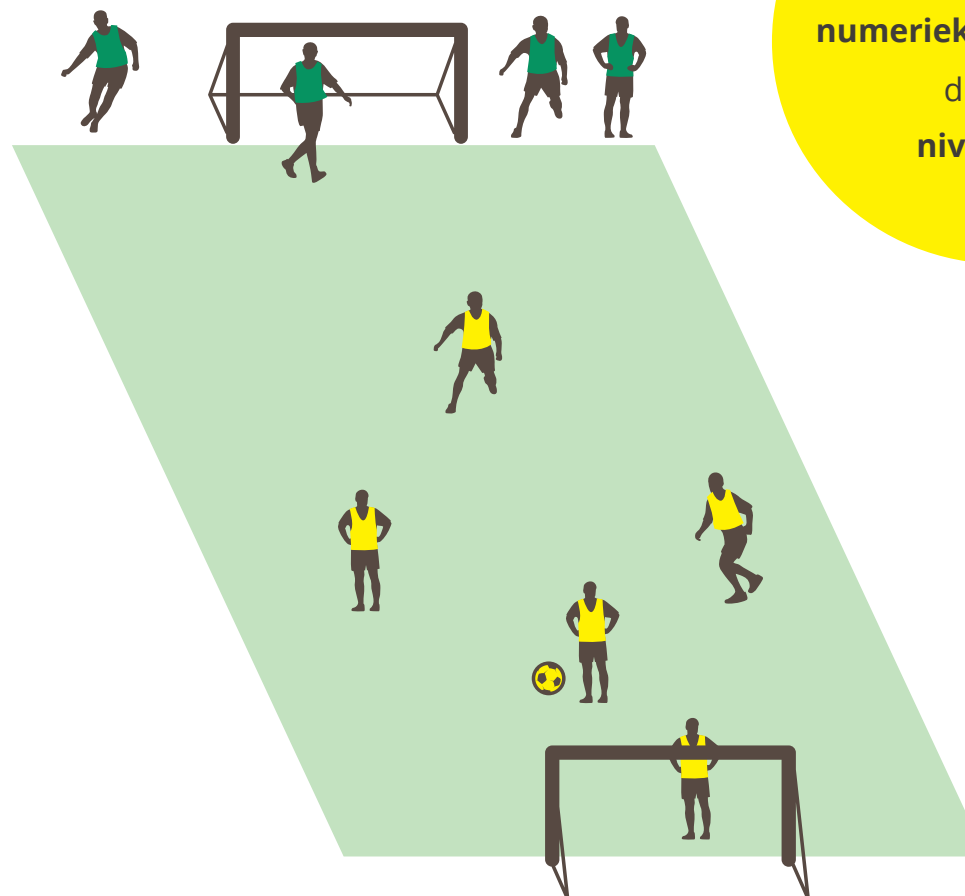
Geel speelt de bal rond en mag niet over de helft van het terrein komen. Als de doelman van groen een signaal geeft, spurt zijn ploeg naar de overkant en tracht de bal af te pakken. Vanaf dat moment begint de wedstrijd.

FUN

- Teamgeest: na elk doelpunt moeten beide ploegen samenkomen en vieren in een cirkeltje.
- Het doelpunt telt enkel als de ploeg die gescoord had, sneller is dan de andere ploeg. Indien de ploeg die het doelpunt tegen kreeg, sneller aan het vieren is, dan telt het doelpunt dus niet.

TIPS EN COACHING

- Voor de gele ploeg is het belangrijk dat ze snel tot een doelpoging komen. Hoe langer dit duurt, hoe beter de verdedigers zich kunnen opstellen: "SNEL".



WEDSTRIJDVORM 1
numerieke ongelijkheid

duur 10'

niveau A+B

2/4

K+1/K+1



**VOETBAL
VLAANDEREN**

BESCHRIJVING

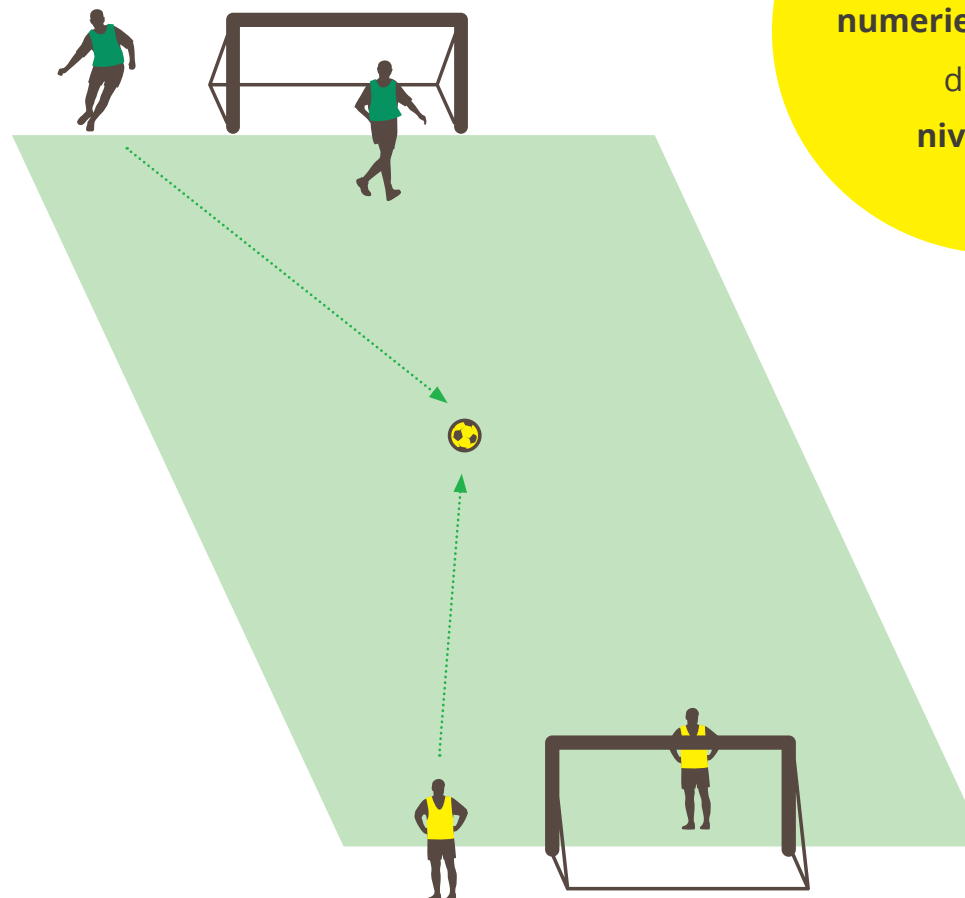
Nummerspel: alle leerlingen staan opgesteld per ploeg, iedereen op zijn doellijn. Elke leerling krijgt een nummer. De leerkracht staat op de middellijn, roept een nummer en brengt de bal in het spel. Beide leerlingen spurten naar de bal en spelen 1+K/K+1.

FUN

- Wie wordt er de individuele topscorer?
- Welk team scoort de meeste doelpunten?

TIPS EN COACHING

- Plaats gelijkwaardige leerlingen tegenover elkaar.
- Je kan punten toekennen aan de leerling die de bal het eerste raakt.
- Moedig dribbels aan: "DURF"
- Maak snelheid om de tegenstander te dribbelen: "SNEL"



WEDSTRIJDVORM 2
numerieke gelijkheid

duur 10'

niveau A+B

2/4

K+2/K+2



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

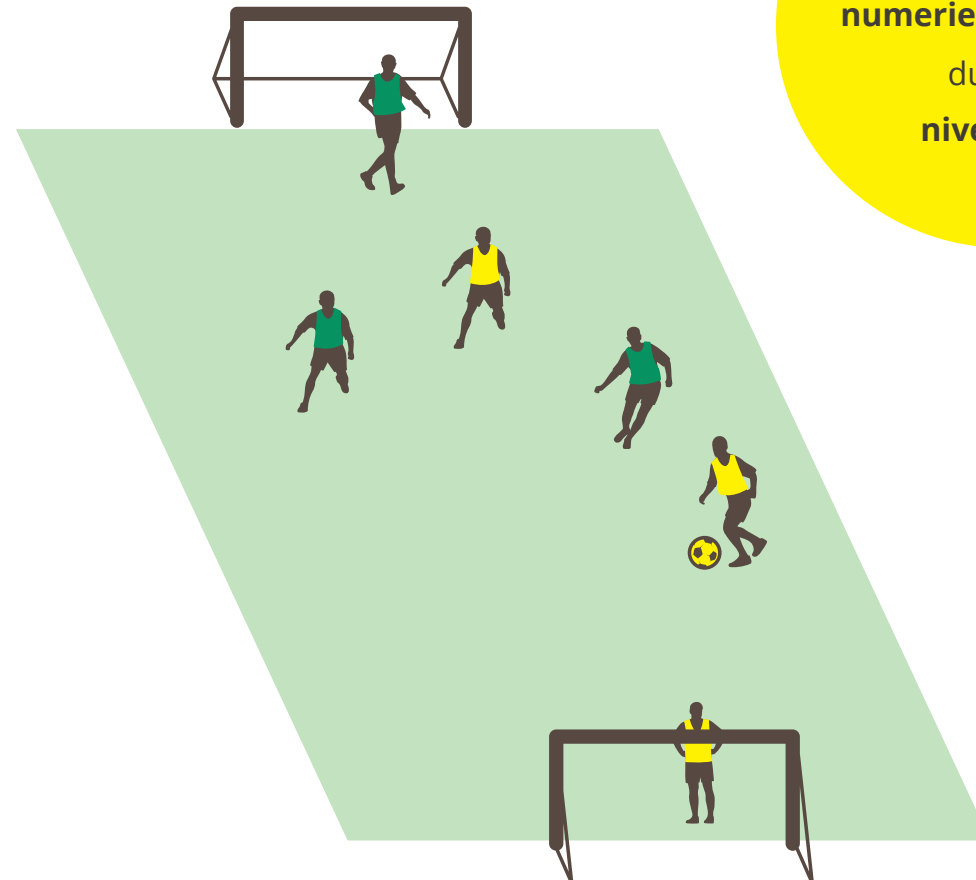
Elk trio heeft een bal en start met het geven van passes op signaal van de leerkracht. Ze tellen luidop het aantal passes dat ze gegeven hebben. De ploeg die het snelste 20 passes geeft, mag de wedstrijd meteen starten. De andere ploeg trapt hun bal van het veld en begint als verdedigende ploeg.

FUN

- Welke ploeg geeft het snelste 20 passes? (+1)
- Welk ploeg scoort? (+2)

TIPS EN COACHING

- Hou de punten per ploeg bij, zodat je na afloop van de oefening de "all-round" winnaar kan aanduiden.



WEDSTRIJDVORM 2
numerieke gelijkheid

duur 10'

niveau A+B

2/4

K+3/K+3



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

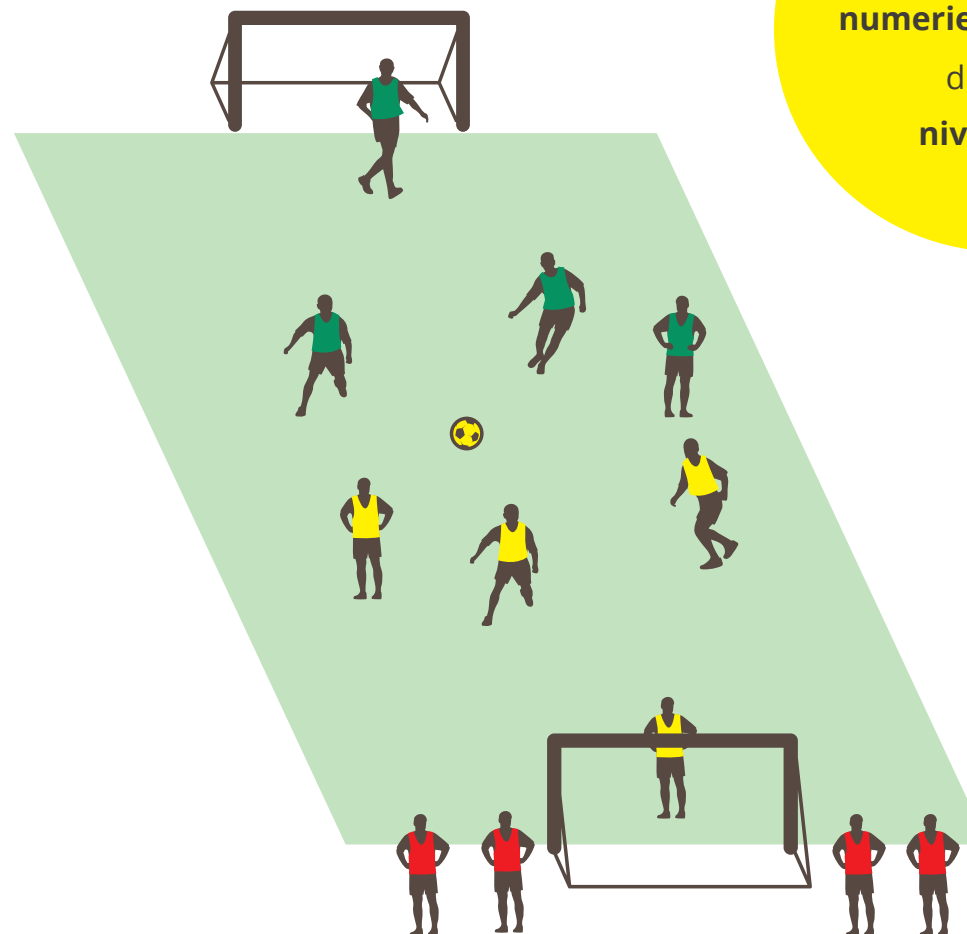
Wedstrijdvormen waarbij de winnende ploeg altijd mag blijven staan. Opstart van de wedstrijd gebeurt steeds door de inkomende ploeg. Als er na 90" niet gescoord werd: ploeg die er het langste opstaat, gaat van het veld.

FUN

- Welke ploeg heeft de meeste wedstrijdjes gespeeld?

TIPS EN COACHING

- Laat de leerlingen goede afspraken maken, zeker als ze het veld inkomen. Laat hen beslissen wie welke positie zal innemen.
- Idealiter zijn er 3 gelijke ploegen. Als het een grote groep is, kan je 6 ploegen maken en ontdebelen. Als het niet goed uitkomt, kan je een "kameleon" aanduiden die mee voetbalt met de ploeg in balbezit.



WEDSTRIJDVORM 2
numerieke gelijkheid

duur 10'

niveau A+B

2/4



K+4/K+4



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

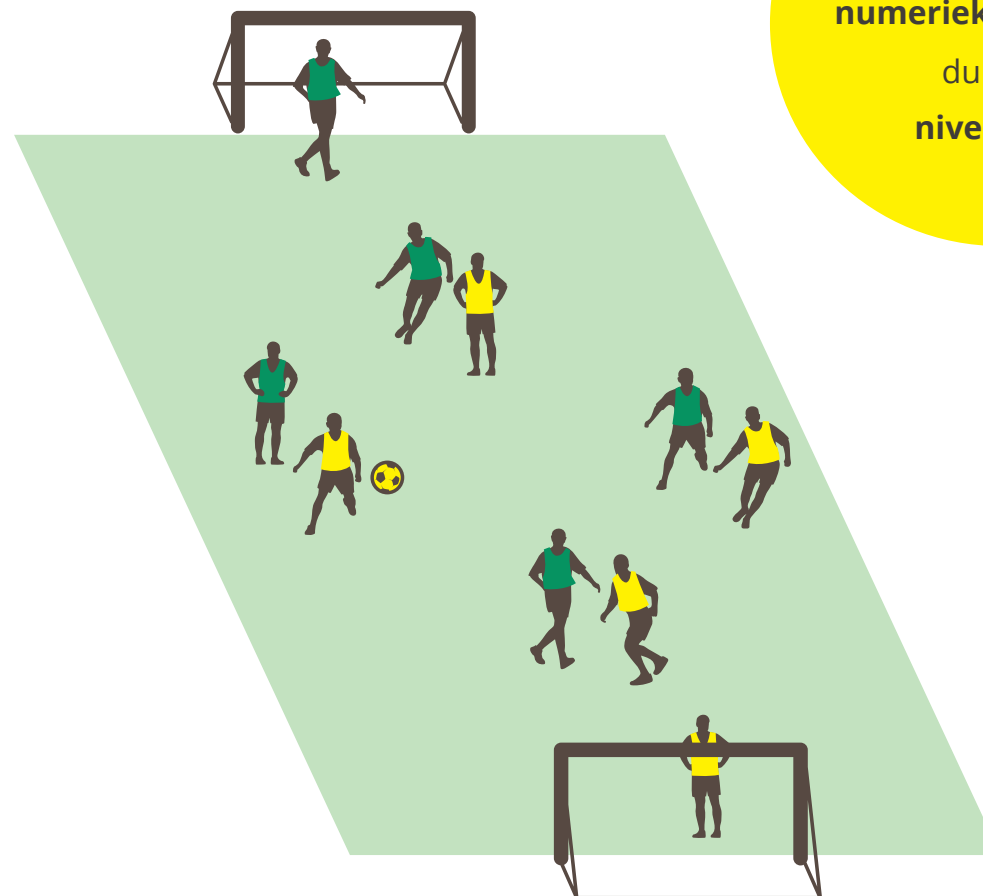
Klassieke wedstrijdvorm = eindvorm!

FUN

- Bij elk doelpunt gaat de doelpuntenmaker een hoedje halen bij de leerkracht en legt dit naast het eigen doel. Welke ploeg heeft op het einde de meeste hoedjes?

TIPS EN COACHING

- Dit is de eindvorm en kan behoorlijk complex zijn voor veel leerlingen. Ga terug naar kleinere wedstrijdvormen als je merkt dat dit te hoog gegrepen is.
- Duid per ploeg een kapitein aan die zijn team aanmoedigt en coacht.
- Experimenteer eventueel met "kameleons" die altijd meespelen met de ploeg in balbezit. Ploeg in balbezit heeft dan steeds een mannetje op overschot!



WEDSTRIJDVORM 2
numerieke gelijkheid

duur 10'

niveau A+B

2/4

Overzicht

	NIVEAU B 1ste + 2de + 3de leerjaar	NIVEAU A 4de + 5de + 6de leerjaar
Bal- en lichaamsbeheersing	3 vormen	2 vormen
Basics: leiden en dribbelen	2 vormen	2 vormen
Basics: passing en controle	4 vormen	3 vormen
Basics: doelpoging	1 vorm	1 vorm

■ Tips voor leerkrachten?

- Zorg ervoor dat de oefeningen steeds zowel links als rechts uitgevoerd worden. Zo stimuleer je het gebruik van de goede én de minder goede voet.
- Veel oefeningen kan je gelijktijdig langs beide kanten uitvoeren. Zeker bij grote klasgroepen is dat aan te raden.
- De tussenvormen die je hier terugvindt, zijn eenvoudig van aard. Bij kinderen met weinig voetbalervaring is het nodig om de technische oefeningen iets vaker te "isoleren". Maar je kan met deze tussenvormen natuurlijk ook variëren zodat er een "decision making"-moment bijkomt. Aan de leerkracht om hierin het juiste evenwicht te vinden.
- Hou bij elke oefening de score bij: dit motiveert de leerlingen om hun uiterste best doen!

Bal- en lichaamsbeheersing



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

De leerlingen voeren onderstaande oefeningen uit na demonstratie van leerkracht of leerling. Kriskras bewegen door elkaar in een vierkant. Opgelegde oefening zo goed mogelijk uitproberen. Wanneer leerkracht "STOP" roept zo vlug mogelijk op de bal gaan zitten.

1. dribbelen
2. vooruit en achteruit rollen
3. terughalen met voetzool en vooruitduwen
4. zijwaarts met voetzool meenemen
5. met de voetzool de bal aanraken
6. bal afrollen van teen tot hak
7. zijwaarts afrollen
8. ...

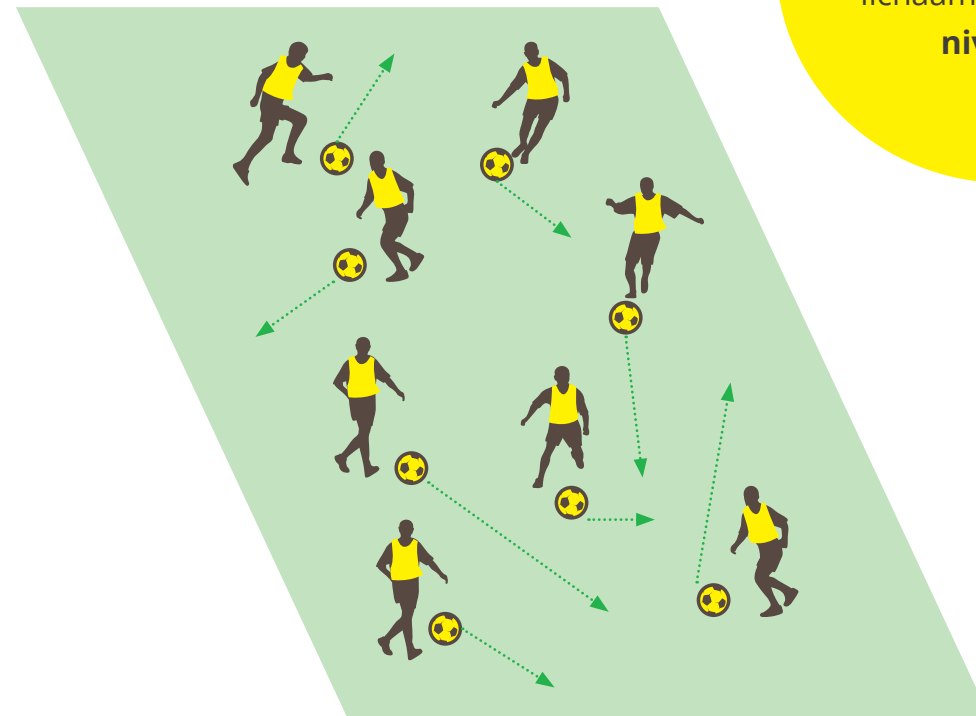
FUN

- Wie kan de opgelegde oefening correct uitvoeren?
- Wie reageert het snelst als de leerkracht "STOP" roept?

TIPS EN COACHING

- Initiatie: snelheid van uitvoering is niet belangrijk, wel de correcte uitvoering.
- Leerlingen die een oefening heel goed doen, tonen dit aan de anderen.

kriskras
door elkaar



TUSSENVORM

bal- en
lichaamsbeheersing
niveau B

3

Bal- en lichaamsbeheersing



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

De leerlingen voeren technische oefeningen uit na demonstratie van leerkracht of leerlingen. Iedere leerling heeft zijn eigen eilandje waarin alleen hij/zij mag komen.

Wanneer leerkracht "STOP" roept zo vlug mogelijk op de bal onder de voetzool stilleggen en de armen opwaarts steken.

Wanneer leerkracht "WISSEL" roept zo vlug mogelijk een ander eilandje inpalmen.

1. dribbelen
2. vooruit en achteruit rollen
3. terughalen met voetzool en vooruitduwen
4. zijwaarts met voetzool meenemen
5. met de voetzool de bal aanraken
6. bal afrollen van teen tot hak
7. zijwaarts afrollen
8. ...

FUN

- Wie kan de technische oefening correct uitvoeren?
- Wie reageert het snelst als de leerkracht "STOP" of "WISSEL" roept?

TIPS EN COACHING

- In plaats van te roepen, kan je ook met gekleurde potjes werken: rood potje in de lucht = "STOP", blauw = "WISSEL". Zo stimuleer je de leerlingen om hun hoofd omhoog te houden als ze de bal aan de voet hebben.

iedereen zijn
eigen eilandje



TUSSENVORM

bal- en
lichaamsbeheersing
niveau B

3

Bal- en lichaamsbeheersing



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

De leerlingen voeren technische oefeningen uit na demonstratie. De eerste leerlingen van elke groep voeren gelijktijdig de oefening uit. Eén groep geeft steeds het startsignaal.

1. bal voorlangs spelen met binnenkant voet
2. kappen met binnen- en buitenkant voet
3. overstap
4. bal terughalen en schuin vooruit spelen
5. schaarbeweging
6. ...

FUN

- Wie kan de opgelegde oefening correct uitvoeren?
- Wie kent er leuke technische oefeningen?

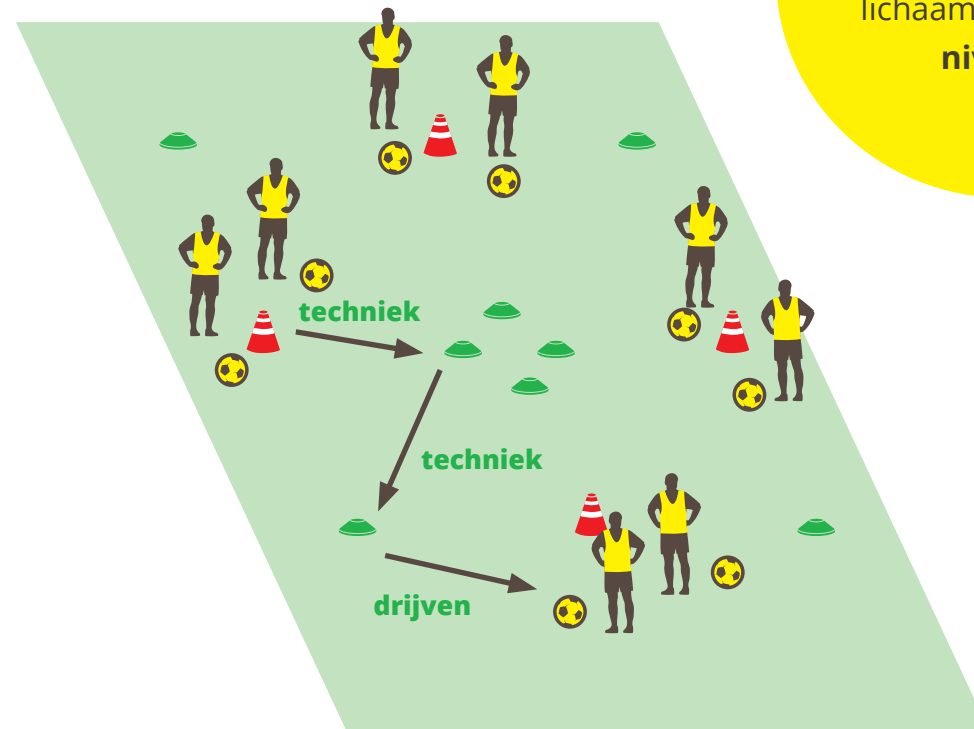
TIPS EN COACHING

- Initiatie: snelheid van uitvoering is niet belangrijk, wel de correcte uitvoering.
- Leerlingen die een oefening heel goed doen, tonen dit aan de anderen.
- Kijk zo weinig mogelijk naar de bal: "HOOFD OMHOOG".
- Hou de bal dicht bij de voet: "DICHTBIJ".

TUSSENVORM

bal- en
lichaamsbeheersing
niveau B

3



Bal- en lichaamsbeheersing



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

Elke leerling doet technische oefeningen in een vierkant. Op signaal snel oversteken naar een ander eiland (drijven met de bal). Controle houden over bal in hoog tempo.

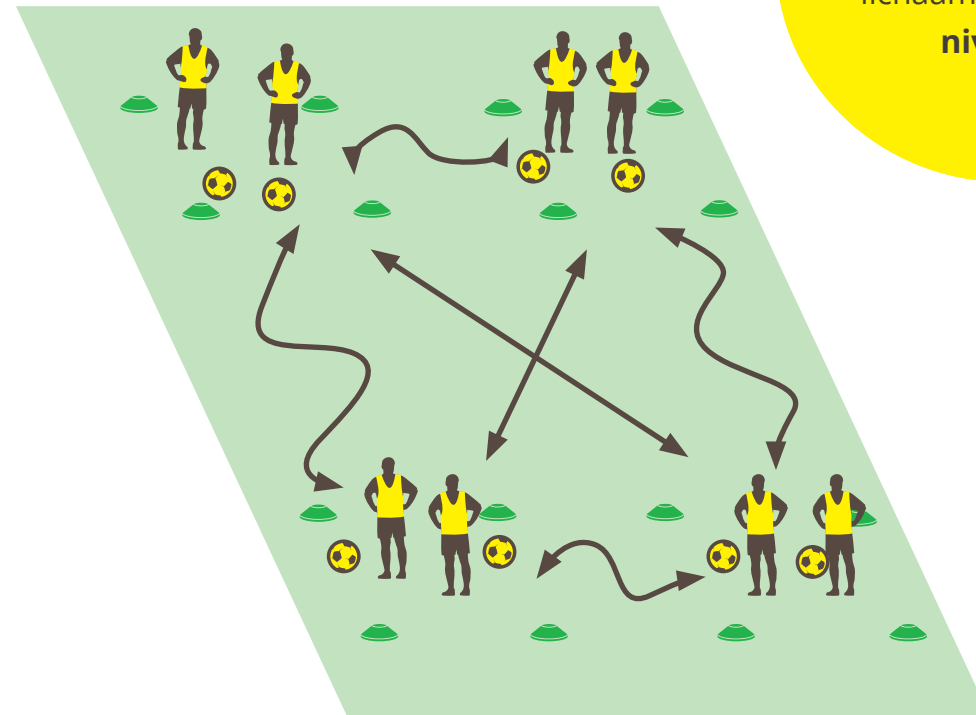
1. bal voorlangs spelen met binnenkant voet
2. kappen met binnen- en buitenkant voet
3. overstap
4. bal terughalen en schuin vooruit spelen
5. schaarbeweging
6. ...

FUN

- Welk team is het eerste in andere ruimte?
- Wie krijgt een punt voor uitvoering, wie voor snelheid?

TIPS EN COACHING

- Varieer met startsignaal (visueel met hoedje of bal omhoog werpen) zodat leerlingen niet alleen naar de bal kijken.
- Kijk zo weinig mogelijk naar de bal: "HOOFD OMHOOG".
- Hou de bal dicht bij de voet: "DICHTBIJ".



TUSSENVORM

bal- en
lichaamsbeheersing

niveau A

3

Bal- en lichaamsbeheersing



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

Technische oefeningen uitvoeren van kegel tot kegel met aansluitend trap op doel. Na trap bal halen en aansluiten in andere groep.

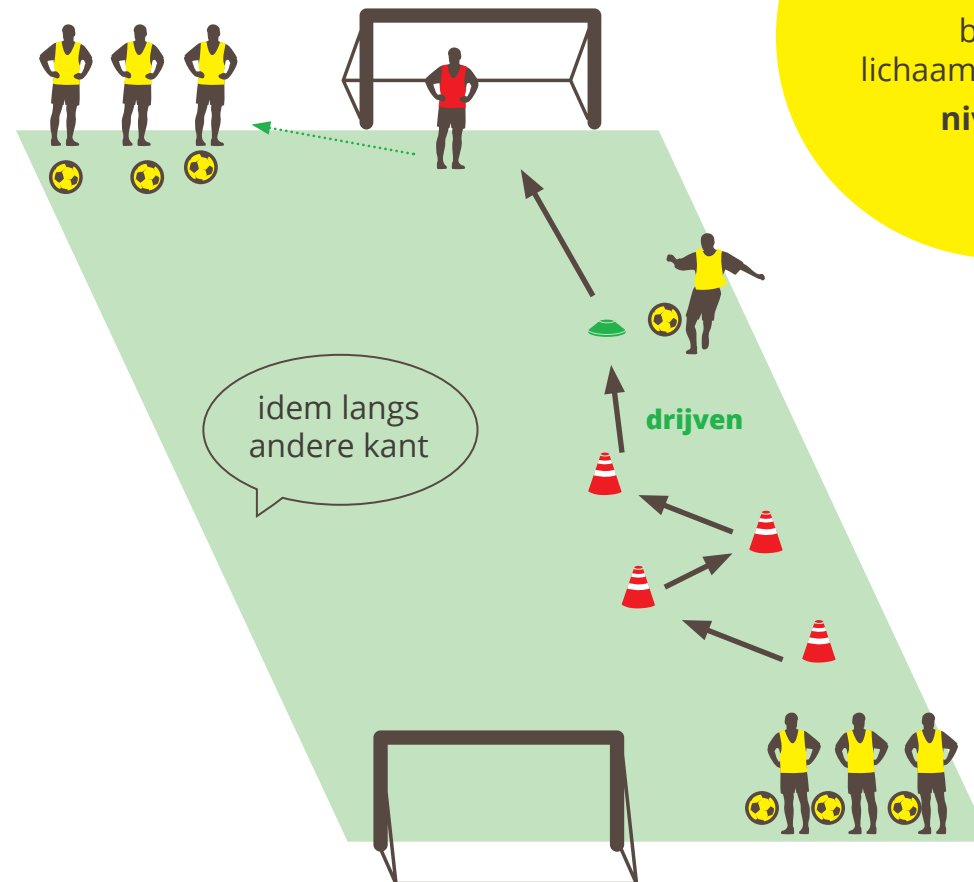
1. bal voorlangs spelen met binnenkant voet
2. kappen met binnen- en buitenkant voet
3. overstap
4. bal terughalen en schuin vooruit spelen
5. schaarbeweging
6. ...

FUN

- Welke leerling scoort de meeste doelpunten?
- Welke ploeg scoort de meeste doelpunten?

TIPS EN COACHING

- Keeper regelmatig wisselen.
- Keeper bepaalt welke technische oefening er uitgevoerd wordt.
- Kijk zo weinig mogelijk naar de bal: "HOOFD OMHOOG".
- Hou de bal dicht bij de voet: "DICHTBIJ".



TUSSENVORM

bal- en
lichaamsbeheersing
niveau A

3

Basics: leiden en dribbelen



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

Oefening 1: A passt naar B, die de bal controleert en zo snel mogelijk richting doel leidt, waar hij probeert af te werken. A spurt hem achterna (eerst achter de kegel door) en probeert B in te halen en bal af te pakken.

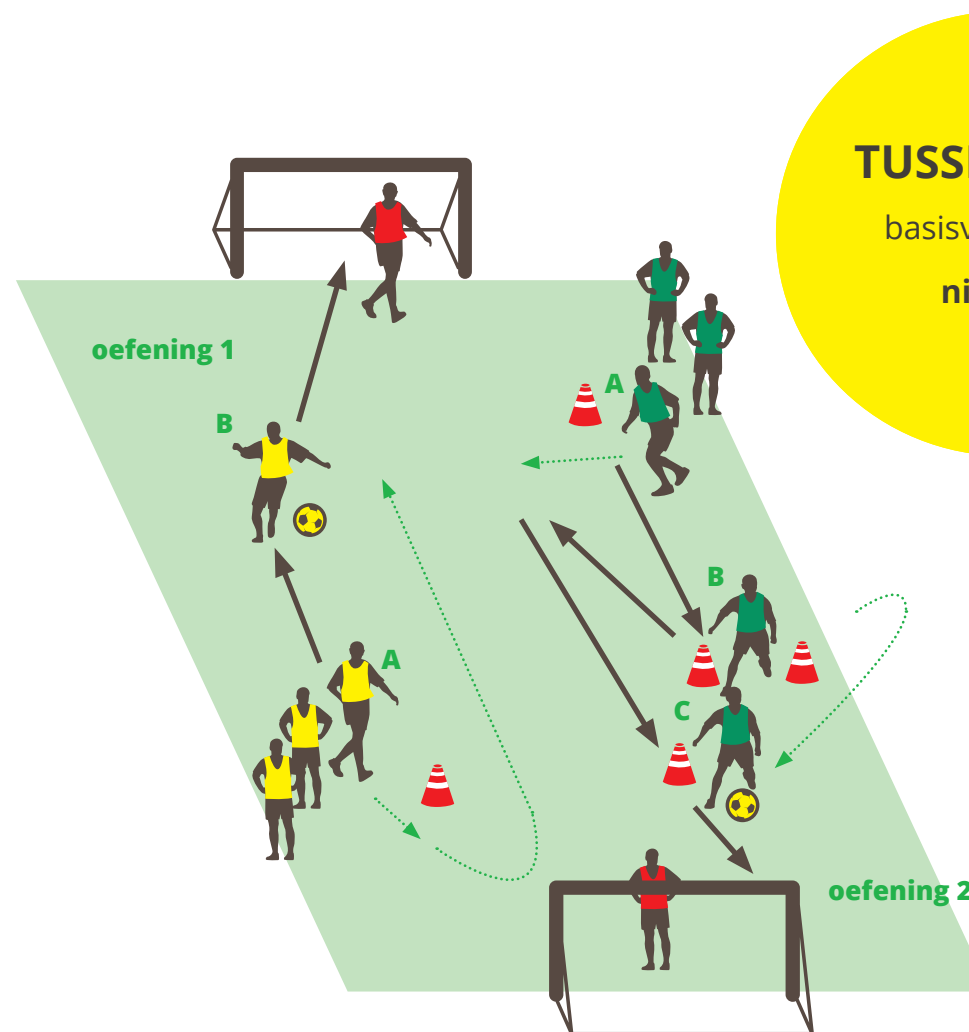
Oefening 2 (hogere moeilijkheidsgraad): A passt de bal naar B, die terugspeelt op A. A speelt in op C, die de bal controleert en tracht te scoren. B loopt rond kegel en tracht te verhinderen dat C kan scoren.

FUN

- Wie scoort de meeste doelpunten? (+2)
- Wie kan de bal afpakken van leerling die op doel wil trappen? (+1)
- Wie behaalt in totaal de meeste punten?

TIPS EN COACHING

- Hou de bal dicht bij de voet: "DICHTBIJ".
- Kijk naar de andere leerling: "KIJK".
- Trap snel naar doel: "SNEL".
- Afstand eventueel aanpassen: verdediger meer of minder kans om de bal af te pakken.
- Regelmatig van keeper wisselen.



TUSSENVORM

basisvaardigheid

niveau B

3

Basics: leiden en dribbelen



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

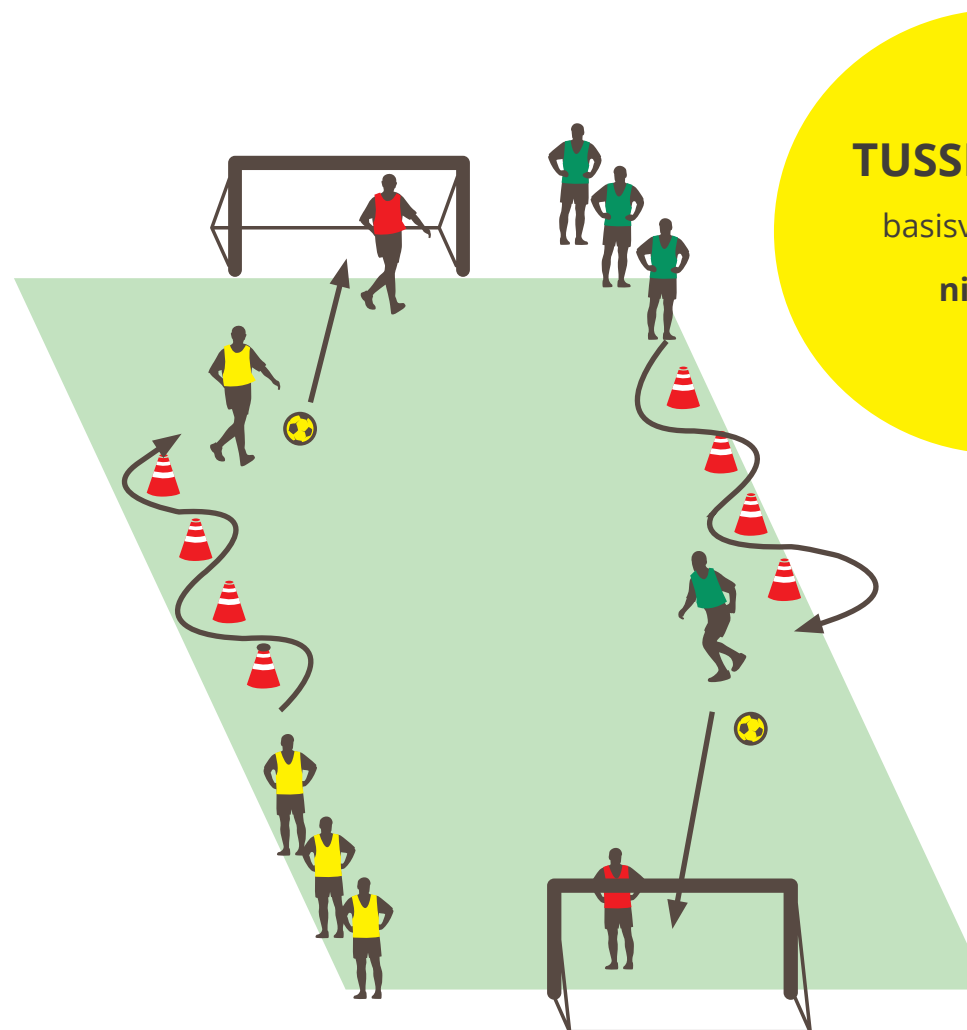
Op signaal slalommen leerlingen met de bal aan de voet tussen de kegels en trachten daarna te scoren. Ze halen de bal op en sluiten aan bij de andere groep.

FUN

- Wie trapt het eerst naar doel? (+1)
- Wie maakt een doelpunt? (2)
- Wie verzamelt de meeste punten? (individueel of collectief)

TIPS EN COACHING

- Hou de bal dicht bij de voet: "DICHTBIJ".
- Regelmatig van keeper wisselen.



TUSSENVORM

basisvaardigheid

niveau B

3

Basics: passing en controle



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

2 ploegen spelen tegen elkaar. Na signaal van de leerkracht, geeft A een pas naar B, die de bal terugkaatst op A. A drijft naar het eerste potje en probeert zijn kegel op de doellijn omver te trappen. De leerling die een kegel omver trapt, mag een hoedje van de andere ploeg nemen en bij hun hoedjes leggen.

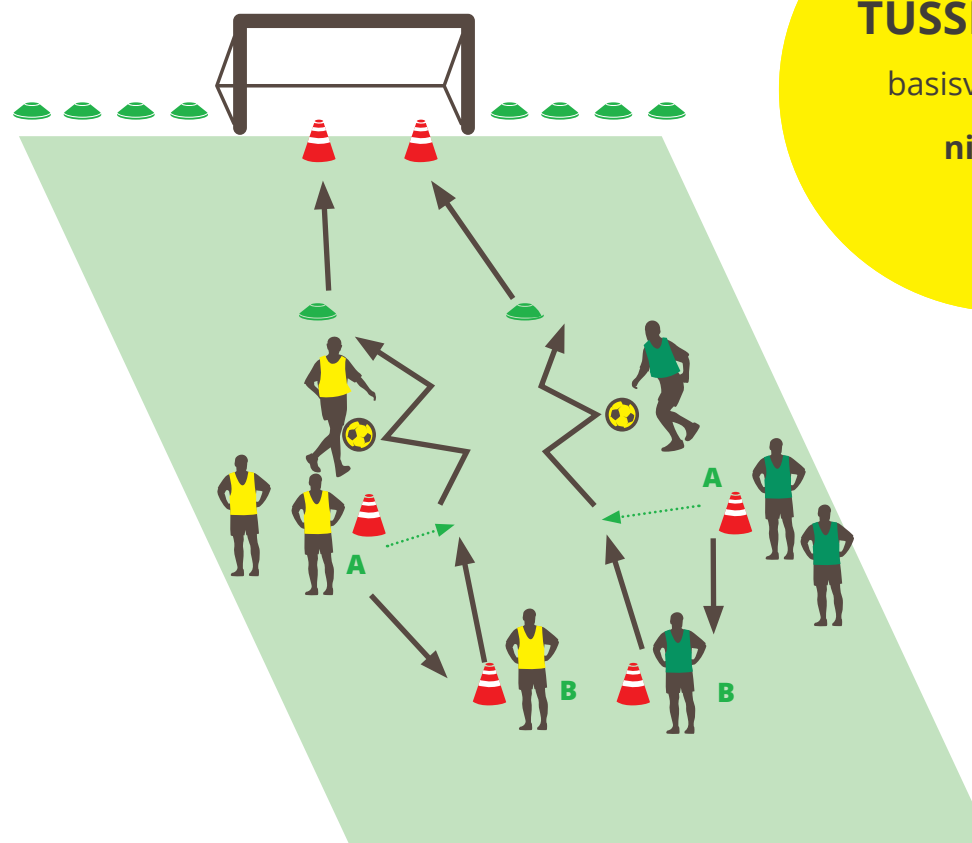
A neemt plaats in van B. B haalt bal op en neemt positie van A in.

FUN

- Ploeg die alle hoedjes aan zijn kant heeft, is de winnaar.

TIPS EN COACHING

- Om de oefening gemakkelijker te maken kan je met kegels ook 2 kleine doelen maken.
- Hou de bal dicht bij de voet: "DICHTBIJ"
- Pass gericht naar de kegel met binnenkant van de voet: "KIJK", "DRAAI VOET OPEN".



TUSSENVORM

basisvaardigheid

niveau B

3

Basics: passing en controle



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

De groene leerlingen trachten de bal te leiden tussen de rijen, de andere leerlingen trachten via gerichte passing de overlopende leerlingen te raken. De leerling aan de overkant dient de aankomende bal die niet raak is, te controleren.

FUN

- Het koppel dat raak passt, sluit aan bij de groene leerlingen.
- Het koppel dat laatst overblijft, verliest.

TIPS EN COACHING

- Om de oefening gemakkelijker of moeilijker te maken kan je de afstand tussen de kegels vergroten/verkleinen.
- Als het voor de groene leerlingen te moeilijk is, kan je hen ook zonder bal tussen de rijen laten lopen.
- Tracht de bal te controleren zodat je hem niet verliest en hem zo kort mogelijk bij je houdt: "JUISTE CONTROLE".

TUSSENVORM

basisvaardigheid

niveau B

3



Basics: balcontrole



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

Leerlingen leiden de bal door elkaar zonder tegen elkaar te botsen. Bij botsing moeten de 2 leerlingen een opdrachtje uitvoeren (bv. 3 x omhoog springen).

Leerkracht laat de leerlingen allerlei oefeningen doen:

- bal stoppen met voetzool = "STOP!"
- bal stoppen en op bal gaan zitten = "ZIT!"
- bal stoppen en knie erop = "KNIE!"
- bal stoppen en buik erop = "BUIK!"
- bal stoppen en neus erop = "NEUS!"

Variatie: de helft van de leerlingen heeft een bal, de andere helft niet. Op signaal zoeken de leerlingen met bal een andere leerling zonder bal en speelt in. De andere leerling controleert de bal.

FUN

- Opdrachten snel en goed uitvoeren!

TIPS EN COACHING

- Je kan deze oefening ook vertalen in een spelvorm: wie het laatste reageert, valt af!
- Kijk goed rond je zodat je niet botst: "HOOFD OMHOOG".
- Laat de leerlingen controleren met zool of binnenkant voet.
- Varieer met signaal (bv. met verschillend gekleurde hoedjes) zodat leerlingen niet alleen naar de bal kijken.

TUSSENVORM

basisvaardigheid

niveau B

3



Basics: passing en controle



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

"Eekhoortjes verzamelen nootjes!"

A passt naar B en sluit bij groep B aan. B controleert de pass en speelt terug naar de volgende in de rij. Hij haalt een nootje in het bos en sluit aan bij groep A. De nootjes worden verzameld naast groep A!

FUN

- De eekhoortjes moeten zoveel mogelijk nootjes (= potjes) uit het bos verzamelen voor de winterperiode. De blauwe nootjes zijn 1 punt waard. De rode nootjes zijn lekkerder en tellen voor 2. Maar natuurlijk liggen de rode potjes verder dan de blauwe potjes).
- Welke ploeg scoort de meeste punten?

TIPS EN COACHING

- Afhankelijk van het niveau de afstand tussen A en B vergroten of verkleinen.
- Tracht de bal te controleren zodat je hem niet verliest en de bal klaar ligt voor en goede pas: "JUISTE CONTROLE".

TUSSENVORM

basisvaardigheid

niveau B

3



Basics: passing en controle



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

Oefening gelijktijdig langs beide kanten uitvoeren.

A speelt diagonaal naar B. B controleert de bal en speelt breed naar inkomende A, die afwerkt op doel.

FUN

- Wie geeft perfecte pass zodat er goed op doel getrapt kan worden?
- Welke leerling scoort de meeste doelpunten?

TIPS EN COACHING

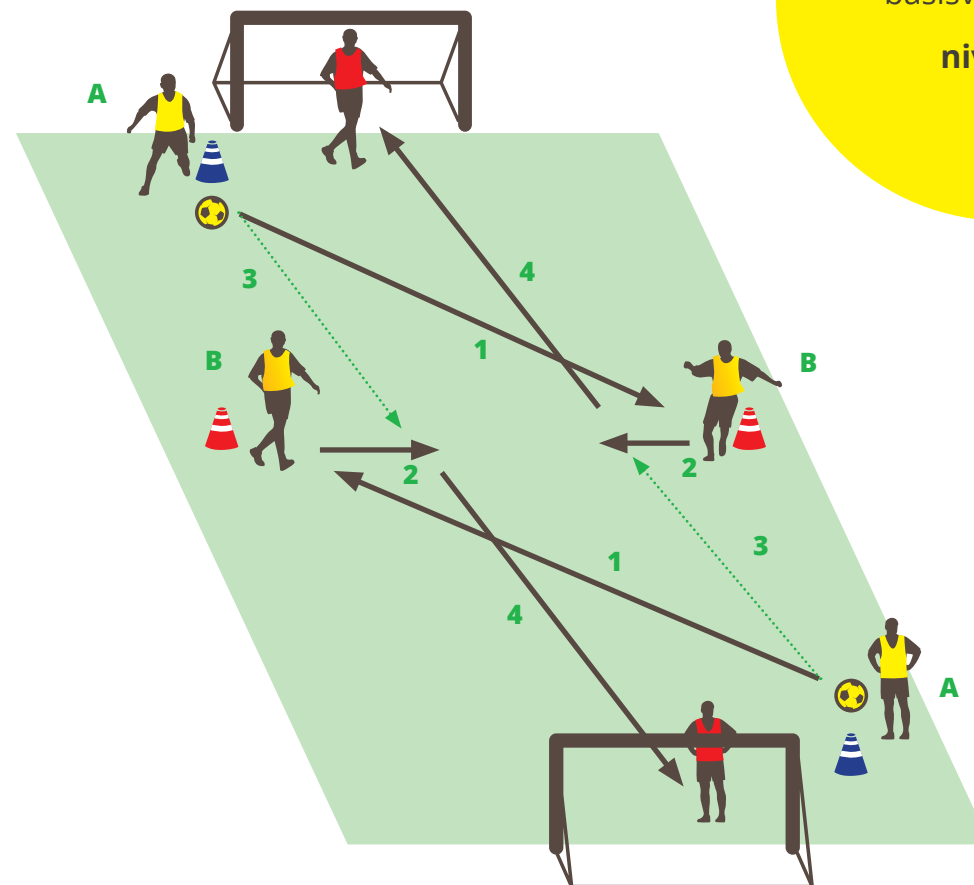
- Keepers regelmatig wisselen.
- Eén groep geeft altijd het startsignaal.
- Afstanden aanpassen, rekening houdend met het niveau.
- Laat leerlingen B de bal 3, 2 of 1 keer raken (telkens moeilijker maken).
- Pass gericht naar je medeleerlingen met binnenkant van de voet: "KIJK", "DRAAI VOET OPEN".

TUSSENVORM

basisvaardigheid

niveau A

3



Basics: doelpoging



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

Oefening gelijktijdig uitvoeren langs beide kanten.

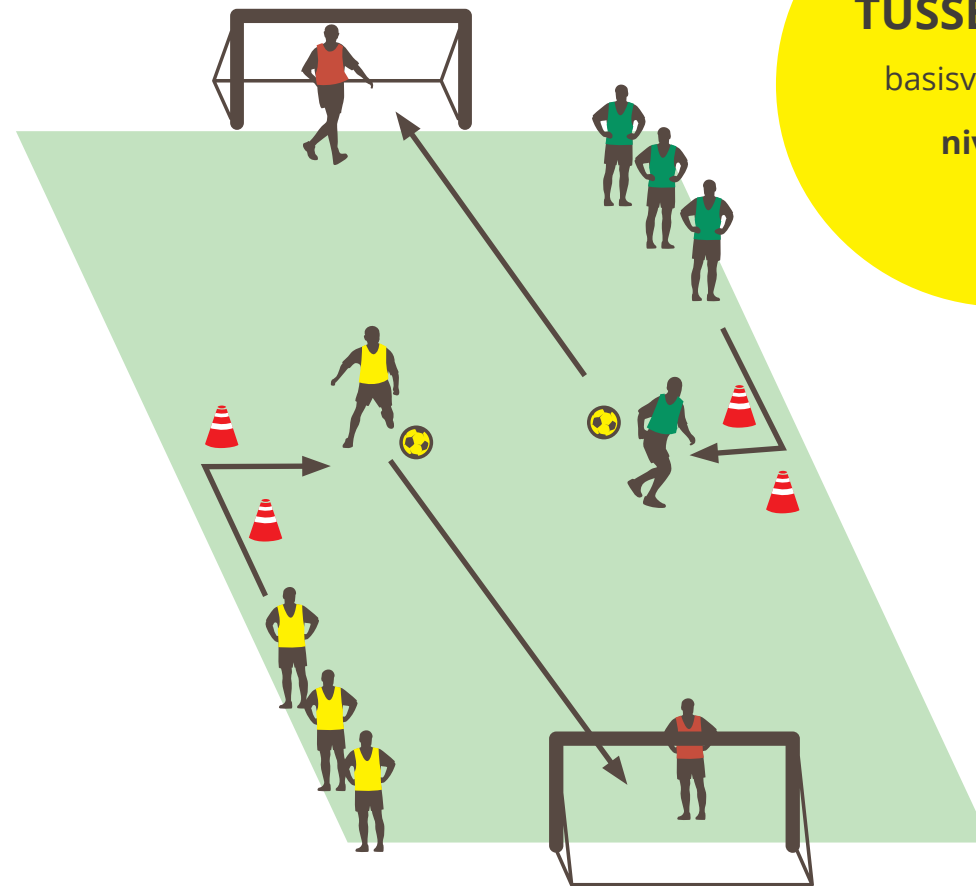
Leerling leidt bal tot aan kegels, kapt tussen de kegels en werkt af op doel. Na de trap begint de volgende leerling. Er staat een keeper in het doel van de andere ploeg.

FUN

- Welke ploeg maakt de meeste doelpunten?
- Wie is onze sterkste keeper?

TIPS EN COACHING

- Regelmatig wisselen van keeper.
- Afstand naar het doel vergroten/verkleinen, rekening houdend met het niveau van de leerlingen.
- Trap gericht naar doel: "PLAATS IN DE HOEKEN".



TUSSENVORM

basisvaardigheid

niveau B

3

Basics: leiden en dribbelen



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

A leidt de bal tot aan de kegel en passt op B die de bal controleert en tot aan vierkant drijft. Hier tracht hij verdediger C te dribbelen en te trappen op doel.

Verdediger moet binnen afgebakend vierkant blijven en de dribbel moet in het vierkant gebeuren.

Als verdediger de bal afpakt, wordt de aanvaller verdediger.

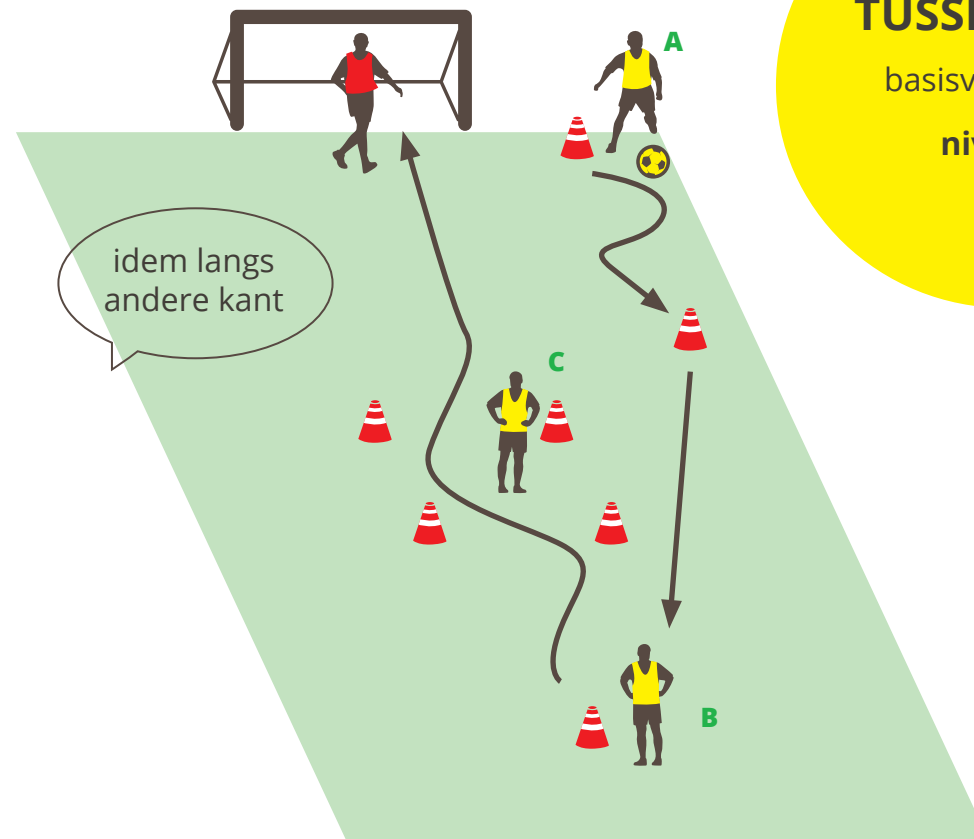
Variatie: nadat hij de pass gegeven heeft, biedt A zich aan om de bal van B te ontvangen. Indien B hiervoor kiest, mag C uit het vierkant komen. A en B spelen samen tegen C (2v1).

FUN

- Geslaagde dribbel = 1 punt. Dribbel + scoren = 3 punten.
- Welke leerling scoort de meeste punten?

TIPS EN COACHING

- Keepers regelmatig wisselen.
- Je kan bij dubbele opstelling ook opteren om 2 ploegen tegen elkaar te laten spelen. Iedere ploeg vaardigt dan 2 verdedigers af die elkaar afwisselen.
- Bij leiden van de bal, de ogen niet naar de bal: "HOOFD OMHOOG".
- Dribbelen met een voldoende hoog tempo: "SNEL".
- Bij dribbelen afwisselen met rechter en linker voet: "JUISTE VOET".



TUSSENVORM

basisvaardigheid

niveau A

3

Basics: leiden en dribbelen



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

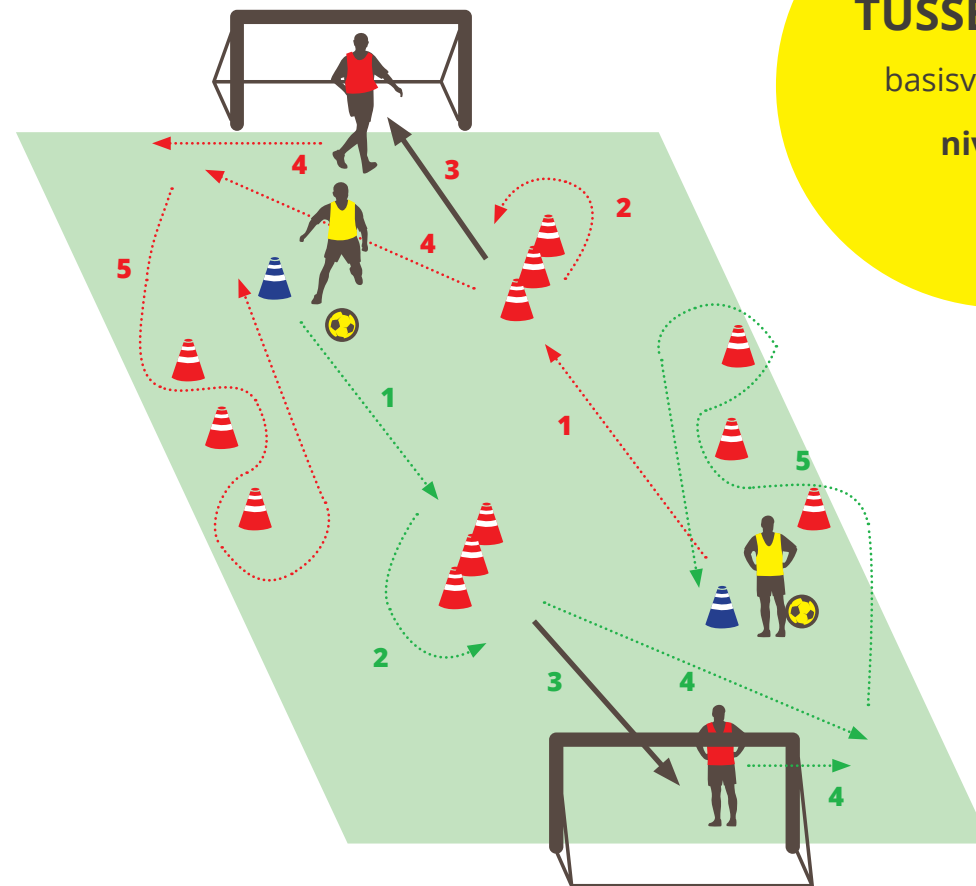
Langs 2 zijden vertrekken 2 leerlingen met bal aan de voet tot aan de rij kegels (1). Daar maken ze een schijnbeweging (2). Na de schijnbeweging werken ze af op doel (3). Ze lopen naar de buitenkant en vragen de bal van de keepers (4). Vooraleer ze bij de andere groep aansluiten, slalommen ze eerst tussen de kegels (5).

FUN

- Welke leerling scoort de meeste doelpunten?
- Welke leerling legt het parcours het snelste af?

TIPS EN COACHING

- Keepers regelmatig wisselen.
- Bij leiden van de bal, de ogen niet naar de bal: "HOOFD OMHOOG".
- Bij leiden met de bal, bal kort bij de voet houden: "BAL KORT".
- Bij dribbelen afwisselen met rechter- en linkervoet: "JUISTE VOET".



TUSSENVORM

basisvaardigheid

niveau A

3

Basics: passing en controle



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

Oefening gelijktijdig langs beide kanten uitvoeren.

De eerste leerling past de bal naar de leerling in het vierkant. Deze leerling voert een balcontrole uit, draait open en speelt de bal tussen de twee kegeltjes in de loop van de gevolgde leerling.

De gevolgde leerling leidt kort de bal en werkt af op doel. De leerling in het vierkant neemt de bal mee en sluit achter het doel aan bij de andere groep. De leerling die heeft afgewerkt neemt plaats in het vierkant.

Variatie: in plaats van te trappen op doel, mag je de keeper ook dribbelen ("shoot-out").

FUN

- Welk duo zorgt er voor de mooiste combinatie?
- Wie kan met slechts 1 baltoets "opendraaien"?
- Je krijgt een punt als je de controle en de pass kan uitvoeren in het vierkant!

TIPS EN COACHING

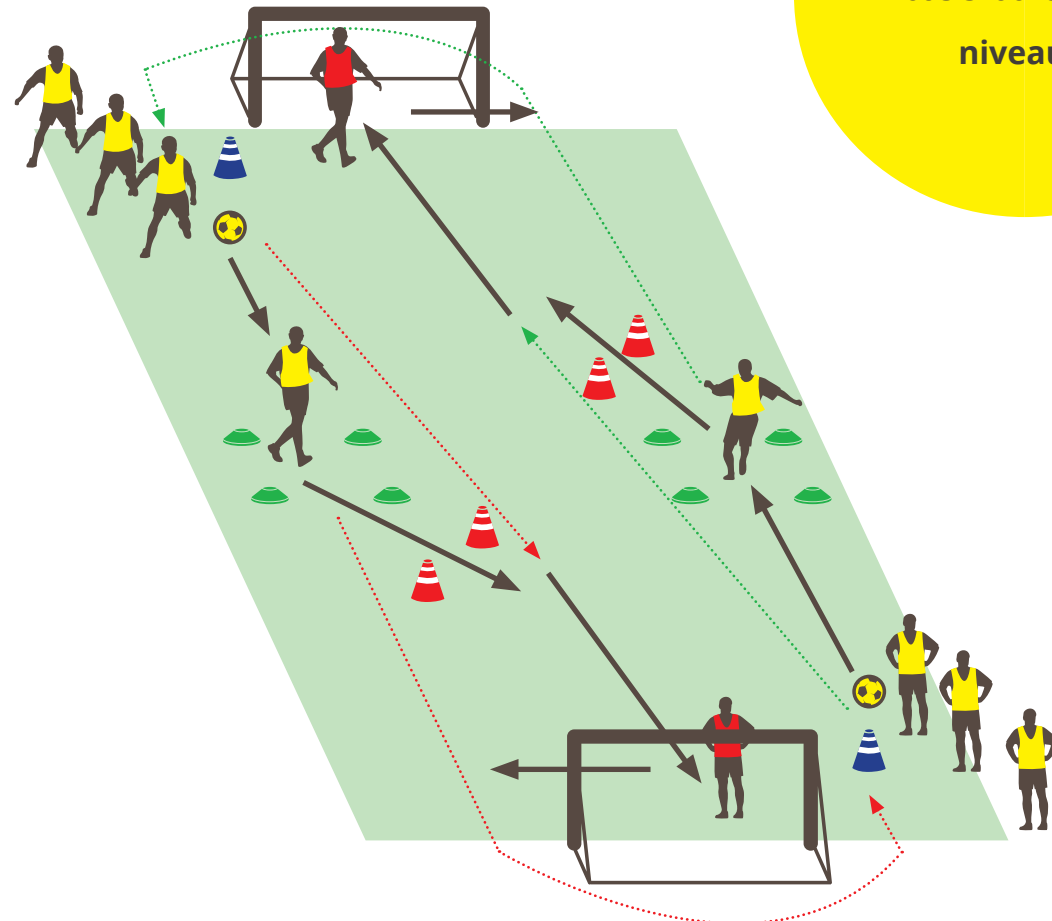
- Keepers regelmatig wisselen.
- Speel de bal in op de juiste voet van je ploegmaat: "JUISTE VOET".
- Kijk naar de leerling aan wie je de pass geeft: "KIJK".

TUSSENVORM

basisvaardigheid

niveau A

3



Basics: passing en controle



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

Oefening 1 (geel): keeper rolt de bal naar A, die een controle doet en naar B passt. B voert een controle uit en speelt naar C. C controleert, leidt de bal en probeert te scoren.

Doorschuiven: A-B-C. C haalt de bal op en sluit aan bij X van oefening 2 (groen).

Oefening 2 (groen): doelman rolt de bal naar X, die een controle doet en naar Y past. Y voert een controle uit en passt naar Z. Z controleert en speelt opnieuw X aan. X controleert, leidt de bal en probeert te scoren.

Doorschuiven: X-Y-Z. X haalt de bal op en sluit aan bij A van oefening 1 (geel).

FUN

- Welke leerling scoort de meeste doelpunten?

TIPS EN COACHING

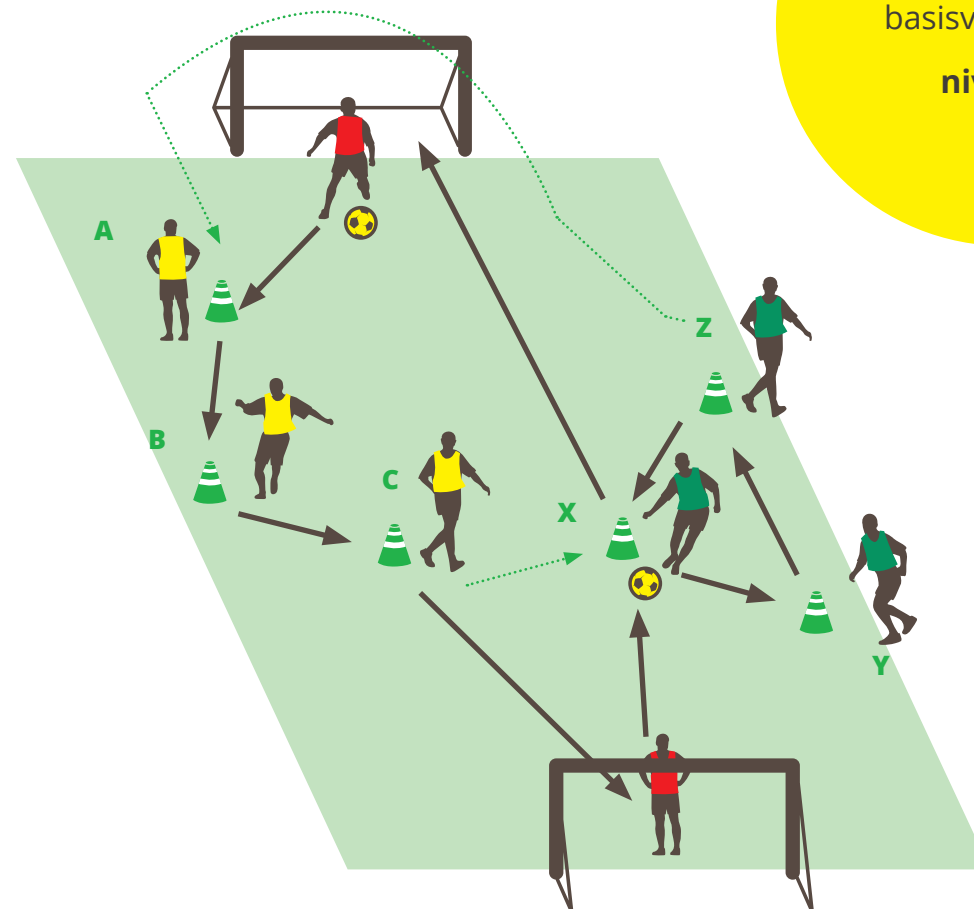
- Keepers regelmatig wisselen.
- Draai open bij het controleren van de bal als je los bent van je tegenstander: "DRAAI OPEN".
- Controleer de bal met de buitenste voet als je opendraait: "BUITENSTE VOET".
- Varieer door bv. verdedigers in te zetten (1v1).

TUSSENVORM

basisvaardigheid

niveau A

3



Basics: doelpoging



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

Oefening gelijktijdig langs beide kanten uitvoeren.

A past naar B, die achter het kleine doeltje staat. B neemt de bal met de buitenkant of met de binnenkant van de voet mee en schiet op het doel. Nadien haalt B de bal op sluit hij terug aan bij de eigen groep.

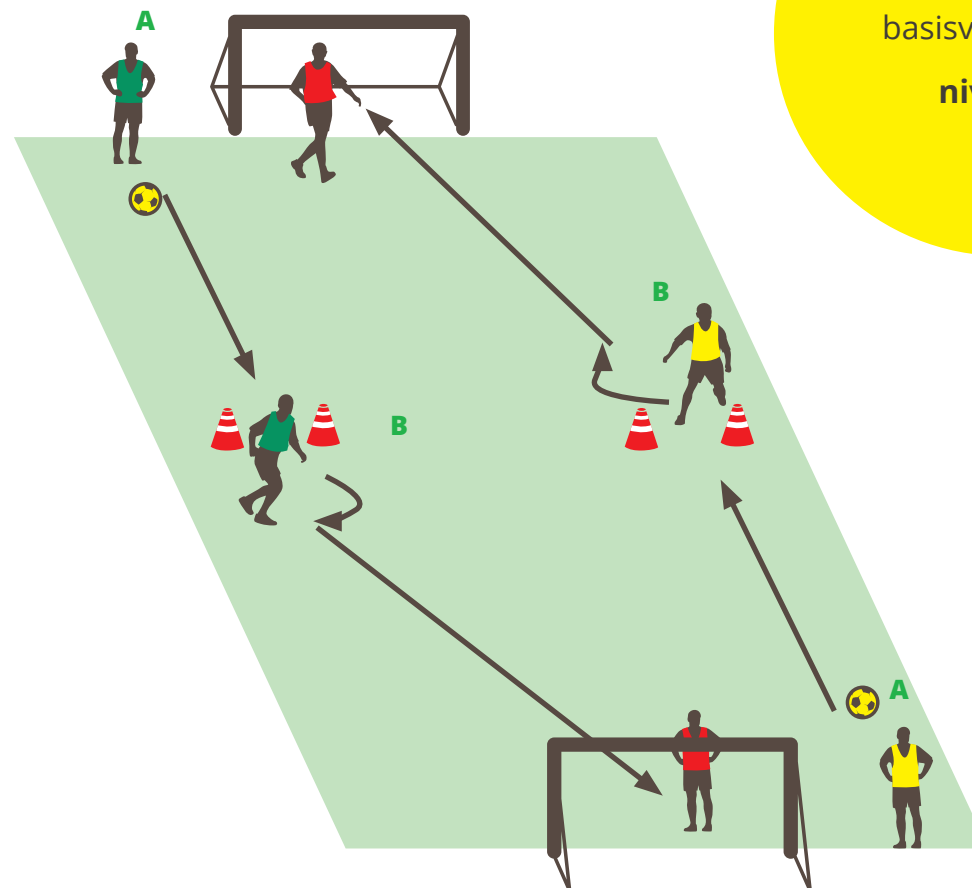
Variatie: leerling B komt voor het poortje staan en draait voorbij de kegel (links en rechts).

FUN

- Welke ploeg scoort het snelste 10 doelpunten?
- Welke ploeg scoort de meeste doelpunten na 5 minuten?
- Dubbele punten indien je kan scoren met je minder goede voet.
- Welke leerling slaagt erin om telkens door het poortje te spelen?

TIPS EN COACHING

- Oefening steeds uitvoeren langs links en rechts.
- Regelmatig wisselen van keeper.
- Steunvoet naast bal: "STEUNVOET"
- Met wreef trappen: "WREEF"
- Trapbeen goed laten zwaaien: "ZWAAIEN"
- Hoek kiezen bij schieten: "HOEK KIEZEN"



TUSSENVORM

basisvaardigheid

niveau A

3

Blinddoekspel



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

De leerlingen staan of zitten in een kring. In het midden zit een geblinddoekte leerling. Eén leerling uit de kring maakt een geluid. De geblinddoekte leerling duidt de richting aan waar het geluid vandaan komt.

Variaties:

- 2 leerlingen wisselen van plaats. De geblinddoekte leerling raadt wie.
- 3 geblinddoekte leerlingen in het midden. Een andere leerling laat de bal voortdurend op de grond botsen. Welke van de 3 geblinddoekte leerlingen staat na 15 seconden het dichtste bij de botsende bal?

FUN

- Welke leerling heeft de beste oren?

COOLING DOWN

eindspel zonder bal

niveau B

5



Ik ben de weg kwijt



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

De leerlingen staan verspreid opgesteld. De geblinddoekte leerling zoekt de leerkracht (rood). De medeleerlingen zijn hindernissen en begeleiden hem verbaal.

De geblinddoekte leerling mag geen leerlingen raken.

Variatie: maak het volgende keer moeilijker door ergens op het parcours nog 2 ballen te leggen, die de geblinddoekte leerling moet meenemen naar de leerkracht.

FUN

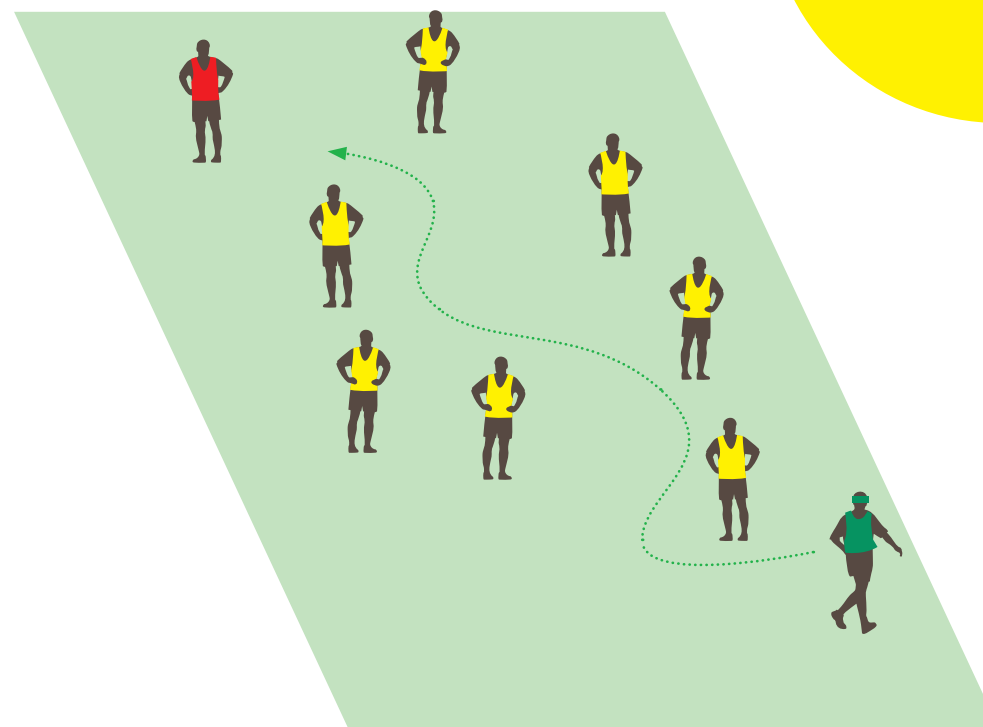
- Wie vindt het snelste zijn weg naar de leerkracht? Strafpunten als je een medeleerling raakt!

COOLING DOWN

eindspel zonder bal

niveau B

5



Minutenspel



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

Alle leerlingen liggen neer op hun rug met hun ogen toe en schatten de tijdsduur in van één minuut. Als de leerlingen denken dat de minuut voorbij is, staan ze recht. Leerkracht geeft startsignaal.

FUN

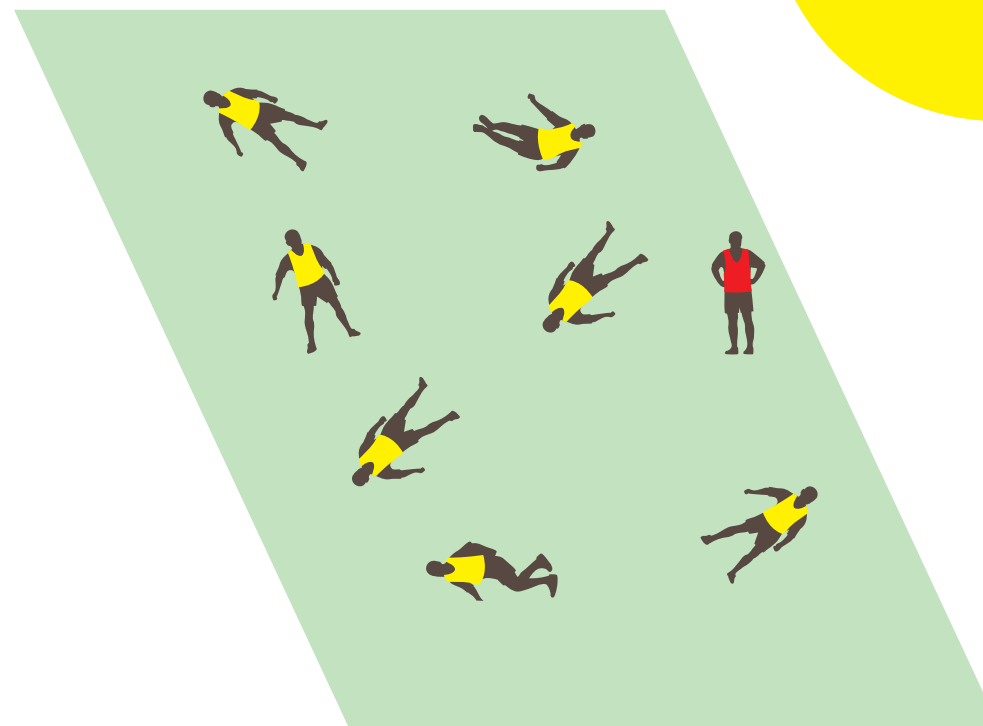
- Wie zit het dichtste bij één minuut?
- De leerling die er het verste van afzit, ruimt het materiaal op!

COOLING DOWN

eindspel zonder bal

niveau A

5



Eén-twee-drie piano



VOETBAL
VLAANDEREN

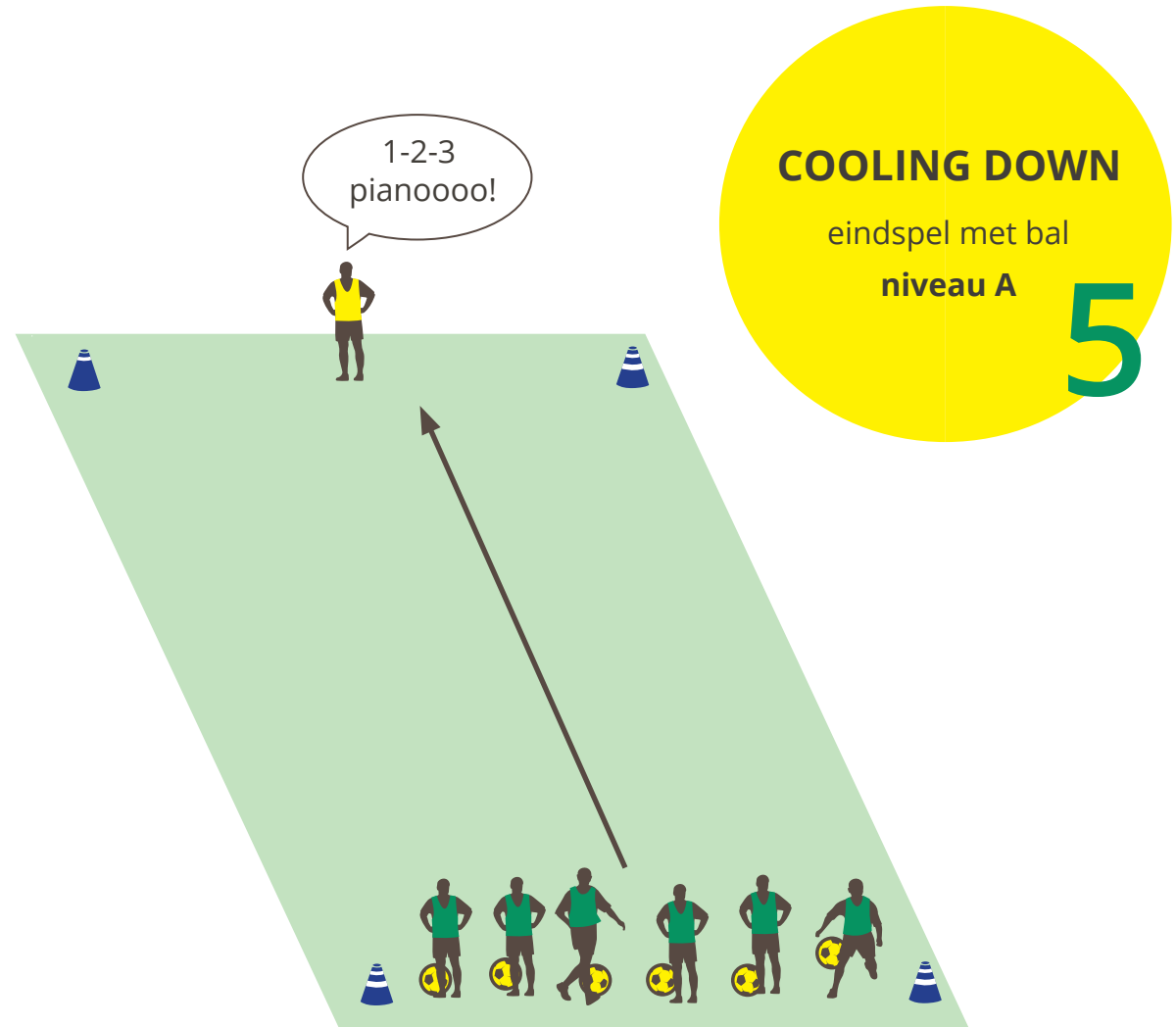
BESCHRIJVING

De pianist roept "1-2-3 piano" en draait zich om. Op het ogenblik dat de leerling zich omdraait, moeten de bal stilliggen. Als dat niet het geval is, keert de leerling terug naar de startpositie.

Variante: nadat de pianist geroepen heeft, roepen ook de leerlingen nog "1-2-3 piano", vooraleer de pianist zich omdraait. Dit geeft de leerlingen iets meer tijd.

FUN

- Welke leerling overschrijdt als eerste de eindlijn?



Footbowling



VOETBAL
VLAANDEREN

BESCHRIJVING

Leerlingen trachten zoveel mogelijk kegels te raken met 1 trap.

FUN

- Wie trapt een "strike"?
- Welke leerling haalt de beste score met zijn mindere voet?

COOLING DOWN

eindspel met/zonder bal

niveau A+B

5

