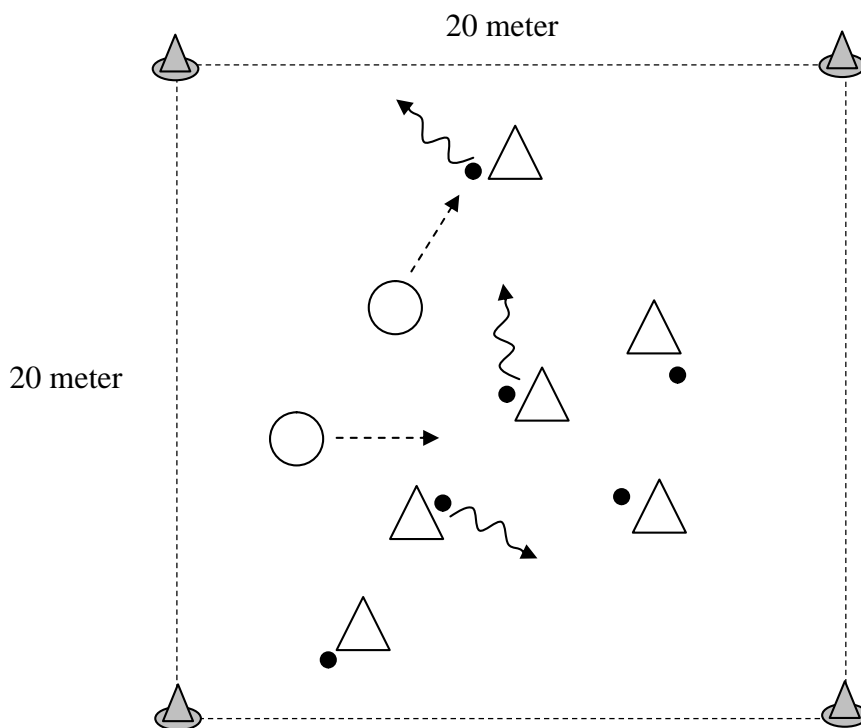


Trainingsvorm:	Pingelvorm 1.	Dribbel koning.
Doelstelling:	Het dribbelen verbeteren.	
Niveau:	F-pupillen.	Duur: 15 minuten.
Aantal spelers:	Minimaal 6 spelers.	Veldafmetingen: 20x20 meter.

Uitleg organisatie:

Iedereen heeft een bal.
 De 2 afpakkers moeten de ballen het vak uitschieten.
 De speler die het laatst overblijft is de dribbel koning.
 Elke speler word een keer afpakker.
 Bij een kleine ploeg kun je ook met 1 afpakker spelen.

Organisatie:



Aandachtspunten:

De bal dichtbij je houden.
 De bal goed afschermen.
 Een andere kant opgaan als de afpakker naar je toekomt.

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

Trainingsvorm:	Pingelvorm 2.	Oversteekspel (1).
Doelstelling:	Het dribbelen verbeteren.	
Niveau:	F-pupillen.	Duur: 15 minuten.
Aantal spelers:	Minimaal 5 spelers.	Veldafmetingen: 15x25 meter.

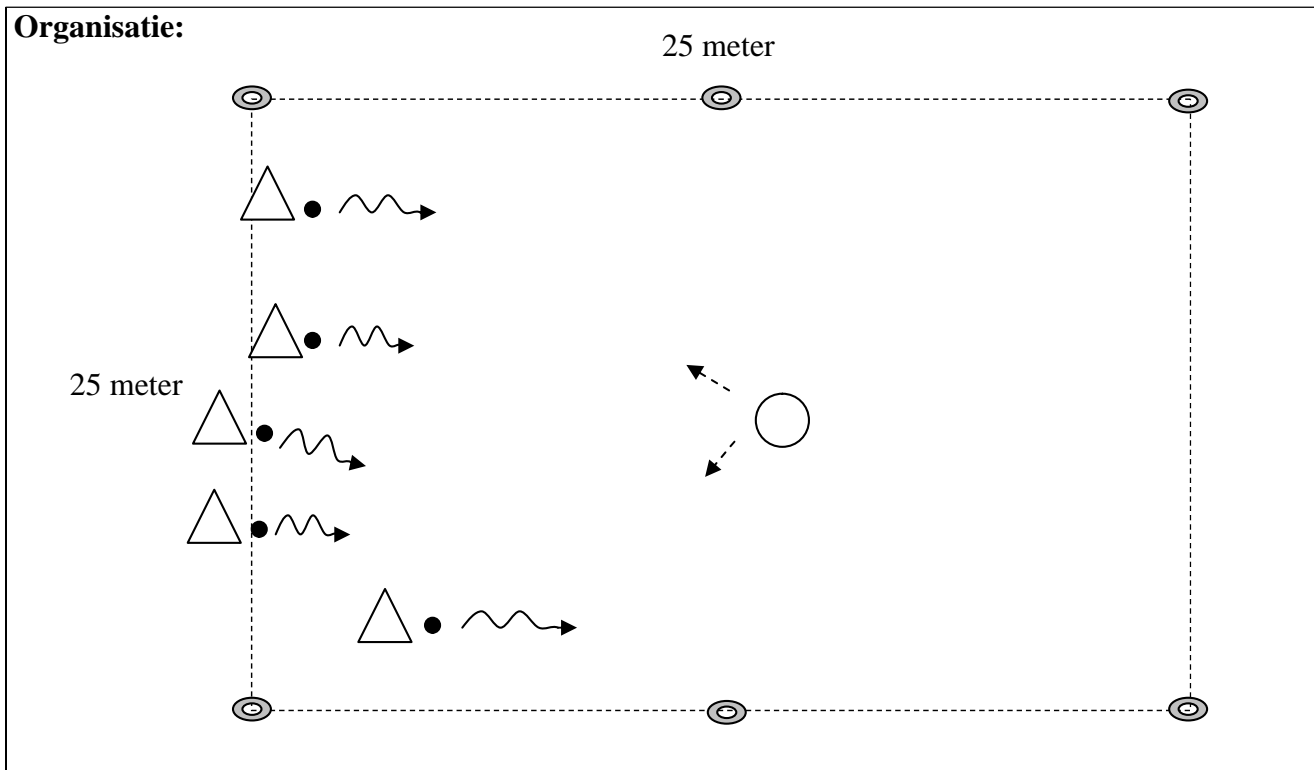
Uitleg organisatie:

Iedereen heeft een bal, behalve de tikker.
 Op het teken van de trainer steekt men over.
 Wie getikt is moet naar de kant.
 Wie het langst overblijft is de winnaar.

Variatie:

De tikker moet de bal uit het vierkant schieten.
 Wie getikt is moet de tikker helpen.

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

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

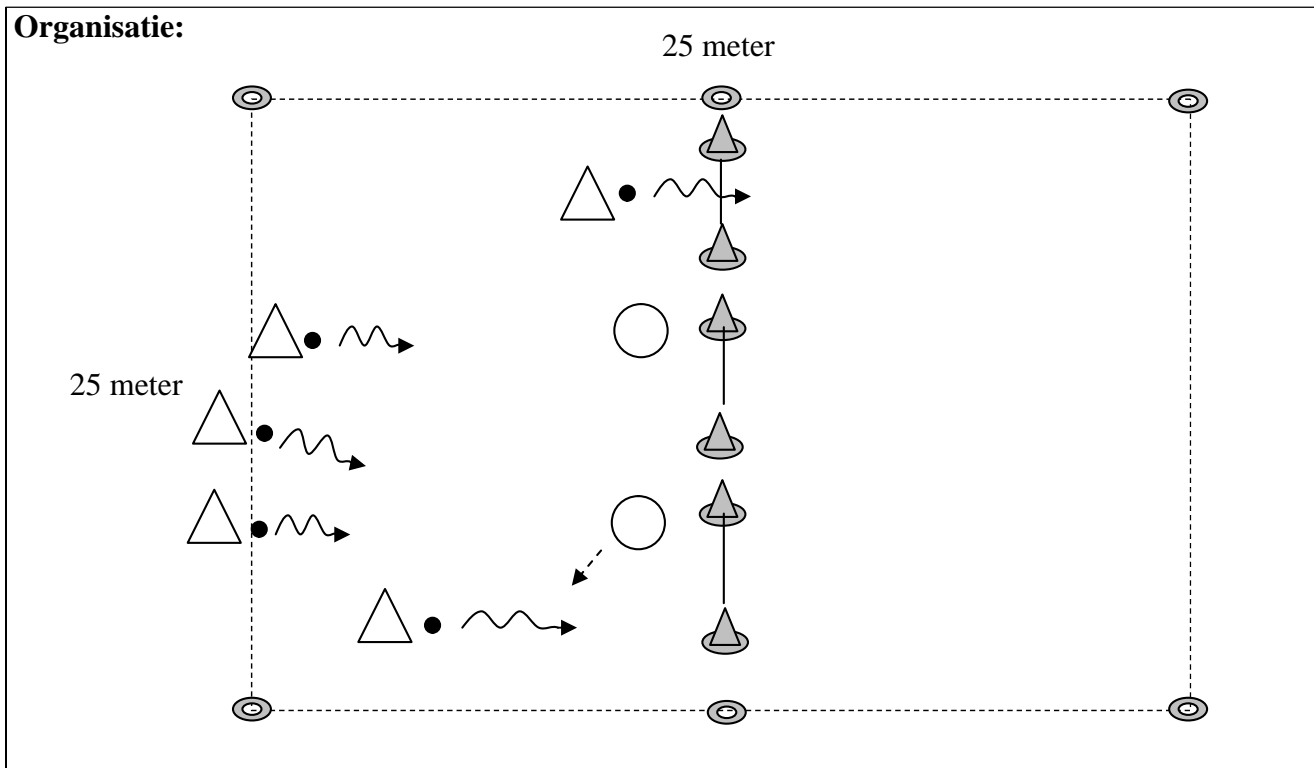
Uitleg organisatie:

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

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.

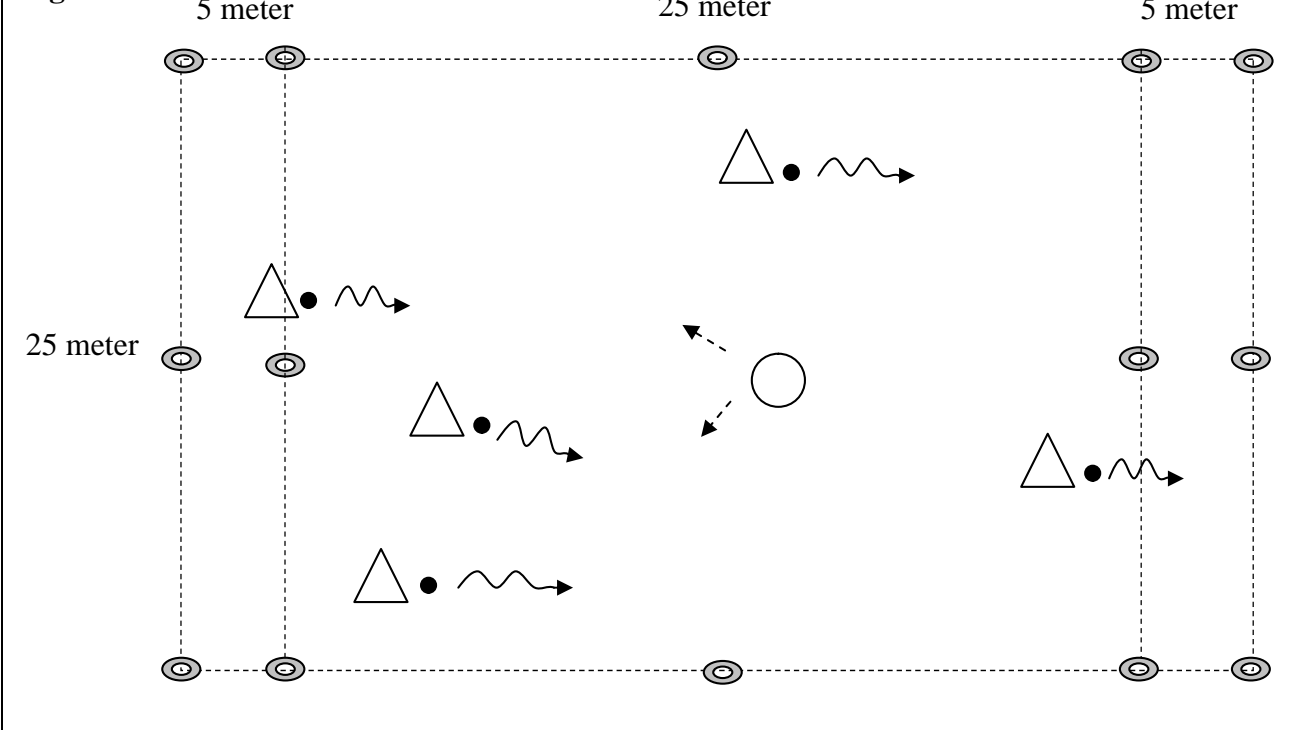
Uitleg organisatie:

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