

V.V. Minnertsga



**Organisatie
&
oefenstof
voor de H-pupillen**



Organisatie.

Ziet u de H-pupillen aan het prille begin van het jeugdvoetballeerproces? Zij houden zich niet bezig met teamfuncties. Evenmin met teamtaken, en al helemaal niet met de basistaken, die bij posities van spelers op het veld horen. Ze houden zich met maar één ding bezig. De bal. Ze maken kennis met enkele voetbalhandelingen. Ook weten ze al waar ze kunnen scoren. Doelpunten maken, dát spreekt ze aan. Maar tegendoelpunten voorkómen is alweer lastig. In de weg lopen, dat kunnen ze wel. Maar termen als ‘omschakelen’ en ‘verdedigen’ zijn chinees. Als ze de bal tegenhouden of wegtrappen is dat al heel mooi.

Dit schema is voorbereid vanuit de volgende checklist:

1. DENK: KINDEREN.
Vergeet het grote-mensen-voetbal, vergeet teamfuncties als aanvallen en verdedigen;
2. VOETBALHANDELINGEN.
Concentreer je met mini-pupillen op de handelingen met de bal: aannemen, dribbelen, mikken en schieten;
3. SPELVORMEN.
Laat je inspireren door spelvormen die handelingen centraal stellen;
4. CIRCUIT.
Laat het aannemen, dribbelen, mikken en schieten elke week in drie spelvormen aan de orde komen.
Elke week komt er een nieuwe vorm bij. De vormen worden afgesloten met een 4 tegen 4 partijvorm of kleiner. (3 tegen 3 of 2 tegen 2).
Hierin doen de spelers ervaring op met de handelingen uit spelvormen:
5. AVONTUUR.
Bedenk hoe je de vormen aantrekkelijk kunt aankleden.
Maak er een avontuur van met sprookjesfiguren, tv-helden en elke week het wereldrecord ‘opruimen’

De bedoeling van een uur trainen.

In dit schema lees je wat het doel is van elk onderdeel van de training, welk ervaring ze hierbij opdoen en wat de voornaamste bijdrage is van de spelleider. De training van mini-pupillen duurt ongeveer 60 minuten en kent de volgende opbouw

- | | | | |
|----|--|---|------------|
| 1. | Startvorm. Uitrazen en dollen met de bal | - | 5 minuten |
| 2. | Spelvorm op basis van dribbelen | - | 10 minuten |
| 3. | Spelvorm op basis van mikken | - | 10 minuten |
| 4. | Spelvorm op basis van schieten | - | 10 minuten |
| 5. | Partijvorm 4 tegen 4* | - | 10 minuten |
| 6. | Gezamenlijk opruimen | | |

*Partijvormen kunnen ook 2 tegen 2 of 3 tegen 3 zijn, afhankelijk van aantallen (maximaal 4 tegen 4)

Richtlijnen 4x4 voor mini pupillen.

Afmetingen.

Het speelveld heeft een minimale lengte van 30 meter en een maximale lengte van 40 meter. De breedte is minimaal 20 meter en maximaal 30 meter.

Toelichting.

Geadviseerd wordt om op een half normaal voetbalveld twee veldjes uit te zetten in de hoeken (zie tekening).

Doel.

Het doel heeft een breedte van 3 meter en een hoogte van 1 meter.

De breedte (dikte) van doelpalen en doellat mag niet meer dan 8 cm en niet minder dan 6 cm bedragen.

De doelpalen en doellat moeten dezelfde breedte hebben.

Doelpaal en doellat mogen vierkant, rechthoekig, rond of ovaal van vorm zijn.

De hoeken moeten afgerond zijn. Aan doelpalen en doellat moeten netten kunnen worden aangebracht.

Het doel mag geen scherpe of uitstekende delen hebben.

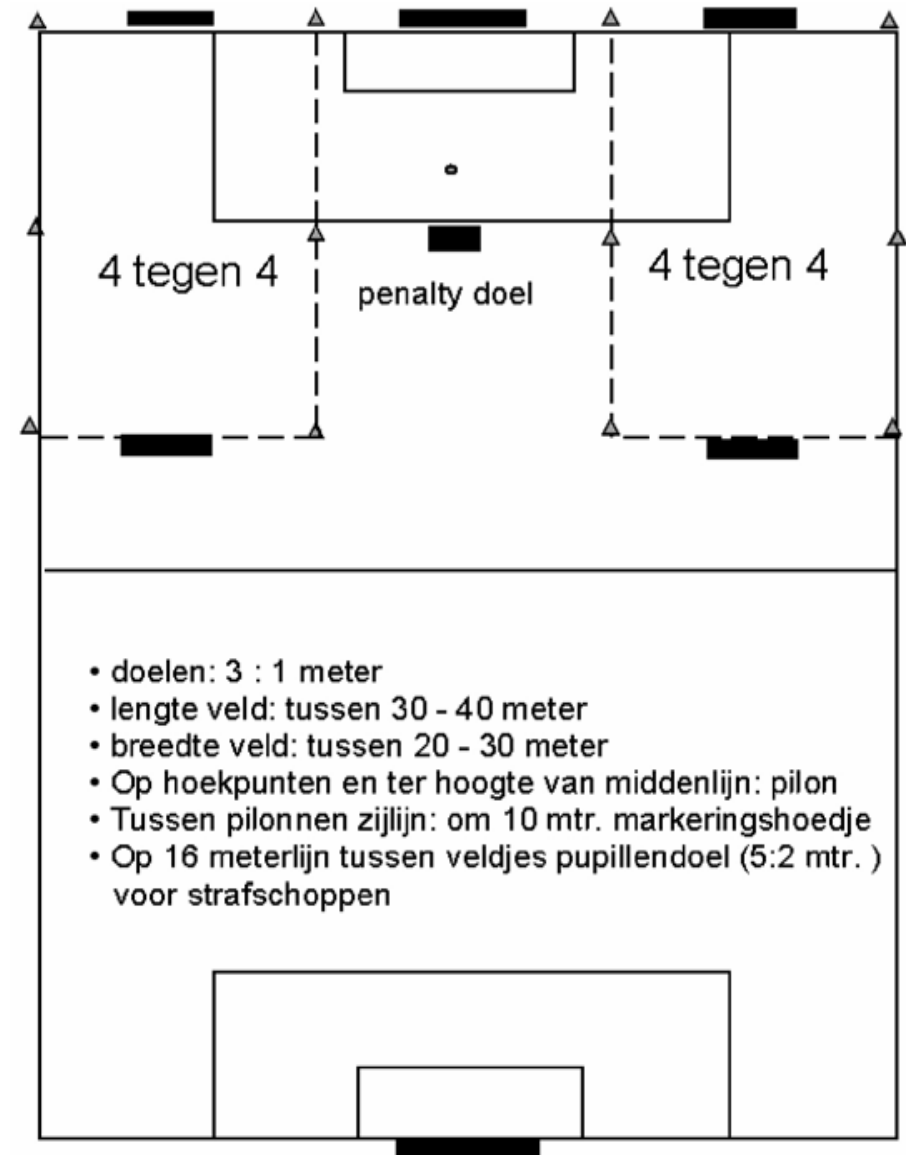
Belijning.

Het speelveldje moet in overeenstemming met de plattegrond zijn afgebakend door duidelijke lijnen of markeringshoedjes/pilonnen die maximaal 10 meter uit elkaar staan. De breedte van de lijnen bedraagt 10-12 centimeter (zie tekening).

Bal.

Bij mini-pupillen wordt met balmaat nummer 5 gespeeld, met een maximaal gewicht van 320 gram, minimaal 290 gram.

Tekening 1: 4 tegen 4-veld op een bestaand voetbalveld.



Het aantal spelers en wissels

Een complete ploeg in het veld bestaat uit 4 spelers. Gespeeld wordt zonder doelman. Wissels zijn onbeperkt toegestaan.

Speeltijd bedraagt 12 minuten per speelronde.

Bijzondere spelregels

- *Spelbegin*
Het spel begint of wordt hervat, na een doelpunt, in het midden van het veld.
De tegenpartij moet hierbij een afstand van 5 meter in acht nemen.
- *Buitenspel*
De buitenspelregel is niet van toepassing.
- *Strafschop*
Een strafschoot wordt slechts bij hoge uitzondering gegeven: de afstand doellijn - penaltystip is 8 meter (bij het nemen van een strafschoot wordt het doel niet door een speler verdedigd).
- *Keeper*
4 tegen 4 voor mini-pupillen wordt gespeeld zonder keeper.
- *Achterballen en hoekschoppen*
Achterballen mogen door een speler in het veld worden gebracht door middel van een pass of door middel van een dribbel.
Hoekschoppen worden normaal genomen.
- *Uitbal*
Wanneer de bal over de zijlijn gaat, dient hij in het spel te worden gebracht door middel van een intrap vanaf de zijlijn.
- *Vrije schoot*
Bij mini-F pupillen worden alle overtredingen bestraft met een directe vrije schoot, waarbij de tegenstander op een minimale afstand van 5 meter staat.
- *Intrap*
Het is niet toegestaan om direct te scoren vanuit een intrap vanaf de zijlijn of door middel van een intrap vanaf de achterlijn.
- *Penalty's na afloop toernooitje*
Na afloop van het toernooitje neemt elke speler een penalty op een 5x2 doeltje dat staat opgesteld op de rand van het strafschopgebied (zie tekening). Bij het nemen van de penalty's staat er wel een keeper in het doel.

V.V. Minnertsga

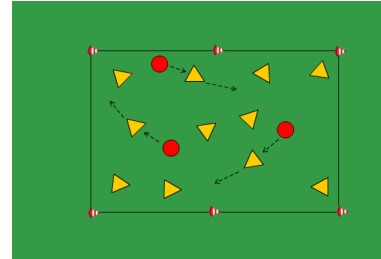


Oefenstof voor de H-pupillen

1e cyclus 7 weken	pagina 6 t/m 18
2e cyclus 7 weken	pagina 19 t/m 33
3e cyclus 7 weken	pagina 34 t/m 47
4e cyclus 7 weken	pagina 48 t/m 61



STARTVORM MET 2,3 OF 4 TIKKERS



Organisatie

Regels:

- De tikers proberen een speler te tikken met hun handen
- Nadat een speler getikt is, moet hij met zijn benen gespreid stilstaan
- De speler kan 'bevrijd' worden als er een andere speler die niet getikt is onder de speler door kruipt
- Na een bepaalde tijd wisselen van tikers

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30-40 meter.
- Breedte: 20-25 meter.

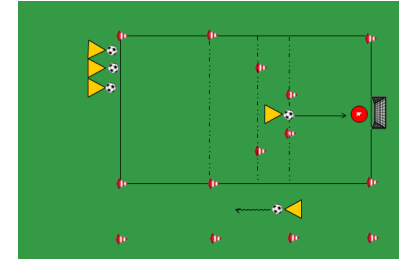
Aantal spelers:

- 5-15 spelers.

Materiaal:

- 2-4 hesjes (alleen de tikers)
- 10 pionnen.

DOELSCHIETSPEL MET KEEPER



Organisatie

Regels:

- Spelers kunnen scoren door de bal stil te leggen op vijf meter van het doel en te scoren.
- De bal dient in het doel gescoord te worden. Wanneer je dit drie keer gelukt is, ga je naar de volgende lijn (zeven meter). Wanneer je dit wederom drie keer gelukt is, dan ga je naar de kampioenslijn (tien meter).
- Wie als eerste drie keer gescoord heeft vanaf de kampioenslijn is de Lion King.
- Wanneer je twee keer van een bepaalde lijn gemist hebt, dan ga je weer een lijn dichterbij het doel toe.
- Punten tellen alleen wanneer de speler via het slootje terugkrabbelt naar de beginpositie.

Organisatie:

Afmetingen:

Afhankelijk van leeftijd en vaardigheid aanpassen (bv. afstanden tot doel 7, 10 en 15 meter).

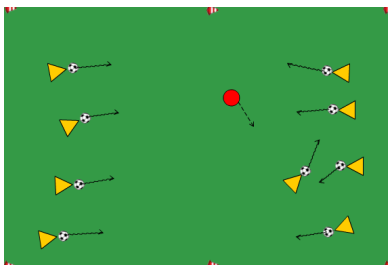
Aantal spelers:

- 4-6 spelers

Materiaal:

- Iedere speler één bal,
- 14 pionnen,
- 1 pupillendoel.

DRIBBELKAMPIOEN 1 VERDEDIGER 'LEEUWEN EN DE JAGER'



Organisatie

Regels:

- Alle spelers starten met een bal, behalve de verdediger.
- De verdediger probeert de ballen van de andere spelers af te pakken of weg te tikken.
- De verdediger telt hoeveel ballen hij afgepakt of weggetikt heeft. Na een bepaalde tijd wordt er door gewisseld van verdediger.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20-25 meter.
- Breedte: 15-20 meter.

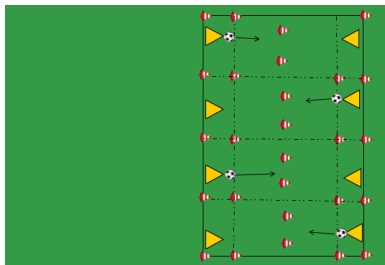
Aantal spelers:

- 4-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 6 pionnen.

POORTSCHIETSPEL VASTE AFSTAND



Organisatie

Regels:

- Beide spelers kunnen scoren door tussen de pionnen te passen
- Wie het eerst tien punten heeft vanaf de lijn heeft gewonnen

Organisatie: Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15 meter.
- Breedte: 10-12 meter.

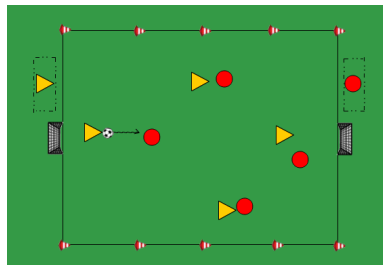
Aantal spelers:

- 4-8 spelers

Materiaal:

- 8 ballen.
- 38 pionnen.
- 5 hoedjes.

4 TEGEN 4 MET 2 GROTE DOELEN



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren op een pupillendoel.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoep indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30-40 meter.
- Breedte: 20 meter.

Aantal spelers:

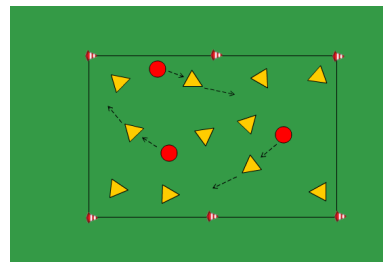
- 8-10 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoep).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 8-10 hesjes (2 kleuren).
- 10 pionnen.
- 2 pupillendoelen (5 bij 2 meter).



STARTVORM MET 2,3 OF 4 TIKKERS



Organisatie

Regels:

- De tikers proberen een speler te tikken met hun handen
- Nadat een speler getikt is, moet hij met zijn benen gespreid stilstaan
- De speler kan 'bevrijd' worden als er een andere speler die niet getikt is onder de speler door kruipt
- Na een bepaalde tijd wisselen van tikers

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30-40 meter.
- Breedte: 20-25 meter.

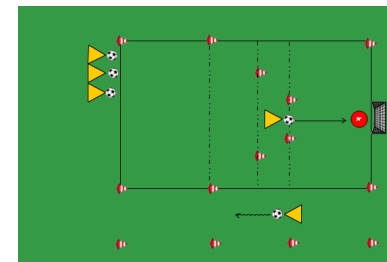
Aantal spelers:

- 5-15 spelers.

Materiaal:

- 2-4 hesjes (alleen de tikers)
- 10 pionnen.

DOELSCHIETSPEL MET KEEPER



Organisatie

Regels:

- Spelers kunnen scoren door de bal stil te leggen op vijf meter van het doel en te scoren.
- De bal dient in het doel gescoord te worden, Wanneer je dit drie keer gelukt is, ga je naar de volgende lijn (zeven meter). Wanneer je dit wederom drie keer gelukt is, dan ga je naar de kampioenslijn (tien meter).
- Wie als eerste drie keer gescoord heeft vanaf de kampioenslijn is de Lion King.
- Wanneer je twee keer van een bepaalde lijn gemist hebt, dan ga je weer een lijn dichterbij het doel toe.
- Punten tellen alleen wanneer de speler via het slootje terugkrabbelt naar de beginpositie.

Organisatie:

Afmetingen:

Afhankelijk van leeftijd en vaardigheid aanpassen (bv. afstanden tot doel 7, 10 en 15 meter).

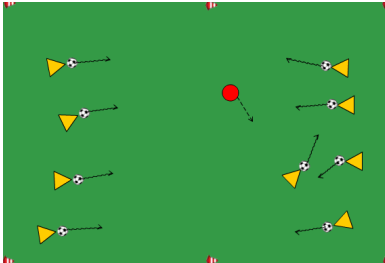
Aantal spelers:

- 4-6 spelers

Materiaal:

- Iedere speler één bal,
- 14 pionnen,
- 1 pupillendoel.

DRIBBELKAMPIOEN 1 VERDEDIGER 'LEEUVEN EN DE JAGER'



Organisatie

Regels:

- Alle spelers starten met een bal, behalve de verdediger.
- De verdediger probeert de ballen van de andere spelers af te pakken of weg te tikken.
- De verdediger telt hoeveel ballen hij afgepakt of weggetikt heeft. Na een bepaalde tijd wordt er door gewisseld van verdediger.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20-25 meter.
- Breedte: 15-20 meter.

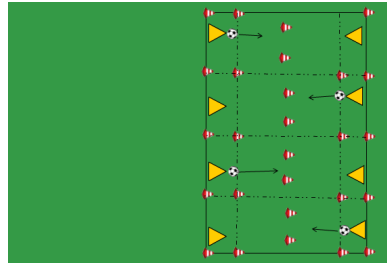
Aantal spelers:

- 4-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 6 pionnen.

POORTSCHIETSPEL VASTE AFSTAND



Organisatie

Regels:

- Beide spelers kunnen scoren door tussen de pionnen te passen
- Wie het eerst tien punten heeft vanaf de lijn heeft gewonnen

Organisatie: Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15 meter.
- Breedte: 10-12 meter.

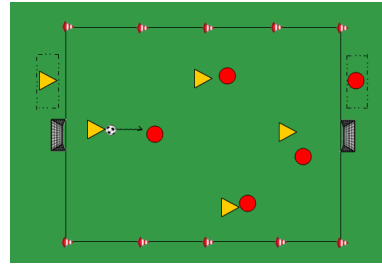
Aantal spelers:

- 4-8 spelers

Materiaal:

- 8 ballen.
- 38 pionnen.
- 5 hoedjes.

4 TEGEN 4 MET 2 GROTE DOELEN



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren op een pupillendoel.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschop indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30-40 meter.
- Breedte: 20 meter.

Aantal spelers:

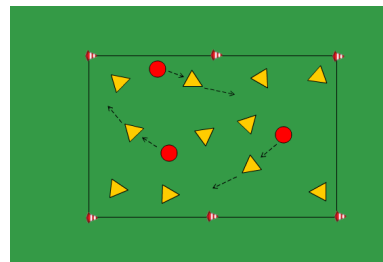
- 8-10 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschop).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 8-10 hesjes (2 kleuren).
- 10 pionnen.
- 2 pupillendoelen (5 bij 2 meter).



STARTVORM MET 2,3 OF 4 TIKKERS



Organisatie

Regels:

- De tikkers proberen een speler te tikken met hun handen
- Nadat een speler getikt is, moet hij met zijn benen gespreid stilstaan
- De speler kan 'bevrijd' worden als er een andere speler die niet getikt is onder de speler door kruipt
- Na een bepaalde tijd wisselen van tikkers

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30-40 meter.
- Breedte: 20-25 meter.

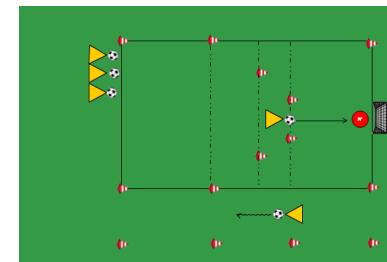
Aantal spelers:

- 5-15 spelers.

Materiaal:

- 2-4 hesjes (alleen de tikkers)
- 10 pionnen.

DOELSCHIETSPEL MET KEEPER



Organisatie

Regels:

- Spelers kunnen scoren door de bal stil te leggen op vijf meter van het doel en te scoren.
- De bal dient in het doel gescoord te worden. Wanneer je dit drie keer gelukt is, ga je naar de volgende lijn (zeven meter). Wanneer je dit wederom drie keer gelukt is, dan ga je naar de kampioenslijn (tien meter).
- Wie als eerste drie keer gescoord heeft vanaf de kampioenslijn is de Lion King.
- Wanneer je twee keer van een bepaalde lijn gemist hebt, dan ga je weer een lijn dichterbij het doel toe.
- Punten tellen alleen wanneer de speler via het slootje terugkrabbelt naar de beginpositie.

Organisatie:

Afmetingen:

Afhankelijk van leeftijd en vaardigheid aanpassen (bv. afstanden tot doel 7, 10 en 15 meter).

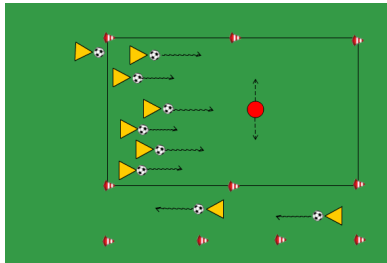
Aantal spelers:

- 4-6 spelers

Materiaal:

- Iedere speler één bal,
- 14 pionnen,
- 1 pupillendoel.

OVERSTEEKSPEL MET PIONNEN (1 VERDEDIGER)



Organisatie

Regels:

- Vier tot zes spelers starten gelijktijdig met dribbelen naar de overzijde, waarbij ze door één van de drie kleine doelen moeten dribbelen.
- De verdediger probeert de bal af te pakken, lukt dat, krijgt hij één punt.
- Als de spelers aan de overzijde gekomen zijn, hebben ze één punt en kunnen ze via het slootje weer terug dribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

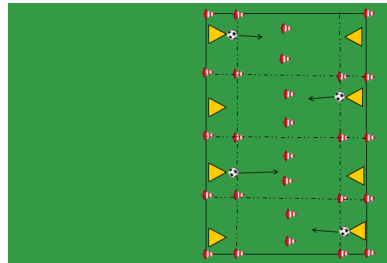
Aantal spelers:

- 4-10 spelers (evt. in 2 groepjes verdelen en apart laten starten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 14 pionnen.

POORTSCHIETSPEL VASTE AFSTAND



Organisatie

Regels:

- Beide spelers kunnen scoren door tussen de pionnen te passen
- Wie het eerst tien punten heeft vanaf de lijn heeft gewonnen

Organisatie: Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15 meter.
- Breedte: 10-12 meter.

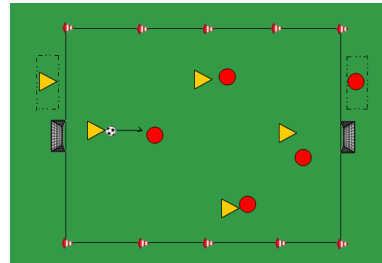
Aantal spelers:

- 4-8 spelers

Materiaal:

- 8 ballen.
- 38 pionnen.
- 5 hoedjes.

4 TEGEN 4 MET 2 GROTE DOELEN



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren op een pupillendoel.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschop indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30-40 meter.
- Breedte: 20 meter.

Aantal spelers:

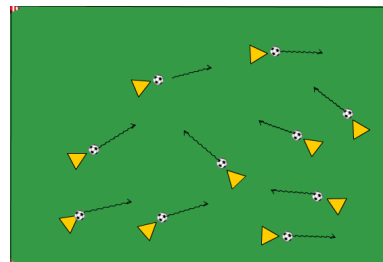
- 8-10 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschop).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 8-10 hesjes (2 kleuren).
- 10 pionnen.
- 2 pupillendoelen (5 bij 2 meter).



DRIBBELEN IN VAK 'CARS'



Organisatie

Regels:

- Alle spelers starten met een bal en dribbelen door het vak heen.
- De spelers proberen de bal binnen het vak te houden en niet met elkaar te botsen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20-25 meter.
- Breedte: 15-20 meter.

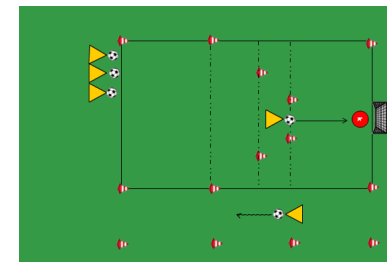
Aantal spelers:

- 4-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één

DOELSCHIETSPEL MET KEEPER



Organisatie

Regels:

- Spelers kunnen scoren door de bal stil te leggen op vijf meter van het doel en te scoren.
- De bal dient in het doel gescoord te worden. Wanneer je dit drie keer gelukt is, ga je naar de volgende lijn (zeven meter). Wanneer je dit wederom drie keer gelukt is, dan ga je naar de kampioenslijn (tien meter).
- Wie als eerste drie keer gescoord heeft vanaf de kampioenslijn is de Lion King.
- Wanneer je twee keer van een bepaalde lijn gemist hebt, dan ga je weer een lijn dichterbij het doel toe.
- Punten tellen alleen wanneer de speler via het slotje terugkrabbelt naar de beginpositie.

Organisatie:

Afmetingen:

Afhankelijk van leeftijd en vaardigheid aanpassen (bv. afstanden tot doel 7, 10 en 15 meter).

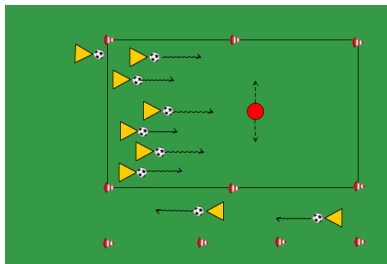
Aantal spelers:

- 4-6 spelers

Materiaal:

- Iedere speler één bal,
- 14 pionnen,
- 1 pupillendoel.

OVERSTEEKSPEL MET PIONNEN (1 LEEUWENSCHIETSPEL VERDEDIGER)



Organisatie

Regels:

- Vier tot zes spelers starten gelijktijdig met dribbelen naar de overzijde, waarbij ze door één van de drie kleine doelen moeten dribbelen.
- De verdediger probeert de bal af te pakken, lukt dat, krijgt hij één punt.
- Als de spelers aan de overzijde gekomen zijn, hebben ze één punt en kunnen ze via het slootje weer terug dribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

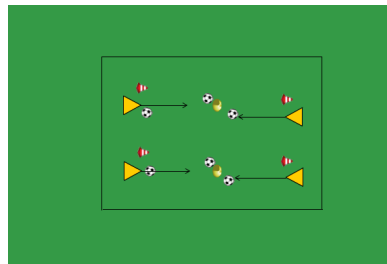
- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

Aantal spelers:

- 4-10 spelers (evt. in 2 groepjes verdelen en apart laten starten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 14 pionnen.



Organisatie

Regels:

- Spelers kunnen scoren door de bal stil te leggen op drie meter van de leeuwen en één van de leeuwen te raken welke met de ruggen tegen elkaar aan staan.
- De bal dient tegen de leeuw geschoten te worden, wanneer je drie keer vanaf drie meter de leeuw raakt, mag je jouw pion één reuzestap terugzetten. Als je na twee stappen achteruit weer drie keer de leeuw geraakt hebt, ben je de winnaar, de Lion King.

Organisatie:

Afmetingen: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid aanpassen (bv. 7, 10 en 15 meter).

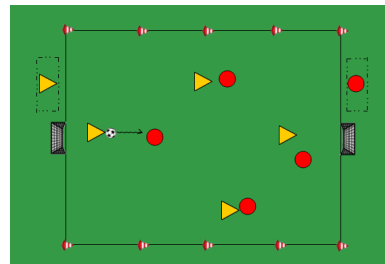
Aantal spelers:

- 4-8 spelers (evt. om en om schieten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 8 pionnen.
- 4 leeuwen.

4 TEGEN 4 MET 2 GROTE DOELEN



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren op een pupillendoel.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoot indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30-40 meter.
- Breedte: 20 meter.

Aantal spelers:

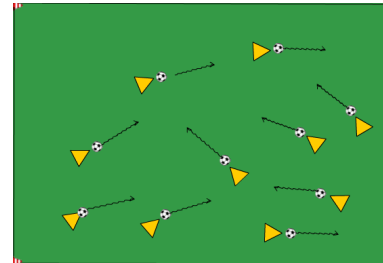
- 8-10 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoot).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 8-10 hesjes (2 kleuren).
- 10 pionnen.
- 2 pupillendoelen (5 bij 2 meter).



DRIBBELEN IN VAK 'CARS'



Organisatie

Regels:

- Alle spelers starten met een bal en dribbelen door het vak heen.
- De spelers proberen de bal binnen het vak te houden en niet met elkaar te botsen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20-25 meter.
- Breedte: 15-20 meter.

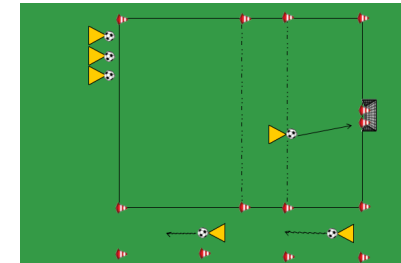
Aantal spelers:

- 4-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één

DOELSCHIETSPEL MET PIONNEN



Organisatie

Regels:

- Spelers kunnen scoren door de bal stil te leggen op vijf meter van het doel en te scoren.
- Als je in de hoeken scoort links of rechts van de pion = drie punten / bal in het midden = één punt. Wanneer je vijf punten of meer hebt ga je naar de volgende lijn (zeven meter). Wanneer je wederom vijf punten of meer hebt ga je naar de kampioenslijn (tien meter).
- Wie als eerste drie keer gescoord heeft vanaf de kampioenslijn is de Lion King.
- Wanneer je twee keer van een bepaalde lijn gemist hebt, dan ga weer een lijn dichterbij het doel toe.
- Punten tellen alleen wanneer de speler via het slotje teruggedribbelt naar de beginpositie.

Organisatie:

Afmetingen: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid aanpassen (bv. afstanden tot pionnen 7, 10 en 15 meter).

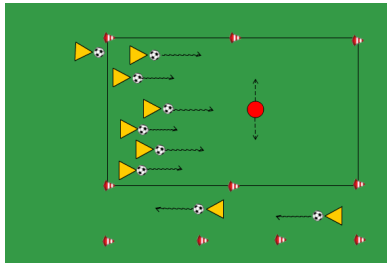
Aantal spelers:

- 4-6 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 16 pionnen.
- 1 pupillendoel.

OVERSTEEKSPEL MET PIONNEN (1 LEEUWENSCHIETSPEL VERDEDIGER)



Organisatie

Regels:

- Vier tot zes spelers starten gelijktijdig met dribbelen naar de overzijde, waarbij ze door één van de drie kleine doelen moeten dribbelen.
- De verdediger probeert de bal af te pakken, lukt dat, krijgt hij één punt.
- Als de spelers aan de overzijde gekomen zijn, hebben ze één punt en kunnen ze via het slootje weer terug dribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

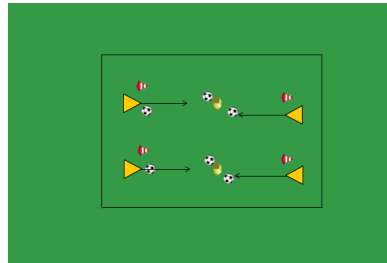
- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

Aantal spelers:

- 4-10 spelers (evt. in 2 groepjes verdelen en apart laten starten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 14 pionnen.



Organisatie

Regels:

- Spelers kunnen scoren door de bal stil te leggen op drie meter van de leeuwen en één van de leeuwen te raken welke met de ruggen tegen elkaar aan staan.
- De bal dient tegen de leeuw geschoten te worden, wanneer je drie keer vanaf drie meter de leeuw raakt, mag je jouw pion één reuzestap terugzetten. Als je na twee stappen achteruit weer drie keer de leeuw geraakt hebt, ben je de winnaar, de Lion King.

Organisatie:

Afmetingen: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid aanpassen (bv. 7, 10 en 15 meter).

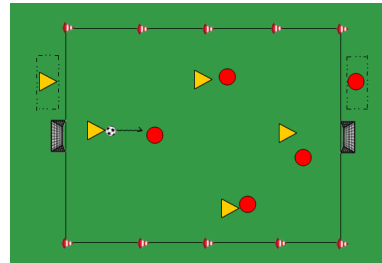
Aantal spelers:

- 4-8 spelers (evt. om en om schieten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 8 pionnen.
- 4 leeuwen.

4 TEGEN 4 MET 2 GROTE DOELEN



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren op een pupillendoel.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoot indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30-40 meter.
- Breedte: 20 meter.

Aantal spelers:

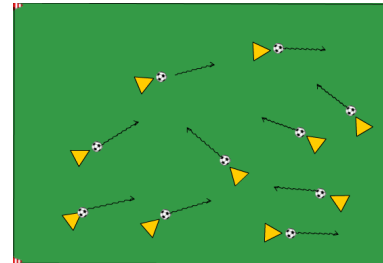
- 8-10 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoot).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 8-10 hesjes (2 kleuren).
- 10 pionnen.
- 2 pupillendoelen (5 bij 2 meter).



DRIBBELEN IN VAK 'CARS'



Organisatie

Regels:

- Alle spelers starten met een bal en dribbelen door het vak heen.
- De spelers proberen de bal binnen het vak te houden en niet met elkaar te botsen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20-25 meter.
- Breedte: 15-20 meter.

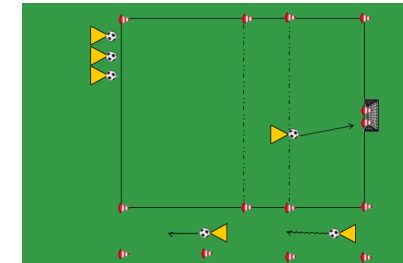
Aantal spelers:

- 4-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één

DOELSCHIETSPEL MET PIONNEN



Organisatie

Regels:

- Spelers kunnen scoren door de bal stil te leggen op vijf meter van het doel en te scoren.
- Als je in de hoeken scoort links of rechts van de pion = drie punten / bal in het midden = één punt. Wanneer je vijf punten of meer hebt ga je naar de volgende lijn (zeven meter). Wanneer je wederom vijf punten of meer hebt ga je naar de kampioenslijn (tien meter).
- Wie als eerste drie keer gescoord heeft vanaf de kampioenslijn is de Lion King.
- Wanneer je twee keer van een bepaalde lijn gemist hebt, dan ga weer een lijn dichterbij het doel toe.
- Punten tellen alleen wanneer de speler via het slotje teruggedribbelt naar de beginpositie.

Organisatie:

Afmetingen: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid aanpassen (bv. afstanden tot pionnen 7, 10 en 15 meter).

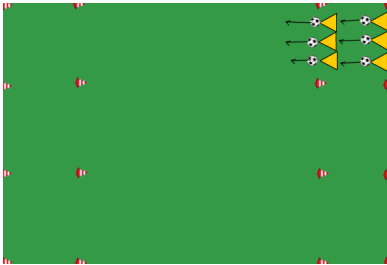
Aantal spelers:

- 4-6 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 16 pionnen.
- 1 pupillendoel.

STADIONSPEL



Organisatie

Regels:

- De spelers proberen, dribbelend met een bal, vanuit één van de vier vakken naar een ander vak (stadion) te dribbelen.
- De begeleider geeft aan de spelers aan naar welk stadion er gedribbeld wordt (bv. 'we dribbelen nu naar de Arena toe').
- Het dribbelen van stadion naar stadion gebeurt gezamenlijk door alle spelers.
- De begeleider kan zelf de route van dribbelen, de grootte van de vakken en de snelheid aanpassen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30-40 meter.
- Breedte: 20-25 meter.

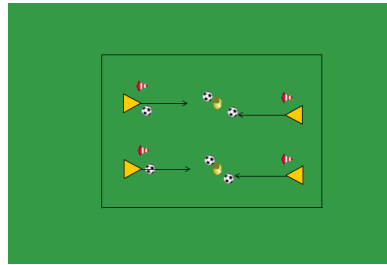
Aantal spelers:

- 5-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 16 pionnen.

LEEUWENSCHIETSPEL



Organisatie

Regels:

- Spelers kunnen scoren door de bal stil te leggen op drie meter van de leeuwen en één van de leeuwen te raken welke met de ruggen tegen elkaar aan staan.
- De bal dient tegen de leeuw geschoten te worden, wanneer je drie keer vanaf drie meter de leeuw raakt, mag je jouw pion één reuzestap terugzetten. Als je na twee stappen achteruit weer drie keer de leeuw geraakt hebt, ben je de winnaar, de Lion King.

Organisatie:

Afmetingen: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid aanpassen

(bv. 7, 10 en 15 meter).

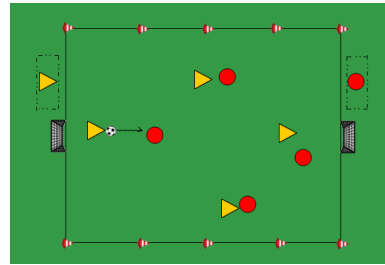
Aantal spelers:

- 4-8 spelers (evt. om en om schieten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 8 pionnen.
- 4 leeuwen.

4 TEGEN 4 MET 2 GROTE DOELEN



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren op een pupillendoel.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschop indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30-40 meter.
- Breedte: 20 meter.

Aantal spelers:

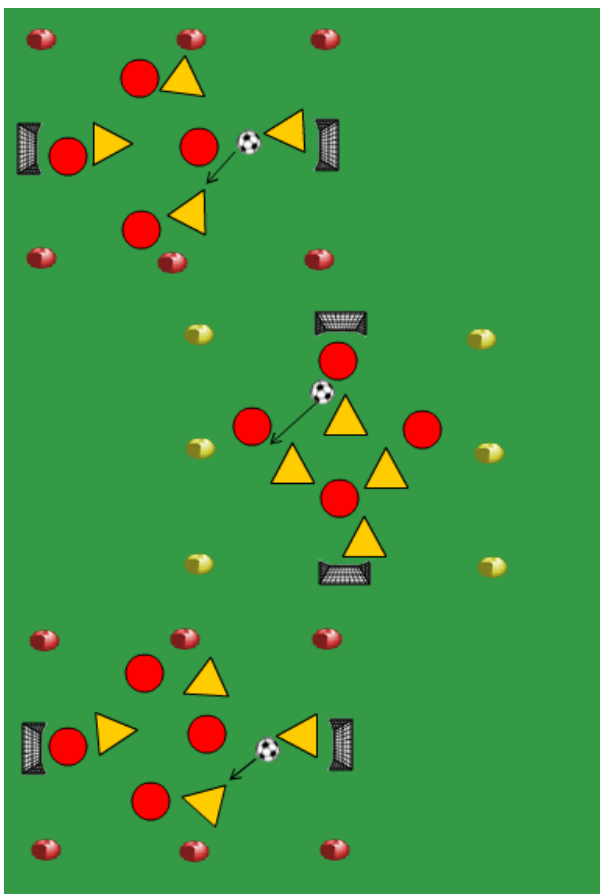
- 8-10 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschop).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 8-10 hesjes (2 kleuren).
- 10 pionnen.
- 2 pupillendoelen (5 bij 2 meter).



LANDENTOERNOOI 4 TEGEN 4



Organisatie

> Veldafmeting: lengte 30-40 meter breedte 15-20 meter.

> Doeltjes/pionnetjes/paaltjes: $\pm$ 2-4 meter breed. De exacte breedte is afhankelijk van leeftijd en vaardigheid van de spelers. Het is belangrijk dat deelnemers succesvolle ervaringen opdoen en doelpunten maken. Is bijvoorbeeld sprake van jonge kinderen die weinig scoren, dan is het verstandig het doel breder te maken en zo de kans op een treffer te vergroten.

> Speeltijd: afhankelijk van beschikbare tijd en pouleschema: 10-15 minuten.

> Elk team heeft eigen hesjes. Dat vergroot de duidelijkheid.

> Minimaal 30 hoedjes

> 20 pionnen of 10 doeltjes voor 5 velden

> Partijlinten, hesjes of overgooiers om de partijen van elkaar te onderscheiden. Gaan we uit van 5 velden, dan zijn maximaal 25 hesjes (5 velden x 5 deelnemers van een ploeg) nodig. Op de veldaanduiding is te lezen welke 5 van de 10 ploegen hesjes dragen. Vooraf en na afloop van iedere partij doen deelnemers hun hesje uit en laten het achter op het veld, evenals de bal.

Zie www.voetbal.nl/mini-pupillen voor meer informatie over het organiseren van een 4 tegen 4 toernooi

Inhoud

> Scoren vanaf elke positie in het veld.

> In de regel wordt zonder keeper gespeeld. De spelbegeleider kan soms kiezen voor een groot doel, van 5 bij 2 meter, dat wordt verdedigd door een speler die de bal in de handen mag pakken.

> De buitenspelregel wordt niet toegepast.

> Bij een hoekschoot wordt de bal ingebracht vanaf een van de hoekpunten.

> Gaat de bal via een speler van de tegenpartij over de achterlijn, dan wordt de bal met de voet vanaf de achterlijn ook weer in het spel gebracht door een verdediger van het betreffende doeltje

> Gaat de bal over de zijlijn, dan wordt de bal met een intrap of dribbel vanaf de grond weer in het spel gebracht.

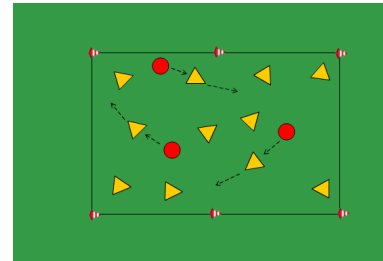
> Na een doelpunt wordt de bal vanaf de achterlijn weer in het spel gebracht.

> Na een overtreding kan een vrije trap worden gegeven. De tegenstander houdt in dat geval minstens 3 meter afstand. Houdt een speler de bal voor het doel tegen met zijn handen, dan kan de benadeelde partij een strafschoot nemen. De bal moet dan vanaf ongeveer 15 meter de bal in het doel schieten.

Er staat géén keeper in het doel. Stimuleer de spelers niet voor het doel te blijven hangen en zich tot verdedigen te beperken. De uitleg luidt: "Als je de bal niet hebt, kun je niet scoren. Verover dus de bal!"



STARTVORM MET 2,3 OF 4 TIKKERS



Organisatie

Regels:

- De tikkers proberen een speler te tikken met hun handen
- Nadat een speler getikt is, moet hij met zijn benen gespreid stilstaan
- De speler kan 'bevrijd' worden als er een andere speler die niet getikt is onder de speler door kruipt
- Na een bepaalde tijd wisselen van tikkers

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30-40 meter.
- Breedte: 20-25 meter.

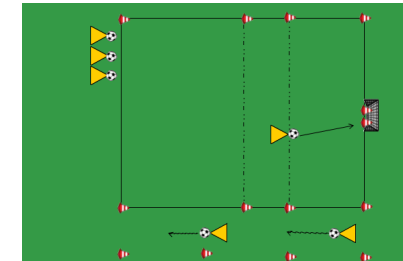
Aantal spelers:

- 5-15 spelers.

Materiaal:

- 2-4 hesjes (alleen de tikkers)
- 10 pionnen.

DOELSCHIETSPEL MET PIONNEN



Organisatie

Regels:

- Spelers kunnen scoren door de bal stil te leggen op vijf meter van het doel en te scoren.
- Als je in de hoeken scoort links of rechts van de pion = drie punten / bal in het midden = één punt. Wanneer je vijf punten of meer hebt ga je naar de volgende lijn (zeven meter). Wanneer je wederom vijf punten of meer hebt ga je naar de kampioenslijn (tien meter).
- Wie als eerste drie keer gescoord heeft vanaf de kampioenslijn is de Lion King.
- Wanneer je twee keer van een bepaalde lijn gemist hebt, dan ga weer een lijn dichterbij naar het doel toe.
- Punten tellen alleen wanneer de speler via het slotje teruggedribbelt naar de beginpositie.

Organisatie:

Afmetingen: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid aanpassen (bv. afstanden tot pionnen 7, 10 en 15 meter).

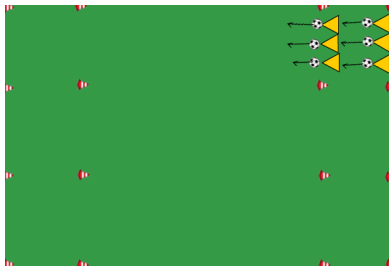
Aantal spelers:

- 4-6 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 16 pionnen.
- 1 pupillendoel.

STADIONSPEL



Organisatie

Regels:

- De spelers proberen, dribbelend met een bal, vanuit één van de vier vakken naar een ander vak (stadion) te dribbelen.
- De begeleider geeft aan de spelers aan naar welk stadion er gedribbeld wordt (bv. 'we dribbelen nu naar de Arena toe').
- Het dribbelen van stadion naar stadion gebeurt gezamenlijk door alle spelers.
- De begeleider kan zelf de route van dribbelen, de grootte van de vakken en de snelheid aanpassen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30-40 meter.
- Breedte: 20-25 meter.

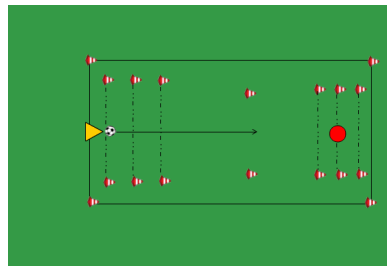
Aantal spelers:

- 5-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 16 pionnen.

POORTSCHIETSPEL VASTE AFSTAND



Organisatie

Regels:

- Beide spelers kunnen scoren door tussen de pionnen te passen.
- Wanneer je drie punten gescoord hebt vanaf de drie meter lijn, ga je naar de volgende lijn (vijf meter). Wanneer je hier ook weer drie punten hebt gescoord ga je naar de kampioenslijn.
- Wie het eerst drie punten heeft vanaf de kampioenslijn (zeven meter) heeft gewonnen.
- Wanneer je twee keer achter elkaar de pion mist ga je een lijn dichterbij.

Organisatie: Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15 meter.
- Breedte: 10-12 meter.

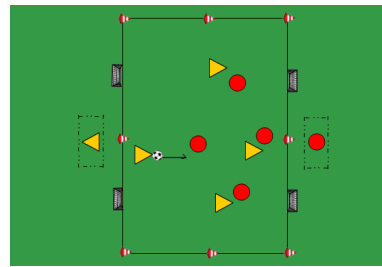
Aantal spelers:

- 4-8 spelers

Materiaal:

- 8 ballen.
- 38 pionnen.
- 5 hoedjes.

4 TEGEN 4 MET 4 KLEINE DOELTJES



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren door de bal in een klein doel te passen-mikken.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoep indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20 meter.
- Breedte: 30-40 meter.

Aantal spelers:

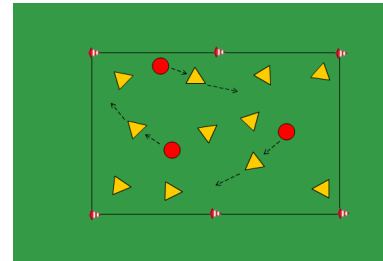
- 8-10 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoep).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 8-10 hesjes (2 kleuren).
- 8 pionnen.
- 4 kleine doelen.



STARTVORM MET 2,3 OF 4 TIKKERS



Organisatie

Regels:

- De tikkers proberen een speler te tikken met hun handen
- Nadat een speler getikt is, moet hij met zijn benen gespreid stilstaan
- De speler kan 'bevrijd' worden als er een andere speler die niet getikt is onder de speler door kruipt
- Na een bepaalde tijd wisselen van tikkers

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30-40 meter.
- Breedte: 20-25 meter.

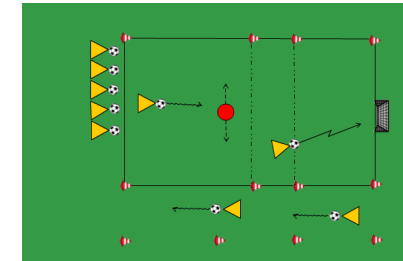
Aantal spelers:

- 5-15 spelers.

Materiaal:

- 2-4 hesjes (alleen de tikkers)
- 10 pionnen.

DRIBBELSCHIETSPEL MET 1 GROOT DOEL (1 AANVALLER + 1 VERDEDIGER)



Organisatie

Regels:

- Eén speler start met dribbelen naar de overzijde.
- De verdediger probeert de bal af te pakken, lukt dat, krijgt hij één punt.
- Als de spelers bij het middelste vak aangekomen zijn, mogen ze scoren (schieten) op het pupillendoel.
- Nadat ze gemikt hebben op het pupillendoel, halen ze de bal op en dribbelen ze via het slootje weer terug.
- Na een bepaalde tijd wordt er doorgewisseld van verdediger.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

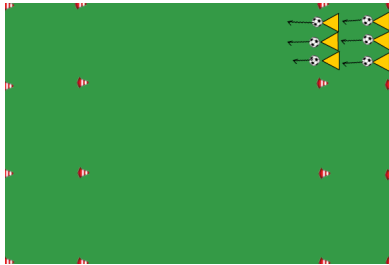
Aantal spelers:

- 4-10 spelers (evt. in 2 groepjes verdelen en apart laten starten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 12 pionnen.
- 1 pupillendoel.

STADIONSPEL



Organisatie

Regels:

- De spelers proberen, dribbelend met een bal, vanuit één van de vier vakken naar een ander vak (stadion) te dribbelen.
- De begeleider geeft aan de spelers aan naar welk stadion er gedribbeld wordt (bv. 'we dribbelen nu naar de Arena toe').
- Het dribbelen van stadion naar stadion gebeurt gezamenlijk door alle spelers.
- De begeleider kan zelf de route van dribbelen, de grootte van de vakken en de snelheid aanpassen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30-40 meter.
- Breedte: 20-25 meter.

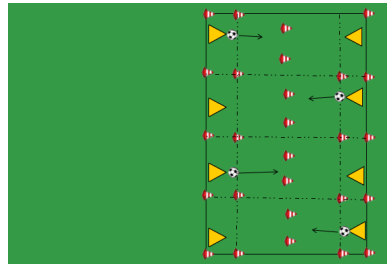
Aantal spelers:

- 5-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 16 pionnen.

POORTSCHIETSPEL VASTE AFSTAND



Organisatie

Regels:

- Beide spelers kunnen scoren door tussen de pionnen te passen
- Wie het eerst tien punten heeft vanaf de lijn heeft gewonnen

Organisatie: Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15 meter.
- Breedte: 10-12 meter.

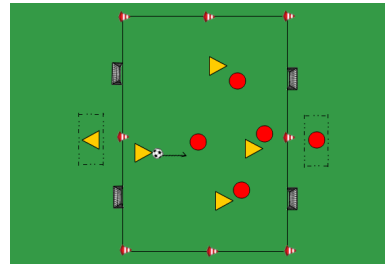
Aantal spelers:

- 4-8 spelers

Materiaal:

- 8 ballen.
- 38 pionnen.
- 5 hoedjes.

4 TEGEN 4 MET 4 KLEINE DOELTJES



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren door de bal in een klein doel te passen-mikken.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoep indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20 meter.
- Breedte: 30-40 meter.

Aantal spelers:

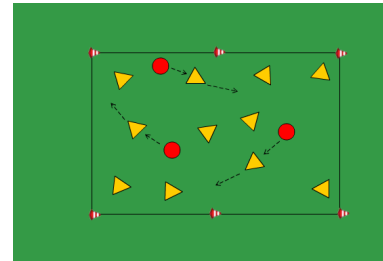
- 8-10 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoep).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 8-10 hesjes (2 kleuren).
- 8 pionnen.
- 4 kleine doelen.



STARTVORM MET 2,3 OF 4 TIKKERS



Organisatie

Regels:

- De tikers proberen een speler te tikken met hun handen
- Nadat een speler getikt is, moet hij met zijn benen gespreid stilstaan
- De speler kan 'bevrijd' worden als er een andere speler die niet getikt is onder de speler door kruipt
- Na een bepaalde tijd wisselen van tikers

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30-40 meter.
- Breedte: 20-25 meter.

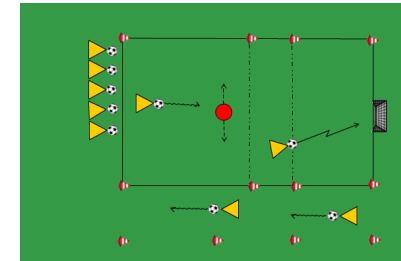
Aantal spelers:

- 5-15 spelers.

Materiaal:

- 2-4 hesjes (alleen de tikers)
- 10 pionnen.

DRIBBELSCHIETSPEL MET 1 GROOT DOEL (1 AANVALLER + 1 VERDEDIGER)



Organisatie

Regels:

- Eén speler start met dribbelen naar de overzijde.
- De verdediger probeert de bal af te pakken, lukt dat, krijgt hij één punt.
- Als de spelers bij het middelste vak aangekomen zijn, mogen ze scoren (schieten) op het pupillendoel.
- Nadat ze gemikt hebben op het pupillendoel, halen ze de bal op en dribbelen ze via het slootje weer terug.
- Na een bepaalde tijd wordt er doorgewisseld van verdediger.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

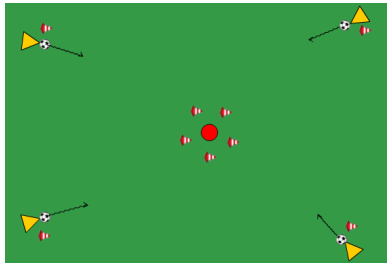
Aantal spelers:

- 4-10 spelers (evt. in 2 groepjes verdelen en apart laten starten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 12 pionnen.
- 1 pupillendoel.

KROKODILLENSPEL



Organisatie

Regels:

- De spelers proberen, dribbelend met een bal, vanuit hun pion naar het middelste vak (de vijver) te dribbelen en terug.
- De speler(s) in het vak (krokodil) probeert de bal uit het vak (vijver) te houden door deze af te pakken of weg te tikken.
- Als de bal aangeraakt is, ga je eerst terug naar de pion waar je begonnen bent.
- Als de speler het lukt om terug te keren in het vak, zonder dat de bal door de krokodil aangeraakt is, mag hij een hoedje op zijn pion leggen. De speler die als eerste vijf hoedjes op de pion heeft, is de winnaar.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30 meter.
- Breedte: 20 meter.

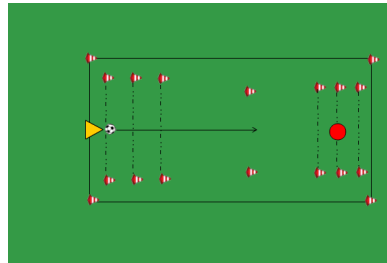
Aantal spelers:

- 5-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 9 pionnen.
- 20 hoedjes.

POORTSCHIETSPEL VASTE AFSTAND



Organisatie

Regels:

- Beide spelers kunnen scoren door tussen de pionnen te passen.
- Wanneer je drie punten gescoord hebt vanaf de drie meter lijn, ga je naar de volgende lijn (vijf meter). Wanneer je hier ook weer drie punten hebt gescoord ga je naar de kampioenslijn.
- Wie het eerst drie punten heeft vanaf de kampioenslijn (zeven meter) heeft gewonnen.
- Wanneer je twee keer achter elkaar de pion mist ga je een lijn dichterbij.

Organisatie: Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15 meter.
- Breedte: 10-12 meter.

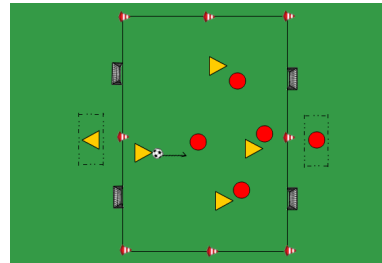
Aantal spelers:

- 4-8 spelers

Materiaal:

- 8 ballen.
- 38 pionnen.
- 5 hoedjes.

4 TEGEN 4 MET 4 KLEINE DOELTJES



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren door de bal in een klein doel te passen-mikken.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschop indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20 meter.
- Breedte: 30-40 meter.

Aantal spelers:

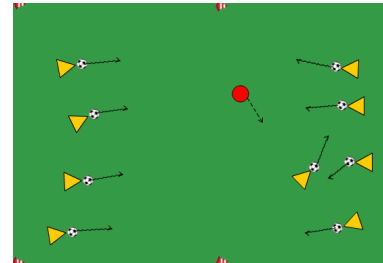
- 8-10 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschop).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 8-10 hesjes (2 kleuren).
- 8 pionnen.
- 4 kleine doelen.



DRIBBELKAMPIOEN 1 VERDEDIGER 'LEEUVEN EN DE JAGER'



Organisatie

Regels:

- Alle spelers starten met een bal, behalve de verdediger. De verdediger probeert de ballen van de andere spelers af te pakken of weg te tikken.
- De verdediger telt hoeveel ballen hij afgepakt of weggetikt heeft. Na een bepaalde tijd wordt er door gewisseld van verdediger.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20-25 meter.
- Breedte: 15-20 meter.

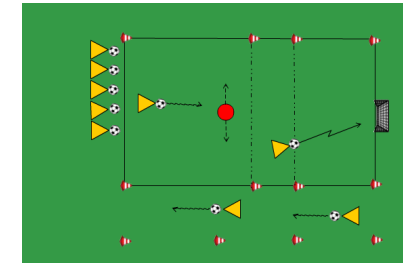
Aantal spelers:

- 4-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 6 pionnen.

DRIBBELSCHIETSPEL MET 1 GROOT DOEL (1 AANVALLER + 1 VERDEDIGER)



Organisatie

Regels:

- Eén speler start met dribbelen naar de overzijde.
- De verdediger probeert de bal af te pakken, lukt dat, krijgt hij één punt.
- Als de spelers bij het middelste vak aangekomen zijn, mogen ze scoren (schieten) op het pupillendoel.
- Nadat ze gemikt hebben op het pupillendoel, halen ze de bal op en dribbelen ze via het slootje weer terug.
- Na een bepaalde tijd wordt er doorgewisseld van verdediger.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

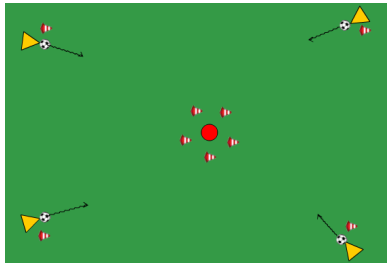
Aantal spelers:

- 4-10 spelers (evt. in 2 groepjes verdelen en apart laten starten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 12 pionnen.
- 1 pupillendoel.

KROKODILLENSPEL



Organisatie

Regels:

- De spelers proberen, dribbelend met een bal, vanuit hun pion naar het middelste vak (de vijver) te dribbelen en terug.
- De speler(s) in het vak (krokodil) probeert de bal uit het vak (vijver) te houden door deze af te pakken of weg te tikken.
- Als de bal aangeraakt is, ga je eerst terug naar de pion waar je begonnen bent.
- Als de speler het lukt om terug te keren in het vak, zonder dat de bal door de krokodil aangeraakt is, mag hij een hoedje op zijn pion leggen. De speler die als eerste vijf hoedjes op de pion heeft, is de winnaar.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30 meter.
- Breedte: 20 meter.

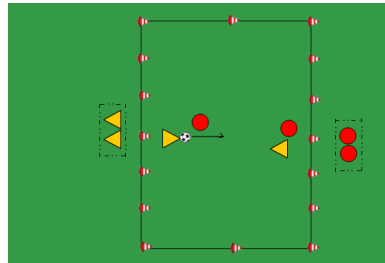
Aantal spelers:

- 5-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 9 pionnen.
- 20 hoedjes.

2 TEGEN 2 MET PIONNEN



Organisatie

Regels:

- Beide spelers kunnen scoren door de bal tegen een pion te passen-mikken.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoep indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-20 meter.
- Breedte: 20-30 meter.

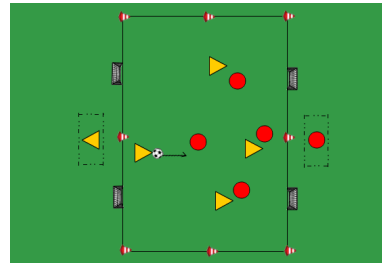
Aantal spelers:

- 4-8 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoep).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 4-8 hesjes (2 kleuren).
- 16 pionnen.

4 TEGEN 4 MET 4 KLEINE DOELTJES



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren door de bal in een klein doel te passen-mikken.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoep indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20 meter.
- Breedte: 30-40 meter.

Aantal spelers:

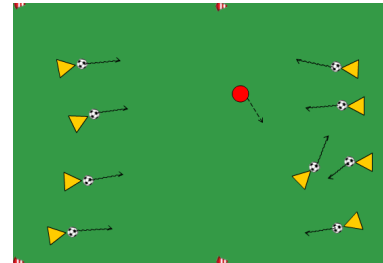
- 8-10 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoep).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 8-10 hesjes (2 kleuren).
- 8 pionnen.
- 4 kleine doelen.



DRIBBELKAMPIOEN 1 VERDEDIGER 'LEEUWEN EN DE JAGER'



Organisatie

Regels:

- Alle spelers starten met een bal, behalve de verdediger. De verdediger probeert de ballen van de andere spelers af te pakken of weg te tikken.
- De verdediger telt hoeveel ballen hij afgepakt of weggetikt heeft. Na een bepaalde tijd wordt er door gewisseld van verdediger.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20-25 meter.
- Breedte: 15-20 meter.

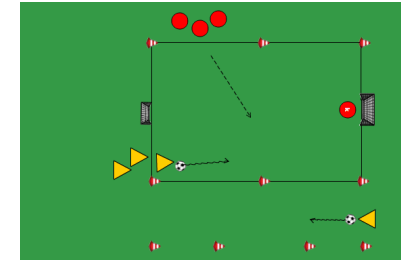
Aantal spelers:

- 4-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 6 pionnen.

1 TEGEN 1 MET 1 GROOT DOEL EN 1 KLEIN DOELTJE (TEGENSTANDER VAN OPZIJ)



Organisatie

Regels:

- De aanvaller met bal start vanaf de achterlijn bij het kleine doel richting het pupillendoel te dribbelen. De verdediger zonder bal mag de speler proberen in te halen en de bal af te pakken.
- Beide spelers kunnen scoren, de aanvaller op een groot pupillendoel, de verdedigers op het kleine doel.
- Als de bal uit is, doorwisselen van aanvaller en verdediger.
- Als de aanvaller op het pupillendoel geschoten heeft, dribbelt hij via het slootje terug naar het begin.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

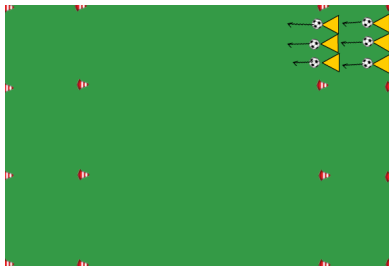
Aantal spelers:

- 4-8 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoot).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 4-8 hesjes (2 kleuren).
- 10 pionnen.
- 1 pupillendoel (5 bij 2 meter).
- 1 klein doel (3 bij 1 meter).

STADIONSPEL



Organisatie

Regels:

- De spelers proberen, dribbelend met een bal, vanuit één van de vier vakken naar een ander vak (stadion) te dribbelen.
- De begeleider geeft aan de spelers aan naar welk stadion er gedribbeld wordt (bv. 'we dribbelen nu naar de Arena toe').
- Het dribbelen van stadion naar stadion gebeurt gezamenlijk door alle spelers.
- De begeleider kan zelf de route van dribbelen, de grootte van de vakken en de snelheid aanpassen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30-40 meter.
- Breedte: 20-25 meter.

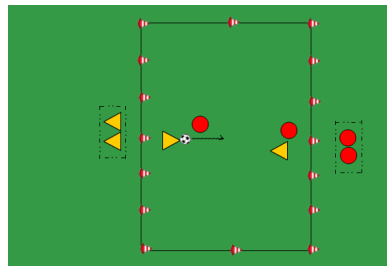
Aantal spelers:

- 5-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 16 pionnen.

2 TEGEN 2 MET PIONNEN



Organisatie

Regels:

- Beide spelers kunnen scoren door de bal tegen een pion te passen-mikken.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoep indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-20 meter.
- Breedte: 20-30 meter.

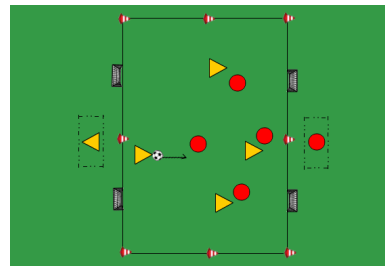
Aantal spelers:

- 4-8 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoep).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 4-8 hesjes (2 kleuren).
- 16 pionnen.

4 TEGEN 4 MET 4 KLEINE DOELTJES



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren door de bal in een klein doel te passen-mikken.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoep indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20 meter.
- Breedte: 30-40 meter.

Aantal spelers:

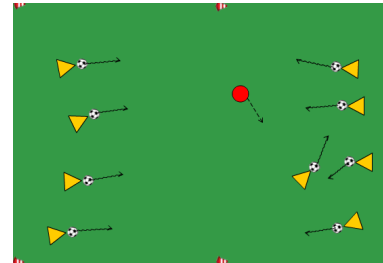
- 8-10 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoep).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 8-10 hesjes (2 kleuren).
- 8 pionnen.
- 4 kleine doelen.



DRIBBELKAMPIOEN 1 VERDEDIGER 'LEEUWEN EN DE JAGER'



Organisatie

Regels:

- Alle spelers starten met een bal, behalve de verdediger. De verdediger probeert de ballen van de andere spelers af te pakken of weg te tikken.
- De verdediger telt hoeveel ballen hij afgepakt of weggetikt heeft. Na een bepaalde tijd wordt er door gewisseld van verdediger.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20-25 meter.
- Breedte: 15-20 meter.

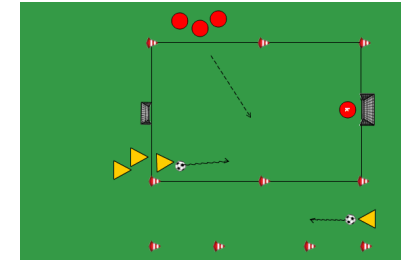
Aantal spelers:

- 4-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 6 pionnen.

1 TEGEN 1 MET 1 GROOT DOEL EN 1 KLEIN DOELTJE (TEGENSTANDER VAN OPZIJ)



Organisatie

Regels:

- De aanvaller met bal start vanaf de achterlijn bij het kleine doel richting het pupillendoel te dribbelen. De verdediger zonder bal mag de speler proberen in te halen en de bal af te pakken.
- Beide spelers kunnen scoren, de aanvaller op een groot pupillendoel, de verdedigers op het kleine doel.
- Als de bal uit is, doorwisselen van aanvaller en verdediger.
- Als de aanvaller op het pupillendoel geschoten heeft, dribbelt hij via het slootje terug naar het begin.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

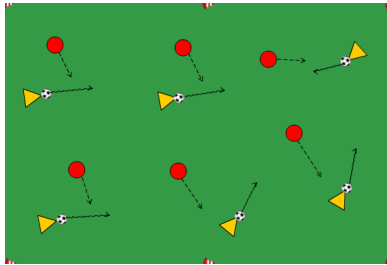
Aantal spelers:

- 4-8 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoep).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 4-8 hesjes (2 kleuren).
- 10 pionnen.
- 1 pupillendoel (5 bij 2 meter).
- 1 klein doel (3 bij 1 meter).

DRIBBELKAMPIOEN (4 VERDEDIGERS)



Organisatie

Regels:

- De helft van de spelers start met een bal, de andere spelers proberen de ballen te veroveren.
- De spelers die een bal kwijt raken, gaan daarna zorgen dat ze weer een bal veroveren van een andere speler.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20-25 meter.
- Breedte: 15-20 meter.

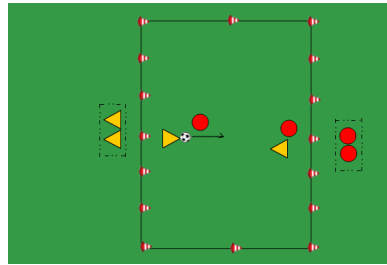
Aantal spelers:

- 8-12 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 4-6 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 6 pionnen.

2 TEGEN 2 MET PIONNEN



Organisatie

Regels:

- Beide spelers kunnen scoren door de bal tegen een pion te passen-mikken.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoep indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-20 meter.
- Breedte: 20-30 meter.

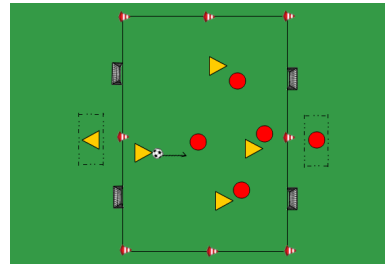
Aantal spelers:

- 4-8 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoep).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 4-8 hesjes (2 kleuren).
- 16 pionnen.

4 TEGEN 4 MET 4 KLEINE DOELTJES



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren door de bal in een klein doel te passen-mikken.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoep indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20 meter.
- Breedte: 30-40 meter.

Aantal spelers:

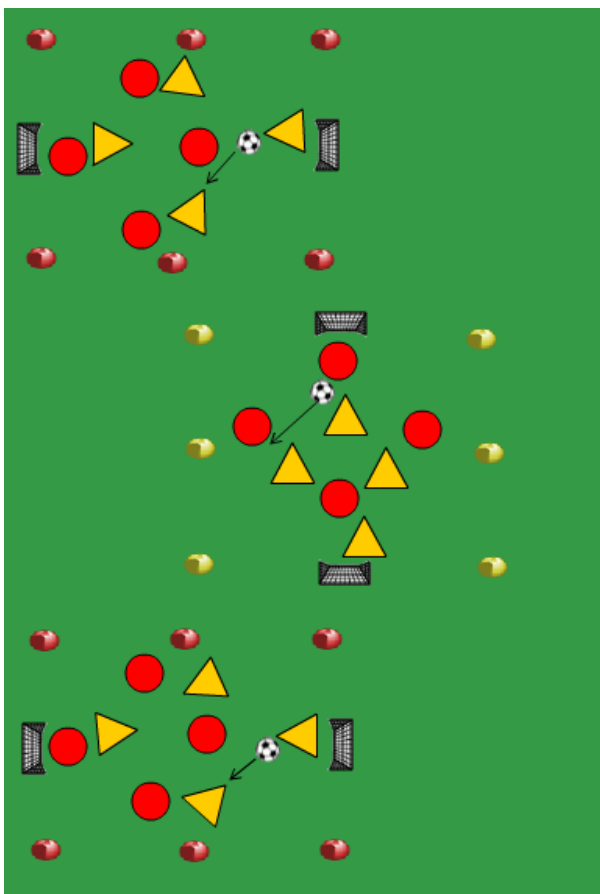
- 8-10 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoep).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 8-10 hesjes (2 kleuren).
- 8 pionnen.
- 4 kleine doelen.



LANDENTOERNOOI 4 TEGEN 4



Organisatie

> Veldafmeting: lengte 30-40 meter breedte 15-20 meter.

> Doeltjes/pionnetjes/paaltjes: $\pm$ 2-4 meter breed. De exacte breedte is afhankelijk van leeftijd en vaardigheid van de spelers. Het is belangrijk dat deelnemers succesvolle ervaringen opdoen en doelpunten maken. Is bijvoorbeeld sprake van jonge kinderen die weinig scoren, dan is het verstandig het doel breder te maken en zo de kans op een treffer te vergroten.

> Speeltijd: afhankelijk van beschikbare tijd en pouleschema: 10-15 minuten.

> Elk team heeft eigen hesjes. Dat vergroot de duidelijkheid.

> Minimaal 30 hoedjes

> 20 pionnen of 10 doeltjes voor 5 velden

> Partijlinten, hesjes of overgooiers om de partijen van elkaar te onderscheiden. Gaan we uit van 5 velden, dan zijn maximaal 25 hesjes (5 velden x 5 deelnemers van een ploeg) nodig. Op de veldaanduiding is te lezen welke 5 van de 10 ploegen hesjes dragen. Vooraf en na afloop van iedere partij doen deelnemers hun hesje uit en laten het achter op het veld, evenals de bal.

Zie www.voetbal.nl/mini-pupillen voor meer informatie over het organiseren van een 4 tegen 4 toernooi

Inhoud

> Scoren vanaf elke positie in het veld.

> In de regel wordt zonder keeper gespeeld. De spelbegeleider kan soms kiezen voor een groot doel, van 5 bij 2 meter, dat wordt verdedigd door een speler die de bal in de handen mag pakken.

> De buitenspelregel wordt niet toegepast.

> Bij een hoekschoot wordt de bal ingebracht vanaf een van de hoekpunten.

> Gaat de bal via een speler van de tegenpartij over de achterlijn, dan wordt de bal met de voet vanaf de achterlijn ook weer in het spel gebracht door een verdediger van het betreffende doeltje

> Gaat de bal over de zijlijn, dan wordt de bal met een intrap of dribbel vanaf de grond weer in het spel gebracht.

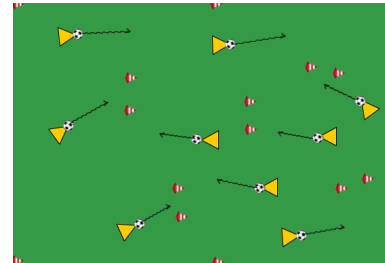
> Na een doelpunt wordt de bal vanaf de achterlijn weer in het spel gebracht.

> Na een overtreding kan een vrije trap worden gegeven. De tegenstander houdt in dat geval minstens 3 meter afstand. Houdt een speler de bal voor het doel tegen met zijn handen, dan kan de benadeelde partij een strafschoot nemen. De bal moet dan vanaf ongeveer 15 meter de bal in het doel schieten.

Er staat géén keeper in het doel. Stimuleer de spelers niet voor het doel te blijven hangen en zich tot verdedigen te beperken. De uitleg luidt: "Als je de bal niet hebt, kun je niet scoren. Verover dus de bal!"



DRIBBELEN IN VAK MET KLEINE DOELTJES

**Organisatie****Regels:**

- Alle spelers starten met een bal en dribbelen door het vak heen.
- De spelers proberen de bal binnen het vak te houden en niet met elkaar te botsen.
- De spelers met de bal kunnen punten scoren door, door de kleine doelen te dribbelen, waarbij ze niet twee keer achter elkaar door hetzelfde kleine doel mogen dribbelen.

Organisatie: Afmeting:

afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20-25 meter.
- Breedte: 15-20 meter.

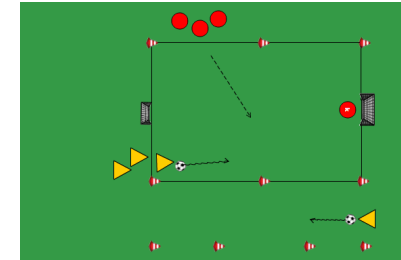
Aantal spelers:

- 4-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 16 pionnen.

1 TEGEN 1 MET 1 GROOT DOEL EN 1 KLEIN DOELTJE (TEGENSTANDER VAN OPZIJ)

**Organisatie****Regels:**

- De aanvaller met bal start vanaf de achterlijn bij het kleine doel richting het pupillendoel te dribbelen. De verdediger zonder bal mag de speler proberen in te halen en de bal af te pakken.
- Beide spelers kunnen scoren, de aanvallers op een groot pupillendoel, de verdedigers op het kleine doel.
- Als de bal uit is, doorwisselen van aanvaller en verdediger.
- Als de aanvaller op het pupillendoel geschoten heeft, dribbelt hij via het slootje terug naar het begin.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

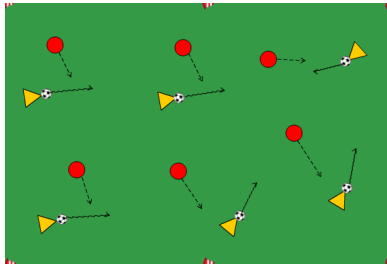
Aantal spelers:

- 4-8 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschip).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 4-8 hesjes (2 kleuren).
- 10 pionnen.
- 1 pupillendoel (5 bij 2 meter).
- 1 klein doel (3 bij 1 meter).

DRIBBELKAMPIOEN (4 VERDEDIGERS)



Organisatie

Regels:

- De helft van de spelers start met een bal, de andere spelers proberen de ballen te veroveren.
- De spelers die een bal kwijt raken, gaan daarna zorgen dat ze weer een bal veroveren van een andere speler.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20-25 meter.
- Breedte: 15-20 meter.

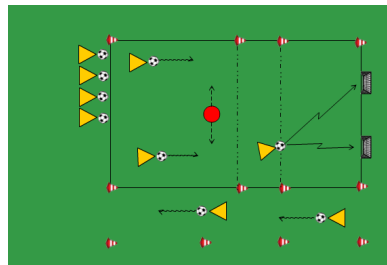
Aantal spelers:

- 8-12 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 4-6 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 6 pionnen.

DRIBBELSCHIETSPEL MET 2 KLEINE DOELTJES (2 AANVALLERS + 1 VERDEDIGER)



Organisatie

Regels:

- Twee spelers starten gelijktijdig met dribbelen naar de overzijde.
- De verdediger probeert de bal af te pakken, lukt dat, krijgt hij één punt.
- Als de spelers bij het middelste vak aangekomen zijn, mogen ze scoren (passen-mikken) op één van de twee kleine doelen.
- Nadat ze gemikt hebben op het kleine doel, halen ze de bal op en dribbelen ze via het slootje weer terug.
- Na een bepaalde tijd wordt er doorgewisseld van verdediger.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

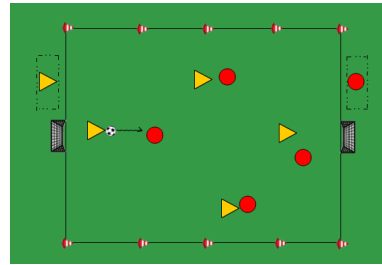
Aantal spelers:

- 4-10 spelers (evt. in 2 groepjes verdelen en apart laten starten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 12 pionnen.
- 2 kleine doelen.

4 TEGEN 4 MET 2 GROTE DOELEN



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren op een pupillendoel.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoot indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30-40 meter.
- Breedte: 20 meter.

Aantal spelers:

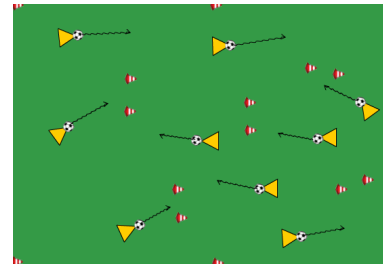
- 8-10 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoot).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 8-10 hesjes (2 kleuren).
- 10 pionnen.
- 2 pupillendoelen (5 bij 2 meter).



DRIBBELEN IN VAK MET KLEINE DOELTJES

**Organisatie****Regels:**

- Alle spelers starten met een bal en dribbelen door het vak heen.
- De spelers proberen de bal binnen het vak te houden en niet met elkaar te botsen.
- De spelers met de bal kunnen punten scoren door, door de kleine doelen te dribbelen, waarbij ze niet twee keer achter elkaar door hetzelfde kleine doel mogen dribbelen.

Organisatie: Afmeting:

afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20-25 meter.
- Breedte: 15-20 meter.

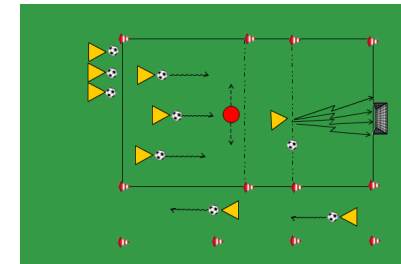
Aantal spelers:

- 4-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 16 pionnen.

DRIBBELSCHIETSPEL MET LEEUWEN (1 VERDEDIGER)

**Organisatie****Regels:**

- Drie spelers starten gelijktijdig met dribbelen naar de overzijde.
- De verdediger probeert de bal af te pakken, lukt dat, krijgt hij één punt.
- Als de spelers bij het middelste vak aangekomen zijn, mogen ze schieten op één van de leeuwen voor het pupillendoel.
- Nadat ze geschoten hebben op de leeuwen, halen ze bal op en dribbelen ze via het slootje weer terug.
- Na een bepaalde tijd wordt er doorgewisseld van verdediger.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

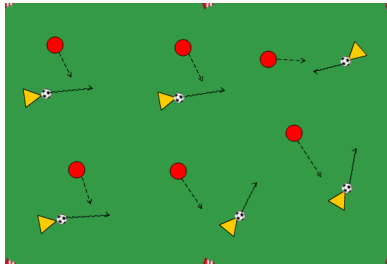
Aantal spelers:

- 4-10 spelers (evt. in 2 groepjes verdelen en apart laten starten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 12 pionnen.
- 1 pupillendoel.
- 4 leeuwen.

DRIBBELKAMPIOEN (4 VERDEDIGERS)



Organisatie

Regels:

- De helft van de spelers start met een bal, de andere spelers proberen de ballen te veroveren.
- De spelers die een bal kwijt raken, gaan daarna zorgen dat ze weer een bal veroveren van een andere speler.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20-25 meter.
- Breedte: 15-20 meter.

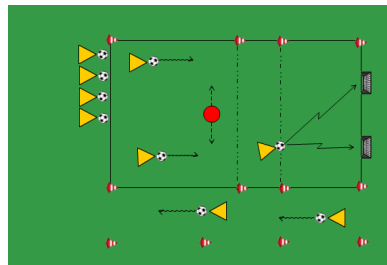
Aantal spelers:

- 8-12 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 4-6 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 6 pionnen.

DRIBBELSCHIETSPEL MET 2 KLEINE DOELTJES (2 AANVALLERS + 1 VERDEDIGER)



Organisatie

Regels:

- Twee spelers starten gelijktijdig met dribbelen naar de overzijde.
- De verdediger probeert de bal af te pakken, lukt dat, krijgt hij één punt.
- Als de spelers bij het middelste vak aangekomen zijn, mogen ze scoren (passen-mikken) op één van de twee kleine doelen.
- Nadat ze gemikt hebben op het kleine doel, halen ze de bal op en dribbelen ze via het slootje weer terug.
- Na een bepaalde tijd wordt er doorgewisseld van verdediger.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

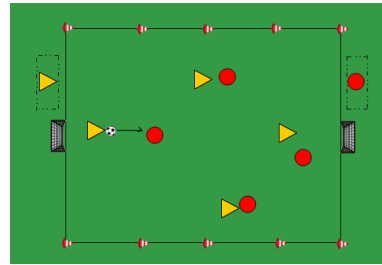
Aantal spelers:

- 4-10 spelers (evt. in 2 groepjes verdelen en apart laten starten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 12 pionnen.
- 2 kleine doelen.

4 TEGEN 4 MET 2 GROTE DOELEN



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren op een pupillendoel.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoot indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30-40 meter.
- Breedte: 20 meter.

Aantal spelers:

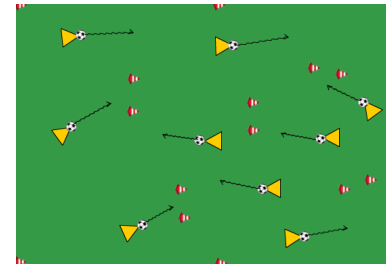
- 8-10 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoot).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 8-10 hesjes (2 kleuren).
- 10 pionnen.
- 2 pupillendoelen (5 bij 2 meter).



DRIBBELEN IN VAK MET KLEINE DOELTJES



Organisatie

Regels:

- Alle spelers starten met een bal en dribbelen door het vak heen.
- De spelers proberen de bal binnen het vak te houden en niet met elkaar te botsen.
- De spelers met de bal kunnen punten scoren door, door de kleine doelen te dribbelen, waarbij ze niet twee keer achter elkaar door hetzelfde kleine doel mogen dribbelen.

Organisatie: Afmeting:

afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20-25 meter.
- Breedte: 15-20 meter.

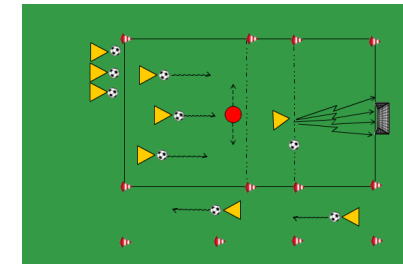
Aantal spelers:

- 4-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 16 pionnen.

DRIBBELSCHIETSPEL MET LEEUWEN (1 VERDEDIGER)



Organisatie

Regels:

- Drie spelers starten gelijktijdig met dribbelen naar de overzijde.
- De verdediger probeert de bal af te pakken, lukt dat, krijgt hij één punt.
- Als de spelers bij het middelste vak aangekomen zijn, mogen ze schieten op één van de leeuwen voor het pupillendoel.
- Nadat ze geschoten hebben op de leeuwen, halen ze bal op en dribbelen ze via het slootje weer terug.
- Na een bepaalde tijd wordt er doorgewisseld van verdediger.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

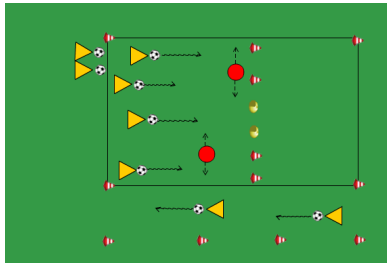
Aantal spelers:

- 4-10 spelers (evt. in 2 groepjes verdelen en apart laten starten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 12 pionnen.
- 1 pupillendoel.
- 4 leeuwen.

OVERSTEEKSPEL MET PIONNEN (2 VERDEDIGERS)



Organisatie

Regels:

- Vier tot zes spelers starten gelijktijdig met dribbelen naar de overzijde, waarbij ze door één van de drie kleine doelen moeten dribbelen.
- Als de spelers aan de overzijde gekomen zijn, hebben ze één punt en kunnen ze via het slootje weer terug dribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

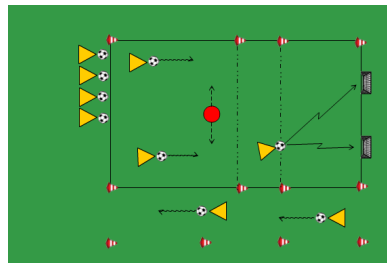
Aantal spelers:

- 4-10 spelers (evt. in 2 groepjes verdelen en apart laten starten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 2-3 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 14 pionnen.

DRIBBELSCHIETSPEL MET 2 KLEINE DOELTJES (2 AANVALLERS + 1 VERDEDIGER)



Organisatie

Regels:

- Twee spelers starten gelijktijdig met dribbelen naar de overzijde.
- De verdediger probeert de bal af te pakken, lukt dat, krijgt hij één punt.
- Als de spelers bij het middelste vak aangekomen zijn, mogen ze scoren (passen-mikken) op één van de twee kleine doelen.
- Nadat ze gemikt hebben op het kleine doel, halen ze de bal op en dribbelen ze via het slootje weer terug.
- Na een bepaalde tijd wordt er doorgewisseld van verdediger.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

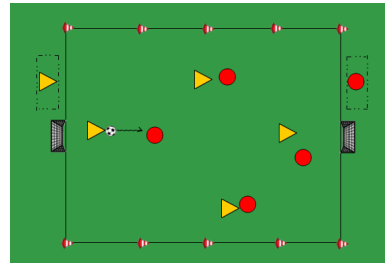
Aantal spelers:

- 4-10 spelers (evt. in 2 groepjes verdelen en apart laten starten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 12 pionnen.
- 2 kleine doelen.

4 TEGEN 4 MET 2 GROTE DOELEN



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren op een pupillendoel.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoot indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30-40 meter.
- Breedte: 20 meter.

Aantal spelers:

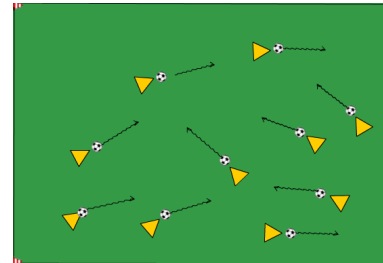
- 8-10 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoot).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 8-10 hesjes (2 kleuren).
- 10 pionnen.
- 2 pupillendoelen (5 bij 2 meter).



DRIBBELEN IN VAK 'CARS'



Organisatie

Regels:

- Alle spelers starten met een bal en dribbelen door het vak heen.
- De spelers proberen de bal binnen het vak te houden en niet met elkaar te botsen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20-25 meter.
- Breedte: 15-20 meter.

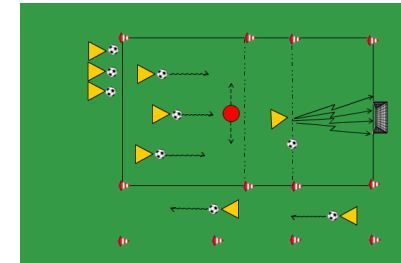
Aantal spelers:

- 4-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één

DRIBBELSCHIELSPEL MET LEEUWEN (1 VERDEDIGER)



Organisatie

Regels:

- Drie spelers starten gelijktijdig met dribbelen naar de overzijde.
- De verdediger probeert de bal af te pakken, lukt dat, krijgt hij één punt.
- Als de spelers bij het middelste vak aangekomen zijn, mogen ze schieten op één van de leeuwen voor het pupillendoel.
- Nadat ze geschoten hebben op de leeuwen, halen ze bal op en dribbelen ze via het slootje weer terug.
- Na een bepaalde tijd wordt er doorgewisseld van verdediger.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

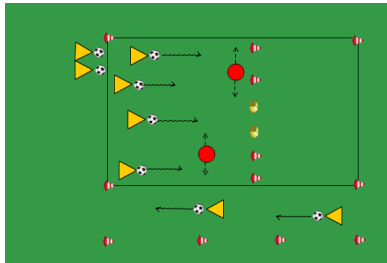
Aantal spelers:

- 4-10 spelers (evt. in 2 groepjes verdelen en apart laten starten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 12 pionnen.
- 1 pupillendoel.
- 4 leeuwen.

OVERSTEEKSPEL MET PIONNEN (2 2 TEGEN 2 MET 4 KLEINE VERDEDIGERS)



Organisatie

Regels:

- Vier tot zes spelers starten gelijktijdig met dribbelen naar de overzijde, waarbij ze door één van de drie kleine doelen moeten dribbelen.
- Als de spelers aan de overzijde gekomen zijn, hebben ze één punt en kunnen ze via het slootje weer terug dribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

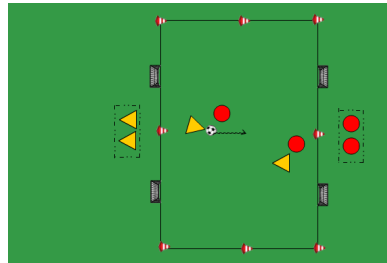
Aantal spelers:

- 4-10 spelers (evt. in 2 groepjes verdelen en apart laten starten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 2-3 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 14 pionnen.

2 TEGEN 2 MET 4 KLEINE DOELTJES



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren door de bal in een klein doel te passen-mikken.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoot, indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20 meter.
- Breedte: 30-40 meter.

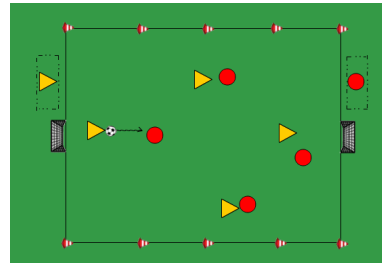
Aantal spelers:

- 4-8 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoot).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 4-8 hesjes (2 kleuren).
- 8 pionnen.
- 4 kleine doelen.

4 TEGEN 4 MET 2 GROTE DOELEN



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren op een pupillendoel.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoot indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30-40 meter.
- Breedte: 20 meter.

Aantal spelers:

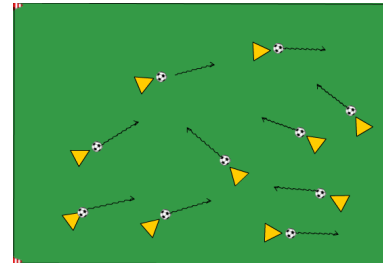
- 8-10 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoot).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 8-10 hesjes (2 kleuren).
- 10 pionnen.
- 2 pupillendoelen (5 bij 2 meter).



DRIBBELEN IN VAK 'CARS'

**Organisatie**

Regels:

- Alle spelers starten met een bal en dribbelen door het vak heen.
- De spelers proberen de bal binnen het vak te houden en niet met elkaar te botsen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20-25 meter.
- Breedte: 15-20 meter.

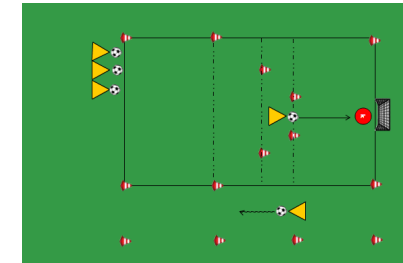
Aantal spelers:

- 4-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één

DOELSCHIETSPEL MET KEEPER

**Organisatie**

Regels:

- Spelers kunnen scoren door de bal stil te leggen op vijf meter van het doel en te scoren.
- De bal dient in het doel gescoord te worden. Wanneer je dit drie keer gelukt is, ga je naar de volgende lijn (zeven meter). Wanneer je dit wederom drie keer gelukt is, dan ga je naar de kampioenslijn (tien meter).
- Wie als eerste drie keer gescoord heeft vanaf de kampioenslijn is de Lion King.
- Wanneer je twee keer van een bepaalde lijn gemist hebt, dan ga je weer een lijn dichterbij het doel toe.
- Punten tellen alleen wanneer de speler via het slotje terugkrabbelt naar de beginpositie.

Organisatie:

Afmetingen:

Afhankelijk van leeftijd en vaardigheid aanpassen (bv. afstanden tot doel 7, 10 en 15 meter).

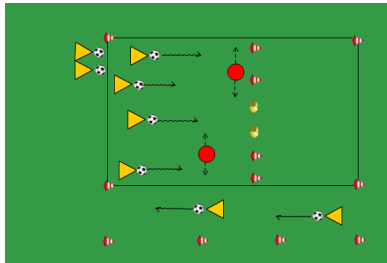
Aantal spelers:

- 4-6 spelers

Materiaal:

- Iedere speler één bal,
- 14 pionnen,
- 1 pupillendoel.

OVERSTEEKSPEL MET PIONNEN (2 VERDEDIGERS)



Organisatie

Regels:

- Vier tot zes spelers starten gelijktijdig met dribbelen naar de overzijde, waarbij ze door één van de drie kleine doelen moeten dribbelen.
- Als de spelers aan de overzijde gekomen zijn, hebben ze één punt en kunnen ze via het slootje weer terug dribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

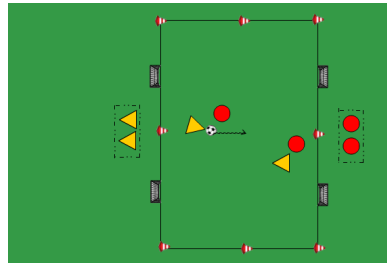
Aantal spelers:

- 4-10 spelers (evt. in 2 groepjes verdelen en apart laten starten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 2-3 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 14 pionnen.

2 TEGEN 2 MET 4 KLEINE DOELTJES



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren door de bal in een klein doel te passen-mikken.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoot, indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20 meter.
- Breedte: 30-40 meter.

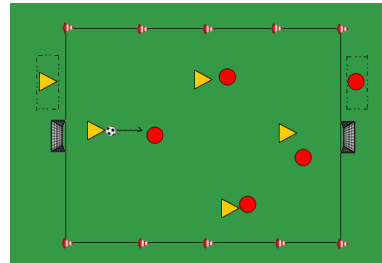
Aantal spelers:

- 4-8 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoot).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 4-8 hesjes (2 kleuren).
- 8 pionnen.
- 4 kleine doelen.

4 TEGEN 4 MET 2 GROTE DOELEN



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren op een pupillendoel.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoot indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30-40 meter.
- Breedte: 20 meter.

Aantal spelers:

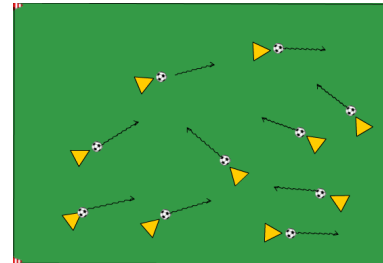
- 8-10 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoot).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 8-10 hesjes (2 kleuren).
- 10 pionnen.
- 2 pupillendoelen (5 bij 2 meter).



DRIBBELEN IN VAK 'CARS'

**Organisatie****Regels:**

- Alle spelers starten met een bal en dribbelen door het vak heen.
- De spelers proberen de bal binnen het vak te houden en niet met elkaar te botsen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20-25 meter.
- Breedte: 15-20 meter.

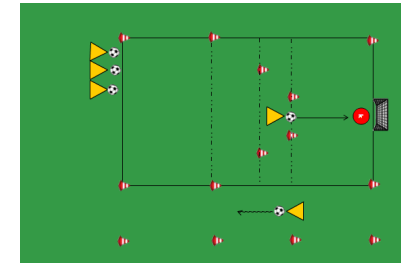
Aantal spelers:

- 4-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één

DOELSCHIETSPEL MET KEEPER

**Organisatie****Regels:**

- Spelers kunnen scoren door de bal stil te leggen op vijf meter van het doel en te scoren.
- De bal dient in het doel gescoord te worden. Wanneer je dit drie keer gelukt is, ga je naar de volgende lijn (zeven meter). Wanneer je dit wederom drie keer gelukt is, dan ga je naar de kampioenslijn (tien meter).
- Wie als eerste drie keer gescoord heeft vanaf de kampioenslijn is de Lion King.
- Wanneer je twee keer van een bepaalde lijn gemist hebt, dan ga je weer een lijn dichterbij het doel toe.
- Punten tellen alleen wanneer de speler via het slotje terugkrabbelt naar de beginpositie.

Organisatie:**Afmetingen:**

Afhankelijk van leeftijd en vaardigheid aanpassen (bv. afstanden tot doel 7, 10 en 15 meter).

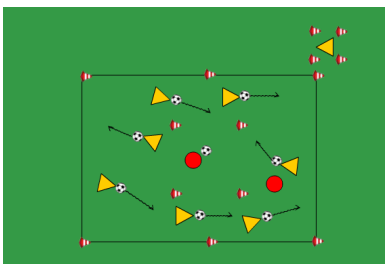
Aantal spelers:

- 4-6 spelers

Materiaal:

- Iedere speler één bal,
- 14 pionnen,
- 1 pupillendoel.

DRIBBELSPEL LION KING



Organisatie

Bedoeling van deze vorm:

De leeuw probeert zoveel ballen veroveren en die te verzamelen in de leeuwenkuil terwijl de dribbelaars hun bal beschermen; wanneer ze hun bal kwijt zijn mogen ze die proberen te heroveren door ongetikt in en uit de leeuwenkuil te komen.

Regels:

- Alle spelers hebben een bal, behalve twee spelers (de leeuwen).
- Eén speler fungeert als tikker en probeert al dribbelend zoveel mogelijk spelers te tikken binnen 45 seconden, de andere speler bewaakt de leeuwenkuil met de veroverde ballen.
- Wanneer de speler getikt is, wordt de bal door de tikker, verzameld in de leeuwenkuil. De spelers die getikt zijn, verzamelen eerst in het vak.
- De spelers die getikt zijn, kunnen de bal terug veroveren door ongetikt met de bal uit de leeuwenkuil te dribbelen. (Wanneer je wil getikt wordt, moet je eerst weer uit de leeuwenkuil en mag je het nog eens proberen).
- Wie de meeste ballen heeft veroverd, is de Lion King.

Organisatie:

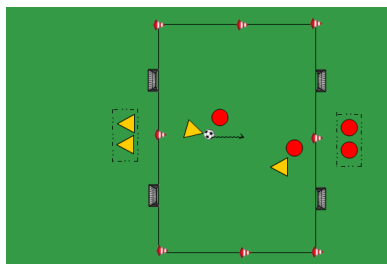
Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-20 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

Aantal spelers:

- 8-10 spelers.

2 TEGEN 2 MET 4 KLEINE DOELTJES



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren door de bal in een klein doel te passen-mikken.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoot, indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20 meter.
- Breedte: 30-40 meter.

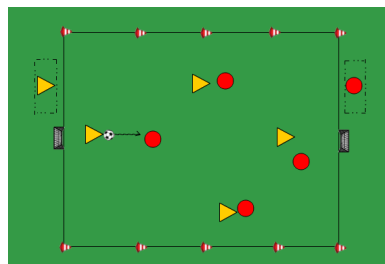
Aantal spelers:

- 4-8 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoot).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 4-8 hesjes (2 kleuren).
- 8 pionnen.
- 4 kleine doelen.

4 TEGEN 4 MET 2 KLEINE DOELTJES



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren op een klein doel.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoot indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30-40 meter.
- Breedte: 20 meter.

Aantal spelers:

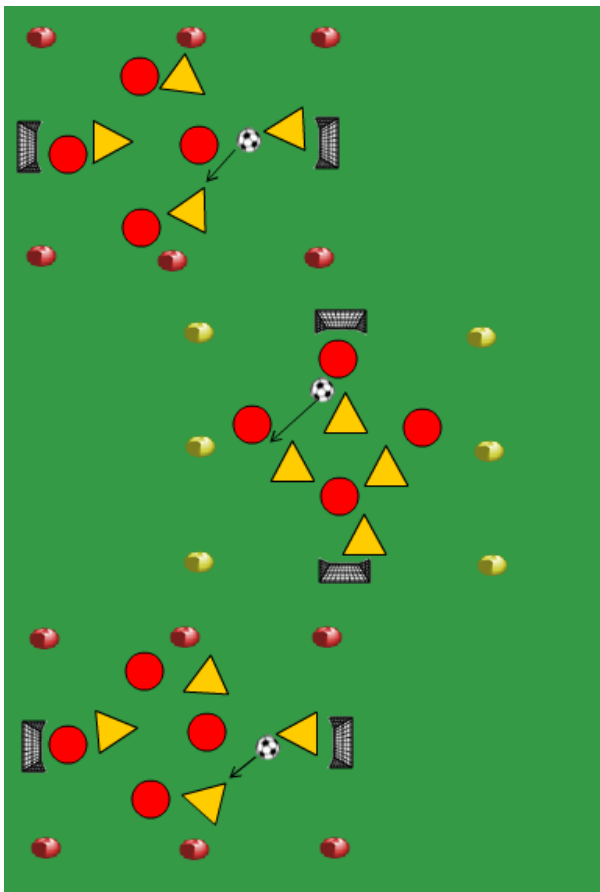
- 8-10 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoot).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 8-10 hesjes (2 kleuren).
- 10 pionnen.
- 2 kleine doelen (3 bij 1 meter).



LANDENTOERNOOI 4 TEGEN 4



Organisatie

> Veldafmeting: lengte 30-40 meter breedte 15-20 meter.

> Doeltjes/pionnetjes/paaltjes: $\pm$ 2-4 meter breed. De exacte breedte is afhankelijk van leeftijd en vaardigheid van de spelers. Het is belangrijk dat deelnemers succesvolle ervaringen opdoen en doelpunten maken. Is bijvoorbeeld sprake van jonge kinderen die weinig scoren, dan is het verstandig het doel breder te maken en zo de kans op een treffer te vergroten.

> Speeltijd: afhankelijk van beschikbare tijd en pouleschema: 10-15 minuten.

> Elk team heeft eigen hesjes. Dat vergroot de duidelijkheid.

> Minimaal 30 hoedjes

> 20 pionnen of 10 doeltjes voor 5 velden

> Partijlinten, hesjes of overgooiers om de partijen van elkaar te onderscheiden. Gaan we uit van 5 velden, dan zijn maximaal 25 hesjes (5 velden x 5 deelnemers van een ploeg) nodig. Op de veldaanduiding is te lezen welke 5 van de 10 ploegen hesjes dragen. Vooraf en na afloop van iedere partij doen deelnemers hun hesje uit en laten het achter op het veld, evenals de bal.

Zie www.voetbal.nl/mini-pupillen voor meer informatie over het organiseren van een 4 tegen 4 toernooi

Inhoud

> Scoren vanaf elke positie in het veld.

> In de regel wordt zonder keeper gespeeld. De spelbegeleider kan soms kiezen voor een groot doel, van 5 bij 2 meter, dat wordt verdedigd door een speler die de bal in de handen mag pakken.

> De buitenspelregel wordt niet toegepast.

> Bij een hoekschop wordt de bal ingebracht vanaf een van de hoekpunten.

> Gaat de bal via een speler van de tegenpartij over de achterlijn, dan wordt de bal met de voet vanaf de achterlijn ook weer in het spel gebracht door een verdediger van het betreffende doeltje

> Gaat de bal over de zijlijn, dan wordt de bal met een intrap of dribbel vanaf de grond weer in het spel gebracht.

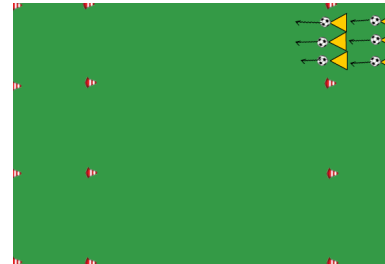
> Na een doelpunt wordt de bal vanaf de achterlijn weer in het spel gebracht.

> Na een overtreding kan een vrije trap worden gegeven. De tegenstander houdt in dat geval minstens 3 meter afstand. Houdt een speler de bal voor het doel tegen met zijn handen, dan kan de benadeelde partij een strafschoep nemen. De bal moet dan vanaf ongeveer 15 meter de bal in het doel schieten.

Er staat géén keeper in het doel. Stimuleer de spelers niet voor het doel te blijven hangen en zich tot verdedigen te beperken. De uitleg luidt: "Als je de bal niet hebt, kun je niet scoren. Verover dus de bal!"



STADIONSPEL

**Organisatie****Regels:**

- De spelers proberen, dribbelend met een bal, vanuit één van de vier vakken naar een ander vak (stadion) te dribbelen.
- De begeleider geeft aan de spelers aan naar welk stadion er gedribbeld wordt (bv. 'we dribbelen nu naar de Arena toe').
- Het dribbelen van stadion naar stadion gebeurt gezamenlijk door alle spelers.
- De begeleider kan zelf de route van dribbelen, de grootte van de vakken en de snelheid aanpassen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30-40 meter.
- Breedte: 20-25 meter.

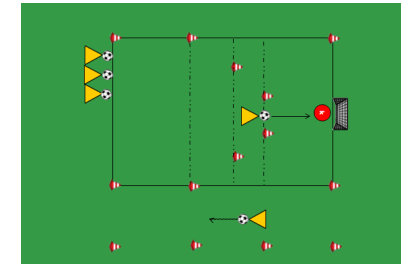
Aantal spelers:

- 5-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 16 pionnen.

DOELSCHIETSPEL MET KEEPER

**Organisatie****Regels:**

- Spelers kunnen scoren door de bal stil te leggen op vijf meter van het doel en te scoren.
- De bal dient in het doel gescoord te worden. Wanneer je dit drie keer gelukt is, ga je naar de volgende lijn (zeven meter). Wanneer je dit wederom drie keer gelukt is, dan ga je naar de kampioenslijn (tien meter).
- Wie als eerste drie keer gescoord heeft vanaf de kampioenslijn is de Lion King.
- Wanneer je twee keer van een bepaalde lijn gemist hebt, dan ga weer een lijn dichterbij het doel toe.
- Punten tellen alleen wanneer de speler via het slootje teruggedribbelt naar de beginpositie.

Organisatie:

Afmetingen: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid aanpassen (bv. afstanden tot doel 7, 10 en 15 meter).

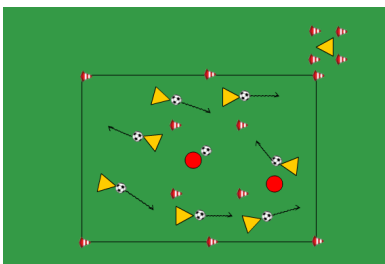
Aantal spelers:

- 4-6 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 14 pionnen.
- 1 pupillendoel.

DRIBBELSPEL LION KING



Organisatie

Bedoeling van deze vorm:

De leeuw probeert zoveel ballen veroveren en die te verzamelen in de leeuwenkuil terwijl de dribbelaars hun bal beschermen; wanneer ze hun bal kwijt zijn mogen ze die proberen te heroveren door ongetikt in en uit de leeuwenkuil te komen.

Regels:

- Alle spelers hebben een bal, behalve twee spelers (de leeuwen).
- Eén speler fungeert als tikker en probeert al dribbelend zoveel mogelijk spelers te tikken binnen 45 seconden, de andere speler bewaakt de leeuwenkuil met de veroverde ballen.
- Wanneer de speler getikt is, wordt de bal door de tikker, verzameld in de leeuwenkuil. De spelers die getikt zijn, verzamelen eerst in het vak.
- De spelers die getikt zijn, kunnen de bal terug veroveren door ongetikt met de bal uit de leeuwenkuil te dribbelen. (Wanneer je wil getikt wordt, moet je eerst weer uit de leeuwenkuil en mag je het nog eens proberen).
- Wie de meeste ballen heeft veroverd, is de Lion King.

Organisatie:

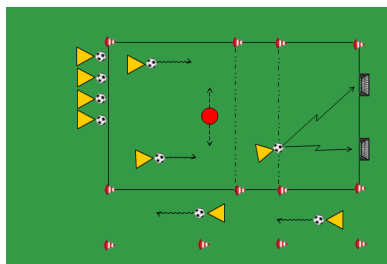
Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-20 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

Aantal spelers:

- 8-10 spelers.

DRIBBELSCHIETSPEL MET 2 KLEINE DOELTJES (2 AANVALLERS + 1 VERDEDIGER)



Organisatie

Regels:

- Twee spelers starten gelijktijdig met dribbelen naar de overzijde.
- De verdediger probeert de bal af te pakken, lukt dat, krijgt hij één punt.
- Als de spelers bij het middelste vak aangekomen zijn, mogen ze scoren (passen-mikken) op één van de twee kleine doelen.
- Nadat ze gemikt hebben op het kleine doel, halen ze de bal op en dribbelen ze via het slootje weer terug.
- Na een bepaalde tijd wordt er doorgewisseld van verdediger.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

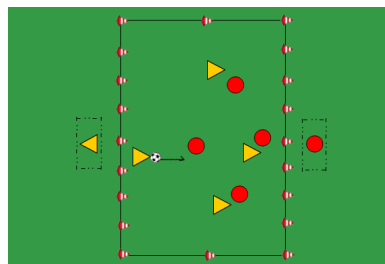
Aantal spelers:

- 4-10 spelers (evt. in 2 groepjes verdelen en apart laten starten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 12 pionnen.
- 2 kleine doelen.

4 TEGEN 4 MET PIONNEN



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren door de bal tegen een pion te passen-mikken.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschop indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20 meter.
- Breedte: 30-40 meter.

Aantal spelers:

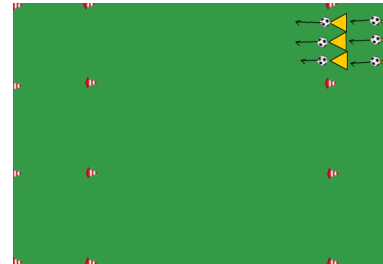
- 8-10 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschop).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 8-10 hesjes (2 kleuren).
- 20 pionnen.



STADIONSPEL



Organisatie

Regels:

- De spelers proberen, dribbelend met een bal, vanuit één van de vier vakken naar een ander vak (stadion) te dribbelen.
- De begeleidster geeft aan de spelers aan naar welk stadion er gedribbeld wordt (bv. 'we dribbelen nu naar de Arena toe').
- Het dribbelen van stadion naar stadion gebeurt gezamenlijk door alle spelers.
- De begeleidster kan zelf de route van dribbelen, de grootte van de vakken en de snelheid aanpassen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30-40 meter.
- Breedte: 20-25 meter.

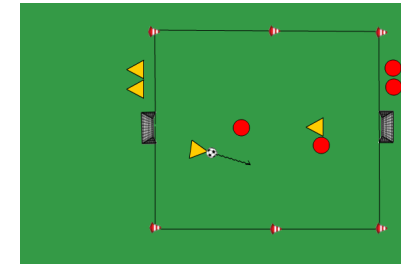
Aantal spelers:

- 5-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 16 pionnen.

2 TEGEN 2 MET 2 GROTE DOELEN



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren op een pupillendoel.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoep indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20-25 meter.
- Breedte: 15 meter.

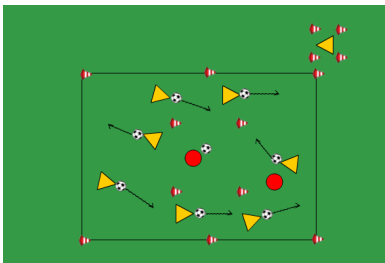
Aantal spelers:

- 4-8 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoep).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 4-8 hesjes (2 kleuren).
- 6 pionnen.
- 2 pupillendoelen (5 bij 2 meter).

DRIBBELSPEL LION KING



Organisatie

Bedoeling van deze vorm:

De leeuw probeert zoveel ballen veroveren en die te verzamelen in de leeuwenkuil terwijl de dribbelaars hun bal beschermen; wanneer ze hun bal kwijt zijn mogen ze die proberen te heroveren door ongetikt in en uit de leeuwenkuil te komen.

Regels:

- Alle spelers hebben een bal, behalve twee spelers (de leeuwen).
- Eén speler fungeert als tikker en probeert al dribbelend zoveel mogelijk spelers te tikken binnen 45 seconden, de andere speler bewaakt de leeuwenkuil met de veroverde ballen.
- Wanneer de speler getikt is, wordt de bal door de tikker, verzameld in de leeuwenkuil. De spelers die getikt zijn, verzamelen eerst in het vak.
- De spelers die getikt zijn, kunnen de bal terug veroveren door ongetikt met de bal uit de leeuwenkuil te dribbelen. (Wanneer je wil getikt wordt, moet je eerst weer uit de leeuwenkuil en mag je het nog eens proberen).
- Wie de meeste ballen heeft veroverd, is de Lion King.

Organisatie:

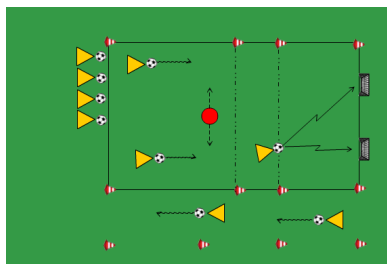
Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-20 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

Aantal spelers:

- 8-10 spelers.

DRIBBELSCHIETSPEL MET 2 KLEINE DOELTJES (2 AANVALLERS + 1 VERDEDIGER)



Organisatie

Regels:

- Twee spelers starten gelijktijdig met dribbelen naar de overzijde.
- De verdediger probeert de bal af te pakken, lukt dat, krijgt hij één punt.
- Als de spelers bij het middelste vak aangekomen zijn, mogen ze scoren (passen-mikken) op één van de twee kleine doelen.
- Nadat ze gemikt hebben op het kleine doel, halen ze de bal op en dribbelen ze via het slootje weer terug.
- Na een bepaalde tijd wordt er doorgewisseld van verdediger.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

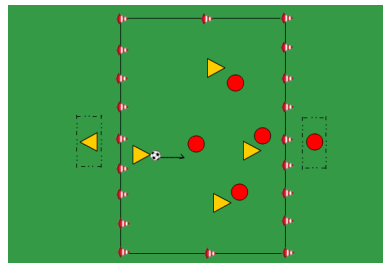
Aantal spelers:

- 4-10 spelers (evt. in 2 groepjes verdelen en apart laten starten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 12 pionnen.
- 2 kleine doelen.

4 TEGEN 4 MET PIONNEN



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren door de bal tegen een pion te passen-mikken.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschop indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20 meter.
- Breedte: 30-40 meter.

Aantal spelers:

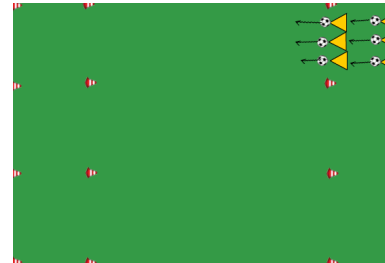
- 8-10 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschop).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 8-10 hesjes (2 kleuren).
- 20 pionnen.



STADIONSPEL



Organisatie

Regels:

- De spelers proberen, dribbelend met een bal, vanuit één van de vier vakken naar een ander vak (stadion) te dribbelen.
- De begeleidder geeft aan de spelers aan naar welk stadion er gedribbeld wordt (bv. 'we dribbelen nu naar de Arena toe').
- Het dribbelen van stadion naar stadion gebeurt gezamenlijk door alle spelers.
- De begeleidder kan zelf de route van dribbelen, de grootte van de vakken en de snelheid aanpassen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30-40 meter.
- Breedte: 20-25 meter.

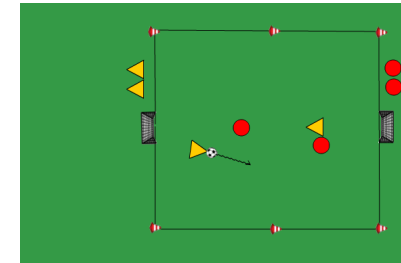
Aantal spelers:

- 5-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 16 pionnen.

2 TEGEN 2 MET 2 GROTE DOELEN



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren op een pupillendoel.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoop indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20-25 meter.
- Breedte: 15 meter.

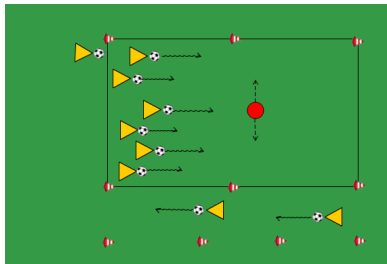
Aantal spelers:

- 4-8 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoop).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 4-8 hesjes (2 kleuren).
- 6 pionnen.
- 2 pupillendoelen (5 bij 2 meter).

OVERSTEEKSPEL MET PIONNEN (1 VERDEDIGER)



Organisatie

Regels:

- Vier tot zes spelers starten gelijktijdig met dribbelen naar de overzijde, waarbij ze door één van de drie kleine doelen moeten dribbelen.
- De verdediger probeert de bal af te pakken, lukt dat, krijgt hij één punt.
- Als de spelers aan de overzijde gekomen zijn, hebben ze één punt en kunnen ze via het slootje weer terug dribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

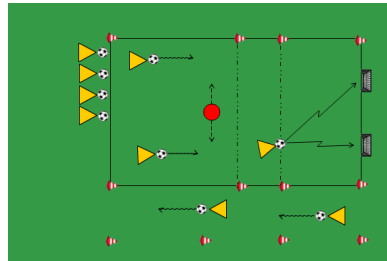
Aantal spelers:

- 4-10 spelers (evt. in 2 groepjes verdelen en apart laten starten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 14 pionnen.

DRIBBELSCHIETSPEL MET 2 KLEINE DOELTJES (2 AANVALLERS + 1 VERDEDIGER)



Organisatie

Regels:

- Twee spelers starten gelijktijdig met dribbelen naar de overzijde.
- De verdediger probeert de bal af te pakken, lukt dat, krijgt hij één punt.
- Als de spelers bij het middelste vak aangekomen zijn, mogen ze scoren (passen-mikken) op één van de twee kleine doelen.
- Nadat ze gemikt hebben op het kleine doel, halen ze de bal op en dribbelen ze via het slootje weer terug.
- Na een bepaalde tijd wordt er doorgewisseld van verdediger.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

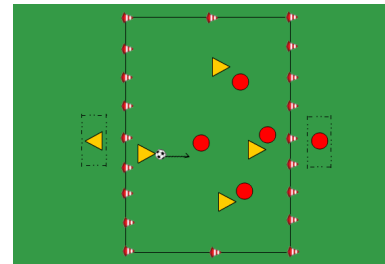
Aantal spelers:

- 4-10 spelers (evt. in 2 groepjes verdelen en apart laten starten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 12 pionnen.
- 2 kleine doelen.

4 TEGEN 4 MET PIONNEN



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren door de bal tegen een pion te passen-mikken.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschop indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20 meter.
- Breedte: 30-40 meter.

Aantal spelers:

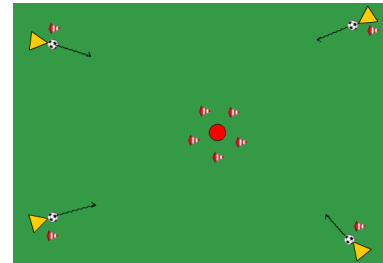
- 8-10 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschop).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 8-10 hesjes (2 kleuren).
- 20 pionnen.



KROKODILLENSPEL

**Organisatie****Regels:**

- De spelers proberen, dribbelend met een bal, vanuit hun pion naar het middelste vak (de vijver) te dribbelen en terug.
- De speler(s) in het vak (krokodil) probeert de bal uit het vak (vijver) te houden door deze af te pakken of weg te tikken. Als de bal aangeraakt is, ga je eerst terug naar de pion waar je begonnen bent.
- Als de speler het lukt om terug te keren in het vak, zonder dat de bal door de krokodil aangeraakt is, mag hij een hoedje op zijn pion leggen. De speler die als eerste vijf hoedjes op de pion heeft, is de winnaar.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30 meter.
- Breedte: 20 meter.

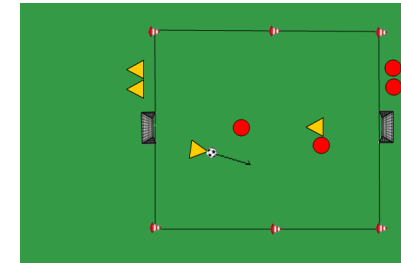
Aantal spelers:

- 5-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 9 pionnen.
- 20 hoedjes.

2 TEGEN 2 MET 2 GROTE DOELEN

**Organisatie****Regels:**

- Beide teams kunnen scoren op een pupillendoel.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschop indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20-25 meter.
- Breedte: 15 meter.

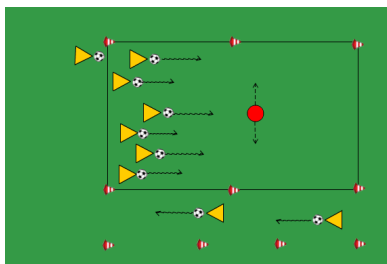
Aantal spelers:

- 4-8 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschop).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 4-8 hesjes (2 kleuren).
- 6 pionnen.
- 2 pupillendoelen (5 bij 2 meter).

OVERSTEEKSPEL MET PIONNEN (1 1 TEGEN 1 MET PIONNEN VERDEDIGER)



Organisatie

Regels:

- Vier tot zes spelers starten gelijktijdig met dribbelen naar de overzijde, waarbij ze door één van de drie kleine doelen moeten dribbelen.
- De verdediger probeert de bal af te pakken, lukt dat, krijgt hij één punt.
- Als de spelers aan de overzijde gekomen zijn, hebben ze één punt en kunnen ze via het slootje weer terug dribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

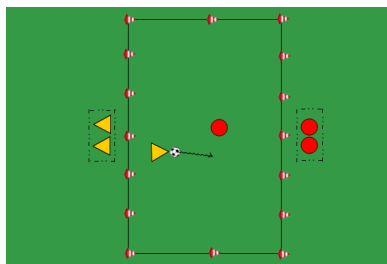
- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

Aantal spelers:

- 4-10 spelers (evt. in 2 groepjes verdelen en apart laten starten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 14 pionnen.



Organisatie

Regels:

- Beide spelers kunnen scoren door de bal tegen een pion te passen-mikken.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoot indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 10-20 meter.
- Breedte: 15-30 meter.

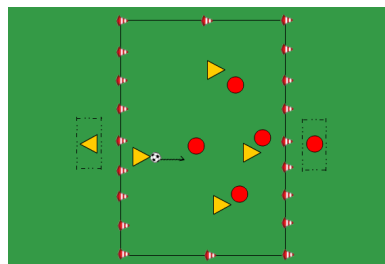
Aantal spelers:

- 4-6 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoot).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 4-6 hesjes (2 kleuren).
- 16 pionnen.

4 TEGEN 4 MET PIONNEN



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren door de bal tegen een pion te passen-mikken.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoot indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20 meter.
- Breedte: 30-40 meter.

Aantal spelers:

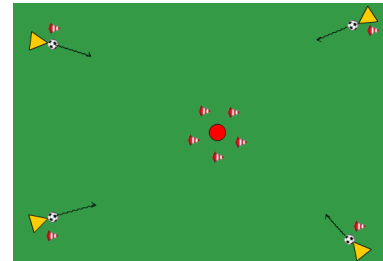
- 8-10 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoot).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 8-10 hesjes (2 kleuren).
- 20 pionnen.



KROKODILLENSPEL

**Organisatie****Regels:**

- De spelers proberen, dribbelend met een bal, vanuit hun pion naar het middelste vak (de vijver) te dribbelen en terug.
- De speler(s) in het vak (krokodil) probeert de bal uit het vak (vijver) te houden door deze af te pakken of weg te tikken. Als de bal aangeraakt is, ga je eerst terug naar de pion waar je begonnen bent.
- Als de speler het lukt om terug te keren in het vak, zonder dat de bal door de krokodil aangeraakt is, mag hij een hoedje op zijn pion leggen. De speler die als eerste vijf hoedjes op de pion heeft, is de winnaar.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30 meter.
- Breedte: 20 meter.

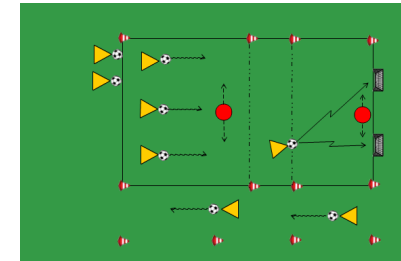
Aantal spelers:

- 5-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 9 pionnen.
- 20 hoedjes.

DRIBBELSCHIETSPEL MET 2 KLEINE DOELTJES (2 VERDEDIGERS)

**Organisatie****Regels:**

- Drie spelers starten gelijktijdig met dribbelen naar de overzijde.
- De verdediger probeert de bal af te pakken, lukt dat, krijgt hij één punt.
- Als de spelers bij het middelste vak aangekomen zijn, mogen ze scoren (passen-mikken) op één van de twee kleine doelen.
- Nadat ze gemikt hebben op het kleine doel, halen ze de bal op en dribbelen ze via het slootje weer terug.
- Na een bepaalde tijd wordt er doorgewisseld van verdedigers.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

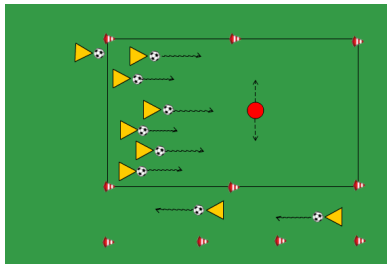
Aantal spelers:

- 4-10 spelers (evt. in 2 groepjes verdelen en apart laten starten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 2-3 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 12 pionnen.
- 2 kleine doelen.

OVERSTEEKSPEL MET PIONNEN (1 1 TEGEN 1 MET PIONNEN VERDEDIGER)



Organisatie

Regels:

- Vier tot zes spelers starten gelijktijdig met dribbelen naar de overzijde, waarbij ze door één van de drie kleine doelen moeten dribbelen.
- De verdediger probeert de bal af te pakken, lukt dat, krijgt hij één punt.
- Als de spelers aan de overzijde gekomen zijn, hebben ze één punt en kunnen ze via het slootje weer terug dribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

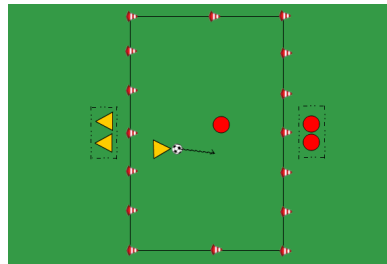
- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

Aantal spelers:

- 4-10 spelers (evt. in 2 groepjes verdelen en apart laten starten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 14 pionnen.



Organisatie

Regels:

- Beide spelers kunnen scoren door de bal tegen een pion te passen-mikken.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoep indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 10-20 meter.
- Breedte: 15-30 meter.

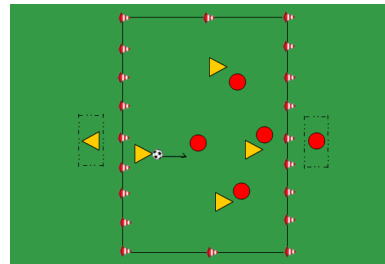
Aantal spelers:

- 4-6 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoep).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 4-6 hesjes (2 kleuren).
- 16 pionnen.

4 TEGEN 4 MET PIONNEN



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren door de bal tegen een pion te passen-mikken.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoep indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20 meter.
- Breedte: 30-40 meter.

Aantal spelers:

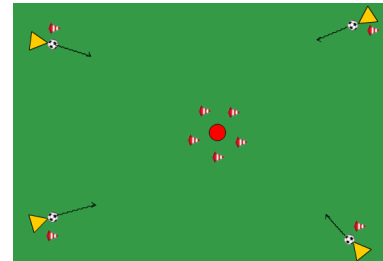
- 8-10 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoep).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 8-10 hesjes (2 kleuren).
- 20 pionnen.



KROKODILLENSPEL

**Organisatie****Regels:**

- De spelers proberen, dribbelend met een bal, vanuit hun pion naar het middelste vak (de vijver) te dribbelen en terug.
- De speler(s) in het vak (krokodil) probeert de bal uit het vak (vijver) te houden door deze af te pakken of weg te tikken. Als de bal aangeraakt is, ga je eerst terug naar de pion waar je begonnen bent.
- Als de speler het lukt om terug te keren in het vak, zonder dat de bal door de krokodil aangeraakt is, mag hij een hoedje op zijn pion leggen. De speler die als eerste vijf hoedjes op de pion heeft, is de winnaar.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 30 meter.
- Breedte: 20 meter.

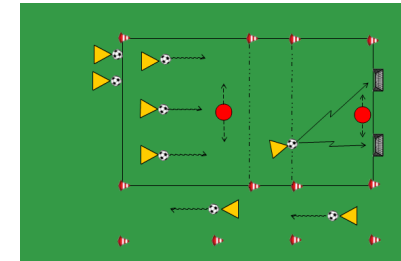
Aantal spelers:

- 5-10 spelers.

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 1-2 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 9 pionnen.
- 20 hoedjes.

DRIBBELSCHIETSPEL MET 2 KLEINE DOELTJES (2 VERDEDIGERS)

**Organisatie****Regels:**

- Drie spelers starten gelijktijdig met dribbelen naar de overzijde.
- De verdediger probeert de bal af te pakken, lukt dat, krijgt hij één punt.
- Als de spelers bij het middelste vak aangekomen zijn, mogen ze scoren (passen-mikken) op één van de twee kleine doelen.
- Nadat ze gemikt hebben op het kleine doel, halen ze de bal op en dribbelen ze via het slootje weer terug.
- Na een bepaalde tijd wordt er doorgewisseld van verdedigers.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

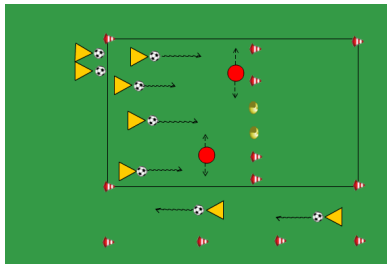
Aantal spelers:

- 4-10 spelers (evt. in 2 groepjes verdelen en apart laten starten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 2-3 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 12 pionnen.
- 2 kleine doelen.

OVERSTEEKSPEL MET PIONNEN (2 1 TEGEN 1 MET PIONNEN VERDEDIGERS)



Organisatie

Regels:

- Vier tot zes spelers starten gelijktijdig met dribbelen naar de overzijde, waarbij ze door één van de drie kleine doelen moeten dribbelen.
- Als de spelers aan de overzijde gekomen zijn, hebben ze één punt en kunnen ze via het slootje weer terug dribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

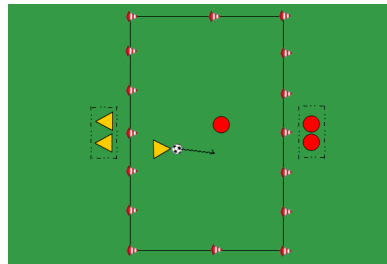
- Lengte: 15-25 meter.
- Breedte: 10-15 meter.

Aantal spelers:

- 4-10 spelers (evt. in 2 groepjes verdelen en apart laten starten).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 2-3 hesjes (alleen verdediger(s)).
- 14 pionnen.



Organisatie

Regels:

- Beide spelers kunnen scoren door de bal tegen een pion te passen-mikken.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoot indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 10-20 meter.
- Breedte: 15-30 meter.

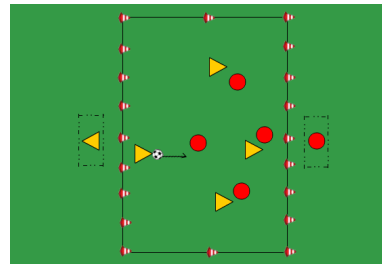
Aantal spelers:

- 4-6 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoot).

Materiaal:

- Iedere speler één bal.
- 4-6 hesjes (2 kleuren).
- 16 pionnen.

4 TEGEN 4 MET PIONNEN



Organisatie

Regels:

- Beide teams kunnen scoren door de bal tegen een pion te passen-mikken.
- Als de bal uit is, indribbelen.
- Bij een achterbal of hoekschoot indribbelen.

Organisatie:

Afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid.

- Lengte: 20 meter.
- Breedte: 30-40 meter.

Aantal spelers:

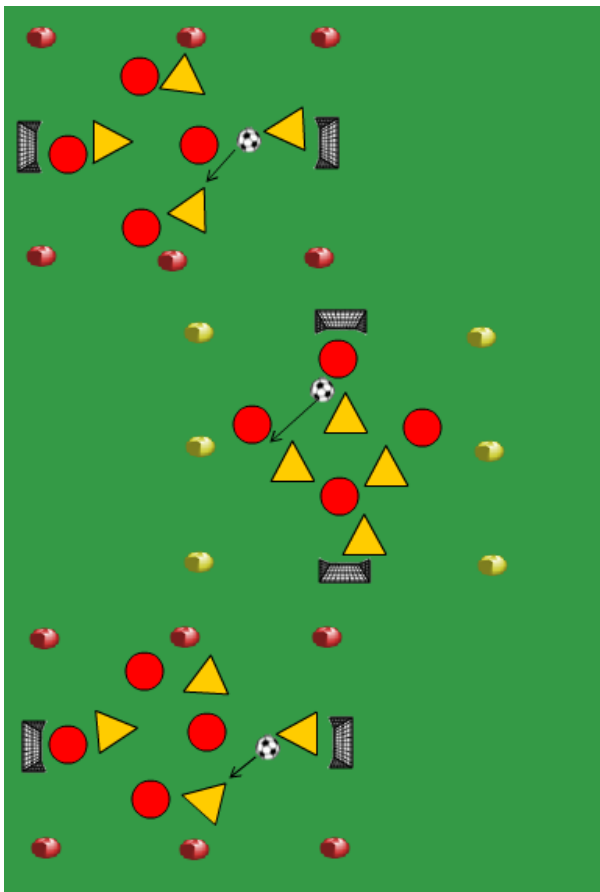
- 8-10 spelers (evt. doorwisselen bij doelpunt, achterbal of hoekschoot).

Materiaal:

- 8 ballen.
- 8-10 hesjes (2 kleuren).
- 20 pionnen.



LANDENTOERNOOI 4 TEGEN 4



Organisatie

- > Veldafmeting: lengte 30-40 meter breedte 15-20 meter.
- > Doeltjes/pionnetjes/paaltjes: $\pm$ 2-4 meter breed. De exacte breedte is afhankelijk van leeftijd en vaardigheid van de spelers. Het is belangrijk dat deelnemers succesvolle ervaringen opdoen en doelpunten maken. Is bijvoorbeeld sprake van jonge kinderen die weinig scoren, dan is het verstandig het doel breder te maken en zo de kans op een treffer te vergroten.
- > Speeltijd: afhankelijk van beschikbare tijd en pouleschema: 10-15 minuten.
- > Elk team heeft eigen hesjes. Dat vergroot de duidelijkheid.
- > Minimaal 30 hoedjes
- > 20 pionnen of 10 doeltjes voor 5 velden
- > Partijlinten, hesjes of overgooiers om de partijen van elkaar te onderscheiden. Gaan we uit van 5 velden, dan zijn maximaal 25 hesjes (5 velden x 5 deelnemers van een ploeg) nodig. Op de veldaanduiding is te lezen welke 5 van de 10 ploegen hesjes dragen. Vooraf en na afloop van iedere partij doen deelnemers hun hesje uit en laten het achter op het veld, evenals de bal.

Zie www.voetbal.nl/mini-pupillen voor meer informatie over het organiseren van een 4 tegen 4 toernooi

Inhoud

- > Scoren vanaf elke positie in het veld.
- > In de regel wordt zonder keeper gespeeld. De spelbegeleider kan soms kiezen voor een groot doel, van 5 bij 2 meter, dat wordt verdedigd door een speler die de bal in de handen mag pakken.
- > De buitenspelregel wordt niet toegepast.
- > Bij een hoekschip wordt de bal ingebracht vanaf een van de hoekpunten.
- > Gaat de bal via een speler van de tegenpartij over de achterlijn, dan wordt de bal met de voet vanaf de achterlijn ook weer in het spel gebracht door een verdediger van het betreffende doeltje
- > Gaat de bal over de zijlijn, dan wordt de bal met een intrap of dribbel vanaf de grond weer in het spel gebracht.
- > Na een doelpunt wordt de bal vanaf de achterlijn weer in het spel gebracht.
- > Na een overtreding kan een vrije trap worden gegeven. De tegenstander houdt in dat geval minstens 3 meter afstand. Houdt een speler de bal voor het doel tegen met zijn handen, dan kan de benadeelde partij een strafschip nemen. De bal moet dan vanaf ongeveer 15 meter de bal in het doel schieten. Er staat géén keeper in het doel. Stimuleer de spelers niet voor het doel te blijven hangen en zich tot verdedigen te beperken. De uitleg luidt: "Als je de bal niet hebt, kun je niet scoren. Verover dus de bal!"