



VOETBAL IN DE ZAAL (2)

Samenspelen

Voetbal is een favoriet spel bij veel leerlingen. Als er een veld is waar de school op kan gymmen is dat geen probleem. Maar als er nu geen veld beschikbaar is en alle lessen moeten in de zaal plaatsvinden? Hoe doe je dat zonder dat er veel leerlingen langs de kant zitten? En kun je dan ook nog aandacht besteden aan het oefenen van specifieke vaardigheden? *Door: Maarten Massink*

In drie opeenvolgende artikelen komen drie thema's aan bod die specifieke voetbalvaardigheden in een zaal aan de orde stellen:

- 1 individueel spelen (dribbelen, drijven)
- 2 samenspelen (passen, aannemen, vrijlopen)
- 3 doelen (schieten, trappen).

We gaan uit van een standaard gymnastiekzaal van 20 x 11 m., 24 leerlingen en standaardinrichting. Vorige keer is individueel spelen aan bod geweest. Nu gaat het om samenspelen.

SAMENSPELEN

Hiervoor hebben we veel ruimte nodig. Een ruimte besparen de maatregel is de zaal zo inrichten dat er in het midden van de zaal over de middenlijn een strook van drie meter wordt gebruikt waarop door een groep van acht leerlingen een andere opdracht wordt uitgevoerd. Bijvoorbeeld trampoline springen. Er is geen hinder van de voetbal omdat we spelen met een zaalvoetbal die weinig opstuitert (low bounce, futsal of 'plofbal'). Maar er kan ook in deze strook een spel gespeeld worden als er niet een balspel in combinatie met voetbal gespeeld kan/mag worden. Dit kan zijn of 'blind' lijnballen of badmintonnen (twee tegen twee met indraaiende tweetallen) over een dikke mat op zijn kant. Hierdoor blijven er twee vakken over van 9 x 11 meter waarin 4:2 en 3:1 lummelspel gespeeld kan worden. Op deze manier kunnen drie groepen van acht leerlingen aan de gang.

1.1 Lummelspel 4:2

Speel met een groep van acht. Maak in het vak met pilonnen vier driehoeken (zie tekening). In het driehoekje hebben de spelers beschermd balbezit. De spelers spelen de bal rond.

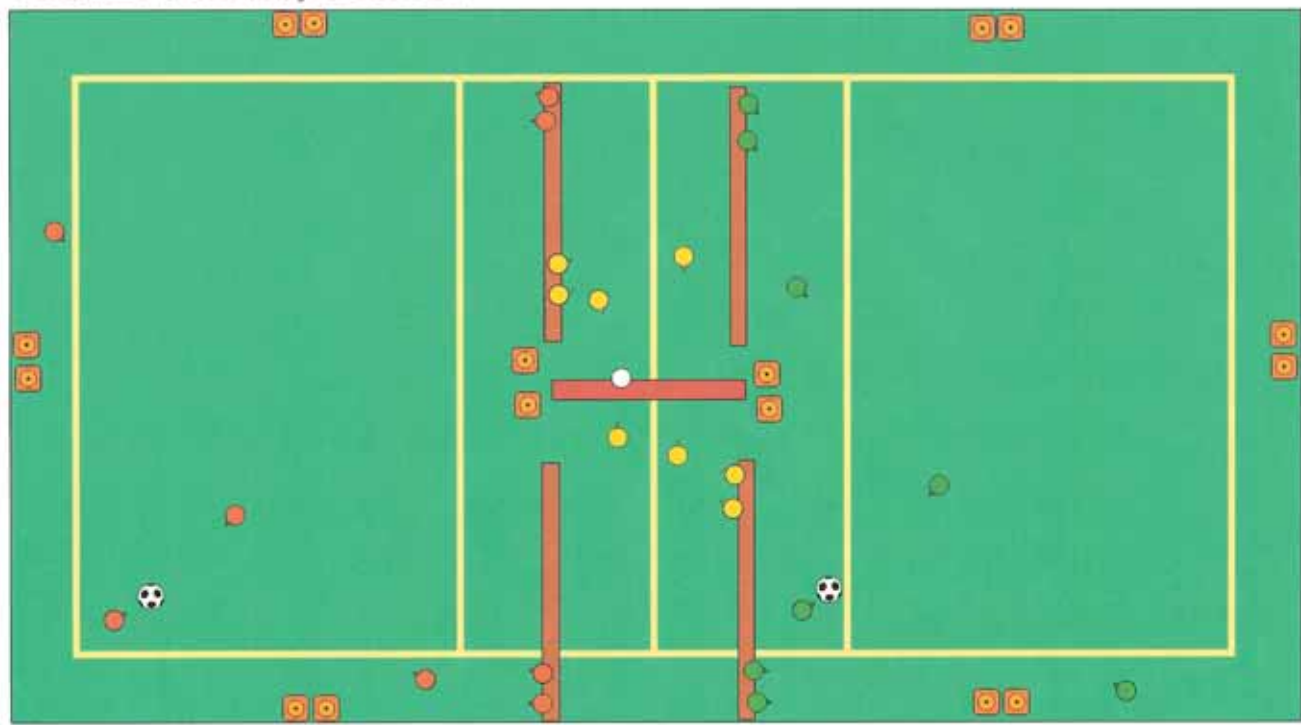
Eerst staat één lummel in het midden. Hij mag niet in de driehoekjes komen. De andere spelers zijn wachter aan de kant. Als de lummel de bal onderscheept komt er een nieuwe lummel in van de kant. Degene die de fout maakt gaat aan de kant. De lummel neemt zijn plaats over.

Bal beschermen



FOTO: ANITA REEMERSMA

Voetbal samenspel 3:1



Voetbal samenspel 4:2



Het rondspelen kan moeilijker gemaakt worden door:

- A twee lummels in het spel
- B binnen bepaalde tijd doorspelen (bv. 3 sec.)
- C driehoekjes (gebied van beschermd balbezit) kleiner maken of zelfs opheffen
- D aantal keren aanraken met rondspelen beperken (eerst onbeperkt dan 3x raken, 2x raken, direct door).

Leerlingen kunnen hun eigen moeilijkheidsgraad kiezen door als groep te kiezen voor één of twee lummels. Individueel kunnen leerlingen de moeilijkheid kiezen door de grootte van de driehoek te bepalen. Daarom staan er bij 4:2 per driehoekje twee pilonnen (zie tek.) en/of de beperking van het aantal keren raken (bv. geen lintje = onbeperkt, rood lintje = 3x raken, geel = 2x raken, om pols = direct spelen).

Er kan een wedstrijdvorm van gemaakt worden door de diepte-pass te stimuleren en hier een punt voor te geven. Wie scoort de meeste punten?

1.2 Lummelspel 3:1

We maken op dezelfde manier gebruik van de ruimte als boven is aangegeven bij lummelspel 4:2. Er worden weer vier driehoeken gemaakt met pilonnen als aangegeven op de tekening.

Drie leerlingen bezetten drie van de vier driehoekjes. De speler met bal heeft twee afspeelmogelijkheden. Er is één lummel. Ga als niet-balbezitters bij overspelen steeds zo staan dat de nieuwe balbezitter weer twee afspeelmogelijkheden naar de zijkant heeft. Dat kan doordat er de leerling die achter de balbezitter staat oversteekt naar een andere driehoek (vrijlopen, weglopen uit de 'dode ruimte' achter de lummel). Als de lummel de bal onderschept wisselt hij met degene die de fout maakt.

Aan de kant zitten vier spelers die de score bijhouden per speler:

Goede pass = 1 punt

Op tijd oversteken = 1 punt

Gericht aanspelen

Foute pass (bal onderschept) = 1 strafpunt

Wachten met oversteken = 1 strafpunt

Na een bepaalde tijd (5 minuten) wisselen de spelers met de jury.

Ook hier kan het rondspelen moeilijker gemaakt worden door:

A driehoekjes (gebied van beschermd balbezit) kleiner maken of zelfs opheffen

B aantal keren aanraken met rondspelen beperken (eerst onbeperkt dan 3x raken, 2x raken, direct door)

C raken van de muren met bal is fout bij rondspelen.

In dit spel is het vrijlopen en uit de dode ruimte van de verdediger komen het spelprobleem.

Het kiezen van de driehoekjes (gebiedjes voor beschermd balbezit) is een keuze van de groep omdat er overgestoken wordt.

Hier is geen individuele keuze maar een groepskeuze. Het aantal keren raken van de bal is wel een individuele keuze.

Volgende keer gaat het over het gericht schieten/trappen en aannemen van de bal.

Correspondentie: m.massink1@chello.nl



FOTO: ANITA RIEMERSMA