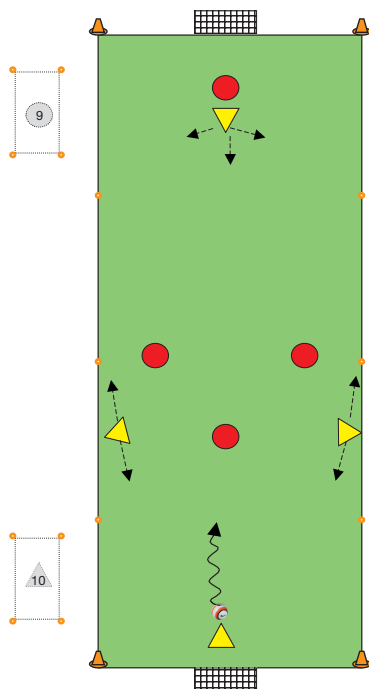


## 4 tegen 4 basisvorm



- Regels:**
- beide teams kunnen scoren door te passen of te schieten in een klein doeltje
  - als de bal uit is indribbelen of inpassen
  - bij een doelpunt, achterbal of hoekschop bij het eigen doeltje starten
  - (eventueel) doorwisselen na elk doelpunt, achterbal of hoekschop

- Organisatie:**
- afmeting: afhankelijk van leeftijd en vaardigheid
- lengte: 40 meter
  - breedte: 20 meter

- Aantal spelers:**
- 8-10 spelers

- Materiaal:**
- 4 ballen
  - 4 pionnen
  - 8-10 hesjes (twee kleuren)
  - 14 hoedjes
  - 2 kleine doeltjes (3 x 1 meter)

## Inhoud - Bedoeling van deze vorm

- Karakteristiek:**
- Aanvallen**
- scoren door het passen / schieten van de bal in een klein doeltje
  - door middel van dribbelen, aannemen en passen spelers in kansrijke positie brengen
- Verdedigen**
- positie kiezen tussen tegenstander en het eigen doeltje
  - tegenpartij dwingen tot breedtespel / maken van fouten
  - bal afpakken
- Eisen aan het spel:**
- Aanvallen**
- het aannemen, controleren van de bal en dribbelen richting het doeltje van de tegenpartij
  - zodra de bal vrij is (binnen schotsafstand), schieten / passen in het doeltje
  - overzicht in de situatie waarheen te dribbelen, waar staan veel en waar staan weinig spelers
  - bal steeds onder controle houden, veranderen van richting en versnellen
  - kiezen van het moment en de richting van de passeeractie
  - afsnijden van de pas van de tegenstander en het afschermen van de bal
  - dribbelen (soms) afwisselen met het passen op een medespeler
- Verdedigen**
- bal blijven zien
  - zonder overtredingen het scoren van de tegenstander beletten
  - positie kiezen tussen tegenstander en het eigen doeltje
  - samenwerken (kleine ruimte maken) om de tegenpartij op te houden
  - druk op de bal houden en de bal op het juiste moment veroveren

## Methodiek - Moeilijker/Makkelijker

- Aanvallen moeilijker maken / Verdedigen makkelijker maken**
- veld smaller maken

- Aanvallen makkelijker maken / Verdedigen moeilijker maken**
- veld breder en/of langer maken

- Tip:**
- zorg er voor dat eventuele wisselers steeds staan opgesteld in het wisselvak
  - een alternatieve partijvorm is 4 tegen 4 lijnvoetbal (partijvorm 1A) of 4 tegen 4 met grote pionnen (partijvorm 1C)

## Aanwijzingen aanvallen

**Doe altijd voor hoe ze een voetbalhandeling moeten uitvoeren, gebruik woorden (praatje) om je voorbeeld (plaatje) te ondersteunen. Gebruik eenvoudige woorden en sluit aan op hun belevingswereld.**

### Dribbelen en drijven

**Wat?** • Met de bal afstand overbruggen. Bestaat uit snelheid maken met bal, afschermen van de bal, de bal kort bij je houden, de richting veranderen – kappen – een schijnbeweging maken en passeren.

**Waar en wanneer?** • ‘Dribbelen’ is het voortbewegen van de bal in een laag of hoger tempo in een kleine ruimte. ‘Drijven’ is het voortbewegen van de bal in een hoog tempo in een grote ruimte.

**Hoe?** • Speelbeen: raak de bal zodanig en zo vaak dat je hem in het looptempo en in goede richting kan meenemen. ‘De bal aan een elastiekje.’ Voet speelbeen: houd juiste spanning in voet en enkel, laat de bal niet wegspringen. Raakvlak: beroer de bal afhankelijk van richtingsverandering afwisselend met wreef, binnen- of buitenkant van de voet. Romp: buig bovenlichaam iets over de bal, ondersteun de balans met je armen. Lopen: knieën licht gebogen. Aandacht: op omgeving (spelsituatie) en op het veld direct in de omgeving van de bal (oneffenheden in het gras).

**Wat ziet de coach, wat doet hij voor en wat zegt hij?** • Sneller dribbelen, anders pakt hij de bal van je af (Je aanloopsnelheid is te laag) – Speel de bal niet te ver voor je uit – Ga niet te dicht naar de verdediger toe – Maak de schijnbeweging op tijd, anders pakt de verdediger de bal – Versnel tijdens en na de passeeractie, anders ben je makkelijk te verdedigen – Scherm de bal tijdens en na de passeeractie af, houd je lichaam tussen tegenstander en bal – Snijd na de passeeractie de tegenstander de pas af.

### Aannemen en meenemen

**Wat?** • Het controleren van de bal kan met de binnenkant voet, wreef, buitenkant voet, bovenbeen, borst en onder de voetzool. Het verwerken van de bal kan door weg te draaien en van richting te veranderen.

**Wanneer?** • De bal wordt aangenomen om dan te kunnen dribbelen richting het doeltje van de tegenpartij, te schieten of om min of meer bewust te passen naar een medespeler.

**Hoe?** • Kies goed positie ten opzichte van bal en tegenstander. Met uitzondering van de armen kan de bal met alle lichaamsdelen aangenomen worden. Ga altijd eerst de bal tegemoet, en laat bij contact met de bal de speelvoet als ‘een vrij hangend net’ soepel en flexibel met de bal meegaan om zodoende de bal ‘dood’ te maken, te controleren. Bewaar de balans met de arm. Gebruik zo min mogelijk handelingen om de bal weer speelklaar te leggen.

**Wat ziet de coach, wat doet hij voor en wat zegt hij?** • Maak de bal langzaam’ (Haal tijdens het aannemen van de bal de snelheid eruit) – Laat de bal niet te ver van je voet stuiten – Neem de bal zo aan dat je ‘m daarna nog in alle richtingen kunt spelen – Neem de bal zo aan

dat je ‘m na de aanname vooruit kunt passen of dribbelen (Open aanname) – Houd bij het aannemen je lichaam tussen tegenstander en de bal.

### Passen

**Wat?** • De bal verplaatsen naar een medespeler doe je met de binnenkant voet, buitenkant voet, wreef, punt, hak.

**Wanneer binnenkant voet?** • Wanneer nauwkeurigheid wordt gevraagd. Met de binnenkant van de voet kun je het beste richten / mikken.

**Hoe?** • Kies goed positie ten opzichte van de bal. Standbeen licht gebogen, dicht bij de bal, voet meestal in speelrichting. Speelbeen iets naar buiten gedraaid, knie en enkel gebogen. Speelvoet iets naar buiten gedraaid, loodrecht op speelrichting, voetpunt opgetrokken, enkel aangespannen. Raak de bal met binnenkant voet – meer aan de onderkant, dan gaat de bal omhoog, meer aan de bovenkant, dan blijft de bal laag.

**Wanneer de wreeftrap?** • Bij passen over afstand.

**Hoe?** • Zie uitwerking wreeftrap bij het schieten.

**Wat ziet de coach, wat doet hij voor en wat zegt hij?** • Kijk vooruit in speel vooruit – Houd de bal bij je, er is geen tegenstander in de buurt – Speel de bal niet te zacht, te hard, te hoog of met een stuit – Speel simpel, met de binnenkant van de voet.

### Positie kiezen en vrijlopen

**Wat?** • Zodanig positie kiezen of vrijlopen dat je aangespeeld kunt worden door een medespeler. Zorg er daarbij voor dat er geen speler staat tussen jou en de bal.

**Waar en wanneer?** • Spelers in de buurt van de balbezittende medespeler moeten vrijlopen om de bal te ontvangen. Verder van de bal af zijn spelers meer bezig met positie kiezen.

**Wat ziet de coach, wat doet hij voor en wat zegt hij?** • Speel meer uit elkaar, loop elkaar niet in de weg, maak de ruimte groter – kies zo positie dat je makkelijk aanspeelbaar bent, loop niet ‘in de rug’ van de verdediger – zorg dat de bal teruggespeeld kan worden, doe mee – Actie na de actie, steeds mee blijven doen, ze hebben je weer nodig.

### Schieten

**Wat?** • Een doelpoging met de voet kan met wreef, binnenkant, buitenkant, punt, hak.

**Waar en wanneer?** • Als de speler in een kansrijke positie staat en hij met een schot op doel een doelpunt kan maken. Als hij verder van het doeltje staat, is het verstandiger om met de wreef te trappen. Staat hij dicht bij het doeltje, dan kan hij de bal beter met de binnenkant van de voet plaatsen.

**De wreeftrap: hoe?** • Kies goed positie ten opzichte van de bal. Plaats standbeen met laatste grote stap naast, voorbij of achter de bal, punt van de voet in de speelrichting, knie licht gebogen – standbeen iets voorbij de bal, bal blijft laag, standbeen iets achter de bal en ‘m aan de onderkant raken, bal gaat omhoog. Buig romp – eerst achterwaarts, dan heft over het standbeen zijwaarts, maak

zo ruimte voor de wreef, dan explosief voorwaarts op moment van schieten. Breng speelbeen vanuit heup en knie achterwaarts, zwaai dan voorwaarts. Strek en span speelbeen. Raak de bal met binnenkant of volle wreef, afhankelijk van situatie. Raak de bal meer aan de onderkant, dan gaat de bal omhoog, meer in het midden dan blijft de bal laag.

**Binnenkant voet: hoe?** • Zie uitwerking bij het passen.

**Wat ziet de coach, wat doet hij voor en wat zegt hij?** • Snijd de pas af voor de verdediger – Probeer de bal voor je schietbeen te krijgen en scherm de bal met je lichaam af – Kijk waar het doeltje is en plaats de bal met binnenkant of buitenkant voet in het doeltje (korte afstand) of met de wreef (lange afstand).

## Aanwijzingen verdedigen

**Doe altijd voor hoe ze een voetbalhandeling moeten uitvoeren, gebruik woorden (praatje) om je voorbeeld (plaatje) te ondersteunen. Gebruik eenvoudige woorden en sluit aan op hun belevingswereld.**

### Druk zetten op de balbezitter

**Wat?** • Voorkomen dat de bal op het doeltje geschoten kan worden of vooruit kan worden gedribbeld of gespeeld.

**Waar en wanneer?** • Over het gehele speelveld, als de tegenstander dreigt te gaan dribbelen of de bal vooruit te spelen.

**Wat ziet de coach, wat doet hij voor en wat zegt hij?** • Kies steeds voor het verdedigen van de meest gevaarlijk situatie: kom steeds tussen bal en het eigen doeltje, scherm het doeltje af – Niet te snel naar de tegenstander toe, behoedzaam naderen – Niet te langzaam naar de tegenstander toe, als je te lang wacht dan heeft hij tijd en ruimte om te schieten of te dribbelen of passt hij de bal vooruit. – Blijf zoveel mogelijk oog in oog met de tegenstander, draai je rug niet naar hem toe – Probeer tegenstander naar de zijkant te dwingen – Jaag tegenstander op en dwing hem tot fouten.

### Duel om de bal

**Wat?** • De bal kan worden veroverd met een sliding, een schouderduw of een duel om de bal.

**Waar en wanneer?** • Over het gehele speelveld, als er een goede kans is om de bal te veroveren. Wanneer je als speler te gretig bent kan het zijn dat je (makkelijk) wordt uitgekapt of de bal mist.

**Wat ziet de coach, wat doet hij voor en wat zegt hij?** • Kies het juiste moment om de bal te veroveren. Bijvoorbeeld na fout van tegenstander, onzuivere pass tegenstander, te harde bal tegenstander op medespeler – Ga niet te snel naar de grond.