

## **D. Aansluiting tussen de linies**

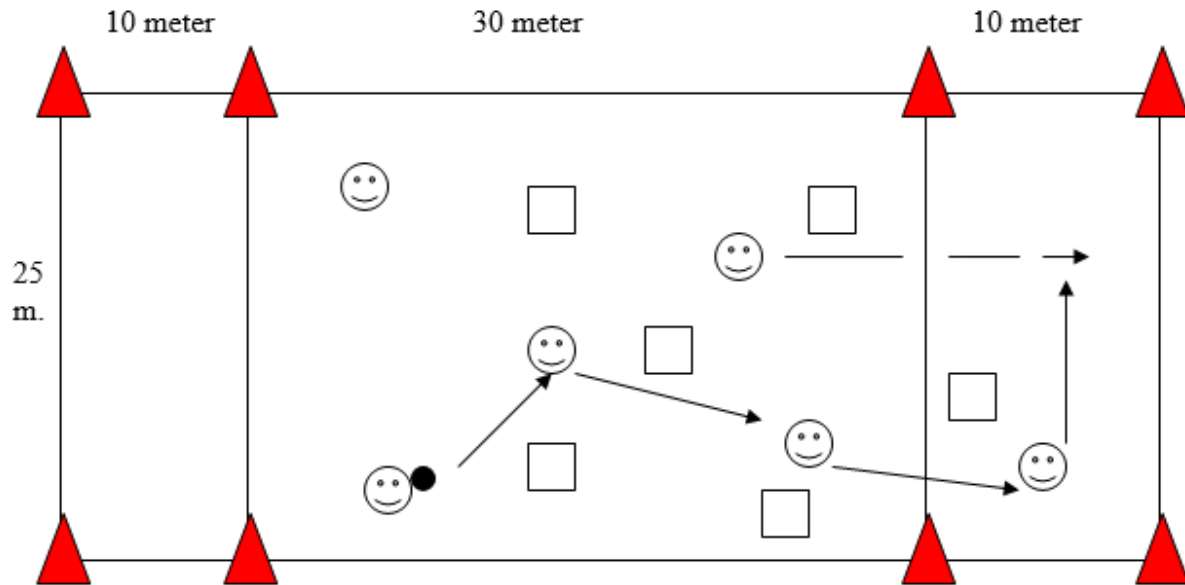
*Het veld is voor de D-pupillen nog erg lang en het valt dus niet mee om de ruimte tussen de linies klein te houden, zodat er voldoende afspeelmogelijkheden blijven. Ook voor dit thema in de jaarplanning een aantal mogelijkheden.*

## D. Aansluiting van de linies

### Aansluiten en scoren

#### Doel:

*Het verbeteren van de aansluiting in de voorste linie*



#### Bedoeling:

Partijspel 6 tegen 6 waarbij er gescoord kan worden door een medespeler in het vak van de tegenstander aan te spelen. Het scoren is dus altijd een kwestie van samenwerking, waardoor aansluiting bevorderd wordt. Als dit loopt kan er alleen gescoord worden als de bal in het eindvak van de tegenstander nog een keer samengespeeld wordt. Hierdoor is nog meer aansluiting vereist.

#### Variatie:

Als het moeilijk verloopt het veld verbreden of aangeven dat er slechts één speler in het eindvak mag verdedigen.

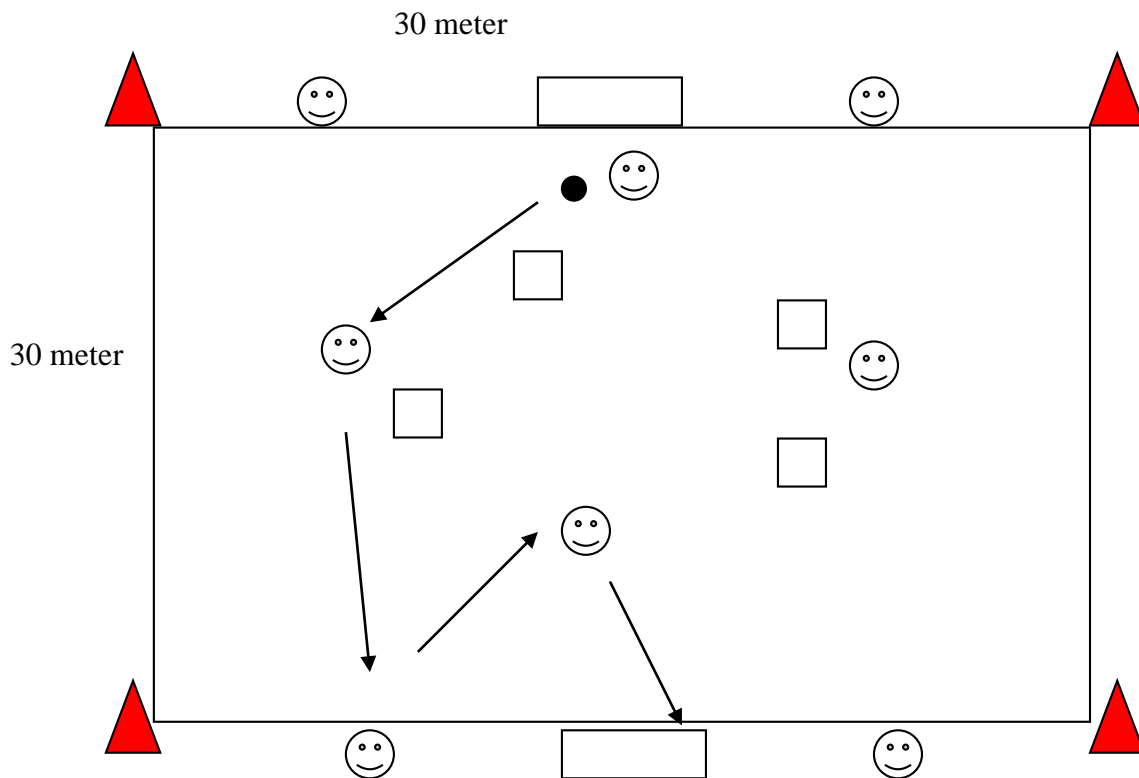
#### Aanwijzingen:

- Geef goed passes, niet te hard of te zacht
- Let goed op wanneer er gespeeld kan worden in het eindvak
- Vraag om de bal als je vrij staat
- Coach elkaar

## Kaatsen en scoren

### Doel:

*Het verbeteren van de aansluiting door de middenvelders*



### Bedoeling:

Partijspel 4 tegen 4 met 4 kaatsers op de achterlijn. Er wordt gespeeld zonder keeper en er kan alleen gescoord worden door eerst een kaatsers aan te spelen op de achterlijn en vervolgens uit de kaats of balaanname te scoren. Na het aanspelen van de kaatsers moeten de andere spelers vrij komen voor het doel, waardoor het aansluiten bevordert wordt.

### Variatie:

Als het scoren niet lukt, dan mogen de kaatsers de bal eerst aannemen en vervolgens inpassen op een aansluitende speler.

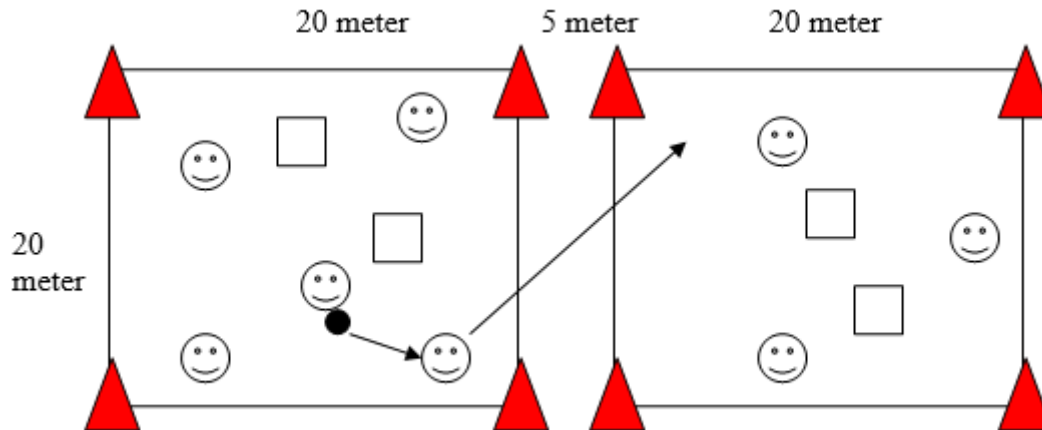
### Aanwijzingen:

- Speel zo snel mogelijk een kaatsers aan
- Loop direct mee als je ziet dat een kaatsers wordt aangespeeld
- Laat je horen als je kunt scoren
- Voor de kaatsers: speel de bal met de binnenkant van de voet

## Vakkenspel

### Doel:

*Het verbeteren van het aansluiten na het geven van de pass.*



### Bedoeling:

In een vierkant wordt 5 tegen 2 gespeeld. Het 5-tal probeert één van de 3 medespelers in het andere vak aan te spelen. Als er naar het andere vak gespeeld is sluiten 2 spelers aan, zodat daar ook weer 5 tegen 2 gespeeld kan worden. Het spel gaat zo heen en weer. Eén keer heen en weer is een doelpunt. Als de verdedigers de bal onderscheppen kunnen zij scoren door één van de andere verdedigers in het andere vak aan te spelen.

### Variatie:

Te moeilijk voor het overtal:

- Veld groter maken
- Minder verdedigers of meer aanvallers

Eenvoudig:

- Veld kleiner
- Meer verdedigers
- Balaanrakingen beperken

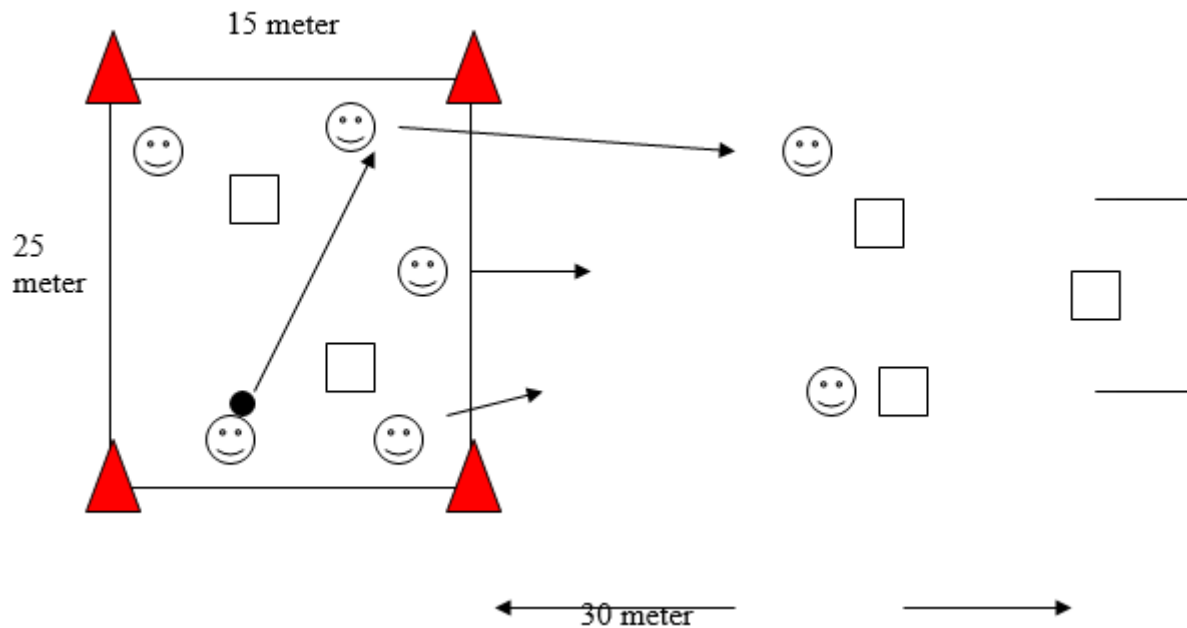
### Aanwijzingen:

- Speel met de binnenkant van de voet
- Zorg dat je altijd aanspeelbaar bent
- Sluit snel aan bij een pass naar het andere vierkant
- Kijk goed naar elkaar, wie sluit er aan?

## Aansluiting van middenveld naar aanval

### Doel:

*Het verbeteren van de aansluiting van middenvelders naar de voorste linie*



### Bedoeling:

Op het middenveld wordt in een rechthoek 5 tegen 2 gespeeld. Het 5-tal probeert één van beide spitsen aan te spelen. Als dit gebeurt sluiten 2 spelers uit de rechthoek aan en wordt er afgerond op doel. Door de aansluiting ontstaat 4 tegen 2, zodat er eenvoudig kan worden afgerond. Als de verdedigers de bal onderscheppen kunnen ze scoren door een medespeler aan te spelen in het vak (of, bij onderschepping in de rechthoek over een korte zijlijn te dribbelen).

### Variaties:

- Als het niet lukt een spits te bereiken, een extra spits inzetten.
- Als het lukt, laat dan ook een verdediger uit de rechthoek aansluiten
- Eventueel iedereen laten aansluiten, zodat er snel afgerond moet worden

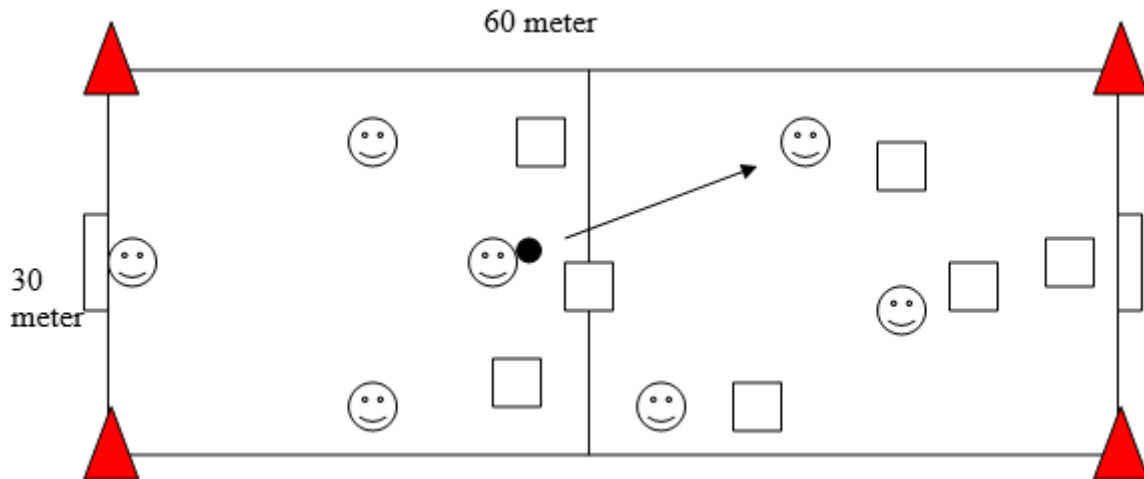
### Aanwijzingen:

- Voor de spitsen: vraag om de bal als deze gespeeld kan worden
- Na het aanspelen van de spits snel aansluiten en aanspeelbaar zijn
- Coach elkaar

## Over de middenlijn

### **Doel:**

*Het verbeteren van het aansluiten door het gehele team*



### **Bedoeling:**

Partijspel 7 tegen 7 op een lang maar smal veld, waarbij er alleen gescoord kan worden als alle medespelers over de middenlijn zijn (behalve de keeper). De spelers die in scoringspositie komen, moeten snel tot scoren overgaan en niet wachten. De andere spelers moeten nl. snel aansluiten

### **Aanwijzingen:**

- Sluit snel aan als je de bal hebt gespeeld
- Blijf niet hangen, doe mee
- Zorg dat je weer aanspeelbaar bent, als je de bal naar voren hebt gespeeld