

# KAMPHUIS "DE BLOKKEN" BAARLE - NASSAU

## VOETBALCIRCUIT

**Materiaal:** - zie spelformulieren.

**Tijd van**

**voorbereiding:** - ca 1 uur.

**Speeltijd:** - ca 2 - 2 ½ uur.

Bij het voetbalcircuit zijn negen activiteiten uitgezet op een vaste plaats op het veld.  
De groep wordt in verschillende teams verdeeld, elk begeleidt door een scheidsrechter c.q. tijdwaarnemer.

De groeps grootte is in feite afhankelijk van de hoeveelheid leiding, maar zou toch niet meer mogen zijn dan 8 personen per team.

Alle teams gaan gelijk van start, ieder bij een ander spel.  
Om te voorkomen, dat er bij een bepaald spel wachttijden ontstaan, dienen de groepen als volgt te starten.

Bij een deelname van 6 teams, starten op: B D F G H I

Bij een deelname van 5 teams, starten op: B D F G I

Bij een deelname van 4 teams, starten op: A D F I

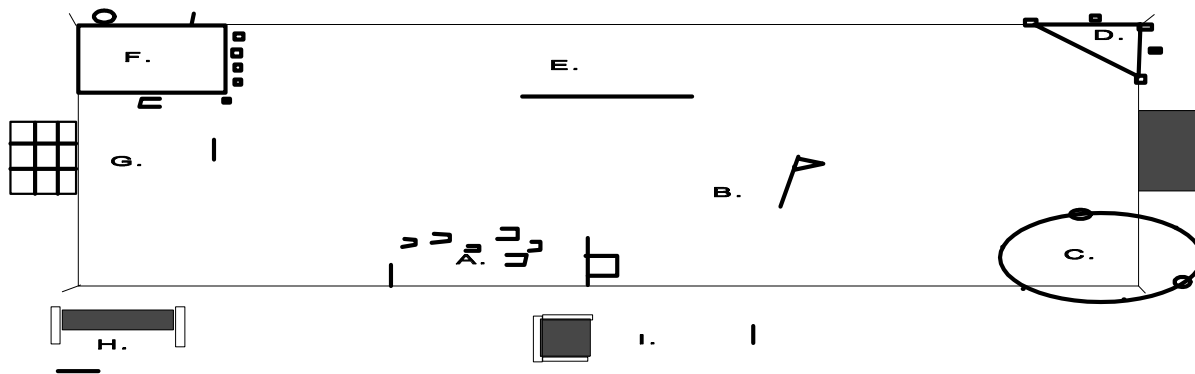
Iedere tijdwaarnemer beschikt over een draaiboek, waarin plattegrond plus uitleg van alle spelen en natuurlijk los daarvan een score lijst.

Na afloop van de activiteiten, graag alle materialen verzamelen en opbergen.  
Alle draaiboeken inleveren, score lijsten uitwerken!

**Veel succes,  
Kees.**



Plattegrond - opstelling spelen van het voetbalcircuit.  
De volgorde van de activiteiten volgens het score formulier.



# A.

## VOETBAL- CROQUET

- Materiaal:** - 1 voetbal  
- 1 grote metalen poort  
- diverse kleine metalen poortjes  
- 1 stootlijn van ca 1 meter  
- 1 stootlijn van ca 3 meter

Attentie: zorg ervoor, indien men poorten plaatst, dat dit extra zichtbaar wordt geplaatst door middel van bv. afzetlint ( rood/wit ).

**Score:** - aantal poortjes binnen 30 seconden.

**Opmerking:** - individueel spel

Al dribbelend in een vaste tijd door zoveel mogelijk poortjes ( elk poortje mag maar één keer ) tot aan de achterste stootlijn, vandaar mag men trachten te 'doelen'.

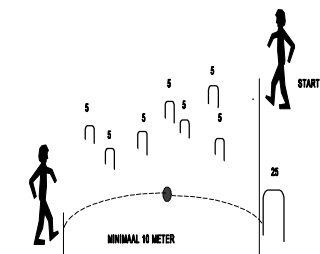
Dat laatste mag men maar één keer doen, misgeschoten is dan hier **0** punten.

Puntentelling:

Indien alles wordt gedaan binnen die **30** seconden, krijgt men per poortje **5** punten en voor het scoren op het doel nog eens **25** punten.

Is men niet binnen de tijd klaar, dan worden alleen de gehaalde poortjes geteld.

Allemaal één keer proef lopen.



# B.

## VOETBALVAARDIGHEDEN

**Materiaal:** - 1 bal

**Score:** - punten ( maximaal 100 )

**Opmerking:** - individueel spel

In een vaste volgorde bepaalde vaardigheden tonen. Iemand die de bal zeer goed onder controle kan houden kan zeer veel punten verdienen.

OEFENING:

TE BEHALEN PUNTEN:

- |  |            |
|--|------------|
| 1. Bal hoog TRAPPEN en 1x koppen   | 5 punten   |
| 2. Bal omhoog TRAPPEN en 1x links en 1x rechts trappen   | 15 punten  |
| 3. Bal omhoog TRAPPEN, koprol maken, bal vangen ( mag 1x stuiteren )   | 25 punten  |
| 4. Bal omhoog WERPEN en 3x achtereenvolgens koppen   | 50 punten  |
| 5. Bal omhoog WERPEN en achtereen 1x koppen, 1x trappen en 1x koppen   | 75 punten  |
| 6. Bal omhoog TRAPPEN en vervolgens:<br>1x koprol ( mocht 1x stuiteren )<br>1x rechts trappen<br>1x links trappen<br>1x koppen | 100 punten |

### **Punten niet bij elkaar optellen!**

Indien je bij een oefening een fout maakt, mag je die oefening nog eenmaal overdoen, struikel je voor de tweede maal, dan mag je die oefening niet meer verder afmaken, maar je mag ook niet meer de volgende oefening doen.



# C.

## KRINGBAL

- Materiaal:** - 5 vakken, bv. fietsbanden, in een grote cirkel gelegd  
**Score:** - aantal ronden binnen 5 minuten x 5 punten = eindresultaat  
**Opmerking:** - teamspel

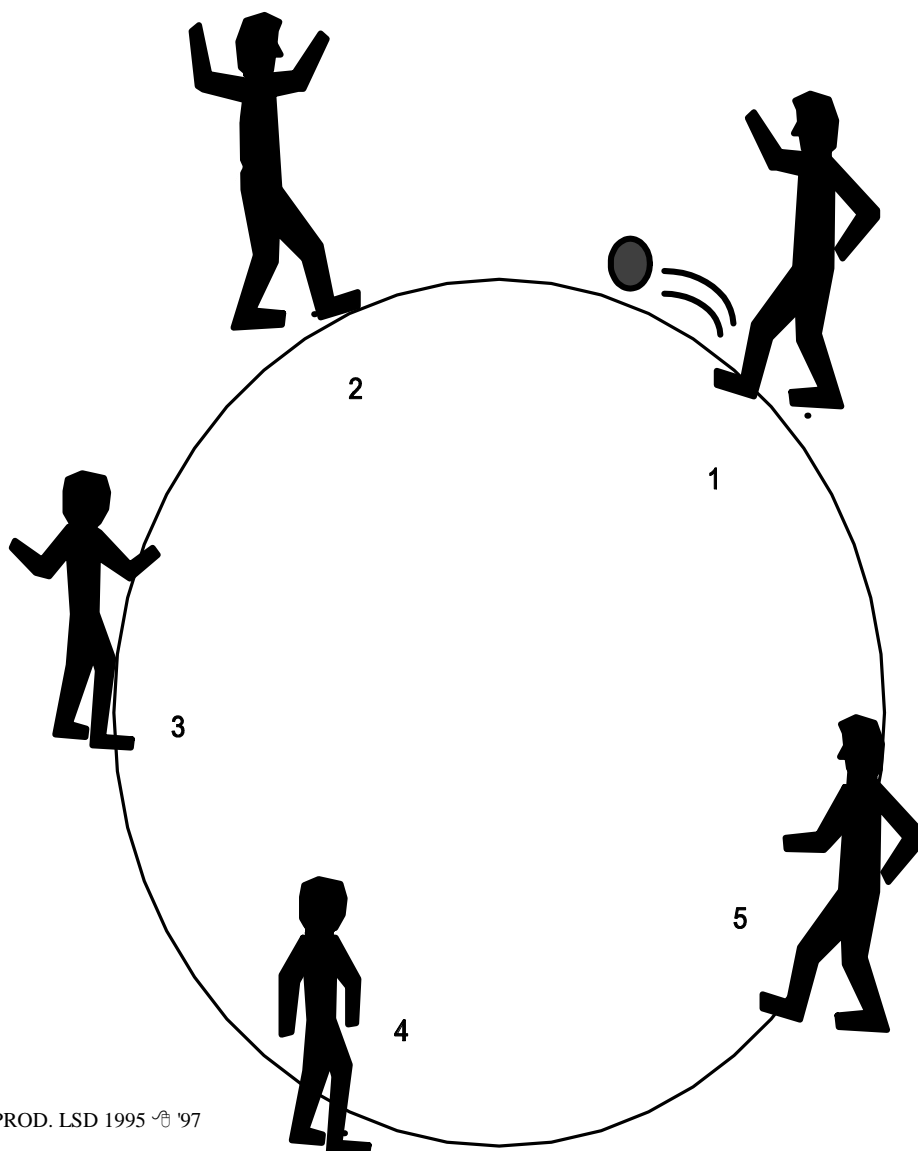
De spelers nemen plaats in de vakken.

Speler nummer één heeft de bal en plaatst deze vanuit zijn vak naar speler nummer twee, deze vangt hem op en schiet de bal door naar nummer drie, enzovoort.

Totdat de bal weer terecht komt bij speler nummer één, dan is er één ronde afgelegd.

De bal mag alleen doorgespeeld worden vanuit het eigen vak en niemand mag worden overgeslagen.

De bedoeling is natuurlijk zoveel mogelijk ronden te maken, binnen de vijf minuten tijd die is gegeven.



# D.

## DRIEHOEK-BAL

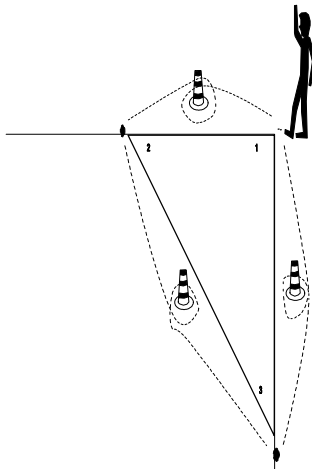
- Materiaal:**
- lijn van ca. 10 meter
  - drie hoepels of fietsbanden ( dit zijn de vakken )
  - drie grote pylonen
  - drie verschillende ballen ( geen voetbal ), maar bv. een basketbal, tennisbal en foambal
- Score:** - tijd
- Opmerking:** - individueel spel

Het speelveld is in de vorm van een driehoek, gelegd in de hoek van het voetbalveld.

Op elke hoek van het uitgezette veld ligt een vak, waarin een bal ligt. Er zijn drie verschillende soorten ballen. Ongeveer in het midden langs de lijnen staan een drietal pylonen.

Er wordt gestart op één van de drie hoeken van het veld. Op signaal van de scheidsrechter dribbelt de speler met de bal richting een andere hoek, maakt een rondje om de pylon, gaat naar het andere vak, legt daar de bal in ( er echt in ) en neemt de andere bal mee, richting het tweede vak, weer natuurlijk om de pylon, ook in het volgende vak de bal correct leggen, de laatste bal meenemen, weer rond de pylon en dan uiteindelijk de meegenomen bal in het lege vak leggen.

Zodra de bal in het vak ligt en er niet meer uitrolt, stopt de scheidsrechter de tijd voor deze speler.





# F.

## BEHENDIGHEIDSRACE

**Materiaal:**

- lijn van ca. 20 meter
- 2 stootlijnen van ca. 1 meter
- 1 hoge en 1 lage metalen poort
- 1 grote en 4 kleien pylonen
- 1 grote ronde bak
- 1 bal

**Score:** - tijd

**Opmerking:** - individueel gespeeld

Speler neemt plaats achter de startlijn bij **A**.

Vanaf dat punt schiet hij de bal dwars over het uitgezette veld richting pylon bij **D**. Zelf snelt hij rond het veld over het poortje heen bij **B**, de hoek van het veld correct nemend onder het poortje door bij **C**, en vervolgens naar **D**.

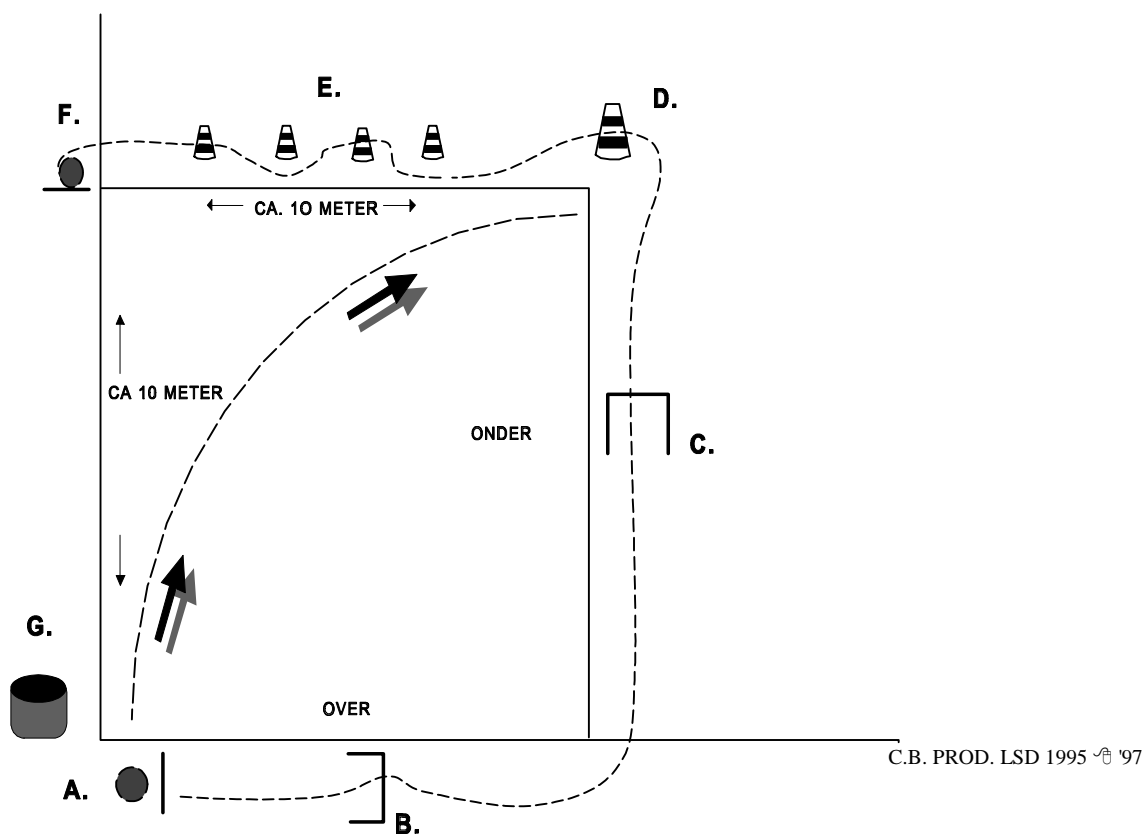
Bij **D** raakt hij eerst de pylon aan, haalt vervolgens de bal op waar die is terecht gekomen, raakt wederom pylon **D** aan en dribbelt vervolgens om de kleine pylonen bij **E** ( een slalom dus ), weer correct de hoek om, tot aan de stootlijn bij **F**.

Vanaf **F** probeert hij de bal te plaatsen in een enkele meters verderop staande bak, bij **G**.

Lukt dat niet of stuitert de bal er weer uit, dan rent hij de bal achterna, loopt met de bal weer na de stootlijn bij punt **F** en probeert het opnieuw. Net zolang totdat het hem is gelukt.

Echter de maximale speeltijd voor dit spel is 2 minuten per persoon.

**Tijdens dit spel de bal niet met de handen aanraken!**



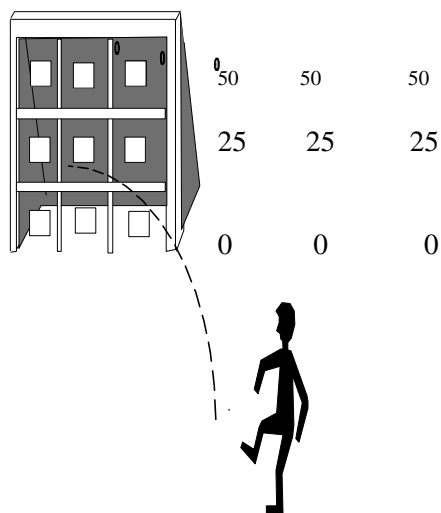
# G.

## DOELSCHOPPEN

- Materiaal:**
- doel
  - lang lint om vakken in het doel te maken
  - stootlijn van circa 1 meter
  - bal
- Score:**
- punten
- Opmerking:**
- individueel spel

De speler probeert vanaf de aangegeven plaats, de bal in een vak te schieten met de meeste punten.  
Er mag éémaal worden proef geschoten, daarna **3** echte pogingen.

Het punten totaal van de drie pogingen worden genoteerd.



# H.

## DOELSCHOPPEN MET RUGBYBAL

**Materiaal:** - volleybal veld  
- stootlijn van circa 1 meter  
- rugby bal

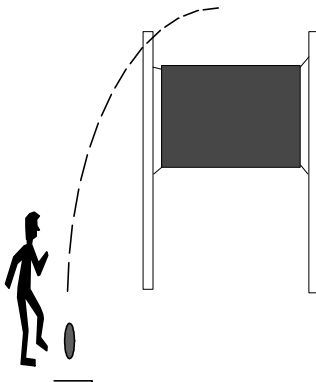
**Score:** - punten

**Opmerking:** - individueel spel

Probeer vanaf een bepaalde plaats met een rugby bal te scoren, d.w.z. plaats de bal over het net tussen de twee palen.

Na éénmaal proef schieten volgen er **3** echte pogingen.

Elk doelpunt is **25** punten.



# I.

## SNELDOELEN

- Materiaal:** - een net, gelegd over b.v. de werksteiger (maakt een klein doel)  
- 1 stootlijn  
- 1 bal
- Score:** - aantal doelpunten binnen 2 minuten. (één doel punt is 5 punten )
- Opmerking:** - individueel spel

Men schiet vanaf de stootlijn de bal in het doel, raak is vijf punten, men haalt zelf de bal op, al dribbelend terug achter de stootlijn, dan opnieuw schieten.

Misgeschoten? Zelf de bal ophalen.

Indien tijdens de twee minuten speeltijd de bal met de handen wordt aangeraakt, dan gaan er telkens vijf punten van de score af.

Ligt de bal eenmaal achter de stootlijn dan mag men de bal wel even met de handen aanraken om hem goed te leggen.

