

# STAP 2: AMERIKANEN

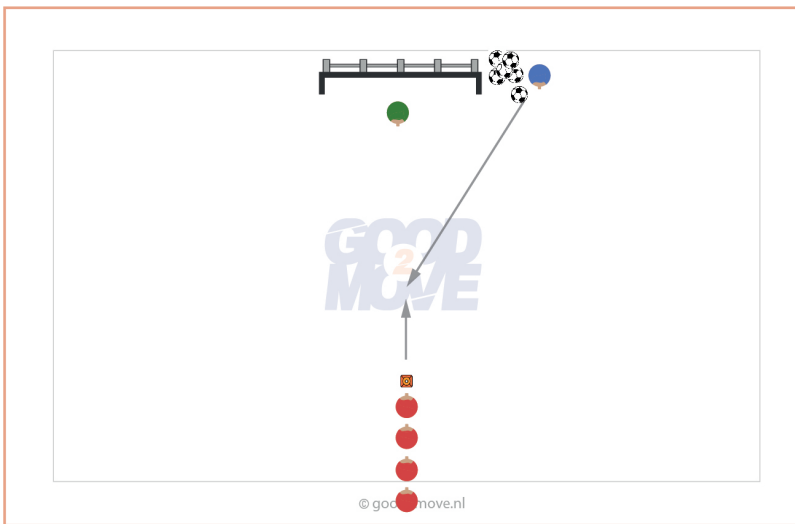
GAAN &amp; LOPEN

DRAAIEN

KEREN

SCHieten

MIKKEN



## Materiaal

Per situatie:

- 1 Pion
- 1 Goal
- 5-6 Ballen

## Bewegingsopdracht

Schiet de keeper af door zonder aan te nemen te scoren.

## Organisatie

Speel buiten of op 1/3e zaal. Zet op 16m van de goal een pion. Leg de ballen naast de goal. 1 speler staat hierbij. 1 speler staat op goal. De rest maakt een rij achter de pion.

## Uitvoering

De speler die de ballen inspeelt speelt de bal naar de eerste in de rij. Deze schiet in een keer op de goal. Raak? Achteraan sluiten. Mis? Neem plek keeper over. Keeper sluit dan achteraan. Wordt er 2x achter elkaar gescoord bij dezelfde keeper, dan is deze af. De volgende in de rij wordt dan de keeper. De winnaar is de laatste die overblijft.

## Aandachtspunten

- Schieten (in volgorde):
- Versnellende aanloop.
  - Standbeen naast bal.
  - Leun naar achteren.
  - Raak bal met wreef.
  - Middelpunt bal.
  - Wijs bal na.

## Differentiatie

Makkelijker:

- Afstand kleiner maken.
- Bal 2x raken.

Moeilijker:

- Als je over schiet ben je af.
- Afstand groter maken.