



C.K.V. Dalto Driebergen Technische Commissie

AANDACHTSGEBIEDEN NADER UITGEWERKT E-JEUGD

Techniek

- ❖ Spelers leren schieten op twee benen tot zes meter.
- ❖ Spelers leren schieten op één been.
- ❖ Spelers leren vangen met één hand.
- ❖ Spelers leren tot schot komen binnen zes meter door wegtrekken van de korf.
- ❖ De strafworp wordt aangeleerd als begin van de doorloopbaltechniek. De doorloopbal wordt spelenderwijs op de training aangeboden en niet actief in de wedstrijd gebruikt.
- ❖ Spelers leren in een 1/1 situatie voor het schot vrij te komen.
- ❖ Spelers leren de lange bal (verder dan vijf/zes meter) te gooien door langs de tegenstander te stappen.

Aanvallen

- ❖ Spelers worden zich bewust van de schotmogelijkheden binnen de zes meter.
- ❖ Spelers komen tot schot vanuit een wegtrekbal van de korf.
- ❖ Schieten is vangen! Als er wordt geschoten, vangt iedereen de bal vanuit de ruimte af.
- ❖ Er wordt niet actief gespeeld met een aangeef onder de korf en er wordt niet actief getraind op de doorloopbal (vanaf tweedejaars mogelijk).
- ❖ Passen is bewegen! Als een speler een bal heeft geplaatst, komt hij daarna gelijk in beweging om opnieuw aan te bieden.
- ❖ Spelers lopen vrij aan de zijkant van de speler met bal. Zo kom je via korte worpen in scoringspositie binnen zes meter van de korf.
- ❖ Spelers lopen vrij door recht naar de speler in balbezit aan te lopen en er daarna weer vanaf te lopen (voor een bal er over heen).
- ❖ Spelers lopen rugkanten van de tegenstander en komen door een lange pass vrij in scoringspositie (bal erover heen/diagonaal door de korf).

Verdedigen

- ❖ Onderscheppen is aanvallen!
- ❖ Spelers leren de basisbeginselen van het verdedigen.
- ❖ Spelers staan altijd tussen korf en hun tegenstander om het schot en het gooien zo moeilijk mogelijk te maken (voetenwerk naast elkaar).
- ❖ Spelers aanleren om in de ballijn te gaan staan met als doel een moeilijke pass te forceren en de bal te onderscheppen (voetenwerk voorste en achterste been).
- ❖ Als er door de aanval wordt geschoten, laten spelers hun tegenstander los en pakken de bal.
- ❖ Spelers leren herkennen wanneer ze een andere speler kunnen overnemen.