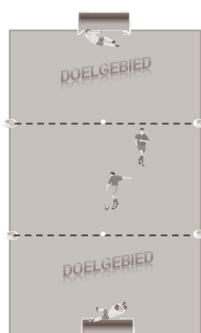




VOETBAL
VLAANDEREN

Dribbelfestivals

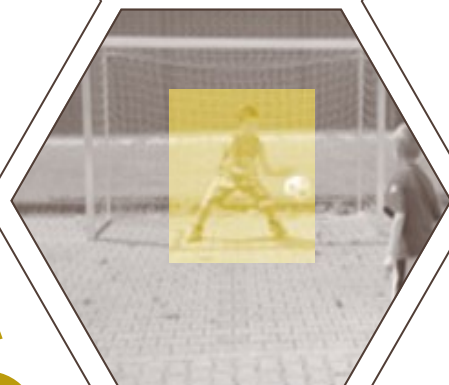
Voetbal
pretpark



U6

2v2

Voetbal
speeltuín



SPORT.
VLAANDEREN



Tips en inspiratie!

Inleiding

FUN

Deze bundel wil een handige tool zijn ter inspiratie van alle clubs, trainers en begeleiders binnen het dribbelvoetbal en kadert volledig in de opleidingsvisie van de KBVB / Voetbal Vlaanderen.

Festival ≠ tornooi

De 4- of 5-jarige startende voetballertjes spelen sinds het seizoen 2014-2015 dribbelvoetbal volgens het 2v2 format. De bundel is een inspiratiebron voor clubs die naast de 2v2 dribbelcompetitie zelf aan de slag willen gaan met de dribbelfestivals.

Tegen en met anderen

Deze dribbelfestivals zijn de nieuwe tornooiformules voor de allerkleinste dribbelaars. Ze vervangen de klassieke en competitieve tornooidag door een totale voetbalbeleving met als rode draad de 2v2 spel formule. De dribbelfestivals hebben anderzijds de doelstelling FUN te bieden voor elk kind, ... elk groot en klein talent!

Meer actieve kinderen

Een dribbelfestival is dus geen klassiek tornooi maar koppelt de 2v2 wedstrijden aan een FUN gedeelte waar de kinderen vrij of onder begeleiding een voetbaluitdaging aangaan tegen of met mekaar. Dit FUN gedeelte krijgt hierbij evenveel aandacht als de dribbelwedstrijden zelf en zijn dus niet enkel “zoethoudertjes”. Elke oefening is immers een waardevol ontwikkelingsmoment.

Dribbelen doe je samen

Dribbelfestivals kunnen in allerlei vormen, organisaties, groottes en op diverse locaties georganiseerd worden. De inspirerende voorbeelden in deze bundel trachten steeds praktisch relevant te zijn en kunnen makkelijk aangepast worden naargelang de mogelijkheden en ambities van de organisator. De voetbalspeeltuin en het voetbalpretpark laten immers meer teams/spelertjes toe binnen eenzelfde organisatie. Deze kan bovendien meermaals (met verschillende deelnemers) herhaald worden op 1 dag.

Een dribbelfestival is tot slot ook een beleving die je samen met alle deelnemende clubs opbouwt. Ook de begeleiders/trainers van de andere teams nemen actief deel aan het dribbelfestival.





Organisatie: tips & tricks

Team indeling

Zorg bij de teamindeling voor herkenbaarheid. Uiteraard is de makkelijkste manier de herkenbaarheid van de clubteams te gebruiken. Je kan in specifieke situaties ook 2 clubteams samenvoegen (vb. bij 2 teams van 4 spelertjes). Een dribbelfestival is ook een goed instrument als grassroots day (opendeurdag) waarbij je alle kinderen indeelt in duo's.

Festival fiche

Een handig hulpmiddel voor elk deelnemend team is een persoonlijke festivalfiche waarop het festivalprogramma van dit team staat. De timing, activiteit en locatie zijn hierop de belangrijkste zaken. Ook de start en slotactiviteit en verdere praktische afspraken staan hierop vermeld. Wanneer spelen we de 2v2 wedstrijden en wanneer gaan we naar de voetbalspeeltuin? Naar waar dienen we door te schuiven en zijn er nog penalty's?

Opstart en slot

Een gemeenschappelijke opstart (kick off) en slotactiviteit bevordert de algemene betrokkenheid en beleving van het dribbelfestival. Zo neem je de kinderen en de begeleiders meteen mee in de sfeer van het dribbelfestival.

Festival terrein

Maak een overzichtelijke en logische indeling van het festivalterrein. Gebruik hierbij gekleurde kegels en markeerschijfjes en plaats eventueel ook verzamelpalen en naambordjes bij de verschillende onderdelen. Plaats je organisatie bovendien op die manier dat het doorschuiven/wisselen vlot kan gebeuren en de timing gerespecteerd wordt. Een overzichtelijk geheel zorgt bovendien voor een ideale begeleiding.

Signalisatie

Gebruik duidelijke herkenningssignalen. Een algemeen en herkenbaar start- en eindsignaal schept voor iedereen op en rond het terrein duidelijkheid en bakent de actieve momenten mooi af. Een algemeen fluitsignaal is goed, maar een speelse toeter, tune of muziek zorgt alweer voor meer beleving.

Festival dag

Een dribbelfestival duurt maximaal 2,5 uur. Dit maakt dat je tijdens je evenement tot 3 dribbelfestivals per dag kan organiseren wat meteen 3x zoveel teams en spelertjes betekent.



Dribbelen is meer dan winnen!

Totaalbeleving

Festival thema

Net zoals bij een dribbeltraining is de voetbalbeleving voor de allerkleinsten des te groter wanneer de organisatie gehuld is in een herkenbaar kleedje. Een dribbelfestival met als thema 'superhelden' heeft toch steeds net dat tikkeltje meer!

Begeleiding

Een dribbelfestival vergt uiteraard wat voorbereiding en organisatie. Enthousiaste team-begeleiders lossen uiteraard al veel op. Daarnaast kan je de extra begeleiding tijdens vb. het voetbalpretpark ook toevertrouwen aan gemotiveerde jeugdspelers van U17 of U19 of eventueel zelfs aan spelers van het eerste elftal. Dit betekent een meerwaarde voor de kinderen en het is eveneens een interessant leermoment voor de jongeren zelf.

Opstart en slot

Een goede kick-off is dus een ideale opener van een leuk en sfeervol dribbelfestival. Deze kick-off kan een gemeenschappelijk spel of dans zijn rond het festivalthema of een leuke introductie van alle deelnemende teams.

Eye catchers

De dribbelgids (zie dribbeltermen) beheert de algemene coördinatie van het festival. Hij krijgt ook letterlijk een centrale rol en positie aangezien hij steeds centraal op het festivalterrein te bereiken is. Creëer hier dan ook een visueel herkenningspunt zodanig dat alle betrokkenen een duidelijk aanspreekpunt hebben. Dit kan bijvoorbeeld met een partytent, beachflags, een opblaasstructuur of andere ludieke eyecatchers.



Dribbelen is ervaren!

Dribbeltermen

2v2 wedstrijden

De 2v2 wedstrijden waarvan sprake in deze bundel, verwijzen steeds naar de format zoals ze aangeboden worden in de 2v2 dribbelcompetitie. De terreinafmetingen, het doeltype en andere reglementen dienen hierbij steeds in acht genomen te worden. Afhankelijk van de verschillende types dribbelfestival kan er wel afgeweken worden van de speelduur.

Voetbal speeltuin

De voetbalspeeltuin biedt een inspirerende omgeving aan waarbinnen de kinderen hun eigen creativiteit los laten. Binnen een omliggende zone voorziet de organisatie hierbij in kegels, hoepels, poortjes, kaatsmuur, loopladders, diverse maten doelen en ballen maar ook ander recreatief, didactisch speelmateriaal en toestellen. De kinderen krijgen hierbij geen specifieke opdrachten en kunnen dus vrij spelen met het aangeboden materiaal. Daarnaast laten we ruimte om nieuwe ‘voetbalvrienden’ maken.

Voetbal pretpark

Het voetbalpretpark is eveneens een inspirerende leeromgeving maar verschilt van de speeltuin in die zin dat elke oefening/attractie onder begeleiding gebeurt. De oefeningen die hier aangeboden worden, vergen met andere woorden reeds enige organisatie en kennen een duidelijk verloop met start en einde. (*Inspiratie voor dit voetbalpretpark vind je in de Voetbal Vlaanderen bundel ‘Grassroots games’.*)

Dribbel gids

De dribbelgids is de algemeen verantwoordelijke van het dribbelfestival. Hij/zij gidst de spelers, teams en begeleiders doorheen de organisatie. De ideale dribbelgids zet het dribbelfestival in gang, waakt voortdurend over de organisatie, is aanspreekpunt bij vragen of problemen en zal tot slot ook het dribbelfestival afsluiten.

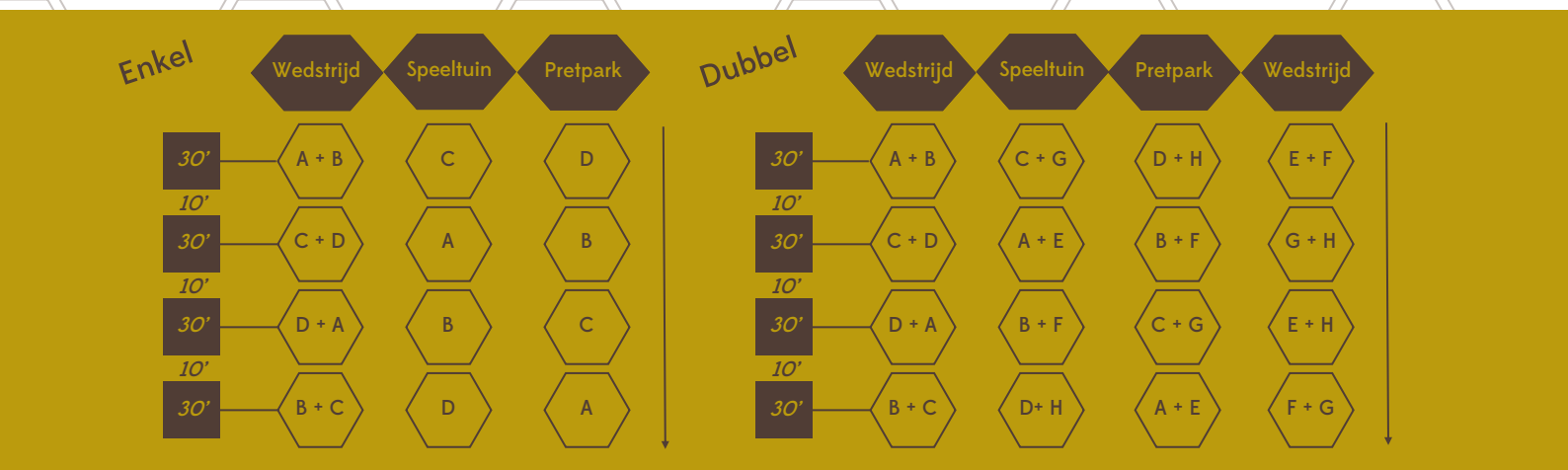
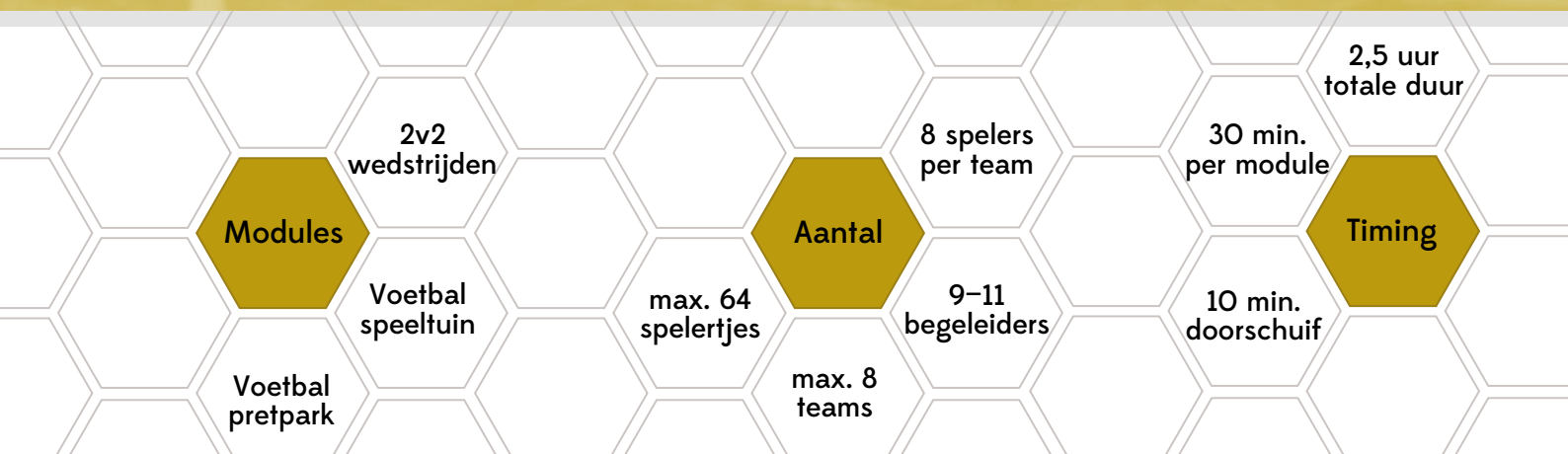
Dribbel kampioen

De dribbelkampioen is een titel die uitgereikt kan worden aan één of meerdere individuele spelers of dribbelduo's. Zonder het belang van de competitiefactor te hoog te leggen, kan de titel van dribbelkampioen voor een leuke extra zorgen. Vb. op basis van motivatie en enthousiasme in de voetbalspeeltuin.



“Winst maken” is winnen!

BASISFESTIVAL



BASISFESTIVAL

Organisatie

Het voorbeeld van het basis dribbelfestival kan je enkelvoudig (4 teams op een half terrein) of verdubbeld (8 teams op een volledig terrein) organiseren. In beide gevallen komen zowel de dribbelwedstrijdjes, de voetbalspeeltuin als het voetbalpretpark aan bod. Ook bij een dubbele organisatie met 8 teams wordt er op 1 helft gewerkt. Met andere woorden, 4 teams links en 4 teams rechts.

Timing

Voor beide organisaties is de duur van de verschillende modules ongeveer 30 minuten. Er worden telkens 4 wedstrijdjes gespeeld volgens het 2v2 format. Daarnaast zijn er 2 oefeningen in het voetbalpretpark en 2 in de voetbalspeeltuin. Deze duren dan telkens ongeveer 15 minuten.

Begeleiding

Naast de festivalgids, staan de begeleiders in voor de begeleiding van de dribbelwedstrijden, het voetbalpretpark en voetbalspeeltuin. Belangrijk is dat de oefeningen bij deze laatste modules duidelijk en eenvoudig zijn zodat de kinderen ook snel aan de slag kunnen.

Variaties aantallen

De beschreven voorbeelden (enkel en dubbel) zijn het meest toepasselijk voor 4 en 8 teams ofwel voor 32 en 64 spelertjes.

Wanneer je meer of minder teams/spelertjes hebt, dien je creatief te zijn en aanpassingen te doen in de timing en het doorschuifschema. Bij 5 teams of 40 spelertjes werk je best nog steeds op 1 terreinhelft. Vanaf 6 teams of 48 spelertjes dien je het ganse terrein en 8 dribbelterreintjes te gebruiken.

Indien je alle teams met elkaar in contact wil laten komen, kan je tijdens een dubbel klassiek dribbelfestival de teams ook op die manier laten doorschuiven dat ze op beide zijden van het terrein actief zijn.

Moeilijkheid :



KLASSEFESTIVAL

Modules

2v2
wedstrijden

Voetbal
speeltuim

Voetbal
pretpark

max. 128
spelertjes

Aantal

8 spelers
per team

13-15
begeleiders

max. 16
teams

30 min.
per module

10 min.
doorschuif

2,5 uur
totale duur

Timing

Ladder A

2 Teams
16 spelertjes
4 wedstrijdjes

30 min

speeltuim
pretpark

4 Teams
32 spelertjes

2 x 30 min

Ladder B

2 Teams
16 spelertjes
4 wedstrijdjes

30 min

2v2

2v2

2v2

2v2

2e
Nat.

Pro
League

Eur.
League

Champ.
League

Voetbal
speeltuim + pretpark

1

2

3

4

*Dribbel
Gids*

Voetbal
speeltuim + pretpark

1

2

3

4

2e
Nat.

Pro
League

Eur.
League

Champ.
League

2v2

2v2

2v2

2v2

2v2

2v2

2v2

2v2

2e
Nat.

Pro
League

Eur.
League

Champ.
League

Ladder A

2 Teams
16 spelertjes
4 wedstrijdjes

30 min

speeltuim
pretpark

4 Teams
32 spelertjes

2 x 30 min

Ladder B

2 Teams
16 spelertjes
4 wedstrijdjes

30 min

Teams
A + B / C + D / E + F / G + H

Teams
I + J / K + L / M + N / O + P

Enkel

Ladder A

Speeltuim

Ladder B

Pretpark

A + B

C + D

E + F

G + H

30'

Ladder A

Speeltuim

Ladder B

Pretpark

I + J

K + L

M + N

O + P

10'

G + H

A + B

C + D

E + F

30'

O + P

I + J

K + L

M + N

10'

E + F

G + H

A + B

C + D

30'

M + N

O + P

I + J

K + L

10'

C + D

E + F

G + H

A + B

30'

K + L

M + N

O + P

I + J

Dubbel

KLASSEFESTIVAL

Organisatie

Ook het klassefestival kan je enkel of dubbel organiseren. Alle ploegen blijven ook in dit geval telkens op de eigen speelhelft van het voetbalterrein. Bij het klassefestival zijn de 2v2 wedstrijdjes opgevat als een laddercompetitie met stijgen en dalen. De winnaars schuiven naar rechts, de verliezers naar links. Op die manier creëer je eveneens een correcte niveauverdeling.

Timing

Ook hier is de duur van de verschillende modules ongeveer 30 minuten. Er worden telkens 4 wedstrijdjes gespeeld volgens het 2v2 format. Ook de voetbalspeeltuin en voetbalpretpark duren even lang.

Begeleiding

Naast de festivalgids, staan de begeleiders in voor de begeleiding van de dribbelwedstrijden, het voetbalpretpark en voetbalspeeltuin. Belangrijk is dat de oefeningen bij deze laatste modules duidelijk en eenvoudig zijn zodat de kinderen ook snel aan de slag kunnen. De begeleiders hebben in deze festivalformule meer aandacht voor het doorschuiven tijdens de dribbelwedstrijden volgens niveau.

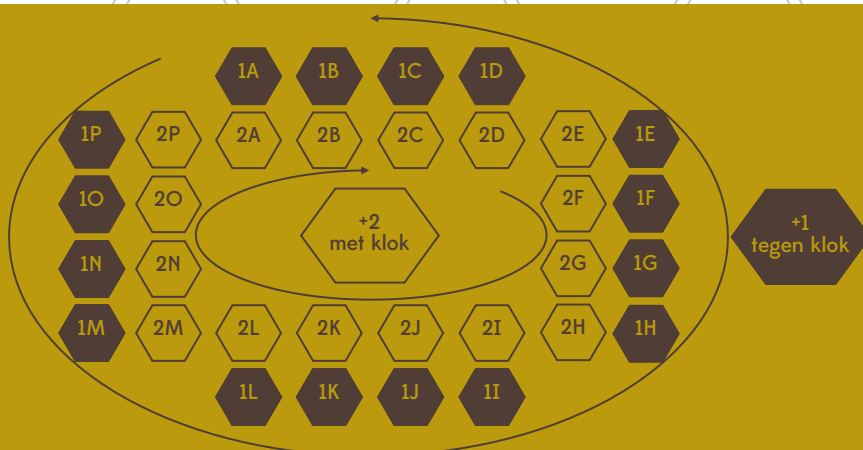
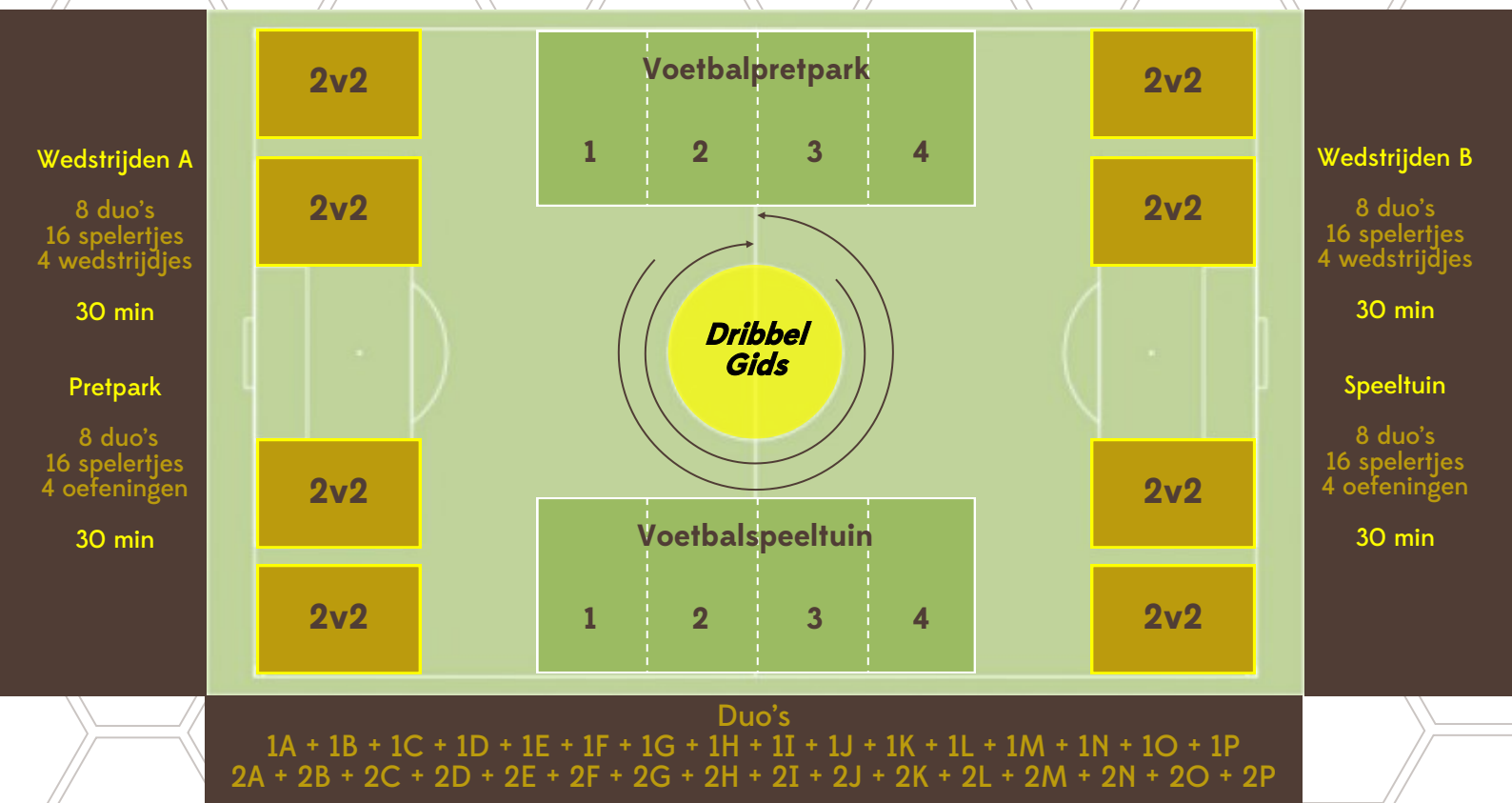
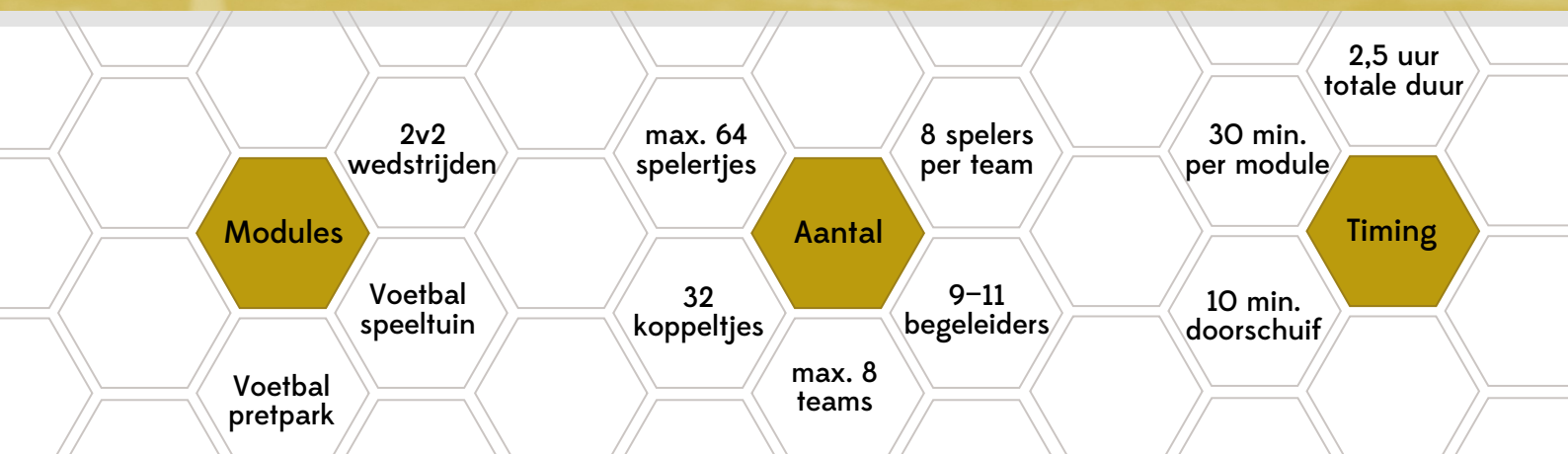
Variaties

Je kan ook deze organisatie over gans het terrein samenvoegen zodat je niet 4 maar 8 verschillende niveaus hebt bij de dribbelterreintjes. Je kan dan overwegen om het aantal wedstrijdjes en de timing aan te passen. Ook de voetbalspeeltuin en voetbalpretpark dient dan enigszins anders georganiseerd te worden.

Moeilijkheid :



KOPPELFESTIVAL



KOPPELFESTIVAL

Organisatie

Tijdens dit festival wordt er niet in teams van 8 spelers gewerkt maar in koppeltjes/duo's. In dit voorbeeld zijn er 32 koppeltjes (= 8 dribbelteams) waardoor je binnen elke module 4 terreintjes hebt (= 4 wedstrijden of oefeningen). In totaal zijn er op die manier 16 terreintjes. De spelertjes die aan de binnenkant staan, schuiven 2 terreintjes op met de klok mee (+2). De spelertjes die aan de buitenkant staan, schuiven 1 terreintje op tegen de klok (-1) (zie tekening). In dit voorbeeld volgen de modules mekaar op. Je kan deze in een variant ook door mekaar organiseren zodat wedstrijd en oefening mekaar afwisselen.

Timing

De koppeltjes schuiven na 8 minuten telkens op (met of tegen de klok). Op die manier duurt elke module 32 minuten (4 x 8). Bij een kleiner aantal spelers (en dus ook terreintjes) zal ook de duur van het festival kleiner zijn. Bij 8 terreintjes kom je dus nog op 64 minuten. Je kan dit oplossen door de timing per terreintje te verlengen of door een 2e maal door te schuiven (2e ronde).

Begeleiding

Naast de festivalgids, staan de begeleiders in voor de begeleiding van de dribbelwedstrijden, het voetbalpretpark en voetbalspeeltuin. Belangrijk is dat de oefeningen bij deze laatste modules duidelijk en eenvoudig zijn zodat de kinderen ook snel aan de slag kunnen.

Variaties aantallen

Afhankelijk van het aantal deelnemende teams of deelnemende spelertjes, dien je het aantal terreintjes (wedstrijden of oefeningen) en de manier van doorschuiven aan te passen. Bij aantal spelers die geen veelvoud zijn van 4 dien je extra spelers te plaatsen bij de duo's (wissels).

# teams	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7	7,5	8
# spelertjes	32	36	40	44	48	52	56	60	64
# terreintjes	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Doorschuiven	+2 / -1	+1 / -1	+2 / -1	+1 / -1	+2 / -1	+1 / -1	+2 / -1	+1 / -1	+2 / -1

voorbeeld

Moeilijkheid :



2v2 REGLEMENT

Afmetingen Terrein

Breedte: 10 m—12,5 m

Lengte: 16,5 m—18 m

Doelgebied: 6 m

Afmetingen Doel

Bij voorkeur 3 m x 1,5 m

Speelduur

2x3 minuten (1 min rust)

Maximaal 6 wedstrijden

Maximale speelduur: 60 min

Hoekschop

Niet van toepassing

Aftrap + doelpunt + bal over de doellijn

Indribbelen vanaf de doellijn

Tegenstander aan de eigen doellijn

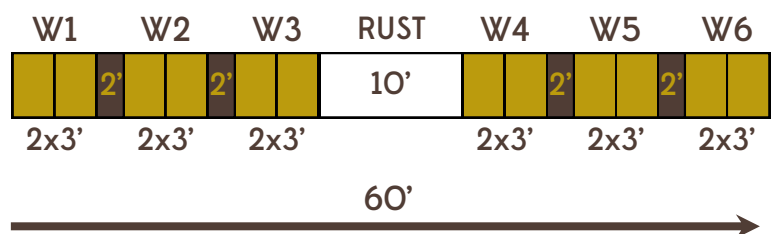
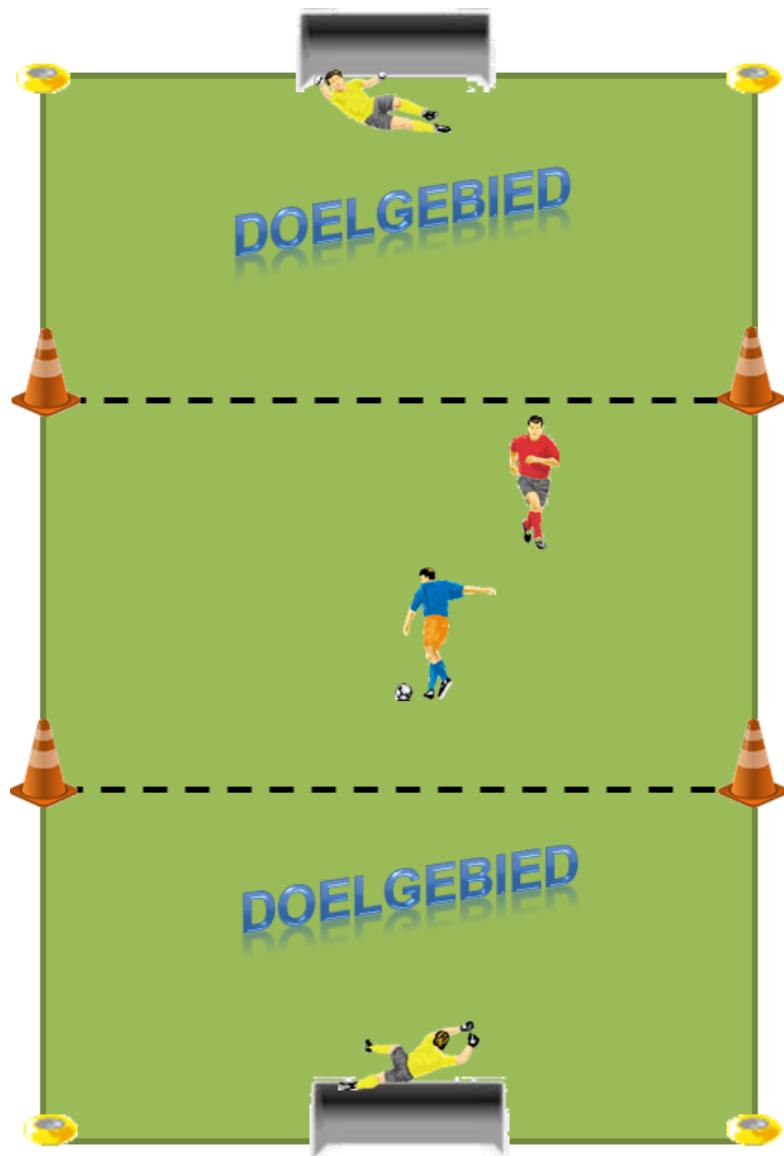
Bal over de zijlijn + spelfout

Indribbelen

Tegenstander op 3 m (reuzenpassen)

Doelman

Elke speelhelft mag één speler de bal met handen spelen binnen het eigen doelgebied (6 m zone)



Minder regels, meer dribbels!

