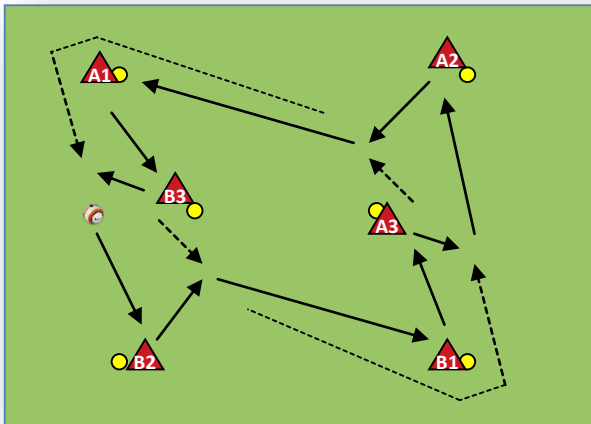


Passen en trappen

Zeshoek



- Organisatie:**
- Lengte veld 24 meter / Breedte veld 16 meter
 - 6 ballen
 - 6 pionnen

- Aantal spelers:**
- 6 spelers (kan ook met 8, 10 of 12 spelers)

- Methodieken**
- 1: Speler A1 speelt naar speler B3, speler B3 kaatst op speler A3, Speler A3 speelt naar speler B2, speler B2 kaatst op speler B3, speler B3 speelt naar speler B1, speler B1 speelt naar speler A3, speler A3 kaatst op speler B3, speler B3 speelt naar speler A2, speler A2 kaatst op speler A3, speler A3 speelt naar speler A1 en opnieuw.
 - Zelfde, waarbij speler B3 na kaatst op speler A3 om speler A3 beweegt alvorens hij doorspeelt naar speler B1.

Inhoud – Bedoeling van deze oefenvorm

- Aanwijzingen:**
- Methodiek:**
- Speler B2 (stelt zich op aan de binnenkant van de pion om zo de lijn schuin te maken en de bal goed klaar te kunnen leggen) legt bal met aangepaste snelheid schuin klaar voor speler B3, dusdanig dat speler B3 de bal kan aanvallen.
 - Speler B3 beweegt na zijn kaats op speler A3 om A3 heen (die zijn loopactie afmaakt) en valt de klaargelegde bal aan. Vervolgens speelt hij de bal (strak of met aangepaste snelheid, dit hangt af van het feit of speler B1 de bal aanneemt of direct door dient te spelen) op het verre been van B1.
 - Speler B1 houdt afstand en speelt de bal door naar speler A3, beweegt vervolgens direct door naar de positie van speler B2.
 - Speler A3 houdt afstand en behoudt de schuine lijn ten opzichte van speler B1, kaatst vervolgens de bal schuin terug op speler B3, waarna speler A3 om speler B3 (die zijn loopactie afmaakt) beweegt oom de klaargelegde bal door speler A2 door te passen op het verste been van speler A1.
 - Speler A2 (stelt zich op aan de binnenkant van de pion om zo de lijn schuin te maken en de bal goed klaar te kunnen leggen) legt bal met aangepaste snelheid schuin klaar voor speler A3, dusdanig dat speler A3 de bal kan aanvallen.

- Doordraaien:**
- Speler A1 naar positie speler A2, speler A2 naar positie speler A3, speler A3 naar positie speler A1.
 - Speler B2 naar positie speler B3, speler B3 naar positie speler B1, speler B1 naar positie speler B2.

- Weerstanden:**
- Moeilijker maken**
- Ruimte groter maken
 - Pionnen weghalen
 - Spanning inbrengen door x aantal fouten in tijdsbestek