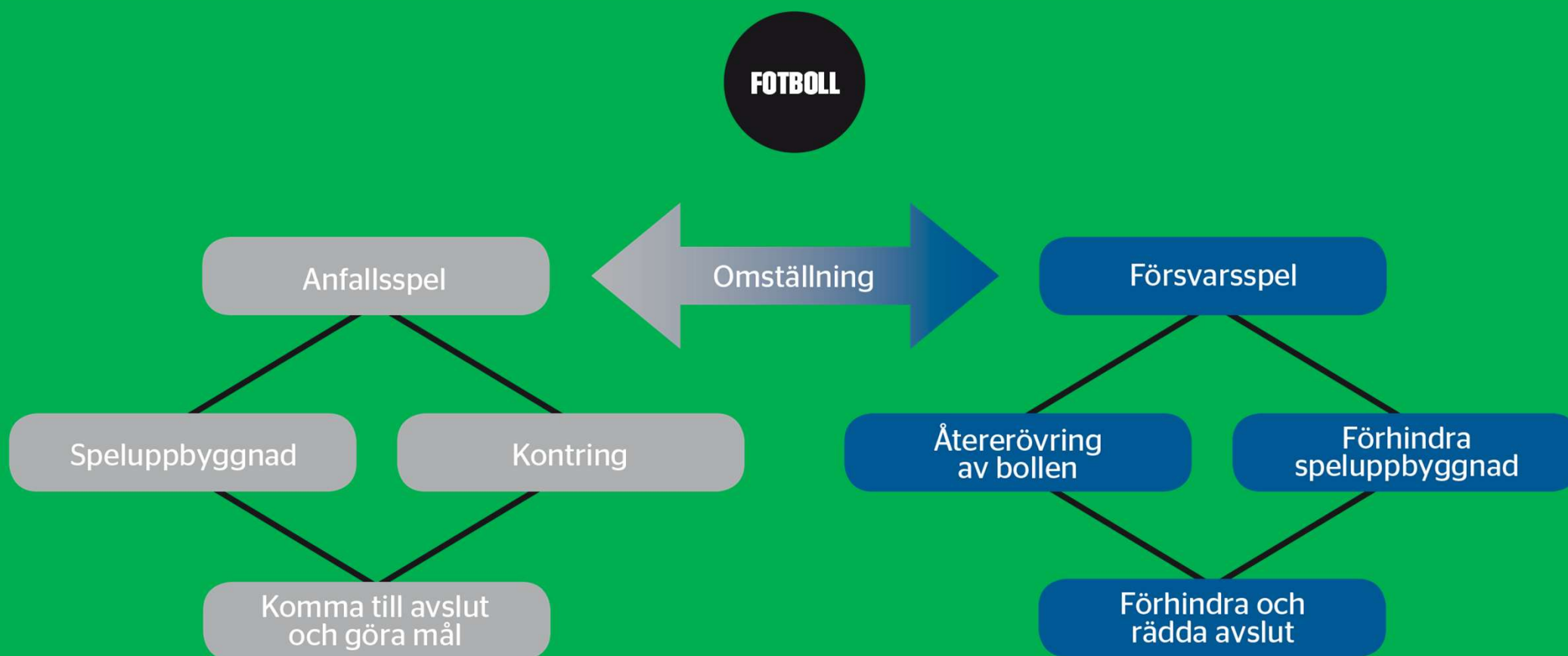
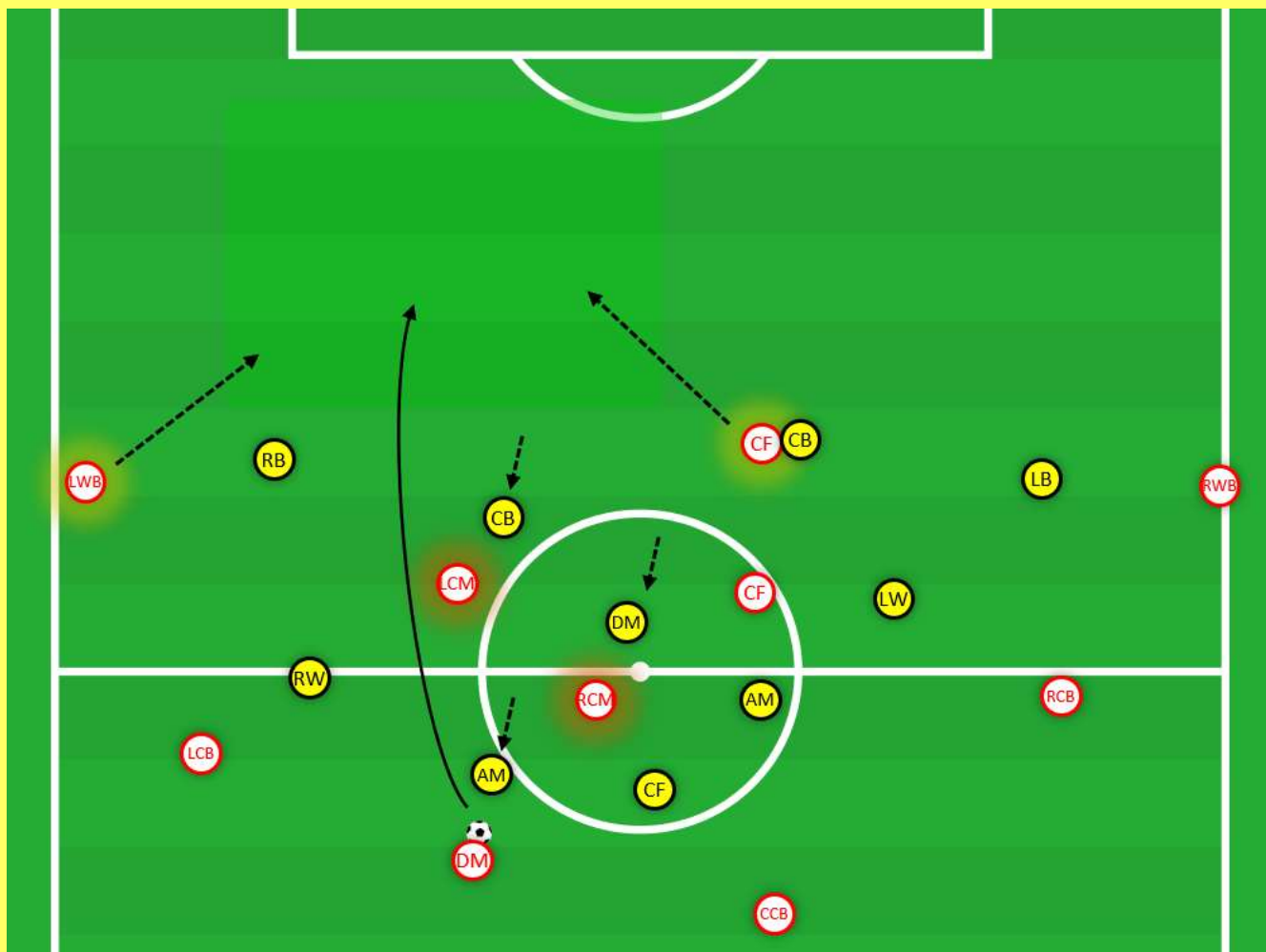


**”Så många som möjligt,
så länge som möjligt,
i en så bra verksamhet
som möjligt”**

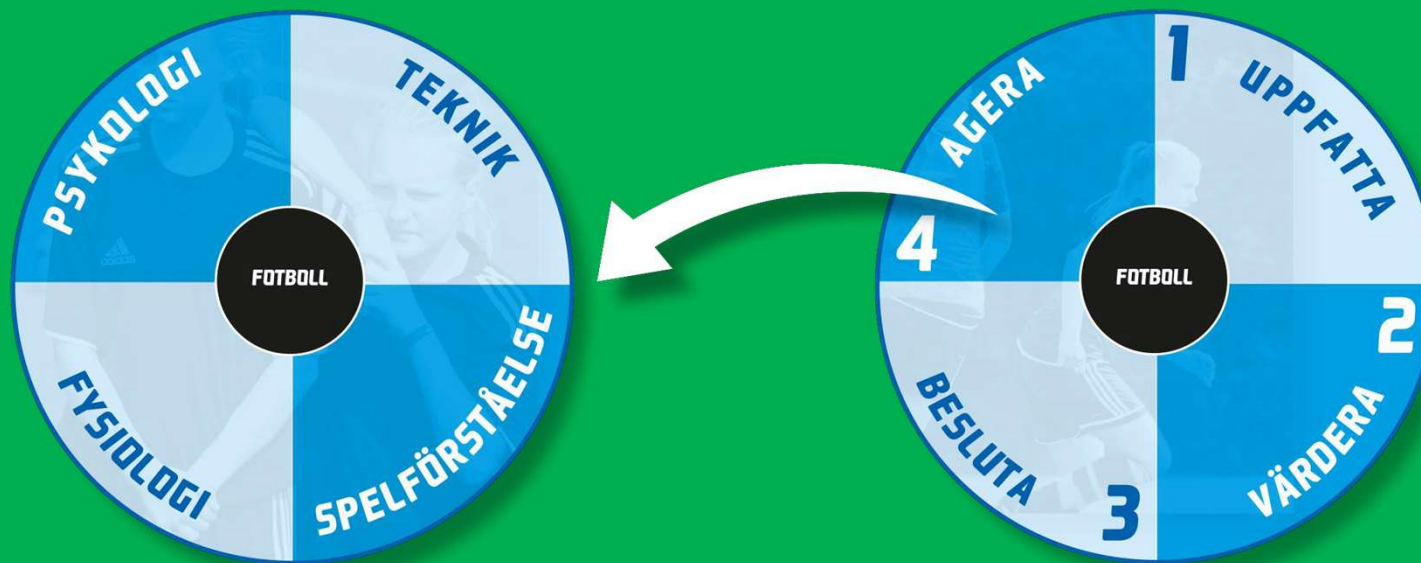
Vad är fotboll?



Spelet ställer alla frågor och har alla svar

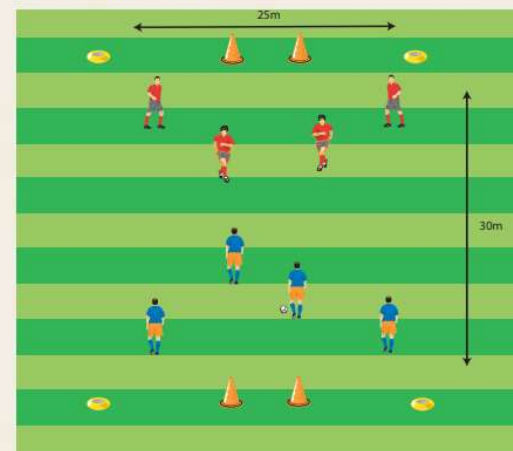


ATT LÖSA EN SITUATION I FOTBOLL



Best practice

Two Goal Game

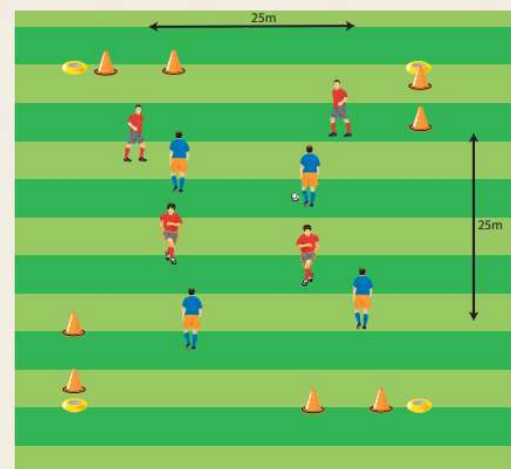


4v4

Pitch size: 30x25m

Goals: 2 large traffic cones at each end
No keepers, dribble or pass the ball on

Four Goal Game

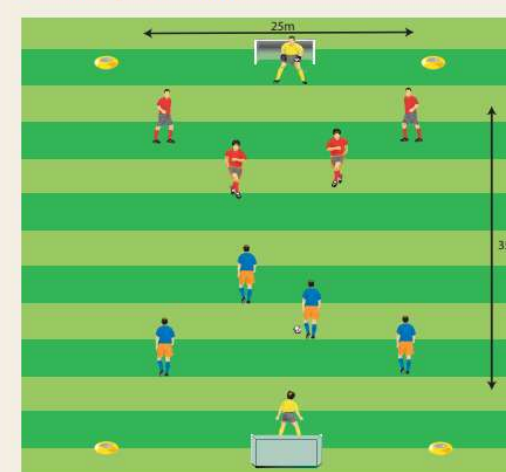


4v4

Pitch size: 25x25

Goals: 2 goals at each end (4 goals in total) by the corners, using traffic cones
Dribble or pass the ball on

Goalkeeper Game

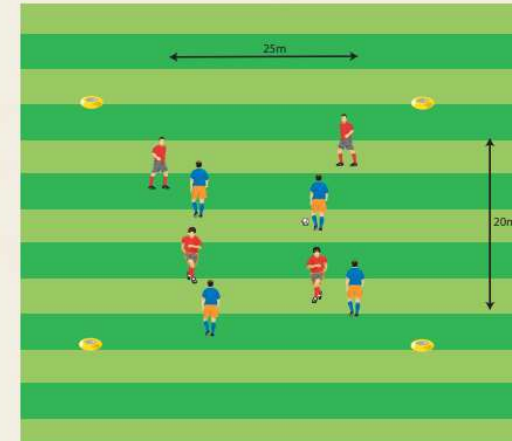


4v4 + keepers

Pitch size: 35 x 25m

Goals: Junior size goals 18x6 feet
Normal throw ins and corners

Line Ball



4v4

Pitch Size: 25x20

Goals: The length of the line at each end (to score go over the line and put your foot on the ball)

Dribble or pass the ball on.

Nasjonal G14 251127

Ambitiøse

Prepp



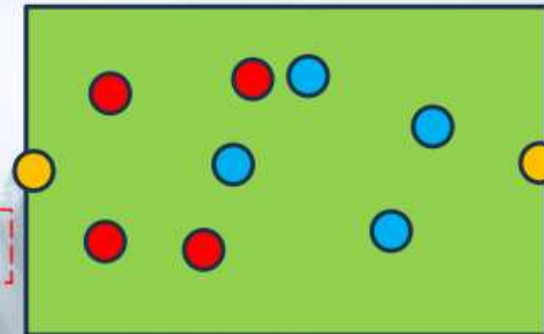
Retningsfor (COD) konkurranse



Lojale



Spill 4v4 +2



Hartarbeitande

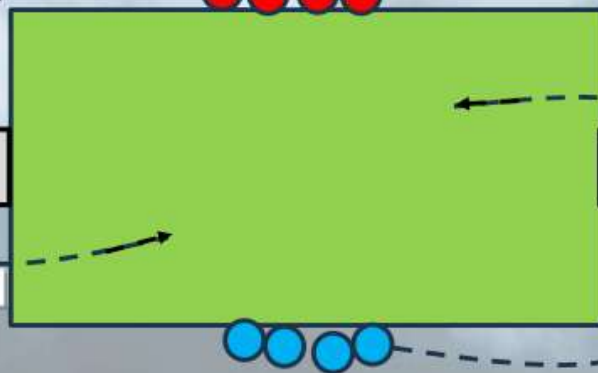
Lengderetning

Høy press

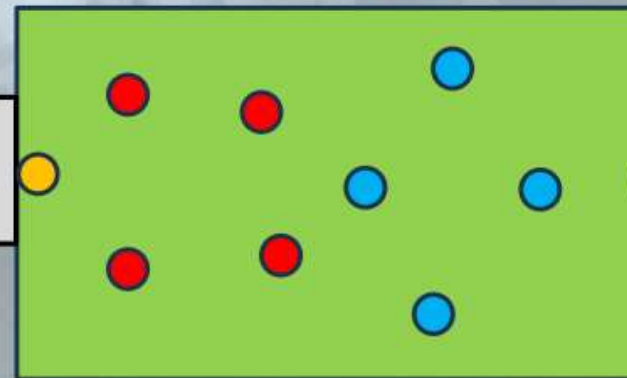
Intensitet

Kompakt

Kampen om ballen 1v1, 2v2, 3v3



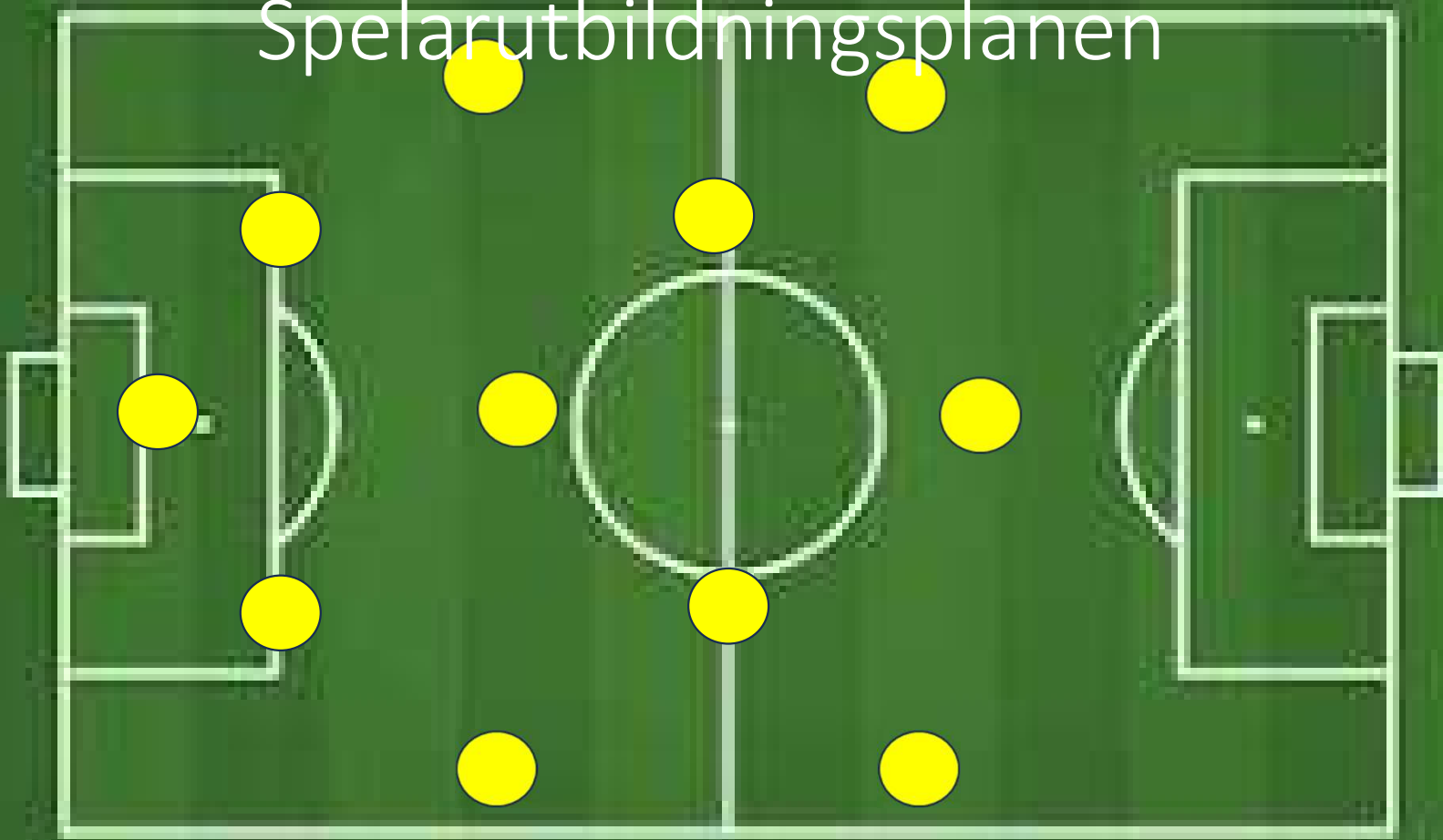
Spill 4v4+keeper



Tilslagskonkurranse



Kom ihåg att ta hjälp av
Spelarutbildningsplanen



Matchning med lag i samma åldersgrupp på olika nivåer

- Spelaren i centrum
- Ej fasta lagindelningar efter nivå
- Vilka spelare ska dubblera från en högre till lägre nivå?
- Vilka spelare dubblerar från lägre till högre nivå?

Ledare har att ta ställning till de aktivas intresse (och vilja), färdighet och mognad.

- Vilken/Vilka fysiska attribut uppvisar spelaren, Styrka? Snabbhet?
Kroppskontroll/Rörelsemönster?

- Kan spelaren använda sin tekniska förmåga i matchsituationer?

- Visar spelaren prov på spelförståelse genom att använda sig själv och sina medspelare för att lösa spelsituationer?

- Visar spelaren psykisk/sociala beteenden som påvisar biologisk mognad för åldern?

Hur kan vi utmana vår spelare när motståndarna inte klarar av det?

- Ansvar- kapten, Positiv feedback
- Ny eller ovan roll
- Prioriteringar i spelet- 1:a touch, passningsalternativ mm, Återerövring etc.
- Utmaningar i olika skeenden av spelet ex. 2v2 i speluppbyggnad etc.