

FIFA

SPELVORMEN

10 uitgewerkte spelvormen rond FIFA (EA Sports FC).

Elke spelvorm vertaalt een game-mechaniek naar echte beweging, met uitvoering, materiaal, meting en game-koppeling.

IN DEZE GIDS

1. Skill Games Circuit	Nauwkeurigheid & Precisie · 20-25 min
2. Ultimate Team Draft	Teamwork & Communicatie · 25 min
3. Penalty Composure	Mentaal & Focus · 20 min
4. Vijf Sterren Skills	Coördinatie & Techniek · 20 min
5. Chemistry Pass Web	Teamwork & Communicatie · 15-20 min
6. Weak Foot Academy	Coördinatie & Techniek · 15-20 min
7. Through Ball Race	Explosiviteit & Snelheid · 15-20 min
8. Second Half Stamina	Uithoudingsvermogen · 20-25 min
9. VAR Freeze	Reactievermogen · 10-15 min
10. Volta Street 3v3	Wedstrijdvorm · 20-25 min

Skill Games Circuit

20-25 min

Hele klas, 3 groepen

8-12 jaar

FIFA / EA FC

Skill Games

DOEL

Kinderen doorlopen echte versies van de FIFA Skill Games: elk station heeft een brons-, zilver- en goudscore, precies zoals in de game.

MATERIAAL

Voetballen · Pionnen · Doeltjes of targets · Scorekaartjes

UITVOERING

- 1 Zet 3 stations uit: dribbelen (slalom door pionnen), passen (raak een doeltje op 8 meter), schieten (mik op de hoeken van het doel).
- 2 Bepaal per station de eisen: brons (makkelijk), zilver (gemiddeld), goud (moeilijk). Bijvoorbeeld slalom onder 20 sec = brons, onder 15 = zilver, onder 12 = goud.
- 3 Verdeel de klas in 3 groepen, elke groep start bij een ander station.
- 4 Elk kind krijgt 2 pogingen per station en noteert zijn beste medaille op het scorekaartje.
- 5 Na 6 tot 7 minuten doorschuiven. Na 3 rondes heeft ieder kind 3 medailles.
- 6 Afsluiting: wie heeft ergens goud gehaald? Welk station ga jij trainen?

VARIATIE / MOEILIJKER MAKEN

Voeg een vierde station toe (koppen of ingooi-precisie), of laat kinderen zelf een goud-eis bedenken die eerlijk maar pittig is.

GAME-KOPPELING

In FIFA speel je Skill Games als opwarming: exact deze oefeningen zitten in de game. Nu doe je ze in het echt, met dezelfde medailles maar met je eigen lijf.

METING

Medailles per station per kind. Na 3 weken opnieuw meten: hoeveel meer zilver en goud is er?

Ultimate Team Draft

25 min

10-12 leerlingen per ronde

8-12 jaar

FIFA / EA FC

Ultimate Team

DOEL

Kinderen stellen teams samen zoals in een FUT Draft en ontdekken dat een gebalanceerd team met afspraken wint van een team met alleen maar hoge stats.

MATERIAAL

Stat-kaartjes uit eerdere lessen · Hesjes · Voetbal · Doeltjes

UITVOERING

- 1 Elk kind heeft een stat-kaartje uit eerdere lessen (snelheid, passing, schieten). Geen kaartjes? Doe eerst 3 snelle metingen.
- 2 Twee aanvoerders draften om de beurt spelers. Regel: elk team moet balans hebben, minimaal 1 snelle speler, 1 nauwkeurige passer en 1 keeper.
- 3 Elk team bedenkt 1 tactiek-afspraken, bijvoorbeeld wie dekt wie of wie blijft achter.
- 4 Speel 2 keer 5 minuten 5 tegen 5.
- 5 Nabespreking: won het team met de hoogste stats, of het team met de beste balans en duidelijkste afspraken?

VARIATIE / MOEILIJKER MAKEN

Draft blind: alleen de stats zijn zichtbaar, niet de namen. Onthul pas na het draften wie wie is.

GAME-KOPPELING

In Ultimate Team wint een elftal met chemistry van een elftal met losse sterren. Op het veld werkt dat precies hetzelfde: samenspel verslaat losse kwaliteit.

METING

De uitslag, plus het aantal keren dat een team zijn tactiek-afspraken zichtbaar uitvoerde (turven door de begeleider).

Penalty Composure

20 min

Groepen van 4-6

8-12 jaar

FIFA / EA FC

Penalty shootout

DOEL

Kinderen ervaren dat druk en een hoge hartslag hun precisie beïnvloeden: de composure-stat uit FIFA, maar dan in het echt gemeten.

MATERIAAL

Voetbal · Doel · Stopwatch · Scorekaartjes

UITVOERING

- 1 Ronde 1 (rust): elk kind neemt 3 penalty's in alle rust. Noteer het aantal raak.
- 2 Ronde 2 (moe): kind sprint eerst 2 keer 20 meter heen en weer en neemt direct daarna 3 penalty's. Noteer raak.
- 3 Ronde 3 (druk): zelfde als ronde 2, maar nu telt de groep hardop af van 5 en maakt lawaai tijdens de aanloop.
- 4 Vergelijk de drie rondes per kind: waar zakte de score?
- 5 Leer de focus-truc: 2 keer diep ademhalen, kies je hoek voor de aanloop en kijk niet naar de keeper.
- 6 Ronde 4: opnieuw met druk, maar nu met de focus-truc. Is de score beter?

VARIATIE / MOEILIJKER MAKEN

Maak er een penalty-bokaal van over meerdere weken, of laat de keeper bewegen op de lijn zoals in FIFA.

GAME-KOPPELING

In FIFA krimpt het mik-vak als een speler weinig composure heeft. Jullie voelden net zelf wat druk met je lichaam doet, en trinden een truc die pro's echt gebruiken.

METING

Raak-percentages per ronde: rust, moe, druk en druk met focus-truc. Vier getallen per kind.

Vijf Sterren Skills

20 min

Hele klas, individueel

8-12 jaar

FIFA / EA FC

Skill moves

DOEL

Kinderen leren echte skill moves uit FIFA als bewegingscombo's en bouwen hun eigen sterrenrating op, van 1 naar 5 sterren.

MATERIAAL

1 bal per kind · Pionnen · Scorekaartjes

UITVOERING

- 1 Leer 5 moves op volgorde van moeilijkheid: 1 ster kapbeweging, 2 sterren stepover, 3 sterren ball roll, 4 sterren schaar plus kap, 5 sterren elastico of een eigen combo.
- 2 Oefen elke move eerst stilstaand, dan wandelend, dan op tempo.
- 3 Een move is unlocked als hij 3 keer achter elkaar lukt op tempo.
- 4 Elk kind houdt zijn sterrenrating bij op het scorekaartje.
- 5 Afsluiting: skill-show. Wie durft zijn hoogste move voor de groep te laten zien?

VARIATIE / MOEILIJKER MAKEN

Pas de moves toe in 1 tegen 1: een doelpunt na een gelukte skill move telt dubbel.

GAME-KOPPELING

Elke speler in FIFA heeft een skill move rating van 1 tot 5 sterren. Neymar heeft er 5. Vandaag bouw je je eigen rating op, met echte voeten in plaats van een controller.

METING

Sterrenrating per kind aan het begin en einde van de lessenreeks.

Chemistry Pass Web

15-20 min

8-12 leerlingen

8-12 jaar

FIFA / EA FC

Ultimate Team

DOEL

Kinderen ervaren wat chemistry in Ultimate Team betekent: passen loopt beter tussen spelers die gelinkt zijn, en die link bouw je door samen te trainen.

MATERIAAL

Hesjes in 2-3 kleuren · 2 voetballen · Pionnen voor het vak

UITVOERING

- 1 Iedereen krijgt een hesje. Regel: je mag alleen passen naar iemand met dezelfde kleur, dat is je link.
- 2 Speel possession in een afgezet vak: 8 passes binnen je links achter elkaar is 1 punt.
- 3 Ronde 2: de links worden ruimer, je mag ook naar 1 andere kleur passen.
- 4 Ronde 3: alle links zijn vrij, maar een pass naar je originele kleur telt dubbel.
- 5 Nabespreking: bij welke tweetallen liep het vanzelf? Dat is chemistry: elkaar kennen en positie kiezen.

VARIATIE / MOEILIJKER MAKEN

Geef 2 kinderen een apart icon-hesje: zij linken met iedereen, zoals icons in Ultimate Team. Wat doet dat met het spel?

GAME-KOPPELING

In Ultimate Team spelen gelinkte spelers aantoonbaar beter samen. In het echt ontstaat die link door samen te oefenen: jullie hebben hem net zelf gebouwd.

METING

Aantal punten (reeksen van 8 passes) per ronde. Stijgt het aantal als de links ruimer worden?

Weak Foot Academy

15-20 min

Tweetalen

8-12 jaar

FIFA / EA FC

DOEL

Kinderen ontdekken hun zwakke voet (in FIFA een rating van 1 tot 5 sterren) en trainen hem meetbaar binnen een les.

MATERIAAL

1 bal per tweetal · Doeltjes of een muur · Scorekaartjes

UITVOERING

- 1 Test: 5 passes met rechts en 5 met links tegen een muurtje of op een doeltje. Noteer het aantal raak per voet.
- 2 Bereken de weak foot rating: zwakke voet bijna even goed als de sterke voet is 5 sterren, half zo goed is 2 tot 3 sterren.
- 3 Training: 5 minuten alleen met de zwakke voet werken: passen, aannemen en dribbelen.
- 4 Mini-game: partijtje waarin een doelpunt met de zwakke voet dubbel telt.
- 5 Hertest de 5 passes met de zwakke voet. Is de rating omhoog gegaan?

VARIATIE / MOEILIJKER MAKEN

Maak er een hele "verkeerde voet dag" van: ook starten, draaien en ingooien vanaf de andere kant.

GAME-KOPPELING

In FIFA schiet een speler met 2 sterren weak foot vaak hoog over met zijn zwakke voet. Profvoetballers trainen dit elke week, en het effect is meetbaar.

METING

Aantal raak links versus rechts, voor en na de training, plus de sterrenrating op het stat-kaartje.

Through Ball Race

15-20 min

6-12 leerlingen, om beurten

8-12 jaar

FIFA / EA FC

DOEL

Kinderen trainen de sprint achter een dieptepass aan: reageren op het moment van de pass, explosief versnellen en de bal controleren op snelheid.

MATERIAAL

Voetballen · Pionnen · Klein doel · Stopwatch (optioneel)

UITVOERING

- 1 Twee kinderen staan naast elkaar op de middenlijn. De passer (begeleider of derde kind) staat met de bal.
- 2 De passer speelt een dieptepass in de ruimte. Pas als de bal vertrekt mogen beide kinderen sprinten.
- 3 Wie de bal het eerst heeft mag afronden op het doeltje, de ander verdedigt direct.
- 4 Punten: bal veroveren is 1 punt, scoren is 2 punten.
- 5 Wissel na elke race. Speel een competitie van 5 races per kind.

VARIATIE / MOEILIJKER MAKEN

De passer varieert kort, lang, links en rechts zodat reactie belangrijker wordt dan pure snelheid. Of laat de sprinters met de rug naar het veld starten en op signaal draaien.

GAME-KOPPELING

Dit is de through ball uit FIFA: de spits met de hoogste acceleration wint de race naar de bal. Nu voel je zelf hoeveel de eerste 3 stappen uitmaken.

METING

Gewonnen races per kind. Na 3 weken sprinttraining dezelfde competitie opnieuw draaien.

Second Half Stamina

20-25 min

Hele klas

8-12 jaar

FIFA / EA FC

DOEL

Kinderen ervaren waarom spelers in FIFA in de 80e minuut fouten maken: je precisie daalt als je stamina op is, en dat verschil kun je meten en wegtrainen.

MATERIAAL

Voetballen · Doel · Pionnen · Stopwatch · Scorekaartjes

UITVOERING

- 1 Eerste helft-meting: elk kind neemt 5 schoten op doel in rust. Noteer het aantal raak.
- 2 De wedstrijd: 8 minuten intensief circuit met shuttle runs en dribbels op tempo.
- 3 Tweede helft-meting: direct daarna opnieuw 5 schoten. Noteer raak.
- 4 Vergelijk: hoeveel procent zakt jouw precisie als je moe bent? Dat is je persoonlijke stamina-score.
- 5 Herhaal dit wekelijks: hoe fitter je wordt, hoe kleiner het verschil tussen fris en moe.

VARIATIE / MOEILIJKER MAKEN

Doe dezelfde meting met passes of een dribbelslalom in plaats van schoten, of met de reactietijd-app als tweede meting.

GAME-KOPPELING

In FIFA zie je de stamina-balk leeglopen en gaan spelers langzamer lopen en slechter schieten. Jullie hebben net in je eigen lijf gevoeld dat die stat echt bestaat.

METING

Raak-percentages fris versus moe. Het verschil per kind bijhouden over meerdere weken.

VAR Freeze

10-15 min

Hele klas tegelijk

8-12 jaar

FIFA / EA FC

DOEL

Kinderen trainen reactiesnelheid en luisteren tijdens beweging, met commando's uit de voetbal- en FIFA-wereld die steeds sneller op elkaar volgen.

MATERIAAL

1 bal per kind · Fluitje

UITVOERING

- 1 Alle kinderen dribbelen vrij door de zaal. Elk commando hoort bij een actie.
- 2 VAR-check: direct bevroren, wie nog beweegt doet 5 squats. Corner: sprint naar de dichtstbijzijnde hoek. Buitenspel: 3 stappen achteruit. Kick-off: wissel van bal met iemand anders. Goal: doe een juich-move naar keuze.
- 3 Begin met 2 commando's en bouw op naar alle 5.
- 4 Roep de commando's steeds sneller achter elkaar. Wie 3 keer fout reageert wordt scheidsrechter en mag meeroepen.
- 5 Finale: de laatste 3 spelers zonder fouten winnen.

VARIATIE / MOEILIJKER MAKEN

Draai de betekenissen om (corner betekent ineens naar het midden), of voeg handgebaren toe die soms niet kloppen met wat er geroepen wordt.

GAME-KOPPELING

In FIFA moet je in een fractie van een seconde reageren op wat je ziet en hoort. Dit spel traint precies die schakelsnelheid, maar dan met je hele lijf.

METING

Hoeveel commando's kan de groep foutloos aan? Vergelijk het begin en het einde van de les.

Volta Street 3v3

20-25 min

Teams van 3, rest wisselt

8-12 jaar

FIFA Volta

EA FC

DOEL

Het straatvoetbal uit FIFA Volta in het echt: klein veld, geen uit, korte intensieve potjes waarin ieder kind veel balcontacten maakt.

MATERIAAL

Pionnen of banken als muren · Kleine doeltjes · Hesjes

UITVOERING

- 1 Maak een klein veld van ongeveer 10 bij 15 meter. Banken of pionnen zijn de muren: de bal is nooit uit, spelen via de muur mag.
- 2 Teams van 3 spelen potjes van 3 minuten. Bij gelijkspel volgt een golden goal.
- 3 Volta-regels: een doelpunt na een gelukte skill move telt dubbel, en een teamgoal (iedereen raakte de bal) telt ook dubbel.
- 4 Street rules: de winnaar blijft staan, de verliezer wisselt. Maximaal 3 potjes achter elkaar staan.
- 5 Toernooivorm: welk team pakt de meeste punten in 20 minuten?

VARIATIE / MOEILIJKER MAKEN

Speel 2 tegen 2 voor nog meer balcontacten, of 4 tegen 4 met keeper. Wissel de dubbel-punt-regel per ronde: skill move, zwakke voet of teamgoal.

GAME-KOPPELING

Volta is de straatvoetbal-modus van FIFA: klein veld, muren en skills. Dit is dezelfde game, maar met echte hartslag en echte teamgenoten.

METING

Balcontacten per kind per potje (laat een wisselspeler turven). Vergelijk met een normaal partijtje op een groot veld.