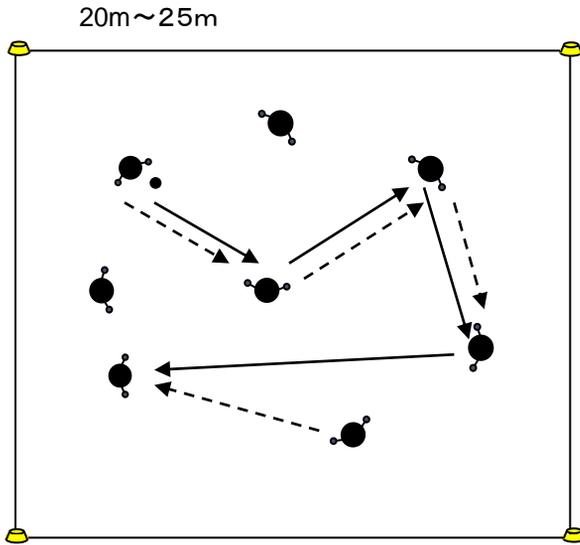


# W-up ①パス&コントロール ②奪いに行く



## オーガナイズ

- (1) 大きさ: 20m~25m × 20m~25m
- (2) 用具: ボール、マーカー
- (3) 方法: ・8人でパス

## ボール2個で

- ①フリーで動きながらパス&コントロール
- ②パスしたらアプローチ  
2~3秒間 → 対応する

**※1対1の対応を間に入れる**

## ボール1個で

- ③一番近い人がアプローチ  
ボールを奪ってOK、2~3秒間奪いに行く  
パスで1クッションいれてから次のパスで  
奪いに行く

## キーファクター

- ・ボール奪いに行く
- ・ファーストタッチの対応(ステップワーク)
- ・予測

## 留意点

最初に8人ボール2個でパス&コントロールをしっかりと行う  
アプローチの目的を忘れない  
(ボールを奪う為、相手の自由を奪うために移動中に少しでも寄って奪うチャンスをつくる。)

**100パーセントでやらせる**

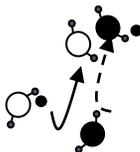
チャレンジの優先順位

闇雲に行くのではない→レクチャーでフォロー

**相手との距離にチャレンジさせる(手でタッチできるぐらい)**

→対応

## ※1対1の対応



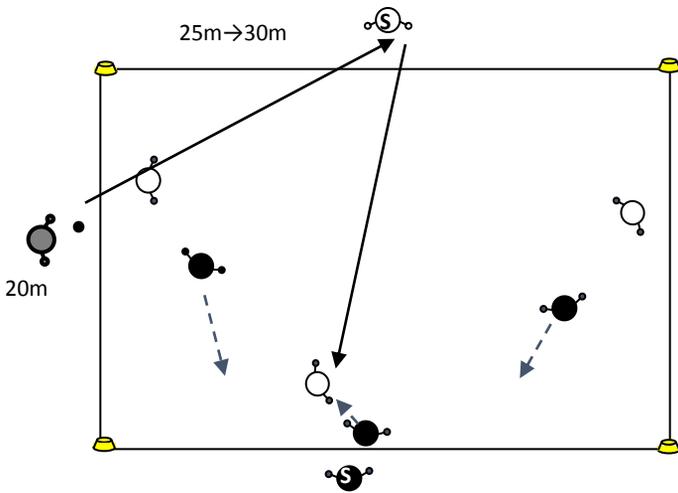
## オーガナイズ

- (1) 大きさ: フリー
- (2) 用具: ボール
- (3) 方法: ドリブルを大きくしたタイミングでからだを入れてボールを完全に奪う

## 留意点

タイミングをつかませる  
完全に体を入れる(上体だけにしない)  
W-UPの中に入れる

# Tr.1 3対3+S



## オーガナイズ

- (1) 大きさ: 20m × 25m → 30m
- (2) 用具: ボール、ビブス、マーカー、コーン
- (3) 方法: サーバーからスタート ラインゴール

## キーファクター

- ・オンとオフのポジショニング
- ・チャレンジの優先順位
- ・予測

## 留意点

アラートな状態から、ボールを奪いに行くことを促す  
 ボール状況に応じたポジションを獲得する  
 サイズを広げて難易度をあげる  
 攻撃側 働きかけで互いに観ること、ポジショニングを考えさせることで質の追求を行う

隙をのがさない → ジャッジする

- ・コントロールミス
- ・顔が下がっている
- ・選択肢がない
- ・パススピードが遅い

※1stDF質の向上とオフでは状況を考えて常に良いポジション取り続けることを求める。

そのために目の前のこどもたちによってオーガナイズを使い分ける。<ランダムコーチングに気をつける>

オーガナイズの変化と求めるもの

・サーバーへのリターンパスあり

→ ボールへのアプローチとサーバーに返されたらポジションの取り直し (チャレンジ&カバー)

・サーバーがワンタッチのみ

→ 予測しやすくなりアプローチできる アプローチの質に働きかける (時にはパスカットを狙える)

→ 状況としてマンマーク気味に対応してしまう

・サーバーへの直接リターンなし

→ 1stDFの対応で、2ndDFの予測、連動を考えさせる

・サーバーへバックパスなし

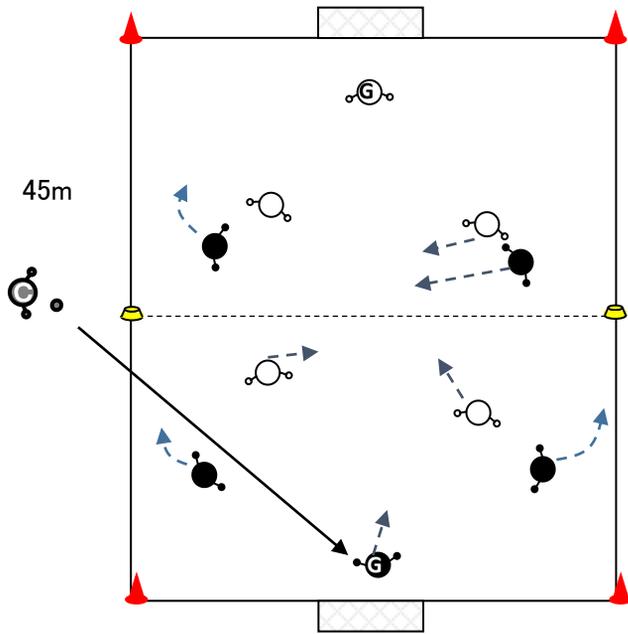
→ ボールに対してプレッシャーをかけて、奪う(成功体験)

→ 状況としてマンマーク気味になってしまう

・サイズを30mに広げる

→ マンマークだけになるとスペースが大きくなるため→マークとカバーのポジションを考えさせる

# Tr.2 2対2+2対2+GK



### オーガナイズ

- (1) 大きさ: 45m × 25m
- (2) 用具: ボール、ゴール、ビブス、マーカー、コーン
- (3) 方法:
  - ・セパレート(プレーエリア限定)
  - ・コーチからの配球
- オプション エリア間の進入
  - ① フロントコートにボールが入ったときに守備者が1人入って良い(プレスバック)
  - ② 攻撃側も1人入って良い

### キーファクター

- ・オンとオフのポジショニング
- ・チャレンジの優先順位
- ・予測
- ・GKとの協力

### 留意点

- 攻守 2つの選択肢を持ちながらプレーすることが基本
- 攻撃 動きながらのプレーできるポジション→幅と厚みを効果的に！
  - パスの選択肢 →動きながらのコントロールの質 ドリブルとパスの選択肢 等
- 守備 オフでマークだけにならないように！ チャレンジとカバーを常に意識する(どちらにも行ける)ポジションを取り続ける
  - 2ndDFはボール状況やエリアでポジションが変わってくることを気づかせる(深み・味方との距離)
  - 5人が協力してボールを奪うためのコミュニケーション(声で助け合う)
  - 発展で②になると、攻撃側も入ってくるので状況によって、プレスバックorゴール方向に戻る
- ※ GKに攻撃の優先順位を意識させ、守備側にも対応を考えさせる

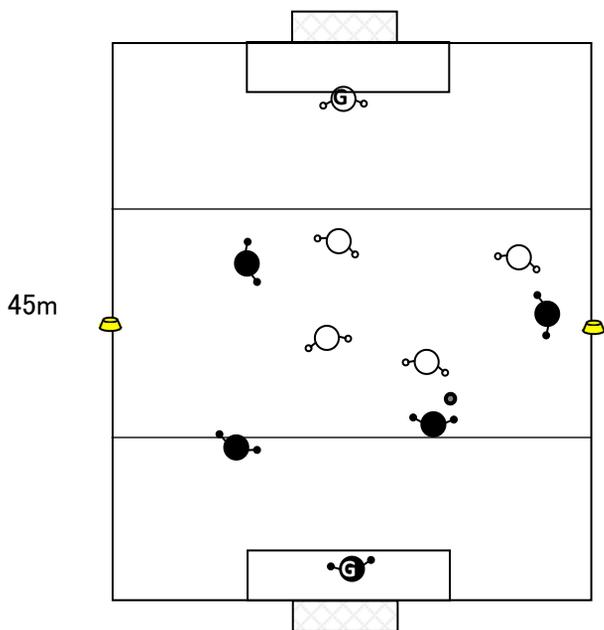
ゴールが入ったのでゴールを意識させる。前後でどう守備するか →予測を含めてボール状況で駆け引きする

GKは、ゴールとDFの背後のスペースも守る →DFと連携に繋がっている

スペースとマークを意識してポジションを考えさせる →発問で引き出す (Tr1で広げて行うことは必要)

→意識として規制ありきではなく奪いに行かすことを大切する

# Game 4対4+GK



## オーガナイズ

- (1) 大きさ: 45m × 29m
- (2) 用具: ボール、ゴール、ピブス、マーカー、コーン
- (3) 方法: コーチからの配球 ⇒ GKからのスタート

## キーファクター

- ・オンとオフのポジショニング
- ・チャレンジの優先順位
- ・予測
- ・GKとの協力

## 留意点

- ・前方、後方にスペース、幅もあるゲーム
- ・背後を突かれない。
- ・攻守のバランスを考えながらプレー

## GKポイント

- ・常にボール状況や周りの状況を観ながら攻守においてポジションをとりつづけているか。
- ・コミュニケーション(コーチング)
- 1stDFの決定、オフのポジショニング、リスクマネージメント