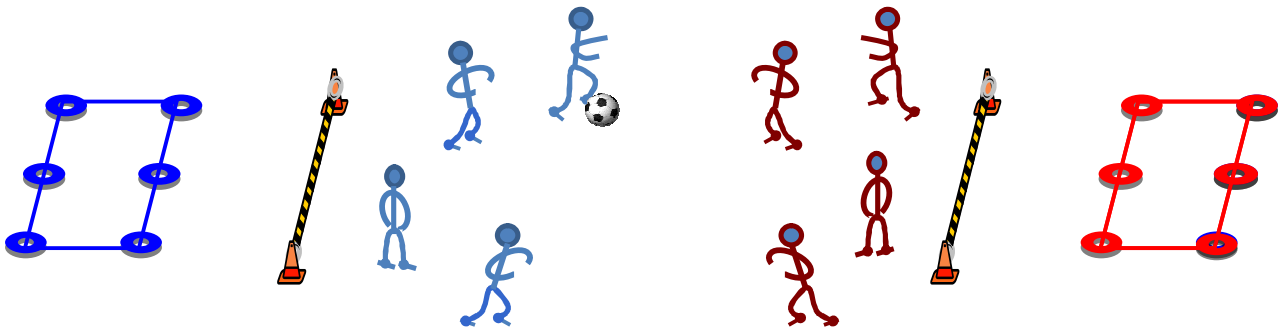
～ ゲーム系 ～ (Kids match-game)

マッチ ゲーム、

シュート オーバーラップ エリア ストップ



rules

コーン バーより低いシュート(グランダ)で、その後ろのエリア内でボールを止めたら 2点
コーン バーより後ろで待つのは無し(オフサイド有り)
ゴールキーパーは無し
シュートしたボールがバーを通過しても得点を与えない

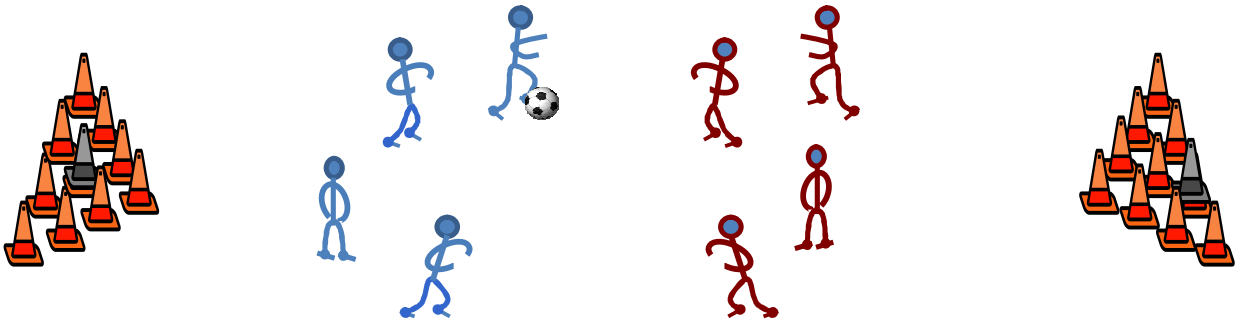
organize

バーとストップエリアの距離を変化させる
ストップエリアの大きさを変える
ストップエリアを2箇所にする

point

シュートをうった後も動き続けることが狙い・・・シュートしたボールがバーを通過しても得点を与えない

的あて



rules

ボールを当てて相手チームのマーカーコーンを倒す
ゴールキーパーは無し
どんどん配給する

organize

マーカー同士の間隔を変える
マーカーの数を変える(1～10程度)
1つだけ、マーカーコーンを2重にかぶせて、倒れにくくする

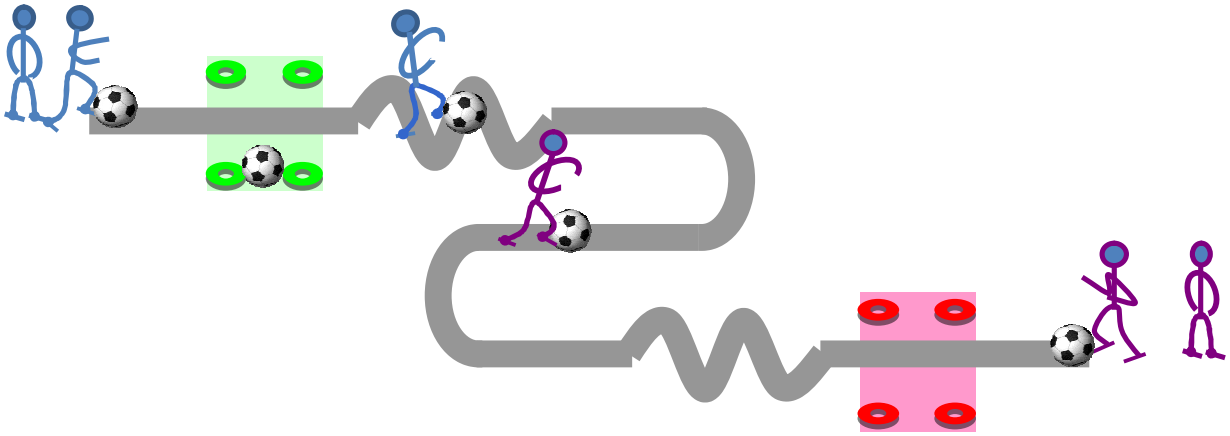
point

蹴り方にはこだわらず、コーンを倒すために思いっきり蹴る
ロングボールには、インターセプト、カットを意識させる

どんな事でも、練習というものは、『しんどい』、『おもしろくない』、『つまらない』、『などなど』、そんなものです。
それぞれの練習には、ちゃんとした目的や意味があります。適当にしたり、形だけできたり、時間だけ過ごしていてもけっして身につきません。

ドリブル ゲーム、

陣地攻め込み



rules

2チームで対抗戦
道をつくり、両端からドリブルで進んでいき、出会った所でジャンケン (負けたら自分の陣地へ急いで帰る)
相手陣地前のエリアまで進めたらボールを置いて自分の陣地まで戻る

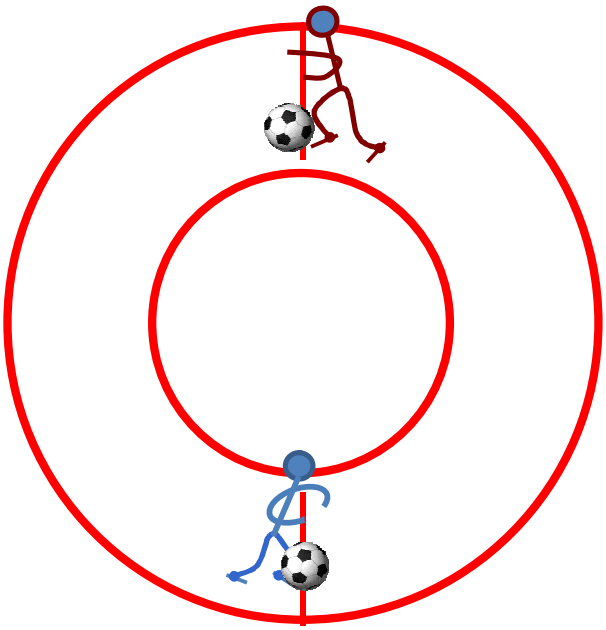
organize

ドリブルの種類を限定する
使う足を限定する

point

動きながら情報を得る(相手の位置、距離感)
切り替えを早くすることを意識する(ジャンケンの勝敗・負けたらすぐに戻る)

サークル・ルーレット ～エリアから出ずに～



rules

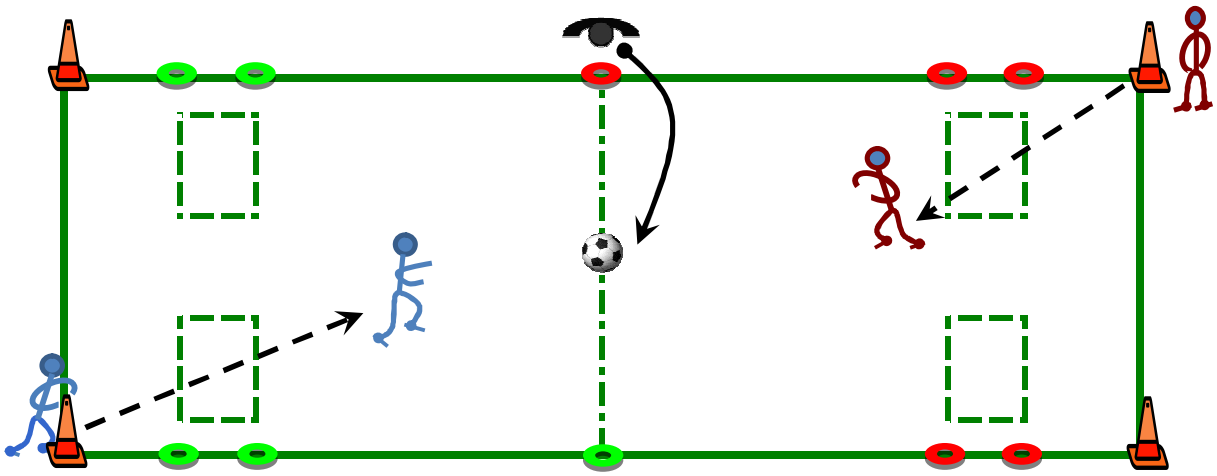
円から出ずに
円から出たら、出た場所からスタート

organize

回る方向
右足インサイドで! & 左足アウトサイドで! & 足の裏で!
左足インサイドで! & 右足アウトサイドで! & 足の裏で!
鬼ごっこ
　対面から同時にスタートして
　　使う足の場所を指定
　　回る方向
等間隔キープで
　対面から同時にスタートして
　　使う足の場所を指定
　　回る方向
　　間隔を保つためには…
勝ち抜き戦

どんな事でも、練習というものは、『しんどい』、『おもしろくない』、『つまらない』、『などなど』、そんなものです。
それぞれの練習には、ちゃんとした目的や意味があります。適当にしたり、形だけできたり、時間だけ過ごしていてもけっして身につきません。

1 on 1 得点ゲーム



rules

エリアの両端のコーンに触れているところからスタート位置
コーチの配給で開始(1 対 1)
ゴールは、対面のラインにボール置いたら「5点」
ゴールまでの、点線エリアにボールを置いたら「2点」、ただし、ボールを静止して 宣言する

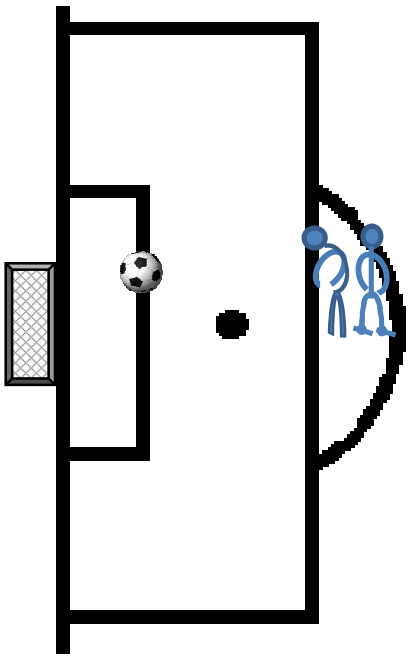
organize

配球の位置、人数を変化させていく(キッズ年代では、3人まで)

intentional

ゴールを目指す、突破を目指す、グループワーク(協力する)

司令塔シュート



rules

ボールはゴールラインに平行なゴールエリアの任意のライン上に置く
キッカーは目隠しする
Dの中でぐるぐる廻して方向・平衡感覚を鈍らせる
指示を出す司令塔はDから出られない
キッカーは司令塔の指示に従ってボールをゴールにシュートする

organize

個人対戦
グループ対戦

intentional

司令塔) 指示を的確に伝える
キッカー) 指示をしっかり聞き、得た情報から行動する