



EVIE Fútbol

GESTIÓN EMOCIONAL EN MOMENTOS CLAVE DE UN PARTIDO

ANEXO 3

DOSSIER TAREAS ENTRENAMIENTO “EXPULSIÓN”

EXPERTO EN INTELIGENCIA EMOCIONAL PARA EL FÚTBOL BASE

Tarea 6 – Partido condicionado con “eliminación” de jugadores

TAREA		PARTIDO CONDICIONADO
Nº JUGADORES	TIEMPO	
22	15' (2x 7)	
TIPO	ESPACIO	
Partido Condicionado	F11	
OBJETIVO		
Superioridad / inferioridad numérica		
EQUIPOS		
Dos equipos de 11 jugadores		
DESARROLLO DE LA TAREA		LEYENDA
<p>Se juega normal 11vs11, con la condición de que si un equipo consigue anotar un gol, uno de los jugadores del equipo que ha encajado (elegido por el entrenador), pasa a ser comodín. Si ese equipo consigue anotar un gol, recuperará a ese jugador. En caso de volver a encajar, otro jugador pasará a ser comodín hasta un máximo de 3 comodines.</p> <p>El objetivo será defender en inferioridad, pero los comodines van a dar la oportunidad de tener suficientes efectivos para salir al contragolpe o iniciar posesiones.</p>		
		FEEDBACK
		Cómodos defendiendo

Tarea 7 – Doble área con comodines exteriores.

TAREA		DOBLE ÁREA COMPETITIVA 3 EQUIPOS (5VS5 + 5)	
Nº JUGADORES	TIEMPO		
18	20´		
TIPO	ESPACIO		
Doble Área	40X25		
OBJETIVO			
Superioridad / Inferioridad numérica			
EQUIPOS			
Dos equipos de 6 jugadores + 4 comodines exteriores (bandas) + 2 porteros			
DESARROLLO DE LA TAREA			LEYENDA
<p>Se juegan partidos cortos de 3', de mucho ritmo y mucha intensidad.</p> <p>Cada vez que un equipo anota un gol, uno de los 4 comodines exteriores (elegido por el entrenador) pasa a jugar solo con un equipo. Si consiguen anotar 4 goles sin que el otro equipo haya anotado ninguno, los 4 comodines irán solo con ese equipo.</p> <p>Comodines por fuera tienen 2 toques. Cuando se inicia un nuevo partido, se reinicia la situación de los comodines.</p>			
		FEEDBACK	
		Utilizar la superioridad, cómodos defendiendo	

Tarea 8 – Partido por roles. Equipo en inferioridad numérica.

TAREA		PARTIDO POR ROLES
Nº JUGADORES	TIEMPO	
21	15' (2x 7')	
TIPO	ESPACIO	
Partido por roles	F11	
OBJETIVO		
Inferioridad / superioridad numérica		
EQUIPOS		
Un equipo con 11 jugadores y otro con 10		
DESARROLLO DE LA TAREA		LEYENDA
<p>En la primera parte, el equipo sin peto comenzará con un jugador menos, y tendrá que gestionar esta situación de cara a los comportamientos tácticos que tengan que desarrollar según el sistema de juego establecido.</p> <p>Será clave gestionar las emociones, la posesión del balón y los momentos de salir al contragolpe.</p> <p>En la segunda parte, el equipo que tendrá un jugador menos será el equipo con peto.</p>		
		FEEDBACK
		Cómodos defendiendo

Tarea 9 – Ataque vs defensa. Mentalidad defensiva.

TAREA		ATAQUE VS DEFENSA	
Nº JUGADORES	TIEMPO		
19	15' (2x 7')		
TIPO	ESPACIO		
ATA VS DEF	1/2 Campo		
OBJETIVO			
Defensa en inferioridad			
EQUIPOS			
La línea defensiva y el doble pivote con peto			
DESARROLLO DE LA TAREA			LEYENDA
<p>Se juega un 9vs6 con el objetivo de defender en inferioridad numérica situaciones de juego posicional y centros laterales.</p> <p>Se inicia la acción con pase de entrenador ubicado en el mediocampo a mediocentro para un ataque posicional. El segundo balón es pase a entrenador a LT (del mismo lado donde ha acabado la jugada anterior) para que o bien ponga centro lateral, o haga un 2vs1 contra el CR. El último balón es pase de entrenador a EXT del lado contrario para que ponga centro lateral.</p> <p>Defensa buscar constantemente coberturas, 2vs2 por fuera con CT y defender bien el área.</p>			
		FEEDBACK	
		Defendiendo en inferioridad, cómodos defendiendo	



EVIEFútbol

www.eviefutbol.com