



EVIEFútbol

GESTIÓN EMOCIONAL EN MOMENTOS CLAVE DE UN PARTIDO

ANEXO 4

DOSSIER TAREAS ENTRENAMIENTO “FINAL DEL PARTIDO CON RESULTADO A FAVOR”

EXPERTO EN INTELIGENCIA EMOCIONAL PARA EL FÚTBOL BASE

Tarea 10 – Doble área con partidos a 2 minutos o 2 goles. El equipo que lleva más tiempo, se mantiene.

TAREA		DOBLE ÁREA COMPETITIVA 3 EQUIPOS (5vs5+5)	
Nº JUGADORES	TIEMPO		
17	20´		
TIPO	ESPACIO		
Doble área	40x25		
OBJETIVO			
Gestión de resultados a favor / en contra			
EQUIPOS		Equipo 1 Equipo 2 Equipo 3	
Tres equipos de 5 jugadores + 2 porteros			
DESARROLLO DE LA TAREA		LEYENDA	
Se juegan partidos cortos de 2´ o 2 goles , de mucho ritmo y mucha intensidad			
En caso de empate, el equipo que más tiempo lleva se mantiene		FEEDBACK	
Comodines por fuera tienen 2 toques		Ritmo, vertical, gestionar el resultado	

Tarea 11 – Triangular mini partidos. Equipo que lleva más tiempo, se mantiene.

TAREA		PARTIDOS REDUCIDOS TRIANGULAR 6vs6
Nº JUGADORES	TIEMPO	
18	16 ´ (4X4 ´)	
TIPO	ESPACIO	
Partido Reducido	30x25	
OBJETIVO		
Gestión resultado a favor / en contra		
EQUIPOS		
Tres equipos de 6 jugadores		


--

DESARROLLO DE LA TAREA	LEYENDA
Se juegan dos partidos reducidos de 4 minutos de duración donde gana el equipo que mas goles anota. En caso de empate, permanece el equipo que más tiempo lleva jugando, ya que se considera que tiene el marcador a favor. Tendrá que gestionar esa situación en caso de que esté finalizando el partido, con las emociones que conlleva. Al finalizar el partido, el equipo que ha perdido se intercambia por el que estaba fuera realizando trabajo complementario con otro entrenador	Equipo 1 Equipo 2 Equipo 3
	FEEDBACK
	Gestionar el resultado

Tarea 12 – Partido por roles. Equipo con ventaja en el marcador.

TAREA		PARTIDO POR ROLES
Nº JUGADORES	TIEMPO	
22	15´ (2X7´)	
TIPO	ESPACIO	
Partido Condicionado	F11	
OBJETIVO		
Gestión resultado a favor / en contra		
EQUIPOS		
Dos equipos de 11 jugadores		
DESARROLLO DE LA TAREA		LEYENDA
En la primera parte, el equipo sin peto comenzará ganando 1-0 y tendrá que gestionar el resultado para mantener la ventaja, e incluso ampliarla si tiene ocasión. Será clave gestionar las emociones, la posesión del balón y los momentos de salir al contragolpe. En la segunda parte, el equipo que comenzará ganando 0-1 será el equipo con peto.		Equipo con peto Equipo sin peto
		FEEDBACK
		Cómodos defendiendo



EVIEFútbol

www.eviefutbol.com