

優しく強い子に！



<http://www.minamih.net/>
19・11・17(日)
南NEWS no 96

練習に出なくても試合に出られる？

南は人数がギリギリの学年があるので、練習に出なくても試合には出られることがあります。

土日の練習を観ていると、「あれ？今日も〇〇君は来てないな」と思うことが多いのです。

試合とは試し合うと書きます。練習して、その成果を試し合うのが試合です。練習しないと何も試すことがないのです。

みんなで目標の達成に向かって切磋琢磨・努力するから、達成できたときの喜びも大きく、自信もつき、仲間と共にGAMB Aることの良さを実感し、さらなるチャレンジへと燃えることができます。人生に役立つ心・力を育むことができます。

5・6年生になって都大会へのチャレンジをするときは練習に来ない子は試合に出しません。下の学年の子にGAMB Aってもらいます。南はそういうクラブです。勝てば良いというクラブではありません。サッカーを楽しむ中で、努力することの素晴らしさ、GAMB Aることの良さを実感してもらいたいと願っているのです。

b y 南の安版万



市民スポーツ大会 5年生

2019/10/27 川町グラウンド

○チームめあて：5つ観て判断・コーチング・ドリブルターンのテクニックをたくさん使う

○南八王子 SC 1—4 アルテ狭間 (前半 1—2)

得点：カイト君

前半、左 SB タイヨウ君のボールカットから CH アイル君⇒左 SH レオン君、トップのカイト君とボールをつなぎ相手ゴールへ迫ります。しかし、その後相手チームの速い攻めからシュートを打たれてしまいますが、GK マサヤ君が防ぎます。7分、自陣深く攻め込まれても粘り強く守り、奪ったボールをレオン君が前線に張っていたカイト君へ送ります。カイト君は相手 DF との競り合いに勝ち、ハーフライン辺りから速く力強いドリブルで相手選手を振り切り、GK との 1 対 1 を制し先制ゴールを奪います！

12分、右サイドを崩され追いつかれます。16分、アイル君とカイト君のワンツーからカイト君が右足のシュート。コーナーキックとなり、カイト君が蹴った精度の高いキックはぴったりアイル君の頭に！惜しくも枠を外れます。

前半残り 2 分、交代で入った相手 FW が縦一本の DF ラインの裏へのパスに抜け出します。GK マサヤ君の飛び出しもありましたが、直前に追いついた相手選手に GK の頭越しのループを決められてしまいました。1—2 で前半終了。

後半、相手チームの徹底した速い攻めに苦しめられ、2 点をさらに奪われ 1—4 で試合を落としました。それでも、トップに入ったカズキ君は前によくボールを追い、右サイドでマナト君とシン君が攻め上がりチャンスを作っていました。

★試合を振り返って

相手チームはスピードあるFWが裏を狙う、ボールを持つと素速い寄せで我々の自由を奪う。全体的に相手チームの速さに屈してしまいました。つなぐことも突破することも中々思うようにできなかったことは、大きな反省材料です。

ただ、試合終盤まで集中し、戦う姿勢が失われなかったことはよかったし、チームの成長です。

この日の相手チームが行なっていた速い、いや、それ以上のプレッシャーを練習時からみんなにやってほしいです。そういう環境で練習することで個人のドリブル突破、ボールキープ、チームのポゼッションなど攻撃面のレベルを上げることができます。相手の速いプレッシャーをものともしないプレーヤー、チームになるために絶対必要です。練習から変わっていきましょう！

b y 加藤コーチ

3年生のむさしのリーグから

11 月 17 日(日)の 3 年生むさしのリーグを観ていて、課題だなと思ったことがいくつかあります。

- ① 2002 年の日韓 W カップの日本代表のようにボールを持つと先ずパスを考えている。ドリブル優先。足の裏のドリブルをもっと使おう！！ショウマ君の密集でのルーレット等の細かいタッチの突破が見事だった。
- ② 取られたら即座に取り返すスペースバック・アーリーヒットができない。富士見丘戦の 2 失点目はハーフのスペースバックがなかったことが原因。
- ③ 大和北戦。左足でシュートができれば入ったかも！という場面が 2 回あった。
- ④ DF が相手 FW をマークせず、スペースを与えていた。つるべも徹底したい。それが原因で大和北に中央突破を許し、PK・得点を与えてしまった。
- ⑤ フェールで止められてしまったがコウヨウ君のランウイズザボールは素晴らしかった。前が空いていたなら金田ダンスで一気に加速、突破しよう！！
- ⑥ 前の日のターンの練習はキレキレだった。試合でクライフターン・ライトアングルターンをどんどん使おう！
- ⑦ 5 つ(ボール・ゴール・味方・相手・スペース)を観ていないので、ファーストタッチ(トラップ)を相手にぶつけてしまう。



