

## NK Bravo (U17), trening faze napada

Trening je usmerjen v igro v fazi napada, kjer v skladu s klubskim modelom igre zmeraj zasledujemo tri glavne cilje: **ustvarjanje številčne premoči, usmerjenost proti vratom ter učinkovitost in številčnost v zaključku napada**. Pri tej starostni kategoriji pa smo še posebej pozorni na individualni razvoj igralcev in njihov napredek na posameznih igralnih mestih.

Zahtevnost stopnjujemo vse do moštvene igre v zaključku, za katero želimo, da je vrh vsakega treninga in izhodišče za načrtovanje le tega.

V ogrevanju se bodo igralci srečali z osnovnimi tehničnimi elementi, za katere želimo, da se izvajajo iz gibanja, kar je vitalnega pomena za naš način igre, za katerega želimo, da je dinamičen in usmerjen proti nasprotnikovim vratom.

Glavni del treninga pričnemo s specifično tehnično-taktično vajo, ki se nanaša na posamezna igralna mesta. Cilj je, da se izluščita eden ali dva tehnično-taktična elementa, s katerim se igralec srečuje do konca treninga v vedno zahtevnejših igralnih situacijah. To želimo doseči s postopnostjo. Zato že vadbo tehnike izvajamo s pol aktivnimi nasprotniki, ki vsako situacijo približajo situacijam v igri.

Pred moštveno igro imamo dve igralni predvaji. V igralni obliki želimo doseči, da bodo igralce skozi usmerjeno zadrževanje žoge pridobili čim več ponovitev znotraj igre, hkrati pa jih že usmerjamo v izvajanje naših principov igre in predvsem tistih, na katerih je poudarek. Tudi v igralni obliki stopnjujemo zahtevnost, z dodajanjem aktivnih branilcev in s prehodom iz zadrževanja žoge v usmerjeno igro z zaključkom na mala vrata. V igralni obliki na dvoje vrat ustvarjamo še zadnji korak do moštvene igre, kjer s tremi conami dosežemo, še večji časovno prostorski pritisk in prostor za nasprotnikovo zadnjo linijo, saj želimo, da je v naši igri prva ideja vedno podaja v globino. Hkrati pa dosežemo še zadnjo manjkajočo zahtevo, ki je želimo v igri, učinkovitost in številčnost v zaključkih. Igralci so že postavljeni po igralnih mestih, ponovno pa stopnjujemo zahtevnost s številom aktivnih nasprotnikov in njihovo dejavnostjo po conah.

Zaključimo z moštveno igro 10:10, kjer je cilj čim večji prenos znanja iz predhodnih vaj.