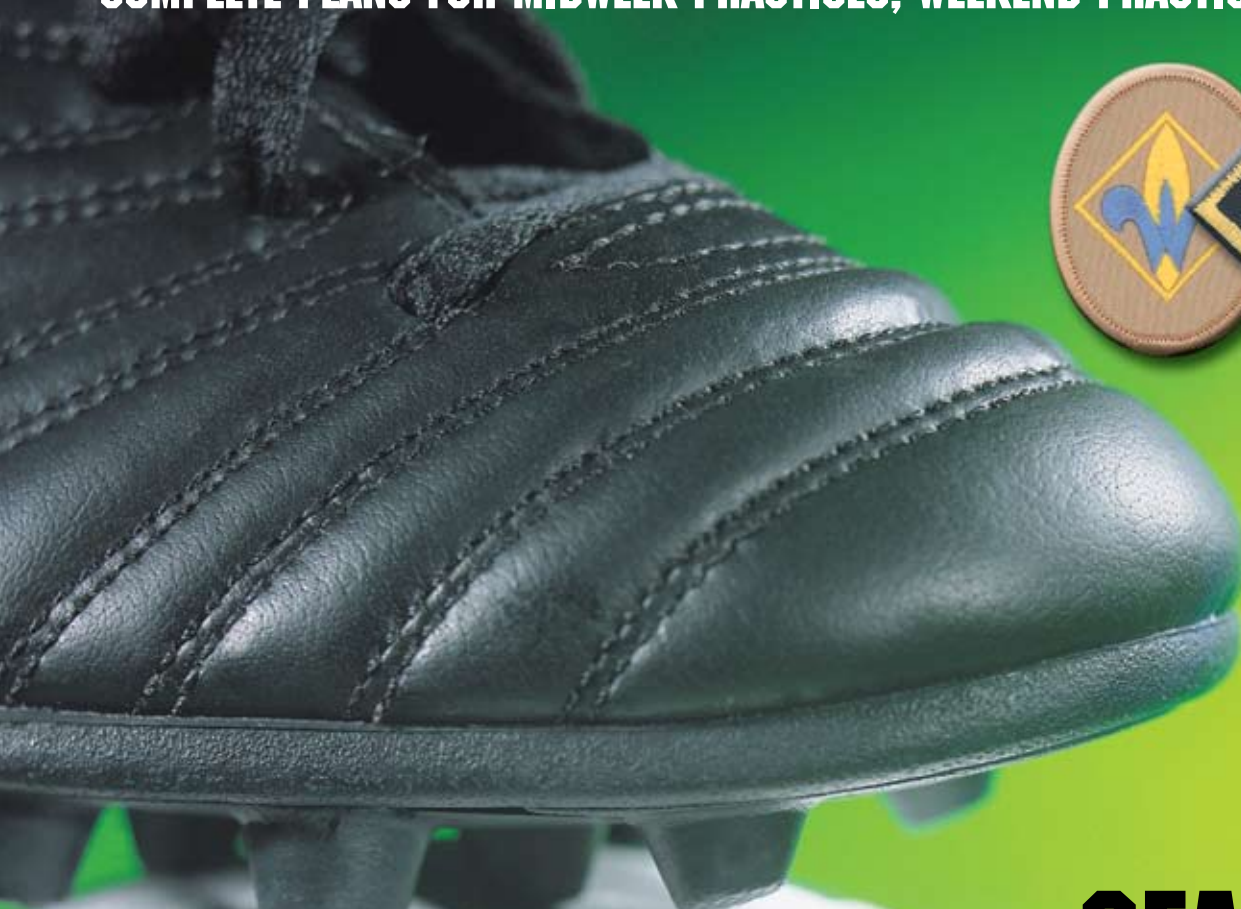


SOCCER AND SCOUTING PROGRAM HELPS

COMPLETE PLANS FOR MIDWEEK PRACTICES, WEEKEND PRACTICES, AND GAMES



**WEBELOS
SEASON 2**



DRILLS - GAMES - ACTIVITIES - SONGS - CRAFTS - CEREMONIES

CONTENTS

Introduction	2
Meeting Plans	20
Appendix: Games for Soccer Skills Clinics.....	43



INTRODUCTION

- Your Guide to a Successful Soccer and Scouting Program.....3
 - Help Us Make It Better.....3
- Program Details.....4
 - The Season Schedule.....4
 - Jump-Start.....5
 - The 10-Week Soccer and Scouting Season.....8
 - Fútbolito Tournament.....9
 - Graduation Ceremony.....10
- Organizational Details.....11
 - Organizing Your Team.....11
 - Equipment.....11
 - When You Get to the Field.....11
- Scrimmage Games.....13
 - Organizing Teams.....13
 - Scrimmage Game Notes.....14
 - Soccer and Scouting Scrimmage Game Rules.....14
- Refereeing Games.....15
- Coaches' Notes.....16
 - The Qualities of Good Coaches.....16
 - Coach's Checklist.....16
 - Fluid Replenishment.....18
 - Maximizing Relationships With Parents.....18
- Final Comments.....19



YOUR GUIDE TO A SUCCESSFUL SOCCER AND SCOUTING PROGRAM

Welcome to the adventure of Soccer and Scouting. This book will give you the drills, games, activities, songs, crafts, and ceremonies you'll need to complete the Soccer and Scouting program. Our materials are in both English and Spanish. We encourage you to visit our Web site <http://www.soccerandscouting.org> for more details.

We'd like to take this opportunity to thank you for bringing this program to life. "Vale la Pena," as we say in Scouting—"It's worth the effort." We thank you for volunteering and appreciate your contributions and commitment to Soccer and Scouting.

Let the games begin!
The Soccer and Scouting Team



HELP US MAKE IT BETTER

Do you have any ideas to share that would improve the Soccer and Scouting program? Send your ideas to the Soccer and Scouting task force. Next year you just might see your suggestions in print!

Soccer and Scouting
Boy Scouts of America
1325 West Walnut Hill Lane
P.O. Box 152079
Irving, TX 75015-2079
Phone: 972-580-2061
Fax: 972 580-7894
soccerandscouting@netbsa.org

PROGRAM DETAILS

There are four distinct parts of the Soccer and Scouting program:

- The Jump-Start event
- The 10-week Soccer and Scouting season
- The Fútbolito Tournament
- The Graduation Ceremony



THE SEASON SCHEDULE

Jump-Start, midweek meetings and practices, weekend practices and games, family-time activities, the Fútbolito Tournament, and the graduation ceremony following this schedule over the 12 weeks of the program:

Week No.	Midweek Practice	Weekend Practice and Game	Family Time Activity	Other
Week 1				Jump-Start
Week 2		X		
Week 3	X	X	X	
Week 4	X	X	X	
Week 5	X	X	X	
Week 6	X	X	X	
Week 7	X	X	X	
Week 8	X	X	X	
Week 9	X	X	X	
Week 10	X	X	X	
Week 11	X	X	X	
Week 12	X		X	Fútbolito Tournament and Graduation Ceremony





JUMP-START

DESCRIPTION

Jump-Start is an action-packed, fun-filled event for the entire family that serves as the season kick-off event for each Soccer and Scouting season.

TIMES

Four start times are offered based on grade level of participants:

First graders	8:00 A.M.–9:45 A.M.
Second graders	10:00 A.M.–11:45 A.M.
Third graders	1:00 P.M.–2:45 P.M.
Fourth and fifth graders	3:00 P.M.–4:45 P.M.

COMPONENTS

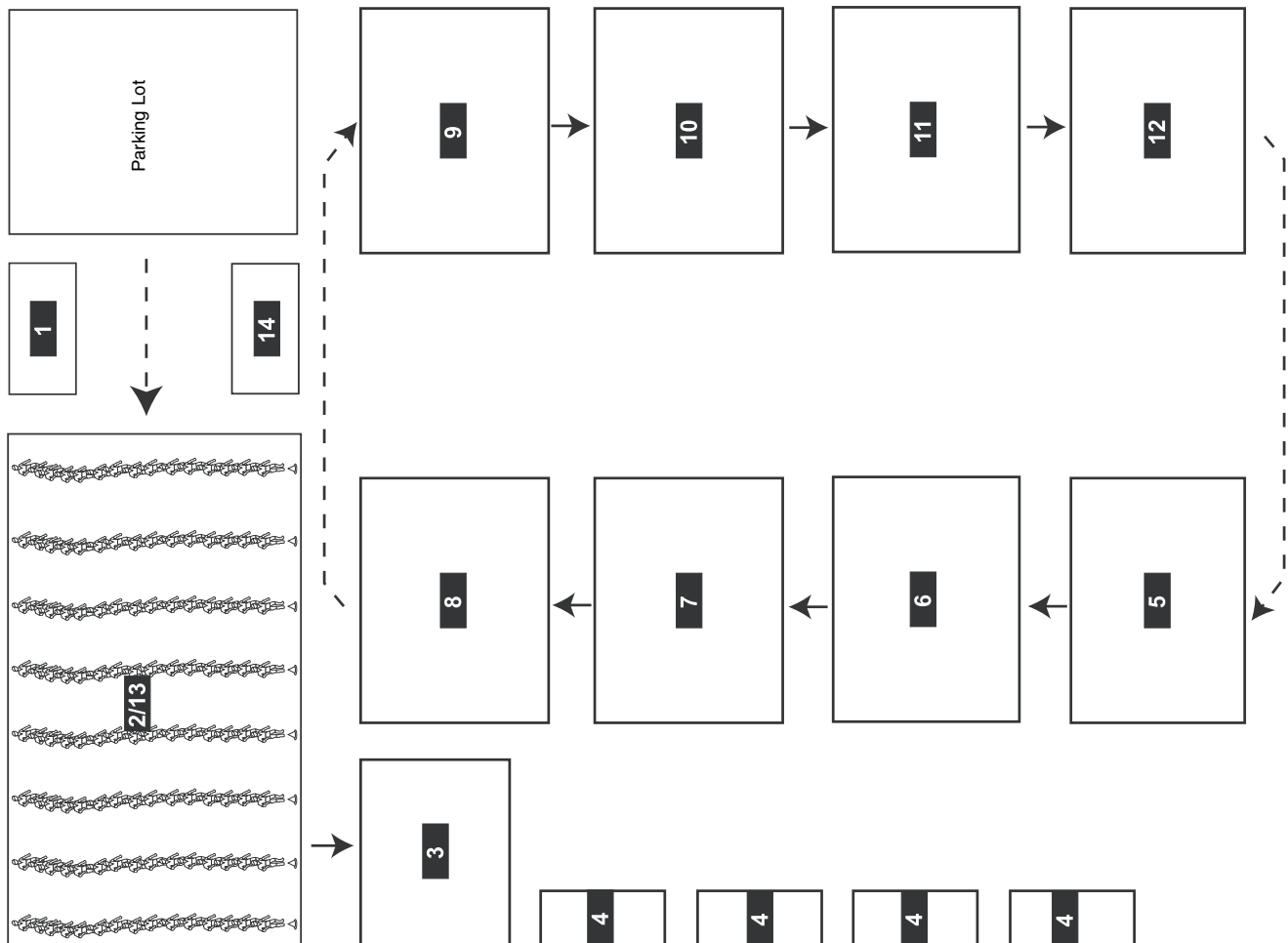
Jump-Start may consist of the following elements:

- Registration tables/tents
- Opening ceremony
- Parent greeting and orientation
- Soccer skill stations
- Scouting activity stations
- Closing ceremony
- Soccer and Scouting Village
- Information tables/tents

FIELD SET-UP

Set up the field according to the station map provided below.

Note: Stations 5 through 12 are activity stations. The activities begin and end on the sounding of a horn. One minute is allotted for movement between stations.



STATION 1—REGISTRATION TABLES

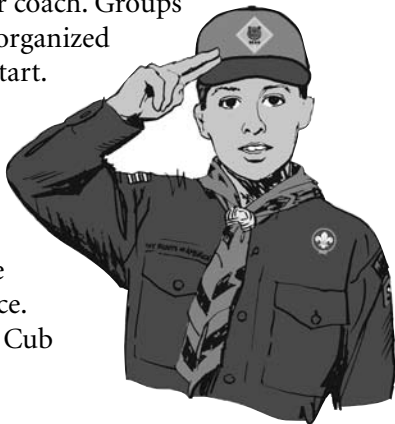
Set up a minimum of two tables with at least two people manning each table. Have blank registration documents available for walk-up registrants. Ensure that all participants have completed a registration form and have paid. Check off the attendance master list.

STATION 2—ORGANIZATION OF GROUPS AND OPENING CEREMONY (5 MINUTES)

(**Note:** This is held at the same time as the Parent Welcome and Introduction.)

Organize the boys into their dens/teams. Line up each group behind their coach. Groups should have been organized before the Jump-Start.

For the opening activity, have the boys face the flag and, following the Cubmaster, say the Pledge of Allegiance. Show the boys the Cub Scout salute.



I pledge allegiance to the flag
Of the United State of America
And to the republic for which it stands,
One nation under God, indivisible,
With liberty and justice for all.

Welcome them all to Soccer and Scouting and let them know that today is about giving them a taste of what Soccer and Scouting is all about. Have the coaches lead them to their first activity stations. Send team 1 first, followed by team 2, etc. The coaches should also direct them to subsequent activity stations.

STATION 3—PARENT WELCOME AND INTRODUCTION (5 MINUTES)

(**Note:** This is held at the same time as the Opening Ceremony.)

Meet and greet parents. Give them the Soccer and Scouting parent letter. (See soccerandscouting.org/resources.) Talk them through it. Briefly explain:

- The midweek meeting/practice schedule (dates/times/locations)

- The weekend practice/game schedule (dates/times/locations)
- The Fútbolito Tournament format
- The graduation ceremony format
- The functions of coaches, parents, and volunteers

Let them know that each child's coach/den leader will be contacting the parents this week to give them more information about the Soccer and Scouting program.

Then move on to explain the format of Jump-Start. Encourage them to watch from the bleachers or to join in any station activities with their children. Let them know that they are free to visit any of the vendor tables and tents at any time.

STATION 4—SOCCER AND SCOUTING VILLAGE

An area set aside for Soccer Celebration elements, Dribble, Pass and Score skills competition, autograph tents, and tables for the BSA local council, local area sponsors, and food-service vendors.

STATION 5—SCOUTING ACTIVITY (10 MINUTES)

Tiger Cubs and Wolf Cub Scouts make self-portraits. Give each boy a crayon and a paper bag large enough to go over his head. Boys put the bags over their heads and then, following the den leader's directions and by tracing on the bag, they draw their eyes, ears, and eyebrows onto the bag. When each artist finishes and takes off his bag, he will have a self-portrait.

Bear Cub Scouts and Webelos Scouts play Blue and Gold Pass. Divide boys into two teams. Boys stand in a line, holding the hands of teammates on either side. Place a pile of clothespins at one end of the line and an empty bag at the other end of the line. On signal, the first boy on each team picks up a clothespin from his pile. Boys must pass the clothespins down the line without letting go of hands. The last boy drops the pin into the empty bag. If a clothespin drops to the ground, players must pick it up without letting go of hands.

STATION 6—SOCCER SKILLS CLINIC (10 MINUTES)

Tiger Cubs and Wolf Cub Scouts play Tag and Dribble. (See the Tiger Cubs appendix.)

Bear Cub Scouts and Webelos Scouts play Four P's (Passing for Position, Possession, & Penetration). (See the Bear Cub Scout appendix.)

STATION 7—SOCCER SKILLS CLINIC (10 MINUTES)

Tiger Cubs and Wolf Cub Scouts play Simon Does. (See the Tiger Cubs appendix.)

Bear Cub Scouts and Webelos Scouts play All-Star Day. (See the Tiger Cubs appendix.)

STATION 8—SOCCER SKILLS CLINIC (10 MINUTES)

Tiger Cubs and Wolf Cub Scouts play Triplets. (See the Tiger Cubs appendix.)

Bear Cub Scouts and Webelos Scouts play Circle & Pass (See the Wolf Cub Scout appendix.)

STATION 9—SCOUTING ACTIVITY (10 MINUTES)

Tiger Cubs and Wolf Cub Scouts play the Do This and Add Something game. Cub Scouts form a circle. The leader begins by turning to the person on the right and says, "Do this and add something else." The leader then does a simple action such as clapping hands, bowing head, or touching nose. The second person repeats the action and adds a new action. The third copies the first two and adds something. Continue around the circle.

Bear Cub Scouts and Webelos Scouts play the "Whose Hat Is This?" game. People in your neighborhood wear lots of different hats. Cub Scouts make paper hats. (See illustration in Bear Cub Scout Program Helps, Week 9; tape flaps so the hat stays together.) Provide markers for each boy to decorate his hat to represent someone in your community. Decorations might indicate someone's profession, hobbies, or other individual characteristics. When complete, each boy guesses whose hat is symbolized by each boy's creation. A game of charades could also be included in this guessing game.

STATION 10—FÚTBOLITO ACTIVITY(10 MINUTES)

Tiger Cubs play 4 vs. 4

Wolf Cub Scouts play 5 vs. 5

Bear Cub Scouts play 6 vs. 6

Webelos Scouts play 7 vs. 7

Note: See Scrimmage Games on page 13 for set-up of area and game rules.

STATION 11—SOCCER SKILLS CLINIC (10 MINUTES)

Tiger Cubs and Wolf Cub Scouts play Clones. (See the Wolf Cub Scout appendix.)

Bear Cub Scouts and Webelos Scouts play Mojo. (See the Wolf Cub Scout appendix.)

STATION 12—SOCCER SKILLS CLINIC (10 MINUTES)

Tiger Cubs and Wolf Cub Scouts play Soda Fountain. (See the Wolf Cub Scout appendix.)

Bear Cub Scouts and Webelos Scouts play Ball Tag. (See the Tiger Cubs appendix.)

STATION 13—CLOSING CEREMONY (5 MINUTES)

Bring all of the boys and their parents together. Talk to the boys about the Core Value of Health and Fitness, which means being personally committed to keeping minds and bodies clean and fit.

Let them know that they're free to visit the Soccer and Scouting Village. (This may include a soccer celebration theme park, the Dribble, Pass and Score competition, the autograph tent, and various concessions). Thank them for coming to Jump-Start and tell them that you're looking forward to seeing them next week. Let them know that there are information tables and staff available to them as they leave the field if they'd like to ask questions or get more information.

STATION 14—INFORMATION TABLE

Set up a minimum of two tables with at least one person at each table. Answer any questions parents have that were not addressed during the closing ceremony.



THE 10-WEEK SOCCER AND SCOUTING SEASON

The Soccer and Scouting season begins in week two and runs midway through week 12 of the Soccer and Scouting program. The 10-week Soccer and Scouting season consists of the following:

Ten midweek meetings/practices. Every week, teams meet on one evening of the week for an hour and 45 minutes to cover a variety of Soccer and Scouting activities. Practices begin after the second weekend practice/game. Lesson plans are contained in this booklet.

Ten weekend practices/games. Every weekend (usually on Saturday), teams meet for an hour and 45 minutes to cover a variety of Soccer and Scouting activities. Weekend practices/games begin the weekend after the Jump-Start event. Lesson plans are contained in this booklet.

MIDWEEK AND SATURDAY MEETING PLANS

The midweek den meeting/soccer practice and Saturday game meetings will follow this schedule (on Saturday, the closing ceremony includes a Core Values reflection):

- 0:00–0:05 (5 minutes)—Opening ceremony
- 0:05–0:30 (25 minutes)—Soccer skills clinic
- 0:30–0:55 (25 minutes)—Scouting activity
- 0:55–1:00 (5 minutes)—Hydration/rest break
- 1:00–1:30 (30 minutes)—Scrimmage game/small-sided soccer game
- 1:30–1:35 (5 minutes)—Hydration/rest break
- 1:35–1:45 (10 minutes)—Closing ceremony

Opening and closing ceremonies. Ceremonies play an important part in our lives. We have ceremonies to celebrate birthdays, holidays, graduations, weddings, and religious and many other special occasions. Cub Scout meetings always include a formal opening and closing, which is an assembly around a short, meaningful talk or activity.

Soccer skills clinic. Each soccer activity includes two or three sample activities (shown in the appendix). The activities include information on

1. **Purpose**—Techniques and skills developed through the activity
2. **Organization**—Instructions on how to set up the activity in terms of space, number of players, and equipment

3. **Game objective**—Instructions on how to play the game
4. **Progressions**—Suggestions on how to make the activity more challenging

Scouting activity. Over 100 years ago the founder of Scouting called it “Fun with a purpose.” Scouting is fun, but it is not only fun. There are always lessons to be learned by boys in Scouting, and they are lessons connected to the aims of Scouting: character development (improving mental skills and teaching good values), citizenship training (social skills), and personal fitness (physical skills).

Hydration/rest break. Fluid replenishment and rest.

Scrimmage games (scrimmage/small-sided soccer game). Scrimmage games are played in a program-specific space. (See page 13). Each game lasts for 30 minutes. There are no half-time breaks although each coach can call a single two-minute time-out at any time during the game, if needed. Substitutes are made “on the fly.”

Core Values reflection (in Saturday closing ceremonies). Scouting helps teach values to boys and helps them develop character. Character development is a process begun in early childhood, and the family is the first and most important source for raising children of character. In helping boys to develop character, Cub Scouting promotes 12 core values: Citizenship, Compassion, Cooperation, Courage, Faith, Health and Fitness, Honesty, Perseverance, Positive Attitude, Resourcefulness, Respect, and Responsibility. Character development defines the core values and requires that we discuss them immediately following a soccer game. The core values are evident in a soccer game just like they are in all aspects of life. To stop for a moment and reflect, thinking about and identifying the core values in a game just played, will teach the importance of living by a set of values.

FAMILY TIME

Each Soccer and Scouting participant will receive a home-study guide in poster form called Family Time. Family Time contains 40 soccer and 40 Scouting program ideas at each grade level for the boy and his family members to do together. By completing the tasks, the boy will meet the requirements of the Cub Scouting advancement program.





FÚTBOLITO TOURNAMENT

The Fútbolito Tournament is a small-sided tournament held after the 10-week Soccer and Scouting season. All games are 15 minutes long, with no half-time break. Each coach gets a single two-minute time out, which can be used at any time. Games should be officiated by qualified referees, where available.

TEAM SIZE

According to the grade of participants, games are played as follows:

Tiger Cubs	First graders	4 vs. 4
Wolf Cub Scouts	Second graders	5 vs. 5
Bear Cub Scouts	Third graders	6 vs. 6
Webelos Scouts	Fourth and fifth graders	7 vs. 7

SCORING

Points are awarded as follows:

Win	3 points
Draw	1 point
Lose	0 points
Each goal	1 point (up to a maximum of 3)

For example:

Team	Score	Points
Team 1	3	6 Points
Team 2	1	0 Points
Team 3	1	2 Points
Team 4	1	2 Points

ROUND 1

Teams are assigned to brackets according to the number of teams at each grade level. In this example for one grade level, we have assumed that there are eight teams at this grade level:

Bracket A—Team 1, Team 2, Team 3 and Team 4

Bracket B—Team 1, Team 2, Team 3 and Team 4

Games are scheduled as follows. (**Note:** Ten minutes are allotted for hydration/rest breaks between games.)

Game 1—0:00–0:15

Bracket A	Team 1 plays Team 2	Team 3 plays Team 4
Bracket B	Team 1 plays Team 2	Team 3 plays Team 4

Game 2—0:25–0:40

Bracket A	Team 1 plays Team 3	Team 2 plays Team 4
Bracket B	Team 1 plays Team 3	Team 2 plays Team 4

Game 3—0:50–1:05

Bracket A	Team 1 plays Team 4	Team 2 plays Team 3
Bracket B	Team 1 plays Team 4	Team 2 plays Team 3

ROUND 2

Game 4—1:20–1:35

According to the final point totals after three games, teams are organized into groups as follows:

The winner of bracket A plays the winner of bracket B.

The second place team in bracket A plays the second place team in bracket B.

The third place team in bracket A plays the third place team in bracket B.

The fourth place team in bracket A plays the fourth place team in bracket B.

1:35–1:40—Rest Break

1:40–1:45—Graduation Ceremony: All players receive a participation trophy.





GRADUATION CEREMONY

The program ends with a thrilling graduation ceremony. In most cases, the ceremony will be held at the regular Soccer and Scouting field location. When possible, this ceremony can be held at a Major League Soccer (MLS) stadium before a regularly scheduled game.

EVALUATION AND TICKET VOUCHER

Each Cub Scout will receive an evaluation at the end of each Soccer and Scouting season. (See the evaluation on soccerandscouting.org/resources.) One panel of this evaluation is an MLS companion voucher. This voucher is redeemable for one MLS game youth ticket with the purchase of one full-price adult ticket (limit to one free ticket per voucher). To exchange the voucher for a ticket, the parent completes the ticket order form distributed to parents during the Soccer and Scouting season. Completed applications should be collected by the den leaders and mailed to the local MLS team ticket office.

The local MLS team will *either*:

1. Mail the tickets to the Soccer and Scouting Cubmaster.
2. Mail the tickets to individual families.
3. Leave them at the “Will Call” window for day of game collection.

The Cubmaster should be sure that parents know what procedure will be followed.

REGULAR FIELD GRADUATION CEREMONY

Players should be organized in a general seating area behind a line of cones or discs laid out in front of a receiving line made by the coaches. Parents are encouraged to congregate behind the players. The Cubmaster initiates the ceremony by explaining how awards will be distributed:

“Each den will be recognized and then receive their awards. Please hold your applause until that den’s awards have all been presented.”

The first coach introduces his or her den with a brief narrative, similar to this:

“My name is (name), and I am the den leader of the (name of team). These players have been a joy to work with. I’ve learned a lot from them and I hope that I have been able to teach them a thing or two about lessons in life and in the great game of soccer. It is with great pleasure that I introduce to you, the (name of group).”

Den leaders walk to the front of the line and give each player a gift pack, trophy, and evaluation. Den leaders and parent volunteers stand to the side of the group and the coach says:

“Ladies and gentlemen, boys and girls, once again, I give you the (name of team).”

The coach leads the audience in applause. Players hold their position through the applause. This den then returns to their seats in the audience and the procedure is repeated for the next den.

When all dens have received their awards and been recognized, the Cubmaster recognizes several key people who were involved in putting on the program. This should include coaches, parent volunteers, and BSA local council staff and volunteers. The Cubmaster closes with a final narrative:

“We look forward to seeing you in two weeks for the next Soccer and Scouting season. Keep practicing, and thanks for being a part of the Soccer and Scouting program!”

Coaches should stay behind for 15 minutes or so after the ceremony to talk with parents about their children’s evaluation and progress.



MLS STADIUM GRADUATION CEREMONY

Stadium graduation ceremonies should include all the elements of the regular field graduation ceremony, and will incorporate some or all of the following elements:

Stadium and locker-room tour
Human tunnel to welcome players onto the field
Pre-Game end zone presentation

Diamond Vision recognition
Parade of Cub Scouts on the field
Half-time clinic or small-sided soccer game
Soccer celebration theme park
Public-address announcement

Each team will create a specific format for the day, given the variations in ticketing and stadium access.

ORGANIZATIONAL DETAILS



ORGANIZING YOUR TEAM

Fill in the Team/Den Roster sheet provided you by your Soccer and Scouting leader. It's important to have each player's name, parent(s) name(s), player's address, home phone and e-mail address (if available) on file.

Contact your players before week two's Saturday meeting and game to let them know that you're looking forward to seeing them at the field and check to be sure that they have the appropriate equipment for practice.



EQUIPMENT

Each player will receive a full uniform and a soccer ball. Shin guards are not provided, but their use should be encouraged. Cleats are not required but are preferable.



WHEN YOU GET TO THE FIELD

Follow these steps for each practice:

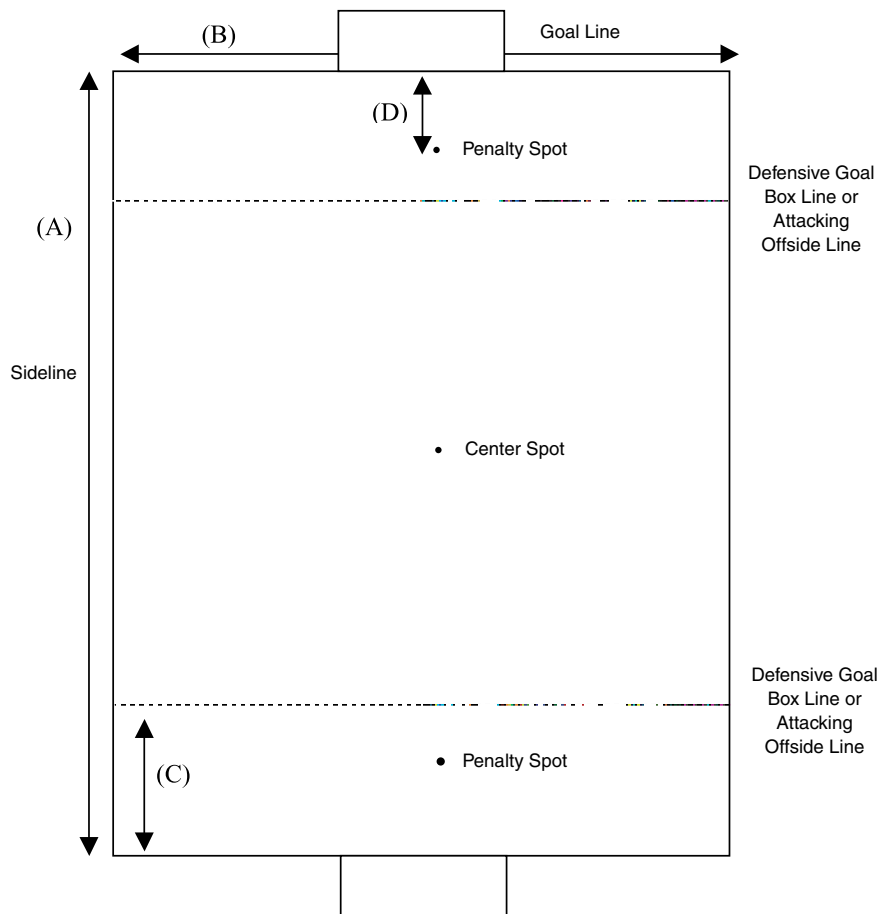
1. Get to the field at least 15 minutes before the start of each practice
2. Check the field for hazardous objects (stones, glass, holes in the ground, etc.). Mark any holes with cones. Clear the field of any loose impediments.
3. Set out your playing area by spacing disks 10 yards apart according to the specifications. (See following page marked "Simplified Field Marking Chart.")
4. Prepare for your skills clinic by placing additional disks inside the game area to create the skills playing area specified in the activity instructions.

5. Use the corner flags and goals during your soccer skills clinic. At the conclusion of the skills clinic, place the corner flags in the corners of your playing area and position the portable goals in the middle of each goal line.

Note 1: Do not line the fields. Use cones and disks to mark out your areas. As field sizes are different for each group, lines can become confusing.

Note 2: Get the boys moving as soon as they get there. If they get to the field early, get them practicing their dribbling, juggling, and shooting skills on the field.

SIMPLIFIED FIELD MARKING CHART



Program	# Players	Goal Box Line	Offside Line	Distance (A)	Distance (B)	Distance (C)	Distance (D)
Tiger Cubs	4 vs. 4	No	No	30 yds.	20 yds.	N/A	5 yds.
Wolf Cub Scouts	5 vs. 5	No	No	35 yds.	25 yds.	N/A	5 yds.
Bear Cub Scouts	6 vs. 6	Yes	Yes	40 yds.	30 yds.	10 yds.	5 yds.
Webelos Scouts	7 vs. 7	Yes	Yes	50 yds.	40 yds.	10 yds.	5 yds.

Sideline. Side boundaries of the field

Center spot. The spot where the ball is placed for taking a kickoff

Penalty spot. The spot where the ball is placed for taking a penalty kick

Goal area. A 10-yard area that extends the full width of the field for Bear Cub Scouts and Webelos Scouts

Goal line. The out-of-bounds line at each end of the field

Offside line. A line 10 yards from the goal line that extends the full width of the field for Bear Cub Scouts and Webelos Scouts



SCRIMMAGE GAMES



ORGANIZING TEAMS

Your team/den will likely consist of between eight and 16 players. According to the program level of your participants, you'll be asked to organize your teams for scrimmage games as follows:

Program	Distribution of Starting Players	Distribution of Substitutes
Tiger Cubs	Number of players in the den divided by 4	Remaining players distributed as substitutes up to a maximum of two per team
Wolf Cub Scouts	Number of players in the den divided by 5	
Bear Cub Scouts	Number of players in the den divided by 6	
Webelos Scouts	Number of players in the den divided by 7	

Examples of how to organize your teams:

Age Group	Players per Team	Total Players	Team Distribution
Tiger Cubs	4 v 4	12 players	2 teams with 2 substitutes on each team
Wolf Cub Scouts	5 v 5	11 players	2 teams with no substitutes on one team and 1 substitute on the other
Bear Cub Scouts	6 v 6	8 players	1 team with 2 substitutes
Webelos Scouts	7 v 7	15 players	2 teams with no substitutes on one team and 1 substitute on the other

Sometimes the numbers won't work out as easily as they did above. Do your best to balance your teams and give your players a chance to play at least 50 percent of every scrimmage game.

MIDWEEK PRACTICES

Split your den/team into two scrimmage teams, which play practice game against each other.

WEEKEND PRACTICES AND GAMES

According to the number of players in your team/den, you may create one or two teams. Each team will play against a different team in the pack. The goal is to play against a different team each week of the Soccer and Scouting season.





SCRIMMAGE GAME NOTES

- Soccer and Scouting requires that all players play at least half of each scrimmage game. Be sure to rotate all team members in games accordingly. Use the Game Day Roster sheet provided in our Organizational Guide to track time played.
- Soccer and Scouting is a recreational introduction to the game of soccer. A number of the traditional rules of the game have been modified and simplified to make this a fun experience for all. Make

it fun for the kids. Don't focus on the score, who is winning, or which player has scored the most goals. Getting everyone involved gives everyone a chance to succeed.

- Step onto the field. This is particularly important for coaches of younger players. Help them by teaching them the game. You are NOT obligated to stand on the sideline during games. Get involved and get in the action.



SOCCER AND SCOUTING SCRIMMAGE GAME RULES

We have attempted to simplify the rules of the game into four areas: Kickoffs, Out-of-Bounds, Free Kicks, and Offside. Here is a summary of the key rules:

KICKOFF

1. A toss of the coin determines which team kicks off.
2. A kickoff from the center of the field begins the game.
3. A kickoff also occurs after a goal is scored. The team that conceded the goal kicks off.

OUT-OF-BOUNDS

1. Play stops when the ball goes out of bounds.
2. According to where and how the ball crossed the boundary line, the ball can be put back into play in one of three ways, outlined below. In all three cases, the player putting the ball back into play cannot touch the ball again until another player has touched the ball first.
 - a. With a Throw-In
 - A throw-in is taken when the ball crosses the sideline.
 - The opposing team takes the throw-in.
 - Both feet must be on the ground and behind the sideline when the ball is released.
 - The ball must be released behind and over the head.
 - Goals cannot be scored directly from a throw-in.

b. With a Goal Kick

- A goal kick is taken when the ball crosses the goal line when last kicked by an attacking team player .
- A goal kick can be taken by anyone on the defending team who is approximately six yards from the goal line
- All opposing players must be outside of the defensive goal area marked across the full width of the field.
- Goals can be scored directly from a goal kick.

c. With a Corner Kick

- A corner kick is taken when the ball crosses the goal line when last kicked by a defending team player .
- A corner kick can be taken by anyone on the attacking team.
- The corner kick is taken from the corner closest to where the ball crossed the goal line.
- All opposing players must be at least 10 yards from the spot of the ball.
- Goals can be scored directly from a corner kick.

FREE KICKS

1. When a player commits a foul or offense, a free kick is awarded to the opposition team at the spot where the foul or offense occurred.



2. All opposition players must be at least 10 yards from the ball when the free kick is taken.
3. There are two types of free kicks:
 - a. Direct Free Kicks
 - Awarded to the team of the player who has been fouled when an opposing player deliberately kicks, trips or holds his opponent.
 - Awarded to the opposing team when a field player handles the ball or when the goalkeeper handles the ball outside of the goal area.
 - A direct free kick in the goal area is referred to as a penalty kick. When a penalty kick is awarded, all opposing team players must stand outside of the goal area.
 - A goal can be scored from a direct free kick.
 - b. Indirect Free Kicks
 - Awarded to the team of the player who has been fouled when a player deliberately obstructs an opponent while making no attempt to play the ball, plays with reckless abandon or displays ungentlemanly conduct.
 - A goal cannot be scored from an indirect free kick. The ball must touch another player, other than the kicker before the goal is counted.

OFFSIDE

The offside line for the attacking team is the defensive goal line marked across the full width of the field.

An attacking player is offside when he is standing in this area before the ball is played into the area. The ball must always cross the line before the player does.

Note: The offside rule is **not** administered in Tiger Cub and Wolf Cub Scout programs. We **do** administer the offside rule in the Bear Cub Scout and Webelos Scout programs.



REFEREEING GAMES

We encourage coaches, assistant coaches, and informed parents to referee Soccer and Scouting scrimmage games. Much like the coach's, the referee's responsibility is to inform, educate, and inspire. Ask

PLAYER POSITIONS

Player positions are generally organized as follows:

GOALKEEPER (BEAR AND WEBELOS)

- The goalkeeper defends the goal.
- The goalkeeper is the only player on the field who is allowed to use his hands when touching the ball.
- The goalkeeper may use his hands to touch the ball only within the goal area.

Note: We do **not** play with goalkeepers in Tiger Cub and Wolf Cub Scout programs. We **do** play with goalkeepers in the Bear Cub Scout and Webelos Scout programs.

FIELD PLAYERS

Field players are traditionally separated into three categories:

Defenders—These players guard the goal by spreading across the width of the field outside of the goal area.

Midfielders—These players typically play in the middle of the playing area and go up and down the field collecting the ball from defenders and distributing it to strikers.

Strikers—These players typically play in the attacking area. They collect the ball from midfielders and try to score past the opposing goalkeeper.

Note: Try to rotate players by position to give them an opportunity to play all positions during their Soccer and Scouting season. Use the Game Day Roster sheet provided in our Organizational Guide to track the rotation of player positions.

referees to talk to players during the game. Encourage them to explain rules violations during breaks in play.

Note: Soccer and Scouting may provide certified referees for the week 12 Fútbolito Tournament, if required.

COACH'S NOTES



THE QUALITIES OF GOOD COACHES

The coach's responsibility is to inform, educate, and inspire. Soccer and Scouting has identified the following as the key characteristics we're looking for in our coaches:

Flexibility—Giving boys the room to grow and learn to make their own decisions

Openness—Not trying to be something that you're not

Acceptance—Having unconditional positive regard for the boys; accepting them for who they are

Consistency—Always demonstrating the good character you expect from the boys

Empathy—Understanding what it means to be in THEIR shoes

Below we've used this framework to list key descriptive words that should shape your behavior when coaching:

Flexibility—Empowering, Conversational, Committed, Communicative, Cheerleader, Fair, Supportive, Resourceful, Progressive, Consultative, Mentor

Openness—Fun, Happy, Willing, Clear, Ethical, Truthful, Friendly, Positive, Integrity, Fair, Unselfish

Acceptance—Accepting, Nurturing, Correcting, Approachable, Open-Minded, Questioning, Enthusiastic, Thoughtful, Concerned

Consistency—Constant, Steady, Appreciative, Unselfish, Dedicated, Helpful, Role Model, Inviting, Praising, Dedicated, Instructive, Encouraging

Empathy—Acknowledging, Receptive, Listening, Appreciative, Respectful, Loving

The evaluation that you receive from your team parents and players at the end of the season will measure your performance in these areas.

AN EASY WAY TO QUIET THE BOYS

Tell the boys this, and then practice it frequently, until they all know what to do:

All Cub Scouts know that seeing the Cub Scout sign means to immediately get quiet. The fingers in the Cub Scout sign represent the ears of the wolf. When wolves' ears are sticking up like that they are listening and making no noise.



COACH'S CHECKLIST

Here's our coach's checklist for Soccer and Scouting. Do these things and you'll be a successful coach:

- **Focus on learning and improvement**—Focus on the importance of learning, self-betterment, and the process of continuous improvement. How we stack up against the competition is secondary to how we learn and get better from week to week.
- **Encourage and reward effort**—Encourage your players to give their best effort. If players are recognized for trying their best, they are more likely to continue with the program. The scoreboard should not be the barometer of success.
- **Set both individual and team challenges**—Kids like to be challenged. The challenge is fun! Create individual and collective challenges for the team during every practice and game. Set them as targets. Make the game into a contest and bring added fun into the practice. How many juggles can you do? Who can make the most accurate passes through the passing gate in sixty seconds?
- **Set individualized goals**—Involve each player in setting his own goals for the season. Put something tangible to the goal (a number or a date). Focus on goals that push the child to stretch, to strive for things that are presently just out of reach, but be sure to help them set goals that are achievable.



- **Be positive**—Coaches often spend too much time pointing out the things that players are not doing rather than focusing on the things that they’re doing well. Be jubilant. Celebrate even the smallest event when things go according to plan. Have a “catch players doing something good” mindset.
- **Recognize and reward good deeds**—Notice your players. Give recognition for their positive contributions to the practice or the game. Use your Praise Card to celebrate even the smallest and most subtle improvements.
- **Be a good sport**—Lead by example. Encourage a code of conduct on the field of play. Celebrate and honor the opponents’ performances. Encourage a respectful code of conduct on the sideline. Establish your parental expectations early on and administer them clearly. Respect the rules of the game and live by them with consistency.
- **Celebrate the champion in everyone**—Strengthen each participant individually by reinforcing each instance of good practice, no matter how small or insignificant it may seem. Encourage your players to give their very best in every situation.
- **Foster a sense of family**—Family should be the base of emotional stability, support, and unconditional acceptance for a boy. You can help encourage that: Get to know your players’ families. Meet and greet their extended family members. Get to know the boys’ interests outside of Soccer and Scouting. Ask them how they’re doing in school. Take an interest in the other aspects of their life.
- **Demonstrate what you want the boys to do.** Apply the axiom, “A picture is worth a thousand words.” To be sure the boys know what they should do, demonstrate each activity or, better still, have one of your players demonstrate the technique, skill, or activity to the group.
- **Be Prepared.** It’s the Scout motto, and it’s vital in soccer: failing to prepare is preparing to fail. You have a written practice plan. It’s important that you adhere to the structure and flow outlined in each weekly plan. Read and digest it before you come to practice. Make your own notes in the margin, if needed. Prioritize your goals for each practice to ensure that you get the “need to know” content across in the time provided. Establish a handful of key teaching points and reinforce them repeatedly.
- **Keep instructions to a minimum**—Soccer and Scouting follows a “non-directive” or “non-instructional” methodology. Keep your verbal instructions to a minimum and let the game be the greatest teacher.
- **Be a consultative coach**—By consultative, we mean you should ask rather than tell. Talk to your players. Ask them questions. Involve and engage them in practice. They’ll tell you whether something is working and whether they’re learning or enjoying the activity.
- **Provide constructive feedback**—Provide helpful tips and pointers for improvements. Avoid being negative and criticizing players. Sandwich your critiques within positive and helpful comments and suggestions (e.g., “Great effort, Johnny. You nearly pulled it off. You were a little too aggressive in trying to close down the space to the ball. Try to delay your movement towards the ball next time and see if you’re able to win the challenge. Keep it up. I see a massive improvement in your play.”)
- **Be disciplined**—Involve your players and parents in establishing your team/den rules. Keep the rules to a minimum, and make them simple and easy to administer. Adhere to these rules and be consistent in your judgments.
- **Nurture the talent within**—You will inherit a group of individuals with a diverse array of talents. Nurture the differences in your players. Recognize creativity and ingenuity just as you applaud discipline and perseverance.
- **Be the team’s number one cheerleader**—Set the tone for parents and family members by heaping lots of praise on your players. Show your Praise Card when it’s warranted. Extend your celebrations to team parents. Let them know when you appreciate something they’ve done to contribute to the team culture.
- **Practice what you preach**—In coaching, this is commonly expressed as “Walk the talk.” Practicing what you preach is the opposite of “Do as I say, not as I do.” Remember, the coach’s values become the team’s values. Don’t expect your players to speak politely to one another if you do not speak politely to them.
- **Report progress**—Provide feedback to the player and parents on each player’s progress. Try to call or e-mail three parents each week and let them know how their sons are doing. Provide some suggestions on what they need their boys to do to

continue to improve. Tie your comments in with activity assignments in their Family Time poster. Make a connection and show that you care.

- **Develop your own appreciation for and love of the game**—Watch soccer on TV. Read about it in the newspapers or on the Internet. Take a referee's course or an NSCAA or United States Soccer Coaches course. Join a local adult soccer league.

Immerse yourself in the sport and be captivated by its rich passion and tradition.

- **Talk it out**—Communication is an essential element of team chemistry. Talk to your players. Find out about their interests outside of Soccer and Scouting. Listen to them. Ask them questions. Adopt a conversational style with your players. Empower them by giving them a voice.



FLUID REPLENISHMENT

It is essential that you keep your team hydrated during exercise. There are two hydration/rest breaks during each Soccer and Scouting practice session. Encourage your players to bring water or a sports drink to prac-

tice. Have extra on hand in case someone forgets. Be sure that your players replace the fluids that they have lost during exercise. If they don't, you could have a medical emergency on your hands.



MAXIMIZING RELATIONSHIPS WITH PARENTS

The following is covered in more detail in the Soccer and Scouting Organizational Guide. These recommendations are offered in an effort to encourage parents to play a positive and productive role in your program:

Parent Letter. Send each parent a copy of our Parent Introduction letter. Set the tone for future communications by inviting them to your Parent Meeting—get everyone “on the same page” in terms of goals, aspirations, and expectations for the coming season. Collate the Outcome Statements your players completed as their first Family Time assignment. List them on a

sheet of paper or white board. Share and discuss. Prioritize the top five by asking each person to give a five to their most important priority and a one to the fifth priority. Add up individual scores and identify your top five priorities for the season.

Parent Pledge. Get every parent to sign the Soccer and Scouting Parent's Pledge. Hand out the Soccer and Scouting Praise Cards to each parent who signs the pledge. Make sure that they bring the cards to every midweek practice and weekend practice/scrimmage game.



FINAL COMMENTS

The Soccer and Scouting program is a collaboration between the Boy Scouts of America, Major League Soccer Camps, Major League Soccer and its teams, and your BSA local council. It brings together the fastest-growing youth sport in the United States and the world's premier character-building institution for boys and young adults.

Boy Scouts of America—The Boy Scouts of America is the nation's foremost youth program of character development and values-based leadership training. The mission of the Boy Scouts of America is to prepare young people to make ethical and moral choices over their lifetimes by instilling in them the values of the Scout Oath and Law. For more information about the Boy Scouts and about your local council, visit www.scouting.org.

MLS Camps—Major League Soccer Camps is the nation's foremost youth soccer education provider for players, parents and coaches. The mission of MLS Camps is to lift people beyond their own vision of capability. For more information about MLS Camps, visit www.MLS-camps.com.

Major League Soccer—The mission of MLS is to become one of the world's best professional soccer leagues and a league for the New America. With marquee "home-grown" talent like Landon Donovan and DaMarcus Beasley calling MLS home, MLS gives aspiring young players the opportunity to dream. For more information about Major League Soccer, visit www.MLSnet.com.

NOW, GO PLAY SOCCER!

There's nothing more to say other than keep a smile on your face, have fun, and the rest will fall into place.

Best regards,

The Soccer and Scouting Team

MEETING PLANS

Week 1 21

Week 2 21

Week 3 22

Week 4 24

Week 5 26

Week 6 28

Week 7 30

Week 8 32

Week 9 34

Week 10 36

Week 11 38

Week 12 41



WEEK 1



JUMP-START

Webelos Scouts and their parents will enjoy the action-packed hour and 45 minutes of Jump-Start. Besides registering for Soccer and Scouting, boys will participate in opening and closing ceremonies, Scouting activity stations, soccer skill stations, and the Soccer and Scouting Village. Parents will have

plenty of opportunities to get the information they need through a greeting and orientation session and the information tables and tents. The Webelos Scouts Jump-Start is from 3 to 4:45 P.M. on Jump-Start day. See Jump-Start program details starting on page 5.

WEEK 2



SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: U.S. flag, 20 objects, a sheet of paper and a pencil for each boy, and a cloth to cover the 20 objects

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

Have all the boys, siblings, and parents line up, with two boys assigned to hold the U.S. flag between them. The boys give the Cub Scout salute and say the Pledge of Allegiance.



PLEDGE OF ALLEGIANCE

I pledge allegiance to the flag
Of the United States of America
And to the republic for which it stands,
One nation under God, indivisible,
With liberty and justice for all.

SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

Play Two vs. Two vs. One or “Two-Two”. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Tell the boys what it means to have a positive attitude, and the “BEST” steps you can take to have a positive

attitude. (Believe it can happen, Expect success, Set your mind, and Try, try, try.)

Get the boys to talk about how they can apply the “BEST” steps for a positive attitude in doing their schoolwork and in other areas of their life.

Tell the boys that to earn the Webelos badge they have to have a good record of attendance at school, be on their best behavior there all year, and get good grades. If they are not doing all three of those things now, they can start doing them and earn their Webelos badge by near the end of next season, but emphasize that they have to start now.

Conduct several rounds of Kim’s Game with the boys, their parents, and any siblings.

KIM’S GAME

Arrange 20 objects in an orderly fashion. Each player gets a pencil and a sheet of paper. Have the players study the objects in absolute silence for 60 seconds. Then each player goes and sits on the grass and writes the names of as many objects as he or she can remember. The one who names the most objects wins.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to communicate with their teammates so they are aware of each other’s position.

CORE VALUES REFLECTION AND CLOSING CEREMONY

(PACK: 10 MINUTES)

Talk to the boys about all of the 12 Core Values of Cub Scouting, and give examples of each of them as seen in this season of soccer. Get them to give examples of values they've seen demonstrated off the soccer fields, too.

CUB SCOUTING'S 12 CORE VALUES

1. Citizenship
2. Compassion
3. Cooperation
4. Courage
5. Faith
6. Health and Fitness
7. Honesty
8. Perseverance
9. Positive Attitude
10. Resourcefulness
11. Respect
12. Responsibility

For a closing have the boys form a circle and softly hum a song they all know, while you say

the Cub Scout Promise, Law of the Pack, and Cub Scout Motto.

CUB SCOUT PROMISE

I, [your name], promise to do my best
To do my duty to God and my country,
To help other people, and
To obey the Law of the Pack.

LAW OF THE PACK

The Cub Scout follows Akela.
The Cub Scout helps the pack go.
The pack helps the Cub Scout grow.
The Cub Scout gives goodwill.

CUB SCOUT MOTTO

Do Your Best.

To earn his Cub Scout Webelos badge, each boy needs to take an active part in a school activity or service. Talk with your boy about what his activity or service will be, and help him determine how to accomplish it.



WEEK 3



MIDWEEK DEN MEETING

Things to take: One old hat or cap for each boy

OPENING CEREMONY (5 MINUTES)

Have the boys form a line, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Promise.

CUB SCOUT PROMISE

I, [your name], promise to do my best
To do my duty to God and my country,
To help other people, and
To obey the Law of the Pack.

SOCCER SKILLS CLINIC (25 MINUTES)

Play Run the Ball or Run & Pass. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

Tell the boys that one of the requirements for the Webelos badge in Cub Scouting is for them to discuss with their teacher or principal the value of having an education. They should talk to their teacher within the next few days about this, and tell their parents about the conversation.

Conduct a Snatch the Hat game with the boys, their parents, and any siblings.

SNATCH THE HAT

Divide the play area into two equal parts and mark off a small goal at the rear of each. Then divide the group into two teams. Each team is made up of Hat Snatchers and Hat Guards, and they take sides after placing hats in respective goals. Each Hat Snatcher who reaches the other team's goal safely may carry one hat back to his own goal, and may not be caught while carrying it back. If caught in the other team's territory before reaching his goal, a Cub Scout or parent must remain a prisoner at the goal until tagged by one of his own side; neither may be caught while returning to his own side. No hat may be taken while any of its boys are being held prisoner. The side that gains all of the hats, or has the most hats after a set time, wins the game.

SCRIMMAGE GAMES (30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to get the ball out of their feet so they run at full speed between touches.



FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

To complete a requirement for their Cub Scout Webelos badge, have your boy list some important things he can do now because of what he learned in school.



SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to do/take: Be prepared to teach the boys 10 words in another language. This is a Webelos badge requirement; two cardboard boxes.

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

Have the boys stand in line, give the Cub Scout sign, and say the Cub Scout Promise.

SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

Play Bowl & Block or 10. (See the appendix.)

CLOSING CEREMONY (10 MINUTES)

Have the boys form a circle, give the Cub Scout sign, and recite the Law of the Pack and the Cub Scout Motto.

LAW OF THE PACK

The Cub Scout follows Akela.
The Cub Scout helps the pack go.
The pack helps the Cub Scout grow.
The Cub Scout gives goodwill.

CUB SCOUT MOTTO

Do Your Best.

SOCCER ACTIVITY

SET YOUR GOALS

Write down five things that you want to learn or improve upon this season

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Teach the boys 10 words in a different language.

Conduct a Jungle game with the boys, their parents, and any siblings.

JUNGLE

Place two boxes about 20 feet apart as the two jungles, with them between as the big-game hunters' camp. One player is chosen to be the hunter and all the others are given the names of wild animals—panther, tiger, lion, ape, elephant, leopard, and hippopotamus.

The animals take their places in the jungle areas and the hunter stands in the center of his camp. When he calls out the name of an animal, the player with that name races for the other jungle. If the hunter tags the animal before he gets to the other jungle, that player stays in the camp and helps hunt the other animals.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to move into a supporting position or an open space when their team is in possession but they don't have the ball.

CORE VALUES REFLECTION AND CLOSING CEREMONY (PACK: 10 MINUTES)

Talk to the boys about the Core Value of Cooperation, and its importance in team play. The leader can say:

Cooperation is being helpful and working together with others toward a common goal. It takes a lot of team cooperation to play soccer well. What examples of cooperation can you think of to share?

Tell the boys when and where midweek practice will be next week.

Have the boys form a circle, whisper the den yell, and then do it two more times, getting louder each time.

WEEK 4



MIDWEEK DEN MEETING

OPENING CEREMONY (5 MINUTES)

Have the boys form a line, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Promise.



CUB SCOUT PROMISE

I, [your name], promise to do my best
To do my duty to God and my country,
To help other people, and
To obey the Law of the Pack.

JAN KEN PO (PAPER, SCISSORS, STONE)

Jan Ken Po is played with one hand. Boys face each other and, each with a clenched fist waving side-to-side, chant “**Jan! Ken! Po!**”. On “Po,” each boy extends his hand as either “paper,” “scissors,” or “stone.”

- Paper, an open palm, wins over stone, because one can wrap paper around stone.
- Stone, a clenched fist, wins over scissors, because a stone can crush scissors.
- Scissors, index and middle fingers extended outward like the Cub Scout sign, win over paper because scissors can cut paper

In event of a tie, boys continue with the game with the second phase, “Ai! Kono! Sho!” On “Sho,” they extend their hands and show paper, scissors, or stone. The chant is repeated until a winner is determined.

SOCCER SKILLS CLINIC (25 MINUTES)

Play Circle & Pass or Mojo. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

A Webelos badge requirement is for the boys to play two games that originated in another country or culture. Here is one for today, and another one will be used Saturday. Japanese Ken Po (Paper, Scissors, Stone).

SCRIMMAGE GAMES (30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to call the name of the person they are passing to before they pass the ball.

CLOSING CEREMONY (10 MINUTES)

Have the boys form a circle, give the Cub Scout sign, and recite the Law of the Pack and the Cub Scout Motto.

LAW OF THE PACK

The Cub Scout follows Akela.
The Cub Scout helps the pack go.
The pack helps the Cub Scout grow.
The Cub Scout gives goodwill.

CUB SCOUT MOTTO

Do Your Best.



FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

Have your boy talk with someone who grew up in a different country. He should find out what that person's childhood was like and how it is different from his own life.

SOCCER ACTIVITY

RULES TRIVIA: RED AND YELLOW CARDS

In addition to awarding free kicks, the referee can further punish an offending player through the distribu-

tion of red and yellow cards. These cards can result in players and coaches being ejected from the game, being fined, or even being suspended from league games for a period of time.

How many yellow cards must a player receive in a game to be dismissed?

1. Three
2. Two
3. One

Answer:

2. Two



SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: Hula Hoops

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

Have the boys line up, give the Cub Scout sign, then give the Cub Scout Promise and Cub Scout Motto.

SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

Play Diagonal Passing to Diagonal Runs or One-Touch Play in Front of Goal. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Run the Hula Hoop Race.

HULA HOOP® RACE

Materials: Two hula hoops

Divide the group into two teams and line them up in relay style. Set a goal post 25 feet away and place the hula hoops by it. On signal, the first boy in each line runs to the goal post, picks up a hoop, and hulas until it drops. When the hoop drops, he runs back and tags the next boy, who repeats the process. Continue until all teammates complete the race. The team that ends first is not the winner—the winner is the team who does the hula hoop the longest.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to make diagonal passes and diagonal runs off the ball to create space to receive the ball or to create a diversion to create opportunity for the player in possession.



CORE VALUES REFLECTION AND CLOSING CEREMONY

(PACK: 10 MINUTES)

Talk to the boys about the Core Value of Responsibility, and its importance to team play. The leader can say:

*Responsibility is fulfilling our duty to God,
country, other people, and ourselves.*

Have the boys stand in a circle, give the Cub Scout sign, and say the Cub Scout Motto three times, getting louder each time. This is followed by the den yell.

WEEK 5



MIDWEEK DEN MEETING

Things to take: If possible, take a Cub Scout Academics Language and Culture belt loop for each boy in your den.

OPENING CEREMONY (5 MINUTES)

Have the boys form a line, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Promise. On the count of three, yell the den yell, 10 times.

CUB SCOUT PROMISE

I, [your name], promise to do my best
To do my duty to God and my country,
To help other people, and
To obey the Law of the Pack.

SOCCER SKILLS CLINIC (25 MINUTES)

Play All Star Day or There and Back. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

Recognize the boys' achievements in learning a new language, discovering new cultures and finding out about other countries. Award the Language and Culture belt loops to each of the boys, one at a time, with each boy given a special moment of recognition. If his parents are there, have them come forward to be with their boy when he receives his belt loop.

Conduct a Sound and Colors game with the boys, their parents, and any siblings.

SOUND AND COLORS

Have the boys lie down on their backs, with fists held up in the air, and listen to the sounds of nature. Every time someone hears a new bird song he lifts one finger. For fun, see if you can count 10 different bird songs. Vary the game by listening for other animal sounds, or nature sounds like wind in the grass, falling leaves, or streams splashing. To get the boys to concentrate even more deeply, ask them how many different colors and shades of colors they can see in one area.

SCRIMMAGE GAMES (30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to use the turns they've learned in practice and to accelerate out of the turn at full speed to get away from defenders.

CLOSING CEREMONY (10 MINUTES)

Have the boys form a circle, give the Cub Scout sign, and recite the Law of the Pack and the Cub Scout Motto.



LAW OF THE PACK

The Cub Scout follows Akela.
The Cub Scout helps the pack go.
The pack helps the Cub Scout grow.
The Cub Scout gives goodwill.

CUB SCOUT MOTTO

Do Your Best.



FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

Do five activities with your boy, within your home, that require the use of mathematics. Explain to your boy how you used everyday math. Examples might include cooking and using measurements for ingredients, filling the gas tank of your car and estimating the number of gallons needed, or even timing how long it takes to walk from your front door to a nearby school or store.



SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: A yardstick and a meter stick, or a tape measure with both systems marked on it

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

Have the boys form a circle, then give the den yell as loudly as they can.

SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

Play Creating Space in a Team or Transition Play. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Show the boys how to measure things using meter and yard measurement systems. Measure five items using both systems. Tell the boys they are to find out about the history of the metric system of measurement, and then tell their parents about it. They can ask a librarian to help them.

SOCCER ACTIVITY

MY GREATEST SOCCER MEMORY

In 50 words or less, tell us about your greatest soccer memory. Who did it involve and where did it take place?

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to maintain possession of the ball until an opportunity to penetrate the defense and to attack the goal arises.

CORE VALUES REFLECTION AND CLOSING CEREMONY (PACK: 10 MINUTES)

Talk to the boys about the Core Value of Citizenship, and its importance in team play. The leader can say:

Citizenship means contributing service and showing responsibility to local, state, and national communities.

Have the boys stand in a line, give the Cub Scout sign, and say the Law of the Pack.

WEEK 6



MIDWEEK DEN MEETING

Things to take: Magnifying glasses, one per boy, or as many as you can borrow

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

Have the boys form a line, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Promise.



CUB SCOUT PROMISE

I, [your name], promise to do my best
To do my duty to God and my country,
To help other people, and
To obey the Law of the Pack.

SOCCER SKILLS CLINIC (25 MINUTES)

Play One vs. One to Targets or Run the Gauntlet. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

Tell the boys that a requirement for their Webelos badge is to keep track of the money they earn and spend for three weeks. Explain how they can earn money for doing chores at home, mowing lawns, and so on. They may use this as spending money, to be used for buying items like chips, candy, and so on. Tell them to avoid deficit spending, which is spending more than they earn. Tell their parents about the assignment and ask them to help with it.

Conduct a Plot Study game with the boys, their parents, and any siblings.

PLOT STUDY

Introduce your den to a whole community right under their feet, a community of living creatures. It's exciting to study, to look at in detail, to see the different kinds of insects and other small animals and watch what they're doing. Start by having the boys spread out in an area, and each checks the plants in a specific area. Help them to think small for this. How many different kinds of creatures are in the area? Use a magnifying glass to look for smaller ones. What are they doing?

SCRIMMAGE GAMES (30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to make runs off the ball to the sides of defenders to create space to receive a pass or to create a diversion to enable the player in possession to beat the defender.

CLOSING CEREMONY (10 MINUTES)

Have the boys form a circle, give the Cub Scout sign, and recite the Law of the Pack and the Cub Scout Motto.

LAW OF THE PACK

The Cub Scout follows Akela.
The Cub Scout helps the pack go.
The pack helps the Cub Scout grow.
The Cub Scout gives goodwill.

CUB SCOUT MOTTO

Do Your Best.





FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

Ask your boy about his assignment of keeping track of the money he earns and spends for three weeks. If he doesn't usually earn money, help him think of ways he could offer to help neighbors to earn money.

SOCCER ACTIVITY

BIZARRE RULES TRIVIA (PART 1)

Take the Bizarre Rules Trivia true or false challenge:

- | | True | False |
|--|-------|-------|
| 1. If a spectator enters the field of play and unsuccessfully attempts to prevent a score, the goal shall be allowed. | _____ | _____ |
| 2. If a spectator enters the field of play and attempts to stop a goal by deflecting the ball, but it nevertheless enters the goal, the referee should restart the game by a drop ball at the appropriate place. | _____ | _____ |

- | | True | False |
|--|-------|-------|
| 3. If a ball rebounds off the referee inside the field of play, he should not allow play to continue. | _____ | _____ |
| 4. If a red player kicks the ball and the ball hits an assistant referee inside the field of play and the ball is deflected out of play, the referee should award a throw-in to the blue team. | _____ | _____ |
| 5. If a red attacker takes a corner kick and the ball hits the referee, who is standing in the penalty area, and rebounds out of play across the goal line, the blue team should be awarded a goal kick. | _____ | _____ |

Answers:

1. True
2. True
3. False
4. True
5. True

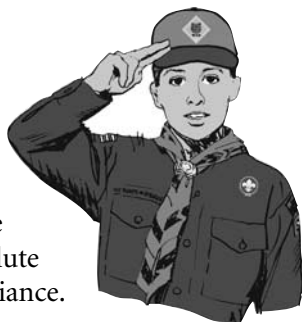


SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: U.S. flag, a chess game

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

Have the boys form a horseshoe around the flag with their adult partners standing behind them. The boys give the Cub Scout salute and say the Pledge of Allegiance.



PLEDGE OF ALLEGIANCE

I pledge allegiance to the flag
Of the United States of America
And to the republic for which it stands,
One nation under God, indivisible,
With liberty and justice for all.

SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

Play Wall Pass or Overlapping Run. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Boys work on a Webelos Cub Scout requirement to identify the chess pieces and set up a chess game for play.

REASONS FOR PLAYING CHESS

- Chess is an educational tool.
- Chess uses higher-order thinking skills.
- Chess provides for healthy competition.
- Chess knows no age, gender, or cultural boundaries.

- Chess can be played anywhere.
- Chess is cost-effective.
- Chess can be an individual or group activity.
- Chess can lead to national recognition.

KNOW YOUR CHESS PIECES

The King: The King is the most important piece. When he is trapped, his whole army loses. The King can move one square in any direction. (An exception is “castling,” which is explained in the books listed in Resources.)

The King may never move into check—that is, onto a square attacked by an opponent’s piece.

The Queen: The Queen is the most powerful piece. She can move any number of squares in any direction—horizontal, vertical, or diagonal—if her path is not blocked.

The Rook: The Rook is the next most powerful piece. The Rook can move any number of squares vertically or horizontally if its path is not blocked.

The Bishop: The Bishop can move any number of squares diagonally if its path is not blocked. At the beginning of the game, you have one Bishop on each side of the King.

The Knight: The Knight’s move is special, as it can jump over other pieces. It moves two squares horizontally or vertically and then makes a right-angle turn for one more square. The Knight always lands on a

square opposite in color from the color of the square it left.

The Pawn: The Pawn moves straight ahead (never backward), but it captures diagonally. It moves one square at a time, except on its first move, when it has the option of moving forward one or two squares.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to move into supporting positions to the side of the player in possession of the ball and to make a wall pass around the defender.

CORE VALUES REFLECTION AND CLOSING CEREMONY (PACK: 10 MINUTES)

Talk to the boys about the Core Value of Faith, and how it can help guide them in their daily life, whether it’s in how they relate to their family members, how they play with friends, and even how they work with teammates when playing soccer. The leader can say:

Faith means having inner strength and confidence based on trust in God.

Have the boys stand in a circle, give the Cub Scout sign, and say the Law of the Pack and Cub Scout Motto.

WEEK 7



MIDWEEK DEN MEETING

Things to take: Chess games

OPENING CEREMONY (5 MINUTES)

Have the boys form a line, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Promise. They lower the sign, and then yell the den yell 10 times, yelling louder each time.



CUB SCOUT PROMISE

I, [your name], promise to do my best
To do my duty to God and my country,
To help other people, and
To obey the Law of the Pack.

SOCCER SKILLS CLINIC (25 MINUTES)

Play Pairs Control, Driven Pass, or Big “S:” Game (Shoot, Save, or Score). (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

Work with the boys on their chess skills. Review with them how the chessboard is set up and how the pieces move. For fun, make name signs of the pieces, then let the boys hang the signs over their heads while they pretend to be the pieces.

SCRIMMAGE GAMES (30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to move into line with the ball when receiving a pass and to select the controlling surface as early as possible as the ball approaches them.

CLOSING CEREMONY (10 MINUTES)

Have the boys form a circle, give the Cub Scout sign, and recite the Law of the Pack and the Cub Scout Motto.

LAW OF THE PACK

The Cub Scout follows Akela.
The Cub Scout helps the pack go.
The pack helps the Cub Scout grow.
The Cub Scout gives goodwill.

CUB SCOUT MOTTO

Do Your Best.



FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

Your boy has been learning to play chess. Get a chess game and ask him to teach you. If you already know how to play, begin playing chess with your boy on a regular basis.

SOCCER ACTIVITY

Take the Bizarre Rules Trivia true or false challenge:

- | | True | False |
|--|-------|-------|
| 1. If an attacker takes a corner kick and the ball hits the referee, who is standing in the penalty area, and rebounds into the goal, the attacking team should be awarded a goal. | _____ | _____ |
| 2. If a blue goalkeeper taking a goal kick kicks the ball out of the penalty area, the ball hits the referee and rebounds into blue's goal the referee should award a corner kick to the red team. | _____ | _____ |
| 3. If a blue goalkeeper taking a goal kick, kicks the ball out of the penalty area, the ball hits the referee and rebounds toward blue's goal, and the goalkeeper catches the ball, the referee should award an indirect free kick to the red team at the appropriate place. | _____ | _____ |

- | | True | False |
|---|-------|-------|
| 4. If a blue goalkeeper taking a goal kick, kicks the ball out of the penalty area, the ball hits the referee and rebounds toward blue's goal, and the goalkeeper gets his fingers on the rebounding ball, but nevertheless, it crosses the goal line into the goal, the referee should award an indirect free kick to the red team at the appropriate place. | _____ | _____ |
| 5. If a red attacker is dribbling the ball along the touch line near the halfway line, and a blue substitute (player on the bench) outside the field of play extends his foot over the touch line and trips that red player, the referee should restart the game by a drop ball at the appropriate place and take appropriate action against the blue substitute. | _____ | _____ |

Answers:

1. True
2. True
3. True
4. True
5. True





SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: U.S. flag

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

Have the boys form a line, give the Cub Scout salute, and say the Pledge of Allegiance.



PLEDGE OF ALLEGIANCE

I pledge allegiance to the flag
Of the United States of America
And to the republic for which it stands,
One nation under God, indivisible,
With liberty and justice for all.

SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

Play Hot Shots or Attitude to Shoot. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Work with the boys on chess. Play a “live” game of chess. Put ropes or string on the ground to make the

chessboard. Use the signs made earlier in the week and have boys become the pieces. Have two boys direct the pieces, with the boys moving around the board as directed.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to follow through and to land on the striking foot when attempting a power shot.

CORE VALUES REFLECTION AND CLOSING CEREMONY (PACK: 10 MINUTES)

Tell the boys about the Core Value of Perseverance. The leader can say:

Perseverance means sticking with something and not giving up, even if it's difficult. An example might be collecting a leaf from every type of tree in your area. That would take a lot of perseverance.

Have the boys stand in a circle, give the Cub Scout sign, and say the Cub Scout Promise.

WEEK 8



MIDWEEK DEN MEETING

Things to take: Chess games, paper and pencils for the map game

OPENING CEREMONY (5 MINUTES)

Have the boys form a line, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Promise.

CUB SCOUT PROMISE

I, [your name], promise to do my best
To do my duty to God and my country,
To help other people, and
To obey the Law of the Pack.

SOCCER SKILLS CLINIC (25 MINUTES)

Play Chip Pass, Lofted Pass, or Four P's (Passing for Position, Possession, and Penetration). (See the appendix.)



SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

Play chess again.

Conduct a Map Race with the boys, their parents, and any siblings.

MAP RACE

Divide the den into two teams and give each team a pencil and some paper. Ask each team to draw a map showing the location of an object they know to be within or near the den meeting area. The teams exchange their maps and study them. Then, under the supervision of the adult leader, each team goes out and tries to find the object on the other team's map. First team to find the object and return to the den meeting wins.

SCRIMMAGE GAMES (30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to attempt the chip and lofted pass to play the ball over the heads of defenders.



FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

Your boy is to ask you and five other adults the following questions:

- What do you think are the best things about my school?
- What could be done to improve it?

Then your boy should tell you what he thinks the best answers were and why.

SOCCER ACTIVITY

FITNESS TEST

You'll need a friend or family member and a soccer ball to complete our power circuit. Perform each of the following exercises 10 times:

1. Jump up in the air and volley the ball back to your partner.

CLOSING CEREMONY (10 MINUTES)

Have the boys form a circle, give the Cub Scout sign, and recite the Law of the Pack and the Cub Scout Motto.



LAW OF THE PACK

The Cub Scout follows Akela.
The Cub Scout helps the pack go.
The pack helps the Cub Scout grow.
The Cub Scout gives goodwill.

CUB SCOUT MOTTO

Do Your Best.

2. Sit up and head the ball back to your partner.
3. From squat position, jump up and head the ball back.
4. Lie on your back and grasp the heels of your partner. Your partner holds the ball out in front of them. Lift your legs up to touch the ball.
5. Do a push up, then jump up to thigh control the ball and volley it back.
6. Leap frog your partner, crawl back through his legs.
7. Sitting down, feet off the ground, volley the ball back to the server using the sides of your feet.



SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: Chess games, paper and pencils

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

Have the boys line up, give the Cub Scout sign, and say the Cub Scout Promise. On the count of three, have them give the den yell.



SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

Play Soccer Strength or Pressure Cooker. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Play chess again.

Conduct a Map Race with the boys, their parents, and any siblings.

MAP RACE

Divide the den into two teams and give each team a pencil and some paper. Ask each team to draw a map showing the location of an object they know to be within or near the den meeting area. The teams exchange their maps and study them. Then, under the supervision of the adult leader, each team goes out

and tries to find the object on the other team's map. First team to find the object and return to the den meeting wins.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to make sharp, angled runs in the goal area.

CORE VALUES REFLECTION AND CLOSING CEREMONY (PACK: 10 MINUTES)

Tell about the Core Value of Resourcefulness. The leader can say:

Resourcefulness means wisely using human and environmental resources to their fullest. We can be resourceful when we recycle items like newspaper and soft-drink cans, and when we clean up our litter before leaving the soccer playing area.

Ask the boys to give some examples of resourcefulness they observed in the soccer game today, and encourage them to consider how they can be resourceful at home.

Announce to parents that the Webelos Scout badge goes on the left sleeve of the soccer shirt, next to the Bobcat badge.

Have the boys stand in a circle, give the Cub Scout sign, and say the Cub Scout Promise and Motto.

WEEK 9



MIDWEEK DEN MEETING

OPENING CEREMONY (5 MINUTES)

Have the boys form a line, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Promise.

CUB SCOUT PROMISE

I, [your name], promise to do my best
To do my duty to God and my country,
To help other people, and
To obey the Law of the Pack.



SOCCER SKILLS CLINIC (25 MINUTES)

Play It's a Knockout or Only Line Drill You'll Ever Need. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

Ask the boys to share the results of keeping track of the money they earned and spent. Ask each boy to make a presentation to the den of his earning and spending.

SCRIMMAGE GAMES (30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to strike the ball with the laces low and to the corners when shooting on goal.



FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

A requirement for the Webelos badge is to help another student with schoolwork. This could be a brother or a sister. After your boy does this, have him tell you what he did to help the other student.

SOCCER ACTIVITY

RULES TRIVIA: RESTARTING PLAY

When a team scores a goal, the other team repeats the kickoff process to restart the game. At the start of the second half, the two teams switch sides and the team that lost the original coin toss takes the kickoff. Once the ball is kicked forward, the player that kicks off may not touch the ball again until another player from either team has touched it. In the event that he does, the opposing team is awarded what?

CLOSING CEREMONY (10 MINUTES)

Have the boys form a circle, give the Cub Scout sign, and recite the Law of the Pack and the Cub Scout Motto.

LAW OF THE PACK

The Cub Scout follows Akela.
The Cub Scout helps the pack go.
The pack helps the Cub Scout grow.
The Cub Scout gives goodwill.

CUB SCOUT MOTTO

Do Your Best.

1. An indirect free kick
2. A penalty kick
3. A direct free kick

Answer:

1. An indirect free kick

QUICK FACT: GAME RESTART

In rare cases, the match may be stopped for some reason not explicitly covered by the rules of the game (for example, if play is temporarily abandoned due to lightning while the ball is in play, the referee will restart the match with a dropped ball once the weather clears). In such an event, the referee drops the ball at the point where the ball was when play was stopped. Similar to a jump ball restart in basketball, the two sides attempt to win possession of the ball the second it touches the ground.





SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: Chess Academic and Sports Chess belt loop for each boy, a paper or plastic carton or paper grocery bag

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

Have the boys stand in a line, give the Cub Scout sign, and say the Cub Scout Promise, Law of the Pack, Cub Scout Motto, and den yell.

SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

Play Width & Forward Runs or Stoitchkov's Superstar Striker. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Ceremoniously present each boy with his Chess Academic and Sports Chess belt. If his parents are present, include them.

Conduct a Rattlesnake game with the boys, their parents, and any siblings.

RATTLESNAKE

The "rattlesnake" is a fake snake, or a paper or plastic carton, or a paper grocery bag. Put it on the ground.

Players form a circle around the rattlesnake and grasp their neighbor's hands. On signal, they try to force their neighbors to touch the rattlesnake while avoiding it themselves. When a player touches the rattlesnake, one point is scored against him.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to get forward in numbers to support an attack on goal.

CORE VALUES REFLECTION AND CLOSING CEREMONY (PACK: 10 MINUTES)

Tell the boys about the Core Value of Compassion. The leader can say:

Compassion means being kind and considerate, and showing concern for the well-being of others.

Get a conversation going among the boys and their parents about examples of compassion that they have seen, especially during soccer games.

Have the boys and their families form a circle. On the count of three they chant the den yell 10 times, getting louder each time.

WEEK 10



MIDWEEK DEN MEETING

Things to take: Prepared bags for the Cowboys and Bandits game

OPENING CEREMONY (5 MINUTES)

Have the boys form a line, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Promise.



CUB SCOUT PROMISE

I, [your name], promise to do my best
To do my duty to God and my country,
To help other people, and
To obey the Law of the Pack.

SOCCER SKILLS CLINIC (25 MINUTES)

Play Shooting Under Pressure or Power Shot. (See the appendix.)



SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

Ask the boys to report on how they helped another student with schoolwork. Remind them that it is a requirement for their Webelos badge. Conduct a Cowboys and Bandits game with the boys, their parents, and any siblings.

COWBOYS AND BANDITS

Divide the den into two teams, the “Cowboys” and the “Bandits.” Give the cowboys five bags filled with “gold” (yellow paper discs for “coins”). The cowboys huddle where they cannot be seen by the bandits and hide the gold on at least one of their teammates. The cowboys then return and are “stopped at gunpoint” by the bandits, who demand their gold. The bandits inspect the cowboys closely for one minute, but they may not frisk them. Cowboys may use their acting skills to try to fool the bandits. The bandits then huddle to decide which of the cowboys are carrying gold. The bandit leader points to the cowboys believed to have the gold. Each correct guess gives the bandits one point; each wrong guess takes one point off their score. For the next round, reverse roles of the team.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to create a good shooting angle, away from defenders, with the first touch and to strike the ball on goal in one continuous movement.

CLOSING CEREMONY (10 MINUTES)

Have the boys form a circle, give the Cub Scout salute, and recite the Law of the Pack and the Cub Scout Motto.



LAW OF THE PACK

The Cub Scout follows Akela.
The Cub Scout helps the pack go.
The pack helps the Cub Scout grow.
The Cub Scout gives goodwill.

CUB SCOUT MOTTO

Do Your Best.



FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

Ask your boy about the full-time positions in the field of education he learned about this week. Talk to him about his interest in becoming an educator someday.

WHO RUNS YOUR SCHOOL?

You may answer this question by saying “the principal.” But there is more to it than that. In a public school, the principal works with teachers. He or she also works with the school superintendent, who is in

charge of all the schools in the district. See if you can make a chart showing how your school system is run. Ask your principal about it.

SOCCER ACTIVITY

TWO-MINUTE COUNTDOWN

Write down as many positive things as you can about your coach in two minutes. Be sure to share your thoughts with your coach before next week’s practice.



SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to do/take: Find out some facts about full-time positions in the field of education to tell the boys; paper, pens or pencils.

WHO RUNS YOUR SCHOOL?

You may answer this question by saying “the principal.” But there is more to it than that. In a public school, the principal works with teachers. He or she also works with the school superintendent, who is in charge of all the schools in the district. See if you can make a chart showing how your school system is run. Ask your principal about it.

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

Have the boys form a line, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Promise.

SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

Play Team Defense or Playing from the Back. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Tell the boys about some of the full-time positions in the field of education, and have discuss their favorite teachers, and explain back to them about what makes a good teacher.

Conduct a Spider Race with the boys, their parents, and any siblings.

SPIDER RACE

Conduct a Spider Race by having the boys pair up and link arms so they are back-to-back. Teams race to a designated point, and then immediately reverse positions and return to the start. First team back wins.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage defenders to pressure and delay until there are numbers behind the ball to defend the goal.

CORE VALUES REFLECTION AND CLOSING CEREMONY (PACK: 10 MINUTES)

Tell the boys about the Core Value of Courage. The leader can say:

Courage means being brave and doing what is right regardless of our fears, the difficulties, or the consequences.

Ask them for examples of courage they’ve seen in soccer games.

Have the boys form a circle, give the Cub Scout sign, and say the Law of the Pack and Cub Scout Motto.



WEEK 11



MIDWEEK DEN MEETING

OPENING CEREMONY (5 MINUTES)

Have the boys form a line, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Promise.

CUB SCOUT PROMISE

I, [your name], promise to do my best
To do my duty to God and my country,
To help other people, and
To obey the Law of the Pack.



SOCCER SKILLS CLINIC (25 MINUTES)

Play Ball Tag, or Defensive Wall. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

Tell the boys about home hazards and the need for home security. Get them involved talking about it. Ask them to keep thinking about it so they can have something to say on Saturday, when they will be talking to their families about it during Family Time.

BE SAFE AT HOME

A lot of people are hurt or even killed in accidents in their own homes each year. Most of these accidents could be prevented. Make your home safe by checking it for dangers. Then do something about the dangers.

Other safety tips: If there are young children in the house, add special safety latches to kitchen and bathroom cabinets. They're easy for you and adults to open.

When cooking, use the back burners when you can. Turn pot handles toward the back of the stove so young children can't reach them.

Make sure all purses and briefcases, including those belonging to visitors, are placed out of children's reach.

HOME SAFETY CHECKLIST

Place	Danger	What You Can Do
Living Room	Toys on Floor	Put toys away.
	Furniture blocking easy passage	Rearrange furniture.
	Electric cords under rugs; worn cords can cause shock, fire	Move cords so people don't walk over them.
	Curtain cords dangling	Keep cords out of children's reach.
Kitchen	Matches in reach of children	Move matches to safe place.
	Knives in reach of young children	Put knives in holder or special drawer.
	Cleaning fluids and other poisons exposed	Put all poisons out of children's reach; in locked area if necessary.
	Spilled grease or water	Wipe up immediately.
Bathroom	Medicines in reach of young children	Put medicines in locked cabinet (in child-resistant containers.)
	Radio, hair dryer, or other electrical device near water source	Move away from sink, bathtub, and toilet.
	Toilet lid open	Keep closed when not in use.
	Water too hot	Ask adult to lower water temperature.
Stairways	Boxes, toys, and other items left on stairs	Remove anything people might trip over
	Handrail loose	Tighten handrail screws.
	Stair covering loose	Tack down covering.
	Light bulb out	Replace bulb.
Work area	Tools left out	Put away, out of children's reach.
Furnace area	Waste paper, rubbish near furnace	Move flammable items far away from furnace and throw away.
Outside	Trash, garbage	Keep in tightly covered containers.
	Sandbox, wading pool	Cover when not in use.

SCRIMMAGE GAMES (30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to communicate with one another, to let each other know when they have time on the ball, when a defender is approaching, and when to close down the space to the ball when the opposition is in possession.

CLOSING CEREMONY (10 MINUTES)

Have the boys form a circle, give the Cub Scout sign, and recite the Law of the Pack and Cub Scout Motto.



FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

Help your boy conduct a safety-inspect around your home. Make a list of hazards or lack of security that you find. Correct any problems that you find.

BE SAFE AT HOME

A lot of people are hurt or even killed in accidents in their own homes each year. Most of these accidents

LAW OF THE PACK

The Cub Scout follows Akela.
The Cub Scout helps the pack go.
The pack helps the Cub Scout grow.
The Cub Scout gives goodwill.

CUB SCOUT MOTTO

Do Your Best.

could be prevented. Make your home safe by checking it for dangers. Then do something about the dangers.

Other safety tips: If there are young children in the house, add special safety latches to kitchen and bathroom cabinets. They're easy for you and adults to open.

When cooking, use the back burners when you can. Turn pot handles toward the back of the stove so young children can't reach them.

Make sure all purses and briefcases, including those belonging to visitors, are placed out of children's reach.

HOME SAFETY CHECKLIST

Place	Danger	What You Can Do
Living Room	Toys on Floor	Put toys away.
	Furniture blocking easy passage	Rearrange furniture.
	Electric cords under rugs; worn cords can cause shock, fire	Move cords so people don't walk over them.
	Curtain cords dangling	Keep cords out of children's reach.
Kitchen	Matches in reach of children	Move matches to safe place.
	Knives in reach of young children	Put knives in holder or special drawer.
	Cleaning fluids and other poisons exposed	Put all poisons out of children's reach; in locked area if necessary.
	Spilled grease or water	Wipe up immediately.
Bathroom	Medicines in reach of young children	Put medicines in locked cabinet (in child-resistant containers.)
	Radio, hair dryer, or other electrical device near water source	Move away from sink, bathtub, and toilet.
	Toilet lid open	Keep closed when not in use.
	Water too hot	Ask adult to lower water temperature.



Place	Danger	What You Can Do
Stairways	Boxes, toys, and other items left on stairs Handrail loose Stair covering loose Light bulb out	Remove anything people might trip over Tighten handrail screws. Tack down covering. Replace bulb.
Work area	Tools left out	Put away, out of children's reach.
Furnace area	Waste paper, rubbish near furnace	Move flammable items far away from furnace and throw away.
Outside	Trash, garbage Sandbox, wading pool	Keep in tightly covered containers. Cover when not in use.

SOCCER ACTIVITY

FLEXIBILITY AND STRETCHING

Flexibility is very important. It improves sports performance, enhances circulation, and decreases the risk of injury. Create your own stretching routine to do before practices and games. What are the important things to remember about stretching to ensure that it is safe and effective?



SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: Two jump ropes

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

Have the boys form a line, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Promise, Law of the Pack, and Cub Scout Motto.



SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

Play North, South, East, West or Obstruction. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Talk to the boys again about home safety and hazards. Get them to tell you what they have determined with their families about it.

Conduct a Jump Stick Relay with the boys, their parents, and any siblings.

WEBELOS



JUMP STICK RELAY

Teams line up in two lines. The first player in each line holds a rope. On the signal, the first player runs to the marked position, and then returns to his team. Then he hands one end of the rope to the next player in line, and they move back through their team as each player on the team has to jump over the rope. When they reach the end of the line, the first player joins the line and the second person takes the rope and heads for the marker. Play continues until the last player has run to the mark, moved through his team, and returned to the end of his line.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to rotate in goal and to stop shots and smother any rebounds.

CORE VALUES REFLECTION AND CLOSING CEREMONY

(PACK: 10 MINUTES)

Review Cub Scouting's 12 Core Values. Encourage comments about them from boys and parents. Ask them to reflect on examples of values they've seen during the past season.

Have the boys form a circle, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Promise.

WEEK 12



MIDWEEK DEN MEETING

Things to take: Family Member Activity Pins for each boy

OPENING CEREMONY

(5 MINUTES)

Have the boys form a line, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Promise.



CUB SCOUT PROMISE

I, [your name], promise to do my best
To do my duty to God and my country,
To help other people, and
To obey the Law of the Pack.

SOCCER SKILLS CLINIC

(25 MINUTES)

Play Total Soccer Circuit, Dribble to Destroy, or Take-away the Breakaway. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY

(25 MINUTES)

Award a Family Member Activity Pin to each boy.

SCRIMMAGE GAMES

(30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to take on defenders, to use all their tricks and fakes to create opportunities and to shoot on sight.

CLOSING CEREMONY

(10 MINUTES)

Have the boys form a circle, give the Cub Scout sign, and recite the Law of the Pack and the Cub Scout Motto.

LAW OF THE PACK

The Cub Scout follows Akela.
The Cub Scout helps the pack go.
The pack helps the Cub Scout grow.
The Cub Scout gives goodwill.

CUB SCOUT MOTTO

Do Your Best.



FAMILY TIME

FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

Have a family meeting to talk about the soccer season that has ended. Get the whole family to sit down together, have some snacks and refreshments, and talk about soccer and Cub Scouting. Have your boy tell you and the family what he learned through the

Cub Scout requirements he did at the meetings and at home. Get other family members involved in the discussion, and talk about what you all learned about the 12 Core Values of Cub Scouting and what you learned about your Cub Scout this season.

SOCGER ACTIVITY

Review Your Goals. In 50 words or less, tell what you learned in this season.



SATURDAY GAME-DAY SESSION

SATURDAY GAME-DAY SESSION

FÚTBOLITO TOURNAMENT AND GRADUATION CEREMONY

See Program Details for information on these events.



APPENDIX—GAMES FOR SOCCER SKILLS CLINICS

All-Star Day	45
Attitude to Shoot	46
Ball Tag	47
Big “S” Game (Shoot, Save, or Score)	48
Bowl & Block	49
Chip Pass	50
Circle & Pass	51
Creating Space in a Team	52
Defensive Wall	53
Diagonal Passing to Diagonal Runs.....	54
Dribble to Destroy	55
Driven Pass	56
Four P’s (Passing for Position, Possession, & Penetration)	57
Hot Shots	58
It’s a Knockout	59
Lofted Pass	60
Mojo	61
North, South, East, West	62
Obstruction	63
1 vs. 1 to Targets	64
One-Touch Play in Front of Goal.....	65
Only Line Drill You’ll Ever Need	66
Overlapping Run	67
Pairs Control	68
Playing From the Back	69
Power Shot	70
Pressure Cooker.....	71
Run & Pass	72
Run the Ball	73
Run the Gauntlet	74
Shooting Under Pressure	75
Soccer Strength	76
Stoitchkov’s Superstar Striker	77
Takeaway the Breakaway	78
Team Defense.....	79
10.....	80
There and Back	81
Total Soccer Circuit	82
Transition Play.....	83
Two-Two	84
2 vs. 1 vs. 1.....	85
Wall Pass	86
Width & Forward Runs.....	87



ALL-STAR DAY

ORGANIZATION

Set out a 20-by-20-yard area. One ball per player. All players must stay within the confines of the area. All players assume identity of an MLS player.

GAME OBJECTIVE

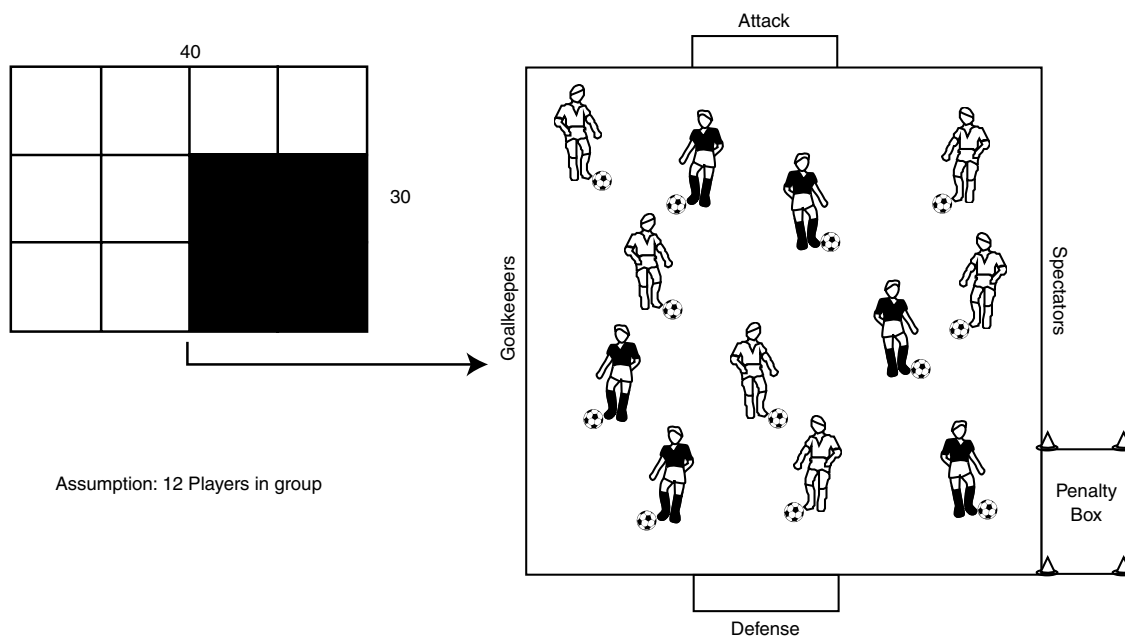
Players dribble around the area, using the inside and outside of both feet. On the command “scissors!,” players perform a scissors fake. Players react to the coach’s direction commands of “attack!,” “defense!,” “spectators!,” or “goal-keepers!” by running the ball to those lines as shown in the diagram.

PROGRESSIONS

1. If coach shouts out a number, the players must get in a group of that number. All players who do not find a group must go to the penalty box and do the two turns.
2. If a coach shouts out a side of the field, all the players must run to that side of the field (attack, defense, goal-keeper, or spectator).

KEY COACHING POINTS

1. Player must hop momentarily off the supporting leg when performing the sole turn.
2. Use the scissors fake to make space.
3. Accelerate out of the turn



ATTITUDE TO SHOOT

PURPOSE

To reinforce shooting attitude

ORGANIZATION

Set out a 40-by-40-yard area. Play 5 vs. 5 in the field of play with goalkeepers at each end. Goalkeepers should have a supply of balls. Only goalkeepers can roll the ball into play.

GAME OBJECTIVE

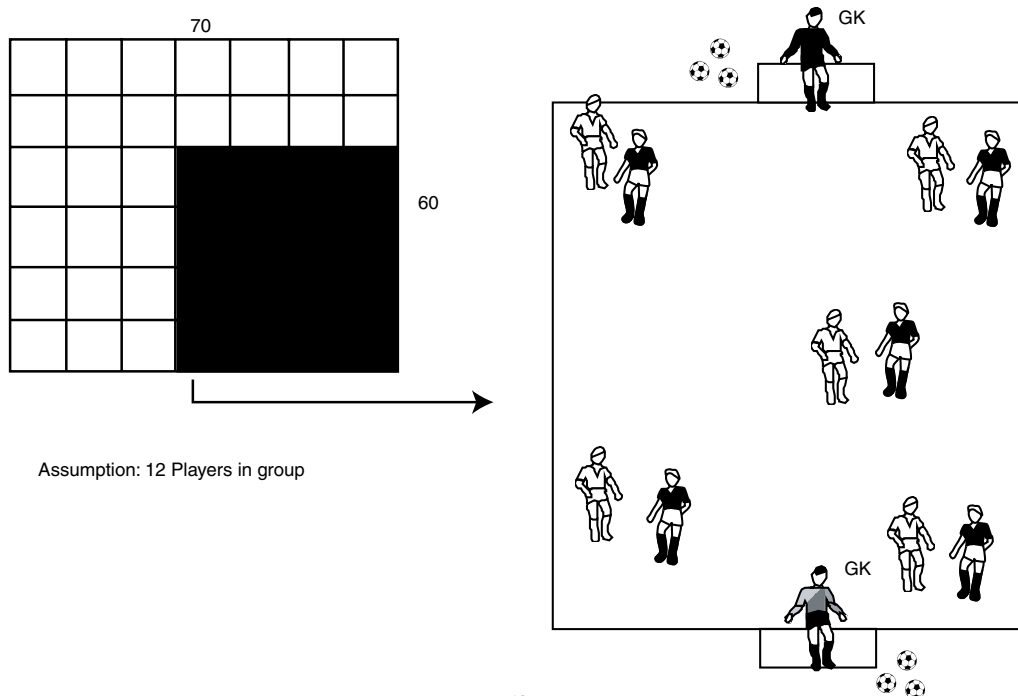
The object of the game is to shoot on goal at any opportunity. The coach should stop the game after 5 minutes and tell the team how many shooting opportunities they had, how many shots they took, how many were on target, how many were off target, how many goals were scored, and the location of each goal.

PROGRESSIONS

Play again for 5 minutes and see if there is any difference in outcomes.

KEY COACHING POINTS

1. If possible, select shot over dribble or pass.
2. Look for secondary opportunities.
3. Try to aim for the far post and hit the target.
4. For power shots, follow through and land on your striking foot.
5. Keep the ball low and away from the goalkeeper.



BALL TAG

PURPOSE

To develop movement, passing, and communication skills

ORGANIZATION

Set out a 20-by-20-yard area with 10 players and 2 catchers. Each catcher has a ball.

GAME OBJECTIVE

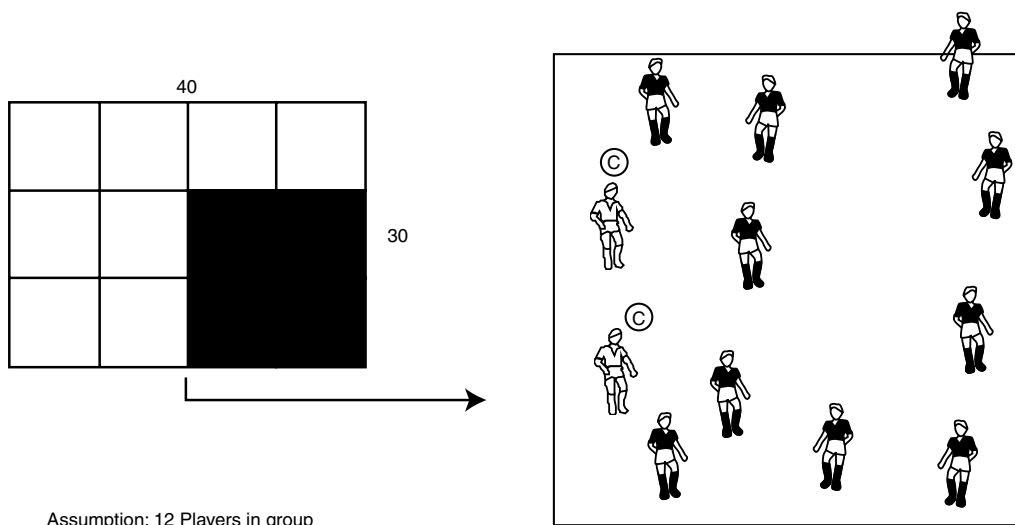
Catchers move around the area and attempt to throw their balls to hit one of the players on or below the knee. To do this, catchers must either bounce the ball or head, thigh, or volley the ball every three paces. The other 10 players try to escape having the ball thrown at them below the knee by running around the area. If a player is caught, he joins the catchers. As only two balls are allowed in the game at one time, they can be passed between catchers.

PROGRESSIONS

Catchers cannot move with the ball.

KEY COACHING POINTS

1. As you move, make curved runs so you can see the catcher and the ball.
2. Like soccer, you should always be moving.
3. Keep changing speed and direction.
4. Catchers should communicate their movements to one another and pass the ball as often as possible.



BIG “S” GAME (SHOOT, SAVE, OR SCORE)

PURPOSE

To develop attacking play

ORGANIZATION

Set out a 20-by-30-yard area and make an end zone 5 yards wide from the endline. Mark out a 10-yard goal. Play 3 vs. 3. Repeat in another area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

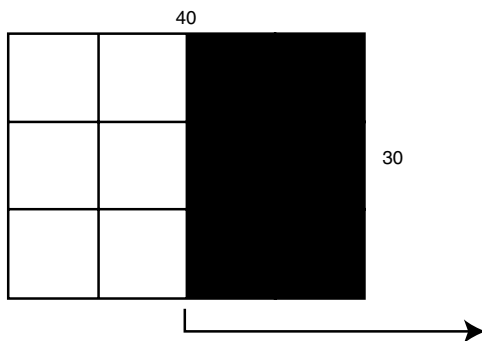
Play 3 vs. 3. Each team can elect 2 goalkeepers. These players are allowed to use their hands in the defensive end zone. They must also go forward as an outfield player during attacks on the opposing goal. Shot = 1 point; shot on target = 3 points; save = 1 point; 5 points for every goal. First team to reach 21 wins.

PROGRESSIONS

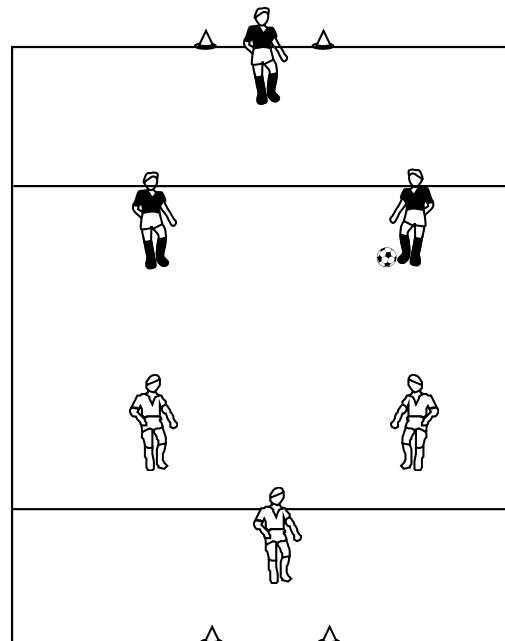
Allow the players to pick scores for different skills.

KEY COACHING POINTS

1. Try to shoot at every opportunity.
2. Keep shots low and away from the keeper.
3. Follow in for rebounds and deflections.



Assumption: 12 Players in group



BOWL & BLOCK

PURPOSE

To improve passing, vision and the speed of play

ORGANIZATION

Set out a 30-by-30-yard area. Station two teams of six at opposite ends of the area.

GAME OBJECTIVE

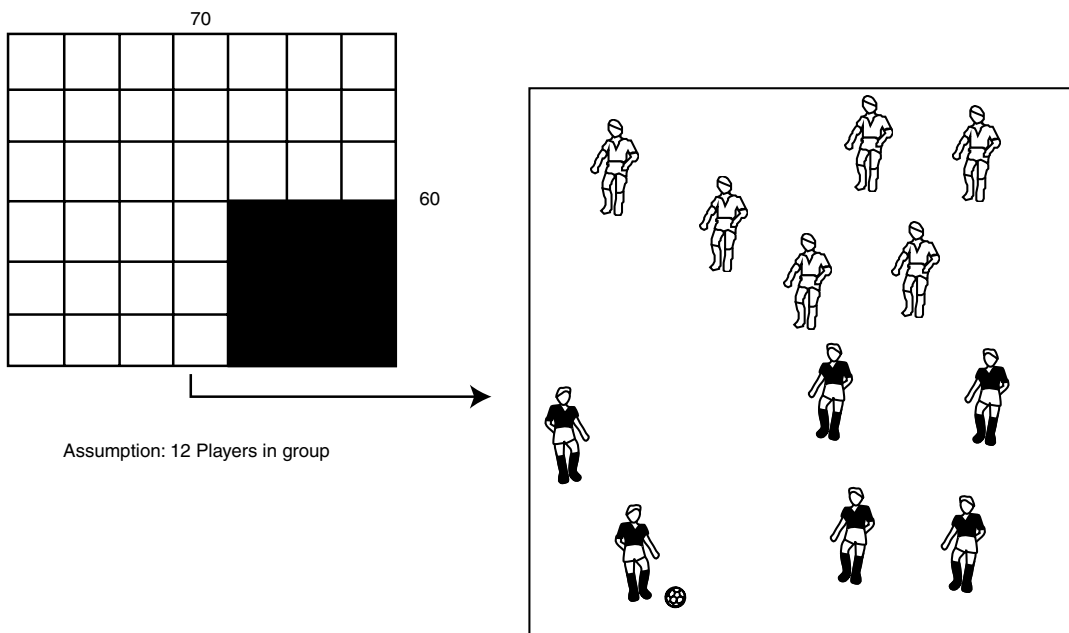
One team starts with the ball. The object of the game is to score a point, passing the ball by hand, to a player on the opposition end line. When in possession, a player can only pivot on one foot, as running with the ball is not allowed. When defending, players can only intercept passes and cannot block them nor attempt to steal the ball from opponents. The first team to reach 5 points is the winner.

PROGRESSIONS

1. Put a player on the opposition end line who can move side to side only, and award double points for passes to them.
2. Alter the field dimensions accordingly to favor passing at wider supporting angles, or to encourage more direct play.

KEY COACHING POINTS

1. Always try to pass the ball forward if possible.
2. Once you have passed the ball, move into a supporting position or an open space.
3. Communicate so your team knows where you are.
4. Look to switch play quickly.



CHIP PASS

PURPOSE

To develop aerial passing—the chip pass

ORGANIZATION

Set out a 10-by-20-yard area. Group in pairs. One ball per pair. One player stationed on each endline. Repeat in five other areas for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

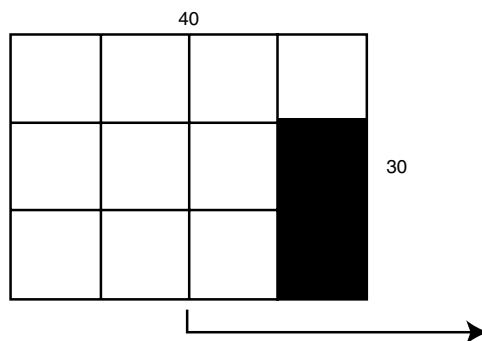
Player 1 chips the ball across the area to player 2. Player 2 controls the ball and plays the ball back across to player 1. Repeat practice.

PROGRESSIONS

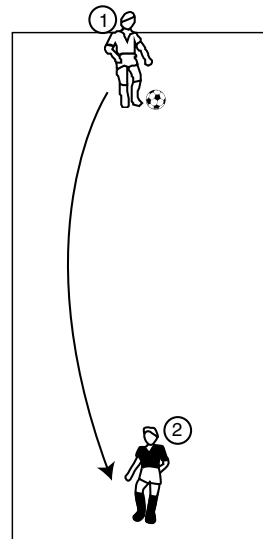
Can the receiving player control the ball in the air before passing back?

KEY COACHING POINTS

1. Straight approach to the ball.
2. The non-kicking foot should be no more than 3 to 4 inches to the side of the ball.
3. The kicking foot action is like a stabbing movement. Contact is made with the ball at the point where it touches the ground.



Assumption: 12 Players in group



CIRCLE & PASS

PURPOSE

To develop running with the ball

ORGANIZATION

Set out a 40-yard circle. Have three or four balls and 12 players stationed on the circle's perimeter at cones.

GAME OBJECTIVE

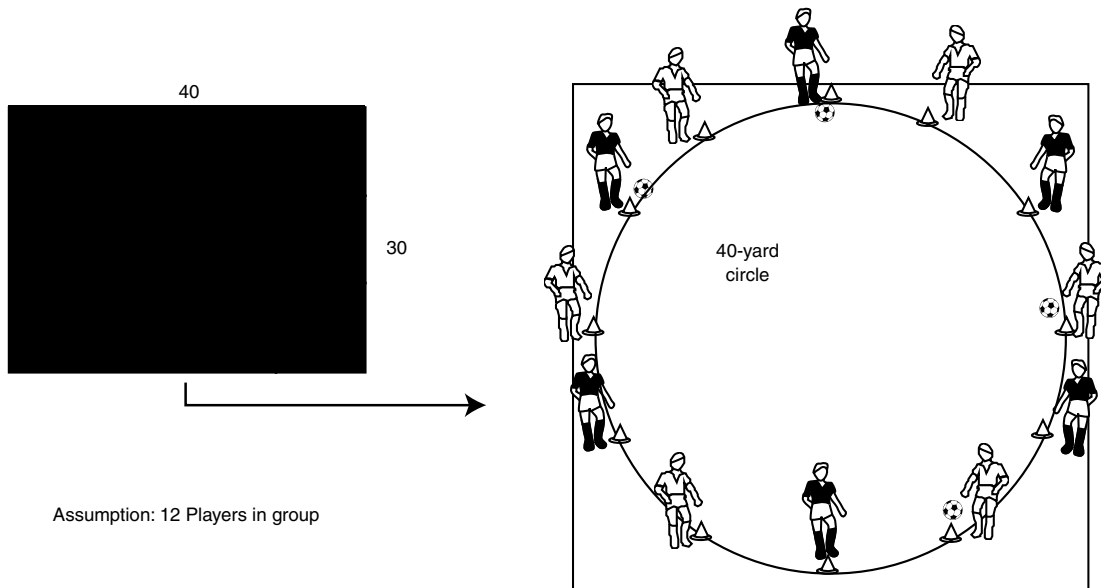
Players run with the ball across the area and pass, using the outside of the foot to a corresponding player on the opposite side of the circle. Players in possession follow their pass and take the place of the player to whom they pass.

PROGRESSION

Put two cones in the area that a runner must go to with the ball—do a hook or chop turn to the next cone and away to pass the ball off.

KEY COACHING POINTS

1. Try to receive the ball with the outside of your foot and play it out in front.
2. Pass using your laces so you don't slow down.
3. Call the name of the person you are passing to.
4. Make eye contact before you pass.



CREATING SPACE IN A TEAM

PURPOSE

To develop possession, position, and penetration in a pressurized environment

ORGANIZATION

Set out a 50-by-30-yard area. The field is divided in half. Play 6 vs. 6.

GAME OBJECTIVE

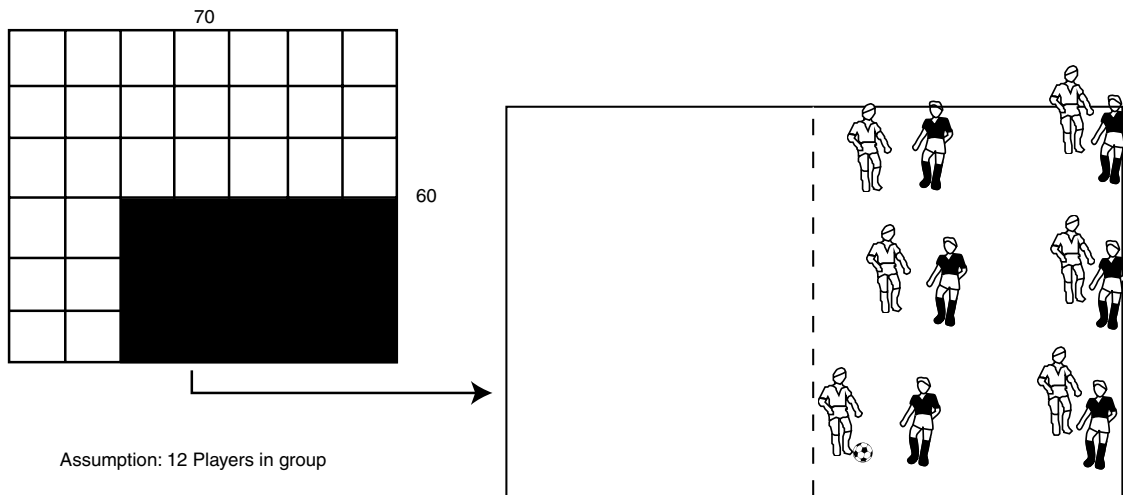
The team in possession of the ball must attempt to make three passes before playing the ball into the other half of the area. A teammate must run onto the ball and control it in the far area to score a point. Players should make straight and angled runs as if attempting to beat an offside trap. Once a player receives the ball in the other half, all players move to this area. Repeat in the opposite direction. First team to get 5 points wins.

PROGRESSIONS

1. Team without possession plays 5 vs. 6 with a defender in the other area so now quality of pass and run must be better.
2. Player who passes cannot receive the ball back. Therefore, pass and then clear the space.

KEY COACHING POINTS

1. Assess the type of pass—straight, angled, on floor, in air?
2. Speed of thought and movement.
3. Need to play one- or two-touch to create space.
4. Keep possession until teams can penetrate.



DEFENSIVE WALL

PURPOSE

To develop movement, agility, awareness of space and others

ORGANIZATION

Set out a 20-by-20-yard area. Two groups of 3 join hands to make two chains. The remaining 6 players consist of 2 catchers and 4 players who are running from them.

GAME OBJECTIVE

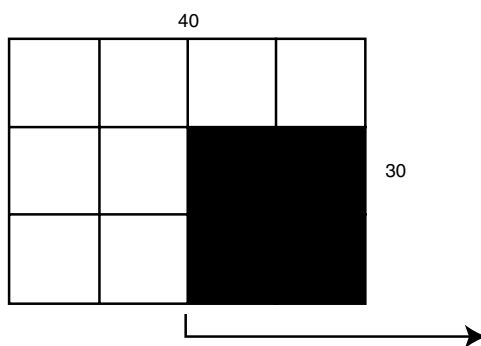
The object of the game is to escape a catcher by joining onto one of the chains of 3 players. When you join a chain, the player on the opposite end must leave the chain. There can be only 3 players on a chain at a time. If a player is tagged by the catcher, they must switch roles.

PROGRESSIONS

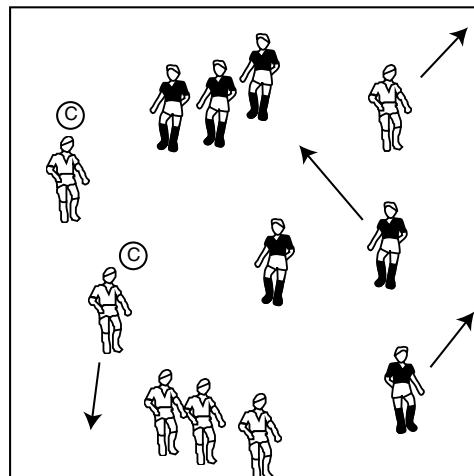
Have 3 catchers, who must dribble a ball while chasing.

KEY COACHING POINTS

1. Run with your head up.
2. Wrong foot the catcher.
3. Lean forward.
4. Bend your knees while turning.



Assumption: 12 Players in group



DIAGONAL PASSING TO DIAGONAL RUNS

PURPOSE

Small-sided game to develop diagonal passes and runs

ORGANIZATION

Set out a 40-by-60-yard area, with a center line placed along the middle of the field. Play 5 vs. 5 + 1 goalkeeper.

GAME OBJECTIVE

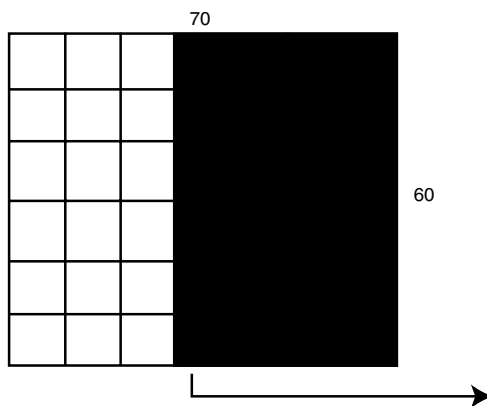
The object of the game is to score a goal in the opposing goal from a pass made from the opposite half of the field. Players should make runs with the ball across the field. Teammates must try to make runs across the field in the opposite direction to exploit the space created by the ball carrier. Attackers can score only from a pass from the other side of the field and must shoot with a one-time shot.

PROGRESSIONS

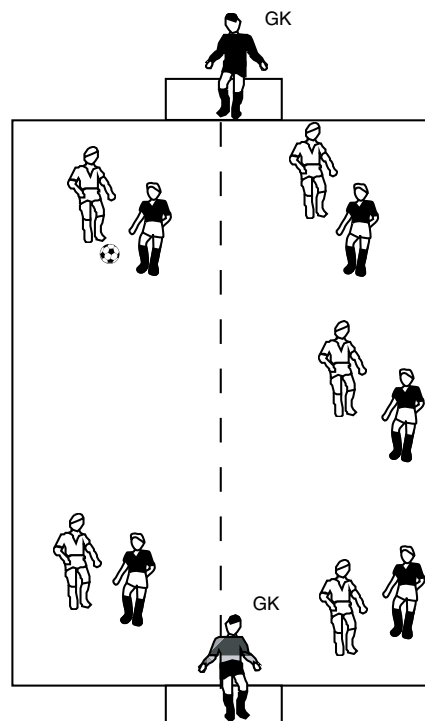
Take the middle line away.

KEY COACHING POINTS

1. When a player runs across the field, teammates must try to exploit the space created.
2. Passes and runs should be diagonal.
3. Players should call for the pass.
4. If the pass is not on, the ball carrier should fake to pass and take it himself.



Assumption: 12 Players in group



DRIBBLE TO DESTROY

PURPOSE

To develop dribbling and creative play toward goal

ORGANIZATION

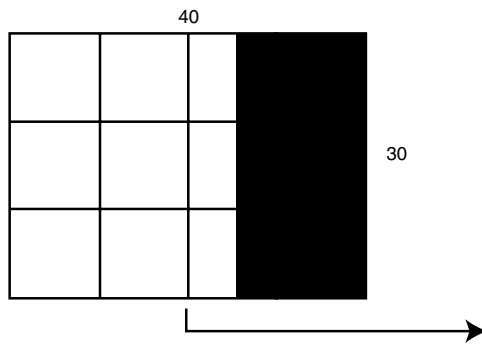
Set out a 15-by-30-yard area as shown, positioning players to the sides of the goals. Give each player on each team a number from 1 to 6.

GAME OBJECTIVE

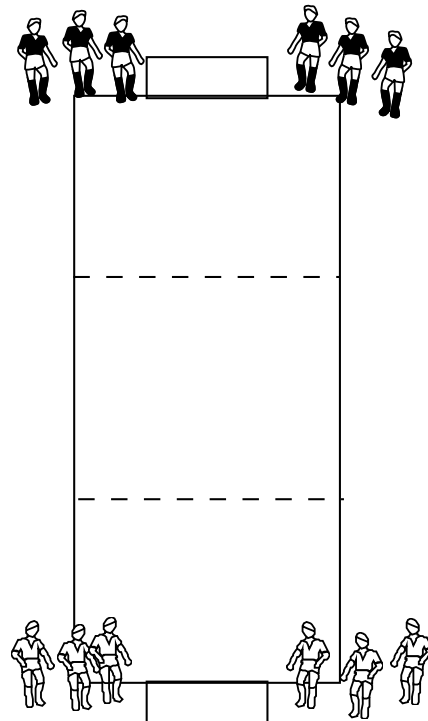
The coach serves the ball in and shouts out a number. The respective players run out and challenge for the ball. The ball carrier attempts to get into the final third of the field, where they can score.

KEY COACHING POINTS

1. Attack the space to the side and behind the defender.
2. Catch the defender off balance by using fakes and moves.
3. Be aggressive—take players on.



Assumption: 12 Players in group



DRIVEN PASS

PURPOSE

To develop the driven/instep pass

ORGANIZATION

Set out a 10-by-20-yard area. Group in pairs. One ball per pair. One player stationed on each endline. Repeat in five other areas for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

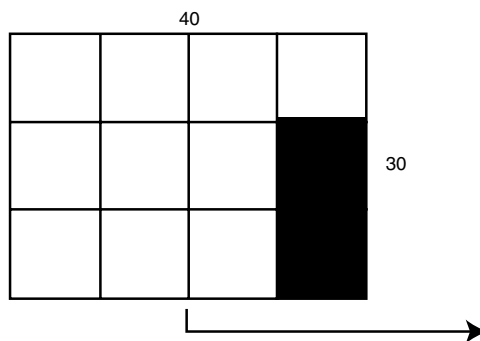
Player 1 makes a driven pass across the area to player 2. Player 2 controls the ball and plays the ball back across to player 1. Repeat practice. Try to keep the ball as close to the ground as possible.

PROGRESSIONS

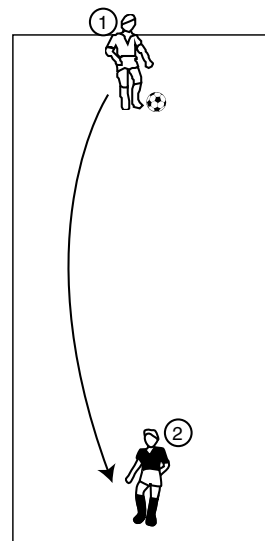
Play the ball to the side of the receiver forcing him to move into line to receive the ball.

KEY COACHING POINTS

1. Slightly angled approach to the ball.
2. The non-kicking foot should be to the side and away from the ball.
3. The ankle of the kicking foot should be locked, toe pointed out
4. Contact should be made by the instep through the middle of the ball.
5. Keep head steady.



Assumption: 12 Players in group



FOUR P'S (PASSING FOR POSITION, POSSESSION, & PENETRATION)

PURPOSE

To develop passing through possession, position, and penetration

ORGANIZATION

Set out a 40-by-30-yard area and divide the playing area as above. Station players with 2 vs. 1 in the defensive area, 2 vs. 2 in the midfield, and 1 vs. 2 in the attacking area. Players must stay in these areas.

GAME OBJECTIVE

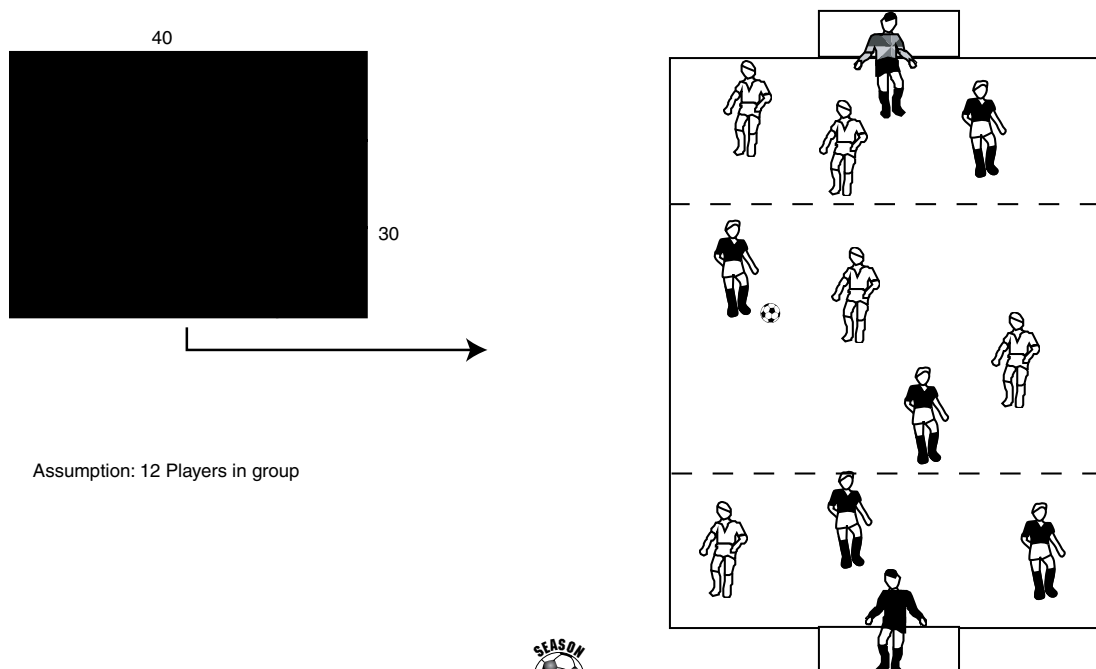
The team in possession plays the ball and maintains possession within their area. The object of the game is to penetrate the next area with a pass. The ball must go through consecutive areas—it cannot travel over more than 1 line without being touched.

PROGRESSIONS

1. After playing the ball forward, the passer can enter the next area to support the play.
2. Play halves rather than thirds of the field. Only the 2 nominated midfield players for both teams can go across the halfway line.

KEY COACHING POINTS

1. Awareness of how and when to play in each third of the field.
2. When your team has the ball, offer support or create space by moving away from the ball.
3. Support behind if the player is under pressure or in front if he has time to turn.
4. Play the ball the way you are facing to keep possession.



HOT SHOTS

PURPOSE

To develop an attitude on shooting and finishing

ORGANIZATION

Set out a 30-by-20-yard area. Divide the players into teams of 3 and station at opposite ends of the area. Repeat in another area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

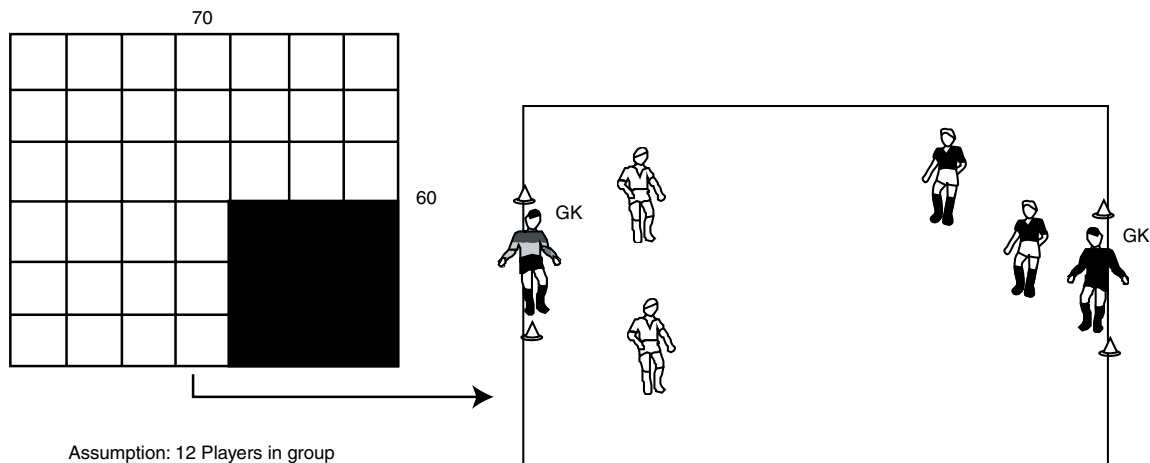
The object of the game is to create scoring opportunities as quickly as possible. A shot off target is worth 1 point, a shot on target is worth 2 points, and a goal is worth 3 points.

PROGRESSION

Keep score to see who is the “hot shot.”

KEY COACHING POINTS

1. Observe the position of the goalkeeper.
2. Keep your eye on the ball.
3. Strike through the top half of the ball with the laces.
4. Keep your toes down and keep your knee, chest, and head over the ball upon contact.



IT'S A KNOCKOUT

ORGANIZATION

Set out a 20-by-20-yard area. One ball per player. All players must stay within the confines of the area. Position goals on each side of the area as shown in the diagram.

GAME OBJECTIVE

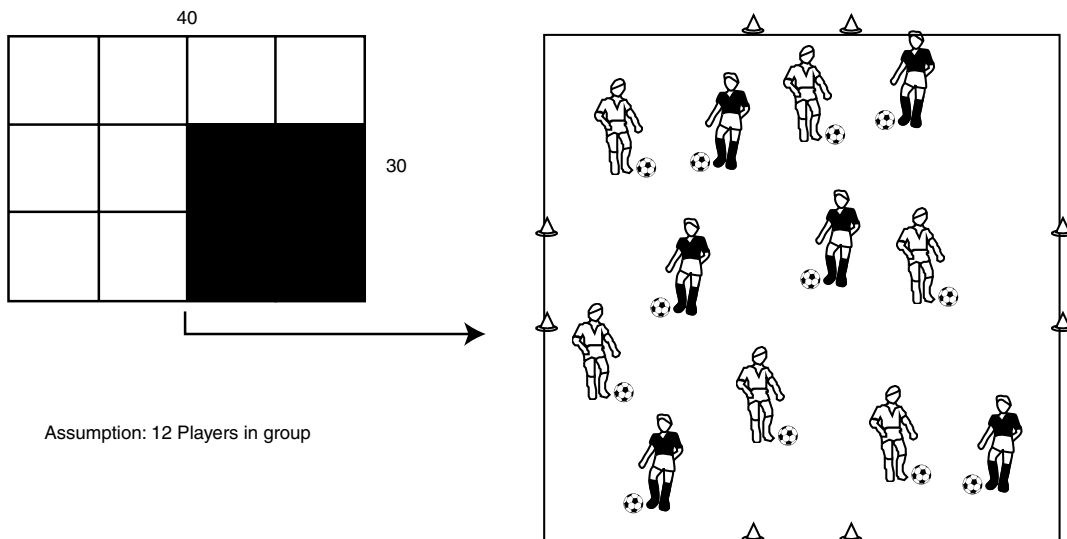
Each player has to attempt to knock out another player's ball, while keeping control of their own. Any ball that is (a.) dribbled outside or (b.) kicked outside of the square, is considered out. These players must dribble their ball through two of the outer goals, then back in the game.

PROGRESSIONS

Take two balls away so now 2 defenders must try to get a ball. The 2 defenders who lose their ball must then attempt to dispossess a different player.

KEY COACHING POINTS

1. Use your body to shield the ball from an opponent.
2. Remember to use the double touch and step behind move to beat defenders.
3. Use all your turns in this practice.
4. Turn away from the defenders into space.



LOFTED PASS

PURPOSE

To develop the lofted pass

ORGANIZATION

Set out a 10-by-30-yard area. Two groups in pairs. One ball per group. Position two servers 5 to 10 yards from the players stationed on the end lines. Repeat in two other areas for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

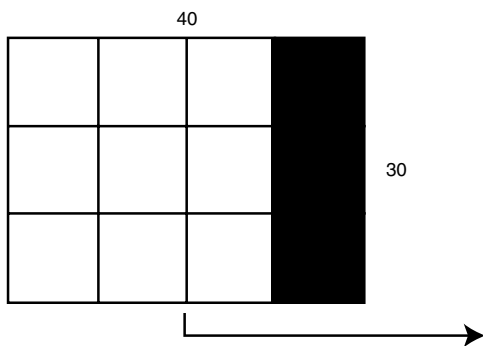
Player 1 passes the ball along the ground to player 2, who plays the ball back to player 1. Player 1 strikes the ball first time across the area over the heads of player 2 and player B. Player A repeats the practice with player B in the opposite direction. Rotate positions. If the passing distance appears too great, bring the players closer together.

PROGRESSIONS

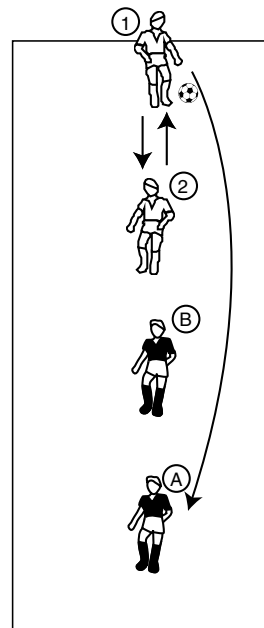
Play a game of “Piggy in the Middle.” Score 1 point if the passer clears both the central players. Score 1 point against if the ball is intercepted.

KEY COACHING POINTS

1. Make an angled approach to the ball.
2. The non-kicking foot should be away and to the side of the ball.
3. Strike the bottom half of the ball with the inside part of the laces.
4. Keep head steady and follow through in a sweeping motion.



Assumption: 12 Players in group



MOJO

PURPOSE

To develop running with the ball as a team

ORGANIZATION

Set out a 10-by-30-yard area with a half-way line. Position players as shown in the diagram. 2 vs. 1, 1 vs. 1, and a goalkeeper. Repeat in another area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

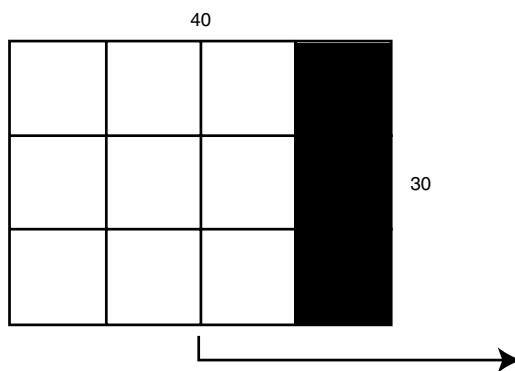
Player 1 starts with the ball. Player 1 combines with player 2 to beat the defender and advance the ball into the next grid. The player who dribbles the ball into the area follows to create a 2 vs. 1 situation in the second grid. The object is to beat the first defender by running the ball into the attacking half for a shot on goal. If a defender wins the ball, he must get it back to his goalkeeper before the other team can attack. When the other team attacks, the first team must play with a goalkeeper. Players must stay in their respective areas.

PROGRESSIONS

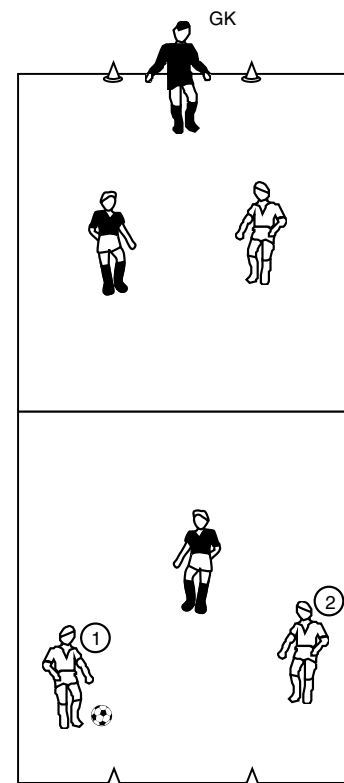
Take away the halfway line.

KEY COACHING POINTS

1. Attack by running at and past defenders.
2. Pass on the run by using the outside of your foot.
3. Get the ball out in front as you run.



Assumption: 12 Players in group



NORTH, SOUTH, EAST, WEST

PURPOSE

To develop movement and change of direction

ORGANIZATION

Set out a 20-by-20-yard area. Place a disk in the center of the area. Place a ball 8 yards away from the disk in each direction (as you would for the four points of the compass: north, south, east, and west). Organize in groups of fours with two working and two resting keepers. Repeat in another two areas for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

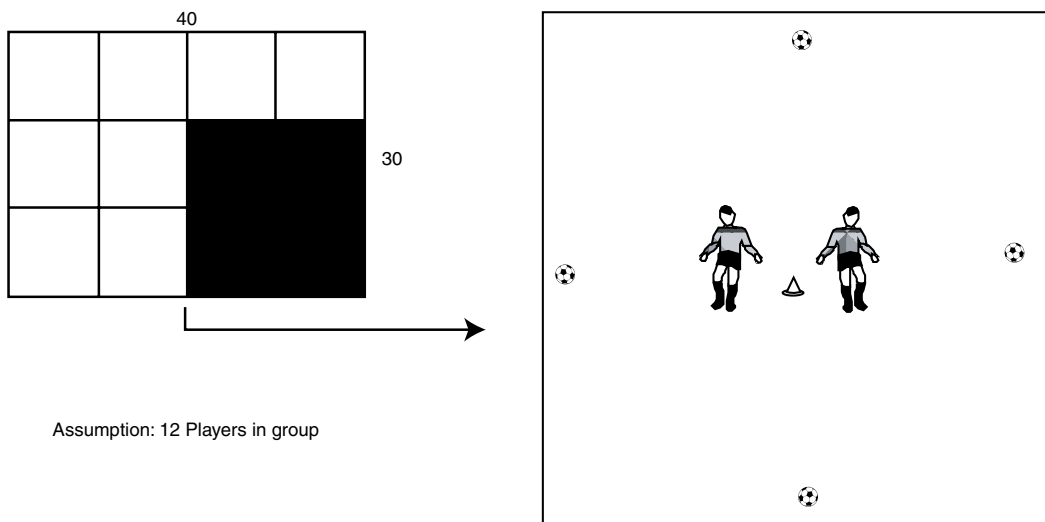
The first two goalkeepers go into the center of the area and stand back-to-back. The coach calls out a direction, e.g., “North.” Both keepers run to the ball that is positioned in front of them. (What is north for one keeper will be south for the other keeper, etc.) First keeper to dive on the ball gets a point. First keeper to reach 3 points wins. Rotate goalkeepers so that each keeper plays against every other keeper in their group.

PROGRESSION

Call out a change of direction before the keepers’ reach the first ball.

KEY COACHING POINTS

1. Accelerate to reach the ball.
2. Dive on the ball using correct technique.
3. Sharp change of direction.



OBSTRUCTION

PURPOSE

To develop shot-stopping reflexes

ORGANIZATION

Set out a 10-by-20-yard area. The group of 4 consists of 1 server, 2 attackers, and 1 goalkeeper. Server has a supply of balls. Repeat in two other areas for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

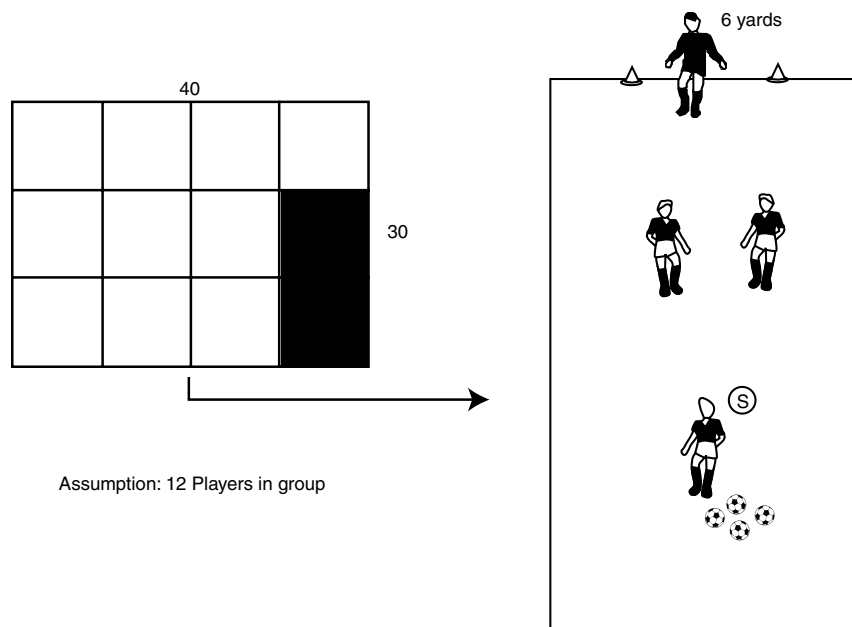
The server strikes the ball directly at the 2 outfield players, who form a wall in front of the goal. At the last second, they part to let the ball through. The goalkeeper must attempt to save the ball, anticipating the direction and trajectory of the ball as the outfield players break. Repeat and rotate.

PROGRESSIONS

Follow in for rebounds. Play three goals and change over.

KEY COACHING POINTS

1. Body weight up and forward.
2. Be alert and ready.
3. Drive forward and out.
4. Get to any rebounds and smother the second shot.



1 VS. 1 TO TARGETS

PURPOSE

To develop beating an opponent

ORGANIZATION

Set out a 10-by-20-yard area. Two teams of 2. One ball per group. Create an imaginary halfway line using disks. Repeat in two other areas for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

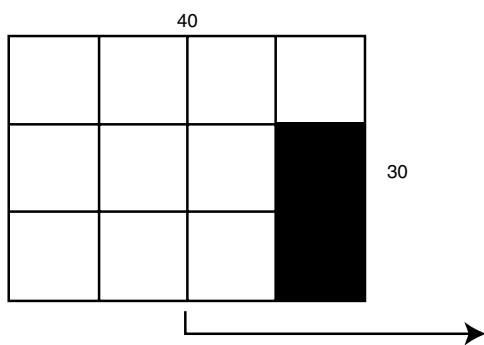
Player 1 is in possession of the ball. He must beat defender 1 and get across the imaginary halfway line at the 10-yard marker. Once in the other half he can pass to his teammate, who is standing in the center of the endline. If the defender wins the ball, he immediately attacks the opposing half.

PROGRESSIONS

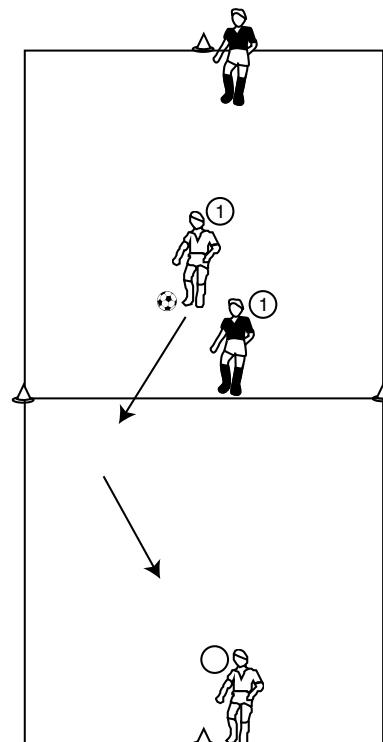
Allow the endline players to move up and down the endline to receive the ball. Now you can pass the ball from inside your own half, also.

KEY COACHING POINTS

1. Attack the space to the sides of the defenders.
2. Use your change of pace and change of direction to out play your opponent.
3. Once you make space, then play the ball forward.
4. Can you swerve the pass around the defender?



Assumption: 12 Players in group



ONE-TOUCH PLAY IN FRONT OF GOAL

PURPOSE

One-touch play in and around the penalty area

ORGANIZATION

Set out a 30-by-40-yard area with goals at each end line. Play 2 goalkeepers, 6 servers and 4 attackers. The servers should have a supply of balls.

GAME OBJECTIVE

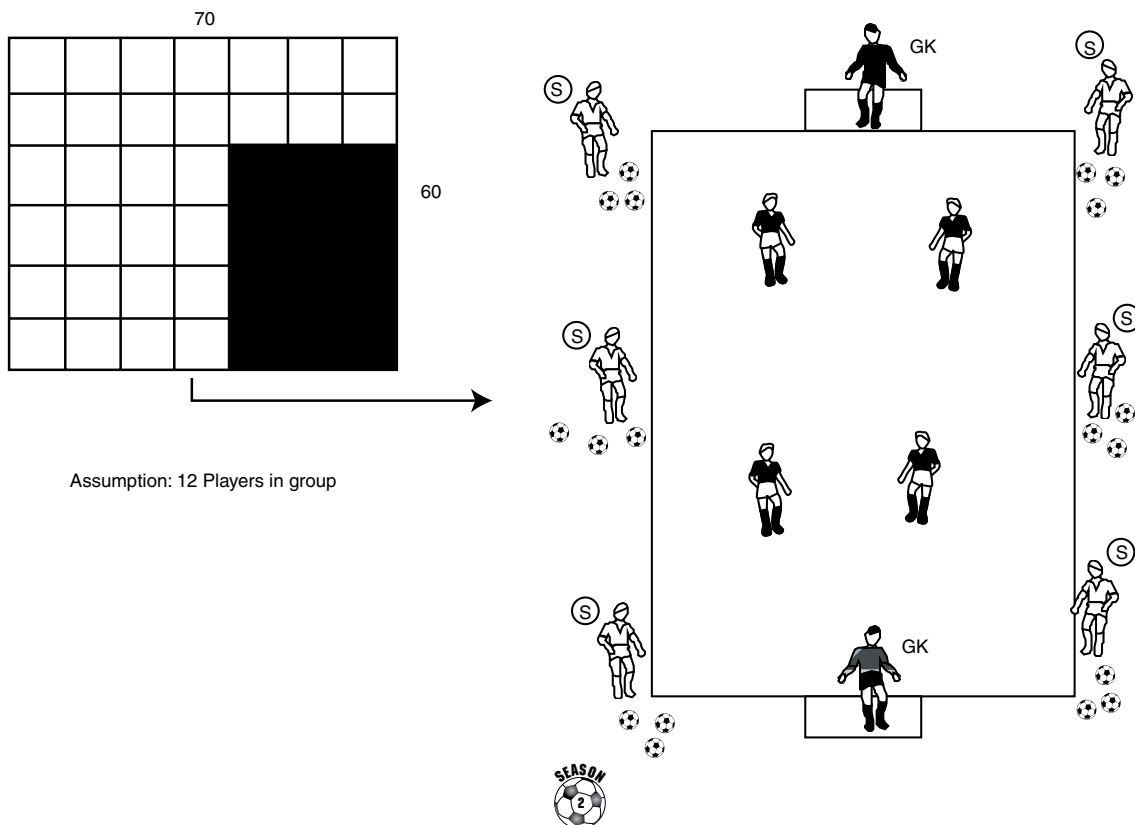
One of the servers plays the ball into the other team. The receiving player must play the ball to one of his teammates in the area with his first touch. This is repeated with all players inside the area until all have touched the ball. Score 3 points for a goal, 2 points for a shot on target, and 1 point for a close miss.

PROGRESSION

Two of the servers become defenders. Receiving players have two touches.

KEY COACHING POINTS

1. Assess the quality of finishing.
2. Receive the ball sideways on.
3. Can you make an angled pass for the player to run onto?
4. Foster communication between players.



ONLY LINE DRILL YOU'LL EVER NEED

PURPOSE

To develop shooting on the turn

ORGANIZATION

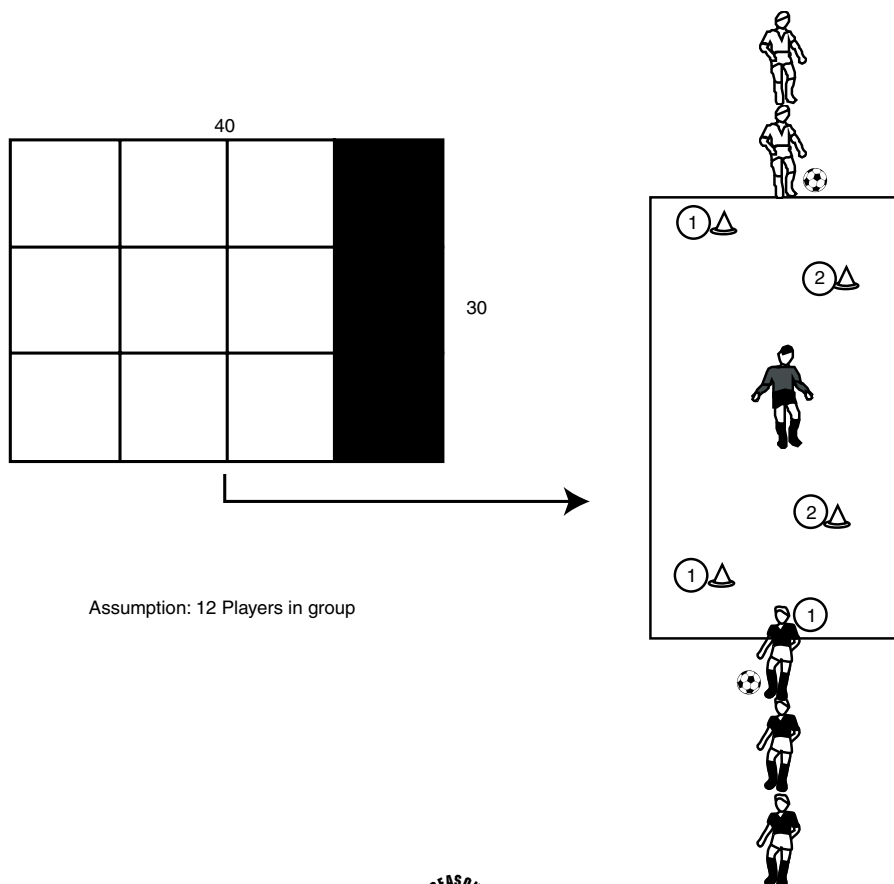
Set out a 10-by-30-yard area, positioning players on opposite end lines as shown in the diagram. Groups of 6. Repeat in one other area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

Player 1 starts with a ball and moves to cone 1, does a turn around it, then goes around cone 2. As soon as he gets past cone 2, he must shoot. Player 1 follows his shot into goal for second shot opportunities from rebounds. Player 1 then becomes the goalkeeper. As soon as a player shoots, the next dribbler from the other team can go. First team to reach 10 goals, wins. A player cannot shoot until he does a fake at cone 1, then another fake at cone 2.

KEY COACHING POINTS

1. Shoot on the turn.
2. Follow your shot.
3. Keep the shot low.
4. Speed in the fake.



Assumption: 12 Players in group

OVERLAPPING RUN

PURPOSE

To develop the overlapping run

ORGANIZATION

Set out a 20-by-30-yard area. Groups of 4: 1 attacker, 1 defender, 1 support player, and 1 goalkeeper. One ball per practice. Repeat in two other areas for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

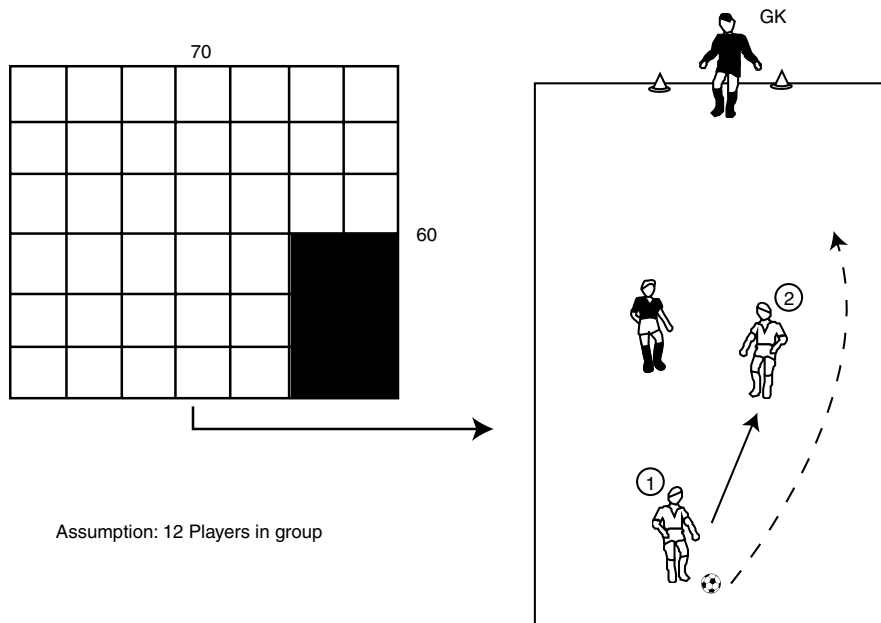
Player 1 passes the ball to player 2, who is checking back to the ball with his back to the goal. Player 2 holds the ball, shielding it from the defender, to allow player 1 to make an overlapping run up the touch line. Player 2 has the option to turn on the defender and dribble past him or to pass to player 1 as he overlaps the play. Rotate positions.

PROGRESSIONS

If the defender blocks the path of the overlapping run, Player 2 can use player 1 as a decoy in order to dribble the ball inside to the goal.

KEY COACHING POINTS

1. The overlapping runner must call for the ball to distract the defender.
2. The receiver must be able to shield the ball from the defender and turn in order to face the direction of play.
3. The player making the run must continue on past the ball—often players slow down or stop once they get in a position level with the ball.



Assumption: 12 Players in group

PAIRS CONTROL

PURPOSE

To develop selecting the appropriate controlling surface for the aerial ball.

ORGANIZATION

Set out a 10-by-10-yard area. Group in pairs. One ball per pair. Repeat in five other areas for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

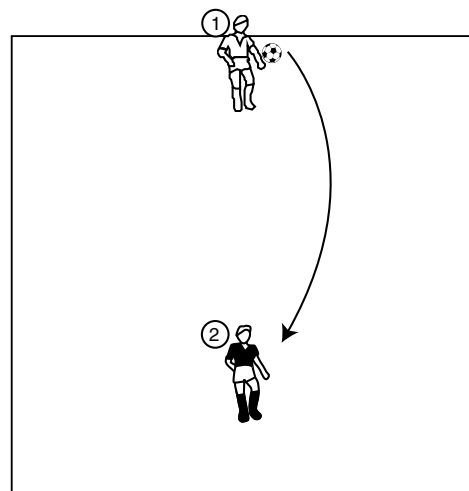
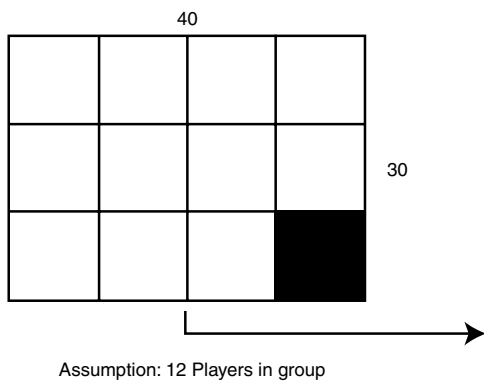
Player 1 underarm serves with both hands to player 2 at varying heights. Player 2 must control the ball with his first touch using his head, chest, thigh, or top of the foot. He must then catch the ball before it bounces. Repeat in the opposite direction.

PROGRESSIONS

1. Make players take two touches with different controlling surfaces before catching the ball.
2. Server uses a throw in and calls out a body part to control with.

KEY COACHING POINTS

1. Move into line with the ball.
2. Select the controlling surface early.
3. Relax and withdraw the controlling surface on impact.



PLAYING FROM THE BACK

PURPOSE

Playing from the back

ORGANIZATION

Set out a 40-by-60-yard area with a 10-yard zone at opposite end lines. Play 5 vs. 5 +1 goalkeeper at each end. Only defending players and goalkeepers are allowed in the end zones. The game is started by the coach playing the ball into an end zone.

GAME OBJECTIVE

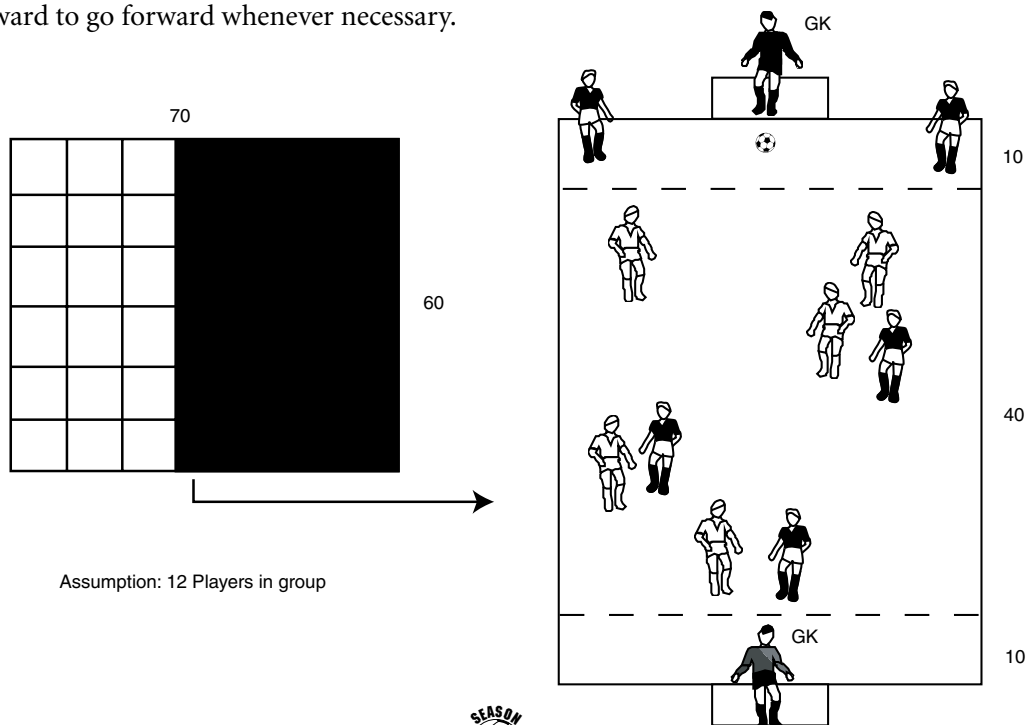
The object of the game is for the team to score with a shot on the opposite goal. A defensive player receives the ball from the goalkeeper at the top of the diagram. The defenders must attempt to pass the ball around the area until an opportunity arises to play the ball forward to the lone striker. Defenders and midfield players must then push forward toward the opposing goal line in support of the attack. Defenders and midfield players should retain possession until they are able to play the ball forward without fear of losing possession.

PROGRESSIONS

Take away end zone areas.

KEY COACHING POINTS

1. Play *from* the back, not *at* the back.
2. Pass to midfield players with a call of hold or turn.
3. Play to midfield player, then support at an angle.
4. Play backward to go forward whenever necessary.



POWER SHOT

PURPOSE

To develop shooting attitudes

ORGANIZATION

Set out a 10-by-30-yard area with a midline. Groups of 6. Station 2 players in each goal mouth. Play 1 vs. 1 within the confines of the area. Repeat in another area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

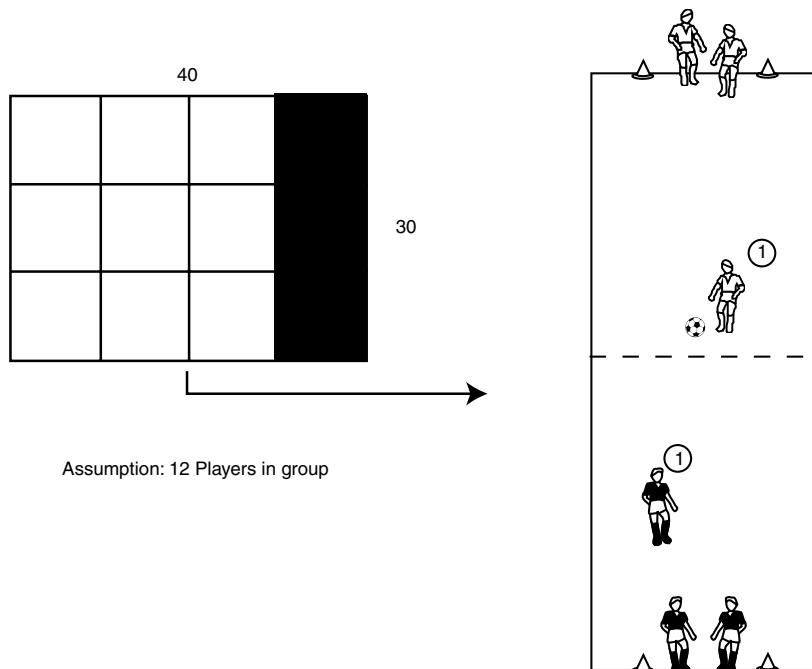
Player 1 advances the ball. Defender 1 closes down the space. Defender 1 attempts to block the shot from his half of the field. The two players in the goal may block the ball with any part of their bodies other than their hands. Repeat in the opposite direction. Players can score only from their half of the field.

PROGRESSIONS

A second attacker can advance with the ball carrier to create a passing option and/or a secondary shooting opportunity.

KEY COACHING POINTS

1. Look up to assess the shooting target.
2. Create a shooting angle that prevents the defender from getting his body between the goal and the ball.
3. Shoot on sight.



PRESSURE COOKER

PURPOSE

To develop team attacking around the area using a central striker

ORGANIZATION

Set out a 60-by-40-yard area. Place two cones 35 yards from the goal line, stationing 4 players at each cone, as shown in the diagram. Station a lone striker at the top of the penalty area, 1 goalkeeper in the goal area, and 2 players behind the goal.

GAME OBJECTIVE

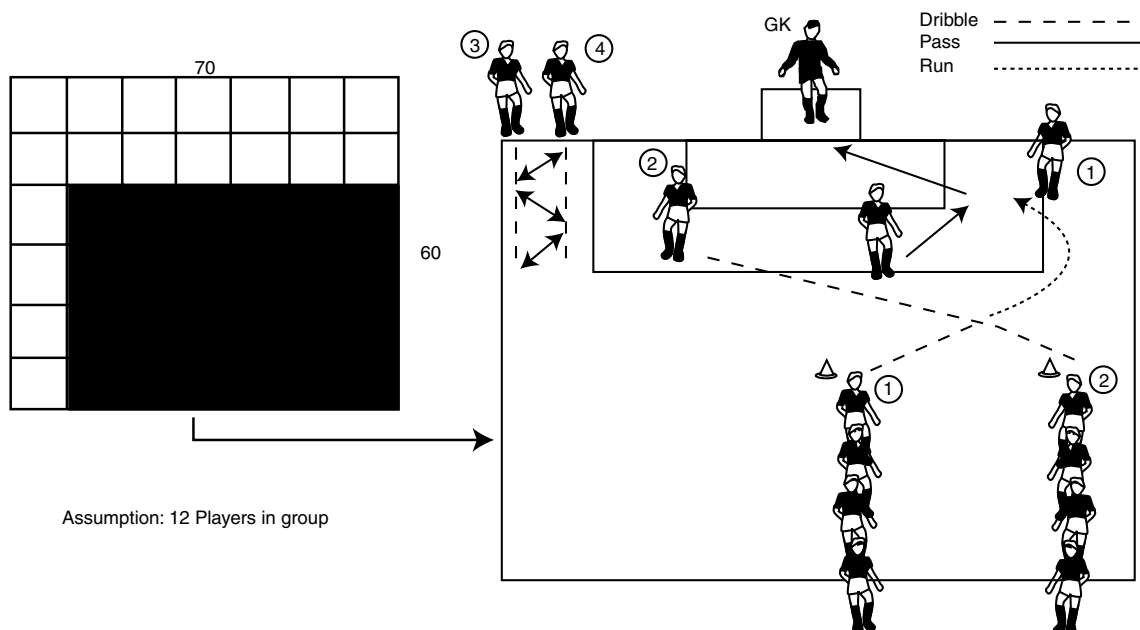
Player 1 dribbles in a diagonal line to the wing and performs a cross over with player 2, who plays a pass to the striker's feet. The striker controls the ball, then plays to player 1, making a curved run around the top cone. Player 1 reaches the ball and shoots across the goal 1st time. Player 2 runs in for rebounds for shots. Players 3 and 4 retrieve the ball then dribble and pass to the back of the line. Repeat and rotate.

PROGRESSIONS

1. Put a defender against the striker and an additional defender in the penalty area.
2. Allow the striker to fake, then pass off for player 2 to shoot first time.

KEY COACHING POINTS

1. The striker should approach the pass at an angle and receive side on.
2. Passes should be quick and allow for first time play.
3. Shoot low and across the area.
4. Make sharp, angled runs into the penalty area.



RUN & PASS

ORGANIZATION

Set out a 40-by-20-yard area. Groups of 6. Two teams of 3. One ball per team. Position players as shown in the above diagram. Repeat in another area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

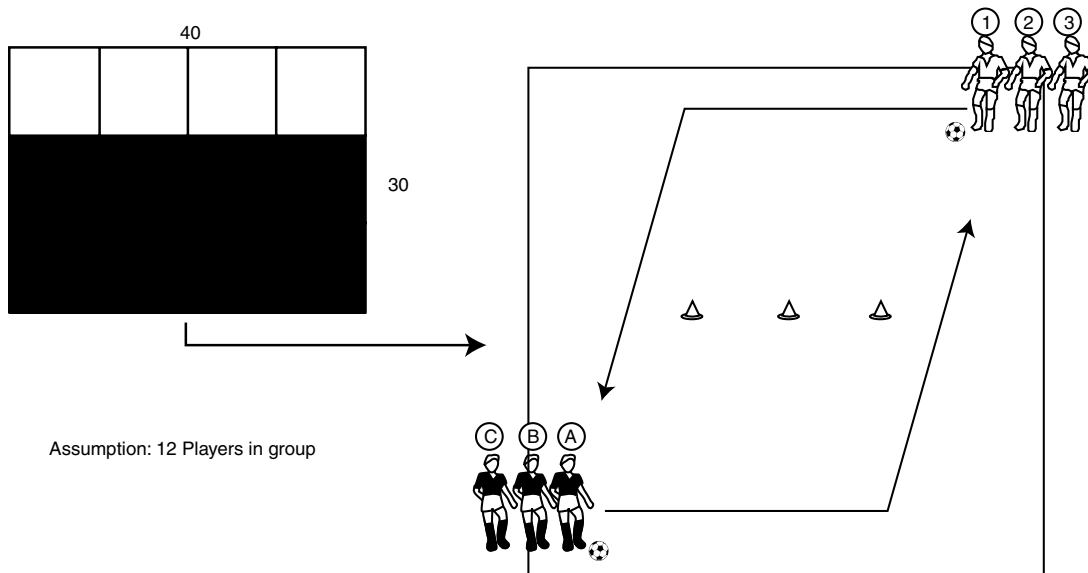
Player 1 runs the ball to the third disk. He then plays a diagonal ball across to player B. Player A has run to the third disk in tandem with player 1 and made a diagonal pass to player 2. Repeat.

PROGRESSIONS

Introduce one ball only, and this time chase your pass across so you force the nearest player to get the ball out of his feet.

KEY COACHING POINTS

1. Use the laces of the foot to make contact with the ball.
2. Pass using the outside of the foot.
3. Get the ball out in front of you so you can run after it.



RUN THE BALL

PURPOSE

To develop first touch and quick acceleration with the ball

ORGANIZATION

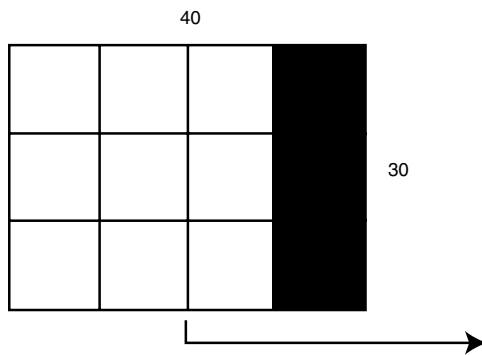
Set out a 10-by-30-yard area in 10-by-10-yard grids. Group in 4s. One ball per group. Repeat in two other areas for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

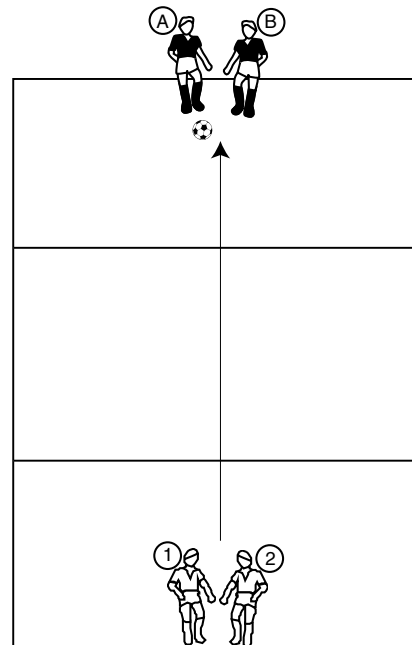
Player 1 dribbles the ball to the second line, stopping the ball on the second line with the sole of the foot. Player 1 then passes the ball to player A and follows his pass to join player B on the endline. Player A dribbles to the second line in the other direction and repeats the routine. Continue until players return to their original starting positions.

KEY COACHING POINTS

1. The first touch should push the ball 2–3 feet in front of the receiver. Might need 2 touches at first: 1 to stop the ball or control the pass and 2 to get the ball out in front.
2. Head up between touches.
3. Cover the ground as quickly as possible.



Assumption: 12 Players in group



RUN THE GAUNTLET

PURPOSE

To develop deception, feints, and beating an opponent

ORGANIZATION

Set out a 10-by-30-yard area in 10-by-10-yard squares. Groups of 6. One ball per group. Position attackers and defenders as shown in the diagram. Repeat in another area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

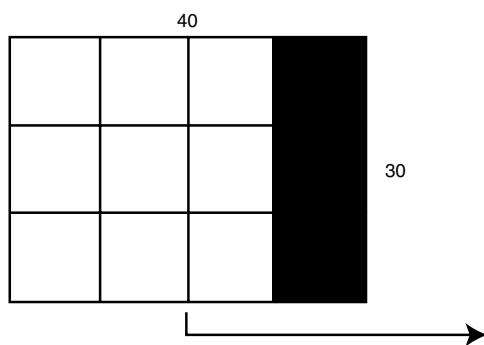
Player 1 is in possession of the ball. Player 1 must beat defenders 1 and 2, who each defend their line. When they advance into the goal scoring area beyond the final defender, they must shoot on goal. Rotate positions. When the attacker enters the final 20, the goalkeeper can come off his line. The defender cannot move off his line.

PROGRESSIONS

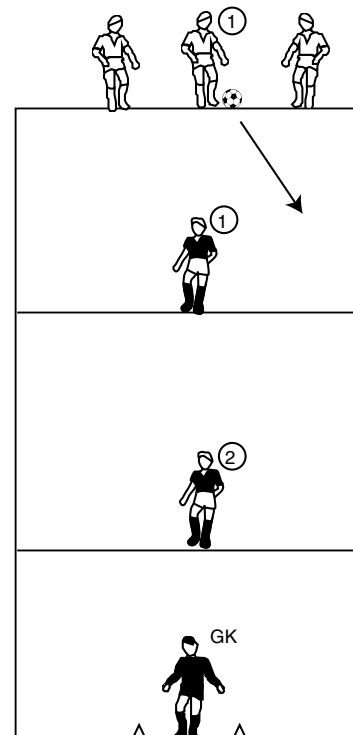
1. Defenders can enter the area only when the attacker enters the square.
2. All 3 attackers combine. Defenders may now move around in the 10-by-10-yard square in which they are stationed.

KEY COACHING POINTS

1. Attack the space to the side of the defender.
2. Are the attackers creating space off the ball by making diversionary runs?
3. If the defender gets in a good position, then shield the ball until you can turn.



Assumption: 12 Players in group



SHOOTING UNDER PRESSURE

PURPOSE

To develop shooting under pressure from a defender

ORGANIZATION

Set out a 10-by-30-yard area. Groups of 6. Position players as shown in the diagram. One server and one attacker on each side of the goal with a single defender to the side of the goal. Repeat in another area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

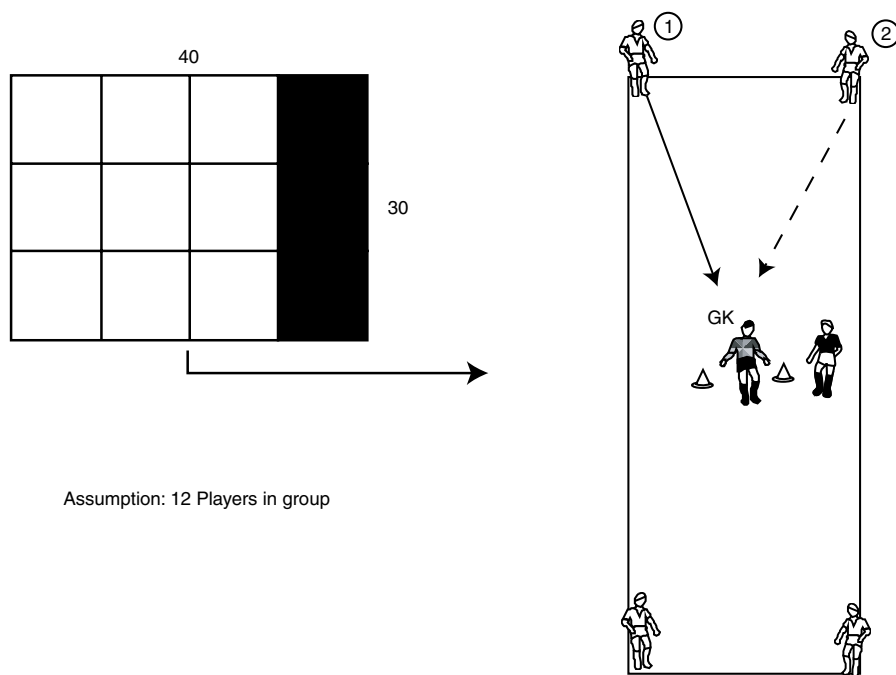
Player 1 passes the ball into space in front of player 2, who one-touches and shoots on goal. As soon as player 2 touches the ball, the defender may move to challenge the shot. Repeat the practice in the opposite direction. Rotate positions.

PROGRESSIONS

When player 2 touches the ball, player 1 may move into challenge the shot from behind.

KEY COACHING POINTS

1. The first touch must enable you to run onto the ball and strike it in one continuous movement.
2. Strike the ball with the laces, low and to the corners.
3. Strike the ball through and around the defender.



Assumption: 12 Players in group

SOCCER STRENGTH

PURPOSE

To develop individual soccer fitness

ORGANIZATION

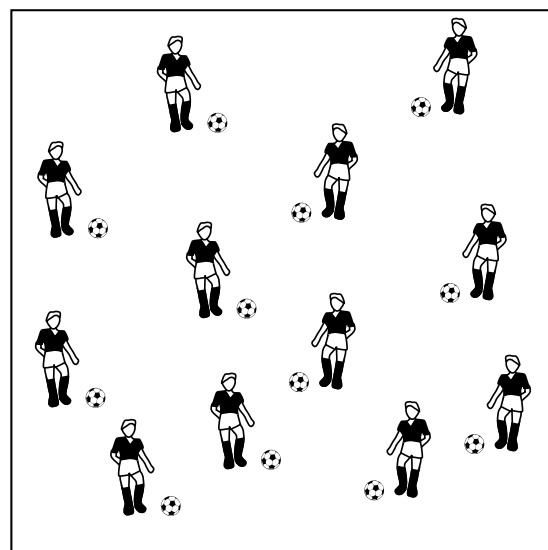
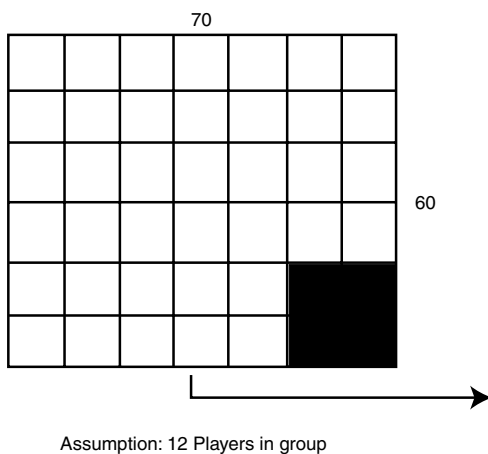
Set out a 20-by-20-yard area. There are 12 players; one ball per player.

GAME OBJECTIVE

These exercises are designed to develop soccer-specific strength. See how quickly a player can perform a full circuit. Players should always warm up. Perform each exercise for 15 seconds, then do the next exercise. Do all exercises, then rest for 30 seconds. Repeat twice, with a minute between sets.

KEY COACHING POINTS

1. With ball on ground, put one foot on ball, one on ground. Jump and change feet, then repeat. Sit ups with ball held between bent knees. Sit up and touch ball with your forehead.
2. Lie face down with arms outstretched, ball in hands. Lift ball up with straight arms and back.
3. Stand astride ball; squat to touch the ball, jump up, then back to squat.
4. Lie on back, arms out by your sides, ball between feet. Lift legs straight up, lower, then repeat.
5. Put ball on ground. In a push-up position, go down and touch the ball with your chest.
6. Hold ball in two hands; jump up with both knees together and touch ball with thighs.
7. Hold ball between feet and perform a squat thrust, keeping ball between feet, then stand up. Repeat.
8. Lie flat; hold ball behind back with two hands. Lift chest up and push ball back to feet.



STOITCHKOV'S SUPERSTAR STRIKER

PURPOSE

To develop team attacking using a central striker

ORGANIZATION

Set out a 30-by-40-yard area in halves. In one half of the area, make a goal with 1 goalkeeper, 1 central striker, and 1 defender. In the other half, station 9 players, each with a ball. Give each dribbler a number from 1 to 9.

GAME OBJECTIVE

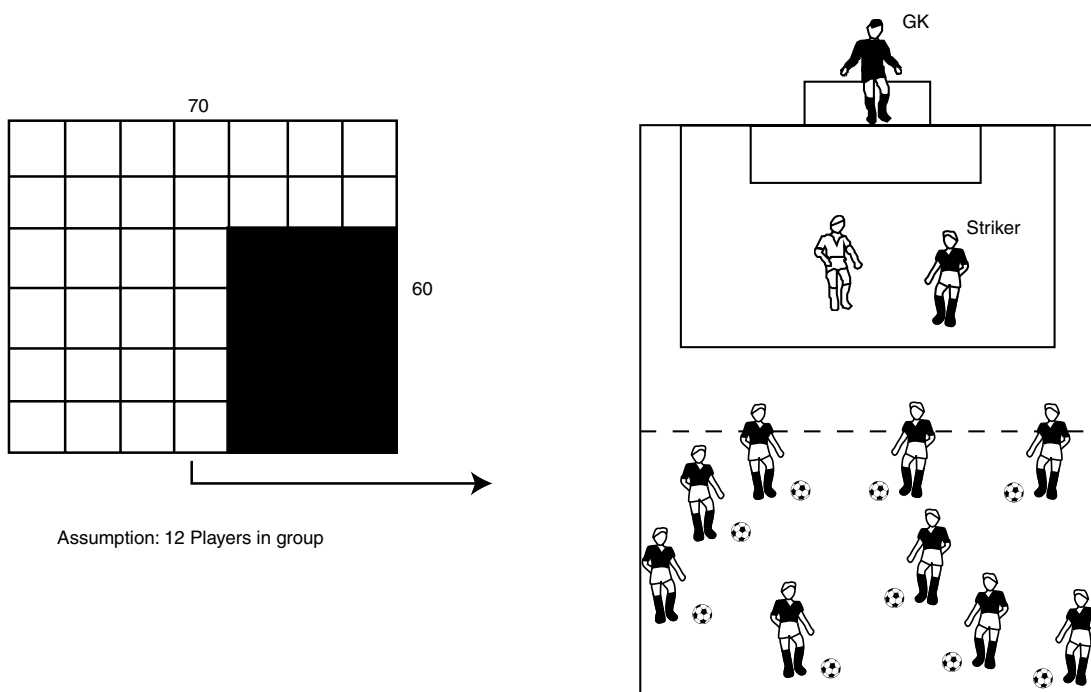
When the coach calls a number, the dribbler immediately leaves the area and attacks the goal. This player passes to the lone striker, who controls the ball and lays the ball off at an angle for a first-time shot by the dribbler. The striker spins off for any rebounds.

PROGRESSIONS

Introduce a second defender to create a 2 vs. 2 in the attacking area.

KEY COACHING POINTS

1. Striker must quickly move away from marker at an angle.
2. Can striker make a head check to see how close the defender is?
3. Passes should be played at correct weight and pace to allow one-touch play.
4. Make curved runs to receive ball with an open body.
5. React and attack at pace.



TAKEAWAY THE BREAKAWAY

PURPOSE

To develop breakaway saves in a small-sided game

ORGANIZATION

Set out a 40-by-60-yard area. Set out three divisions within the area according to the dimensions shown in the diagram. Play 5 vs. 5 in the 30-by-40-yard area.

GAME OBJECTIVE

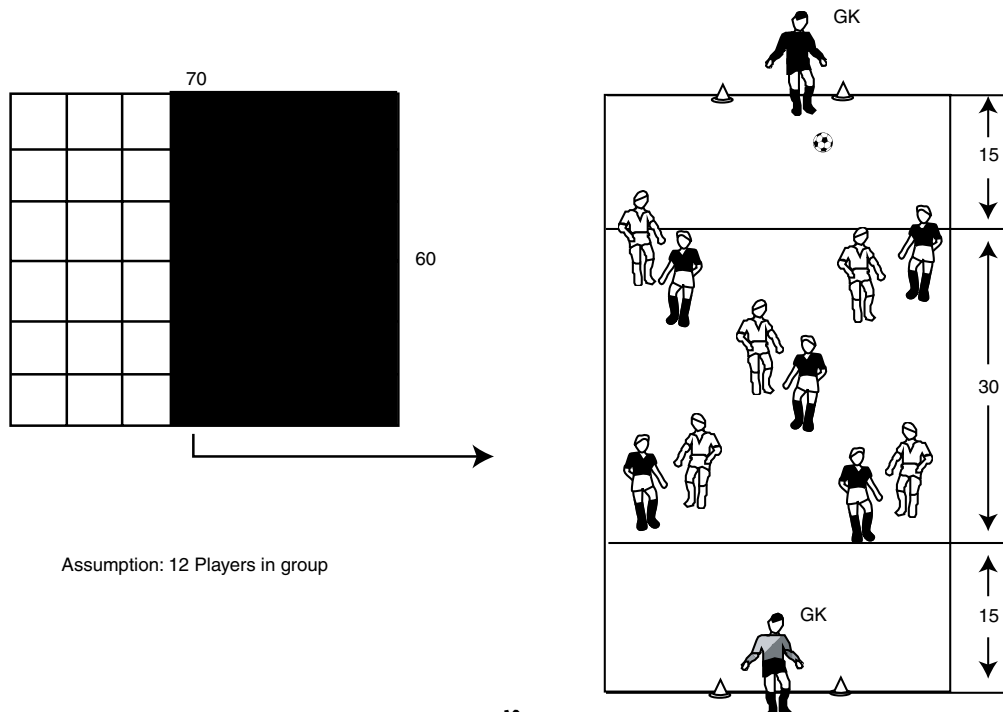
The team in possession plays the ball around the central area. The goal of the game is to penetrate into the attacking area and finish a 1-on-1 with the goalkeeper. The goalkeeper must stay on the line until the attacker crosses the attacking line. Once in the attacking area, the striker has only three maximum touches.

PROGRESSIONS

Allow a single defender to pursue the attacker to pressure or block the shot.

KEY COACHING POINTS

1. Can you stop the shot first?
2. If not, can you smother the target?
3. As a last resort, stand up as long as possible and save the shot.
4. Hands go low and toward the ball.
5. Make the attacker work hard to score—no easy goals!



TEAM DEFENSE

PURPOSE

To improve cover and changing roles

ORGANIZATION

Set out a 20-by-30-yard area. In groups of 6, play 3 vs. 3 within the confines of the area. Repeat in another area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

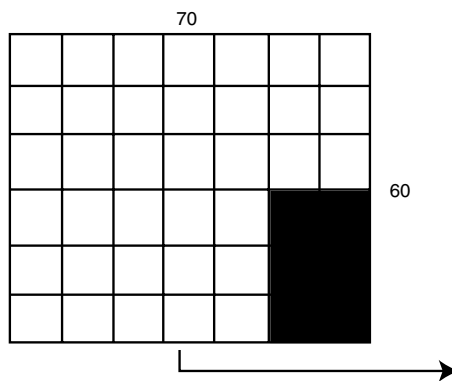
Light player 1 passes the ball to any of the players on the lower team. The upper team defends the end line on the top of the diagram. A goal is scored against the defending team when the opposition advances the ball to the end line and stops the ball with the sole of the foot.

PROGRESSIONS

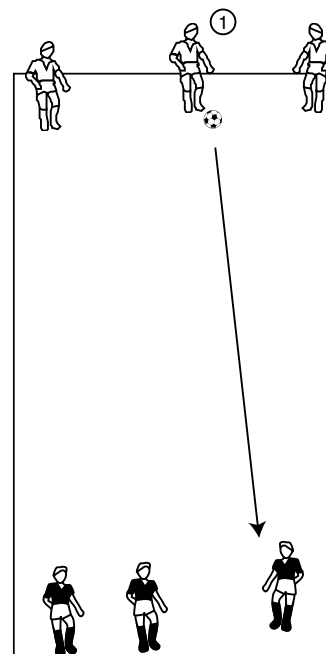
The players can switch markers when an attacker makes a run into another defenders space.

KEY COACHING POINTS

1. Defenders should shadow their attacking counterparts.
2. The closest person to the ball must close down the space to the ball and pressure.
3. Defenders should channel attackers across the field and away from the end line.
4. As the ball moves so do defenders in terms of balance and support.
5. Pressure and delay until you have the numbers for defense.
6. Cover ground as the ball travels.
7. Don't get beaten by the attackers' first touch.



Assumption: 12 Players in group



10

PURPOSE

To develop switching the point of attack

ORGANIZATION

Set out a 40-by-40-yard area. Mark out a 5-yard channel around the perimeter of the box. Station two teams of six players at opposite ends of the area.

GAME OBJECTIVE

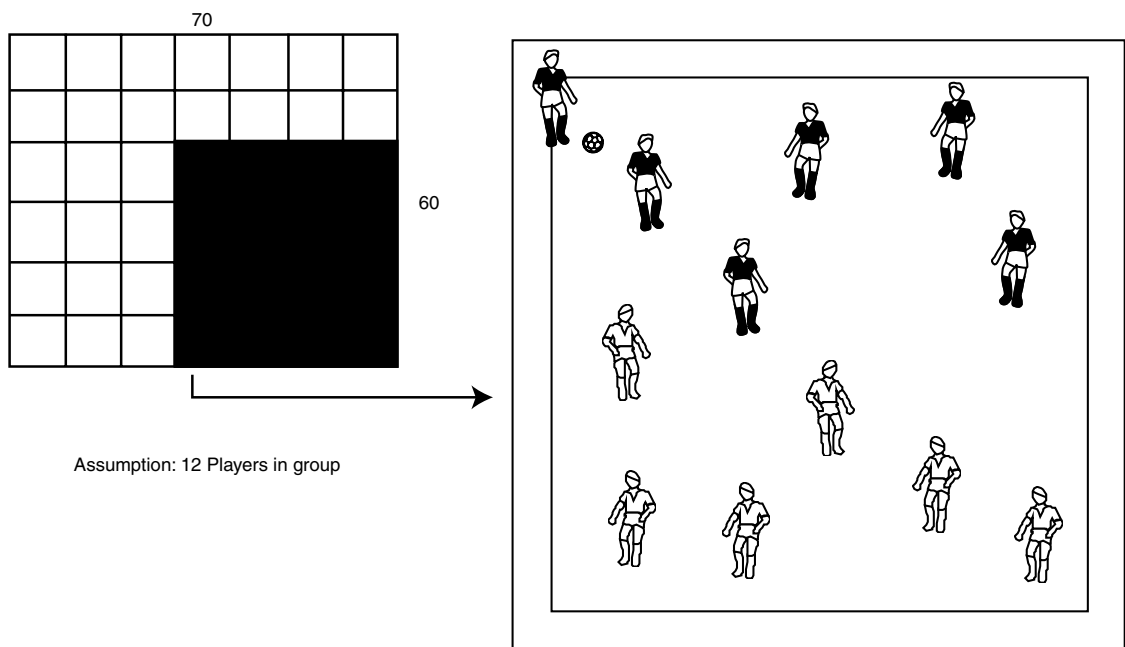
One team starts in possession and tries to score 1 point by having control of the ball inside the opposition end zone. Ten consecutive passes are also worth 1 point. After 5 minutes or 5 points, place one player from each team into the opposition end zone as a target player, with a pass to them worth 2 points.

PROGRESSION

Place a player from each team in one of the side zones with the condition that he has a two-touch limit, cannot enter the main field, and that nobody can steal the ball from him.

KEY COACHING POINTS

1. Spread the field as long and as wide as possible when your team has the ball.
2. Look to pass the ball to the target player, if possible, or beyond defenders.
3. Try to create 2 vs. 1 situations with good movement off the ball.
4. Be positive and attack quickly at every opportunity.



THERE AND BACK

PURPOSE

To develop the ability to look up and around and change direction

ORGANIZATION

Set out a circle of 12 disks in a 20-by-20-yard area. Group in pairs. One ball per pair. Station each pair at every other disk. Number the players 1 and 2. Place a disk in the center of the circle.

GAME OBJECTIVE

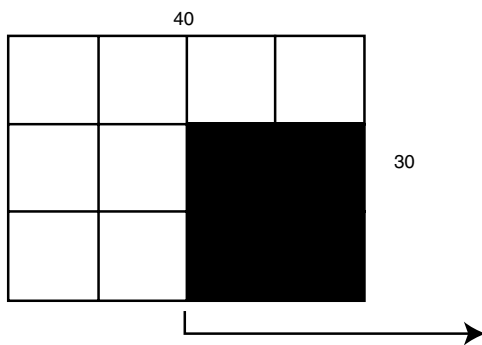
On the command “one” each Light player (1) must dribble toward the disk in the center of the circle, around the cone, and back to his partner. Repeat for player 2.

PROGRESSIONS

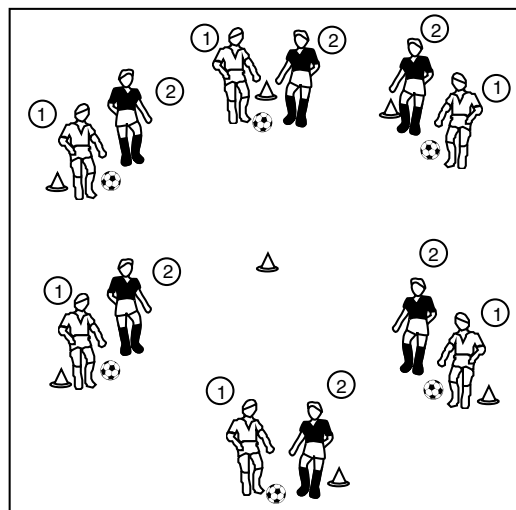
1. Dribble to the middle cone and then to the person on your right.
2. Players must shout the name of the person they intend to dribble to before they reach the center disk.

KEY COACHING POINTS

1. Use the inside of the foot to hook the ball around the disk when turning.
2. Accelerate out of the turn.



Assumption: 12 Players in group



TOTAL SOCCER CIRCUIT

ORGANIZATION

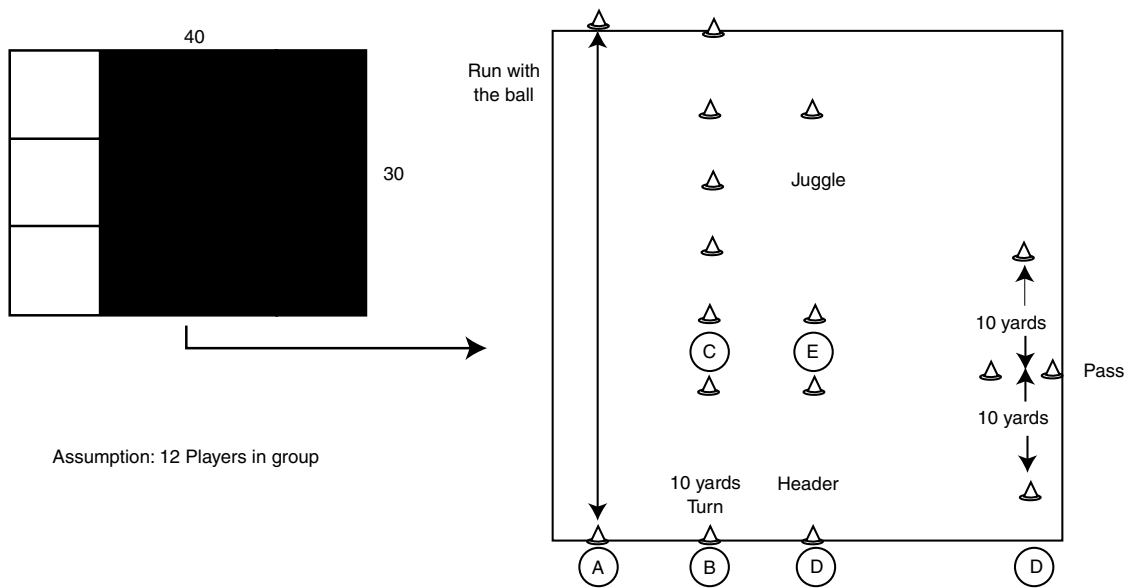
Set out a 30-by-30-yard area. Divide the group into one pair of players at each of the six stations. One ball at each station and two balls at E station.

GAME OBJECTIVE

The “A” station is the control station. When the first player goes, then all other stations start. The players at this station take turns to run the ball to the cone and back, three times each. Once the player does his last run, he shouts “stop!” and all the other stations must stop. The quicker they are, the less time the other pairs have at each station. The “B” station has two cones 10 yards apart, 1 player at one cone with a ball, and the other player at the other cone, facing him. Dribble to first cone, turn, dribble back, turn, then pass for partner. Every time across is 1 point. The “C” station has five cones, 3 yards apart. Dribble up and back down, 1 point, then partner goes. At station “D,” find out how many consecutive headers between each other you can get. Take best score. At station “E,” each player has a ball. Take your best consecutive juggle and add your scores together. Use only same part of the body three times in a row. At station “F,” stand at a cone 10 yards away from a goal, 3 yards apart. One point for every pass through goal.

PROGRESSIONS/STATIONS

1. Zig-Zag Dribble
2. Throw-ins over 15 yards to partner’s hands
3. Turns in a triangle
4. Shooting station the same as passing but move cone back to 15 yards from goal



TRANSITION PLAY

PURPOSE

To develop transition play

ORGANIZATION

Set out a 30-by-40-yard area in two 20-by-30-yard halves. Station 6 players in each grid. One ball per practice.

GAME OBJECTIVE

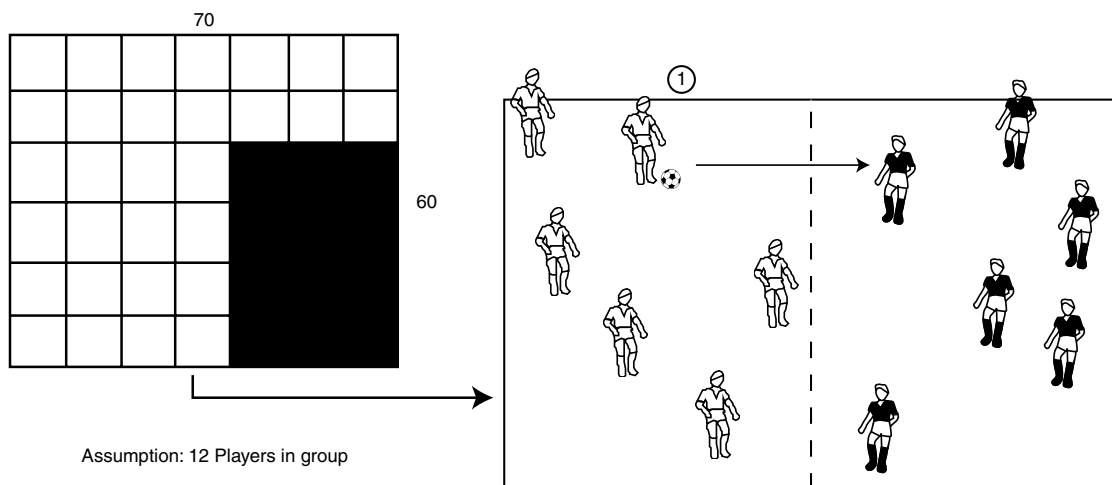
The left team has possession of the ball. Player 1 passes the ball into the opposing area. The left team sends 3 players into the opposing area to defend. A goal is scored when the right team makes five consecutive passes without an interception. Repeat in the opposite direction.

PROGRESSIONS

1. Increase the number of defenders to 4.
2. Make the area smaller.

KEY COACHING POINTS

1. The team in possession should be very mobile, making runs off the ball to create space for the ball carrier.
2. Players off the ball should be accessible to the ball carrier at all times.
3. When you win the ball, turn and get it to your team immediately.



TWO-TWO

PURPOSE

To develop movement off the ball in attack

ORGANIZATION

Set out a 30-by-10-yard area. Place 3-yard goals in the corners of each end line. Organize the players into pairs as in the diagram above. Repeat in another area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

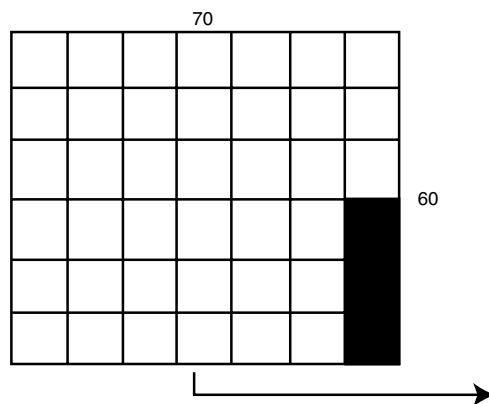
The object of the game is for the pair in the middle to attack the top line first and try to score a point by running the ball through one of the small goals. The top pair then attacks the bottom goals. Rounds are played continuously for 3 minutes. The team with the most points after each round is the winner.

PROGRESSIONS

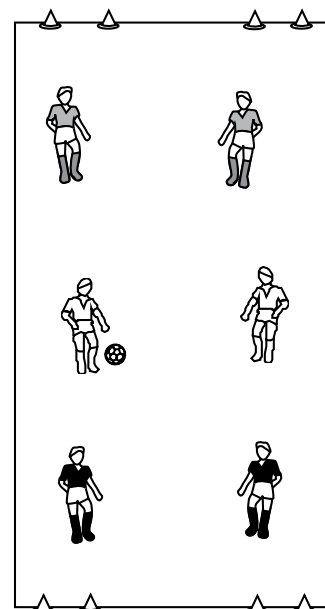
1. Players have a 10-second time limit to score or possession is given to the defenders.
2. Award double points if the defenders regain possession and score rather than kicking the ball out of play.

KEY COACHING POINTS

1. Look to create 2 v 1 situations at all times.
2. Concentrate on the shape and timing of runs.
3. Communicate so your partner is aware of your position.
4. Be positive—taking defenders on should be encouraged.



Assumption: 12 Players in group



2 VS. 1 VS. 1

PURPOSE

To develop movement off the ball

ORGANIZATION

Set out a 30-by-30-yard area. Station the players as shown in the diagram above. Repeat in two areas for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

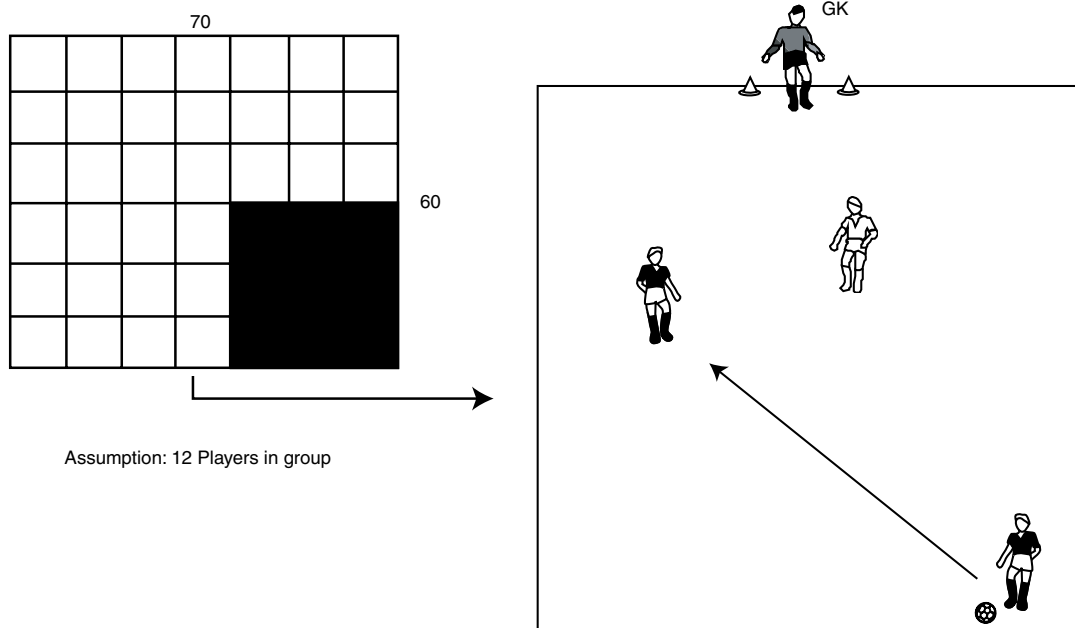
The player at the bottom of the box starts by playing the ball to the attacker. The two players must then combine to try and create a shot on target against the lone defender and goalkeeper. Award 1 point for a shot on target and 2 points for a goal. After five attempts, rotate positions.

PROGRESSIONS

1. The pass to the attackers can vary in speed and height.
2. Introduce the offside rule for more realism.

KEY COACHING POINTS

1. As the ball travels, look to make a supporting run quickly.
2. Call to your teammate so they know where you are.
3. Time your run to create doubt in the mind of the defender.
4. Vary your movement so play is not predictable.



WALL PASS

PURPOSE

To develop the 1-2 combination

ORGANIZATION

Set out a 20-by-30-yard area. Groups of 4: 1 attacker, 1 defender, 1 support player, and 1 goalkeeper. One ball per practice. Repeat in two other areas for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

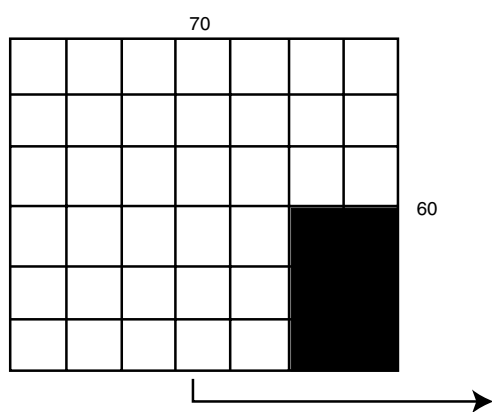
Player 1 dribbles towards the defender. When the defender is 4–5 yards from the ball, player 1 passes the ball to the support server. Player 1 accelerates into the space behind the defender to receive a return pass. Finish with a first-time shot on goal. Rotate positions.

PROGRESSION

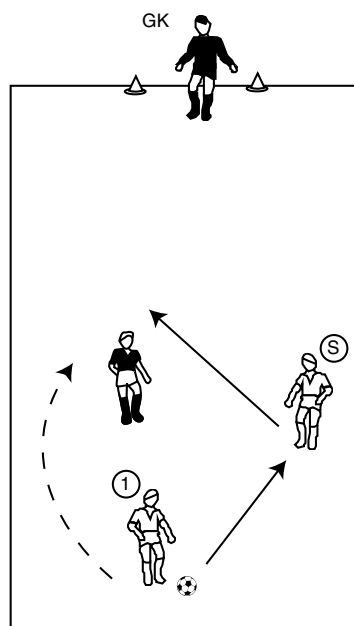
If the defender blocks the path to the support player, player 1 has the option to take the ball directly to goal.

KEY COACHING POINTS

1. The ball should be played by the support player into the space in front of player 1 and at the correct pace to enable player 1 to accelerate to the ball.
2. Player 1 should draw the defender before passing to the support player.
3. Quick pass to support player—soft touch into space.
4. Support player should be side on to make the forward pass.



Assumption: 12 Players in group



WIDTH & FORWARD RUNS

PURPOSE

To develop spreading the play from side to side to create width in attack

ORGANIZATION

Set out a 50-by-40-yard area. Place five disks across the middle of the area 10 yards in from each sideline. Play 5 vs. 5 with a goalkeeper at each end.

GAME OBJECTIVE

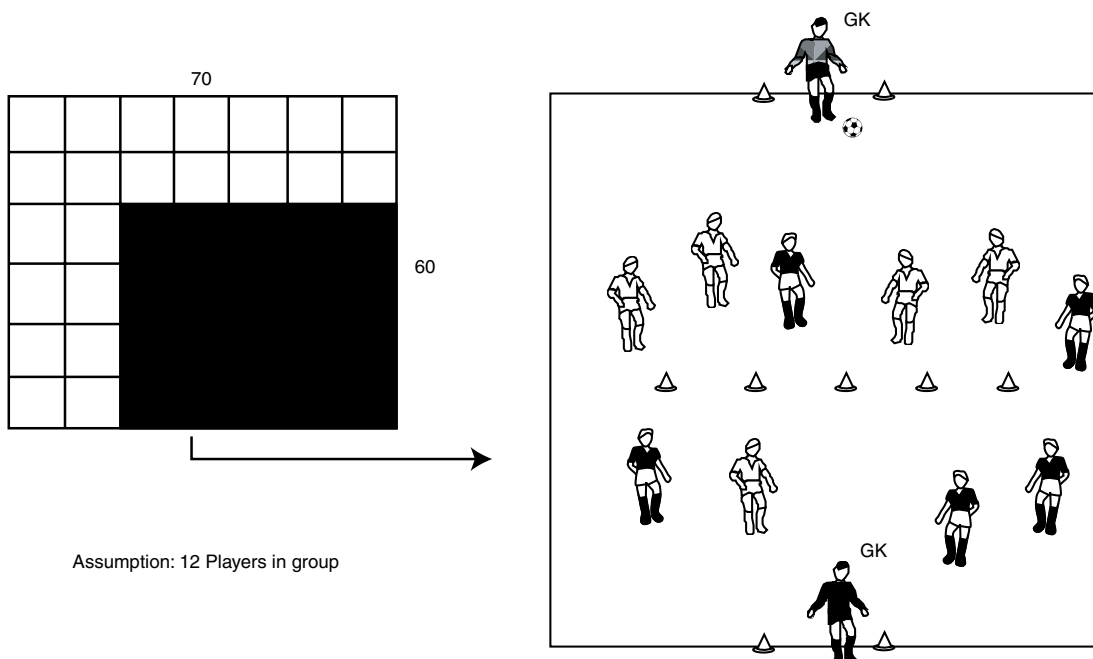
The ball is not allowed to travel through or over the disks. The object of the game is to get the ball wide in the near side of the field and attack the flanks of the attacking area. Although the ball must not travel over the disks, players may make runs over the disks.

PROGRESSIONS

1. Decrease the number and width of the disks in the area.
2. Players can pass the ball through the disks if they play a 1-2 combination to do so.

KEY COACHING POINTS

1. Create space on the flanks by drawing defenders from the attacking space.
2. Diagonal runs, blind-side runs, and overlapping runs should be encouraged to exploit space.
3. Supporting players must get forward in attack to meet the crosses to the prime scoring area.



NOTES



NOTES

NOTES



NOTES









1 CONTRA 1 HACIA LOS OBJETIVOS

PROPÓSITO

Desarrollar la habilidad de vencer al oponente.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área de 10 por 20 yardas. Dos equipos de dos jugadores. Una pelota por grupo. Crear una línea media imaginaria usando discos. Repetir en dos otras áreas para ubicar un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

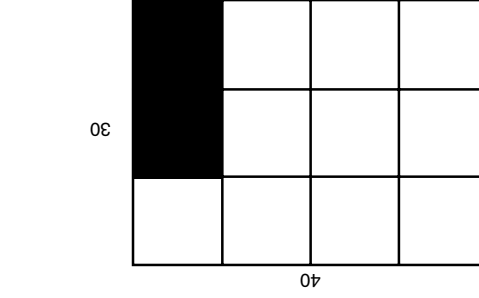
El jugador 1 está en control de la pelota. Debe vencer al defensor 1 y cruzar la línea media imaginaria en el indicador de 10 yardas. Una vez en la otra mitad del campo puede pasarle la pelota a su compañero de equipo parado en el centro de la línea de fondo. Si el defensor oscuro se queda con la pelota, inicia inmediatamente el ataque de la mitad opuesta.

PROGRESIONES

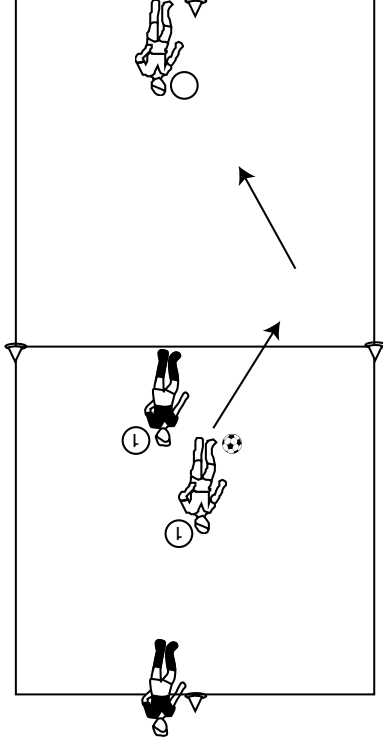
Permitir que los jugadores de las líneas de fondo se desplacen hacia arriba y hacia abajo para recibir la pelota. Ahora también se puede pasar la pelota desde dentro de su propia mitad.

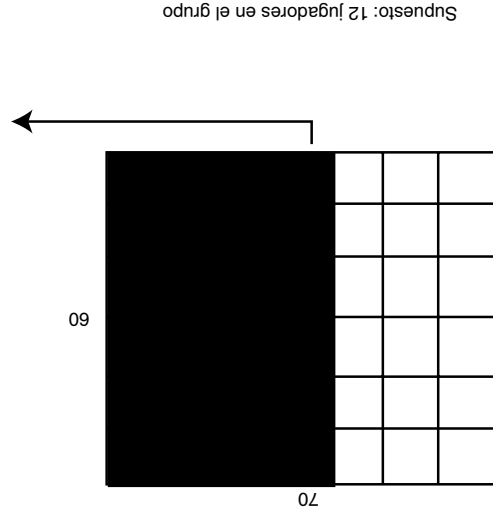
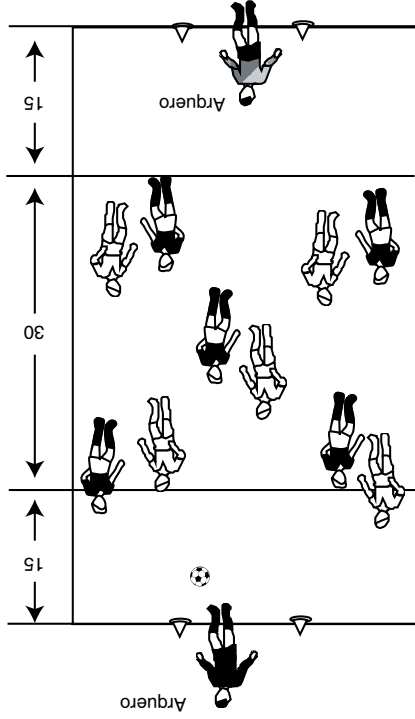
PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Atacar el espacio lateral de los defensores.
2. Usar el cambio de ritmo y de dirección para vencer al oponente.
3. Una vez creado el espacio, jugar la pelota hacia delante.
4. ¿Puede hacer un giro brusco con el pase alrededor del defensor?



Supuesto: 12 jugadores en el grupo





PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. ¿Puedes detener el tiro en el primer intento?
2. Si no, ¿puedes hacer más suave el objetivo?
3. Como último recurso, quedarse de pie y ocupar la mayor cantidad de espacio posible para atajar el tiro.
4. Las manos van abajo y en dirección a la pelota.
5. Hacer que al atacante le cueste mucho marcar. ¡Que no haya goles fáciles!

Permitir que un sólo defensor persiga al atacante para presionarlo o bloquear el tiro.

PROGRESIONES

El equipo con la pelota juega por el área central. El objetivo del juego es ingresar al área de ataque y terminar uno contra uno con el arquero. El arquero debe estar en la línea hasta que el atacante cruce la línea de ataque. Una vez en el área de ataque, el lanzador tiene sólo un máximo de tres toques.

OBJETIVO DEL JUEGO

Disponer de un área de 40 por 60 yardas. Marcar tres franjas dentro del área según las dimensiones que se muestran en el diagrama. Jugar 5 contra 5 en una franja de 30 por 40 yardas.

ORGANIZACIÓN

Desarrollar atajadas de ruptura en un campo de dimensiones reducidas.

PROPÓSITO

1 A 1 CON EL ARQUERO

TOQUE CON LA PELOTA

PROPÓSITO

Desarrollar la habilidad de efectuar movimientos, pases y comunicarse.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área de 20 por 20 yardas con 10 jugadores y 2 receptores. Cada receptor tiene una pelota.

OBJETIVO DEL JUEGO

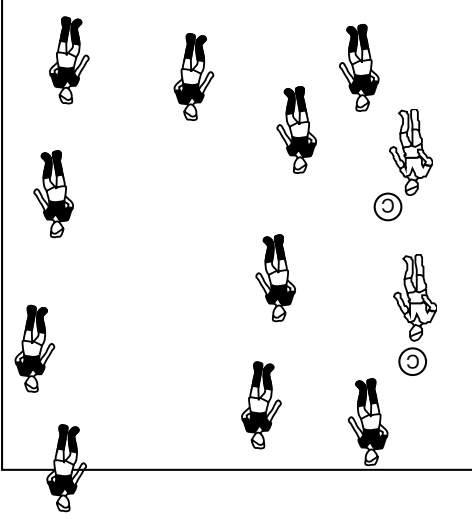
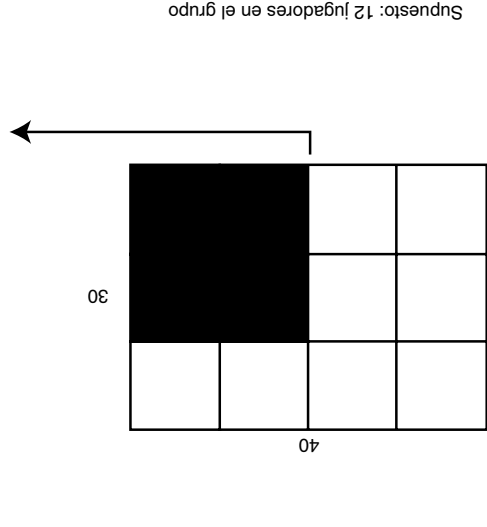
Los receptores se mueven por el área e intentan lanzar sus pelotas para golpear a alguno de los jugadores en la rodilla o debajo de ella. Para hacerlo, los receptores deben hacer rebotar la pelota o cabecear, jugar con los muslos o realizar voleos cada 3 pasos. Los otros 10 jugadores intentan evitar que les lancen la pelota por debajo de la rodilla corriendo por el área. El jugador tocado por la pelota une al grupo de receptores. Como sólo se permiten dos pases en juego por vez, los receptores pueden pasárselas.

PROGRESIONES

Los receptores no se pueden mover con la pelota.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Moverse haciendo curvas para poder ver al receptor y la pelota.
2. Siempre deben estar moviéndose, como en el fútbol.
3. Cambiar de velocidad y dirección constantemente.
4. Los receptores deben comunicar sus movimientos uno a otro y pasar la pelota con la mayor frecuencia posible.





TIROS CON POTENCIA

PROPÓSITO

Desarrollar actitudes de disparo.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área de 10 por 30 yardas con una línea media. Grupos de seis jugadores. Ubicar 2 jugadores en cada boca de arco. Jugar 1 contra 1 dentro de los confines del área. Repetir en otra área para ubicar un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

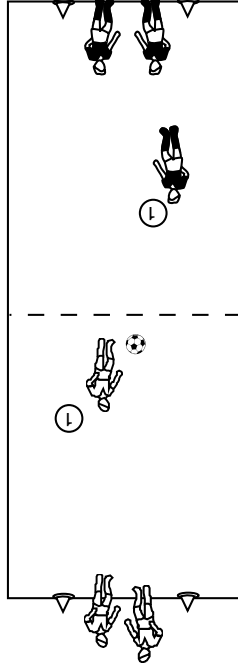
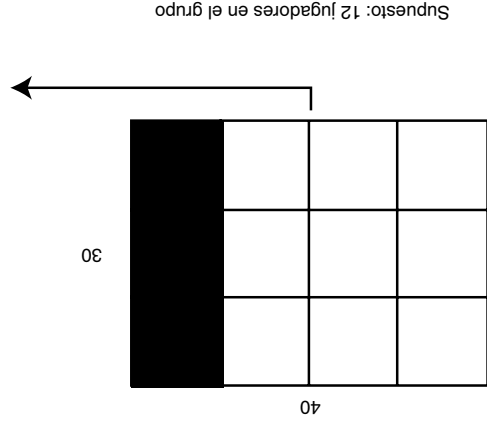
El jugador 1 mueve la pelota. El defensor 1 cierra el espacio. El jugador 1 intenta bloquear el tiro desde su mitad del campo. Los dos jugadores en el arco podrán bloquear la pelota con cualquier parte del cuerpo que no sean las manos. Repetir en la dirección opuesta. Los jugadores pueden marcar goles sólo desde su mitad del campo.

PROGRESIONES

Un segundo atacante puede avanzar con el jugador que tiene la pelota para crear una opción de pase y/o una oportunidad secundaria de lanzamiento.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Mirar hacia arriba para evaluar el objetivo del tiro.
2. Crear un ángulo de tiro que impida que el defensor interponga su cuerpo entre el arco y la pelota.
3. Patear con el objetivo a la vista.



TIROS BAJO PRESIÓN

PROPOSITO

Desarrollar la habilidad de efectuar tiros bajo presión ejercida por un defensor.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área de 10 por 30 yardas. Grupos de seis jugadores. Los jugadores se ubican en las posiciones que muestra el diagrama. Un lanzador y un atacante en cada lado del arco y un solo defensor al lado del arco. Repetir en otra área para ubicar un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

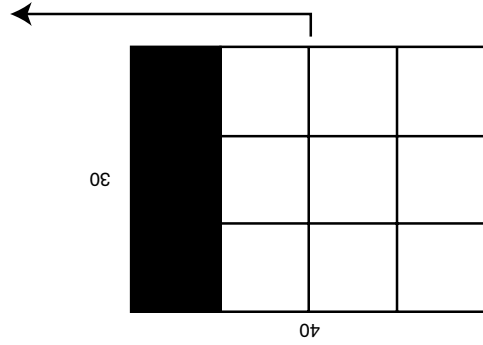
El jugador 1 pasa la pelota al espacio delante del jugador 2, que realiza un toque y dispara al arco. Apenas el jugador 2 toque la pelota, el defensor podrá moverse para complicar el disparo. Repetir la práctica en la dirección opuesta. Cambiar de posiciones.

PROGRESIONES

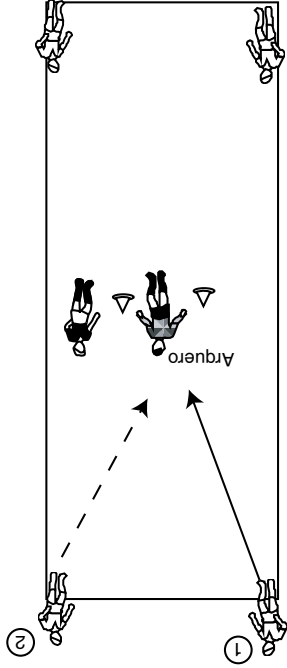
Cuando el jugador 2 toca la pelota, el jugador 1 podrá moverse para complicar el tiro desde atrás.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. El primer toque debe permitir correr hacia la pelota y patearla en un solo movimiento.
2. Patear la pelota con los cordones, con tiro bajo y a ángulos.
3. Patear la pelota cruzando y alrededor del defensor.



Supuesto: 12 jugadores en el grupo



RETENCIÓN DE LA PELOTA

PROPÓSITO

Desarrollar giros y la comunicación.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área circular de 30 por 30 yardas con un cono en el centro. Formar grupos de dos y ubicarlos a una distancia de 15 yardas desde el cono. Cada grupo tiene una pelota.

OBJETIVO DEL JUEGO

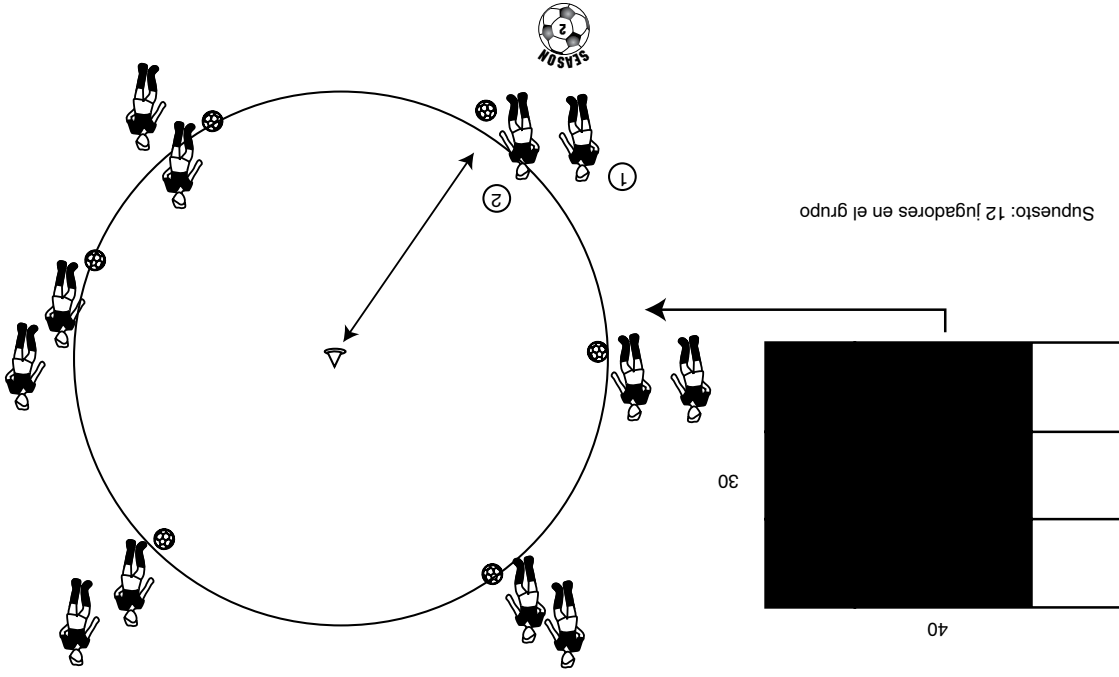
El jugador 1 se acerca al cono, efectúa un giro, luego le pasa la pelota al jugador 2. Se le ordena al jugador 2 que retenga la pelota. El jugador 1 corre alrededor del jugador 2 para que le devuelva la pelota delante de él para regresar al cono. Completa el giro y luego lleva la pelota hacia el jugador 2. Repetir con el jugador 2 que ahora tiene la pelota. Debe haber 6 jugadores llevando pelotas a la vez.

PROGRESIONES

1. Desde la retención de la pelota, llevar la pelota al jugador 2 y realizar un pase de 1-2. Dejar rodar la pelota en-tre medio de las piernas del jugador receptor y luego hacer un giro.
2. Devolver la pelota al jugador 2. Hacer un pase de 1-2, pero recibir la pelota después de correr alrededor del jugador 2. El jugador 2 tiene sólo un toque.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Llevar la pelota al cono ubicado en el centro del círculo y realizar un giro rápido.
2. Acelerar al salir del giro.
3. Después de girar, alejar la pelota de la parte inferior de los pies.



PASE GUIADO

PROPÓSITO

Desarrollar el pase guiado/con el empeine.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área de 10 por 20 yardas. Formar grupos de dos. Una pelota por grupo. Un jugador en cada línea de fondo. Repetir en cinco áreas para ubicar un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

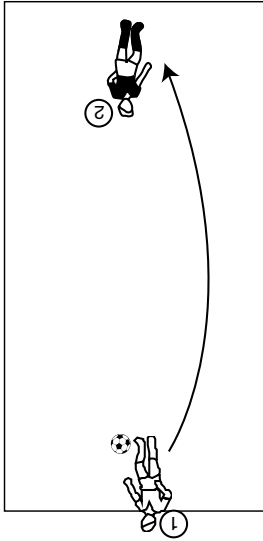
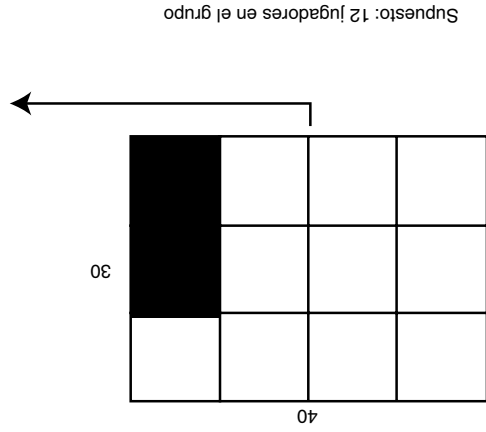
El jugador 1 hace un pase guiado hasta el jugador 2. El jugador 2 controla la pelota y le devuelve la pelota al jugador 1. Repetir la práctica. Intentar mantener la pelota lo más cerca posible del suelo.

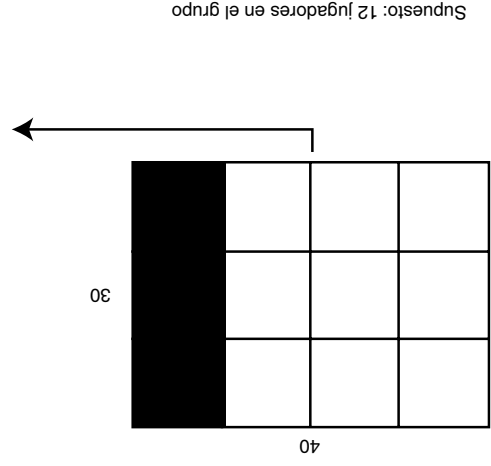
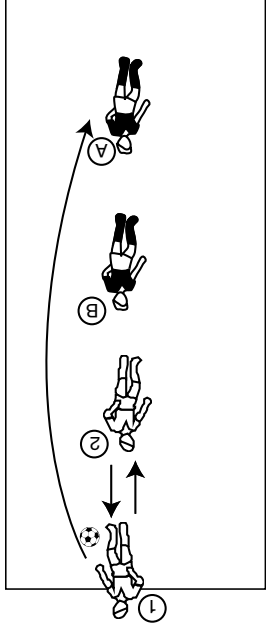
PROGRESIONES

Jugar la pelota al lateral del receptor, forzándolo a moverse para recibir la pelota.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Abordar la pelota con el cuerpo levemente en ángulo.
2. El pie que no efectúa el tiro debe estar a un lado y lejos de la pelota.
3. El tobillo del pie que efectúa el tiro debe estar trabado, con el dedo gordo hacia fuera.
4. El empeine debe hacer contacto con la parte media de la pelota.
5. Mantener la cabeza firme.





1. Acercarse a la pelota en ángulo.
2. El pie que no patea la pelota debe estar lejos y al lado de la pelota.
3. Golpear la mitad inferior de la pelota con la parte interior de los cordones.
4. Mantener la cabeza firme y seguir el pase con un movimiento amplio.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

Jugar el juego de “chanchito al medio”. Marcar 1 punto si el jugador que realiza el pase supera a los dos jugadores centrales. Marcar punto en contra se intercepta la pelota.

PROGRESIONES

El jugador 1 le pasa la pelota al jugador 2, que le devuelve la pelota al jugador 1. El jugador 1 patea la pelota por primera vez sobre las cabezas del jugador 2 y el jugador B. El jugador A repite la práctica con el jugador B en la dirección opuesta. Cambiar de posiciones. Si la distancia de pase es demasiado grande, acercar a los jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

Disponer de un área de 10 por 30 yardas. Dos grupos de parejas. Una pelota por grupo. Colocar dos lanzadores a entre 5 y 10 yardas de distancia de los jugadores ubicados en las líneas finales. Repetir en dos otras áreas para ubicar un total de 12 jugadores.

ORGANIZACIÓN

Desarrollar el pase elevado.

PROPÓSITO

PASE ELEVADO



PASE DIAGONAL A CARRERAS EN DIAGONAL

PROPÓSITO

Campo reducido para desarrollar la habilidad de efectuar pases y carreras diagonales.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área de 40 por 60 yardas, con una línea central ubicada a lo largo de la mitad del campo de juego. Juegan 5 contra 5 + 1 arquero.

OBJETIVO DEL JUEGO

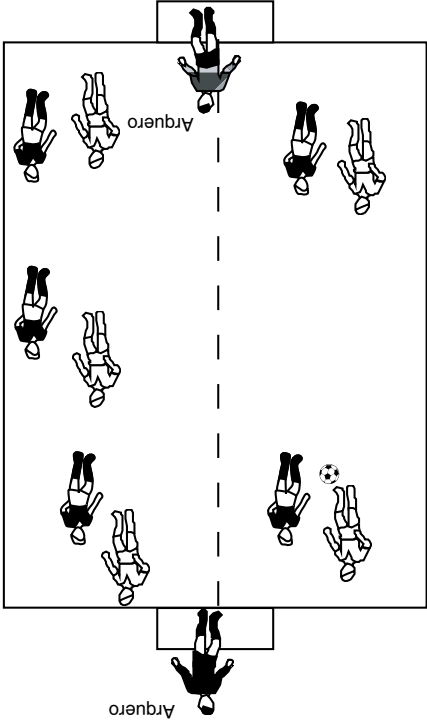
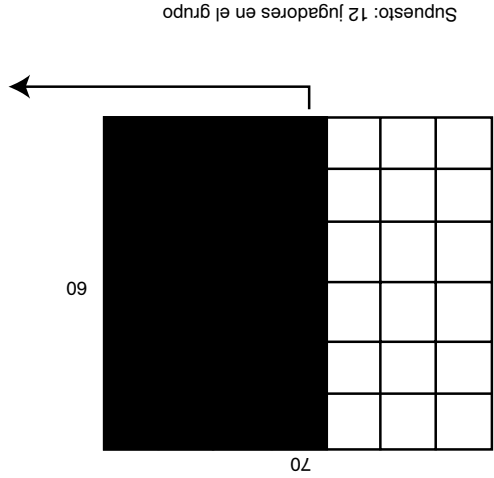
El objetivo del juego es marcar un gol en el arco contrario a partir de un pase efectuado desde la mitad opuesta del campo de juego. Los jugadores deben realizar carreras con la pelota por el campo de juego. Los compañeros de equipo deben procurar correr en dirección opuesta para aprovechar el espacio creado por el que lleva la pelota. Los atacantes pueden marcar solo a partir de un pase desde el otro lado del campo de juego y pueden patear una sola vez para intentar hacer un gol.

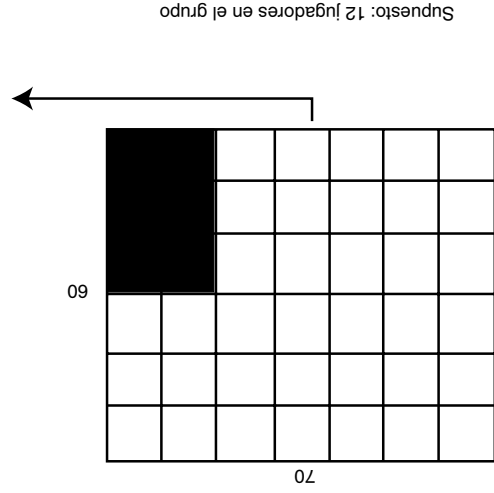
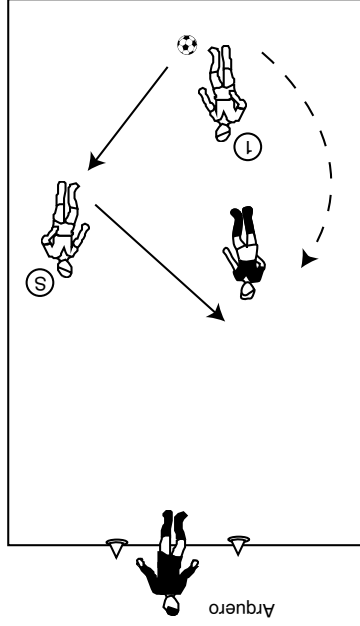
PROGRESIONES

Sacar la línea del medio.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Cuando un jugador corre por el campo de juego, los compañeros deben procurar aprovechar el espacio creado.
2. Los pases y las carreras deben ser en diagonal.
3. Los jugadores deben pedir el pase.
4. Si el pase no es posible, el que lleva la pelota puede amagar el pase y llevarse la pelota el mismo.





Supuesto: 12 jugadores en el grupo

1. El jugador de apoyo debe jugar la pelota al espacio frente al jugador 1 y deben hacerlo al ritmo correcto para facilitarle al jugador 1 a que acelere hacia la pelota.
2. El jugador 1 debe atraer al defensor antes de efectuar el pase al jugador de apoyo.
3. Pase rápido al jugador de apoyo—toque suave hacia el espacio libre.
4. El jugador de apoyo debe ubicarse a un lado para realizar el pase hacia adelante.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

Si el defensor bloquea el paso hacia el jugador de apoyo, el jugador 1 tiene la opción de llevar la pelota directamente hacia arco.

PROGRESIONES

El jugador 1 lleva la pelota hacia el defensor. Cuando el defensor está a 4 a 5 yardas de la pelota, el jugador 1 le pasa la pelota al lanzador de apoyo. El jugador 1 acelera hacia el espacio detrás del jugador para recibir la devolución del pase. Finalizar con un tiro de primera al arco. Cambiar de posiciones.

OBJETIVO DEL JUEGO

Disponer de un área de 20 por 30 yardas. Grupos de 4: 1 atacante, 1 defensor, 1 jugador de apoyo y 1 arquero. Una pelota por práctica. Repetir en dos otras áreas para completar un total de 12 jugadores.

ORGANIZACIÓN

Desarrollar la combinación 1-2.

PROPÓSITO

PASE DE PARED

PASE ALTO CORTO

PROPÓSITO

Desarrollar un pase aéreo: el pase alto corto.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área de 10 por 20 yardas, dos grupos de parejas. Una pelota por grupo. Un jugador en cada línea de fondo. Repetir en cinco otras áreas para ubicar un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

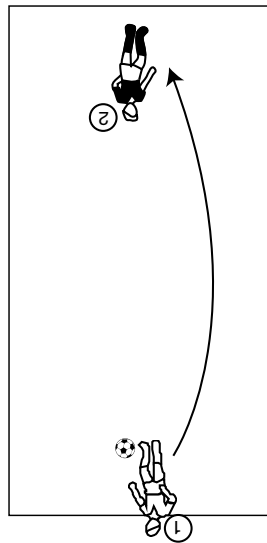
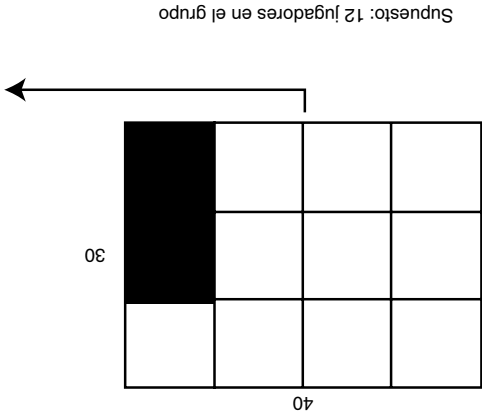
El jugador 1 hace un pase alto y ajustado con la pelota al jugador 2. El jugador 2 controla la pelota y le devuelve la pelota al jugador 1. Repetir la práctica.

PROGRESIONES

¿Puede el receptor controlar la pelota en el aire antes de devolverla?

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Abordar la pelota en línea recta.
2. El pie que no efectúa el tiro debe estar a no más de 3 a 4 pulgadas al lado de la pelota.
3. El movimiento de acción del pie que efectúa el tiro es como un puntazo. Se hace contacto con la pelota en el punto donde toca el suelo.



PARIED DEFENSIVA

PROPÓSITO

Desarrollar movimientos, agilidad, conciencia del espacio y de los otros jugadores.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área de 20 por 20 yardas. Dos grupos de 3 toman de las manos para hacer dos cadenas. Los 6 jugadores restantes consisten en 2 receptores y 4 jugadores que corren a partir de ellos.

OBJETIVO DEL JUEGO

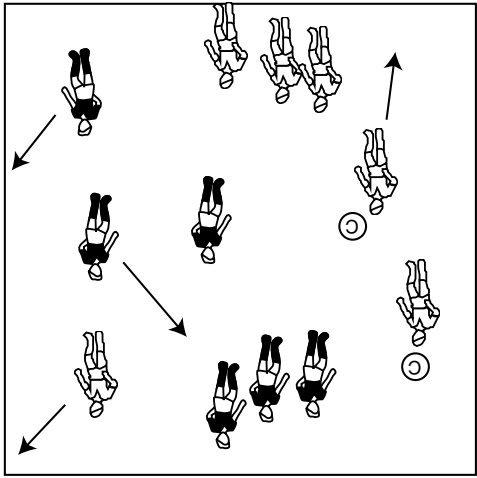
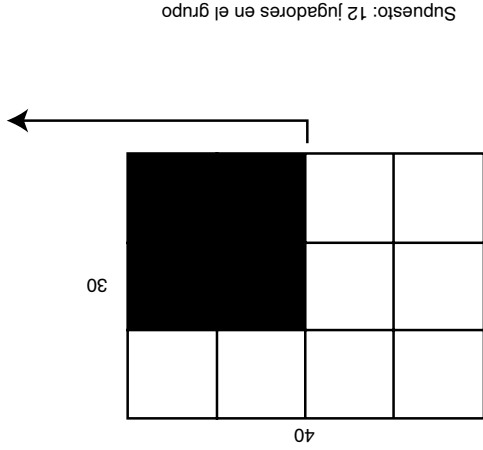
El objetivo del juego es escaparse del receptor y unirse a una de las cadenas de 3 jugadores. Cuando se une a una cadena, el jugador en el extremo contrario debe dejar la cadena. Sólo puede haber 3 jugadores en la cadena por vez. un receptor le toca al jugador, deben intercambiar los papeles.

PROGRESIONES

Usar tres receptores quienes deben llevar la pelota mientras realizan la persecución.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Correr con la cabeza levantada.
2. Engañar al receptor.
3. Inclinarsse hacia adelante.
4. Doblar las rodillas al girar.



PROPÓSITO

Desarrollar el ataque en equipo en el área utilizando un delantero central.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área de 60 por 40 yardas. Colocar dos conos a 35 yardas de la línea del arco, ubicando 4 jugadores en cada cono, como muestra el diagrama. Ubicar un único delantero en la parte superior del área de castigo, 1 arquero en el área del arco y 2 jugadores detrás del arco.

OBJETIVO DEL JUEGO

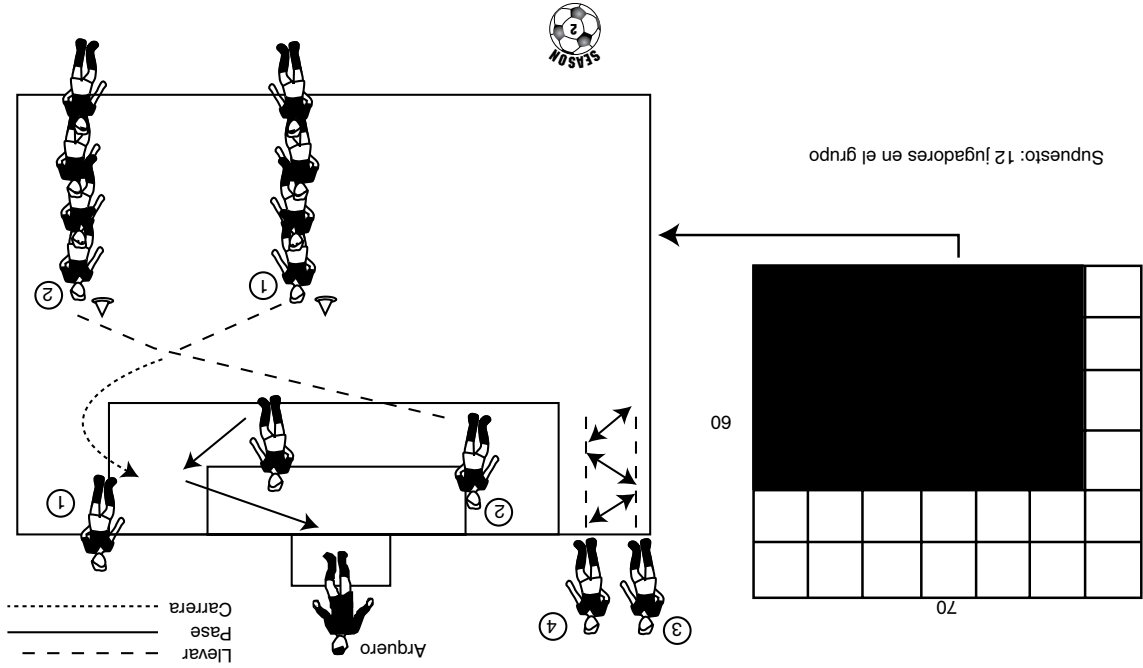
El jugador 1 lleva la pelota en una línea diagonal hacia el ala y realiza un cruce hacia el jugador 2 quien efectúa un pase a los pies del delantero. El delantero controla la pelota, luego la juega al jugador 1, realizando una carrera curva alrededor del cono superior. El jugador 1 alcanza la pelota y patea el arco a la primera oportunidad. El jugador 2 corre para buscar tiros de rebote. Los jugadores 3 y 4 recuperan la pelota y luego la llevan más allá, detrás de la línea. Repetir y cambiar de posiciones.

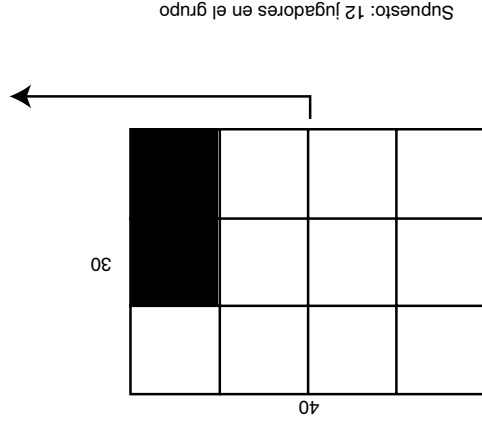
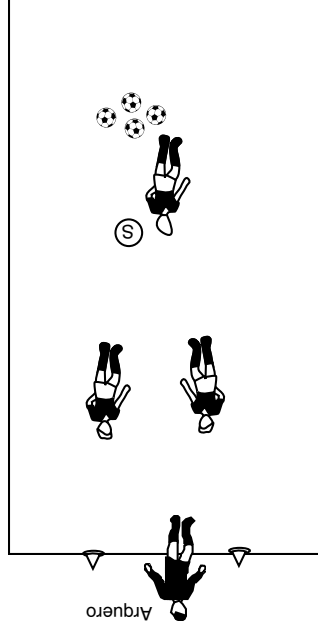
PROGRESIONES

1. Poner un defensor contra el delantero y otro defensor en el área de castigo.
2. Permitir que el delantero amague y luego efectúe un pase al jugador 2 para que patee a la primera oportunidad.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. El delantero debe abordar el pase en ángulo y recibirlo de lado.
2. Los pases deben ser rápidos y permitir que se juegue a la primera oportunidad.
3. Patear a baja altura y a lo largo del área.
4. Hacer carreras precisas y en ángulo hacia el área de castigo.





Supuesto: 12 jugadores en el grupo

1. El peso del cuerpo hacia arriba y hacia delante.
2. Estar alerta y preparado.
3. Zambullirse hacia delante y hacia afuera.
4. Alcanzar eventuales rebotes y patear más suave la segunda vez.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

Seguir la jugada por los eventuales rebotes. Jugar hasta tres goles y cambiar.

PROGRESIONES

El lanzador patea la pelota directamente hacia los 2 jugadores de campo que forman una barrera frente al arco. En el último segundo, los jugadores se separan para dejar que la pelota pase. El arquero debe intentar atajar la pelota, anticipándose a la dirección y trayectoria de ésta cuando los jugadores se separan. Repetir y cambiar de posiciones.

OBJETIVO DEL JUEGO

Disponer de un área de 10 por 20 yardas. Los grupos consta de 4, integrados por 1 lanzador, 2 atacantes y 1 arquero. El lanzador tiene varias pelotas para abastecerse. Repetir en dos otras áreas para completar un total de 12 jugadores.

ORGANIZACIÓN

Desarrollar reflejos para atajar tiros.

PROPÓSITO

OBJETIVO

PROPÓSITO

Desarrollar la habilidad de efectuar movimientos y cambiar de dirección.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área de 20 por 20 yardas. Colocar un disco en el centro del área. Colocar una pelota a ocho yardas de distancia del disco en cada dirección (como si fueran los cuatro puntos cardinales: norte, sur, este y oeste). Organizar grupos de cuatro con dos arqueros trabajando y dos descansando. Repetir en dos otras áreas para completar un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

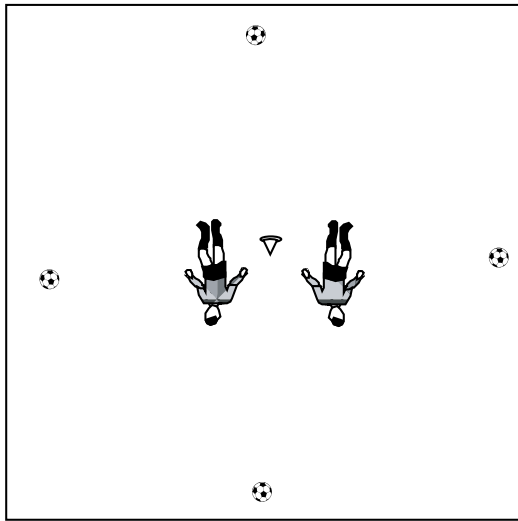
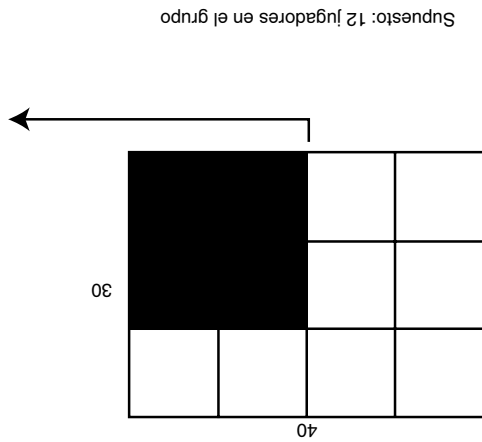
Los primeros dos arqueros se dirigen al centro del área y se paran espalda con espalda. El entrenador dice uno de los puntos cardinales, por ejemplo, "norte". Ambos arqueros corren hacia la pelota ubicada frente a ellos. (El norte de un arquero será el sur del otro, etc.) El primer arquero que se zambulla sobre la pelota obtiene un punto. El primero que llega a 3 puntos, es el ganador. Cambiar de arqueros para que todos los del grupo se enfrenten entre sí.

PROGRESION

Anunciar otro punto cardinal antes de que los arqueros alcancen la primera pelota.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Acelerar para alcanzar la pelota.
2. Zambullirse sobre la pelota utilizando la técnica correcta.
3. Agudizar el cambio de dirección.



PROPÓSITO

Desarrollar control de la pelota en carrera como equipo.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área de 10 por 30 yardas con una línea media. Ubicar a los jugadores según se muestra en el diagrama 2 contra 1, 1 contra 1, y un arquero. Repetir en otra área para ubicar a un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

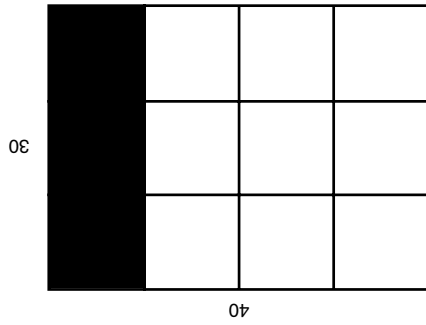
El jugador 1 comienza con la pelota. El jugador 1 se combina con el jugador 2 para vencer al defensor y pasar la pelota a la próxima grilla. El jugador que lleve la pelota al área continúa para crear una situación 2 contra 1 en la segunda grilla. El objetivo es vencer al primer defensor llevando la pelota al área de ataque para intentar un tiro al arco. Si el defensor gana la pelota, para que el equipo pueda atacar, el defensor debe devolvérsela primero a su arquero. Cuando el equipo ataca, el otro equipo debe jugar con un arquero. Los jugadores deben permanecer en sus áreas respectivas.

PROGRESIONES

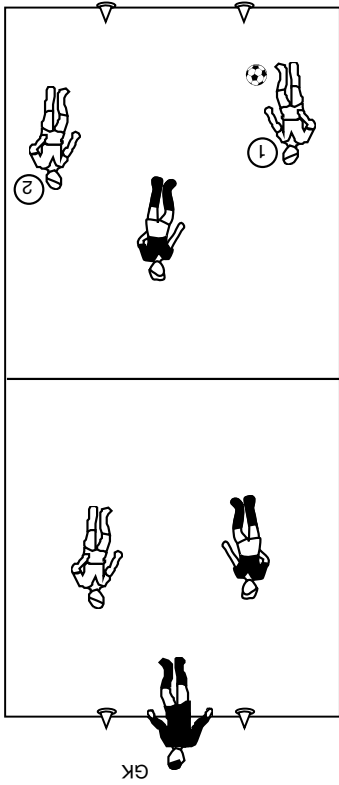
Sacar la línea media.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Atacar corriendo hacia los defensores y siguiendo de largo.
2. Pasar la pelota usando la parte externa del pie.
3. Sacar la pelota hacia delante mientras corren.



Supuesto: 12 jugadores en el grupo



EL MEJOR GOLEADOR

PROPÓSITO

Desarrollar una actitud para patear y terminar la jugada.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área de 30 por 20 yardas. Dividir a los jugadores en equipos de 3 y ubicarlos en extremos opuestos del área. Repetir en otra área para completar un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

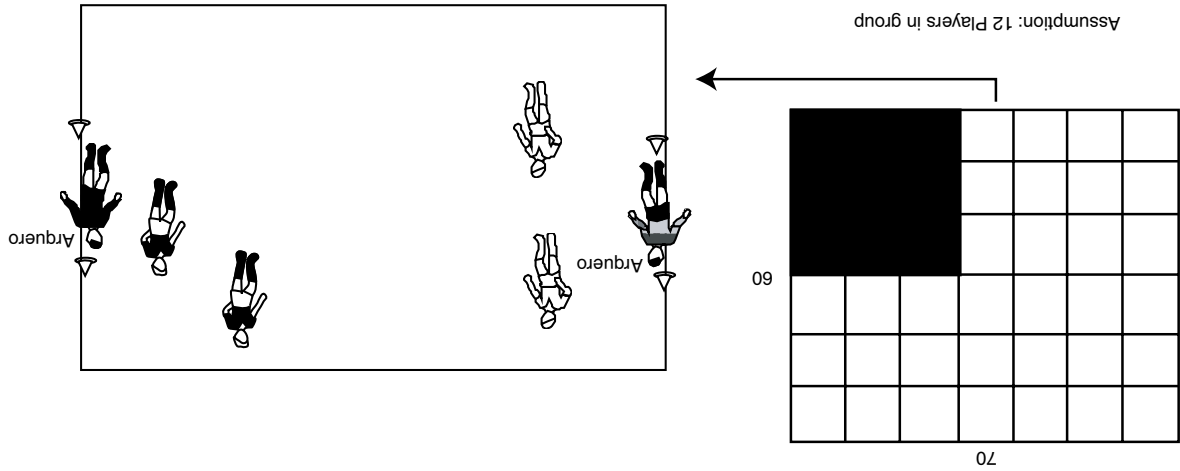
El objetivo del juego es crear oportunidades para marcar lo más rápido posible. Un tiro fuera del objetivo vale 1 punto, un tiro al objetivo vale 2 puntos y un gol vale 3 puntos.

PROGRESION

Llevar la cuenta del resultado para ver quién es el “mejor goleador.”

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Observar la posición del arquero.
2. Mantener la mirada en la pelota.
3. Patear en la mitad superior de la pelota con los empeines.
4. Mantener las puntas de los pies hacia abajo y las rodillas, el pecho y la cabeza por encima de la pelota al hacer contacto.



LEVAR LA PELOTA PARA DESTRUIR

PROPÓSITO

Desarrollar la habilidad de llevar la pelota y jugar la pelota y jugar con creatividad hacia el arco.

ORGANIZACIÓN

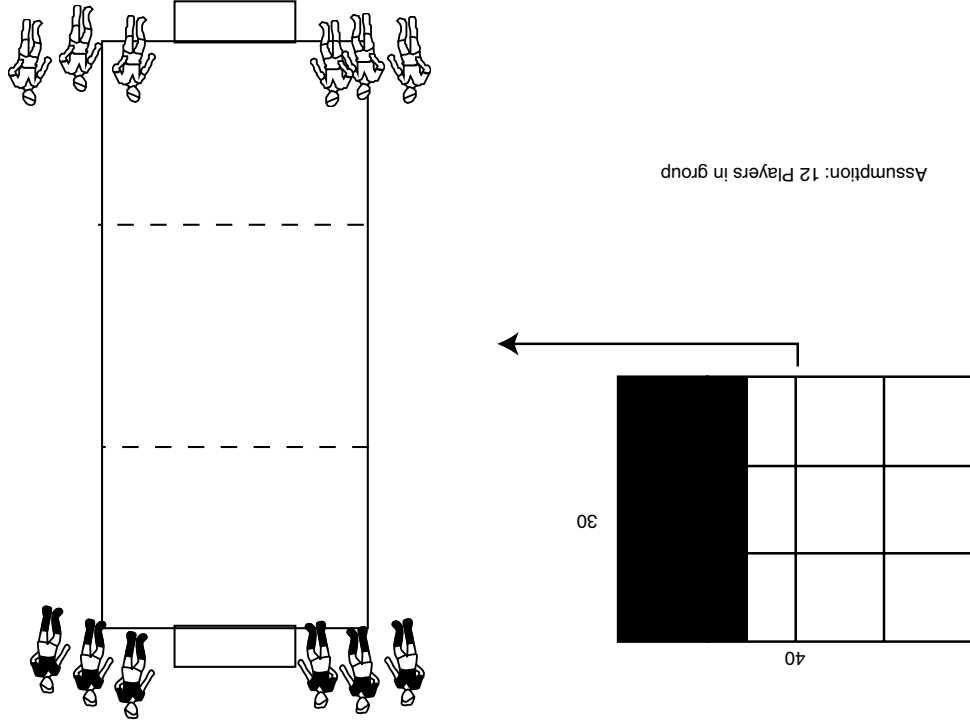
Disponer de un área de 15 por 30 yardas según muestra el diagrama, ubicando a los jugadores a los lados de los arcos. En cada equipo, se le asigna a cada jugador un número de 1 a 6.

OBJETIVO DEL JUEGO

El entrenador ingresa la pelota y grita un número. Los jugadores respectivos salen a correr y disputarse la pelota. El jugador que lleva la pelota intenta llegar al tercio final de campo, donde se puede marcar goles.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Atacar el espacio al lado y detrás del defensor.
2. Desequilibrar al defensor con amagues y movimientos.
3. Demostrar una actitud agresiva—aproximarse a los jugadores.



LANZAMIENTO Y BLOQUEO

PROPÓSITO

Mejorar los pases, la visión y la velocidad de juego.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área de 30 por 30 yardas. Ubicar dos equipos de 6 jugadores en extremos opuestos del área.

OBJETIVO DEL JUEGO

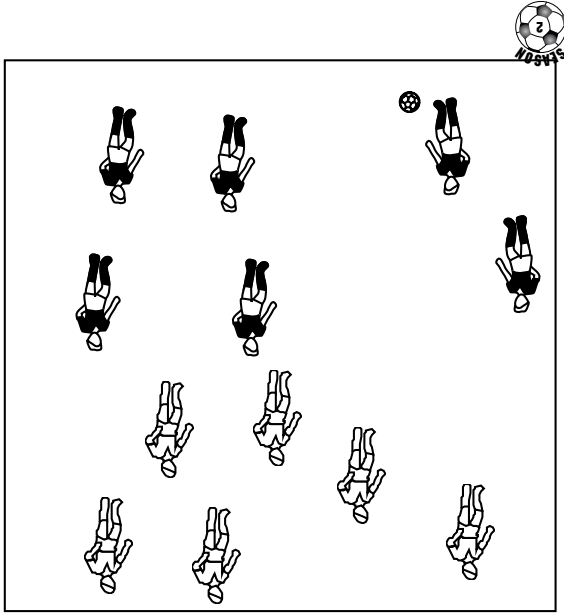
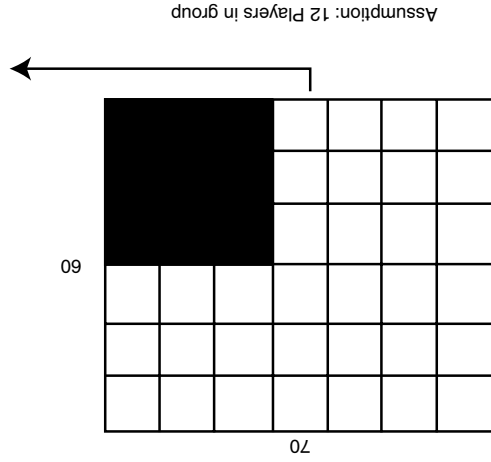
El equipo oscuro empieza con la pelota. El objetivo del juego es marcar 1 punto, pasándole la pelota con la mano a un jugador que se encuentre en la línea de fondo opuesta. Cuando tiene la pelota, el jugador sólo puede girar sobre un pie y no tiene permitido correr con la pelota. Al defender, los jugadores sólo pueden interceptar pases y no pueden bloquearlos ni intentar robarles la pelota a los oponentes. El primer equipo que obtenga 5 puntos es el ganador.

PROGRESIONES

1. Ubicar un jugador en la línea de fondo opuesta que sólo se pueda mover de lado a lado, y otorgar doble puntaje por los pases efectuados a él.
2. Alterar las dimensiones del campo de juego para favorecer pases a ángulos de apoyo más anchos o para favorecer el juego más directo.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Tratar de pasar siempre la pelota hacia delante si es posible.
2. Una vez efectuado el pase, moverse a una posición de apoyo o a un espacio libre.
3. Comunicarse para que el equipo sepa dónde está.
4. Tratar de cambiar el juego rápidamente.



JUEGO DE 1 PASE FRENTE AL ARCO

PROPÓSITO

Juego de un toque en el área de castigo y alrededor de éstas

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área de 30 por 40 yardas con cada línea de fondo. Jugar 2 arqueros, 6 lanzadores y 4 atacantes. Los lanzadores deben tener repuesto.

OBJETIVO DEL JUEGO

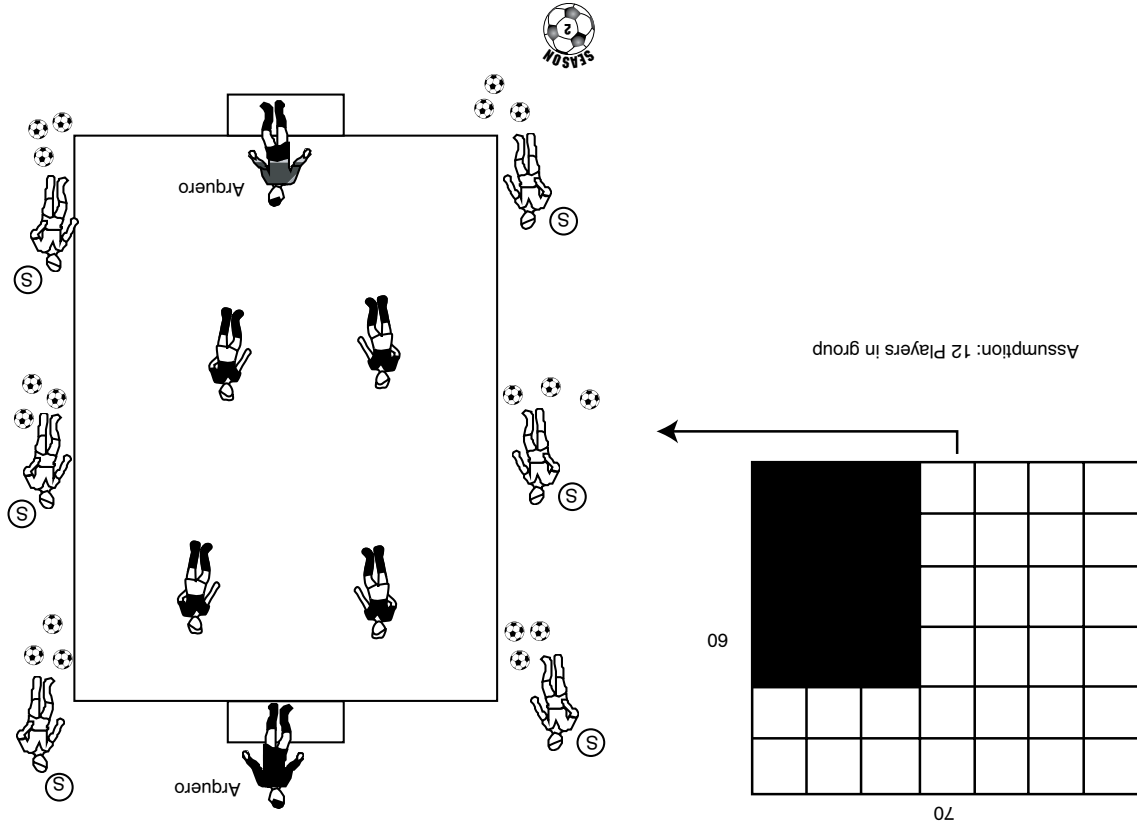
Uno de los lanzadores juega la pelota al otro equipo. El jugador que la reciba debe jugarla a uno de sus compañeros de equipo en el área con su primer toque. Esto se repite con todos los jugadores dentro del área hasta que todos hayan tocado la pelota. Se obtienen 3 puntos por gol, 2 puntos por tiro al objetivo y 1 punto por errar cerca.

PROGRESION

Dos de los lanzadores pasan a ser defensores. Los jugadores que reciben tienen 2 toques.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Evaluar la calidad de la terminación.
2. Recibir la pelota por los lados.
3. ¿Se puede hacer un pase en ángulo para que el jugador corra hacia ese lugar?
4. Fomentar entre los jugadores



JUEGO DESDE EL FONDO

PROPOSITO

Jugar desde el fondo.

ORGANIZACION

Disponer de un área de 40 por 60 yardas con una zona de 10 yardas en las líneas de fondo opuestas. Jugar 5 contra 5 + 1 arquero en cada extremo. Sólo los jugadores que defienden y los arqueros pueden estar en las zonas de fondo. El juego comienza cuando el entrenador juega la pelota hacia una de las zonas de fondo.

OBJETIVO DEL JUEGO

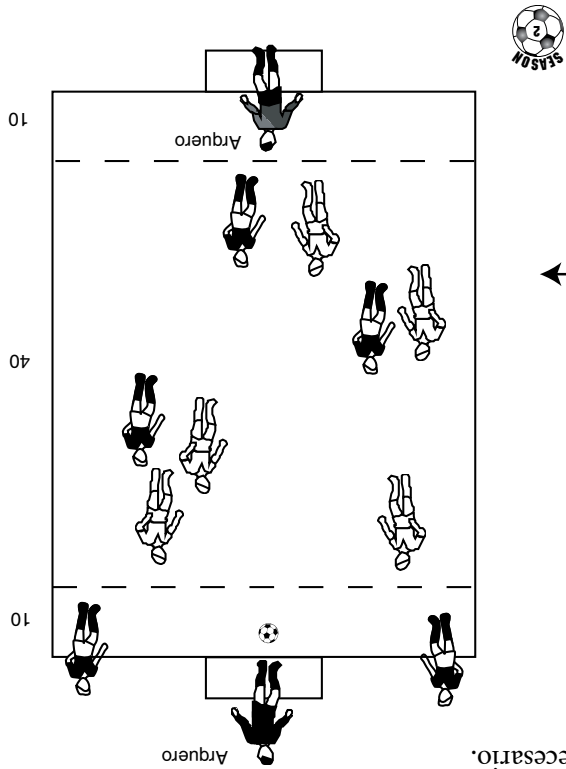
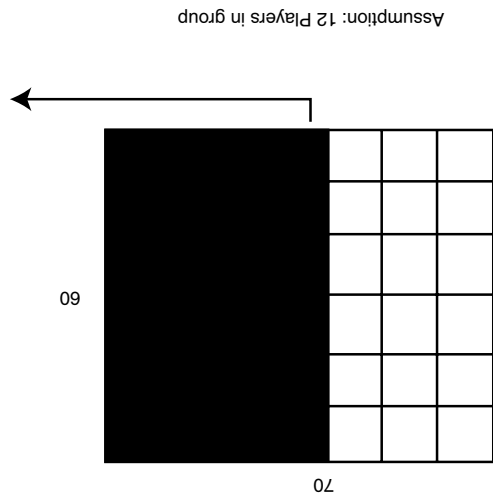
El objetivo del juego es que el equipo marque con un tiro al arco contrario. El jugador defensivo recibe la pelota del arquero que está ubicado en la parte superior del diagrama. Los defensores deben intentar pasar la pelota por el área hasta que aparezca la oportunidad de jugar la pelota hacia delante, al único delantero que efectuará el tiro. Los defensores y los mediocampistas deben presionar hacia el arco contrario para apoyar el ataque. Los defensores y los mediocampistas deben retener la posesión hasta poder jugar la pelota hacia delante sin temor a perderla.

PROGRESIONES

Quitar las zonas de fondo.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Jugar desde el fondo y no en el fondo.
2. Pasar a los mediocampistas con un pedido de tenerla o girar.
3. Jugar al mediocampista y luego quedar apoyando en ángulo.
4. Jugar hacia atrás para poder avanzar cuando sea necesario.



JUEGO DE TRANSICIÓN

PROPÓSITO

Desarrollar juego de transición.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área de 30 por 40 yardas en dos mitades de 20 por 30 yardas. Ubicar 6 jugadores en cada mitad. Una pelota por práctica.

OBJETIVO DEL JUEGO

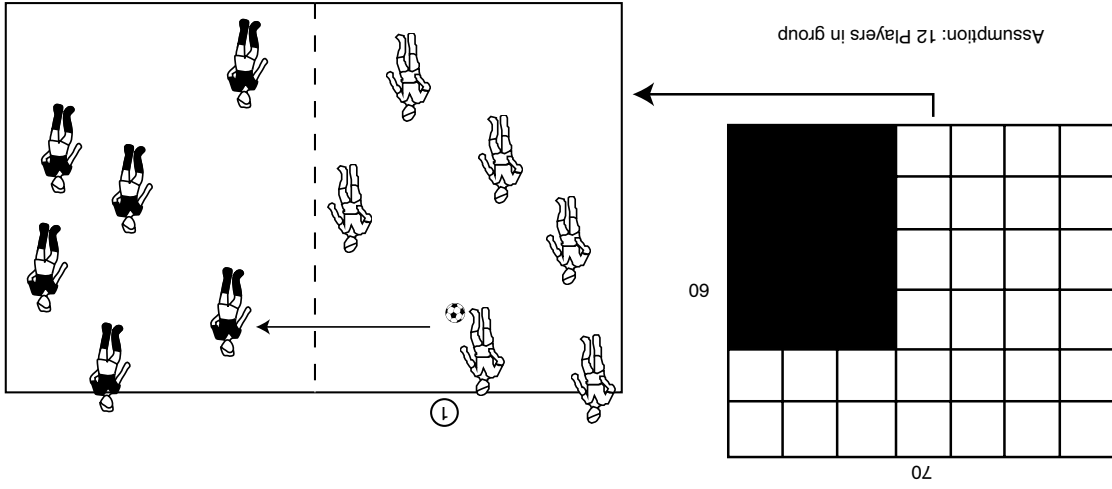
El equipo a la izquierda tiene la pelota. El jugador 1 pasa la pelota hacia el área contraria. El equipo a la izquierda manda tres jugadores al área contraria para defender. Se marca un gol cuando el equipo a la derecha efectúa cinco pases consecutivos sin interceptar. Repetir en la dirección opuesta.

PROGRESIONES

1. Aumentar la cantidad de defensores a 4.
2. Reducir las dimensiones del área.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. El equipo con la pelota debe tener mucho movimiento, realizando carreras sin pelota para crearle espacio al que lleva la pelota.
2. Los jugadores sin la pelota deben estar accesibles para el que lleva la pelota en todo momento.
3. Al conseguir la pelota, girar y dársela al equipo inmediatamente.



PROPÓSITO

Desarrollar la habilidad de mover los pies y efectuar giros rápidamente.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área de 20 por 20 yardas. Una pelota por jugador. Todos los jugadores deben permanecer dentro de los confines del área. Cada jugador asume la identidad de una estrella de fútbol.

OBJETIVO DEL JUEGO

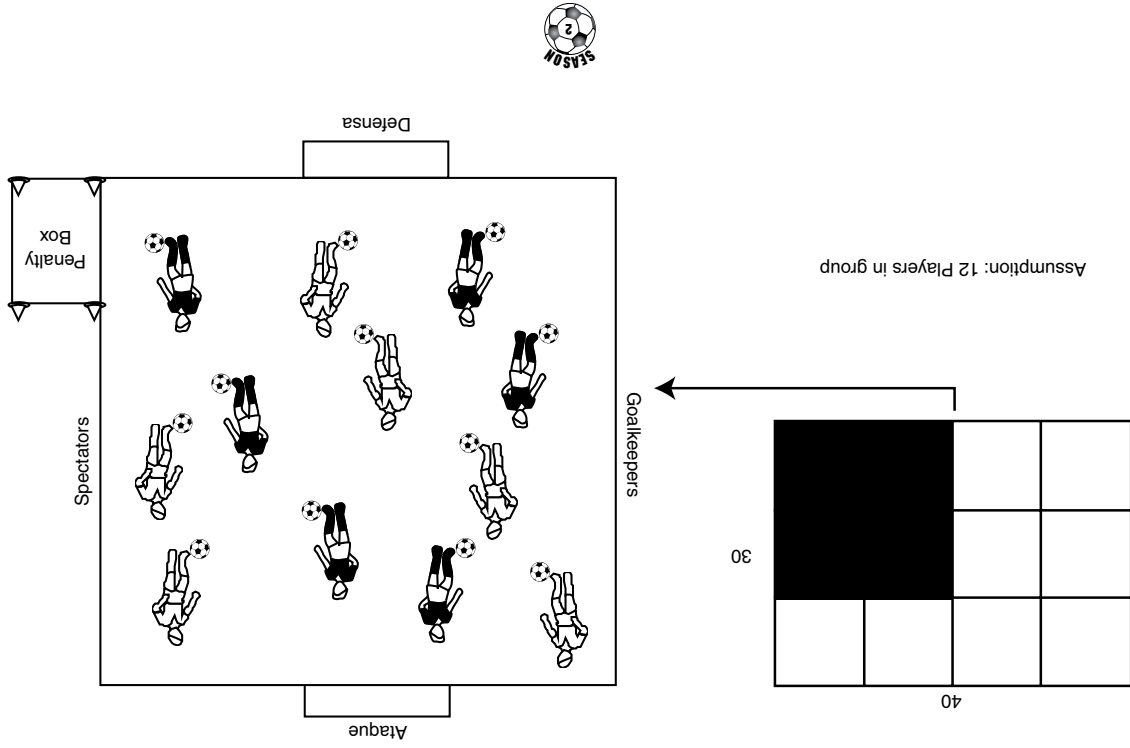
Los jugadores se desplazan con la pelota por el área utilizando la cara interna y externa de ambos pies. Cuando escuchan la consigna “¡tíjeras!”, los jugadores realizan un amague “tíjera”. Los jugadores deben reaccionar a las órdenes de dirección del entrenador “¡ataque!”, “¡defensa!”, “¡espectadores!” o “¡arqueros!” corriendo con la pelota hacia esas líneas como muestra el diagrama.

PROGRESIONES

1. Si el entrenador grita un número, los jugadores deben juntarse en un grupo de esa cantidad. Aquellos que no encuentren grupo, deben ir al cuadro de penalidad y realizar dos giros.
2. Si el entrenador nombra un lado del campo, todos los jugadores deben correr hacia ese lado (por ejemplo: ataque, defensa, arquero, espectadores).

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Los defensores deben saltar momentáneamente con la pierna de apoyo cuando realicen el giro con la suela.
2. Utilizar el amague tíjera para hacerse espacio.
3. Acelerar después de realizar el giro.





IR Y VENIR

PROPÓSITO

Desarrollar la habilidad de levantar la mirada, mirar alrededor y cambiar de dirección.

ORGANIZACIÓN

Disponer un círculo de 12 discos en un área de 20 por 20 yardas. Grupos de dos. Una pelota por grupo. Cada grupo se ubica disco por medio. Numerar a los jugadores 1 y 2. Colocar un disco en el centro del círculo.

OBJETIVO DEL JUEGO

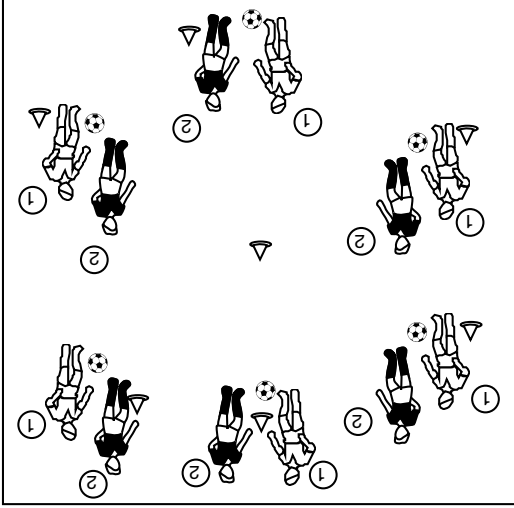
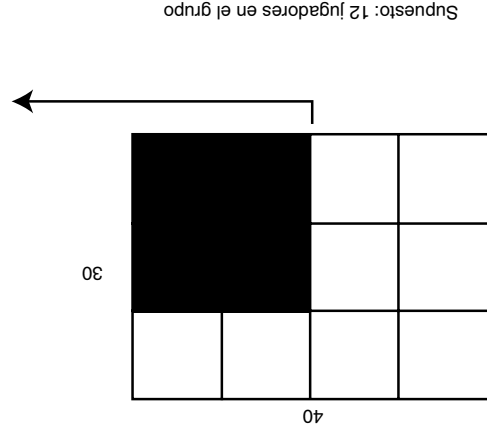
Ante la consigna "uno", cada jugador claro 1 debe desplazarse con la pelota hacia el disco que está en el centro del círculo, dar una vuelta alrededor de éste y volver a donde está su compañero. Repetir con el jugador 2.

PROGRESIONES

1. Desplazarse con la pelota hacia el cono del medio y luego hacia la persona que se encuentra a la derecha.
2. Los jugadores deben gritar el nombre de la persona hacia la que intentan llevar la pelota antes de llegar al disco del centro.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Utilizar la cara interna del pie para enganchar la pelota alrededor del disco al girar.
2. Acelerar después de realizar el giro.



GRAN JUEGO "TSA" (TIRAR, SALVAR Y ANOTAR)

PROPÓSITO

Desarrollar juego de ataque.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área de 20 por 30 yardas y marcar una zona final de 5 yardas a partir de la línea de fondo. Marcar un arco de 10 yardas. Jugar 3 contra 3. Repetir en otra área para completar un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

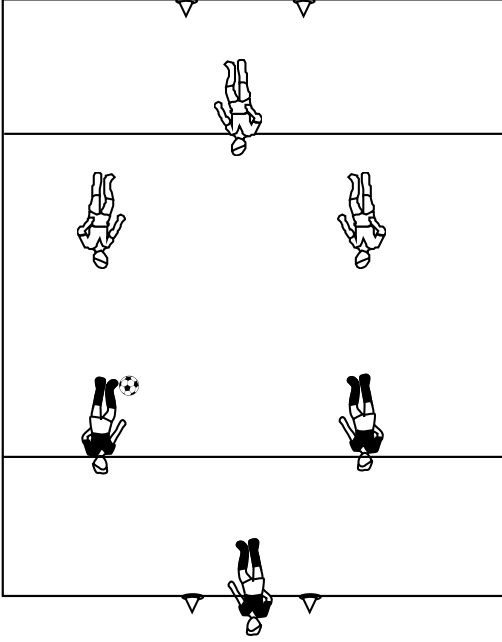
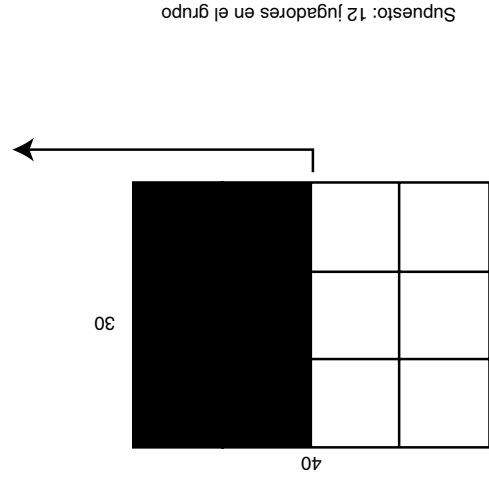
Jugar 3 contra 3. Cada equipo puede elegir 2 arqueros. Estos jugadores pueden utilizar las manos en la zona final de defensa. También deben avanzar como jugadores de campo durante los ataques al arco contrario. Tiro = 1 punto; tiro al objetivo = 3 puntos; salvar = 1 punto; 5 puntos por cada gol. El primer equipo que alcanza 21 puntos es el ganador.

PROGRESIONES

Permitir que los jugadores elijan puntos por distintas habilidades.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Tratar de aprovechar todas las oportunidades para efectuar tiros.
2. Mantener los tiros a baja altura y lejos del arquero.
3. Seguir la jugada para atrapar posibles rebotes y desvíos.



GOLEADOR SUPERESTRELLA STOITCHKOV

PROPÓSITO

Desarrollar ataque en equipo utilizando un delantero central.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área de 30 por 40 yardas dividida a la mitad. En una de las mitades del área, hacer un arco con un arquero, un delantero goleador central y un defensor. En la otra mitad, ubicar 9 jugadores cada uno con una pelota. Numerar a los que se desplazan con la pelota del 1 al 9.

OBJETIVO DEL JUEGO

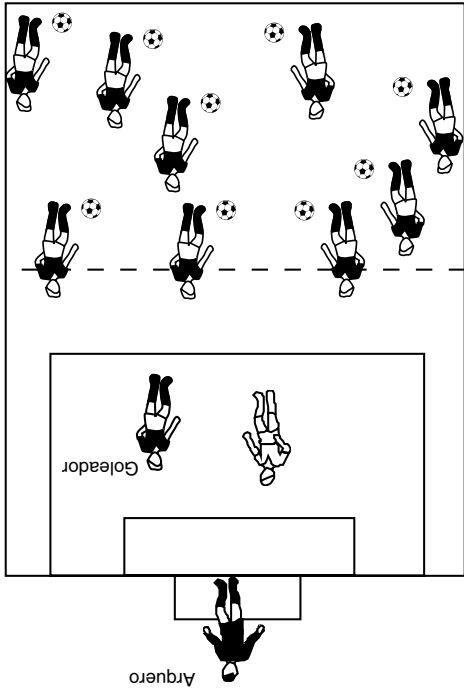
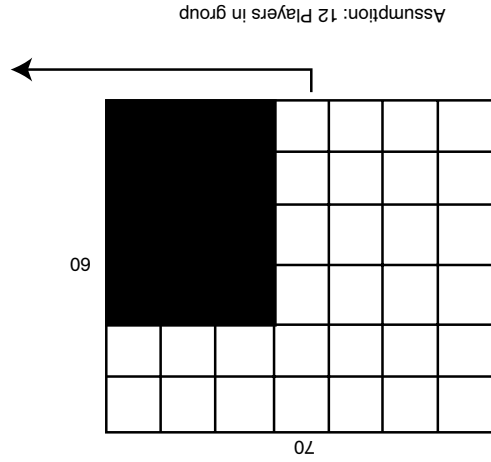
Cuando el entrenador dice un número, el jugador con la pelota abandona inmediatamente el área y ataca hacia el arco. Este jugador se la pasa al único goleador quien controla la pelota y la envía en ángulo para que el que desplaza la pelota la patee a la primera oportunidad. El goleador sigue la jugada para buscar eventuales rebotes.

PROGRESIONES

Incorporar a un segundo defensor para crear una situación de 2 contra 2 en el área de ataque.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. El delantero debe deshacerse rápidamente de la marca en ángulo.
2. ¿Puede el delantero mover la cabeza para ver qué tan cerca está el defensor?
3. Los pases deben efectuarse con el peso y el ritmo correctos para permitir el juego de un toque.
4. Hacer carreras en curva para recibir la pelota con el cuerpo abierto.
5. Reaccionar y atacar a buen ritmo.



FUERZA FÚTBOLÍSTICA

PROPÓSITO

Desarrollar aptitud física futbolística individual.

ORGANIZACIÓN

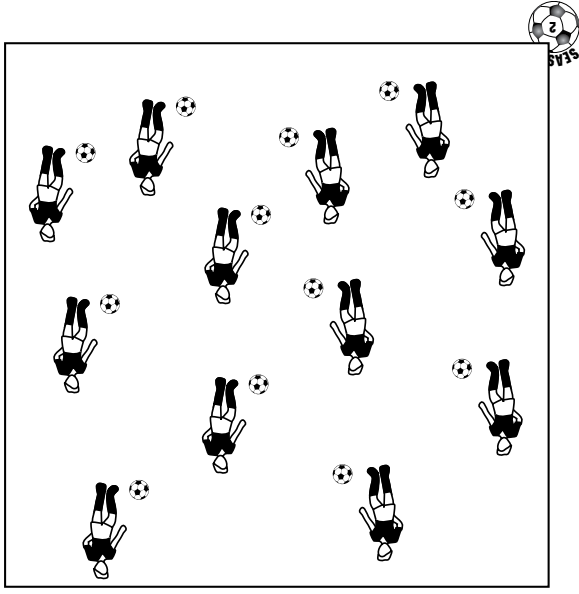
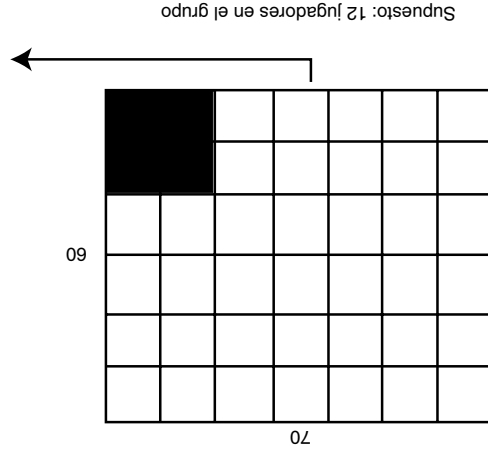
Disponer de un área de 20 x 20 yardas. Hay doce jugadores con una pelota por jugador.

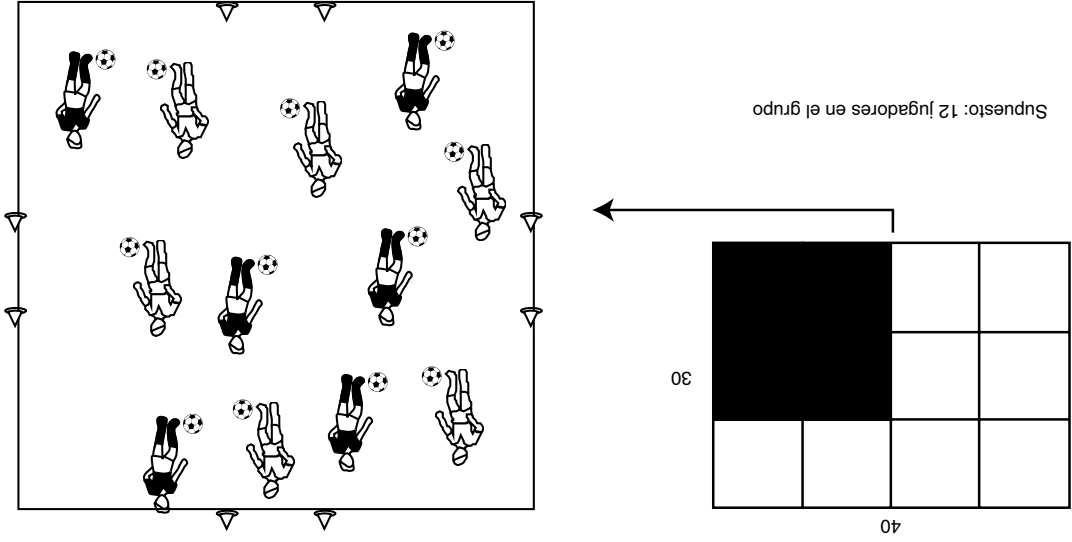
OBJETIVO DEL JUEGO

Estos ejercicios están diseñados para desarrollar fuerza específica para el fútbol. Ver lo rápido que puede un jugador realizar un circuito completo. Los jugadores deben realizar siempre un precalentamiento. Realizar cada ejercicio durante 15 segundos y luego hacer el siguiente. Hacer todos los ejercicios, descansar 30 segundos. Repetir dos veces con un minuto entre una serie y otra.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Con la pelota en el suelo, poner un pie sobre ella y el otro en el suelo. Saltar y cambiar el pie, repetir.
2. Sentarse erguido y con la pelota entre las rodillas flexionadas. Incorporarse y tocar la pelota con la frente.
3. Acostarse boca abajo con los brazos extendidos, la pelota en las manos. Levantar la pelota con los brazos extendidos y bajar.
4. Pararse a horcajadas de la pelota; ponerse en posición de sentadillas para tocar la pelota, saltar, luego volver a cuclillas.
5. Acostarse de espaldas, brazos abiertos a los lados, la pelota entre los pies. Levantar las piernas derechas, bajarlas, repetir.
6. Poner la pelota en el suelo. En posición de plancha, bajar y tocar la pelota con el pecho.
7. Sostener la pelota con las dos manos; saltar con las rodillas juntas y tocar la pelota con los muslos.
8. Sostener la pelota entre los pies y hacer una sentadilla, manteniendo la pelota entre los pies, luego incorporarse. Repetir.
9. Acostarse y sostener la pelota detrás de la espalda con las dos manos. Levantar el pecho y empujar la pelota de vuelta a los pies.





1. Utilizar el cuerpo como escudo para defender la pelota frente a un oponente.
2. Recordar utilizar el toque doble y el movimiento del paso atrás para vencer a los defensores.
3. Utilizar todos los giros en esta práctica.
4. Girar para deshacerse de los defensores dentro del espacio.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

Sacar dos pelotas para que 2 defensores deban intentar obtener una pelota. Los 2 defensores que pierdan su pelota deben intentar quitársela a otro jugador.

PROGRESIONES

Cada jugador debe intentar "eliminar" la pelota de otro jugador al mismo tiempo que controla la suya. La pelota que a) sale fuera del área, o b) se patea fuera del área, se considera fuera de juego. Estos jugadores deben mover su pelota a través de dos de los arcos externos, luego volver al juego.

OBJETIVO DEL JUEGO

Disponer de un área de 20 por 20 yardas. Una pelota por jugador. Todos los jugadores deben permanecer dentro de los confines del área. Colocar arcos en cada lado del área como muestra el diagrama.

ORGANIZACIÓN

Desarrollar precisión al controlar de cerca y al sacarle la pelota a otro jugador.

PROPÓSITO

ELIMINACIÓN

EJERCICIO DE LÍNEA ÚNICA QUE JAMAS SE NECESITE

PROPÓSITO

Patear la pelota durante el giro.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área de 10 por 30 yardas, ubicando a los jugadores en líneas de fondo opuestas como muestra el diagrama. Grupos de seis. Repetir en otra área para ubicar 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

El jugador 1 comienza a mover una pelota hacia el cono 1, realiza un giro alrededor de éste y luego gira alrededor del cono 2. Al pasar el cono 2, debe patear. Luego el jugador se dirige hacia el arco para poder volver a patear ante un eventual rebote. Este jugador ahora se convierte en arquero. Cuando un jugador patea, puede salir el siguiente jugador del equipo contrario. El primer equipo que logre hacer 10 goles, gana. El jugador no puede patear hasta hacer un amague en el cono 1, luego otro en el cono 2.

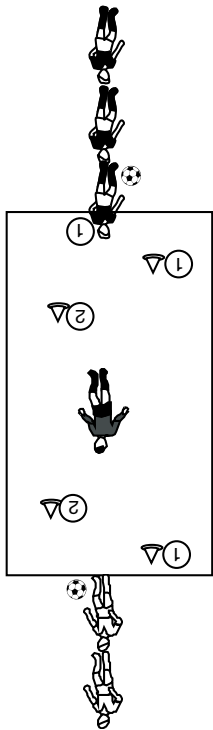
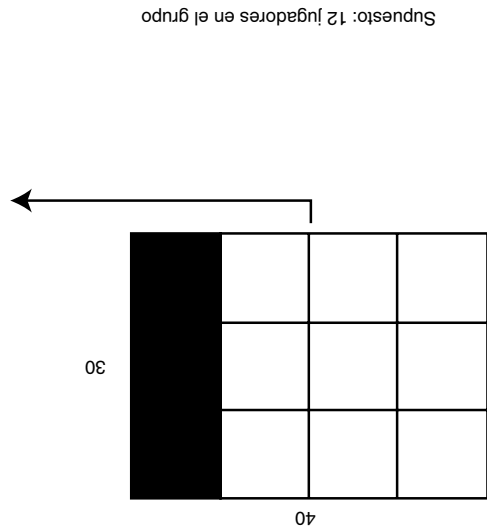
PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

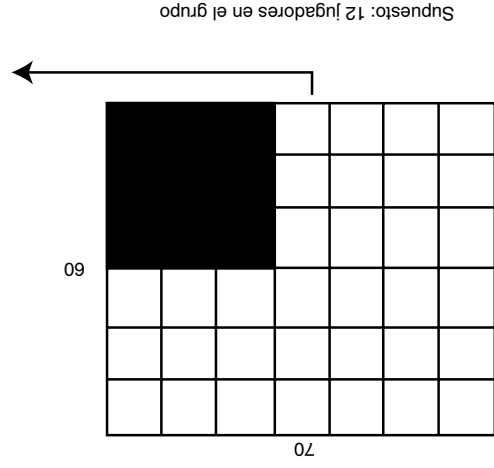
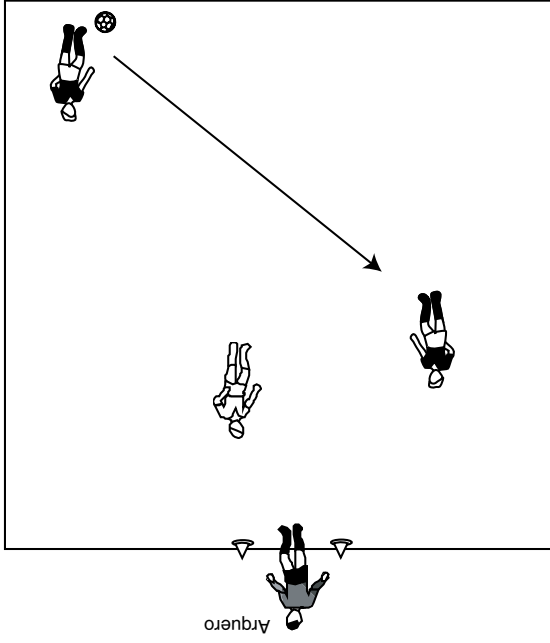
1. Patear en el giro.

2. Seguir el tiro.

3. Mantener el tiro bajo.

4. Acelerar en el amague.





1. Mientras la pelota está en movimiento, tratar de realizar una carrera rápida de apoyo.
2. Llamar al compañero para que sepa dónde está.
3. Controlar el tiempo de la carrera para crear dudas en la mente del defensor.
4. Variar los movimientos para que el juego no sea previsible.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. El pase a los atacantes puede variar en velocidad y altura.
2. Incorporar la regla de la posición fuera de juego para darle más realismo al juego.

PROGRESIONES

El jugador de ubicado en la parte inferior del cuadrado comienza jugando la pelota al atacante. Los dos jugadores deben entonces combinarse para tratar de crear un tiro al objetivo contra el único defensor y el arquero. Otorgar 1 punto por tiro al objetivo y 2 puntos por gol. Luego de cinco intentos, cambiar de posiciones.

OBJETIVO DEL JUEGO

Disponer de un área de 30 por 30 yardas. Ubicar a los jugadores como muestra el diagrama. Repetir en dos áreas para completar un total de 12 jugadores.

ORGANIZACIÓN

Desarrollar movimientos sin la pelota.

PROPÓSITO

2 CONTRA 1 CONTRA 1

PROPÓSITO

Desarrollar el movimiento sin la pelota durante el ataque.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área de 30 por 10 yardas. Ubicar arcos de 3 yardas en las esquinas de cada línea de fondo. Organizar a los jugadores en parejas como muestra el diagrama. Repetir en otra área para completar un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

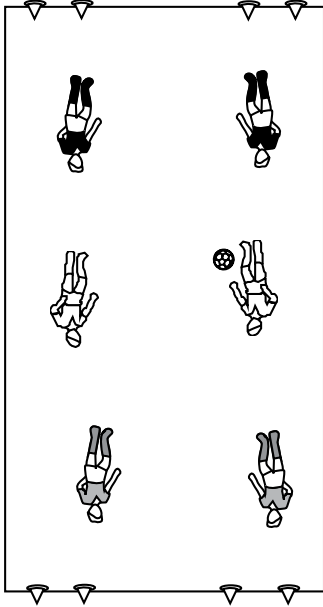
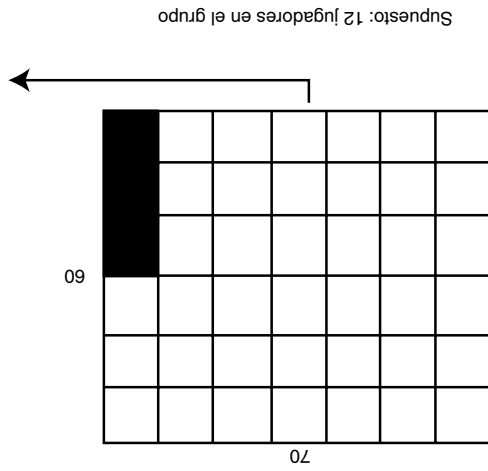
El objetivo del juego es que la pareja que está en el medio ataque primero hacia la línea superior y trate de marcar 1 punto haciendo pasar la pelota a través de uno de los arcos pequeños. Luego la pareja ubicada arriba ataca los arcos de abajo. Se juegan segmentos continuos de 3 minutos. El equipo con la mayor cantidad de puntos después de cada segmento es el ganador.

PROGRESIONES

1. Los jugadores tienen un límite de 10 segundos para marcar o se le da la posesión a los defensores.
2. Otorgar doble puntaje si los defensores ganan la posesión y marcar en lugar de patear la pelota fuera del juego.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Tratar de crear situaciones de 2 contra 1 en todo momento.
2. Fijarse en la forma y en el control del tiempo de la carrera.
3. Comunicarse para que el compañero sepa cual es su posición.
4. Tener una actitud positiva. Se debe alentar la competir con los defensores.



PROPÓSITO

Desarrollar la habilidad de cambiar el punto de ataque.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área de 40 por 40 yardas. Marcar un túnel de 5 yardas alrededor del perímetro del cuadrado. Ubicar dos equipos de 6 jugadores en extremos opuestos del área.

OBJETIVO DEL JUEGO

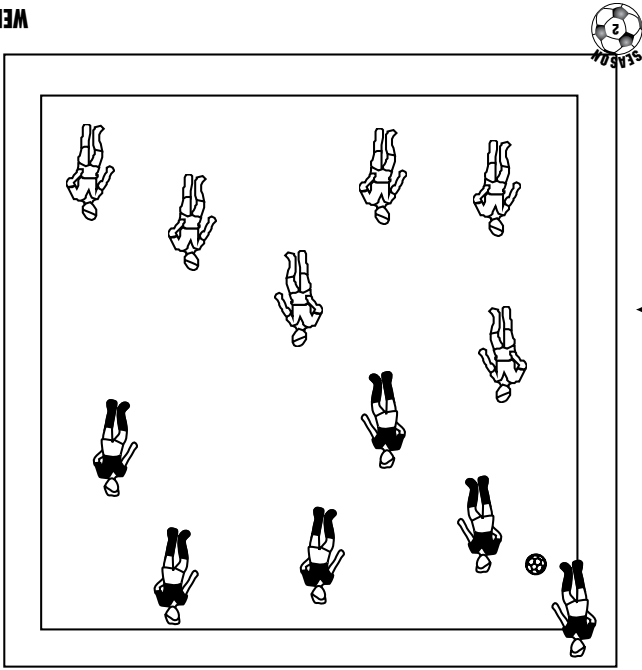
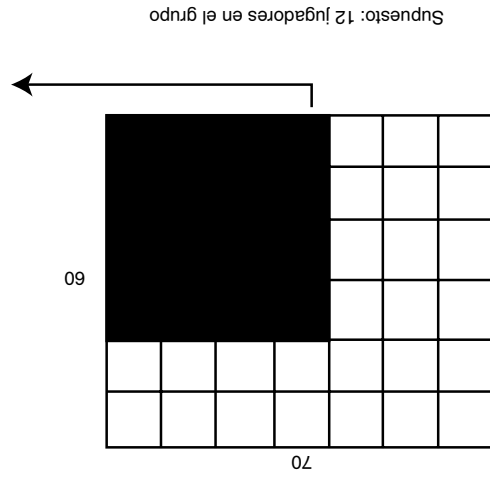
Un equipo empieza en posesión de la pelota y trata de marcar 1 punto teniendo control de la pelota dentro del área de fondo opuesta. Diez pases consecutivos también valen 1 punto. Después de 5 minutos o 5 puntos, ubicar un jugador de cada equipo en la zona de fondo opuesta como jugador objetivo. Un pase efectuado a estos jugadores vale 2 puntos.

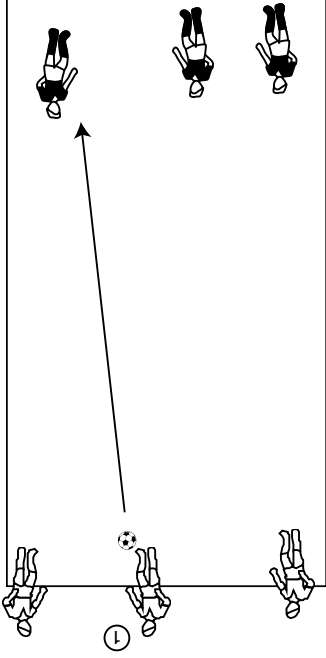
PROGRESION

Ubicar un jugador de cada equipo en una de las zonas laterales con la condición de que tenga un límite de dos toques, no puede entrar al campo principal y nadie le puede robar la pelota.

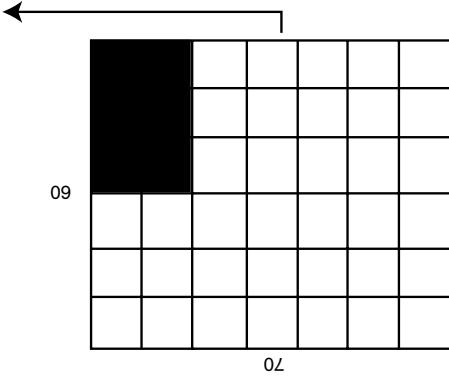
PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Distribuirse lo más posible a lo ancho y a lo largo del campo de juego cuando su equipo tiene la pelota.
2. Tratar de pasar la pelota al jugador objetivo, si es posible, o más allá de los defensores.
3. Tratar de crear situaciones de 2 contra 1 con buen movimiento de pelota.
4. Tener una actitud positiva y atacar rápidamente en todas las oportunidades.





Supuesto: 12 jugadores en el grupo



1. Los defensores deben marcar de cerca al atacante contrario que le corresponda.
2. La persona que está más cerca de la pelota debe cerrar el espacio hacia la pelota y presionar.
3. Los defensores deben conducir a los atacantes a través del campo y lejos de la línea de fondo.
4. Mientras la pelota está en movimiento, los defensores se deben mover igual en términos de equilibrio y apoyo.
5. Presionar y demorar hasta tener una cierta cantidad de defensores.
6. Cubrir el campo mientras se desplaza la pelota.
7. No dejarse vencer por el primer toque de los atacantes.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

Los jugadores pueden cambiar las marcas cuando un atacante realiza una carrera hacia el espacio de otro defensor.

PROGRESIONES

El jugador 1 le pasa la pelota a cualquiera de los jugadores del equipo abajo. El equipo arriba defiende la línea de fondo ubicada en la parte superior del diagrama. Se marca un gol contra el equipo que defiende cuando el contrario avanza con la pelota hasta la línea de fondo y la detiene con la planta del pie.

OBJETIVO DEL JUEGO

Disponer de un área de 20 por 30 yardas. En grupos de 6, jugar 3 contra 3 dentro de los confines del área. Repetir en otra área para completar un total de 12 jugadores.

ORGANIZACIÓN

Mejorar la dominación y el cambio de roles.

PROPÓSITO

DEFENSA EN EQUIPO

4 P (PASE POR POSICIÓN, POSESIÓN Y PENETRACIÓN)

PROPÓSITO

Realizar pases mediante la posesión, posición y Yds penetración.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área de 40 por 30 yardas y dividir el área de juego como se muestra en el diagrama. Se ubican 2 jugadores contra 1 en el área defensiva, 2 contra 2 en el medio campo y 1 contra 2 en el área de ataque. Los jugadores deben permanecer en estas áreas.

OBJETIVO DEL JUEGO

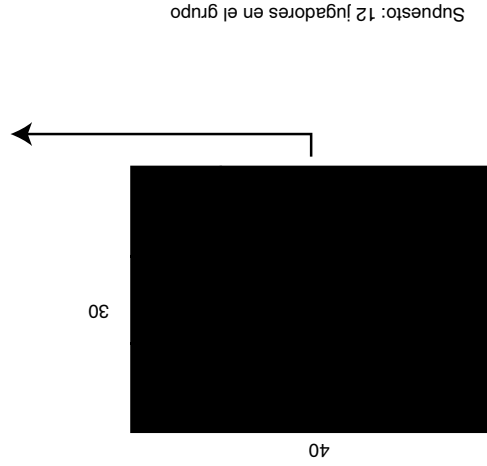
El equipo que posee la pelota, la juega y la mantiene dentro de su área. El objetivo del juego es penetrar en el área al lado realizando un pase. La pelota debe atravesar todas las áreas consecutivamente. No puede sobrepasar más de una línea sin que la hayan tocado.

PROGRESIONES

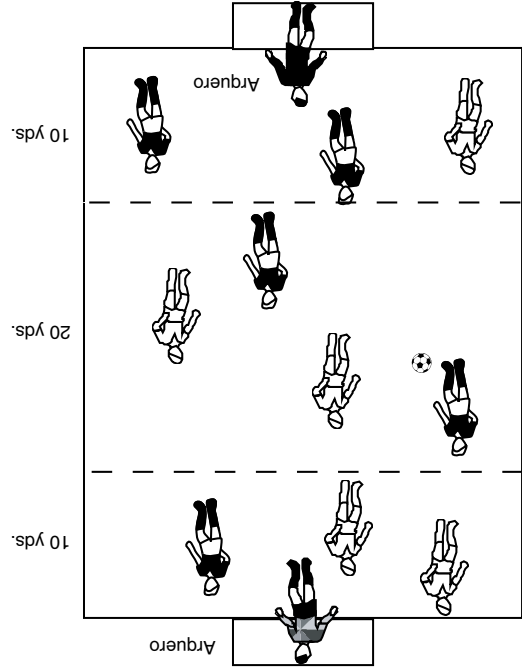
1. Después de patear la pelota hacia adelante, el jugador que ejecutó el pase debe entrar al área siguiente para apoyar el juego.
2. Jugar en mitades en vez de en tercios del campo. Sólo los 2 medio campistas de ambos equipos pueden atravesar la línea media.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Tener claro cómo y cuándo jugar en cada tercio del campo.
2. Cuando el equipo de uno tiene la pelota, ofrecer apoyo o crear espacio moviéndose lejos de la pelota.
3. Apoyar desde atrás si el jugador está bajo presión o por delante si tiene tiempo de girar.
4. Jugar la pelota hacia el lado de enfrente para mantener la posesión.



Supuesto: 12 jugadores en el grupo



CREACIÓN DE ESPACIO EN UN EQUIPO

PROPÓSITO

Desarrollar posesión, posición y penetración en un ambiente presurizado.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área de 50 por 30 yardas. El campo de juego está dividido por una línea en la mitad. Jugar 6 contra 6.

OBJETIVO DEL JUEGO

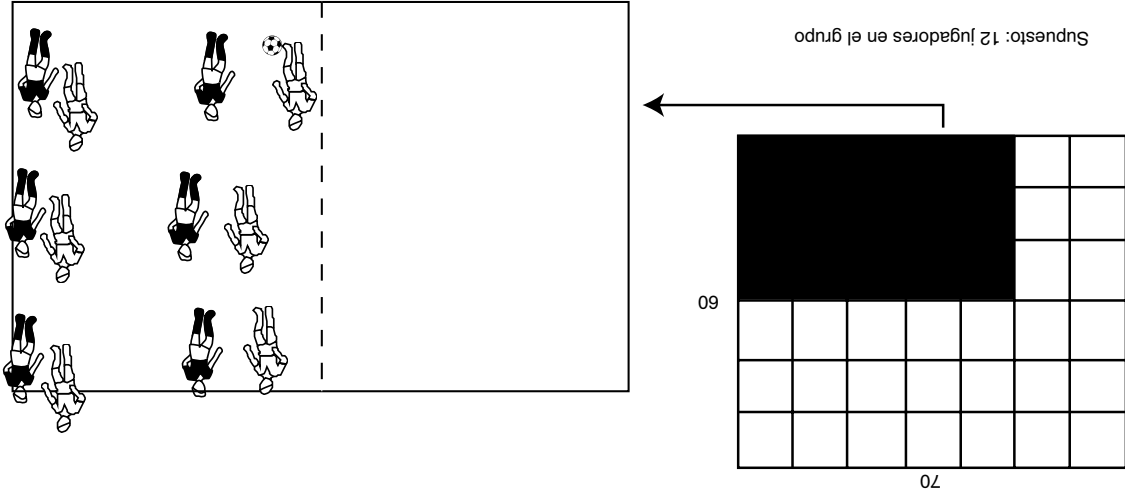
El equipo con la pelota debe intentar hacer tres pases antes de jugar la pelota hacia la otra mitad del área. Un compañero de equipo debe correr hacia la pelota y controlarla en el área más alejada para marcar un punto. Los jugadores deben realizar carreras en línea recta y en ángulo como si estuvieran intentando vencer una trampa de posición fuera de juego. Cuando el jugador recibe la pelota en la otra mitad, todos los jugadores se mueven a esa área. Repetir en la dirección opuesta. El primer equipo que obtenga 5 puntos, gana.

PROGRESIONES

1. El equipo que no está en posesión de la pelota juega 5 contra 6 con un defensor en la otra área para mejorar la calidad del pase y de la carrera.
2. Los jugadores que efectúan el pase no pueden recibir de vuelta la pelota. Entonces, deben entonces efectuar el pase y despejar el espacio.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Evaluar el tipo de pase—¿derecho, en ángulo, al suelo, en el aire?
2. Agilidad mental y física.
3. Necesidad de jugar uno o dos toques para crear espacio.
4. Mantener la posesión hasta que los equipos puedan penetrar.



CORRER Y PASAR

PROPÓSITO

Desarrollar la habilidad de correr con la pelota.

ORGANIZACIÓN

Destinar un área de 40 por 20 yardas. Grupos de 6. Dos equipos de 3. Una pelota por equipo. Ubicar los jugadores como se describe en el diagrama anterior. Repetir en otra área para cubrir un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

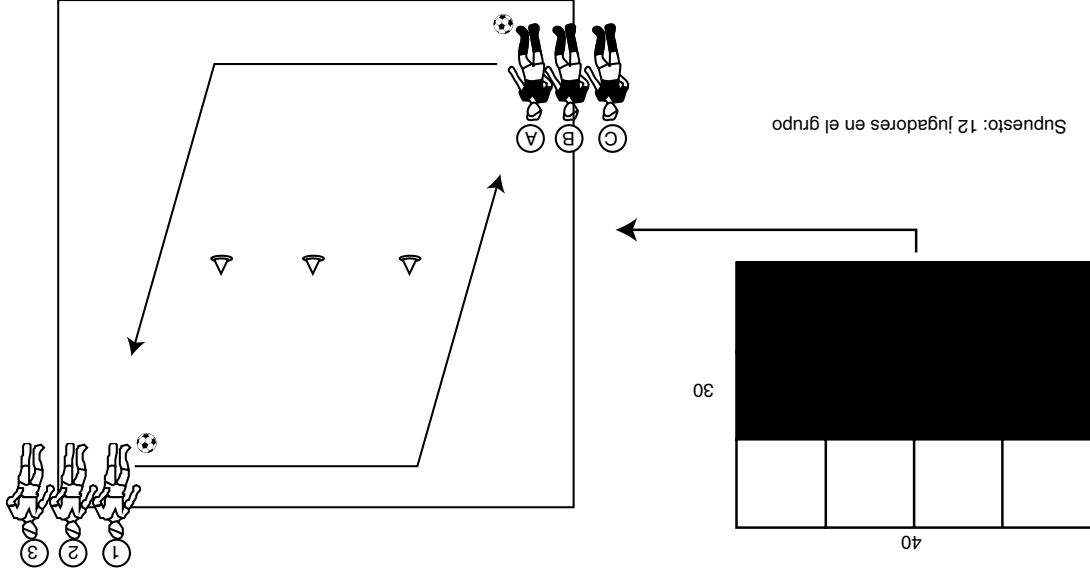
El jugador 1 corre con la pelota hasta el tercer disco. Luego juega una pelota diagonal hacia el jugador B. El jugador A ha corrido hasta el tercer disco acompañando al jugador 1 y ha realizado un pase diagonal al jugador 2. Repetir.

PROGRESIONES

Introducir una sola pelota, en este momento perseguir el pase para forzar al jugador más cercano a sacarle la pelota de los pies.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Usar los cordones del pie para hacer contacto con la pelota.
2. Pasar usando la parte externa del pie.
3. Sacar la pelota hacia delante para poder correr detrás de ella.



CORRER LA PELOTA

PROPÓSITO

Desarrollar un primer toque y una rápida aceleración con la pelota.

ORGANIZACIÓN

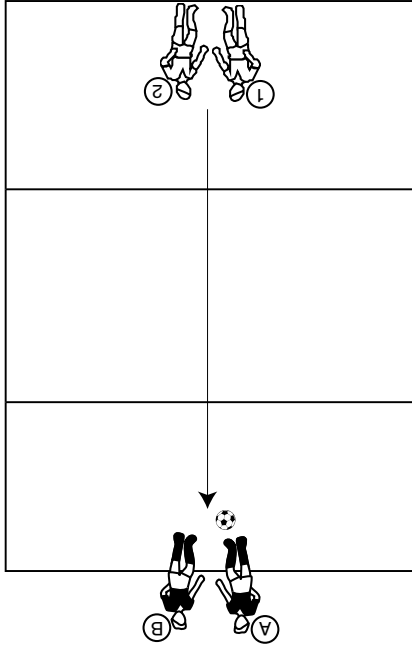
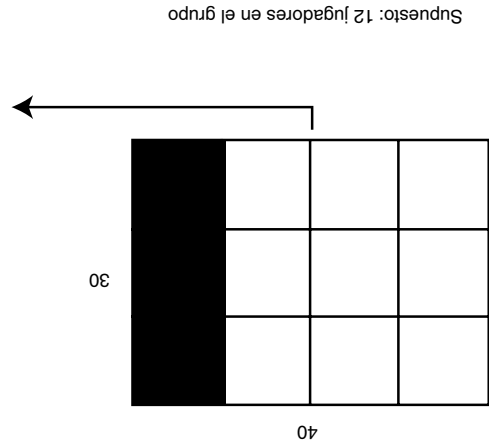
Disponer de un área de 10 por 30 yardas en grillas de 10 por 10 yardas. Separar en grupos de cuatro. Una pelota por grupo. Repetir en otras dos áreas para cubrir un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

El jugador 1 lleva la pelota a la segunda línea, deteniendo la pelota en la segunda línea con la planta del pie. Luego, el jugador 1 le pasa la pelota al jugador 2 en la línea de fondo. El jugador 2 lleva la pelota a la segunda línea en la otra dirección y repite la rutina. Continuar hasta que los jugadores regresen a sus posiciones iniciales.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. El primer toque debe empujar la pelota 2-3 pies por delante del receptor. Podrían necesitarse dos toques al comienzo: el primero para detener la pelota o controlar el pase y el segundo para sacar la pelota hacia adelante.
2. Mirar hacia arriba entre toques.
3. Cubrir la superficie lo más rápido posible.



PROPOSITO

Desarrollar las habilidades de engañar, amagar y vencer al oponente.

ORGANIZACION

Disponer de un área de 10 por 30 yardas en cuadros de 10 por 10 yardas. Grupos de seis jugadores. Una pelota por grupo. Ubicar a los jugadores atacantes y defensores como se muestra en el diagrama. Repetir en otra área para ubicar un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

El jugador 1 está en control de la pelota. Debe vencer a los defensores 1 y 2, cada uno en su línea de defensa. Cuando avanzan al área de gol pasando al último defensor, deben tirar al arco. Cambiar de posiciones. Cuando el atacante ingresa a los últimos 20, el arquero puede salir de su línea. El defensor no puede moverse de su línea.

PROGRESIONES

1. Los defensores pueden ingresar al área solamente cuando el atacante ingresa al cuadrado.

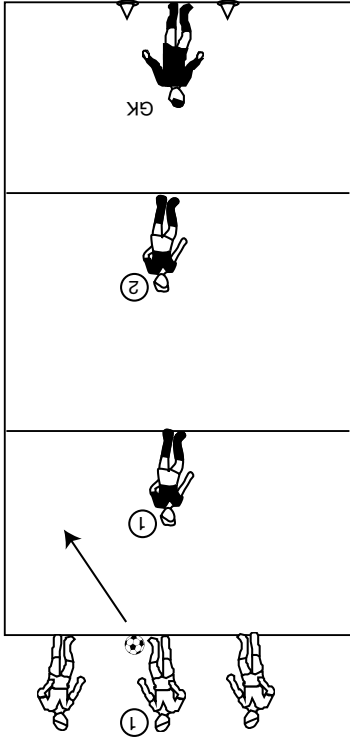
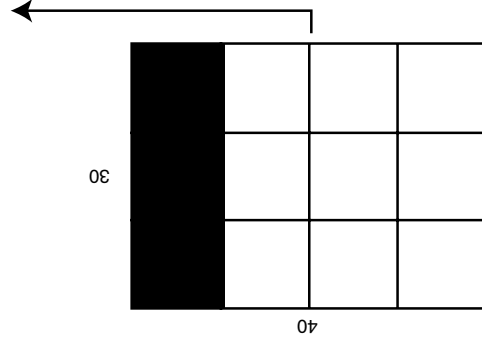
2. Los 3 atacantes juegan en combinación. Los defensores podrán moverse en el cuadro de 10 por 10 yardas donde están ubicados.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Atacar el espacio lateral del defensor.

2. ¿Están los atacantes creando espacio alrededor de la pelota haciendo movimientos de distracción?

3. Si el defensor se ubica en una buena posición, proteger la pelota hasta poder girar.



CONTROL EN GRUPOS DE DOS

PROPÓSITO

Practicar seleccionando la parte del cuerpo con la que se controla la pelota en el aire.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área de 10 por 10 yardas. Formar grupos de dos. Una pelota por grupo. Repetir en cinco otras áreas para ubicar un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

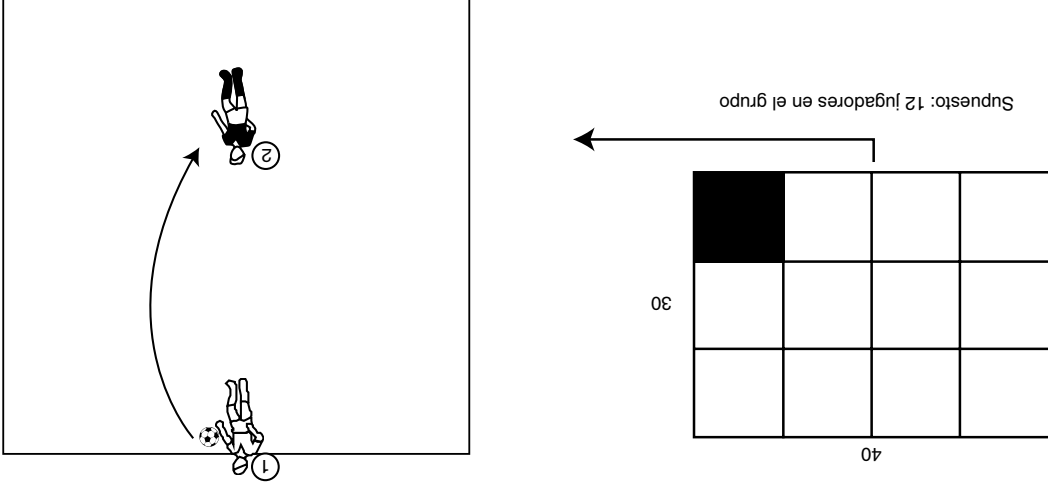
El jugador 1 le arroja la pelota con ambas manos sin levantar los brazos por arriba del hombro al jugador 2, a distintas alturas. El jugador 2 debe controlar la pelota con su primer toque usando la cabeza, pecho, muslo o parte superior del pie. Debe luego agarrar la pelota antes de que rebote. Repetir en la dirección opuesta.

PROGRESIONES

1. Pedirles a los jugadores que hagan dos toques con distintas partes del cuerpo antes de agarrar la pelota.
2. El lanzador arroja la pelota y nombra la parte del cuerpo con la que debe ser controlada.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Moverse junto con la pelota.
2. Seleccionar la parte del cuerpo con la que se controla la pelota con anticipación.
3. Relajar y retirar la superficie de control después del impacto.



Supuesto: 12 jugadores en el grupo





CIRCULO Y PASE

PROPÓSITO

Desarrollar control de la pelota en carrera.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un círculo de 40 yardas. Preparar tres o cuatro pelotas y colocar a 12 jugadores en el perímetro del círculo, al lado de los conos.

OBJETIVO DEL JUEGO

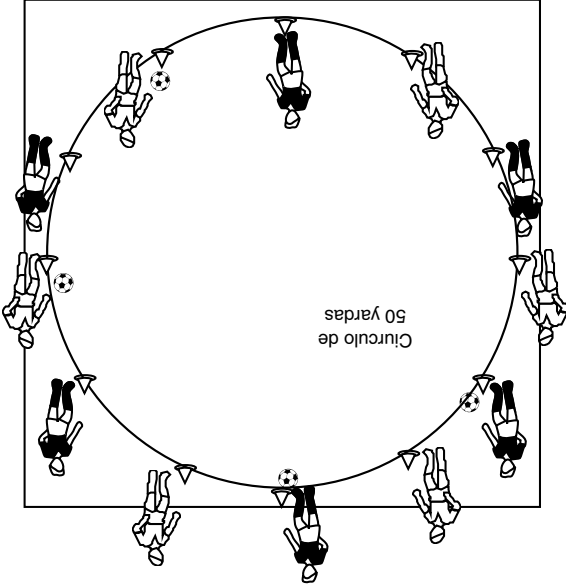
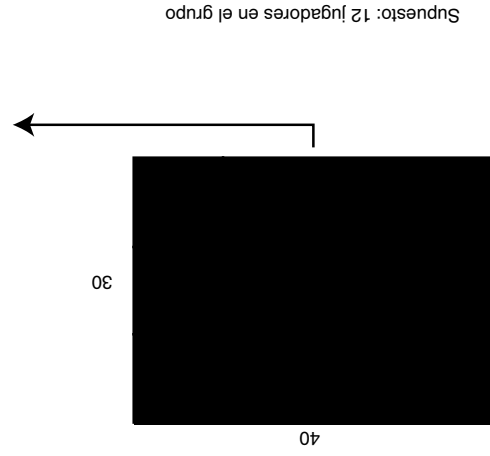
Los jugadores corren con la pelota por el área y hacen un pase con la parte externa del pie al jugador correspondiente en el lado opuesto del círculo. Los jugadores en posición de la pelota siguen el pase y toman el lugar del jugador al que le realizan el pase.

PROGRESION

Colocar dos conos en el área a la que el jugador debe ir con la pelota para que realice un giro con gancho o corte al próximo como y se aleje para pasar la pelota.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Intentar recibir la pelota con la parte externa del pie y jugar hacia adelante.
2. Pasar usando los cordones para no disminuir la velocidad.
3. Gritar el nombre del jugador al que se le realiza el pase.
4. Hacer contacto visual antes de efectuar el pase.



PROPÓSITO

Probar habilidades bajo presión. Competencia en grupos de a dos.

ORGANIZACIÓN

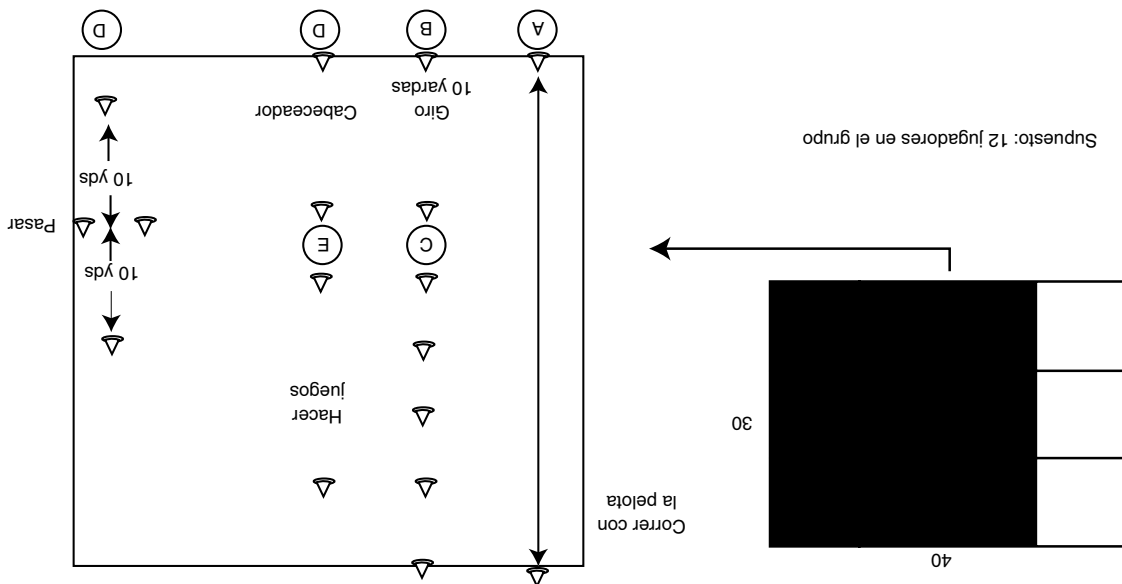
Disponer de un área de 30 por 30 yardas. Dividir al grupo y ubicar un par de jugadores en cada una de las seis estaciones. Una pelota en cada estación y dos pelotas en la estación F.

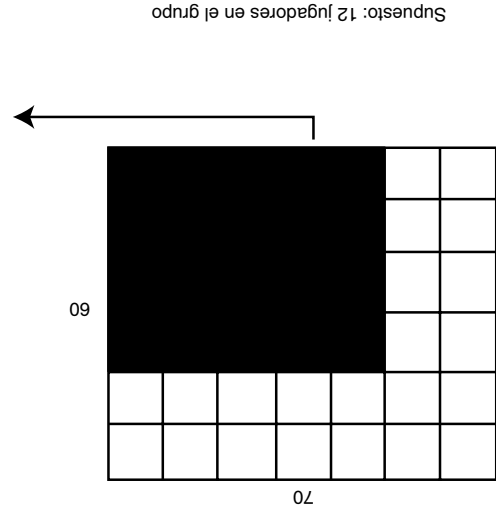
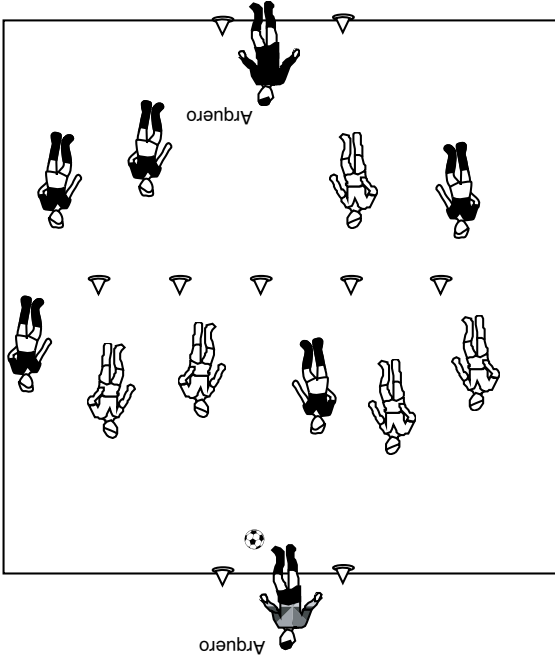
OBJETIVO DEL JUEGO

La estación "A" es la estación de control. Cuando el primer jugador se mueve, empiezan a moverse las otras estaciones. Los jugadores ubicados en esta estación se turnan para llevar la pelota hacia el cono y volver, tres veces cada uno. Una vez que el jugador realiza su última corrida, grita "¡alto!" y todas las estaciones deben detenerse. Cuando más rápido lo hagan, menos tiempo tendrán los otros grupos en cada estación. La estación "B" tiene dos conos a 10 yardas de distancia, 1 jugador en un cono con una pelota y el otro jugador en el otro cono frente al primer jugador. Se mueve hacia el primer cono, gira, vuelve, gira, luego se la pasa al compañero. Cada cruce es 1 punto. La estación "C" tiene cinco conos a 3 yardas de distancia. Ir y volver, 1 punto, luego lo hace el compañero. En la estación "D", ver cuántas veces los jugadores pueden cabecear entre sí. Tomar nota del mejor puntaje. En la estación "E", cada jugador tiene una pelota. Lograr la mayor cantidad de juegos consecutivos y sumar los puntos de todos. Utilizar sólo la misma parte del cuerpo tres veces seguidas. En la estación "F" pararse en un cono a 10 yardas de distancia de un arco, separados a 3 yardas. Un punto por cada pase a través del arco.

PROGRESIONES/ESTACIONES

1. Movimientos en zig-zag.
2. Lanzamientos a 15 yardas a las manos del compañero.
3. Giros en triángulo.
4. La estación de tiro es la misma que la estación de pase pero hay que mover el cono hacia atrás a 15 yardas del arco.





1. Crear espacio en los flancos sacando a los defensores del espacio de ataque.
2. Se debe alentar la realización de carreras diagonales, carreras laterales ciegas y carreras de desmarcación para aprovechar el espacio.
3. Los jugadores de apoyo deben avanzar en el ataque en busca de pases cruzados al área principal de anotación.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Disminuir la cantidad y el ancho de los discos en el área.
2. Los jugadores pueden pasar la pelota a través de los discos si para hacerlo juegan una combinación de 1-2.

PROGRESIONES

La pelota no puede pasar a través de los discos ni sobre ellos. El objetivo del juego es que la pelota se extienda a lo ancho cerca de los lados del campo y atacar los flancos del área de ataque. Aunque la pelota no puede ir sobre los discos, los jugadores pueden correr sobre ellos.

OBJETIVO DEL JUEGO

Disponer de un área de 50 por 40 yardas. Colocar cinco discos a lo largo de la mitad del área a 10 yardas de distancia de cada línea lateral, hacia adentro del área. Jugar 5 contra 5 con un arquero en cada extremo.

ORGANIZACIÓN

Desarrollar la distribución del juego de lado para crear amplitud a lo ancho en el ataque.

PROPÓSITO

CARRERAS A LO ANCHO Y HACIA ADELANTE

CARRERA DE DESMARCACIÓN

PROPÓSITO

Desarrollar la carrera de desmarcación.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área de 20 por 30 yardas. Grupos de 4: 1 atacante, 1 defensor, 1 jugador de apoyo y 1 arquero. Una pelota por práctica. Repetir en dos otras áreas para completar un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

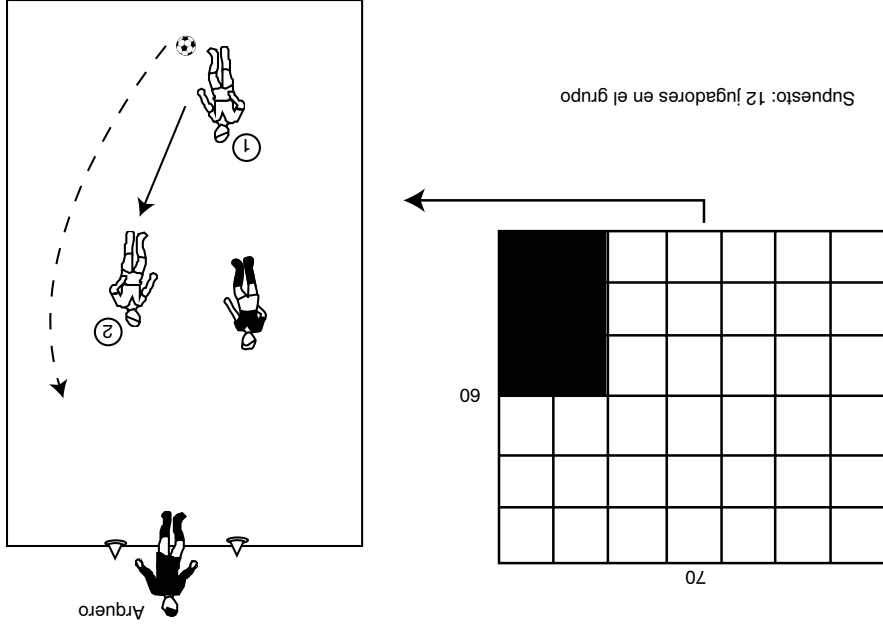
El jugador 1 le pasa la pelota al jugador 2, quien sigue la trayectoria de la pelota de espaldas al arco. El jugador 2 retiene la pelota, protegiéndola del defensor oscuro, para que el jugador 1 pueda realizar una carrera de desmarcación hacia la línea de toque. El jugador 2 tiene la opción de girar sobre el defensor y pasarlo con la pelota o de efectuar un pase al jugador 1 mientras desmarca el juego. Cambiar de posiciones.

PROGRESIONES

Si el defensor bloquea el paso de la carrera de desmarcación, el jugador 2 puede utilizar al jugador 1 como señuelo para pasar la pelota por el arco.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. El que realiza la carrera de desmarcación debe pedir la pelota para distraer al defensor.
2. El que recibe la pelota debe poder protegerla del defensor y girar para quedar de frente a la dirección del juego.
3. El jugador que realiza la carrera debe seguir corriendo más allá de la pelota—a menudo los jugadores reducen la velocidad o se detienen una vez que llegan al nivel de posición con la pelota.



ACTITUD PARA PATEAR

PROPÓSITO

Reforzar la actitud para patear.

ORGANIZACIÓN

Disponer de un área de 40 por 40 yardas. Jugar 5 contra 5 en el campo con dos arqueros, uno en cada extremo. Los arqueros deben tener pelotas adicionales. Solo los arqueros pueden hacer rodar la pelota para ponerla en juego.

OBJETIVO DEL JUEGO

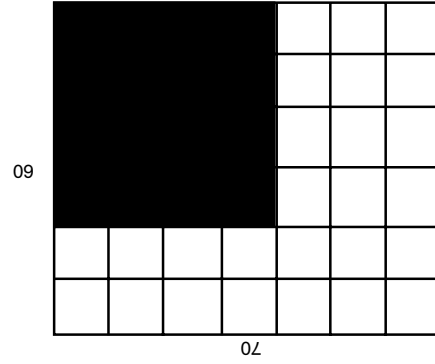
El objetivo del juego es patear al arco aprovechando todas las oportunidades. El entrenador detiene el juego a los 5 minutos y le dice al equipo cuántas oportunidades de patear tuvieron, cuántos tiros hicieron, cuántos fueron al objetivo, cuántos no fueron al objetivo, cuántos goles marcaron y la ubicación de cada gol.

PROGRESIONES

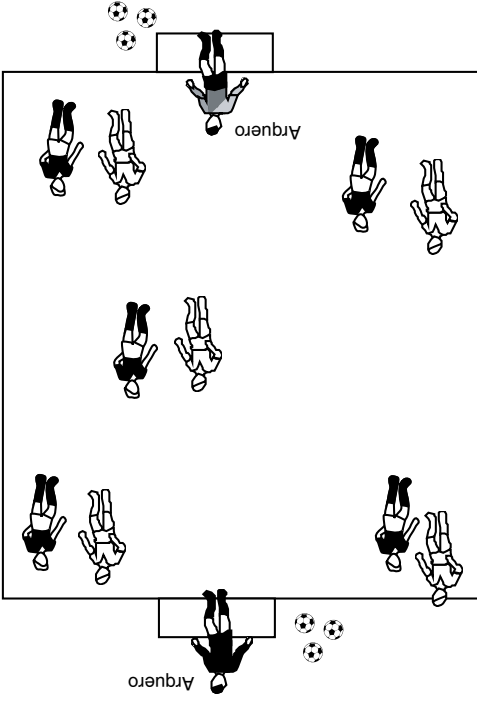
Jugar nuevamente durante 5 minutos y ver si hay alguna diferencia en los resultados.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Si es posible, seleccionar tiros después de desplazamientos y pases.
2. Buscar oportunidades secundarias.
3. Tratar de apuntar al poste más alejado y dar en el objetivo.
4. Para obtener tiros fuertes, seguir la jugada y caer sobre el pie que patea.
5. Mantener la pelota a baja altura y lejos del arquero.



Supuesto: 12 jugadores en el grupo



APÉNDICE—ACTIVIDADES PARA LA CLÍNICA DE HABILIDADES PARA EL FÚTBOL

46	Actitud Para Patrear.....
47	Carrera de Desmarcación.....
48	Carreras a lo Ancho y Hacia Adelante.....
49	Círculo Total del Fútbol.....
50	Círculo y Pase.....
51	Control en Grupos de a Dos.....
52	Correr Baquetas.....
53	Correr la Pelota.....
54	Correr y Pasar.....
55	Creación de Espacio en un Equipo.....
56	4 P's (Pase por Posición, Posesión y Penetración).....
57	Defensa en Equipo.....
58	10.....
59	Dos a Dos.....
60	2 Contra 1 Contra 1.....
61	Ejercicio de Línea Única que Jamas Se Necesite.....
62	Eliminación.....
63	Fuerza Futbolística.....
64	Goleador Superstrella Stoitchkov.....
65	Gran Juego "TSA" (Tirar, Salvar y Anotar).....
66	Ir y Venir.....
67	Juego de Estrellas.....
68	Juego de Transición.....
69	Juego Desde el Fondo.....
70	Juego de 1 Pase Frente al Arco.....
71	Lanzamiento y Bloqueo.....
72	Llevar la Pelota para Destruir.....
73	El Mejor Goleador.....
74	Mojo.....
75	Norte, Sur, Este, Oeste.....
76	Obstrucción.....
77	Olla a Presión.....
78	Pared Defensiva.....
79	Pase Alto Corto.....
80	Pase de Pared.....
81	Pase Diagonal a Carreras en Diagonal.....
82	Pase Elevado.....
83	Pase Guiado.....
84	Retención de la Pelota.....
85	Tiros Bajo Presion.....
86	Tiros con Potencia.....
87	Toque con la Pelota.....
88	1 a 1 con el Arquero.....
89	1 Contra 1 Hacia los Objetivos.....





Artículos que llevar: Prendedores de Actividad para Miembros de la Familia de cada niño

CEREMONIA DE APERTURA (5 MINUTOS)

Forme a los niños en una fila, pídale que hagan la señal del Cub Scout y reciten la Promesa del Cub Scout.

LA PROMESA DEL CUB SCOUT

Yo, _____, prometo hacer mi mejor esfuerzo por cumplir con mi deber hacia Dios y hacia mi patria. Prometo ayudar a otras personas y obedecer la Ley del Pack.

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (25 MINUTOS)

Juego Circuito Total del Fútbol. Llevar la Pelota para Destruir o 1 a 1 con el Arquero. (Consulte el apéndice.)

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

Otorgue un Prendedor de Actividad para Miembros de la Familia de cada niño.



TIEMPO CON LA FAMILIA

ACTIVIDAD SCOUT

Reuna la familia para hablar de la temporada de fútbol que ha acabado. Siéntense todos juntos, con unos refrescos y snacks y hablen de fútbol y Cub Scouting. Pida que su hijo les cuente a Ud. y la familia lo que ha aprendido a través de los requisitos Cub Scout que hizo en las juntas y en casa. Pida que participen toda la familia en la conversación. Hablen Uds. de todo que

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



TORNEO DE FUTBOLITO Y CEREMONIA DE GRADUACIÓN

Consulte los Detalles del Programa para más información sobre estos eventos.



JUEGOS DE ESCARAMUZA (30 MINUTOS)

Punto Clave del Entrenamiento—Anime a los jugadores a enfrentarse a la defensa, a usar todos los trucos y fintas para crear oportunidades y tirar espontáneamente.

CEREMONIA DE CLAUSURA (10 MINUTOS)

Forme a los niños en un círculo, pídales que hagan la señal del Cub Scout, y reciten la Ley del Pack y el Lema del Cub Scout.



LEY DEL PACK

El Cub Scout sigue a Akela.
El Cub Scout ayuda al pack a cumplir sus deberes.
El pack ayuda al Cub Scout a crecer.
El Cub Scout ofrece buena voluntad.

EL LEMA DEL CUB SCOUT

Haz tu mejor esfuerzo.

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

han aprendido sobre los 12 Valores Fundamentales de Cub Scouting y lo que han aprendido esta temporada sobre su Cub Scout.
Repasa Tus Metas. En 50 palabras o menos, dí lo que has aprendido esta temporada.



SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



La flexibilidad es muy importante. Mejora el rendimiento deportivo, mejora la circulación y disminuye el riesgo

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA FLEXIBILIDAD Y ESTIRAMIENTO

de lesiones. Crea tu propia rutina de estiramiento para hacerla antes de las prácticas y los juegos. ¿Cuáles son las cosas importantes relacionadas con el estiramiento para asegurarte de que este sea seguro y efectivo?

Artículos que llevar: Dos cuerdas para saltar.

CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Forme a los niños en una fila, pídale que hagan la señal del Cub Scout, y reciten la Promesa del Cub Scout, la Ley del Pack, y el Lema del Cub Scout.



CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Juegue Norte, Sur, Este, Oeste o Obstrucción. (Consulte el apéndice.)

ACTIVIDAD SCOUT

(DEN: 25 MINUTOS)

Hable otra vez con los niños sobre los peligros y la seguridad doméstica. Pídale que le digan lo que han concluido con su familia sobre este tema.

Organice con los niños, sus padres y sus hermanos, el juego Jump Stick Relay.

CARRERA DE RELEVOS JUMP STICK

Los equipos se forman en dos filas. El primer jugador en cada fila sostiene una cuerda. Cuando se dé la se-

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Punto Clave del Entrenamiento—Anime a los jugadores a rotar frente a la portería, parar tiros y cubrir cualquier rebote.

REFLEXIÓN SOBRE LOS VALORES FUNDAMENTALES Y CEREMONIA DE CLAUSURA (PACK: 10 MINUTOS)

Repase los 12 Valores Fundamentales de Cub Scouting. Estimule comentarios de los niños y los padres sobre ellos. Pídale que reflexionen sobre ejemplos de valores que han visto durante la última temporada.

Forme a los niños en un círculo, pídale que hagan la señal del Cub Scout, y reciten la Promesa del Cub Scout.



ACTIVIDAD SCOUT

Ayúdele a su hijo a realizar una inspección de seguridad en la casa. Haga una lista de los peligros o falta de seguridad que encuentren. Corrijan cualquier problema que encuentren.

MANTENTE A SALVO EN CASA

Mucha gente es lastimada o incluso muere en accidentes en sus propias casas cada año. La mayoría de estos accidentes pueden ser prevenidos. Haz de tu casa un lugar seguro revisándola en busca de elementos peligrosos. Luego, haz algo para remediarlo.

LISTA DE CONTROL DE SEGURIDAD DOMÉSTICA

Lugar	Peligro	Lo que Puedes Hacer
-------	---------	---------------------

La sala	Juguetes en el suelo	Guarda los juguetes. Reorganiza los muebles.
	Muebles bloqueando el paso	Mueve los cables de tal forma que la gente no pise sobre ellos.
	Cables eléctricos debajo de alfombras: Los cables desgastados pueden dar toques y causar incendios	Mantén los cordones fuera del alcance de los niños.
La cocina	Fósforos al alcance de los niños	Coloca los fósforos en un lugar seguro.
	Cuchillos al alcance de los niños pequeños	Coloca los cuchillos en un porta cuchillos o cajón especial.
	Líquidos de limpieza y otros venenos expuestos	Coloca todo veneno fuera del alcance de los niños, en un lugar cerrado con llave de ser necesario.
	Agua o grasa derramada	Limpialo inmediatamente.

El baño	Medicinas al alcance de los niños pequeños	Pon las medicinas en un botiquín cerrado con llave (en envases a prueba de niños).
	Radio, secadora u otro aparato eléctrico cerca de una fuente de agua	Apártalos del lavabo, de la tina y de la taza del baño.
	Tapa de la taza del baño abierta	Manténla cerrada cuando no se esté usando.
	Agua demasiado caliente	Ídela a un adulto que le baje a la temperatura.

Los escalones	Cajas, juguetes y otros artículos en los escalones	Quita todo lo que pueda causar que alguien se tropiece.
	Pasamanos suelto	Aprieta los tornillos del pasamano.
	Cubierta de los escalones suelta	Clava la cubierta con tachuelas.
	Foco fundido	Reemplaza el foco.

Área de trabajo	Herramientas no guardadas	Guárdalas fuera del alcance de los niños.
Área del calefactor	Papeles, basura cerca del calefactor	Aparta los artículos inflamables del calefactor y tíralos.

Afuera	Basura, desperdicio	Manténla en envases bien cerrados.
	Cajón de arena, piscina de niños	Cúbrelos cuando no estén en uso.



Otros consejos de seguridad: Si hay niños pequeños en casa, instala trabas de seguridad especiales en los gabinetes de la cocina y del baño. Son fáciles de abrir para ti y para los adultos.

Cuando estés cocinando, de ser posible usa las pa-
rrillas de atrás. Gira los mangos de las cazuelas hacia
atrás de la estufa para que no las puedan alcanzar los
niños pequeños.

Asegurate de que todas las bolsas y los portafolios,
incluyendo los de los invitados, estén fuera del alcance
de los niños.

Lugar Peligro Lo que Puedes Hacer

La sala Juguetes en el suelo Guarda los juguetes. Reorganiza los muebles. Mueve los cables de tal forma que la gente no cables eléctricos debajo de alfombras: Los cables desgastados pueden dar toques y causar incendios

Mantén los cordones fuera del alcance de los niños. Cuchillos al alcance de los niños pequeños Cuchillos al alcance de los niños pequeños Coloca los fósforos en un lugar seguro. Coloca los cuchillos en un porta cuchillos o cajón especial. Líquidos de limpieza y otros venenos expuestos Agua o grasa derramada Limpialo inmediatamente.

El baño Medicinas al alcance de los niños pequeños Pon las medicinas en un botiquín cerrado con llave (en envases a prueba de niños). Apartalos del lavabo, de la tina y de la taza del baño. Tapa de la taza del baño abierta Manténla cerrada cuando no se esté usando. Agua demasiado caliente Pídele a un adulto que le baje a la temperatura. Los escalones Pasamanos sueltos Cubierta de los escalones suelta Foco fundido

Área de trabajo Herramientas no guardadas Área del calefactor Papeles, basura cerca del calefactor Área de trabajo calefactor Afuera Basura, desperdicio Cajón de arena, piscina de niños

JUEGOS DE ESCARAMUZA (30 MINUTOS)

Punto Clave del Entrenamiento—Aníme a los jugadores a que se comuniquen entre ellos para avisarse cuando tienen tiempo en el balón, cuando se aproxima una defensa y cuando necesitan cerrar el espacio a el balón cuando la oposición está en posesión.

CEREMONIA DE CLAUSURA (10 MINUTOS)

Forme a los niños en un círculo, pídalos que hagan la señal del Cub Scout, y reciten la Ley del Pack y el Lema del Cub Scout.

WEBELOS



LEY DEL PACK

El Cub Scout sigue a Akela. El Cub Scout ayuda al pack a cumplir sus deberes. El pack ayuda al Cub Scout a crecer. El Cub Scout ofrece buena voluntad.

EL LEMA DEL CUB SCOUT

Haz tu mejor esfuerzo.



SPIDER RACE

Organice una Carrera de Arañas dividiendo a los niños en pares con cada pareja tomada de los brazos de tal forma que queden de espaldas. Los equipos corren a un punto determinado y luego regresan inmediatamente al punto de salida. El primer equipo en regresar, gana.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Punto Clave del Entrenamiento—Anime a la defensa a presionar y demorar la jugada hasta que hayan jugadores detrás del balón para defender la portería.

SEMANA 11



JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN

CEREMONIA DE APERTURA (5 MINUTOS)

Forme a los niños en una fila, pídale que hagan la señal del Cub Scout y reciten la Promesa del Cub Scout.

LA PROMESA DEL CUB SCOUT

Yo, _____, prometo hacer mi mejor esfuerzo por cumplir con mi deber hacia Dios y hacia mi patria. Prometo ayudar a otras personas y obedecer la Ley del Pack.



CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (25 MINUTOS)

Juegue Toque con Pelota o Pared Defensiva. (Consulte el apéndice.)

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

Hable con los niños sobre los peligros dentro de casa y la necesidad de la seguridad doméstica. Estimúlos

REFLEXIÓN SOBRE LOS VALORES

FUNDAMENTALES Y CEREMONIA DE CLAUSURA (PACK: 10 MINUTOS)

Hable con los niños sobre el Valor Fundamental de la Valentía. El líder puede decir:

La Valentía es el ser valiente y hacer lo correcto sin importar cuales sean nuestros temores, las dificultades o las consecuencias.

Pídale ejemplos de valentía que hayan visto en partidos de fútbol.

Forme a los niños en un círculo, pídale que hagan la señal del Cub Scout, y digan la Ley del Pack y el Lema del Cub Scout.

MANTENTE A SALVO EN CASA

Mucha gente es lastimada o incluso muere en accidentes en sus propias casas cada año. La mayoría de estos accidentes pueden ser prevenidos. Haz de tu casa un lugar seguro revisándola en busca de elementos peligrosos. Luego, haz algo para remediarlo.

Otros consejos de seguridad: Si hay niños pequeños en casa, instala trabas de seguridad especiales en los gabinetes de la cocina y del baño. Son fáciles de abrir para ti y para los adultos.

Cuando estés cocinando, de ser posible usa las parrillas de atrás. Gira los mangos de las cazuelas hacia atrás de la estufa para que no las puedan alcanzar los niños pequeños.

Asegúrate de que todas las bolsas y los portafolios, incluyendo los de los invitados, estén fuera del alcance de los niños.



Forme a los niños en una fila, pídale que hagan la señal del Cub Scout y reciten la Promesa del Cub Scout.

CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Puedes contestar esta pregunta diciendo "el director"; Pero es mucho más complicado que eso. En una escuela pública el director trabaja con maestros. El o ella también trabajan con otros directores quienes están a cargo de todas las escuelas del distrito. Ve si puedes hacer un esquema que muestre cómo funciona tu sistema escolar. Pregúntale sobre esto a tu director.

? QUIÉN OPERA TU ESCUELA?

Cosas que hacer/llevar: Averigüe algunos datos que compartir con los niños sobre empleos de tiempo completo en el campo de la educación; papel, plumas o lápices.

Informe a los niños sobre algunos de los empleos de tiempo completo en el campo de la educación y pídale que conversen sobre esto con sus maestros favoritos, y que luego le expliquen a usted lo que hace de una persona un buen maestro.

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Juego Defensa en Equipo o Juego Desde el Fondo. (Consulte el apéndice.)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



Puedes contestar esta pregunta diciendo "el director"; Pero es mucho más complicado que eso. En una escuela pública el director trabaja con maestros. El o ella también trabajan con otros directores quienes están

? QUIÉN OPERA TU ESCUELA?

Pregúntele a su hijo acerca de los empleos de tiempo completo en el campo de la educación sobre los cuales aprendió esta semana. Hable con él sobre su interés en ser un educador algún día.

ACTIVIDAD SCOUT



TIEMPO CON LA FAMILIA

Forme a los niños en un círculo, pídale que den el saludo del Cub Scout, y reciten la Ley del Pack y el Lema del Cub Scout.



CEREMONIA DE CLAUSURA (10 MINUTOS)

El Cub Scout sigue a Akela. El Cub Scout ayuda al pack a cumplir sus deberes. El pack ayuda al Cub Scout a crecer. El Cub Scout ofrece buena voluntad.

EL LEMA DEL CUB SCOUT

Haz tu mejor esfuerzo.

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

CUENTA REGRESIVA DE DOS MINUTOS

Escriba cuantas cosas positivas pueda sobre tu entrenador en dos minutos. Asegúrate de compartir tus pensamientos con tu entrenador antes de la práctica de la próxima semana.

a cargo de todas las escuelas del distrito. Ve si puedes hacer un esquema que muestre como opera tu sistema escolar. Pregúntale sobre esto a tu director.



Punto Clave del Entrenamiento—Anime a los jugadores a crear un buen ángulo de ataque, lejos de la defensa, con el primer toque y a pegarle a el balón hacia la portería con un movimiento continuo.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (30 MINUTOS)

Divida al den en dos equipos, los "Vaqueros" y los "Bandidos." Dé a los vaqueros cinco bolsas llenas de "oro" (use discos de papel amarillos como "monedas"). Los vaqueros deberán reunirse donde no puedan ver los bandidos y esconder el oro con ellas. Luego los bandidos se reúnen para decidir cual de los vaqueros tiene el oro. El líder de los bandidos apunta al vaquero sospechado de tener el oro. Cada acierto les da un punto a los bandidos, cada error les quita un punto de su puntuación. Para la siguiente vuelta, cambie los papeles de los equipos.

COWBOYS AND BANDITS

Organice un juego de Cowboys and Bandits con los niños, sus padres y sus hermanos.

Inicie una conversación entre los niños y sus padres dando ejemplos de compasión que han visto, especialmente durante juegos de fútbol. Forme a los niños y a sus familias en un círculo. Cuente hasta tres y den el grito del den 10 veces, gritando cada vez más fuerte.

La Compasión es el ser amable y considerado, y demostrar interés por el bienestar de los demás.

Punto Clave del Entrenamiento—Anime a los jugadores a moverse hacia delante en números más grandes para apoyar el ataque a la portería.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Hable con los niños sobre el Valor Fundamental de la Compasión. El líder puede decir:

REFLEXIÓN SOBRE LOS VALORES FUNDAMENTALES Y CEREMONIA DE CLAUSURA (PACK: 10 MINUTOS)

Artículos que llevar: Bolsas listas para el juego "Cowboys and Bandits";

CEREMONIA DE APERTURA (5 MINUTOS)

Forme a los niños en una fila, pídaleles que hagan la señal del Cub Scout y reciten la Promesa del Cub Scout.

LA PROMESA DEL CUB SCOUT

Yo, _____, prometo hacer mi mejor esfuerzo por cumplir con mi deber hacia Dios y hacia mi patria. Prometo ayudar a otras personas y obedecer la Ley del Pack.

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (25 MINUTOS)

Juego Tiros Bajo Presión o Tiros con Potencia. (Consulte el apéndice.)

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

Pídale a los niños que reporten sobre cómo le ayudaron a otro estudiante con su trabajo escolar. Recuerdeles que es un requisito para la insignia de Webelos.



SEMANA 10

JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN



La "cascabel" (o rattlesnake en inglés), es una vibrata falsa o un cartón de papel o plástico, o una bolsa del supermercado de papel o plástico. Colóquela en el suelo. Los jugadores forman un círculo alrededor del cascabel y sujetan la mano de la persona al lado. Cuando se da, tratan de forzar a sus compañeros a tocar el cascabel mientras ellos mismos tratan de evitarlo. Cuando un jugador toca el cascabel, se marca un punto en su contra.

RATLESNAKE

Organice con los niños, sus padres y sus hermanos, el juego Rattlesnake. Presente ceremoniosamente a cada niño su cinturón Académico y Deportivo de Ajedrez. Si están presentes sus padres, inclúyalos.

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

En casos extraordinarios se puede parar el partido por motivos no explícitamente mencionados en las reglas del juego (por ejemplo, si se abandona el juego temporalmente a causa de relampagos mientras el balón está en juego, el árbitro reanudará el partido con un balón en el campo cuando se despeje la tormenta). En tal caso, el árbitro suelta el balón en el campo en el lugar donde se detuvo la jugada. Parecido a la reanudación de juego con un salto entre dos en el baloncesto, ambos lados intentan ganar posesión del balón en cuanto este toca el suelo.

UN DATO RÁPIDO: REANUDACIÓN DEL JUEGO

- Respuesta:**
1. Un tiro libre indirecto.
 2. Un tiro de penal.
 3. Un tiro libre directo.
 1. Un tiro libre indirecto.

Juegue Carreras a lo Ancho y Hacia Adelante o Goleador Superestrella Stoitichkov. (Consulte el apéndice.)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Forme a los niños en una fila, pídale que hagan la señal del Cub Scout y reciten la Promesa del Cub Scout, la Ley del Pack, el Lema del Cub Scout, y el grito del den.

CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Artículos que llevar: Lazo del cinturón Actividades Académicas y Deportivas, Ajedrez para cada niño; un cartón, papel o plástico o una bolsa de papel de supermercado.

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

Un requisito de la insignia de Webelos es ayudar a otro estudiante con su trabajo escolar. Este estudiante puede ser un hermano o hermana. Después de que su hijo haga esto, pídale que le diga lo que hizo para ayudar al otro estudiante.

REGLAS DE TRIVIA: REANUDACIÓN DEL JUEGO

Cuando un equipo marca un gol, el otro equipo repite el proceso de saque para reanudar el juego. Al principio de la segunda mitad los dos equipos cambian de lado y el equipo que perdió el volado inicial toma el saque. Ya que el balón ha sido pateado hacia delante, el jugador que sacó no puede tocar el balón otra vez hasta que otro jugador de cualquiera de los dos equipos la haya tocado. En el caso de que lo haga, ¿qué se le otorga al equipo contrario?

TIEMPO CON LA FAMILIA





SEMANA 9



JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN

REFLEXIÓN SOBRE LOS VALORES FUNDAMENTALES Y CEREMONIA DE CLAUSURA (PACK: 10 MINUTOS)

Hable sobre el Valor Fundamental del Ingenio. El líder puede decir:

El Ingenio es el usar sabiamente los recursos humanos y ambientales al máximo. Podemos ser ingeniosos reciclando materiales como periódicos y latas de refrescos, y recogiendo nuestra basura antes de dejar el campo de juego.

Pídales a los niños que den algunos ejemplos de ingenio que observaron durante el partido de fútbol hoy, y añámelos a considerar cómo pueden ser ingeniosos en casa. Avísales a los padres que la insignia de Webelos Scout va en la manga izquierda de la camisa de fútbol junto a la insignia de Bobcat. Forme a los niños en un círculo, pídaleles que hagan la señal del Cub Scout, y reciten la Promesa y el Lema del Cub Scout.

CEREMONIA DE APERTURA (5 MINUTOS)

Forme a los niños en una fila, pídaleles que hagan la señal del Cub Scout y reciten la Promesa del Cub Scout.

LA PROMESA DEL CUB SCOUT

Yo, _____, prometo hacer mi mejor esfuerzo por cumplir con mi deber hacia Dios y hacia mi patria. Prometo ayudar a otras personas y obedecer la Ley del Pack.

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (25 MINUTOS)

Juego Eliminación o Ejercicio de Línea Única que Jamas Se Necesite. (Consulte el apéndice.)

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

Pídales a los niños que compartan sus resultados después de haber llevado la cuenta del dinero que ganaron y gastaron. Pídales a cada niño que dé una presentación al den de lo que ganó y gastó.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (30 MINUTOS)

Punto Clave del Entrenamiento—Anime a los jugadores a que le peguen a el balón con las agujetas bajas y esquinadas al tirar un gol.

CEREMONIA DE CLAUSURA (10 MINUTOS)

Forme a los niños en un círculo, pídaleles que hagan la señal del Cub Scout, y reciten la Ley del Pack y el Lema del Cub Scout.

LEY DEL PACK

El Cub Scout sigue a Akela. El Cub Scout ayuda al pack a cumplir sus deberes. El pack ayuda al Cub Scout a crecer. El Cub Scout ofrece buena voluntad.

EL LEMA DEL CUB SCOUT

Haz tu mejor esfuerzo.



TIEMPO CON LA FAMILIA



ACTIVIDAD SCOUT

Su niño deberá hacerle las siguientes preguntas a usted y a cinco adultos más:

- ¿Qué piensa(s) que sean los mejores aspectos de mi escuela?
 - ¿Qué se podría hacer para mejorarla?
- Pídale al niño que le diga según él, cuáles son las mejores respuestas y por qué.

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

PRUEBA DE CONDICIÓN FÍSICA

Necesitarás a un amigo o miembro de tu familia y una pelota de fútbol para completar nuestro circuito poderoso. Haz cada uno de los siguientes ejercicios 10 veces:

1. Brinca y pégale al balón regresándoselo a tu compañero
2. Desde el suelo, enderézate y cabecea el balón hacia tu compañero
3. Comenzando en cuclillas, brinca y cabecea el balón de regreso
4. Acuéstate boca arriba y sujeta los tobillos de tu compañero. Tu compañero debe sostener el balón frente a él. Eleva tus piernas y toca el balón
5. Haz una lagartija y brinca para dominar el balón con los muslos y regresa el balón
6. Párate detrás de tu compañero, salta por encima de él apoyando tus manos en su espalda y regresa a gatas por entre sus piernas
7. Sentado, sin que los pies toquen el suelo, regresa el balón al que te la está pasando usando la parte lateral de tus pies

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Forme a los niños en una fila, pídale que hagan la señal del Cub Scout, y reciten la Promesa del Cub Scout. Cuente hasta tres y den el grito del den.



CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Juegue Fuerza Futbolística o Olla a Presión. (Consulte el apéndice.)

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Juegue ajedrez otra vez.

Dirija una Carrera de Mapas con los niños, sus padres y sus hermanos.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Divida el den en dos equipos y dele papel y un lápiz a cada equipo. Pídale a cada equipo que trace un mapa señalando el sitio de algún objeto que sepan que está dentro o cerca del área de la junta del den. Haga que los equipos intercambien los mapas y los estudien. Luego, bajo la supervisión del líder adulto, cada equipo tratará de encontrar el objeto marcado en el mapa del equipo opuesto. El primer equipo que encuentre el objeto y regrese a la junta del den, gana.

CARRERA DE MAPAS

Punto Clave del Entrenamiento—Anime a los jugadores a hacer corridas cerradas y anguladas en el área de portería.



Divida el den en dos equipos y dele papel y un lápiz a cada equipo. Pídale a cada equipo que trace un mapa

CARRERA DE MAPAS

Haz tu mejor esfuerzo.

EL LEMA DEL CUB SCOUT

El Cub Scout sigue a Akela.
El Cub Scout ayuda al pack a cumplir sus deberes.
El pack ayuda al Cub Scout a crecer.
El Cub Scout ofrece buena voluntad.

LEY DEL PACK

Forme a los niños en un círculo, pídale que hagan la señal del Cub Scout y reciten la Ley del Pack y el Lema del Cub Scout.

GEREMONIA DE CLAUSURA (10 MINUTOS)

Punto Clave del Entrenamiento—Anime a los jugadores a tratar el pase alto ajustado y el pase elevado para avanzar el balón sobre las cabezas de la defensa.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (30 MINUTOS)

señalando el sitio de algún objeto que sepan que este dentro o cerca del área de la junta del den. Haga que los equipos intercambien los mapas y los estudien. Luego, bajo la supervisión del líder adulto, cada equipo tratará de encontrar el objeto marcado en el mapa del equipo opuesto. El primer equipo que encuentre el objeto y regrese a la junta del den, gana.

Juegue Pase Alto Corto, Pase Elevado o 4 P (Pase por Posición, Posesión y Penetración. (Consulte el apéndice.)

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

Juegue ajedrez otra vez.
Dirija una Carrera de Mapas con los niños, sus padres y sus hermanos.

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (25 MINUTOS)

Yo, _____, prometo hacer mi mejor esfuerzo por cumplir con mi deber hacia Dios y hacia mi patria. Prometo ayudar a otras personas y obedecer la Ley del Pack.

LA PROMESA DEL CUB SCOUT

Forme a los niños en una fila, pídale que hagan la señal del Cub Scout y reciten la Promesa del Cub Scout.

GEREMONIA DE APERTURA (5 MINUTOS)

Artículos que llevar: Tableros de ajedrez, papel y lápices para el juego del mapa.

SEMANA 8



JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN

La Perseverancia es el continuar con algo y no darse por vencido, aunque sea difícil. Un

Hable con los niños sobre el Valor Fundamental de la Perseverancia. El líder puede decir:

(PACK: 10 MINUTOS)

FUNDAMENTALES Y GEREMONIA DE CLAUSURA

ejemplo puede ser el coleccionar una hoja de cada tipo de árbol en tu área. Eso tomaría mucha perseverancia.

Forme a los niños en un círculo, pídale que hagan la señal del Cub Scout y reciten la Promesa del Cub Scout.



Juegue El Mejor Golador o Actitud para Patear. (Con-
sulte el apéndice.)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Juro alianza a la bandera
De los Estados Unidos de América
Y a la república que representa,
Una nación bajo Dios, indivisible,
Con libertad y justicia para todos.

PLEDGE OF ALLEGIANCE

Forme a los niños en una
fila, pídale que den el salu-
do del Cub Scout y digan el
Pledge of Allegiance.



CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Artículos que llevar: Una bandera de los Estados Unidos

Punto Clave del Entrenamiento—Anime a los juga-
dors a rematar y aterrizar con el pie de tiro después
de intentar un tiro poderoso.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Ayude a los niños con su ajedrez. Juegue una partida
de ajedrez “en vivo”. Ponga cuerda o hilo en el suelo
para crear un tablero de ajedrez. Use los letreros que
hicieron en la semana y deje que los niños jueguen a
ser las piezas. Deje que dos niños dirijan las piezas y
que los niños representando las piezas se muevan se-
gún las instrucciones que están recibiendo.

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



- Si un portero azul tomando un tiro de gol patear el balón fuera del área de penal y el balón le pega al árbitro y re-bota hacia el arco del equipo azul y el portero logra tocar el balón, pero a pesar de esto el balón cruza la línea de gol y entra al arco, el árbitro deberá otorgar un tiro libre indirecto al equipo rojo desde el lugar apropiado.
- Si un portero azul tomando un tiro de gol patear el balón fuera del área de penal y el balón le pega al árbitro y re-bota hacia el arco del equipo azul y el portero logra tocar el balón, pero a pesar de esto el balón cruza la línea de gol y entra al arco, el árbitro deberá otorgar un tiro libre indirecto al equipo rojo desde el lugar apropiado.

Verdadero Falso

- Respuestas:**
- Verdadero
 - Verdadero
 - Verdadero
 - Verdadero
 - Verdadero

Verdadero Falso



Tomar el reto verdadero o falso de Trivia de Reglas Extrañas:

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

Su niño ha estado aprendiendo a jugar ajedrez. Con- siga un juego de ajedrez y pídale que le enseñe a jugar. Si ya sabe jugar, empiece a jugar ajedrez con su hijo regularmente.

ACTIVIDAD SCOUT

1. Si un continuante toma un tiro de esquina y el balón le pega al árbitro quien está parado en el área de penalti, y el balón rebota dentro del arco, el equipo ofensivo deberá ser concedido el gol.
2. Si un portero azul tomando un tiro de gol patea el balón fuera del área de penalti y el balón le pega al árbitro y rebota dentro del arco del equipo azul, el árbitro deberá otorgarle un tiro de esquina al equipo rojo.

Verdadero Falso

TIEMPO CON LA FAMILIA



Ayúdelos a los niños en sus conocimientos de ajedrez. Repase con ellos cómo se prepara el tablero y cómo

(25 MINUTOS)

ACTIVIDAD SCOUT

Juego Control en Grupos de Dos, Pase Guiado o "TSA" (Tirar, Salvar y Anotar). (Consulte el apéndice.)

(25 MINUTOS)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS

Yo, _____, prometo hacer mi mejor esfuerzo por cumplir con mi deber hacia Dios y hacia mi patria. Prometo ayudar a otras personas y obedecer la Ley del Pack.

LA PROMESA DEL CUB SCOUT

Forme a los niños en una fila, pídale que hagan la señal del Cub Scout y reciten la Promesa del Cub Scout. Bajen la señal y den el grito del den 10 veces, gritando cada vez más fuerte.

(5 MINUTOS)

CEREMONIA DE APERTURA

Artículos que llevar: Juegos de ajedrez.



JUEGOS DE ESCARAMUZA (30 MINUTOS)

se mueven las piezas. Como un reto divertido, hagan los letreros para las piezas y deje que los niños sostengan los letreros arriba de su cabeza mientras juegan a ser las piezas.

Punto Clave del Entrenamiento—Anime a los jugadores a moverse en línea con el balón al recibir un pase y a seleccionar la superficie de control lo más pronto posible conforme se acerca a ellos el balón.

CEREMONIA DE CLAUSURA (10 MINUTOS)

Forme a los niños en un círculo, pídale que hagan la señal del Cub Scout, y reciten la Ley del Pack y el Lema del Cub Scout.

LEY DEL PACK

El Cub Scout sigue a Akela.
El Cub Scout ayuda al pack a cumplir sus deberes.
El pack ayuda al Cub Scout a crecer.
El Cub Scout ofrece buena voluntad.

EL LEMA DEL CUB SCOUT

Haz tu mejor esfuerzo.





Forme a los niños en un círculo, pídale que hagan la señal del Cub Scout y reciten la Ley del Pack y el Leña del Cub Scout.

La Fe significa tener fortaleza interior y seguridad basadas en la confianza en Dios.

Hable con los niños sobre el Valor Fundamental de la Fe y cómo puede este ayudar a guiarlos en su vida diaria, ya sea en cuanto a cómo se relacionan con los miembros de su familia, cómo juegan con sus amigos o hasta cómo colaboran con compañeros de su equipo cuando juegan fútbol. El Líder puede decir:

REFLEXIÓN SOBRE LOS VALORES FUNDAMENTALES Y CEREMONIA DE CLAUSURA (PACK: 10 MINUTOS)

Punto Clave del Entrenamiento—Anime a los jugadores a moverse a posiciones de apoyo al lado del jugador que esté en posesión del balón y a hacer pared alrededor de la defensa.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

El Peón: El Peón se mueve hacia adelante (nunca hacia atrás), pero captura en dirección diagonal. Se mueve un espacio a la vez, excepto en su primer movimiento para el cual tiene la opción de avanzar uno o dos espacios.

El Caballo: El movimiento del Caballo es especial, pues éste puede saltar otras piezas. Se mueve dos espacios en dirección horizontal o vertical y luego da vuelta en ángulo recto moviéndose un espacio o más. El Caballo siempre termina en un espacio de color opuesto al color del espacio desde el cual partió.

El Alfil: El Alfil puede moverse cualquier número de espacios en dirección diagonal mientras su camino no esté bloqueado. Al principio del juego hay un Alfil de cada lado del Rey.

CONOCE TUS PIEZAS DE AJEDREZ

El Rey: El Rey es la pieza más importante. Cuando se le captura, su ejército entero pierde. El Rey puede moverse un espacio en cualquier dirección. (Una excepción es el “enroque” que se explica en los libros listados en Recursos.)

El Rey nunca puede colocarse en jaque es decir, no puede moverse a un espacio atacado por una pieza del contrario.

La Reina: La Reina es la pieza más poderosa. Ella puede moverse cualquier cantidad de espacios en cualquier dirección, horizontal, vertical, o diagonal, mientras su camino no esté bloqueado.

La Torre: La Torre es la segunda pieza más poderosa. La Torre puede moverse cualquier cantidad de espacios en cualquier dirección vertical u horizontal mientras su camino no esté bloqueado.

RAZONES PARA JUGAR AJEDREZ

Los niños toman pasos para cumplir con el requisito de Webelos Cub Scouts que consiste en identificar las piezas de ajedrez y preparar el tablero para jugar.

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

- El ajedrez es un instrumento educativo.
- El ajedrez usa capacidades racionales muy complejas.
- El ajedrez facilita la competencia sana.
- El ajedrez no tiene requisitos de edad, sexo o normas culturales.
- El ajedrez se puede jugar en cualquier lugar.
- El ajedrez es económico.
- El ajedrez puede ser una actividad individual o de grupo.
- El ajedrez puede llevar al reconocimiento nacional.



Juegue Pase de Pared o Carrera de Desmarcacion. (Consulte el apéndice.)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Juro alianza a la bandera
De los Estados Unidos de América
Y a la república que representa,
Una nación bajo Dios, indivisible,
Con libertad y justicia para todos.

PLEDGE OF ALLEGIANCE



Forme a los niños en "U" alrededor de la bandera con sus compañeros adultos parados detrás de ellos. Los niños dan el saludo del Cub Scout y recitan el Pledge of Allegiance

CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Artículos que llevar: Una bandera de los Estados Unidos, un juego de Ajeidez.

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



1. Si un espectador entra al campo de juego y trata sin éxito de prevenir un gol, el gol será marcado.
2. Si un espectador entra el campo de juego y trata de bloquear un gol desviando el balón, pero aun así entra el gol, el árbitro deberá reanudar el juego con un balón en el campo en el lugar apropiado.

Verdadero Falso

Juega Trivia de Reglas Extrañas, determina si es "Verdadero" o "Falso":

TRIVIA DE REGLAS EXTRAÑAS (PARTE 1)

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

Pregúntele a su hijo acerca de su tarea de llevar la cuenta del dinero que gana y gasta durante tres semanas. Si normalmente no gana dinero, ayúdele a pensar en formas que pueda ofrecer ayudar a los vecinos para ganar dinero.

ACTIVIDAD SCOUT



TIEMPO CON LA FAMILIA

3. Si el balón rebota contra el árbitro dentro del campo de juego, éste no deberá permitir que el juego continúe.
4. Si un jugador rojo patea el balón y éste le pega a un árbitro asistente dentro del campo de juego siendo el balón desviado fuera de juego, el árbitro deberá otorgarle un saque de banda al equipo azul.
5. Si un continuante rojo toma un tiro de esquina y el balón le pega al árbitro quien esta parado dentro del área de penalti, y el balón rebota fuera de juego cruzando la línea de gol, el equipo azul deberá ser otorgado un saque de portería.

Verdadero Falso

Respuestas:

1. Verdadero
2. Verdadero
3. Falso
4. Verdadero
5. Verdadero



Artículos que llevar: Una lupa para cada niño o las que pueda conseguir

GEREMONIA DE APERTURA (5 MINUTOS)

Forme a los niños en una fila, pídale que hagan la señal del Cub Scout y reciten la Promesa del Cub Scout.

LA PROMESA DEL CUB SCOUT

Yo, _____, prometo hacer mi mejor esfuerzo por cumplir con mi deber hacia Dios y hacia mi patria. Prometo ayudar a otras personas y obedecer la Ley del Pack.

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (25 MINUTOS)

Juegue 1 Contra 1 Hacia los Objetivos o Correr Baquetas. (Consulte el apéndice.)

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

Dígalas a los niños que uno de los requisitos para su insignia de Webelos es llevar la cuenta del dinero que ganan y gastan durante tres semanas. Explíqueles cómo pueden ganar dinero por hacer quehaceres en casa, como podar el césped y demás tareas. Pueden usar este dinero para gastos personales, como papas, dulces, etcétera. Dígalas que eviten gastos deficitarios, es decir, que no gasten más dinero del que ganan. Avíselas a los padres sobre la tarea y pídale que les ayuden con ella.

Con los niños, sus padres y sus hermanos, organice un juego de Plot Study

PLOT STUDY

Déle a conocer a su den toda una comunidad justo debajo de sus pies: La comunidad de seres vivientes. Es emocionante estudiar, ver de cerca y notar los diferentes tipos de insectos y otros pequeños animales, y observar lo que hacen. Comience por dispersar a los niños en un área; cada uno deberá revisar las plantas de un área específica. Ayúdeles a pensar en pequeña escala para esto. ¿Cuántos tipos de criaturas distintas hay en un área? Usen una lupa para hallar criaturas más pequeñas. ¿Qué están haciendo?

JUEGOS DE ESCARAMUZA (30 MINUTOS)

Punto Clave del Entrenamiento—Anime a los jugadores a hacer corridas según la posición del balón, hacia los lados de la defensa para crear espacio suficiente y recibir un pase o para crear una distracción y así permitir que el jugador en posesión pueda ganarle a la defensa.

GEREMONIA DE CLAUSURA (10 MINUTOS)

Forme a los niños en un círculo, pídale que hagan la señal del Cub Scout, y reciten la Ley del Pack y el Lema del Cub Scout.

LEY DEL PACK

El Cub Scout sigue a Akela.
El Cub Scout ayuda al pack a cumplir sus deberes.
El pack ayuda al Cub Scout a crecer.
El Cub Scout ofrece buena voluntad.

EL LEMA DEL CUB SCOUT

Haz tu mejor esfuerzo.



Forme a los niños en una fila, pídale que hagan la señal del Cub Scout y reciten la Ley del Pack.

El Civismo es el brindar servicio y demostrar responsabilidad a comunidades locales, estatales y nacionales.

Hable con los niños sobre el Valor Fundamental del Civismo y la importancia que tiene en juegos en equipo. El líder puede decir:

(PACK: 10 MINUTOS)

REFLEXIÓN SOBRE LOS VALORES FUNDAMENTALES Y CEREMONIA DE CLAUSURA

Punto Clave del Entrenamiento—Anime a los niños a mantener posesión del balón hasta que surja la oportunidad de penetrar la defensa y atacar la meta.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

mación con sus padres. Pueden pedirle ayuda a un bibliotecario.

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



En 50 palabras o menos, dínos sobre tu mejor recuerdo futbolístico. ¿A quién incluía y en dónde se llevó a cabo?

MI MEJOR RECUERDO FUTBOLÍSTICO

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

En casa, haga cinco actividades con su hijo, que requieran el uso de las matemáticas. Explíquede a su hijo cómo usa usted las matemáticas a diario. Los ejemplos pueden incluir el uso de artículos para medir cuando cocinar, llenar el tanque de gasolina de su auto y calcular el número de galones que necesitará o incluso calcular cuánto tiempo se tardará en caminar de su casa hasta alguna escuela o tienda.

ACTIVIDAD SCOUT

TIEMPO CON LA FAMILIA



El Cub Scout sigue a Akela.
El Cub Scout ayuda al pack a cumplir sus deberes.
El pack ayuda al Cub Scout a crecer.
El Cub Scout ofrece buena voluntad.

EL LEMA DEL CUB SCOUT

Haz tu mejor esfuerzo.



Forme a los niños en un círculo, pídale que hagan la Señal del Cub Scout y reciten la Ley del Pack y el Lema del Cub Scout.

CEREMONIA DE CLAUSURA (10 MINUTOS)

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Juego Creación de Espacio en un Equipo o Juego de Transición. (Consulte el apéndice.)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Forme a los niños en un círculo, y den el grito del den lo más fuerte posible.

CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Artículos que llevar: una medida de una yarda y una medida de un metro o una cinta de medir con ambos sistemas marcados.

En casa, haga cinco actividades con su hijo, que requieran el uso de las matemáticas. Explíquede a su hijo cómo usa usted las matemáticas a diario. Los ejemplos pueden incluir el uso de artículos para medir cuando cocinar, llenar el tanque de gasolina de su auto y calcular el número de galones que necesitará o incluso calcular cuánto tiempo se tardará en caminar de su casa hasta alguna escuela o tienda.



Reconozca los logros de los niños por el aprendizaje de un nuevo idioma, el descubrimiento de nuevas

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

apéndice.)

Juego de Estrellas o Ir y Venir. (Consulte el

(25 MINUTOS)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS

Yo, _____, prometo hacer mi mejor esfuerzo por cumplir con mi deber hacia Dios y hacia mi patria. Prometo ayudar a otras personas y obedecer la Ley del Pack.

LA PROMESA DEL CUB SCOUT



Forme a los niños en una fila, pídale que hagan la señal del Cub Scout y reciten la Promesa del Cub Scout. Cuenten hasta tres y hagan el grito del den 10 veces.

(5 MINUTOS)

CEREMONIA DE APERTURA

Artículos que llevar: De ser posible, lleve consigo un lazo del cinturón Cub Scout Actividades Académicas, Idiomas y Cultura.

JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN



SEMANA 5

jugador en posesión del balón.

una distracción y así crear una oportunidad para el siguiente el pase para atrapar el balón o para crear dotes a tirar pases diagonales y a correr en diagonal

(DEN: 30 MINUTOS)

JUEGOS DE ESCARAMUZA

el hula hoop durante más tiempo.

nador, el ganador es el equipo que mantenga girando la carrera. El equipo que termine primero *no* es en ga- Continúa hasta que todos los participantes completen al siguiente niño en la fila, quien repite el proceso.

esto con el grito del den.

tres veces aumentando cada vez más el volumen. Siga señal del Cub Scout y reciten el Lema del Cub Scout

Forme a los niños en un círculo, pídale que hagan la La responsabilidad es el cumplir con nuestro deber hacia Dios, hacia nuestro país, hacia los demás y hacia nosotros mismos.

de equipo. El líder puede decir:

Responsabilidad y la importancia que tiene en juegos Habla con los niños sobre el Valor Fundamental de la

(PACK: 10 MINUTOS)

REFLEXIÓN SOBRE LOS VALORES FUNDAMENTALES Y CEREMONIA DE CLAUSURA

Pídales a los niños que se acuesten boca arriba con los puños alzados y que escuchen los sonidos de la naturaleza. Cada vez que alguien oiga un nuevo canto de pájaro levantará un dedo. Como reto divertido, vean si pueden contar 10 cantos diferentes. Varíe el juego escuchando los sonidos de otros animales o sonidos de la naturaleza como la hierba cuando sopla el viento, el caer de las hojas de los árboles o el chapoteo de los arroyos. Para lograr que los niños se concentren aún más, pregúnteles cuántos colores y tonos de colores diferentes pueden ver en un área.

SONIDOS Y COLORES

Dirija un juego de sonidos y colores con los niños, sus padres y sus hermanos. Pídales que se acerquen para que estén con su hijo cuando él reciba su lazo del cinturón.

reconocimiento especial. Si están presentes sus padres, de los niños, uno por uno, dándole un momento de el lazo del cinturón de Idiomas y Cultura a cada uno culturas e investigación sobre otros países. Otrgue

Pídales a los niños que se acuesten boca arriba con los puños alzados y que escuchen los sonidos de la naturaleza. Cada vez que alguien oiga un nuevo canto de pájaro levantará un dedo. Como reto divertido, vean si pueden contar 10 cantos diferentes. Varíe el juego escuchando los sonidos de otros animales o sonidos de la naturaleza como la hierba cuando sopla el viento, el caer de las hojas de los árboles o el chapoteo de los arroyos. Para lograr que los niños se concentren aún más, pregúnteles cuántos colores y tonos de colores diferentes pueden ver en un área.

Punto Clave del Entrenamiento—Anime a los jugadores a usar las vueltas que aprendieron en la práctica y a salir de la vuelta acelerando a máxima velocidad para escaparse de la defensa.



Juego Pase Diagonal a Carreras en Diagonal o Juego de I Pase Frente al Arco. (Consulte el apéndice.)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Forme a los niños en una fila, pídale que hagan la señal del Cub Scout y reciten la Promesa del Cub Scout.

CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Artículos que llevar: Aros de plástico Hula Hoop

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Organice la Carrera Hula Hoop.

CARRERA HULA HOOP®

Material: Dos aros “hula hoop”

Divida al grupo en dos equipos y colóquelos en posición de relevos. Coloque una meta a 25 pies de distancia y ponga los aros en ella. Cuando dé la señal, el primer niño en cada línea corre hacia la meta, recoge el aro y lo gira en su cintura hasta que se le caiga. Cuando se caiga el aro, el corre de regreso y toca

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



Además de darles tiros libres, el árbitro puede castigar más aún al jugador culpable a través de tarjetas rojas y

REGLAS DEL JUEGO DE TRIVIA: TARJETAS ROJAS Y AMARILLAS

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

Pídale a su hijo que hable con alguien que creció en otro país. Deberá averiguar cómo fue la niñez de la persona y cómo eso es diferente de su propia vida.

ACTIVIDAD SCOUT

amarillas. Estas tarjetas pueden llevar a la expulsión de jugadores y entrenadores e incluso a la suspensión del jugador de liga por un periodo de tiempo.
¿Cuántas tarjetas amarillas deberá recibir un jugador antes de ser expulsado?

1. Tres
2. Dos
3. Uno

Respuesta:

2. Dos

TIEMPO CON LA FAMILIA



Forme a los niños en un círculo, pídale que hagan la señal del Cub Scout y reciten la Ley del Pack y el Lema del Cub Scout.

CEREMONIA DE CLAUSURA (10 MINUTOS)

Punto Clave del Entrenamiento—Anime a los jugadores a que digan el nombre de la persona a la que le están pasando el balón antes de aventarla.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (30 MINUTOS)

EL LEMA DEL CUB SCOUT

Haz tu mejor esfuerzo.

El Cub Scout sigue a Akela.
El Cub Scout ayuda al pack a cumplir sus deberes.
El pack ayuda al Cub Scout a crecer.
El Cub Scout ofrece buena voluntad.

LEY DEL PACK

REFLEXIÓN SOBRE LOS VALORES FUNDAMENTALES Y CEREMONIA DE CLAUSURA (PACK: 10 MINUTOS)

Hable con los niños sobre el Valor Fundamental de la Cooperación y la importancia que tiene en los juegos de equipo. El líder puede decir:

La cooperación es ser servicial y trabajar junto con los demás para lograr una meta común. Se necesita mucha cooperación dentro del equipo para jugar fútbol bien. ¿Qué ejemplos de cooperación se les ocurren?

Dígales a los niños cuándo y dónde será la práctica entre semana de la próxima semana.

Forme a los niños en un círculo, pídale que susurten el grito del den y que lo repitan otras dos veces aumentando cada vez más el volumen.

Coloque dos cajas a más o menos 20 pies de distancia entre ellas; cada una será una jungla y el espacio entre ellas el campo de caza mayor. Un jugador será elegido como el cazador y a los demás se les darán nombres de animales salvajes—pantera, tigre, león, mono, elefante, leopardo, e hipopótamo. Los animales toman sus lugares en la jungla y el cazador se para en el centro de su campo. Cuando el diga el nombre de algún animal, el jugador con ese nombre correrá hacia la otra jungla. Si el cazador toca al animal antes de que éste llegue a la otra jungla, éste se tendrá que quedar en el campo y ayudar a cazar a los demás animales.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Punto Clave del Entrenamiento—Anime a los jugadores a ocupar posiciones de apoyo cuando su equipo esté en posesión del balón, pero ellos mismos no la tengan.

SEMANA 4



JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN

CEREMONIA DE APERTURA (5 MINUTOS)

Forme a los niños en una fila, pídale que hagan la señal del Cub Scout y reciten la Promesa del Cub Scout.

LA PROMESA DEL CUB SCOUT

Yo, _____, prometo hacer mi mejor esfuerzo por cumplir con mi deber hacia Dios y hacia mi patria. Prometo ayudar a otras personas y obedecer la Ley del Pack.

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (25 MINUTOS)

Juego Círculo y Pase o Mojo., (Consulte el apéndice.)

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

Un requisito para la insignia de Webelos es que los niños participen en dos juegos que originarios de otro país o de otra cultura. Aquí hay uno para hoy y se



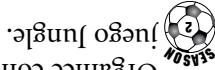
usará otro el sábado. El juego japones Ken Po (Piedra, Papel y Tijeras).

JAN KEN PO (PAPEL, TIJERAS, PIEDRA)

Jan Ken Po se juega con una mano. Los niños se colocan frente a frente, y cada uno al mismo tiempo balancea su mano con el puño cerrado y dice “Jan! Ken! Po!” Al decir “Po,” cada uno extiende su mano y hace la seña en forma de “papel,” tijeras,” o “piedra.”

- Papel, la palma de la mano abierta, gana a la piedra porque se puede envolver el papel alrededor de la piedra.
- Piedra, el puño cerrado, gana a las tijeras porque las puede aplastar.
- Tijeras, los dedos índice y medio extendidos como la señal Cub Scout, gana al papel porque puede cortarlo.

En caso de un empate, los niños continúan con el juego con la segunda fase, “Ai! Kono! Sho!” Al decir “Sho,” extienden sus manos y hacen las señales de papel, tijeras o piedra. El canto sigue hasta que haya un ganador.



Organice con los niños, sus padres y sus hermanos, el

idioma.

Enseñeles a los niños 10 palabras diferentes en otro

(DEN: 25 MINUTOS)

ACTIVIDAD SCOUT

Juego Lanzamiento y Bloqueo o 10. (Consulte el

apéndice.)

(DEN: 25 MINUTOS)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS

Forme a los niños en una fila, pídale que hagan la señal del Cub Scout y reciten la Promesa del Cub Scout.

(PACK: 5 MINUTOS)

CEREMONIA DE APERTURA

cajas de cartón.

Artículos que llevar/cosas que hacer: Prepárese para enseñarles a los niños 10 palabras en otro idioma. Este es un requisito para la insignia de Webelos. Traiga dos

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



aprendió en la escuela.

Para completar el requisito para la insignia Webelos de Cub Scouts, pídale a su hijo que liste algunas cosas importantes que puede hacer ahora gracias a lo que

Escriba un mínimo de cinco cosas que quiere aprender o mejorar esta temporada.

FIJA TUS METAS

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

TIEMPO CON LA FAMILIA



ACTIVIDAD SCOUT

EL LEMA DEL CUB SCOUT

Haz tu mejor esfuerzo.

El Cub Scout sigue a Akela.
El Cub Scout ayuda al pack a cumplir sus deberes.
El pack ayuda al Cub Scout a crecer.
El Cub Scout ofrece buena voluntad.

LEY DEL PACK

Forme a los niños en un círculo, pídale que hagan la señal del Cub Scout, y reciten la Ley del Pack y el Lema del Cub Scout.



(10 MINUTOS)

CEREMONIA DE CLAUSURA

Punto Clave del Entrenamiento—Anime a los jugadores a sacar el balón de entre sus pies para que puedan correr a máxima velocidad entre cada contacto.

(30 MINUTOS)

JUEGOS DE ESCARAMUZA

SNATCH THE HAT

Divida el área de juego en dos partes iguales y marque una pequeña portería detrás de cada una. Luego divida al grupo en dos equipos. Cada equipo está formado por "roba-sombros" y "vigilantes" y se colocan en su mitad de la cancha después de haber colocado los sombreros en sus respectivas porterías. Cada roba-sombrero que llegue a la portería del otro equipo puede llevarse un sombrero de vuelta a su propia portería y no puede ser detenido mientras lo lleva de vuelta. Si es detenido en el territorio del equipo opuesto antes de llegar a la portería, un Cub Scout o padre tendrá que quedarse prisionero en la portería hasta que sea tocado y liberado por alguien de su equipo; ninguno de los dos puede ser detenido en camino de regreso a su propio lado. Ningún sombrero puede ser robado mientras algún niño esté detenido como prisionero. El equipo que obtenga todos los sombreros, o que tenga el mayor número de sombreros después de un tiempo determinado, gana el juego.

REFLEXIÓN SOBRE LOS VALORES FUNDAMENTALES Y CEREMONIA DE CLAUSURA (PACK: 10 MINUTOS)

Hable con los niños sobre los 12 Valores Fundamentales de Cub Scouting y de ejemplos de cada uno según como se comprobaban en la temporada de fútbol. Haga que ellos le den ejemplos de valores que han visto de- mostrados fuera de la cancha de fútbol también.

Los 12 Valores Fundamentales de Cub Scouting

1. Civismo
2. Compasión
3. Cooperación
4. Valentía
5. Fe
6. Salud y Aptitud Física
7. Honestidad
8. Perseverancia
9. Actitud Positiva
10. Ingenio
11. Respeto
12. Responsabilidad

Para el cierre forme a los niños en un círculo y pídale que tararen, en voz baja, una canción que todos

SEMANA 3

JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN



CEREMONIA DE APERTURA (5 MINUTOS)

Forme a los niños en una fila, pídale que hagan la señal del Cub Scout, y reciten la Promesa del Cub Scout.



Artículos que llevar: un sombrero viejo o una gorra para cada niño.

LA PROMESA DEL CUB SCOUT

Yo, _____, prometo hacer mi mejor esfuerzo por cumplir con mi deber hacia Dios y hacia mi patria. Prometo ayudar a otras personas y obedecer la Ley del Pack.

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

Dígales a los niños que uno de los requisitos para la insignia de Webelos en Cub Scouting es el que ellos hablen con su maestro o director sobre el valor de tener una educación. Deberán hablar con su maestro sobre esto en los próximos dos o tres días e informar a sus padres sobre esta conversación.

Juegue Correr la Pelota o Correr y Pasar. (Consulte el apéndice.)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (25 MINUTOS)



Organice con los niños, sus padres y sus hermanos, el Juego Snatch the Hat.

LA PROMESA DEL CUB SCOUT

conozcan mientras usted recita la Promesa del Cub Scout, la Ley del Pack y el Lema del Cub Scout.

LEY DEL PACK

Yo, _____, prometo hacer mi mejor esfuerzo por cumplir con mi deber hacia Dios y hacia mi patria. Prometo ayudar a otras personas y obedecer la Ley del Pack.

EL LEMA DEL CUB SCOUT

El Cub Scout sigue a Akela.
El Cub Scout ayuda al pack a cumplir sus deberes.
El Cub Scout ofrece buena voluntad.
Haz tu mejor esfuerzo.

Para ganarse la insignia de Webelos Cub Scouts, cada niño deberá participar activamente en alguna actividad o servicio escolar. Hable con su hijo sobre cual será su actividad o servicio y ayúdale a determinar cómo lo va a lograr.



Punto Clave del Entrenamiento—Anime a los jugadores a que se comuniquen con sus compañeros de equipo para que estén conscientes de la posición de cada quien.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Coloque 20 objetos de manera ordenada. A cada jugador le toca un lápiz y una hoja de papel. Indíqueles a los jugadores que estudien los objetos en silencio absoluto por 60 segundos. Luego, cada jugador se sienta en el césped y escribe los nombres del mayor número de objetos que logre recordar. El que nombre más objetos, gana.

EL JUEGO DE KIM

Organice varias rondas del Juego de Kim con los niños, sus padres y sus hermanos.

Dígales a los niños que para ganarse la insignia de Webelos tendrán que tener un buen registro de asistencia en la escuela, mantener la mejor conducta posible todo el año y obtener buenas calificaciones. Si no están haciendo las tres cosas ahora, pueden empezar a hacerlo y ganarse la insignia de Webelos para casi el final de la temporada, pero haga hincapié en que tienen que comenzar ahora mismo.

Organice varias rondas del Juego de Kim con los niños, sus padres y sus hermanos.

Dígales a los niños que hablen sobre cómo pueden aplicar los “MEJORES” pasos a tomar para tener una actitud positiva frente a sus deberes escolares y en otras áreas de sus vidas.

que se puede hacer; *Expect success*: Anticipar el éxito; *Set your mind*: Proponérselo; *Try*: tratar, tratar, tratar.)

Dígales a los niños lo que significa el tener una actitud positiva y cuáles son los “MEJORES” pasos a tomar para tener una actitud positiva. (“BEST”-*Believe*: Creer

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Juegue 2 Contra 1 Contra 1 Dos a Dos. (Consulte el apéndice.)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Juro alianza a la bandera
De los Estados Unidos de América
Y a la república que representa,
Una nación bajo Dios, indivisible,
Con libertad y justicia para todos.

PLEDGE OF ALLEGIANCE

Pledge of Allegiance.

Forme a los niños, a sus hermanas y a sus padres en una fila, con dos niños sosteniendo la bandera entre ellos. Los niños hacen el saludo del Cub Scout y recitan el Pledge of Allegiance.



CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Artículos que llevar: Una bandera de los Estados Unidos, 20 objetos, una hoja de papel y un lápiz para cada niño, y una tela para cubrir los 20 objetos.

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



SEMANA 2

Los Webelos Scouts y sus padres disfrutarán de una hora llena de acción y 45 minutos de Actividades de Inicio. Aparte de registrarse para Fútbol y Scouting, los niños participarán en ceremonias de apertura y de clausura, puestos de actividades Scouting, puestos de técnicas futbolísticas y el Campo de Fútbol y Scouting.

Los padres tendrán varias oportunidades de obtener la información que necesitan a través de una sesión de bienvenida y orientación, y de las mesas y carpas de información. Las Actividades de Inicio de los Webelos Scouts son de 3 a 4:45 PM el Día de Inicio. Consulte los detalles del Programa de Inicio a partir de la página 5.

ACTIVIDADES DE INICIO



SEMANA 1



PLANES PARA LAS JUNTAS

Semana 122

Semana 222

Semana 323

Semana 425

Semana 527

Semana 629

Semana 732

Semana 834

Semana 936

Semana 1038

Semana 1140

Semana 1244



COMENTARIOS FINALES

El programa de Fútbol y Scouting es una colaboración entre Boy Scouts of America, Major League Soccer Camps, Major League Soccer y sus equipos, y su consejo de BSA local. Une un deporte cada vez más popular entre los jóvenes de Estados Unidos con la primera institución del mundo en el desarrollo del carácter para niños y jóvenes.

Boy Scouts of America—Boy Scouts of America es el programa juvenil más destacado de la nación en desarrollo de carácter y capacitación para el liderazgo basada en valores. La misión de Boy Scouts of America es preparar a la gente joven para tomar decisiones éticas y morales en el transcurso de sus vidas a través de inculcarles el valor del juramento y Ley del Scout. Para más información sobre Boy Scouts y sobre su consejo local, visite www.scouting.org

MLS Camps—Major League Soccer Camps es el proveedor nacional de educación de fútbol juvenil más destacado de la nación para jugadores, padres y entrenadores. La misión de MLS Camps es elevar a las personas más allá de su propia visión de su capacidad. Para más información sobre MLS Camps, visite www.MLScamps.com

Major League Soccer—La misión de MLS es convertirse en una de las ligas de fútbol profesional mejores del mundo y ser una liga para la Nueva América. Con talento conocido “hecho en casa” como Landon Donovan y DaMarcus Beasley que son del MLS, MLS le da a jugadores jóvenes aspirantes la oportunidad de soñar. Para más información sobre Major League Soccer, visite www.MLSnet.com

AHORA, ¡A JUGAR FÚTBOL!

No hay más que decir más que mantenga una sonrisa en su cara, diviértase y lo demás se resolverá solo.

Saludos,

El Equipo de Fútbol y los Scouts



una hoja de papel o en un pizarrón. Comparta y hable sobre ellas. Priorice las cinco primeras pidiéndole a cada persona que le otorgue un cinco a su prioridad más importante y un uno a la última. Sume las puntuaciones individuales e identifique sus cinco prioridades más importantes para la temporada. Promesa de los Padres. Pídale a cada padre que firme la Promesa de los Padres de Fútbol y Scouting. Reparta las Tarjetas de Reconocimiento de Fútbol y Scouting a cada padre que firme la promesa. Asegúrese de que traigan las tarjetas a cada práctica entre semana y práctica de fin de semana/juego de escaramuza.

Lo siguiente se cubre con más detalles en el Guía Organizativa de Fútbol y Scouting. Estas recomendaciones se ofrecen con el fin de animar a los padres a jugar un papel positivo y productivo en su programa: Carta a los Padres. Envíe a cada Padre una copia de nuestra carta de Introducción para los Padres. Esta-blezca el tono para comunicaciones futuras invitán-dolos a su Junta de Padres—logre establecer entre ustedes las mismas metas, aspiraciones y expectativas para la temporada que viene. Coteje las Declaraciones de Resultados que completaron sus jugadores como primera tarea del Tiempo con la Familia. Escríbalas en

MAXIMIZACIÓN DE LA RELACIÓN CON LOS PADRES



se le olvide a alguien. Asegúrese de que sus jugadores repongan los líquidos perdidos durante el ejercicio. Si no lo hace, puede acabar teniendo una emergencia médica en sus manos.

Es esencial que mantenga hidratado a su equipo mientras hagan ejercicio. Hay dos descansos durante cada sesión de práctica de Fútbol y Scouting. Anime a sus jugadores a traer agua o bebidas deportivas a la práctica. Tenga a la mano bebidas adicionales en caso de que

REPOSICIÓN DE LÍQUIDOS



- **Desarrollo su propio aprecio y amor al juego—** Vea fútbol por televisión. Lea sobre él en periódicos o por Internet. Tome un curso de árbitro o un curso de NSCAA o United States Soccer Coaches. Inscríbase en una liga adulta de fútbol. Sumérjase en el deporte y déjese cautivar por sus grandes pasiones y tradiciones.
- **Hable las cosas—**La comunicación es un elemento esencial de la química del equipo. Hable con sus jugadores. Averigüe sobre sus intereses aparte de Fútbol y Scouting. Escúchelos. Haga preguntas. Adopte un estilo familiar con sus jugadores. Déles poder involucrándolos en el asunto.

- **Reporte el progreso—**Proporcione comentarios al jugador y a los padres sobre el progreso de cada jugador. Trate de llamar o enviar e-mail a tres padres por semana y déjelos saber como van sus hijos. Proporcione algunas sugerencias sobre lo que necesitan hacer sus niños para continuar mejorando. Relacione sus comentarios con una tarea de actividad en su cartel de Tiempo con la Familia. Haga una conexión y demuestre su interés.
- **Reporte el progreso—**Proporcione comentarios al jugador y a los padres sobre el progreso de cada jugador. Trate de llamar o enviar e-mail a tres padres por semana y déjelos saber como van sus hijos. Proporcione algunas sugerencias sobre lo que necesitan hacer sus niños para continuar mejorando. Relacione sus comentarios con una tarea de actividad en su cartel de Tiempo con la Familia. Haga una conexión y demuestre su interés.

de “Haz lo que digo, no lo que hago.” Recuerde, los valores del entrenador se convierten en los valores del equipo. No espere que sus jugadores se hablen cortésmente entre sí, si usted no les hablan cortésmente a ellos.



- **Sea el portista número uno del equipo**—Es- tablezca el tono para los padres y los miembros de la familia a través de colmar a los jugadores de elogios. Enseñe su Tarjeta de Reconocimiento cuando la situación lo merezca. Extienda sus celebraciones a los padres del equipo. Déjelos saber cuando agradece algo que han hecho para contribuir a la cultura del grupo.
- **Practique lo que predica**—En entrenamientos, esto se expresa comúnmente como “Predique con el ejemplo.” Practicar lo que predica es lo opuesto a la cultura del grupo.
- **Fuente el talento interior**—Usted va a heredar un grupo de individuos con una serie de talentos diversos. Fomente las diferencias entre sus jugadores. Reconozca creatividad e ingenio al parejo de la disciplina y perseverancia.
- **Sea disciplinado**—Involucra a sus jugadores y padres en establecer las reglas de su equipo/den. Establezca un mínimo de reglas, y hágalas sencillas y fáciles de aplicar. Adhérase a estas reglas y sea consistente en sus juicios.
- **Fuente el talento interior**—Usted va a heredar un grupo de individuos con una serie de talentos diversos. Fomente las diferencias entre sus jugadores. Reconozca creatividad e ingenio al parejo de la disciplina y perseverancia.
- **Sea disciplinado**—Involucra a sus jugadores y padres en establecer las reglas de su equipo/den. Establezca un mínimo de reglas, y hágalas sencillas y fáciles de aplicar. Adhérase a estas reglas y sea consistente en sus juicios.
- **Proporcione comentarios constructivos**—Proporcione consejos útiles y consejos para progresar. Evite ser negativo y criticar a los jugadores. Intercale sus críticas con comentarios y sugerencias positivas y útiles (Ej., “Bien hecho, Juanito. Casi lo logras. Fuiste un poco agresivo al tratar de cerrar el espacio al balón. Trata de demostrar tus movimientos hacia el balón para la próxima y ve si puedes ganar el reto. Sigue persistiendo. Veo mucho progreso en tu juego.”)
- **Sea un entrenador consultivo**—Con consultivo decir. Hable con sus jugadores. Hágales preguntas. Involúcelos y tome parte en las prácticas. Ellos le dirán si algo está funcionando y si están aprendiendo o disfrutando la actividad.
- **Ofrezca un mínimo de instrucciones**—Fútbol y Scouting sigue una metodología “no directiva” o “no instructiva”. Ofrezca un mínimo de instrucciones verbales y permita que el juego sea el mejor maestro.
- **Sea un entrenador consultivo**—Con consultivo decir. Hable con sus jugadores. Hágales preguntas. Involúcelos y tome parte en las prácticas. Ellos le dirán si algo está funcionando y si están aprendiendo o disfrutando la actividad.
- **Proporcione comentarios constructivos**—Proporcione consejos útiles y consejos para progresar. Evite ser negativo y criticar a los jugadores. Intercale sus críticas con comentarios y sugerencias positivas y útiles (Ej., “Bien hecho, Juanito. Casi lo logras. Fuiste un poco agresivo al tratar de cerrar el espacio al balón. Trata de demostrar tus movimientos hacia el balón para la próxima y ve si puedes ganar el reto. Sigue persistiendo. Veo mucho progreso en tu juego.”)
- **Sea disciplinado**—Involucra a sus jugadores y padres en establecer las reglas de su equipo/den. Establezca un mínimo de reglas, y hágalas sencillas y fáciles de aplicar. Adhérase a estas reglas y sea consistente en sus juicios.
- **Fuente el talento interior**—Usted va a heredar un grupo de individuos con una serie de talentos diversos. Fomente las diferencias entre sus jugadores. Reconozca creatividad e ingenio al parejo de la disciplina y perseverancia.
- **Sea el portista número uno del equipo**—Establezca el tono para los padres y los miembros de la familia a través de colmar a los jugadores de elogios. Enseñe su Tarjeta de Reconocimiento cuando la situación lo merezca. Extienda sus celebraciones a los padres del equipo. Déjelos saber cuando agradece algo que han hecho para contribuir a la cultura del grupo.
- **Practique lo que predica**—En entrenamientos, esto se expresa comúnmente como “Predique con el ejemplo.” Practicar lo que predica es lo opuesto a la cultura del grupo.

- **Sea positivo**—Los entrenadores con frecuencia pasan demasiado tiempo señalando las cosas que los jugadores no están haciendo en vez de enfocarse en las cosas que están haciendo bien. Sea jubiloso. Celebre hasta el evento más pequeño cuando las cosas sucedan tal como han sido planeadas. Tenga una disposición de “pillar a los jugadores haciendo algo bueno”.
- **Reconozca y premie actos buenos**—Note a sus jugadores. Dé reconocimiento por sus contribuciones positivas a las prácticas o juegos. Use su Tarjeta de Reconocimiento para celebrar hasta el más pequeño y sutil de los progresos.
- **Sea buen deportista**—Organice a través del ejemplo. Apoye un código de conducta en el campo de juego. Celebre y honre la actuación de la oposición. Apoye un código de conducta respetuoso en la línea de banda. Establezca sus expectativas con los padres desde el principio y adminístrelas claramente. Respete las reglas del juego sígalas con consistencia.
- **Celebre el campeón que todos llevamos dentro**—Fortalezca a cada participante individualmente reforzando cada instante de una práctica buena, sin importar que tan pequeño o insignificante sea. Anime a sus jugadores a dar lo mejor de sí mismos en toda situación.
- **Fuente un sentido de familia**—La familia debe de ser para el niño la base de la estabilidad emocional, el apoyo y la aceptación incondicional. Usted puede apoyar esto: Conozca a las familias de sus jugadores. Conozca y saludé a los miembros de sus familias extendidas. Aprenda sobre los intereses de los niños aparte de Fútbol y Scouting. Pregúnteles como van en la escuela. Interésese en los otros aspectos de sus vidas.
- **Demuestre lo que quiera que hagan los niños.** Ponga en práctica el axioma, “Una foto vale mil palabras.” Para asegurarse de que los niños saben lo que deben de hacer, demuestre cada actividad o, lo que es mejor, pídale a uno de los jugadores que demuestre la técnica, la habilidad o la actividad al grupo.
- **Este Preparado.** Es el Lema del Scout y es esencial en el fútbol: falta de preparación es preparación para el fracaso. Tiene un plan de práctica por escrito. Es importante que se adhiera a la estructura y flujo perfileado en cada plan semanal. Léalo y fuera de su alcance, pero asegúrese de ayudarles a establecer metas alcanzables.
- **Sea positivo**—Los entrenadores con frecuencia pasan demasiado tiempo señalando las cosas que los jugadores no están haciendo en vez de enfocarse en las cosas que están haciendo bien. Sea jubiloso. Celebre hasta el evento más pequeño cuando las cosas sucedan tal como han sido planeadas. Tenga una disposición de “pillar a los jugadores haciendo algo bueno”.
- **Reconozca y premie actos buenos**—Note a sus jugadores. Dé reconocimiento por sus contribuciones positivas a las prácticas o juegos. Use su Tarjeta de Reconocimiento para celebrar hasta el más pequeño y sutil de los progresos.
- **Sea buen deportista**—Organice a través del ejemplo. Apoye un código de conducta en el campo de juego. Celebre y honre la actuación de la oposición. Apoye un código de conducta respetuoso en la línea de banda. Establezca sus expectativas con los padres desde el principio y adminístrelas claramente. Respete las reglas del juego sígalas con consistencia.
- **Celebre el campeón que todos llevamos dentro**—Fortalezca a cada participante individualmente reforzando cada instante de una práctica buena, sin importar que tan pequeño o insignificante sea. Anime a sus jugadores a dar lo mejor de sí mismos en toda situación.
- **Fuente un sentido de familia**—La familia debe de ser para el niño la base de la estabilidad emocional, el apoyo y la aceptación incondicional. Usted puede apoyar esto: Conozca a las familias de sus jugadores. Conozca y saludé a los miembros de sus familias extendidas. Aprenda sobre los intereses de los niños aparte de Fútbol y Scouting. Pregúnteles como van en la escuela. Interésese en los otros aspectos de sus vidas.
- **Demuestre lo que quiera que hagan los niños.** Ponga en práctica el axioma, “Una foto vale mil palabras.” Para asegurarse de que los niños saben lo que deben de hacer, demuestre cada actividad o, lo que es mejor, pídale a uno de los jugadores que demuestre la técnica, la habilidad o la actividad al grupo.
- **Este Preparado.** Es el Lema del Scout y es esencial en el fútbol: falta de preparación es preparación para el fracaso. Tiene un plan de práctica por escrito. Es importante que se adhiera a la estructura y flujo perfileado en cada plan semanal. Léalo y




- **Establezca retos tanto individuales como de equipo**—A los niños les gusta ser retados. ¡El reto es divertido! Cree retos individuales y colectivos para el equipo durante cada práctica y juego. Establezca los como metas. Convierta el juego en un concurso y haga más divertida la práctica. ¿Cuánto pueden controlar el balón en alto? ¿Quién puede hacer los pases más exactos por la rejá de pases en sesenta segundos?
- **Establezca retos individualizados**—Involucra a todos los jugadores en establecer sus propias metas para la temporada. Ponga algo tangible en la meta (un número o una fecha). Enfóquese en metas que obliguen a los niños a exigirse más, a esforzarse por cosas que de momento están justo

- **Enfoque el aprendizaje en el mejoramiento**—Enfoquese en la importancia de aprender, el desarrollo personal y el proceso de mejora continua. Como compararnos con la competencia es secundario a cómo aprendemos y mejoramos de una semana a la otra.
 - **Apoye y premie el esfuerzo**—Anime a los jugadores a dar su mejor esfuerzo. Si se les reconoce a los jugadores por dar su mejor esfuerzo, es probable que continúen en el programa. El marcador no deberá ser el barómetro del éxito.
- Aquí está nuestra lista del entrenador para Fútbol y Scouting. Haga estas cosas y será un entrenador con mucho éxito.

LISTA DEL ENTRENADOR



UNA SENCILLA FORMA DE GALLAR A LOS NIÑOS



Todos los Cub Scouts saben que al ver la señal del Cub Scout deben guardar silencio de inmediato. Los dedos en la señal del Cub Scout representan las orejas del lobo. Cuando las orejas de los lobos están paradas de esa forma, es que están escuchando y no hacen ruido.

Acción—Acogedor, Constructivo, Corrector, Accesible, de Criterio Amplio, Inquisitivo, Entusiasta, Pensativo, Involucrado

Consistencia—Constante, Estable, Agradecido, Desinteresado, Dedicado, Servicial, Ejemplo a Seguir, Cálido, Elogiador, Dedicado, Instructivo, Alentador

Empatía—Que da Reconocimiento, Receptivo, Que Escucha, Agradecido, Respetuoso, Cariñoso

La evaluación que usted recibe de los padres del equipo y los jugadores al final de la temporada medirá su funcionamiento en estas áreas

La responsabilidad del entrenador es informar, educar e inspirar. Fútbol y Scouting ha identificado las siguientes como las características claves que estamos buscando en nuestros entrenadores:

Flexibilidad—Darle a los niños espacio para crecer y aprender a tomar sus propias decisiones.

Franqueza—No tratar de ser algo que no es.

Aceptación—Tener consideración positiva incondicional hacia los niños; aceptándolos por quienes son.

Consistencia—Demostrar siempre el buen carácter que espera de los niños.

Empatía—Entender lo que significa estar en los zapatos de ellos.

A continuación, hemos usado un marco para enlistar palabras descriptivas claves que deberán determinar su comportamiento al entrenar:

Flexibilidad—Dar poder, Familiar, Comprometido, Comunicativo, Porrista, Justo, Que da apoyo, Ingenioso, Progresivo, Consultivo, Mentor

Franqueza—Diversido, Alegre, Dispuesto, Claro, Ético, Veraz, Amable, Positivo, Integro, Justo, Desinteresado

LAS CALIDADES DE UN BUEN ENTRENADOR



NOTAS DE LOS ENTRENADORES



Animamos a los entrenadores, entrenadores asistentes y padres que tengan conocimiento del tema, a arbitrar juegos de escaramuza de Fútbol y Scouting. Muy similar a la de los entrenadores, la responsabilidad del árbitro es informar, educar e inspirar. Pídale a los árbitros que hablen durante el partido. Anímelos a

explicar cualquier violación de las reglas durante las pausas en el juego.
Nota: Fútbol y Scouting puede proporcionar árbitros certificados para la semana 12 en el Torneo de Fútbol, si lo requiere.

ARBITRAJE DE PARTIDOS



- El portero es el único jugador en el campo que puede usar sus manos al tocar el balón.
- El portero defiende la portería.

PORTERO (BEAR Y WEBELOS)

Las posiciones de los jugadores normalmente se organizan de la siguiente manera:

POSICIONES DE LOS JUGADORES

Nota: La regla de fuera de lugar no se aplica en los programas de Tiger Cub y Wolf Cub Scout. Si se aplica la regla de fuera de lugar en los programas de Bear Cub Scout y Webelos Scout.

Un jugador atacante está fuera de lugar cuando está parado en esta área antes de que el balón entre allí. El balón siempre debe de cruzar la línea antes que el jugador.

La línea fuera de lugar para el equipo ofensivo es el gol defensivo marcado a lo ancho del campo.

FUERA DE JUEGO

- Se otorga al equipo del jugador contra el cual se ha cometido la falta cuando un jugador deliberadamente bloquee a un jugador sin intentar disputar el balón, juegue imprudentemente o demuestre conducta grosera.
- No se puede marcar un gol de un tiro libre indirecto. El balón debe tocar a otro jugador que no sea el que la acaba de patearlo antes de que se pueda contar el gol.

JUGADORES DE CAMPO

Los jugadores de campo tradicionalmente se separan en tres categorías:

Defensa—Estos jugadores cuidan la portería espaciándose a lo ancho del campo fuera del área de la portería.

Centros—Estos jugadores típicamente juegan en medio del área de juego, y suben y bajan por el campo disputándole el balón a la defensa y distribuyéndolo a los delanteros.

Delanteros—Estos jugadores típicamente juegan en el área de ataque. Le disputan el balón a los centros y tratan de marcar pasando al portero del equipo opuesto.

Nota: Trate de rotar a los jugadores entre las posiciones, dándoles la oportunidad de jugar en todas las posiciones durante la temporada de Fútbol y Scouting. Use la hoja de la Lista para el Partido del Día proporcionada en nuestro Guía Organizativo para llevar la rotación de las posiciones de los jugadores.

Nota: No jugamos con porteros en los programas de Tiger Cub y Wolf Cub Scout. Si jugamos con porteros el los programas de Bear Cub Scout y Webelos Scout.

- El portero puede usar las manos para tocar el balón únicamente dentro del área de la portería. (Rehérase al siguiente diagrama para las especificaciones.)



Hemos intentado simplificar las reglas del juego en cuatro áreas: Saque, Tiro Libre, y Fuera de Lugar. Aquí esta un resumen de las reglas claves:

SAQUE

1. Un volado determina cual equipo saca.
2. Un saque del centro del campo comienza el juego.
3. También hay un saque después de cada gol. Sacar el equipo que admite el gol.

FUERA

1. La jugada se para cuando el balón queda fuera del campo.
2. Según donde y cómo cruzó la línea límite, el balón puede estar otra vez en juego en una de tres formas descritas abajo. En los tres casos, el jugador regresando el balón al juego no puede tocar el balón otra vez hasta que otro jugador haya tocado el balón primero.

- a. Con un saque de banda
 - Se toma un saque de banda cuando el balón cruza la línea de banda.
 - El equipo opuesto toma el saque de banda.
 - Ambos pies deberán estar en el suelo y atrás de la línea de banda cuando el balón sea soltado.
 - El balón debe soltarse desde atrás y por arriba de la cabeza.
 - No se pueden anotar goles directamente del saque de banda
- b. Con un saque de portería
 - Un saque de portería se toma cuando el balón cruza la línea de gol directamente desde el equipo atacante.
 - Cualquiera jugador del equipo defensivo puede tomar un saque de portería mientras este aproximadamente a seis yardas de la línea de gol.
 - Todos los jugadores de la oposición deben da a lo ancho del campo.

TIRO LIBRE

1. Cuando un jugador comete una falta u ofensa, se otorga un tiro libre al equipo opuesto desde el lugar donde ocurrió la falta u ofensa.
2. Todos los jugadores del equipo opuesto deben estar a por lo menos 10 yardas del balón cuando se tome el tiro libre.
3. Hay dos tipos de tiro libre:
 - a. Tiro libre directo
 - Se otorga al equipo del jugador contra el cual se ha cometido la falta cuando un jugador del equipo opuesto deliberadamente patear, tropiezar, o agarrar a su oponente.
 - Se otorga al equipo de campo toca el balón cuando un jugador de campo toca el balón con la mano o cuando el portero toca el balón con la mano fuera del área de la portería.
 - Un tiro libre directo al área de la portería se llama penalti. Cuando se otorga un penalti, todos los jugadores del equipo opuesto tienen que pararse fuera del área de la portería.
 - Se puede marcar un gol de un tiro libre directo.
 - b. Tiro libre indirecto

- a. Con un saque de esquina
 - Se pueden marcar goles directamente del saque de esquina.
 - Todos los jugadores del equipo opuesto tienen que estar a por lo menos 10 yardas del punto del balón.
- b. Saque de esquina
 - Se toma un saque de esquina cuando el balón cruza la línea de gol inmediatamente después de ser pateada por un jugador del equipo defensivo.
 - Se puede tomar un saque de esquina por cualquier jugador del equipo atacante.
 - Se toma el tiro de esquina desde la esquina más cercana al lugar donde cruzó la línea de gol el balón.
- c. Con un saque de esquina
 - Se toma un saque de esquina cuando el balón cruza la línea de gol inmediatamente después de ser pateada por un jugador del equipo defensivo.
 - Se puede tomar un saque de esquina por cualquier jugador del equipo atacante.
 - Se toma el tiro de esquina desde la esquina más cercana al lugar donde cruzó la línea de gol el balón.



- Fútbol y Scouting requiere que todos los jugadores jueguen por lo menos la mitad de cada juego de escaramuza. Asegúrese de rotar a todos los miembros del equipo para que así sea. Use la hoja de la Lista para el Partido del Día proporcionada en nuestro Guía Organizativo para llevar el tiempo jugado.
- Fútbol y Scouting es una introducción recreativa al juego de fútbol. Varias de las reglas tradicionales del juego han sido modificadas y simplificadas para hacer de esta experiencia algo divertido para todos.

- Haga lo divertido para los niños. No se enfoque en la puntuación, en quién está ganando ni en cual jugador ha metido más goles. Involucrar a todos les da la oportunidad a todos de lograr el éxito.
- Entre el campo. Esto es especialmente importante para entrenadores de jugadores más jóvenes. Ayúdeles a través de enseñarles el juego. NO esta obligado a quedarse en la línea de banda durante los partidos. Involúcrese y participe en la acción.

NOTAS DE JUEGOS DE ESCARAMUZA



Divida su den/equipo en dos equipos de escaramuza que jueguen entre ellos partidos de práctica.

PRÁCTICAS ENTRE SEMANA

A veces no saldrán los números tan fácilmente como aquí. Haga lo mejor que pueda para equilibrar los equipos y darle a sus jugadores una oportunidad de jugar por lo menos 50 por ciento de cada juego de escaramuza.

Según el número de jugadores en su equipo/den, puede crear uno o dos equipos. Cada equipo jugará contra un equipo diferente en el pack. El objetivo es jugar cada semana de la temporada de Fútbol y Scouting.

PRÁCTICAS Y JUEGOS DE FIN DE SEMANA

Grupos por Edades	Jugadores por Equipo	Jugadores Totales	Distribución del Equipo
Tiger Cubs	4 v 4	12 Jugadores	2 equipos con 2 sustitutos en cada equipo
Wolf Cub Scouts	5 v 5	11 Jugadores	2 equipos sin sustitutos en un equipo y 1 sustituto en el otro
Bear Cub Scouts	6 v 6	8 Jugadores	1 equipo con 2 sustitutos
Webelos Scouts	7 v 7	15 Jugadores	2 equipos sin sustitutos en un equipo y 1 sustituto en el otro

Ejemplos de cómo organizar sus equipos:



Webelos Scouts	Número de jugadores en el den dividido por 7
Bear Cub Scouts	Número de jugadores en el den dividido por 6
Wolf Cub Scouts	Número de jugadores en el den dividido por 5
Tiger Cubs	Número de jugadores en el den dividido por 4

Programa Distribución del Primer Equipo Distribución de Sustitutos

Los jugadores restantes son distribuidos como sustitutos con un máximo de dos por equipo

Lo más seguro es que su equipo/den tenga entre ocho y 16 jugadores. Según el nivel del programa de sus participantes, se le pedirá que organice a sus equipos para juegos de escaramuza de la siguiente manera:

ORGANIZANDO EQUIPOS

JUEGOS DE ESCARAMUZA

Línea de Banda. Límites laterales del campo

Punto Central. El punto donde se coloca el balón para el saque

Punto de Penal. El punto donde se coloca el balón antes de tirar un penalti

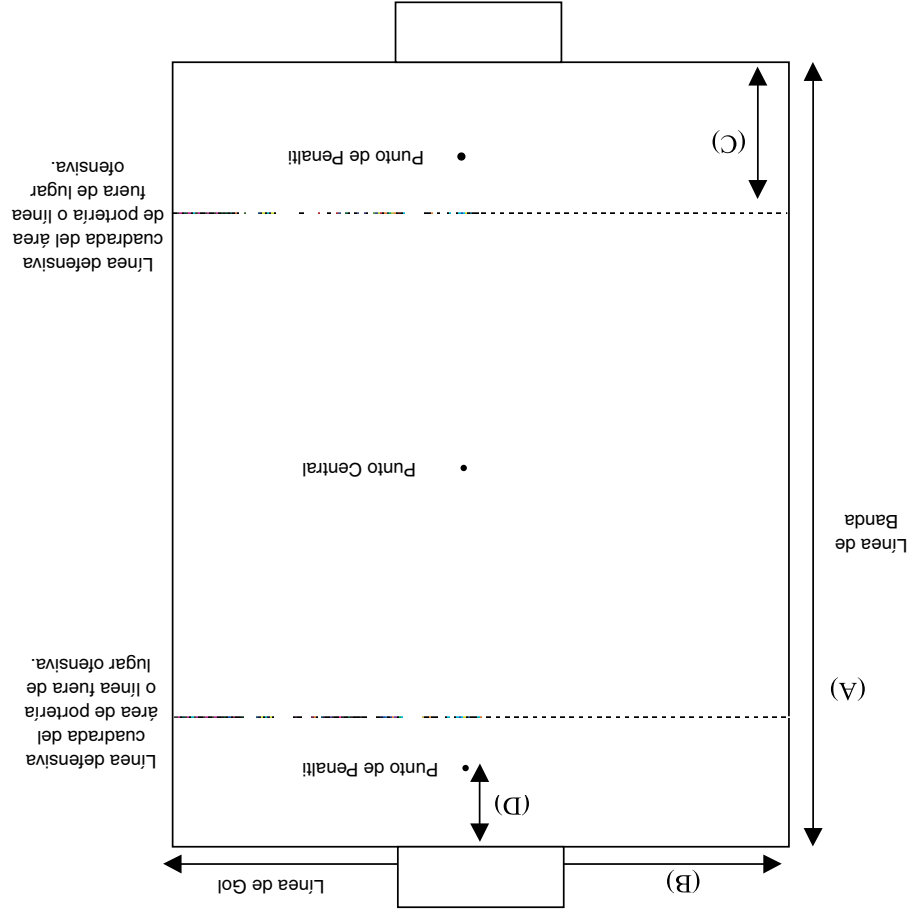
Área de Gol. Un área de 10 yardas que se extiende el ancho entero del campo para Bear Cub Scouts y Webelos Scouts

Línea de Gol. La línea que marca el balón fuera en cada extremo del campo

Línea fuera de lugar. Una línea a 10 yardas de la línea de gol que se extiende a el ancho entero del campo para Bear Cub Scouts y Webelos Scouts.

Webelos Scouts	7 vs. 7	Si	Si	50 yds.	40 yds.	10 yds.	5 yds.
Bear Cub Scouts	6 vs. 6	Si	Si	40 yds.	30 yds.	10 yds.	5 yds.
Wolf Cub Scouts	5 vs. 5	No	No	35 yds.	25 yds.	N/A	5 yds.
Tiger Cubs	4 vs. 4	No	No	30 yds.	20 yds.	N/A	5 yds.

Programa Jugadores Programa Jugadores área de la porteria Línea de adelan- tada Línea (A) Distancia (B) Distancia (C) Distancia (D)



CUADRO SIMPLIFICADO PARA MARCAR EL CAMPO

- Siga estos pasos durante cada práctica:
1. Llegue al campo por lo menos 15 minutos antes de que empiece la práctica.
 2. Revise el campo en caso de objetos peligrosos (piedras, vidrio, hoyos en el suelo, etc.). Marque los hoyos con conos. Limpie el campo quitando cualquier impedimento suelto.
 3. Determine su área de juego colocando discos con 10 yardas de distancia entre ellos, según las especificaciones. (Consulte la siguiente página marcada "Cuadro Simplificado para Marcar el Campo.")
 4. Prepare para su clínica de técnicas colocando discos adicionales dentro del área de juego para

- crear el área de juego de técnicas especificado en las instrucciones de las actividades).
5. Use las banderillas de esquina y las porterías durante su Clínica de Técnicas Futbolísticas. Al terminar la clínica de técnicas, coloque una banderilla de esquina en las esquinas de su área de juego y coloque las porterías portátiles al centro de cada línea de gol.
- Nota 1: No delinee los campos. Use conos y discos para marcar sus áreas de juego. Como los tamaños de campo para cada grupo son diferentes, las líneas pueden ser confusas.
- Nota 2: Ponga a los niños a moverse en cuanto lleguen. Si llegan al campo temprano, hágalos practicar sus técnicas de regateo, control en alto o tiro en el campo.





Cada jugador recibirá un uniforme completo y un balón de fútbol. No se proporcionan espilleras, pero cada jugador deberá ser fomentado. No se requieren tacos de fútbol, pero es preferible usarlos.

EQUIPO



Llene la lista de Equipo/Den proporcionada por su líder de Fútbol y Scouting. Es importante tener en el archivo el nombre de cada jugador, los nombres de sus padres, el domicilio del jugador, el teléfono de su casa y su dirección de correo electrónico (si tiene). Localice a sus jugadores antes de la junta y del partido del sábado de la segunda semana para decirles que espere verlos en el campo y verifique que tengan el equipo apropiado para la práctica.

ORGANIZANDO SU EQUIPO



DETALLES ORGANIZATIVOS

Los entrenadores se deberán quedar más o menos 15 minutos adicionales después de la ceremonia para hablar con los padres sobre las evaluaciones y el progreso de sus niños.

“Esperamos verlos en dos semanas para la próxima temporada de Fútbol y Scouting. Continúen practicando, ¡y gracias por ser parte del programa de Fútbol y Scouting!”

Cuando todos los dens hayan recibido sus premios y hayan sido reconocidos, el Cubmaster reconoce a varias personas claves involucradas en organizar el programa. Esto debe de incluir entrenadores, padres voluntarios, y el personal y los voluntarios del consejo local de BSA. El Cubmaster cierra con una narrativa final:

proceso para el próximo den.

El entrenador empieza el aplauso. Los jugadores se mantienen en posición durante el aplauso. Luego, regresa ese den a sus asientos en el público y se repite el

Cada equipo creará un formato específico para ese día, dadas las variaciones de entradas y acceso a estadios.

Anuncio de aviso público

Parque de atracciones temático celebrando el fútbol

reducido

Clinica de medio tiempo o juego de fútbol en campo

Desfile de Cub Scouts en el campo

Reconocimiento Diamond Vision

Presentación previa al partido en la zona de anotación

Un túnel humano para recibir a los jugadores en el campo

Un recorrido en el estadio y en los vestuarios

los siguientes elementos:

regular en el campo e incorporarán algunos o todos de

todos los elementos de una ceremonia de graduación

Ceremonias de graduación en estadio deberán incluir

ESTADIO DE MLS CEREMONIA DE GRADUACIÓN EN UN



RONDA 2

Juego 4—1:20—1:35

Los equipos se organizan en grupos de la siguiente manera, según el total de la puntuación final después de tres juegos:

El ganador de la categoría A juega con el ganador de la categoría B.

El equipo en segundo lugar en la categoría A juega con el equipo en segundo lugar en la categoría B.

CEREMONIA DE GRADUACIÓN

CEREMONIA DE GRADUACIÓN REGULAR EN EL CAMPO

Los jugadores deberán organizarse en un área de asientos generales detrás de una línea de conos o discos colocados frente a una línea de recepción puesta por los entrenadores. Se anima a los padres a congregarse detrás de los jugadores. El Cubmaster inicia la ceremonia explicando cómo se distribuirán los premios:

“Cada den será reconocido y después recibirá sus premios. Por favor guarden su aplauso hasta que todos los premios de ese den hayan sido presentados.”

El primer entrenador presenta a su den con una narrativa breve similar a esta:

“Mi nombre es (nombre) y soy el líder del den (nombre del equipo). Ha sido un placer trabajar con estos jugadores. He aprendido mucho de ellos y espero haber podido enseñarles una que otra cosa sobre las lecciones de la vida y sobre el gran juego del fútbol. Es con gran placer, que les presento a los (nombre del grupo).”

Los líderes del den caminan frente a la línea y le dan a cada jugador un paquete de regalos, un trofeo y una evaluación. Los líderes del den y los padres voluntarios se paran al lado del grupo y el entrenador dice:

“Damas y caballeros, niños y niñas, nueva-mente les presento a los (nombre del grupo).”

EVALUACIÓN Y VALE DE ENTRADA

El programa termina con una emocionante ceremonia de graduación. En la mayoría de los casos la ceremonia se llevará a cabo en el lugar normal del Campo de Fútbol y Scouting. Cuando sea posible, esta ceremonia se puede llevar a cabo en un estadio de Major League Soccer (MLS) antes del partido programado.

Cada Cub Scout recibirá una evaluación al final de cada temporada de Fútbol y Scouting. (Consulte la evaluación en soccerandscouting.org/resources.) Una parte de esta evaluación es un vale de MLS para un compañero. Este vale se puede redimir por un boleto para niños a un juego de MLS con la compra de un boleto de adulto a precio completo (límite de un boleto gratis por cada vale). Para canjear el vale por el boleto, el padre completa el formulario de pedidos distribuido a los padres durante la temporada de Fútbol y Scouting. Las solicitudes completadas deberán ser recolectadas por los líderes de los dens y enviadas por correo a la oficina local de boletos para equipos de MLS.

Enviar los boletos a la familia de forma individual, Dejados en la ventanilla marcada “Will Call” para ser recogidos el día del partido.

El Cubmaster deberá asegurarse de que los padres saben cual de los procedimientos se seguirá.



TORNEO DE FUTBOLITO



Responsabilidad. La formación del carácter define los valores fundamentales y requiere que hablemos sobre ellos inmediatamente después de un partido de fútbol. Los valores fundamentales son evidentes en un buen partido de fútbol tal como lo son en todos los aspectos de la vida. Detenerse un momento y reflexionar, pensando acerca de, e identificando los valores fundamentalmente en el partido recién jugado enseñará la importancia de vivir con una serie de valores.

El Torneo de Fútbolito es un torneo de fútbol en campo reducido que se lleva a cabo después de la temporada de 10 semanas de Fútbol y Scouting. Todos los juegos son de 15 minutos sin descansos de medio tiempo. Cada entrenador recibe un tiempo de dos minutos que se puede usar en cualquier momento. Los juegos deberán ser oficiales por árbitros calificados, si están disponibles.

TAMAÑO DEL EQUIPO

Los juegos se juegan de la siguiente forma, según el grado de los participantes:

Tiger Cubs	Primer grado	4 vs. 4
Wolf Cub Scouts	Segundo grado	5 vs. 5
Bear Cub Scouts	Tercer grado	6 vs. 6
Webelos Scouts	Cuarto y quinto grado	7 vs. 7

PUNTUACIÓN

Los puntos se otorgan de la siguiente forma:

Ganar	3 puntos
Empate	1 punto
Pérdida	0 puntos
Cada gol	1 punto (máximo 3)

Por ejemplo:

Equipo	Resultado	Puntos
Equipo 1	3	6 Puntos
Equipo 2	1	0 Puntos
Equipo 3	1	2 Puntos
Equipo 4	1	2 Puntos

RONDA 1

Cada participante de Fútbol y Scouting recibirá una guía de estudio para la casa en forma de un cartel llamado Tiempo con la Familia. Tiempo con la Familia contiene 40 ideas de fútbol y 40 ideas del programa de Scouting para cada nivel escolar para que el niño y su familia las hagan juntos. A través de completar las tareas, el niño cumplirá con los requisitos del programa de avance de Cub Scouting.

TIEMPO CON LA FAMILIA

Los equipos son asignados a diferentes categorías según el número de equipos para cada grado. En este ejemplo de un nivel escolar hemos asumido que hay ocho equipos para ese grado.

Categoría A—Equipo 1, Equipo 2, Equipo 3 y Equipo 4
Categoría B—Equipo 1, Equipo 2, Equipo 3 y Equipo 4

Los juegos se programan de la siguiente manera. (Nota: Se permiten diez minutos para Hidratación/ descansos entre juegos.)

Juego 1—0:00-0:15

Categoría A	Equipo 1 juega	Equipo 2 juega
Categoría B	Equipo 1 juega	Equipo 2 juega

Juego 2—0:25-0:40

Categoría A	Equipo 1 juega	Equipo 3 juega
Categoría B	Equipo 1 juega	Equipo 3 juega

Juego 3—0:50-1:05

Categoría A	Equipo 1 juega	Equipo 4 juega
Categoría B	Equipo 1 juega	Equipo 4 juega



La Temporada de Fútbol y Scouting empieza en la segunda semana y continúa hasta la mitad de la semana 12 del programa de Fútbol y Scouting. La temporada de 10 semanas de Fútbol y Scouting consiste en lo siguiente:

Diez juntas entre semana/prácticas. Cada semana se reúnen los equipos una tarde durante una hora y 45 minutos para cubrir una variedad de actividades de Fútbol y Scouting. La segunda práctica/el segundo juego de fin de semana. Dentro de este libro se encuentran los planes para las lecciones.

Diez prácticas de fin de semana/partidos. Cada fin de semana (normalmente en sábado) los equipos se reunirán por una hora y 45 minutos para cubrir una variedad de actividades de Fútbol y Scouting. Las prácticas los partidos de Fin de Semana empiezan después del evento de inicio. Los planes para las lecciones están en este libro.

PLANES PARA LA JUNTA ENTRE SEMANA Y DEL SÁBADO

Las juntas entre semana del den/prácticas de fútbol y los partidos del sábado seguirán este horario (el sábado, la ceremonia de clausura incluye una Reflexión sobre los Valores Fundamentales):

0:00-0:05 (5 minutos) —Ceremonia de Apertura
 0:05-0:30 (25 minutos) —Clínica de Técnicas Fútbol y Histias

0:30-0:55 (25 minutos) —Actividad Scout

0:55-1:00 (5 minutos) —Hidratación/descanso

1:00-1:30 (30 minutos) —Juego de escaramuza/juego de fútbol en campo reducido

1:30-1:35 (5 minutos) —Hidratación/descanso

1:35-1:45 (10 minutos) —Ceremonia de clausura

Ceremonias de apertura y clausura. Las ceremonias juegan un papel importante en nuestras vidas. Tenemos ceremonias para celebrar cumpleaños, días festivos, graduaciones, bodas y ocasiones religiosas y muchas otras ocasiones especiales. Las juntas de Cub Scouts siempre incluyen una apertura y una clausura formal, que son asambleas alrededor de una plática o actividad significativa.

Clínica de Técnicas Futbolísticas. Cada actividad de fútbol incluye dos o tres actividades de muestra. Las actividades incluyen información sobre:

1. Propósito—Técnicas y técnicas desarrolladas a través de la actividad.
2. Organización—Instrucciones sobre cómo organizar la actividad en cuestión de espacio, número de jugadores y equipo.
3. Objetivo del juego—Instrucciones sobre cómo jugar el juego.
4. Progresiones—Sugerencias sobre cómo hacer la actividad más difícil.
5. Cuento—Algunas de las actividades para jugar a los jóvenes incorporan una descripción a base de un cuento que sirve para ayudar a la conexión entre el entrenador y el niño al nivel del niño y en sus términos.

Actividad Scout. Hace más de 100 años el fundador de Scouting le llamo "Diversión con un Propósito." Scouting es divertido, pero no es pura diversión. Siempre hay lecciones para que los niños en Scouting aprendan, y son lecciones conectadas a las metas de Scouting: desarrollo de carácter (mejorar técnicas mentales y enseñar buenos valores), formación cívica (técnicas sociales) y salud física y mental (técnicas físicas). Hidratación/descanso. Reposición de líquidos y descanso.

Juegos de escaramuza/juego de fútbol en campo reducido). Juegos de escaramuza se juegan en áreas específicas según el programa (consulte abajo). Cada juego dura 30 minutos. No hay descansos de medio tiempo, pero cada entrenador puede pedir un tiempo de dos minutos en cualquier momento del juego, si lo necesita. Las sustituciones se hacen de improviso.

Reflexión sobre los Valores Fundamentales (durante las ceremonias de clausura del sábado). Scouting ayuda a enseñar valores a los niños y les ayuda a formar su carácter. La formación del carácter es un proceso que comienza en los primeros años de la niñez, y la familia es la principal y más importante fuente para crear a un niño con carácter. Para ayudar a los niños a formar su carácter, Cub Scouting promueve 12 Valores Fundamentales: Cívismo, Compasión, Cooperación, Valentía, Fe, Salud y Condición Física, Honestidad, Perseverancia, Actitud Positiva, Ingenio, Respeto y



Disponga un mínimo de dos mesas con un mínimo de una persona trabajando en cada mesa. Contesté cualquier pregunta de los padres que no haya sido tratada en la Ceremonia de Clausura.

ESTACIÓN 10—ACTIVIDAD DE FUTBOLITO (10 MINUTOS)

Tiger Cubs juegan 4 vs. 4
 Wolf Cub Scouts juegan 5 vs. 5
 Bear Cub Scouts juegan 6 vs. 6
 Webelos Scouts juegan 7 vs. 7

Nota: Consulte Juegos de Escaramuza en la página 00 para ver la organización del área y las reglas del juego.

ESTACIÓN 11—CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (10 MINUTOS)

Los Tiger Cubs y Wolf Cub Scouts juegan Los Clones. (Consulte el apéndice de Tiger Cubs o Wolf Cub Scouts.)

Los Bear Cubs y Webelos Scouts juegan Majo. (Consulte el apéndice de Bear Cub Scouts o Webelos Scouts.)

ESTACIÓN 12—CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (10 MINUTOS)

Los Tiger Cubs y Wolf Cub Scouts juegan Bar de Refrescos. (Consulte el apéndice de Tiger Cubs o Wolf Cub Scouts.)

Los Bear Cubs y Webelos Scouts juegan Toque con la Pelota. (Consulte el apéndice de Bear Cub Scouts o Webelos Scouts.)

ESTACIÓN 13—CEREMONIA DE CLAUSURA (5 MINUTOS)

Junte a todos los niños y sus padres. Hableles a los niños del valor fundamental de la Salud y Aptitud Física. Esto significa comprometerse personalmente a conservar el cuerpo y la mente limpio y en buen estado.

Hágalos saber que pueden visitar la Villa de Fútbol y los Scouts cuando gusten. (Esto puede incluir un parque temático de celebración del fútbol, la competencia de Desplazarse con la pelota, Pasar y Anotar, la carpeta de autógrafos y varias concesiones). Déles las gracias por venir a la Apertura y dígalos que esperen verlos la semana próxima. Comuníquese que hay mesas de información y personal disponible para atenderlos cuando abandonen el campo en caso de que deseen hacer preguntas u obtener información.

ESTACIÓN 14—MESA DE INFORMACIÓN

Los Bear Cub Scouts y Webelos Scouts juegan 4 P (Pase por Posición, Posesión, y Penetración). (Consulte el apéndice de Bear Cub Scouts o Webelos Scouts.)

ESTACIÓN 7—CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (10 MINUTOS)

Los Tiger Cubs y Wolf Cub Scouts juegan Seguir y Reperir. (Consulte el apéndice de Tiger Cubs o Wolf Cub Scouts.)

Los Bear Cub Scouts y Webelos Scouts juegan Juego de Estrellas. (Consulte el apéndice de Bear Cub Scouts o Webelos Scouts.)

ESTACIÓN 8—CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (10 MINUTOS)

Los Tiger Cubs y Wolf Cub Scouts juegan Los Trillizos. (Consulte el apéndice de Tiger Cubs o Wolf Cub Scouts.)

Los Bear Cub Scouts y Webelos Scouts juegan Circuito y Pase. (Consulte el apéndice de Bear Cub Scouts o Webelos Scouts.)

ESTACIÓN 9—ACTIVIDAD SCOUT (10 MINUTOS)

Los Tiger Cubs y Wolf Cub Scouts juegan Do This y Add Something. Los Cub Scouts forman un círculo. El líder comienza volteando hacia la persona del lado derecho y diciéndole, “Haz esto y agrega algo más.” Entonces el líder hace alguna acción sencilla como aplaudir, inclinar la cabeza o tocarse la nariz. La segunda persona repite la acción y agrega una nueva acción. La tercera copia las primeras dos y agrega algo más. Continúen alrededor del círculo.

Los Bear Cubs y Webelos Scouts juegan el juego “Whose Hat Is This?” Las personas del vecindario juegan muchos papeles distintos. Los Cub Scouts hacen sombreros de papel. (Consulte la ilustración en la página 00, porque las solapas para que el sombrero no se desbarate.) Proporcione plimones para que cada niño decore su sombrero de tal forma que represente a alguien en su comunidad. Las decoraciones pueden incluir la profesión de alguien, sus pasatiempos u otra característica individual. Cuando terminen, los niños deberán adivinar el sombrero de quién está siendo representado en la creación de cada niño. También se puede incluir un juego de caras y gestos a la hora de adivinar.



ESTACION 1—MESAS DE REGISTRO

Organice mínimo dos mesas con por lo menos dos personas atendiendo cada una. Tenga documentos de registro en blanco disponibles para las personas que se registren en el último momento. Asegúrese de que todos los participantes hayan completado la forma de registro y hayan pagado. Marque la lista de asistencia.

ESTACION 2—ORGANIZACION DE GRUPOS Y CEREMONIA DE APERTURA (5 MINUTOS)

(Nota: Esto se lleva a cabo al mismo tiempo que la Bienvenida e Introducción para los Padres.)

Organice a los niños en sus dens/equipos. Forme a cada grupo detrás de su entrenador. Los grupos deberán haber sido organizados antes del Inicio.



Para la actividad de apertura, pídales a los niños que se pongan de cara hacia la bandera y, siguiendo al Cubmaster, digan el Pledge of Allegiance. Enseñeles a los niños el saludo del Cub Scout.

Juro alianza a la bandera
De los Estados Unidos de América
Y a la república que representa,
Una nación bajo Dios, indivisible,
Con libertad y justicia para todos.

Déles a todos la bienvenida a Fútbol y Scouting y déjelos saber que hoy se trata de darles una muestra de lo que es Fútbol y Scouting. Fídalas a los entrenadores que los lleve a su primer puesto de actividades. Mande el equipo 1 primero, seguido del equipo 2, etcétera. Los entrenadores también deben dirigirlos a las subsecciones estacionales de actividades.

ESTACION 3—BIENVENIDA A LOS PADRES E INTRODUCCION (5 MINUTOS)

(Nota: Esto se lleva a cabo al mismo tiempo que la Ceremonia de Apertura.)

Preséntese y saludé a los padres. Déles la carta de Fútbol y Scouting. (Consulte www.soccerrandscouting.org/resources.) Oriéntelos. Explique brevemente: La junta entre semana/el horario de práctica (fechas/horarios/sitios) Horarios de práctica/partidos de fin de semana (fechas/horarios/sitios)

ESTACION 4—CAMPO DE FUTBOL Y SCOUTING

Déjelos saber que cada entrenador de niños/líder del den estará comunicándose con los padres esta semana para darles más información sobre el programa de Fútbol y Scouting. Luego continúe explicando el formato del Inicio. Anímelos a ver desde las gradas o únirse a sus hijos en las estaciones de actividades. Déjeles saber que pueden visitar cualquiera de las mesas y carpas de los vendedores a la hora que gusten.

Un área apartada para elementos de Celebración del Fútbol, competencia de técnicas de Regateo, Pase y Tiro, carpas de autógrafos y mesas para el consejo local de BSA, patrocinadores locales y vendedores de comida.

ESTACION 5—ACTIVIDADES SCOUT (10 MINUTOS)

Los Tiger Cubs y Wolf Cub Scouts hacen autorretratos. Déle a cada niño una crayola y una bolsa de papel suficientemente grande para cubrir su cabeza. Los niños ponen las bolsas sobre sus cabezas y luego, siguiendo las instrucciones del líder y marcando la bolsa, dibujan sus ojos, orejas y cejas en la bolsa. Cuando cada artista termine y se quite su bolsa, tendrá un autorretrato.

Los Bear Cub Scouts y Webelos Scouts juegan Blue y Gold Pass. Divida a los niños en dos equipos. Los niños se forman, sosteniendo las manos de sus compañeros de equipo. Ponga un montón de ganchos de ropa de un lado de la fila y una bolsa vacía del otro lado de la fila. Cuando se dé la señal, el primer niño de cada equipo recoge un gancho de ropa de su montón. Los niños deberán pasar el gancho por la línea sin soltarse de las manos. El último niño deja caer el gancho dentro de la bolsa. Si se cae algún gancho al piso, los jugadores deberán recogerlo sin soltarse de las manos.

ESTACION 6—CLINICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (10 MINUTOS)

Los Tiger Cubs y Wolf Cub Scouts juegan Pillar & Drive. (Consulte el apéndice de Tiger Cubs o Wolf Cub Scouts.)

- Formato del Torneo de Fútbolito
- Formato de la ceremonia de graduación
- Las funciones de los entrenadores, padres y voluntarios



DESCRIPCIÓN

El Inicio es un evento lleno de acción y diversión para la familia que sirve como el evento de inauguración de la temporada para cada temporada de Fútbol y Scouting.

HORARIOS

Se frecen cuatro horarios de inicio basados en el grado de los participantes:

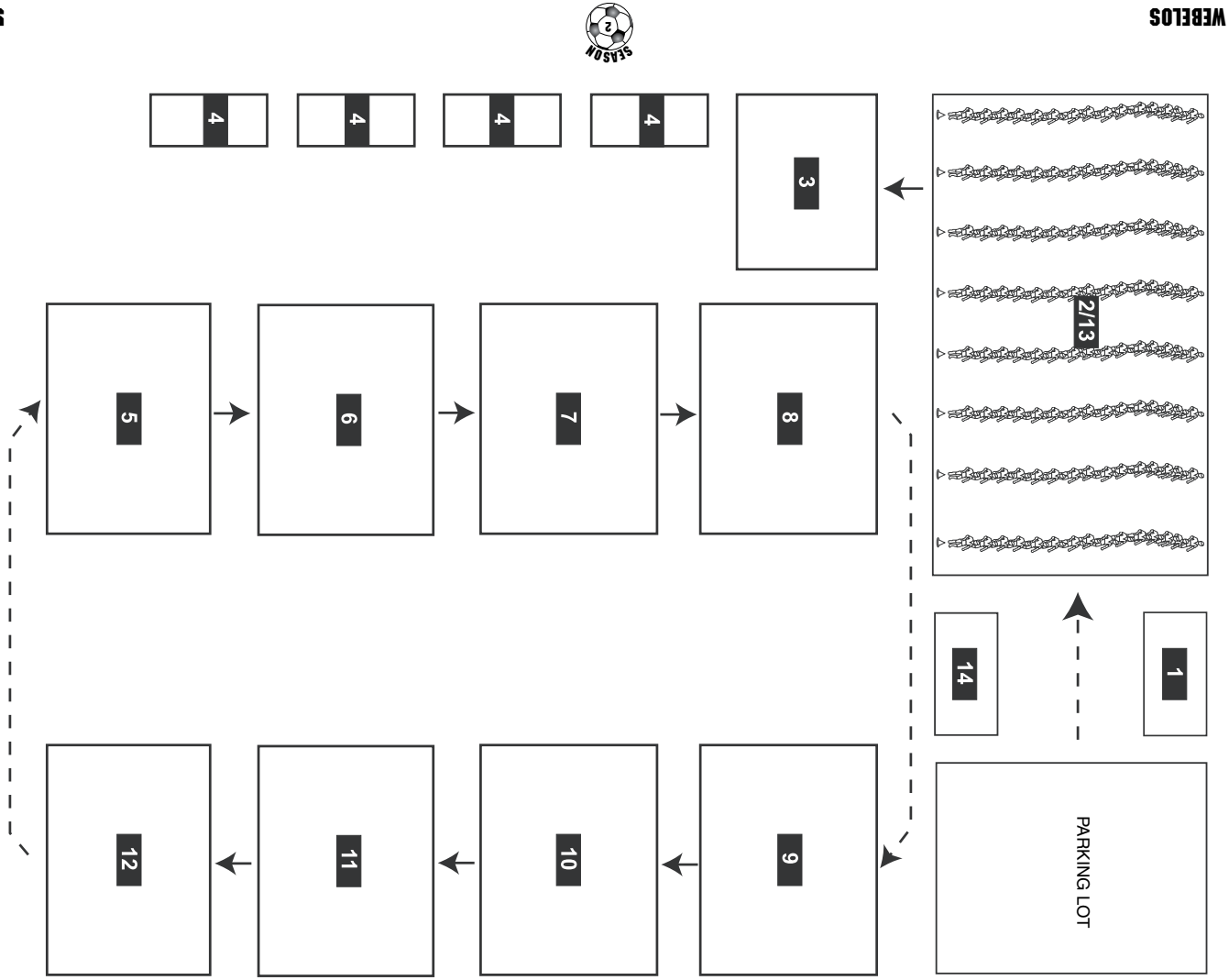
- Primer grado 8:00 A.M.-9:45 A.M.
- Segundo grado 10:00 a.m.-11:45 a.m.
- Tercer grado 1:00 P.M.-2:45 P.M.
- Cuarto y quinto grado 3:00 P.M.-4:45 P.M.

Organice el campo según el mapa de estaciones proporcionado más adelante.

ORGANIZACIÓN DEL CAMPO

- El Inicio puede consistir de los siguientes elementos:
- Mesas/carpas de registro
- Ceremonia de apertura
- Bienvenida y orientación para los padres
- Estaciones de técnicas futbolísticas
- Estaciones de Actividad Scout
- Ceremonia de clausura
- Campo de Fútbol y Scouting
- Mesas/carpas de información

COMPONENTES



DETALLES DEL PROGRAMA

Hay cuatro partes distintas del Programa de Fútbol y Scouting:

- El evento de Inicio
- La temporada de 10 semanas de Fútbol y Scouting
- El Torneo de Fútbol
- La Ceremonia de Graduación

EL CALENDARIO DE LA TEMPORADA



Inicio, juntas y prácticas entre semana, partidos de fin de semana, actividades para el tiempo con la familia, el Torneo de Fútbol y la ceremonia de graduación que sigue después del horario de las 12 semanas del programa:

Semana	Práctica Entre Semana	Práctica y Partido de Fin de Semana	Actividad del Tiempo con la Familia	Otros
--------	-----------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	-------

Semana 1				Inicio
Semana 2		X		
Semana 3	X	X	X	
Semana 4	X	X	X	
Semana 5	X	X	X	
Semana 6	X	X	X	
Semana 7	X	X	X	
Semana 8	X	X	X	
Semana 9	X	X	X	
Semana 10	X	X	X	
Semana 11	X	X	X	
Semana 12	X	X	X	Torneo de Fútbol y Ceremonia de Graduación





Soccer y Scouting
 Boy Scouts of America
 1325 West Walnut Hill Lane
 P.O. Box 152079
 Irving, TX 75015-2079
 Phone: 972-580-2061
 Fax: 972 580-7894
 soccerandscouting@netbsa.org

?Tiene ideas para compartir, que mejorarían el programa de Fútbol y Scouting? Mandé sus ideas al grupo de trabajo de Fútbol y Scouting. ¡Puede ser que el año próximo vea sus sugerencias publicadas!

AYÚDENOS A MEJORARLO

!Que comiencen los juegos!
El Equipo de Fútbol y los Scouts

Bienvenidos a la aventura de Fútbol y Scouting. Este libro le dará los ejercicios, juegos, actividades, canciones, manualidades y ceremonias que necesitará para completar el programa de Fútbol y Scouting. Nuestros materiales están en inglés y español. Lo animamos a visitar nuestro sitio Web <http://www.soccerandscouting.org> para obtener más detalles.

Nos gustaría aprovechar esta oportunidad para agradecerle el hacer posible este programa. "It's worth the effort," como decimos en Scouting—"Vale la Pena". Le damos las gracias por ofrecerse como voluntario y agradecemos sus contribuciones y compromiso con el programa Fútbol y Scouting.

SU GUÍA PARA UN ÉXITOSO PROGRAMA DE FÚTBOL Y SCOUTING

Su Guía para un Exitoso Programa de Fútbol y Scouting.....	3
Ayúdenos a Mejorarlo.....	3
Detalles del Programa	4
El Calendario de la Temporada	4
Inicio.....	5
La Temporada de 10 Semanas de Fútbol y Scouting.....	8
Torneo de Fútbolito	9
Ceremonia de Graduación.....	10
Detalles Organizativos	11
Organizando Su Equipo.....	11
Equipo.....	11
Al Llegar al Campo de Fútbol.....	12
Juegos de Escaramuza	13
Organizando Equipos	13
Notas de Juegos de Escaramuza.....	14
Reglas de Juegos de Escaramuza de Fútbol y Scouting	15
Arbitraje de Partidos	16
Notas de los Entrenadores	18
Las Cualidades de un Buen Entrenador	18
Lista del Entrenador.....	18
Reposición de Líquidos.....	19
Maximización de la Relación con los Padres	19
Comentarios Finales.....	20





Introducción2

Planes para Juntas21

Apéndice: Juegos para Clínicas de Fútbol45

CONTENIDO

PRÁCTICAS - JUEGOS - ACTIVIDADES - CANTIONES - ACTIVIDADES MANUALES - CEREMONIAS



SEASON 2 WEBELOS



PLANES COMPLETOS PARA LAS PRÁCTICAS DE MITAD DE SEMANA,
PRÁCTICAS DE FIN DE SEMANA Y JUEGOS

FÚTBOL Y LOS SCOUTS AYUDAS PARA EL PROGRAMA