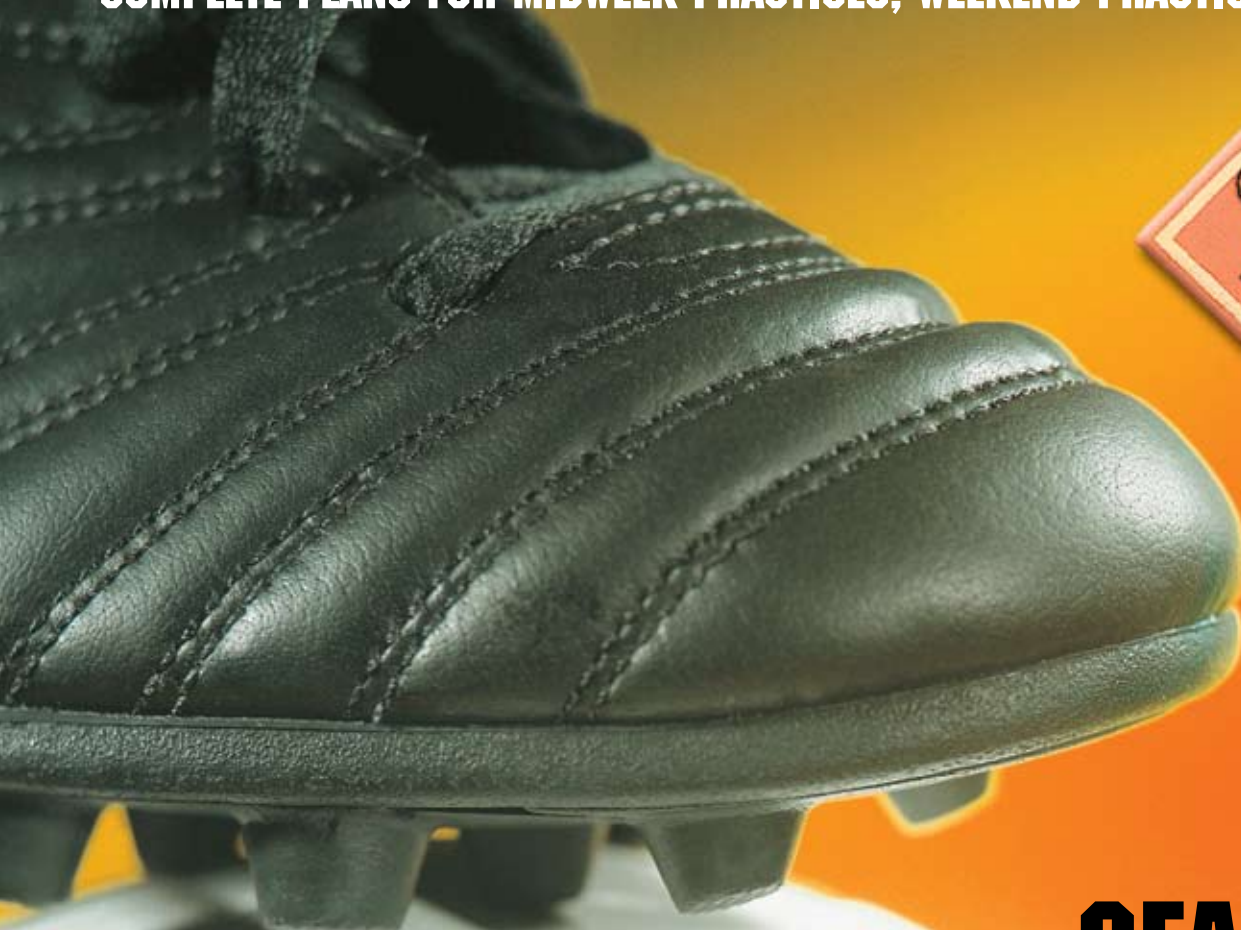


SOCCER AND SCOUTING PROGRAM HELPS

COMPLETE PLANS FOR MIDWEEK PRACTICES, WEEKEND PRACTICES, AND GAMES



**TIGER CUB
SEASON 4**



DRILLS • GAMES • ACTIVITIES • SONGS • CRAFTS • CEREMONIES

CONTENTS

Introduction	2
Meeting Plans	20
Appendix: Games for Soccer Skills Clinics.....	41



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

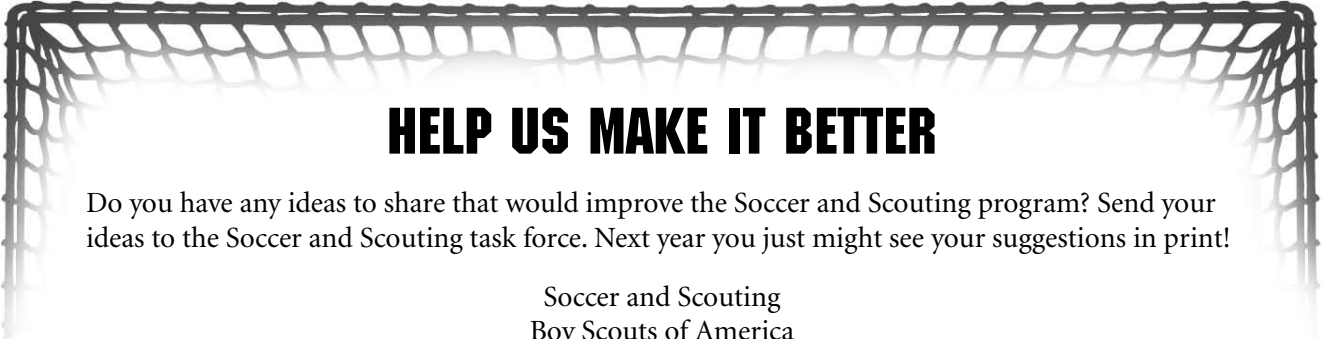


YOUR GUIDE TO A SUCCESSFUL SOCCER AND SCOUTING PROGRAM

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

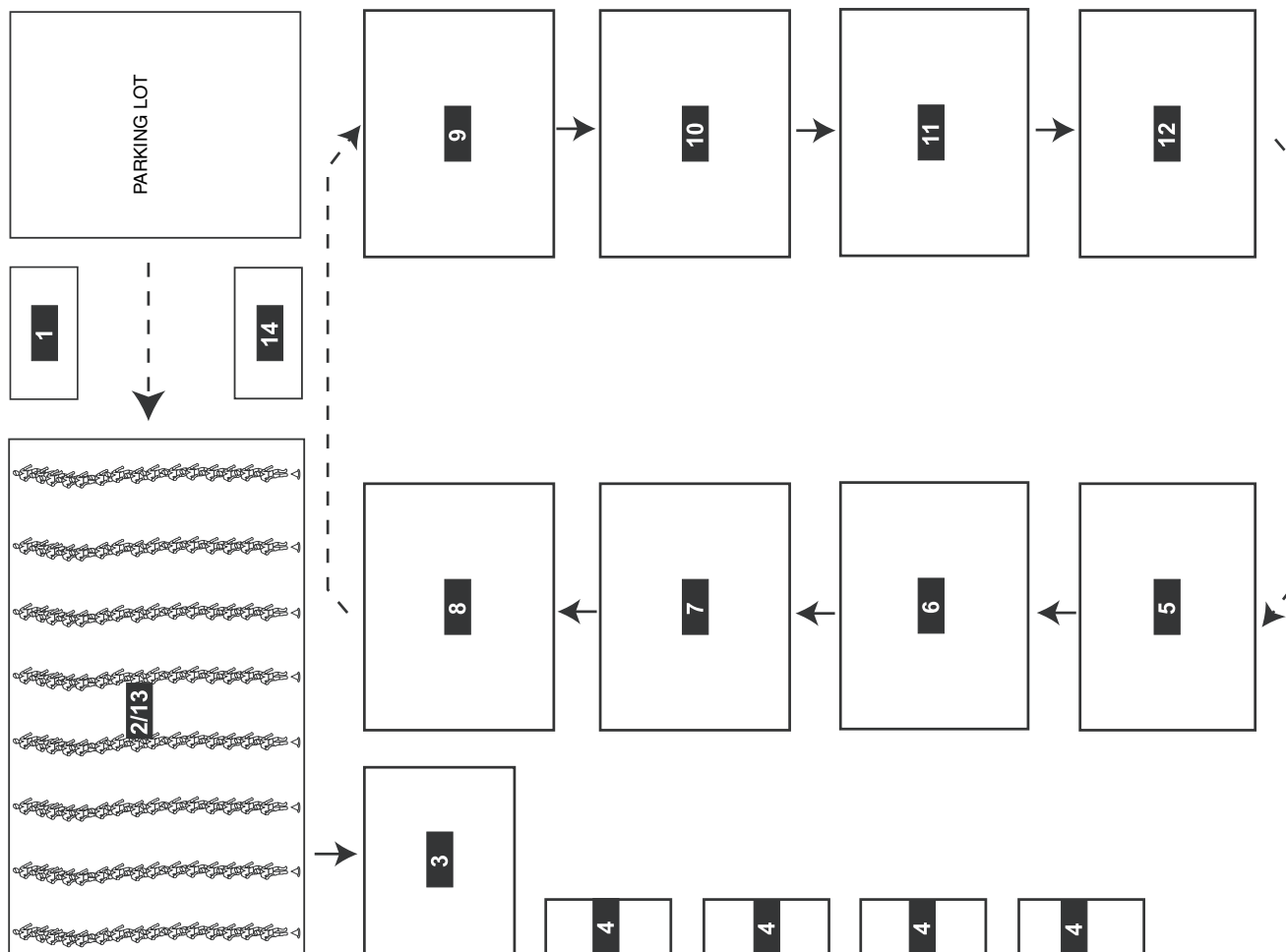
Jump-Start may consist of the following elements:

- 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

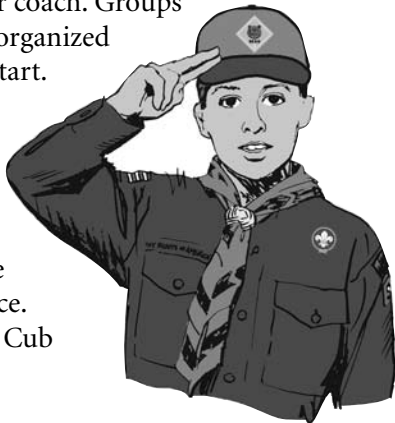
Set up a minimum of two tables with at least two people manning each table. Have blank registration documents available for walk-up registrants. Ensure that all participants have completed a registration form and have paid. Check off the attendance master list.

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:

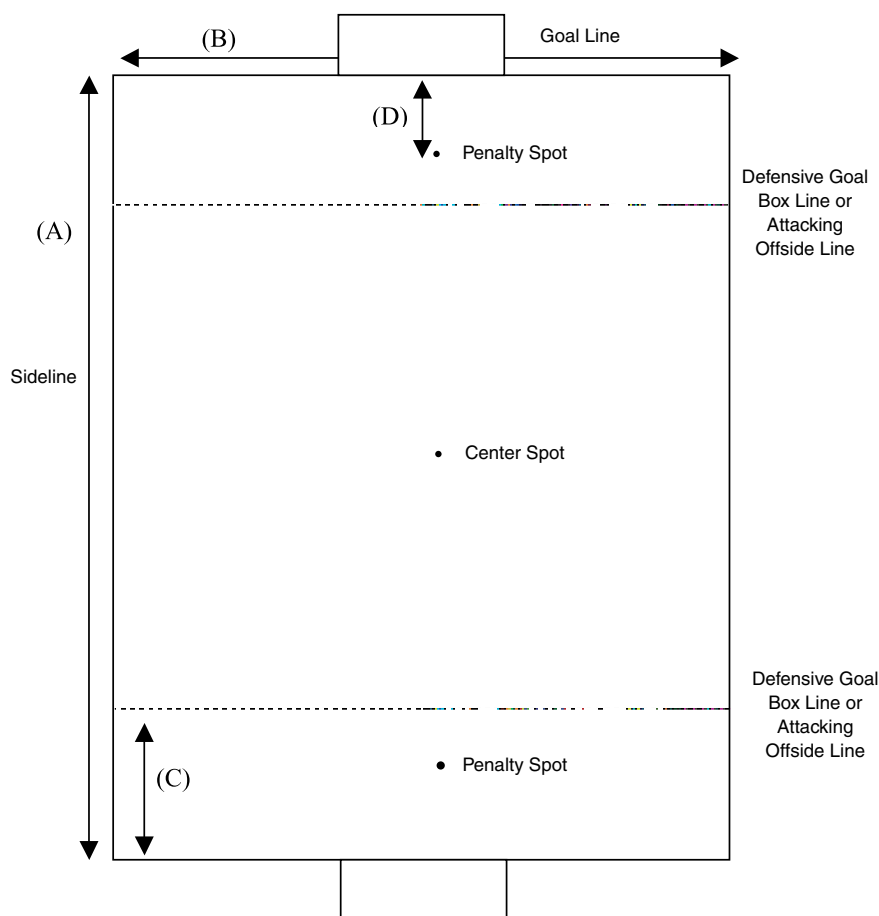
1. Get to the field at least 15 minutes before the start of each practice
2. Check the field for hazardous objects (stones, glass, holes in the ground, etc.). Mark any holes with cones. Clear the field of any loose impediments.
3. Set out your playing area by spacing disks 10 yards apart according to 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.

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.



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

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 121

Week 221

Week 322

Week 424

Week 526

Week 628

Week 730

Week 832

Week 933

Week 1035

Week 1137

Week 1240



WEEK 1



JUMP-START

Tiger Cubs 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 have plenty of opportunities

to get the information they need through a greeting and orientation session and the information tables and tents. The Tiger Cub Jump-Start is from 8 to 9:45 A.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

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

Have the boys and their parents form a line. Two boys hold the U.S. flag between them and lead everyone in 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 Frosty Moves or Move to Stand. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Learning to count coins and to make change accurately takes practice. But it is an important thing to learn to do.

Using U.S. pennies, dimes, nickels, and quarters, choose the correct coins to make the following amounts.

There may be more than one answer. You could see how many answers you can come up with.

15 cents	60 cents
50 cents	35 cents
27 cents	59 cents

If you gave a clerk at a store a one dollar bill for the following purchases, how much change would you get back?

99 cents	25 cents
50 cents	76 cents

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to change direction using the sole of the foot to stop the ball and turning 180 degrees.

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

Call the parents over and get them involved with the closing.

Welcome everyone to season 4, the final season of the year. Point out that the boys have reflected on the 12 Core Values of Cub Scouting, and how they apply to not only soccer and Cub Scouting, but to how we live our lives. Scouting teaches to be kind and helpful to other people, and be a good person.

Tell the parents that next week they will receive the Family-Time poster for the fourth season. As before, the Family-Time poster is for parents or guardians to help their boy and family learn the lessons of Cub



Scouting. The activities are educational and in most cases, fun too. For each week of the Soccer and Scouting season there are activities on the Family-Time poster for your boy and you to do together. By this time in the Soccer and Scouting program, the boys should have earned their rank badge. If their boy has not earned it, parents and their boy could meet with their boy's den leader to see what meetings were missed and thereby what requirements need to be completed for him to get his badge.

Have everyone form a large circle, the boys giving the Cub Scout sign, and the boys recite the Cub Scout Promise, the Law of the Pack, and the 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.

WEEK 3



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 (DEN: 25 MINUTES)

Play Frosty Moves or Move to Stand. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

POSTMAN

Players stand in a circle. Each player is given the name of a local city. The player in the center is the postman. The leader is the postmaster. The postmaster calls out

the names of two cities. The players named for those cities must switch places with each other, while the postmaster tries to take over an empty spot. If he is successful, the player without a spot is the new postman. The leader may call several cities at once. The announcement "Parcel post!" means everyone must change where they're standing in the circle.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to change direction using the sole of the foot to stop the ball and turning 180 degrees.

CLOSING CEREMONY (10 MINUTES)

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





FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

Your boy learned two tricks this week. Some people call it magic, but really they are just tricks. This type of activity helps your boy build confidence in front of an audience. Be ready to help him if he falters, making sure that he has a successful experience. Let him show you the tricks, and let him practice them several times for you.



SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: Poster with the Cub Scout Promise. Enough dollar bills for everyone and two paper clips for every dollar bill.

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

Have the boys line up, 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 (DEN: 25 MINUTES)

Play Justice Super Team or Pet Vacation. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Tell the boys that they're going to learn some magic tricks, but tell them that tricks are not really magic. They just look like they cannot be explained because they "trick" our eyes. The more you practice a trick, the better you will be able to make your audience think it is magic.

Teach the boys the Magic Jumping Paper Clips and the Magic Unbreakable Balloon tricks.

SOCCER ACTIVITY

SET YOUR GOALS

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

MAGIC JUMPING PAPER CLIPS



Top View.
Bring the edges together.



Make the folds sharp.

Materials: Dollar bill, two paper clips

Fold the bill into three parts and clip each fold with the corner nearest to it, as shown. Take the top corners, A and B, between your thumbs and fingers. Pull the bill out straight. The clips will join with each other and jump off!

MAGIC UNBREAKABLE BALLOON

Materials: Balloons, clear cellophane tape, straight pins

Blow up a balloon and stick a piece of tape on it. Hide the taped area and tell your audience that you are going to put a pin in the balloon but that it will not break. Gently push the pin through the tape into the balloon and amaze your audience.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to keep the ball within 2–3 feet between touches and to look up and around them for the movements of defenders.

CORE VALUES REFLECTION AND CLOSING CEREMONY

(PACK: 10 MINUTES)

Tell the boys about the Core Value perseverance, which means sticking with something and not giving up, even if it is difficult. Magic tricks are hard to learn, and take a lot of practice. Parents can probably give examples of how they have practiced a lot to learn something difficult.

WEEK 4



MIDWEEK DEN MEETING

Things to take: Arrange with a parent or some parents to have snacks for the boys. Take two cardboard boxes.

OPENING CEREMONY (5 MINUTES)

Have the boys form a line, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Promise. Follow it by having the boys yell the den yell.



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 (DEN: 25 MINUTES)

Play Justice Super Team or Pet Vacation. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

Ask the boys if they know what a picnic is. Have they ever had a picnic? Sit on the grass and eat the snack and drink some water. Tell the boys that most picnics are outdoors, but they can be indoors, too. Ask the boys to talk to their parents about eating lunch at Saturday's game, and see if you can get a volunteer from among their parents to coordinate who is bringing what to the pack picnic.

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

JUNGLE

You will need at least 8 players and about 15 minutes playing time. Mark off two boxes about 20 feet apart. These are the two jungles. The space in between them is 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. At least two players should have the name of each animal, even if there are not enough boys to use all the names. The animals take their places in one jungle and the hunter stands in the center of his camp. When he calls out the name of an animal, all the players with that name race for the other jungle. If the hunter tags an animal, that player stays in the camp and helps hunt the other animals.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to keep the ball within 2–3 feet between touches and to look up and around them for the movements of defenders.

CLOSING CEREMONY (10 MINUTES)

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

CUB SCOUT MOTTO

Do Your Best.

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.





FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

A traditional outdoor picnic can be a lot of fun for your den or family. This gives you the opportunity to play outdoor games and appreciate nature with your Tiger Cub. For an indoor picnic, spread a blanket on the floor, draw ants on small pieces of paper, and eat traditional picnic foods. Encourage your Tiger Cub to use his imagination and to pretend that he is getting hot in the sun or that it is windy and blowing away paper plates and cups. He can protect his food from the “ants” and pretend that lamps are trees. You could

even pretend that it starts raining suddenly and see how fast you can clean up to get out of the “rain.” Play along and have fun with him.

SOCCER ACTIVITY

RHYME TIME

How many words can you think of that rhyme with items of soccer equipment? Examples. goal—pole, toll, mole; post—toast, coast, host; ball—call, tall, mall



SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: U.S. flag. Have copies of Preparing for Home Alone (see below) to distribute to parents.

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

Have the boys and their parents form a line, two boys hold the U.S. flag between them, and lead everyone in 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 Simon Says or Sorcerers and Scorers. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Today is family picnic day. Ask the boys if any of them have a magic trick they would like to show everyone.

Have the boys and their parents conduct the Preparing for Home Alone activity.

PREPARING FOR HOME ALONE

It is important for families to discuss what can and should happen when a boy stays home alone or when there is an emergency. Tiger Cubs and their partners can work on answers to these questions, then they can take them home for the entire family to discuss:

Home Alone

1. How should our Tiger Cub answer the telephone?
2. What should he say about where his parents are?
3. How should he take messages?
4. May he use the Internet?
5. Should he answer the doorbell?
6. What kitchen tools may he use?
7. What home appliances (glue guns, microwave, etc.) may he use?
8. What snacks may he prepare?
9. What chores and homework is he expected to complete?

Emergencies

10. Blackouts: Where are flashlights?
11. Locked out—Who else has a key?
12. Fire—The Tiger Cub should leave the house immediately; where should he go?
13. Broken glass—Should he pick it up or leave that for an adult to do?



14. What should he do if there is a severe weather alert?
15. Where are first aid supplies, and how should he take care of minor conditions?

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to keep their heads and knees over the ball when striking the ball on goal.

WEEK 5



MIDWEEK DEN MEETING

OPENING CEREMONY (5 MINUTES)

Have the boys for a line, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Promise. Then lead them in yelling the den yell 10 times, louder and louder.



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 (DEN: 25 MINUTES)

Play Simon Says or Sorcerers and Scorers. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

FALL AND CRAWL TECHNIQUE

Teach Tiger Cubs the phrase “fall and crawl” to escape from smoke. Try this exercise for escaping from

CORE VALUES REFLECTION AND CLOSING CEREMONY

(PACK: 10 MINUTES)

Tell the boys and parents about the Core Value, Responsibility, which means fulfilling our duty to God, country, other people, and ourselves. See if you can elicit responses to the question of how responsibility applies to preparing for home alone.

smoke. Tiger Cub and adult partner stretch out a sheet and hold it at boys’ knee-to-waist height. They “shake” the sheet up and down to represent smoke. Tiger Cubs take turns crawling under the sheet to “escape the smoke.”

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to keep their heads and knees over the ball when striking the ball on goal.

CLOSING CEREMONY (10 MINUTES)

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



FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

Discuss all aspects of milk choices, including taste, nutrition, possible allergic reactions, containers (size, type, cost), and convenience. If possible, let your Tiger Cubs taste different kinds of milk.

SOCCER ACTIVITY

COLOR SEARCH

How many things can you find in your house that have the same colors as your team colors?



SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: U.S. flag

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

Have the boys and their parents form a line, have two boys hold the U.S. flag, and lead everyone in 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 Lonesome Prairie Riders or Sticky Donut. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Tell the boys about milk:

When you go to the store to buy milk, you will see many choices. Most of the milk we drink comes from cows. You can buy skim, 1 percent, 2 percent, or whole (4 percent) milk. The percentage tells you how much fat is in the milk. You can buy buttermilk, soy milk, or

lactose-free milk. You can even buy powdered milk. Some milk is flavored, such as chocolate or strawberry milk. Milk comes in all sizes of containers, and the containers can be made of glass, plastic, or waxy cardboard.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to look up and around them between touches to observe the movements of teammates and defenders.

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

Tell the boys and their parents about the Core Value, Faith, which means having inner strength and confidence based on our trust in God. See if parents can offer some input about their faith, and how it applies to the abundance of earth, and what God put here for our sustenance.

Have the boys and their parents for a circle, and have the boys give the Cub Scout sign, then recite 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.



WEEK 6



MIDWEEK DEN MEETING

Things to take: Take a telephone, but if it's a cell phone, you won't have to use it.

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 (DEN: 25 MINUTES)

Play Lonesome Prairie Riders or Sticky Donut. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

Hold up the telephone and tell the boys that telephones are not toys. Tell them that they need to learn good phone manners.

Have the boys pretend that they are holding up telephones, and call each of them, practicing good phone manners. Teach them how people usually answer the phone, and what good manners are. Practice a lot, and have fun with it.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to look up and around them between touches to observe the movements of teammates and defenders.

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.

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

It's good for your Tiger Cub to become comfortable with how to use a telephone. Allow him to practice his skills often, but be clear about family rules for phone usage by children. You may help him make a simple list of emergency and family phone numbers, and then have him place it near the phone.

SOCCER ACTIVITY

SOCCER RHYMES

Create your own rhyming soccer rhyme. Example: "There was a young man from Donegal, Who did marvelous things with a ball," etc.





SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: Lipstick, eye liner, face paints

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

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

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

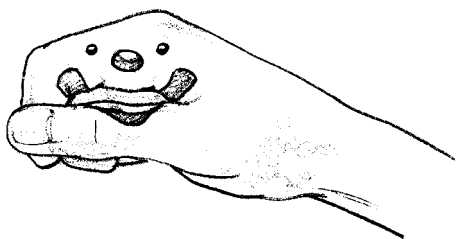
The Cub Scout follows Akela.
The Cub Scout helps the pack go.
The pack helps the Cub Scout grow.
The Cub Scout gives goodwill.

SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

Play Lion Hunt Safari or Picnic Bears. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

HAND PUPPETS



Make a literal “hand” puppet. Show the boys how to hold their hand in a loose fist. Next, practice wiggling the thumb to simulate a talking mouth. Now add different shades of lipstick or face paints, draw on lips

and eyes, and add eyelashes and eyebrows with an eye-liner pencil. Hair and hats can be added.

Children should be taught the proper response to different situations. The more practice they get, the more likely they will be to remember what to do and how to respond correctly. Use the hand puppet to have the boys demonstrate how to respond to telephone calls when they are home alone.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to find a balance between speed and control when running with the ball.

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

Tell the boys about the Core Value, Respect, which means showing regard for the worth of something or someone. Ask them for examples of how respect applies to talking on the telephone.

Have the boys form a circle, give the Cub Scout sign, then recite the Law of the Pack. They should then lower their arms, and lead them in yelling their den yell twice.

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.

WEEK 7



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 (DEN: 25 MINUTES)

Play Lion Hunt Safari or Picnic Bears. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

CONSERVATION

Our planet has a number of natural resources, such as water, gas, and oil. It is important for us to be careful how we use these resources because they could run out. This is called *conservation*. With your adult partner, think of a way to conserve water or electricity and do it for one week.

Here are two suggestions:

- Collect rainwater and use it to water plants in your home.
- Turn out the lights and turn off the TV or radio when you are not in a room.

Get the boys talking about conservation, and how they can help.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to find a balance between speed and control when running with the ball.

CLOSING CEREMONY (10 MINUTES)

Have the boys form a circle, give the Cub Scout sign, and recite the Law of the Pack. Follow that by a loud den yell on the count of “three!”

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.



FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

Conservation of natural resources is a very big concept for a first-grade boy. The object of this activity is to make him aware of what he uses and encourage him to not waste resources. If you feel that he is mature enough to understand, you might share with him your views about the earth and its resources.

SOCCER ACTIVITY

WATER WORLD

Make up an underwater soccer team by position. Tell us how you came to your choices: Example:

Goalkeeper—scorpion fish (colorful, just like a keeper's jersey)

Defenders (4)—barracuda (attracted to bright objects, like strikers)



Midfielders (4)—nurse shark (never stops swimming and is an aid to everyone on the field)

Strikers (2)—salmon (able to leap out of the water to head the ball)



SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: A grocery sack with aluminum cans, glass, plastic bottles, newspapers and magazines, and knowledge of how to recycle these items in your area, and what is made from them.

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 (DEN: 25 MINUTES)

Play Catch the Pigeon or Don't Lose Your Hat. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Hold up each of the recyclables and tell the boys how to recycle each of them, and what is made from them. In some cases it's clothes, in others it's paper, and so on.

ANTELOPE RACE

To prepare for the race, each player extends his left hand back between his legs and grasps the right hand

of the person behind him to form an antelope column. The entire "Antelope" must move to the finish line together, with hands clasped. If the handclasp is broken, the group must return to the start, regroup, and start again.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to run with the ball at speed and to cover the ground as quickly as possible.

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

Tell the boys about the Core Value, Resourcefulness, which means using human and other resources to their fullest. Cause a discussion of how resourcefulness applies to recycling, and conservation of resources.

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

WEEK 8



MIDWEEK DEN MEETING

Things to take: A smoke detector, if possible, but don't leave your home or apartment without one.

OPENING CEREMONY (5 MINUTES)

Have the boys line up, 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 (DEN: 25 MINUTES)

Play Catch the Pigeon or Don't Lose Your Hat. (See the appendix.)



FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

Smoke detectors should be checked annually. A good way to remember is to check it at the same time each year. For instance, each fall you could check your smoke detector when you set your clocks back. Or check it at some other special time, such as on your birthday or on a holiday. If your Tiger Cub helps you with this, he will develop this habit, too.

SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

Discuss how smoke detectors can help save your life by warning you of a fire before it gets too big. Show the boys how to check the batteries on a smoke detector, and let them practice. Tell them they'll be checking their home smoke detectors with their families.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to run with the ball at speed and to cover the ground as quickly as possible.

CLOSING CEREMONY (10 MINUTES)

Have the boys for a circle, and give the den yell ten times, starting out loud, and getting quieter each time.

SOCCER ACTIVITY

SOCCER CELEBRATION

Create your own soccer celebration for the end of each practice.



SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: U.S. flag

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

Have the boys line up with their parents standing behind them, with two boys out front holding the U.S. flag between them, and have them recite 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 Ambush or Captain Crab. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY

(DEN: 25 MINUTES)

ELECTRIC SHOCK

The players stand or sit in a circle. One player is “it” and stands in the center. He tries to discover where the shock is. All the players hold hands, and one player is designated to start the “shock.” The shock may move in either direction, and at any time the player may send it back to the other. “It” watches the faces and hands of the players, trying to detect where the shock is. When he guesses correctly, the players trade places.

SCRIMMAGE GAMES

(DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to push the ball to the sides of defenders and to accelerate into the space behind defenders when beating the opponent.

WEEK 9



MIDWEEK DEN MEETING

Things to take: Two lengths of rope

OPENING CEREMONY

(5 MINUTES)

Have the boys line up, 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

(DEN: 25 MINUTES)

Play Ambush or Captain Crab. (See the appendix.)

CORE VALUES REFLECTION AND CLOSING CEREMONY

(PACK: 10 MINUTES)

Tell the boys about the Core Value, Health and Fitness, which is being personally committed to keeping our minds and bodies clean and fit. Ask for input from boys and parents as to how soccer has helped them be more healthy and more fit.

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

SCOUTING ACTIVITY

(25 MINUTES)

JUMP STICK RELAY

Players line up in two equal lines. The first player in each line has a rope. On the signal, the first player runs to the marked position, then returns to his team. When he reaches the team, 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 the stick. When he reaches the end of the line, the first player gives up the rope and the second person heads for the marker. Play continues until the last player has run to the mark, moved through his team, and returned to the front of his line.

SCRIMMAGE GAMES

(DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to push the ball to the sides of defenders and to accelerate into the space behind defenders when beating the opponent.

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

Discuss how playing outdoors when the weather is warm and sunny is fun, but too much sun can hurt your skin. When you are near water, it is especially important to protect your skin because the rays of the sun reflect off the water and can hurt your skin even more. Hot summer days are not the only times when you can get a sunburn. You can get a sunburn on cloudy days—and even when playing in the snow! It is important to wear sunscreen to protect yourself from the harmful rays of the sun.



SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: A softball per den

OPENING CEREMONY

(PACK: 5 MINUTES)

Have the boys form a circle, give the Cub Scout sign, and recite the Law of the Pack. Then have the dens take turns yelling their den yells.



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.

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

NUTRITION

When should we eat before a practice or a game? Why don't we exercise on a full stomach?

Answers—Players should eat a very small meal one hour before exercise or a large meal up to four hours before exercise. We don't exercise on a full stomach because it can cause indigestion, nausea, and vomiting.

SOCCER SKILLS CLINIC

(DEN: 25 MINUTES)

Play Rip and Score or Super Scoring Brothers. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY

(DEN: 25 MINUTES)

KANGEROO RELAY

Players form two lines. The first player has a softball. On the signal, the players pass the ball over his head to the back of the line. The last player in line puts the ball between his knees, his hands on his hips, and hops to the front of the line. If he drops the ball, or his hands, he must stop and continue from the drop spot.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to strike through the midline of the ball in the direction of the target when passing to teammates.

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

Ask the boys to yell out the 12 Core Values they have learned through the four seasons, until you have heard all 12 of them.

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

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

CUB SCOUT MOTTO

Do Your Best.

WEEK 10



MIDWEEK DEN MEETING

OPENING CEREMONY (5 MINUTES)

Have the boys line up, 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 (DEN: 25 MINUTES)

Play Rip and Score or Super Scoring Brothers. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

Talk to the boys about animals. Ask them what a favorite animal of theirs is. Ask them to find out something about their favorite animal and tell about it on Saturday.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to strike through the midline of the ball in the direction of the target when passing to teammates.

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.

CUB SCOUT MOTTO

Do Your Best.

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.



FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

Organize a Steal the Bacon game in your neighborhood.

SOCCER ACTIVITY

ALL-STAR CARTOON TEAM

Select your favorite cartoon characters by soccer position. Tell us how you came to your choices. Examples:

Goalkeeper—Bob the Builder (All great teams are built around a solid defender of the pipes.)

Defenders (4)—Scrappy-Doo (Defenders have to scrap to win the ball.)

Midfielders (4)—Dora the Explorer (You have to be able to explore all of the options in the midfield.)

Strikers (2)—Simba, the lion king (Lions strike their prey, are fleet of foot, and are the undisputed kings of the jungle.)



SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: A rag per den. U.S. flag

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

Have everyone present form a big circle. Have two boys hold the U.S. flag, and the other Cub Scouts give the Cub Scout salute. Lead everyone in 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 Beat the Goalie or Cartoon Crazies. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Have the boys tell about their favorite animal.

STEAL THE BACON

Teams should be divided equally, boys, parents, and siblings. Teams line up on opposite sides of the playing area, by height. Each side counts off, starting from the short end. The shortest person on each team is number 1, the tallest person, the highest number. The tallest person on team "A" should be opposite the shortest person on team "B", so they have to come from opposite sides when their number is called. An object—a rag, is placed in the center of the field. This is the

bacon. The person running the game will call out a number, and that number from each side comes out to the center of the field. Scoring is as follows: one point for getting the bacon back to your side, untouched by the other player, or, one point for tagging the other player while he or she is holding the bacon. Players can drop the bacon if they think they are going to get tagged, and the game continues. Once everyone gets the hang of the game, multiple numbers can be called.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to keep the ball low when shooting by striking the ball with the laces.

WEEK 11



MIDWEEK DEN MEETING

Things to take: Materials for bird feeders are listed below.

OPENING CEREMONY (5 MINUTES)

Have the boys form a line, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Promise. Then have them lower the sign and yell their den yell ten times as loud as they can.

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 (DEN: 25 MINUTES)

Play Beat the Goalie or Cartoon Crazies. (See the appendix.)

CORE VALUES REFLECTION AND CLOSING CEREMONY

(PACK: 10 MINUTES)

Tell the boys about the Core Value, Courage, which means being brave and doing what is right regardless of our fears, the difficulties, or the consequences. Stir up a conversation with participation from boys, parents, and siblings, of examples of courage, especially as seen in soccer.

Have the boys, parents, and siblings form a circle, and the Cub Scouts give the Cub Scout sign and say 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.



SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

Birds and other outdoor animals need to eat food every day just like you do. If you put up a bird feeder, you can watch the birds enjoy a meal.

Help the boys get started in making one of these bird feeders. They can finish them on Saturday and then hang them outside their homes and watch the birds feast..

PINECONE BIRD FEEDER

Materials: ½ cup peanut butter, ½ cup shortening, 1 to 2 cups bird seed, large pinecone, thick twine, paper bag

Twist the twine around the pinecone and tie it securely. Mix the peanut butter and shortening together. Spread the mixture between the scales of the pinecone, filling in as much as you can. Put the pinecone along with the bird seed in the paper bag. Close the bag and shake it, coating the pinecone with bird seed. Hang the feeder on a tree where you can watch the birds enjoy it. If you do not have pinecones, you can do the same thing with a cardboard toilet tissue tube. Punch two



holes in one end (opposite each other), and thread a string through for hanging. Spread with the peanut butter/shortening mixture, and roll the tube in seeds. (Be sure to use the shortening—peanut butter without added fat can be harmful to birds.)

GARLAND FOR THE BIRDS

Materials: Oranges, day-old bread, heavy-duty twine, yarn needle

Tear the bread slices into quarters. Slice the oranges into rounds, and then cut each round in quarters. Thread the needle with about a yard of thread and string the food in a pattern, leaving a few inches between foods. Hang these natural goodies for birds outside.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to keep the ball low when shooting by striking the ball with the laces.

CLOSING CEREMONY (10 MINUTES)

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



FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

The bird feeder you made could lead to a lifelong hobby of bird watching. Keep your new feeder full and be sure to follow these safety tips:

- Cover anything sharp on the feeder.
- Never use thread, as birds can easily become entangled in it.
- Always use fresh, clean grains and seeds, as moldy food can make birds sick.
- Do not paint your feeder.
- Do not use plain peanut butter, as it is harmful to the digestive system of the birds. Always mix peanut butter with another fat or oil.

SOCCER ACTIVITY

GOALIE EQUIPMENT

Next year, you'll be a Wolf Cub Scout and you'll get to learn about the goalkeeper position. Can you think of three things that might be different about a goalkeeper's uniform or equipment?

Answer: Wears gloves, Jersey has elbow pads, Often wears goalie pants as well as shorts



SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: Materials for bird feeders again

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.



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.

SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

Play Ball to Goal or Crocodiles. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Continue making bird feeders.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to keep the ball close, look up, and change direction as often as possible.

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

Again, review Cub Scouting's 12 Core Values. Stir up comments about them from boys and parents.

Have the boys form a circle, 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.

WEEK 12



MIDWEEK DEN MEETING

Things to take: Wooden dowel rods or chopsticks, and balloons

OPENING CEREMONY (5 MINUTES)

Have the boys form a line, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Promise. Then have them lower the sign and yell their den yell ten times as loud as they can.



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 (DEN: 25 MINUTES)

Play Ball to Goal or Crocodiles. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

BALLOON CHOPSTICKS

Each team will need a pair of 18" to 24" dowel rods to serve as chopsticks. A balloon is placed between the ends of the chopsticks, and the player maneuvers

around boys sitting on the ground to a prearranged spot, then returns to the line. The sticks are passed to the next player in line, and he repeats the course. If a balloon fails, it must be recovered with the chopsticks. No hands are allowed in this game.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to keep the ball close, look up, and change direction as often as possible.

CLOSING CEREMONY (10 MINUTES)

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



FAMILY TIME

REVIEW YOUR GOALS

In 50 words or less, tell us what you learned this season.

APPENDIX—GAMES FOR SOCCER SKILLS CLINICS

Ambush.....	42
Ball to Goal	43
Beat the Goalie.....	44
Captain Crab	45
Cartoon Crazies.....	46
Catch the Pigeon.....	47
Crocodiles	48
Don't Lose Your Hat.....	49
Frosty Moves.....	50
Justice Super Team	51
Lion Hunt Safari.....	52
Lonesome Prairie Riders.....	53
Move to Stand.....	54
Pet Vacation	55
Picnic Bears.....	56
Rip and Score.....	57
Simon Says.....	58
Sorcerers and Scorers	59
Sticky Donut	60
Super Scoring Brothers	61



AMBUSH

PURPOSE

To develop ball control

ORGANIZATION

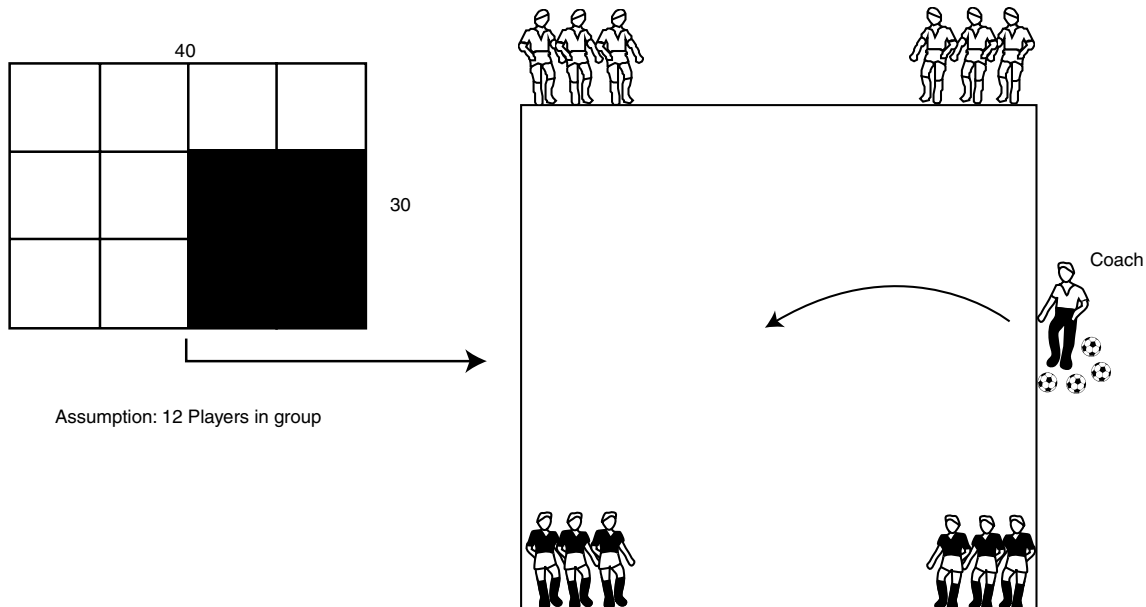
Set out a 20-by-20-yard area. Form groups of threes. Number players—one to three. Position a group at each corner of the grid. The coach stands with soccer balls on the sideline.

GAME OBJECTIVE

The coach calls out a number from—one to three. Those players from each team go to the middle of the area. The coach rolls out four balls. Players must trap the balls with the soles of their feet and dribble them back to their team. Repeat and rotate.

KEY COACHING POINT

Use the sole of your foot as the initial controlling surface and then push the ball away with the laces.



BALL TO GOAL

PURPOSE

To develop finishing in the goal area

ORGANIZATION

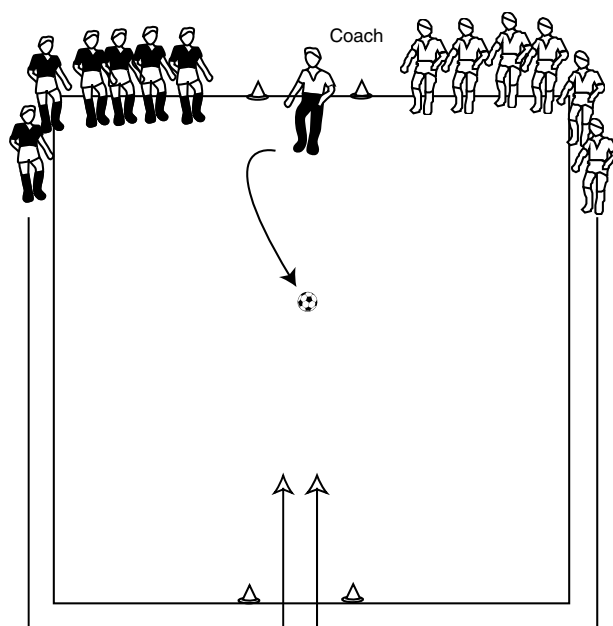
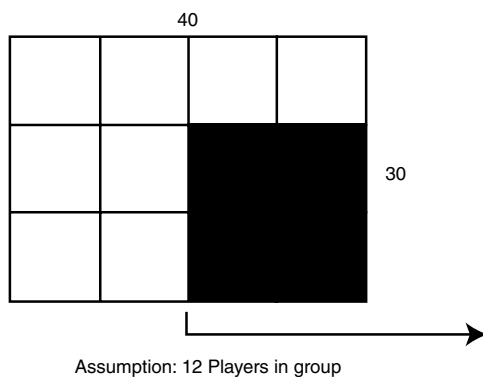
Set out a 20-by-20-yard area. Position two teams of six players in opposite corners of the same endline. Number players on each team from one to six. Position discs as shown in the diagram. The coach is both goalkeeper and server.

GAME OBJECTIVE

The coach calls out a number from one to six. Those players from each team follow the directional arrow as shown in the diagram to the gate at the end of the grid. The coach drops the ball in the center of the area. The players compete to shoot on goal.

KEY COACHING POINTS

1. Maintain good running speed to the gate.
2. Keep the head down on the ball.
3. Strike the ball with the laces.
4. Shoot at the earliest opportunity.



BEAT THE GOALIE

PURPOSE

To increase pressure when dribbling and shooting

ORGANIZATION

Set out a 15-by-20-yard area. Position players in two lines on each side of the area, as shown in the diagram. Number each player from—one to six.

GAME OBJECTIVE

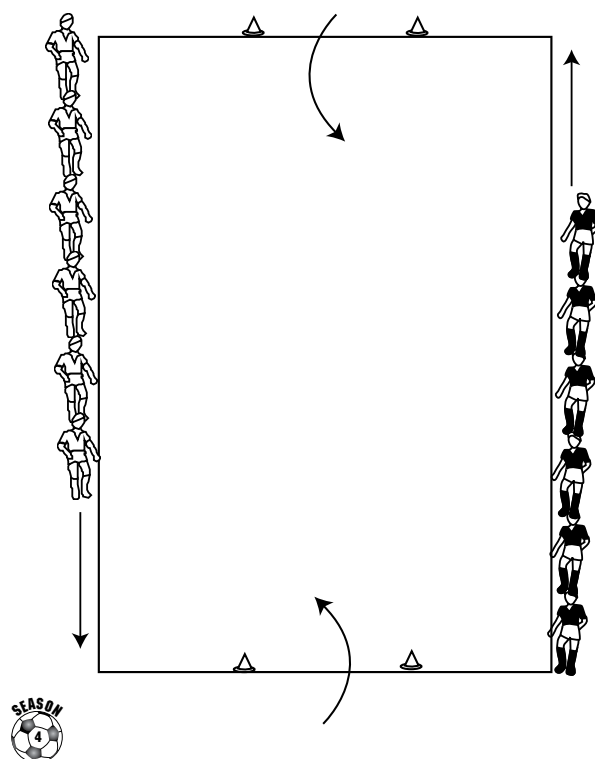
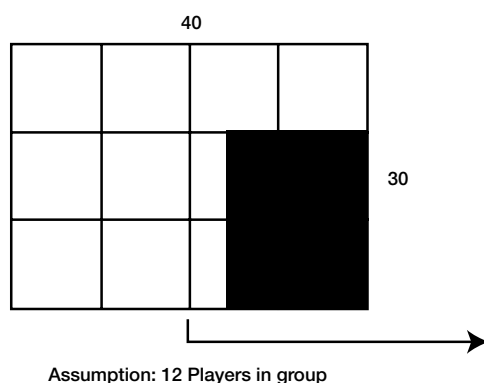
The coach calls out a number between 1 and 6. The numbered player from each team must run around the outside of the field and through the goal at the top or bottom of the diagram onto the field of play. The coach serves a ball into the middle of the area. Players must compete to win the ball and then they attempt to dribble or shoot the ball through the goal at the opposite end of the area from which they entered.

PROGRESSION

Call out two numbers, and those players must pass before they can score.

KEY COACHING POINTS

1. Serve the ball to one player.
2. Tell attacker to stop the ball, then fake like he is trying to dodge the other player. The attacker should be like a cheetah, moving fast and always ready to change direction while on the attack.



CAPTAIN CRAB

PURPOSE

Beating the opponent under passive pressure

ORGANIZATION

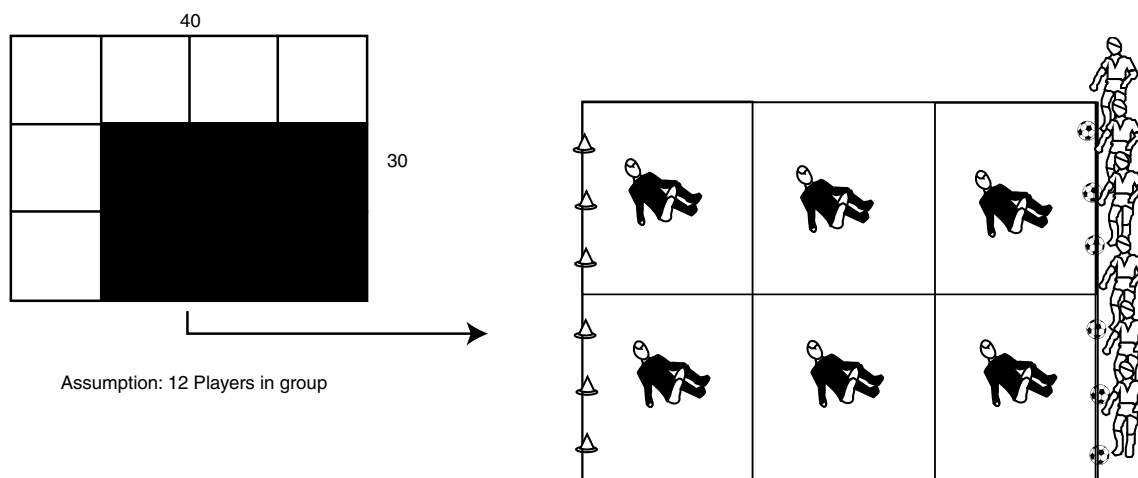
Set out a 30-by-20-yard area in 10-yard grids. Station one player in each grid, in the crab position (belly up, on hands and feet). Six players start on one endline with a ball. Station discs at the opposite endline.

GAME OBJECTIVE

The light-shirt players must dribble across the area without being tackled by the crab players. At the opposite endline, they pick up a disc and wear it as a hat while they dribble back to the starting line.

KEY COACHING POINTS

1. Push the ball 2–3 feet in front of you between touches.
2. When approaching a defender, push the ball into an open space to his side and then accelerate into the space.



CARTOON CRAZIES

PURPOSE

To encourage shooting and attacking

ORGANIZATION

Set out a 20-by-20-yard area. Divide the 12 players into two teams. Three players from each team play against each other in the area, and the other three players rest off the field between goals.

GAME OBJECTIVE

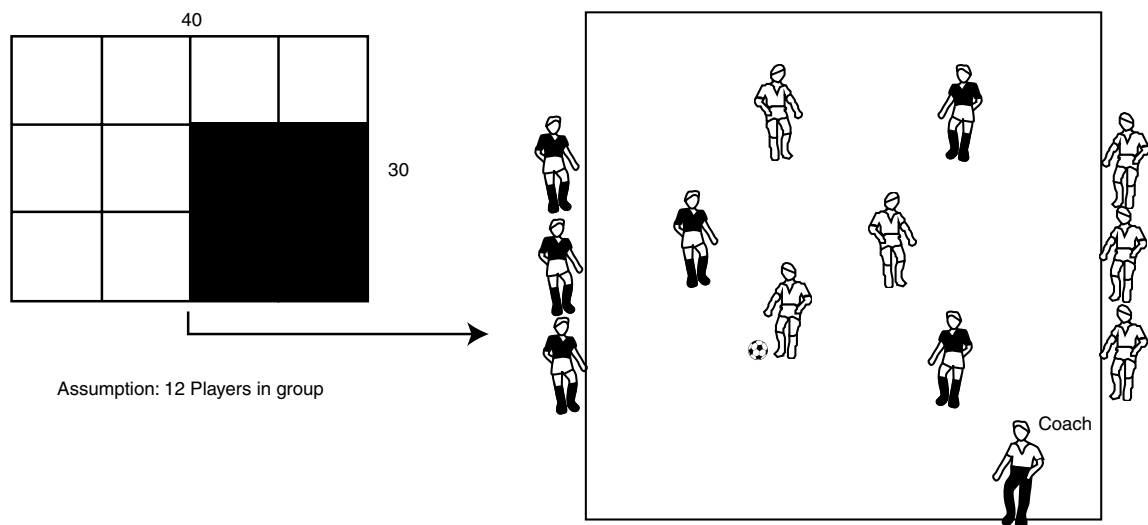
The team in possession attempts to score in the opposing goal. When a goal is scored, teams rotate off the bench. If the coach shouts out “Change” during play, then the attacking team on the field must run off the field and tag a resting teammate. The resting player enters the field of play and the game continues.

PROGRESSION

Play with two balls.

KEY COACHING POINTS

1. Stop the goal being scored, then attempt to score yourself.
2. When you shoot, keep the ball low by using your laces.
3. If someone shoots, react fast like a cheetah and get the rebound.
4. Be ready so that if the coach shouts “Change” you can run in and score.



CATCH THE PIGEON

PURPOSE

To develop change of direction with speed

ORGANIZATION

Set out a 20-by-20-yard area. Divide the players into two teams of six. Number each player from one to six. Position teams on opposite endlines.

GAME OBJECTIVE

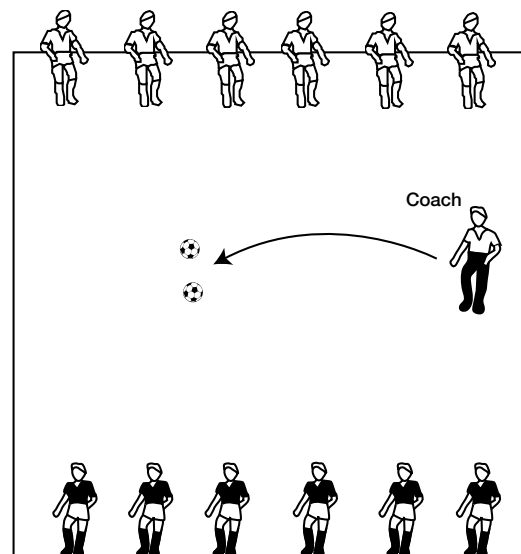
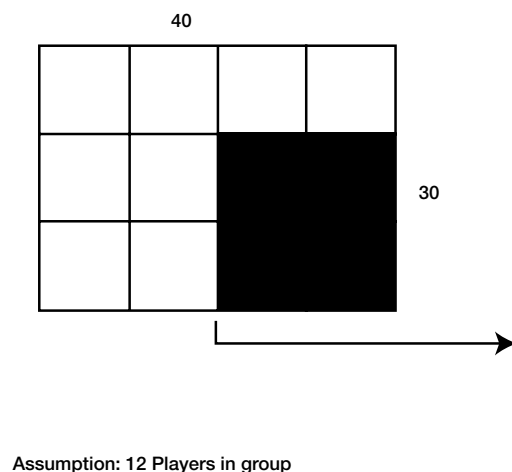
The coach rolls two balls into the middle of the area and calls out a number from one to six. Those players run out and bring their ball back to their own team's endline. The game is not over until the ball is stopped on the line.

PROGRESSION

Coach throws out only one ball and players compete to gain possession of the ball.

KEY COACHING POINTS

1. Speed up to the ball.
2. Position a good turn on the ball if you are first to the ball.
3. Maintain good pace over the ground when running with the ball.



CROCODILES

PURPOSE

To develop change of direction and movement with and without the ball

ORGANIZATION

In a 20-by-20-yard area, have three pairs start by holding hands and all other players with one ball each.

GAME OBJECTIVE

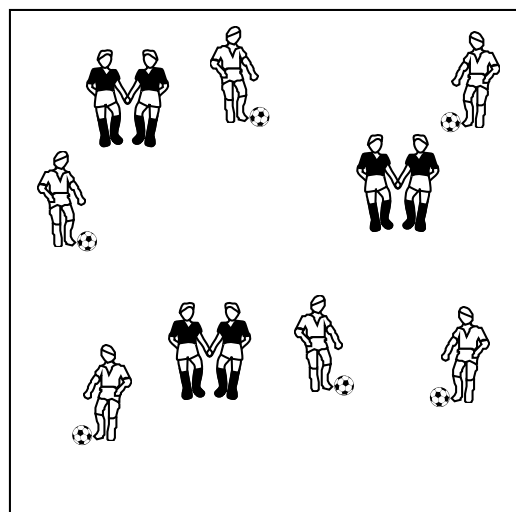
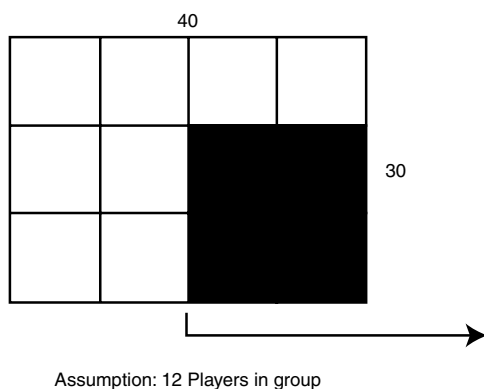
The light-shirt players dribble around trying to avoid the crocodiles (dark-shirt players). If a crocodile kicks a light-shirt player's ball out of the area, that player then links hands with the crocodile. Together, they chase other players. Play until only one light-shirt player remains untagged.

PROGRESSIONS

1. Crocodiles also dribble balls.
2. Coach Al I. Gator, runs in and kicks the balls out of the area.

KEY COACHING POINTS

1. Change direction.
2. Keep the ball close.
3. Look up.



DON'T LOSE YOUR HAT

PURPOSE

To develop close control and turning

ORGANIZATION

Set out a 20-by-20-yard area. Form groups of threes with one ball per group. Position each team by a starting disc on one endline. Place a disc 20 yards from the starting disc on the far endline. .

GAME OBJECTIVE

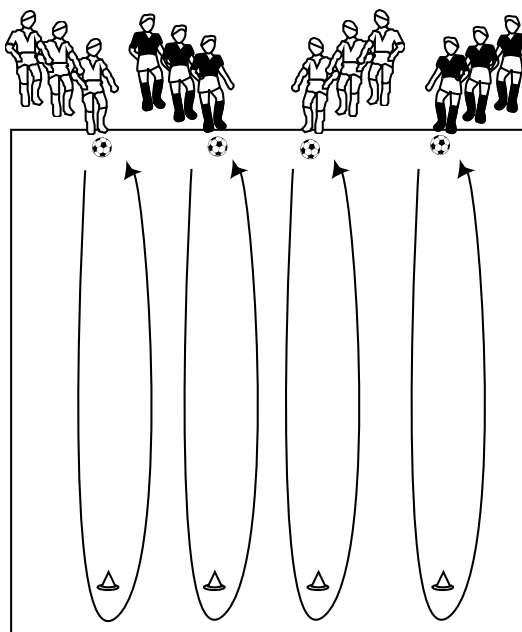
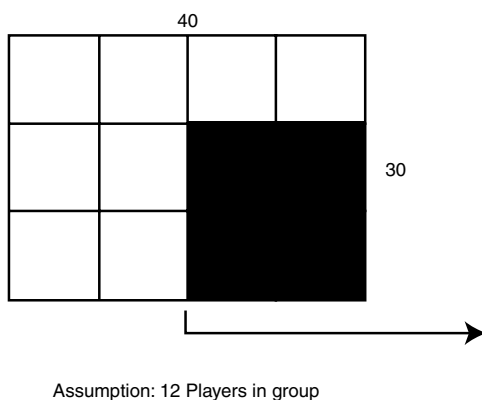
Each player places a disc on his head when running with the ball to prevent him from looking down at the ball. The first player in the relay team dribbles down to the far disc. He dribbles around the disc, then he dribbles back to the starting point where he stops the ball on the line with the sole of his foot. He goes to the end of the line and player 2 begins his run. Continue until all players have completed a run and the first player is back at the head of the line. The first team to complete the game wins.

PROGRESSION

Introduce a pass from the midpoint of the area as the player makes his way back to the starting line.

KEY COACHING POINTS

1. Push the ball 2–3 feet in front of you between touches.
2. Do not hold onto your hat. Balancing it on top of your head will force you to look up and around between touches.



FROSTY MOVES

PURPOSE

To develop running with the ball

ORGANIZATION

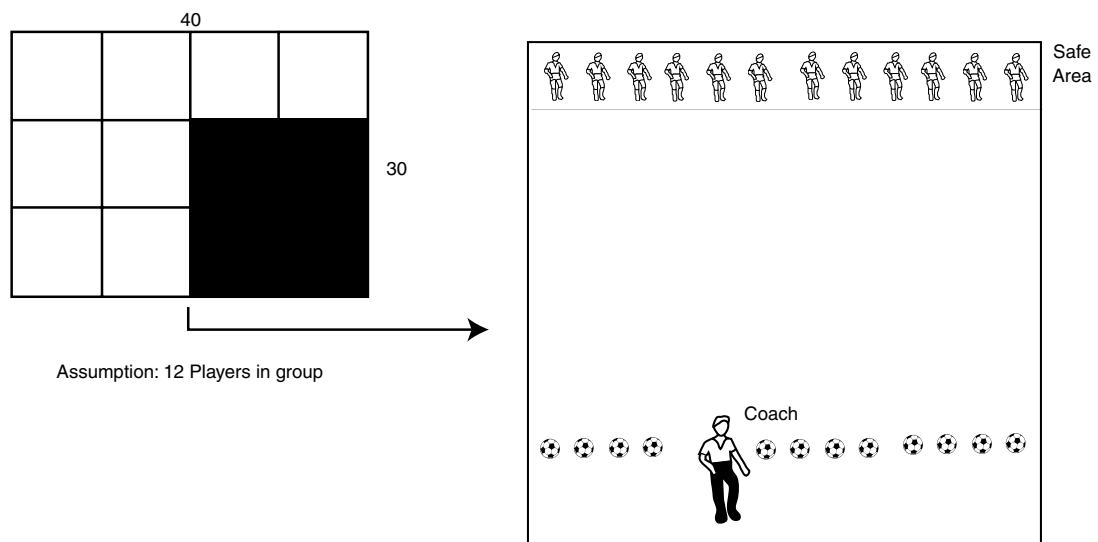
Set out a 20-by-20-yard area. Station the coach on the far endline with his or her back to the area. Place a soccer ball for every player directly behind the coach. Position the remaining players on the opposite side of the area to the coach.

GAME OBJECTIVE

When the coach turns his or her back on the players, the game begins. Players must creep up to the coach, whose back is turned, and attempt to steal one of the soccer balls at his or her feet. As the coach turns around to face the area, he or she shouts out “Oh, it’s chilly”. Upon hearing this, players must “freeze.” If a player does not freeze by the time the coach counts to three, that player is sent back to the start line, without their ball, to begin the activity again. The object of the game is to capture a soccer ball and then dribble it back to the start line, all without being caught moving by the coach.

PROGRESSION

The coach chases the players back to the start line when he or she turns around.



JUSTICE SUPER TEAM

PURPOSE

To develop running with the ball and dribbling technique

ORGANIZATION

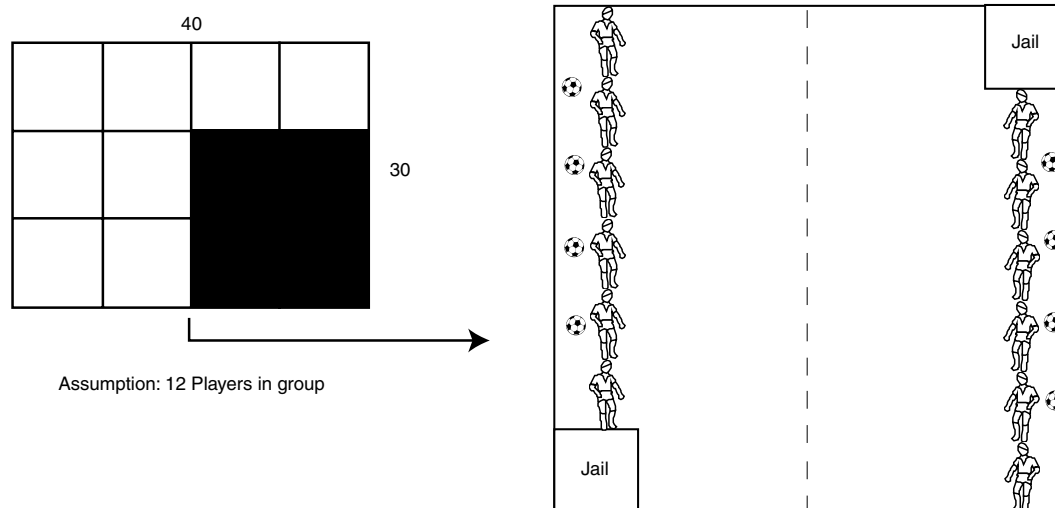
Set out a 20-by-20-yard area. Form two teams of six. Divide the area into half and station players from each team on either side of the midline. Place four soccer balls on the backline of each side of the area.

GAME OBJECTIVE

Players try to capture the other team's soccer balls. Players must attempt to run across the area, collect a soccer ball and dribble it back to their side of the area without being tagged by a member of the opposing team. If they get back to their area without being tagged, they add the captured ball to those already on the back line. If a player is tagged on their opponent's side of the midline, they must "go to jail" in the opposing area. A prisoner may be freed from jail if a teammate can take the prisoner's hand and runs him back to their side of the area without either player being tagged. If either player is tagged, both players go to jail. Play for a specified time period. The team with the most soccer balls on their side of the area wins.

PROGRESSIONS

1. Play until one team captures all of the other team's soccer balls.
2. Introduce a ball skill that must be completed before a prisoner leaves jail.



LION HUNT SAFARI

PURPOSE

To develop awareness of changing movement and direction

ORGANIZATION

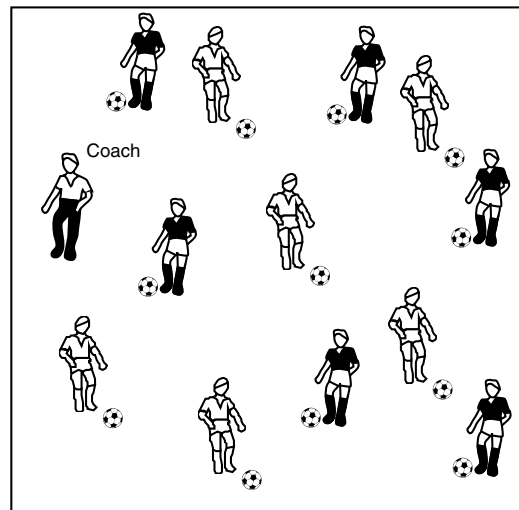
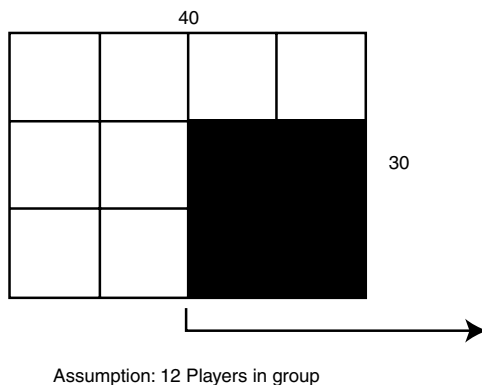
Set out a 20-by-20-yard area. One ball per player.

GAME OBJECTIVE

At the start of the game, players lie facedown on the ground with their head on their ball and their eyes closed. When the coach shouts, “Mufasa!” the players jump up and dribble their ball to the coach. Players complete the dribble when they can grab the coach’s hand as he moves around the area.

KEY COACHING POINTS

1. Be ready to change direction.
2. Keep dribbling and moving the ball.
3. Be quick, alert, and react to the coach’s commands.



LONESOME PRAIRIE RIDERS

PURPOSE

To develop directional dribbling

ORGANIZATION

Set out a circle of discs in 20-by-20-yard area. Form pairs, with one ball per pair. Station one set of partners inside a pair of discs as players 1 and 2.

GAME OBJECTIVE

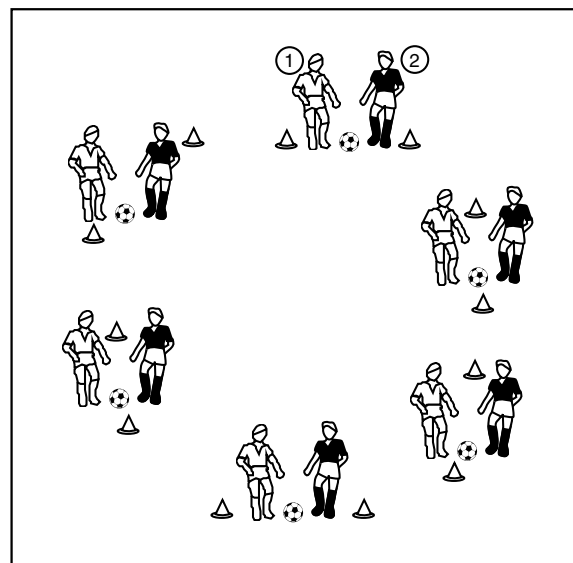
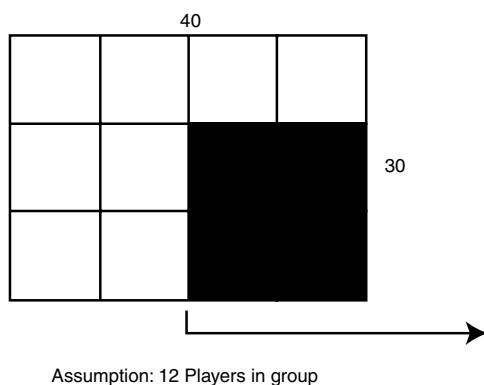
On the coach's command of "saddle up," player 1 stands over the back of player 2, who is on his hands and knees. On the command "ride," player 1 jumps off, crawls through 2's legs, and dribbles the ball in a clockwise direction around the outside of the circle. When he gets back to his partner, he crawls through 2's legs and jumps on his back again. Switch positions and play again.

PROGRESSION

Have teams compete against each other.

KEY COACHING POINTS

1. Keep the ball within 2–3 feet between touches.
2. Glance up and around between touches to keep track of where you are on the field.



MOVE TO STAND

PURPOSE

To develop movement skills

ORGANIZATION

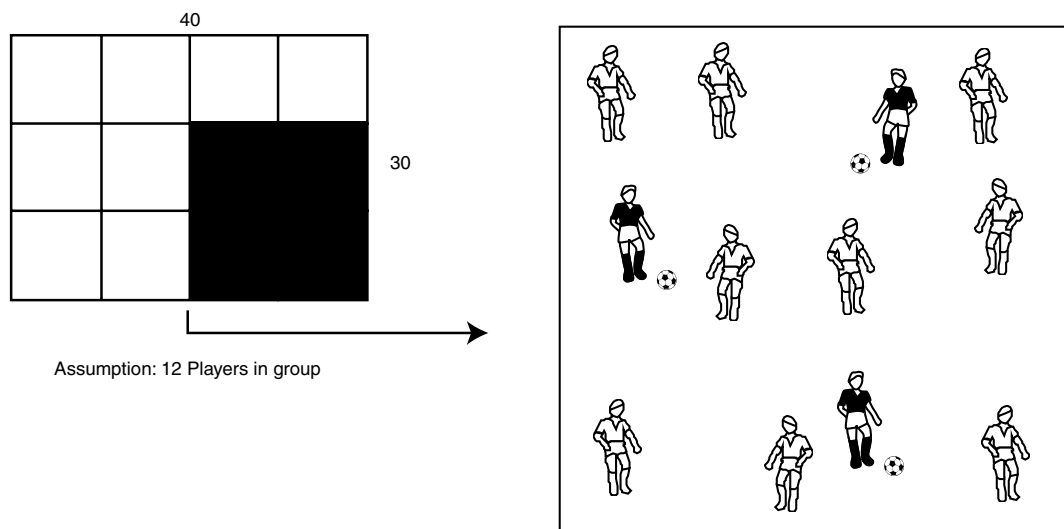
Set out a 20-by-20-yard area. Select three adults as catchers. Randomly space all remaining players within the area. Each catcher has a soccer ball.

GAME OBJECTIVE

Players try to remain standing and moving around the area for as long as possible. The catchers must roll or pass their ball along the playing surface to attempt to hit players on or below the knee. A player must sit down when hit. A seated player can return to the game if he is tagged by another player. Play for a specified time period and then rotate.

PROGRESSIONS

1. Introduce a safe area where players cannot be hit with a ball.
2. Give a ball to each player so that catchers must now attempt to roll or pass their ball to strike the ball of the active player.



PET VACATION

PURPOSE

To develop movement, running with the ball, and dribbling technique

ORGANIZATION

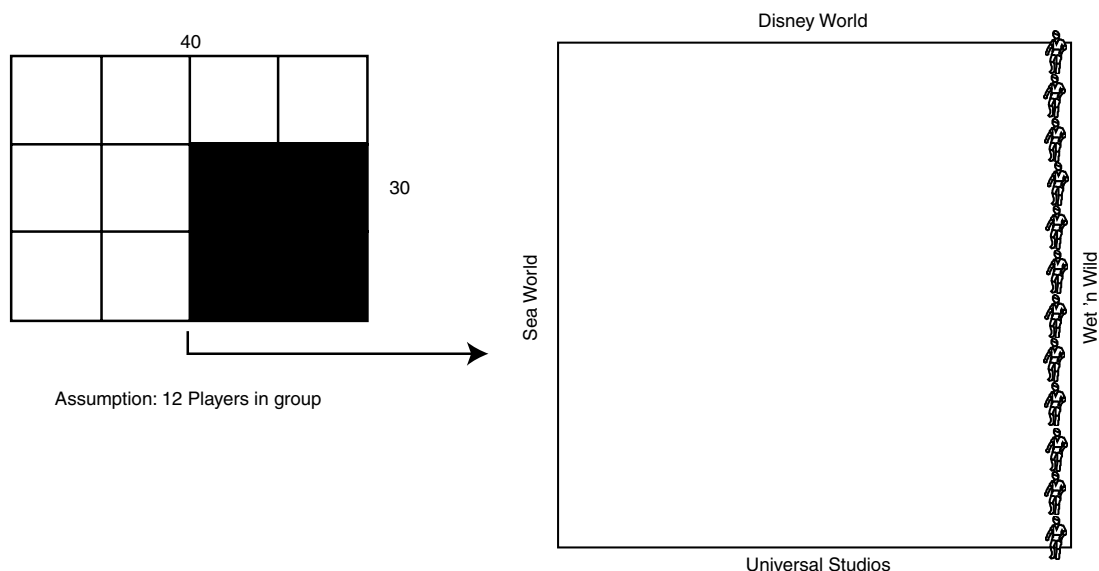
Set out a 20-by-20-yard area. Position players on one endline of the area. Begin the activity without a ball. After players are familiar with the commands and the directions, add one ball per player.

GAME OBJECTIVE

The coach begins the game by explaining the dimensions of the area. Each of the sides of the area has a name of a theme park in Florida. The dimensions are: Disney World—top; Universal Studios—bottom; Wet 'n Wild—side; Sea World—side. Players follow the coach's command and run to the area the coach calls out. When they get to the line, players wait there until they hear the next command. During general movement, the coach can command mimic sounds, including: meow like a cat, snort like a pig, moo like a cow, howl like a hyena, bark like a dog.

PROGRESSION

Encourage players to stop the ball with the sole of the foot when they get to a destination line.



PICNIC BEARS

PURPOSE

To develop close control with speed

ORGANIZATION

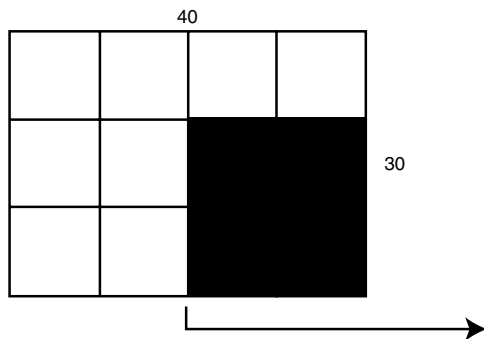
Set out a 20-by-30-yard area. The coach stands on one endline with his or her back to the players who are spread along the opposite endline. Place six discs behind the coach. Each player has a ball.

GAME OBJECTIVE

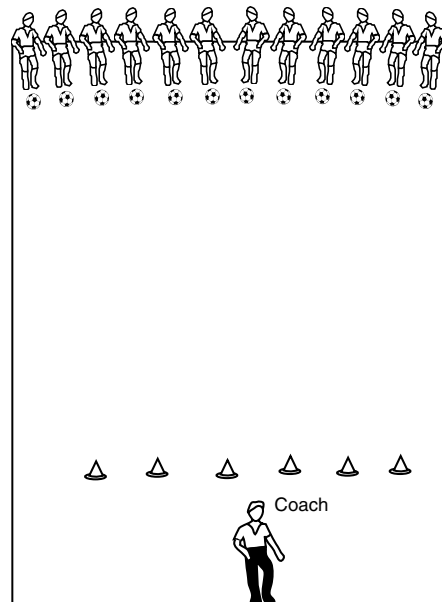
The coach faces away from the players as they dribble toward the opposite endline. When the coach turns around he/she shouts “Look out! I see a bear!” Players must immediately stop the ball with the soles of their feet. Anyone seen moving is sent back to the starting line. The Coach turns away again and players begin dribbling again. The first six players to pick up a disc get to eat a picnic lunch with the bears.

KEY COACHING POINTS

1. Try to keep the ball at least 2–3 feet in front of you between touches.
2. Encourage players to find a balance between speed and control.
3. Look up between touches.



Assumption: 12 Players in group



RIP AND SCORE

PURPOSE

To develop dribbling and passing

ORGANIZATION

Set out a 20-by-20-yard area. Randomly set out gates by spacing pairs of discs two yards apart. Form pairs, with one ball per pair.

GAME OBJECTIVE

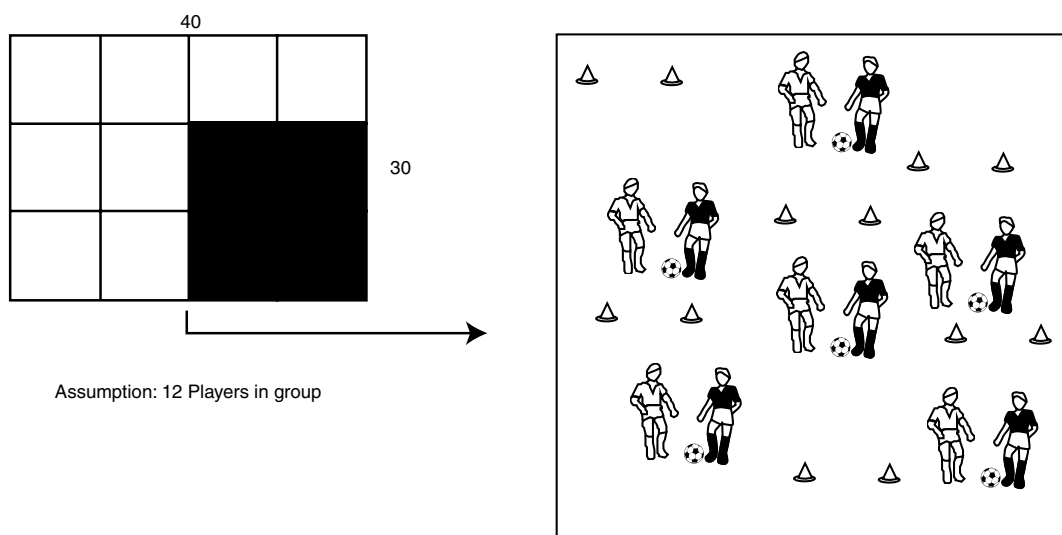
Pairs dribble the ball to a gate, then pass the ball through the gate three times to score a goal. Players move throughout the area until they have scored at all gates. Players can move to any gate that is in play.

PROGRESSION

Have one pair as defenders in the area. Defenders play without a ball, so they must try to steal the ball from other players.

KEY COACHING POINTS

1. Dribble quickly between the gates.
2. Keep your head up and look for free gates.
3. When passing, strike through the middle of the ball in the direction of the target.



SIMON SAYS

PURPOSE

To develop close control and coordination skills

ORGANIZATION

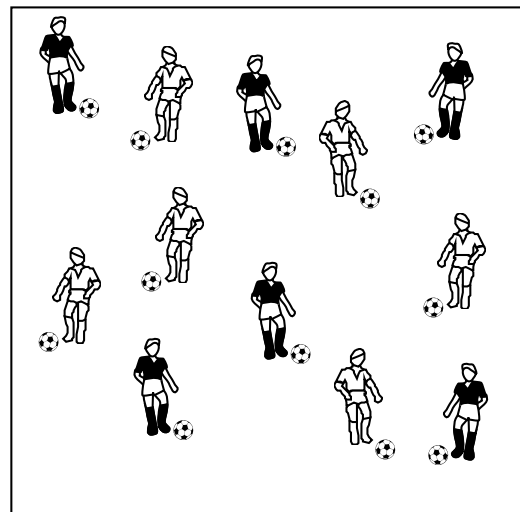
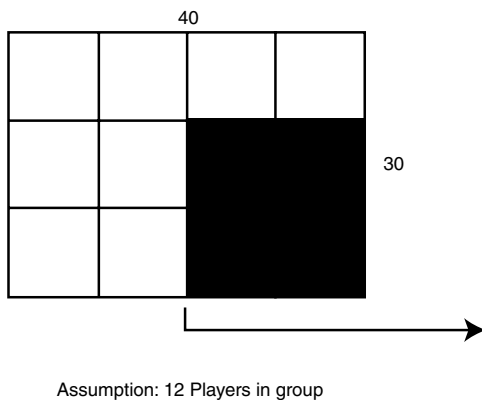
Set out a 20-by-20-yard area. Each player has a ball and finds a space in the area.

GAME OBJECTIVE

Players follow the commands of the coach, but only when the command is prefaced by “Simon Says.” If the coach says “Stop the ball” and not “Simon says stop the ball,” then player should obey the command. Commands include: turn, stop, put your elbow on the ball, put your head on the ball, sit on the ball, dribble with one foot, speed up, and slow down.

KEY COACHING POINTS

Respond quickly to the coach’s instructions.



SORCERERS AND SCORERS

PURPOSE

To develop shooting technique in a small-sided game

ORGANIZATION

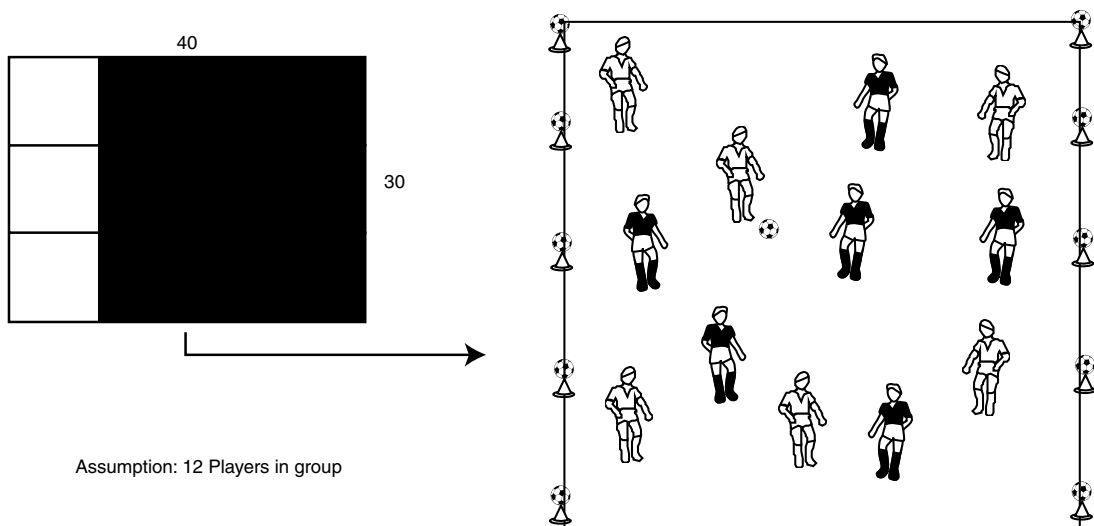
Set out a 30-by-30-yard area. Play 6 v 6. Place five discs on each endline, and place a soccer ball on each disc.

GAME OBJECTIVE

Players score a goal by knocking one of the balls off a disc on the opposing team's endline. If the ball goes out of bounds, the nearest player restarts the game by underhanded rolling the ball back into play.

PROGRESSIONS

1. Play 4v4.
2. Form pairs and compete to see which team can score off both endlines.



STICKY DONUT

PURPOSE

To develop directional dribbling

ORGANIZATION

Set out a circle of 11 discs within a 20-by-20-yard area. Station a player in each of the gates made by two discs. One player remains outside the circle to act as the initial beat-the-clock dribbler.

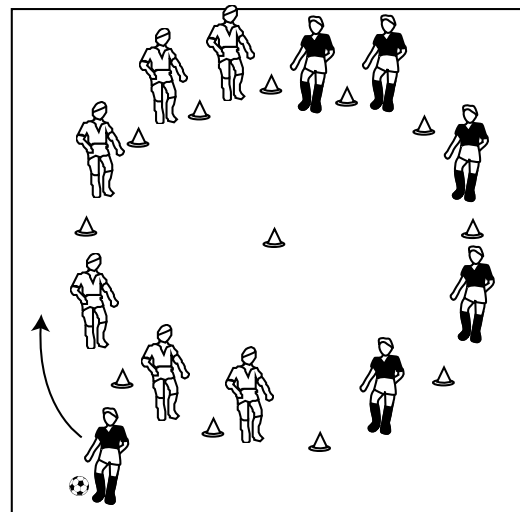
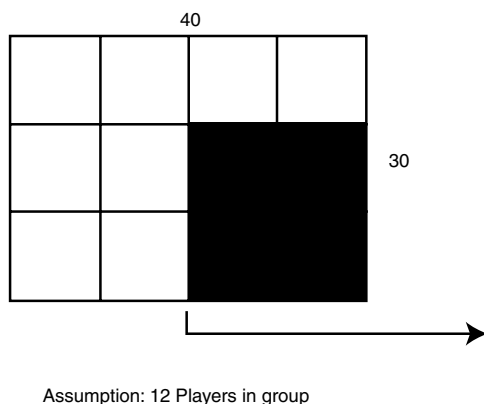
GAME OBJECTIVE

A player dribbles around the outside of the circle. When he tags someone he shouts “Sticky donut!” These two players then dribble around the circle going in opposite directions. The first player back to the vacant gate fills the spot. The other player dribbles on and tags another player. Play one practice game without ball to help players understand the game.

If the coach shouts “Grab a donut!,” players dribble their balls and try to get to the middle cone first. The first player to arrive at the cone, picks it up and pretends to eat the messiest donut of them all—the Boston Creme!

KEY COACHING POINTS

1. Keep the ball within 2–3 feet between touches.
2. Look up between touches to get a better sense of direction and to avoid the other runner as he comes around.



SUPER SCORING BROTHERS

PURPOSE

To develop passing accuracy

ORGANIZATION

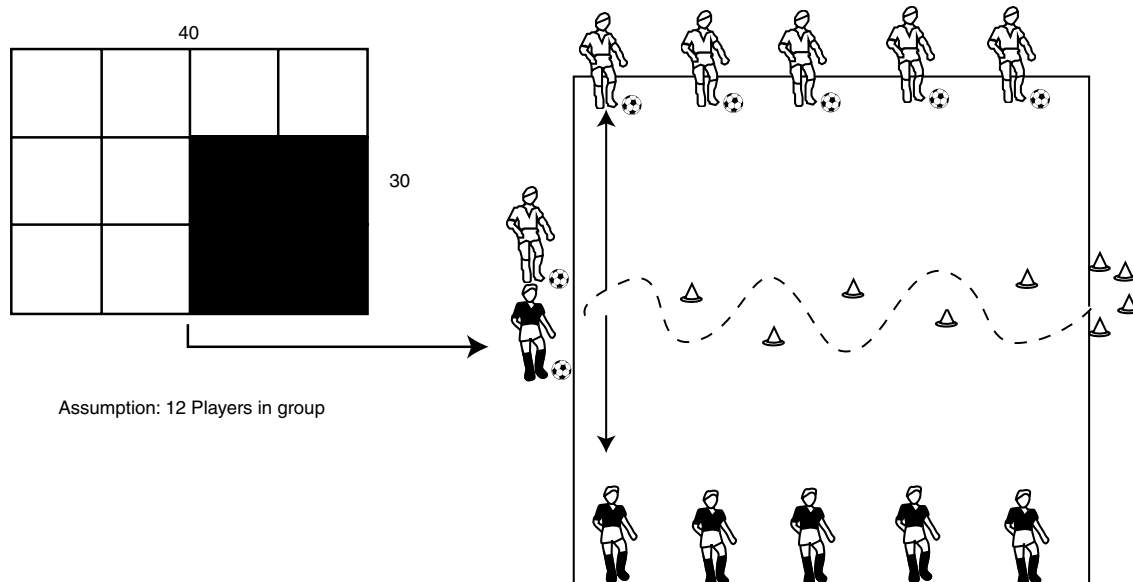
Set out a 20-by-20-yard area. Form pairs. Position them across from one another on opposite sides of the area. Station two other players on the midpoint of one endline. Place a staggered row of discs across the area and position four discs at the far endline.

GAME OBJECTIVE

The two midpoint players take turns dribbling in and out of the discs in order to collect the discs on the far side of the grid. Players on the outside of the area must attempt to pass their balls to hit the dribblers on or below the knees as they cross. Count the number of strikes until all four cones have been retrieved.

KEY COACHING POINTS

1. Use the inside of your foot when passing.
2. Move into line early when you're receiving the ball.
3. Take at least two steps back before striking the ball.



NOTES



NOTES







PROPÓSITO

Desarrollar la precisión del pase.

ORGANIZACIÓN

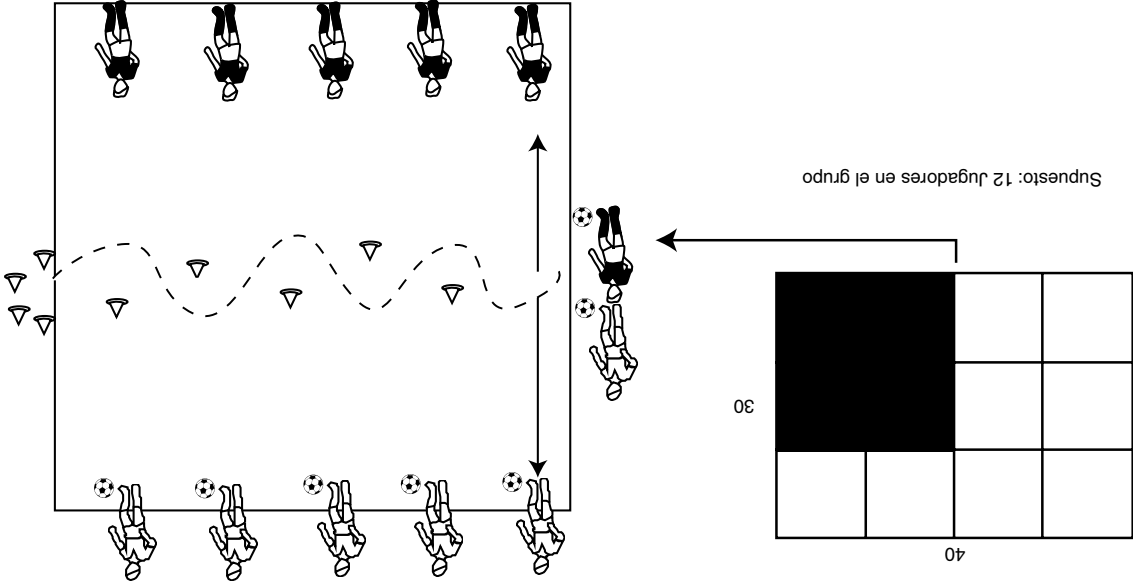
Establezca un área de 20 yardas por 20. Forme parejas. Coloque una fila de discos a lo largo del área y coloque cuatro discos al final de la línea de fondo.

OBJETIVO DEL JUEGO

Los dos jugadores del medio se turnan para regatear dentro y fuera de los discos a fin de recolectar los discos del lado más alejado de la cuadrícula. Los jugadores en la parte exterior del área deben intentar pasar sus balones para pegarle a los que regatean en o debajo de las rodillas conforme van cruzando. Cuente el número de golpes hasta que los cuatro conos hayan sido recuperados.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

- 1. Usa la parte interior de tu pie cuando hagas un pase.
- 2. Colócate en la fila pronto cuando estés recibiendo el balón.
- 3. Haz por lo menos dos pasos hacia atrás antes de pegarle al balón.



STICKY DONUT

PROPÓSITO

Desarrollar el regateo direccional.

ORGANIZACIÓN

Forme un círculo de 11 discos en un área de 20 yardas por 20. Coloque a un jugador en cada una de las entradas hechas con dos discos. Un jugador permanece fuera del círculo para actuar como el jugador que regatee para venir al centro del reloj.

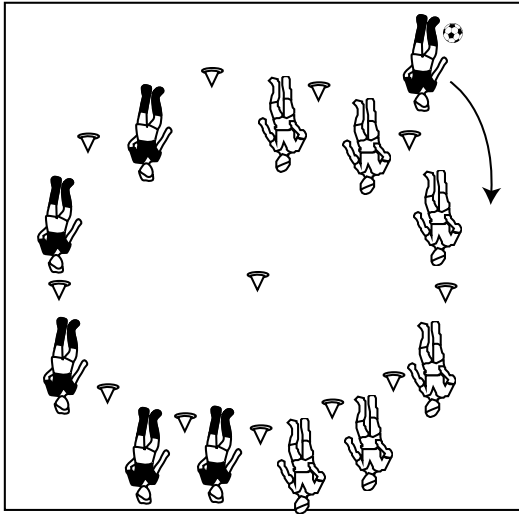
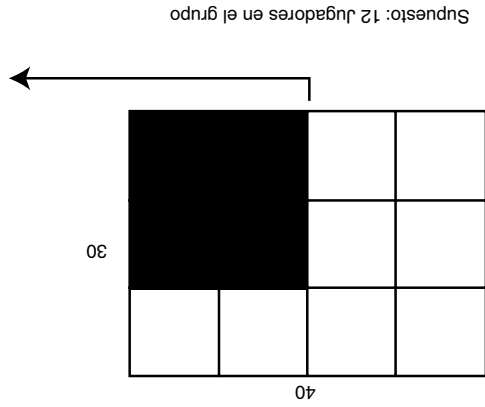
OBJETIVO DEL JUEGO

Un jugador regatea alrededor de la parte exterior del círculo. Cuando él pilla a alguien, grita "¡Donat!". Estos dos jugadores entonces regatean alrededor del círculo en sentidos opuestos. El primer jugador que regrese a la entrada vacía llena el espacio. El otro jugador regatea y pilla a otro jugador. Jueguen un juego de práctica sin balón para ayudar a los jugadores a entender el juego.

Si el entrenador grita "¡Agreguen una dona!", los jugadores regatean sus balones e intentan llegar primero al cono del medio. El primer jugador en llegar al cono, lo recoge y simula que está comiendo la dona más rellena de todas.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Mantén el balón a una distancia de 2 a 3 pies entre toques.
2. Mira hacia adelante entre toques para mejorar tu sentido de la dirección y evitar al otro corredor conforme se acerca.



PROPÓSITO

Desarrollar técnicas de tiro en un juego de espacio reducido.

ORGANIZACIÓN

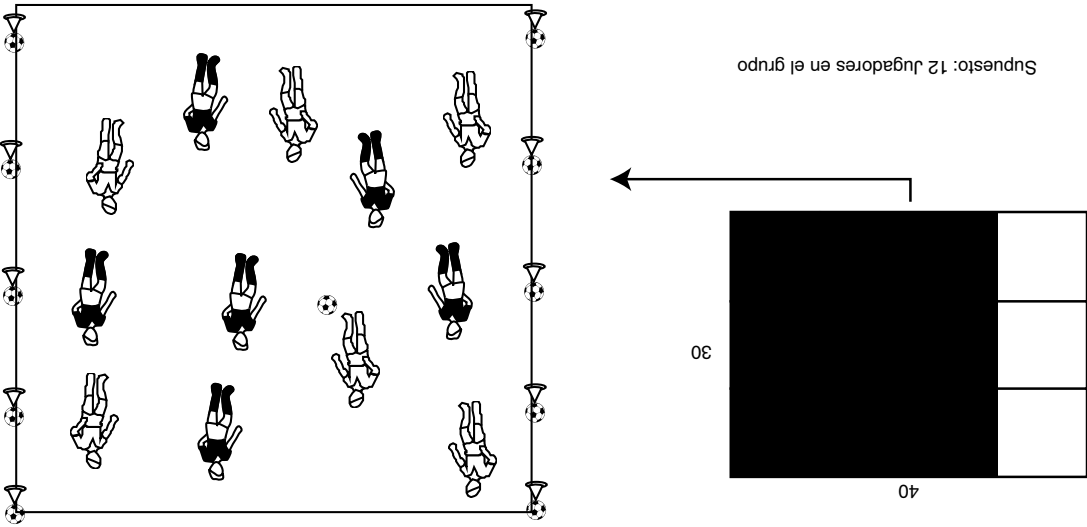
Establezca un área de 30 yardas por 30. Jugar 6 contra 6. Coloque cinco discos en cada línea de fondo, y ponga un balón en cada disco.

OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores anotan un gol derribando uno de los balones fuera de un disco en la línea del fondo del equipo contrario. Si el balón sale de los límites, el jugador más cercano reinicia el juego poniendo en juego con la mano el balón.

PROGRESIONES

- 1. Jugar 4 contra 4.
- 2. Formar parejas y competir para ver qué equipo puede anotar en ambas líneas de fondo.



Supuesto: 12 jugadores en el grupo

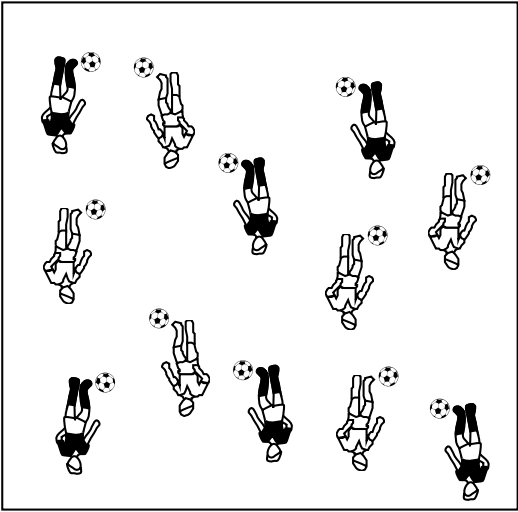
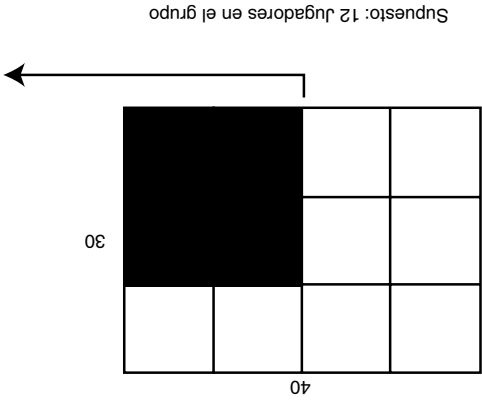


Desarrollar las técnicas de control de cerca y coordinación.

Establezca un área de 20 yardas por 20. Cada jugador tiene un balón y busca un espacio en el área.

Los jugadores siguen las instrucciones del entrenador, pero solamente cuando la orden es acompañada por la frase “Simón dice”. Si el entrenador dice “Detengan el balón” y no dice “Simón dice detengan el balón,” entonces el jugador deberá obedecer la orden. Las órdenes incluyen: gira, detente, pon el codo en el balón, pon tu cabeza en el balón, siéntate en el balón, regatea con un pie, acelera el paso, y disminuye la velocidad.

Responde rápidamente a las instrucciones del entrenador.



RIP AND SCORE

PROPÓSITO

Desarrollar el regateo y pases.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 20 yardas por 20. Establezca entradas al azar espaciando pares de discos a dos yardas de distancia. Forme parejas con un balón por pareja.

OBJETIVO DEL JUEGO

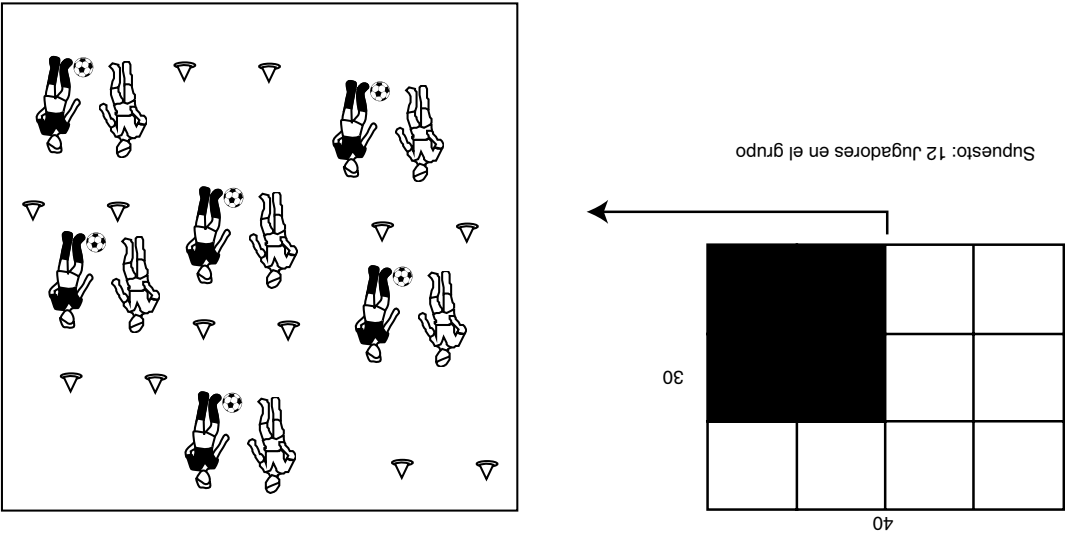
Las parejas regatean el balón hacia una entrada, luego pasan el balón a través de la entrada tres veces para anotar un gol. Los jugadores se mueven alrededor del área hasta que hayan anotado en todas las entradas. Los jugadores se pueden desplazar hacia cualquier entrada que esté en juego.

PROGRESIONES

Ponga a una pareja a actuar de defensas en el área. Los defensas juegan sin balón, así que deben intentar robar el balón de los otros jugadores.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

- 1. Regatea rápido entre las entradas.
- 2. Mantén la cabeza alzada y busca las entradas libres.
- 3. Cuando hagas pases, pégale al centro del balón en la dirección del blanco.



PICNIC BEARS

PROPÓSITO

Desarrollar el control de cerca y velocidad.

ORGANIZACIÓN

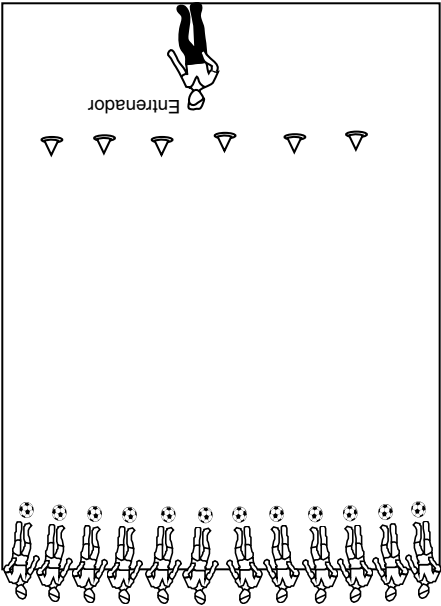
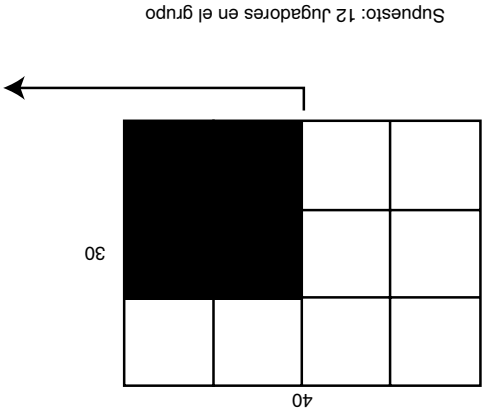
Establezca un área de 20 yardas por 30. El entrenador se para en una línea de fondo de espaldas a los jugadores que están distribuidos a lo largo de la línea de fondo opuesta. Coloque seis discos detrás del entrenador. Cada jugador tiene un balón.

OBJETIVO DEL JUEGO

El entrenador se coloca de espaldas a los jugadores conforme ellos regatean hacia la línea del fondo opuesta. Cuando el entrenador se voltea, grita “¡Cuidado, veo un oso!”. Los jugadores deben inmediatamente detener el balón con la suela de su zapato. Cualquiera que se mueva será enviado a la posición de salida. El entrenador se voltea nuevamente y los jugadores empiezan a regatear otra vez. Los primeros seis jugadores que recojan un disco comerán un almuerzo de día de campo con los osos.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

- 1. Intenta mantener el balón por lo menos de 2 a 3 pies enfrente de ti entre toques.
- 2. Anime a los jugadores a buscar equilibrio entre velocidad y control.
- 3. Mira hacia el frente entre toques.



Desarrollar el desplazamiento, correr con el balón, y técnica de regateo.

ORGANIZACIÓN

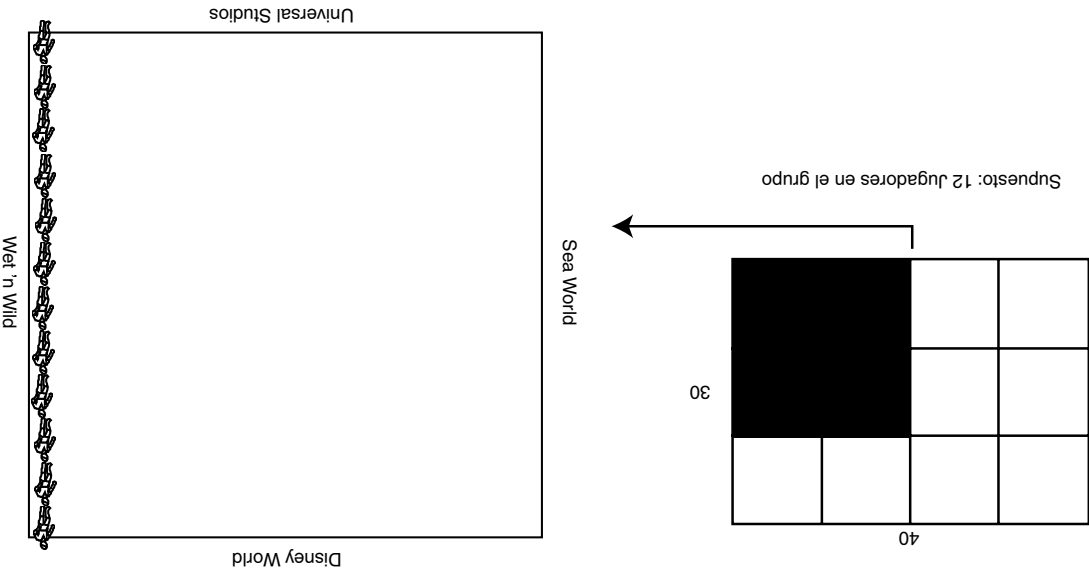
Establezca un área de 20 yardas por 20. Coloque a los jugadores en una de las líneas del fondo del área. Inicie la actividad sin un balón. Una vez que los jugadores se hayan familiarizado con las instrucciones, añada un balón por jugador.

OBJETIVO DEL JUEGO

El entrenador inicia el juego explicando las dimensiones del área. Cada uno de los lados tiene el nombre de un parque de diversiones en la Florida. Las dimensiones son: Disney World – arriba; Universal Studios – abajo; Wet 'n Wild – lado; Sea World - lado. Los jugadores siguen la orden del entrenador y corren al área que el entrenador haya mencionado. Cuando lleguen a la línea, los jugadores esperan hasta que escuchen la siguiente instrucción. Durante el desplazamiento, el entrenador puede dar instrucciones a través de sonidos, incluyendo: maullar como un gato, chillar como un cerdo, mugir como vaca, aullar como hiena y ladrar como perro.

PROGRESIONES

Anime a los jugadores a detener el balón con la suela del zapato cuando lleguen a la línea de un destino.



MOVE TO STAND

PROPÓSITO

Desarrollar las técnicas de desplazamiento.

ORGANIZACIÓN

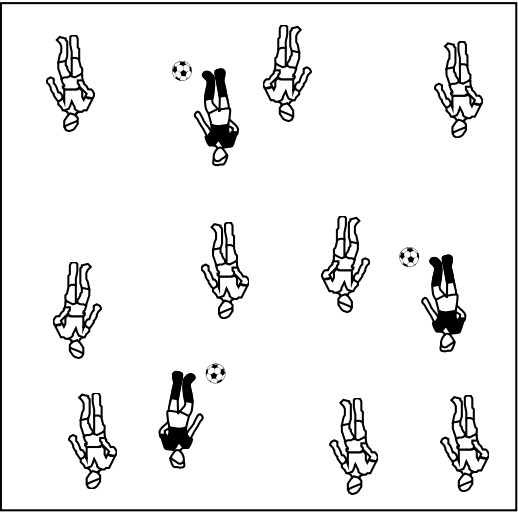
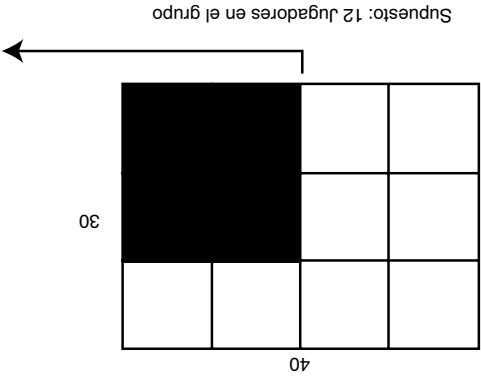
Establezca un área de 20 yardas por 20. Seleccione a tres adultos para ser quienes atrapen. Distribuya al azar a los demás jugadores por el área. Cada uno de los que atrape, tiene un balón de fútbol.

OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores intentan permanecer parados y moviéndose alrededor del área lo más posible. Aquellos que atrapan deben rodar o pasar sus balones a lo largo de la superficie de juego para intentar pegarlos a los jugadores en o debajo de las rodillas. El jugador se debe sentar cuando sea golpeado. Un jugador sentado puede regresar al juego si es salvado por otro jugador. Jueguen por un determinado tiempo y luego cambien los papeles.

PROGRESIONES

1. Designe un área de seguridad donde los jugadores no puedan ser alcanzados por el balón.
2. Entregue un balón a cada jugador; los jugadores que atrapan, deben intentar hacer rodar o pasar su balón para darle al balón del jugador activo.



Establezca un círculo de discos en un área de 20 yardas por 20. Forme parejas, con un balón por pareja. Disponga un par de compañeros dentro del área de discos como jugadores 1 y 2.

OBJETIVO DEL JUEGO

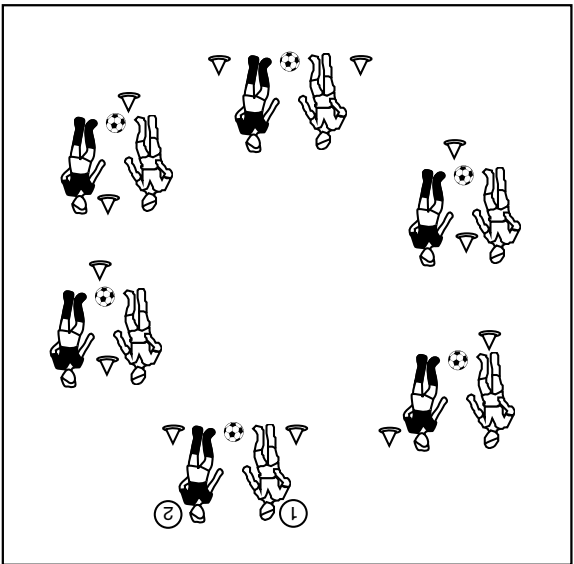
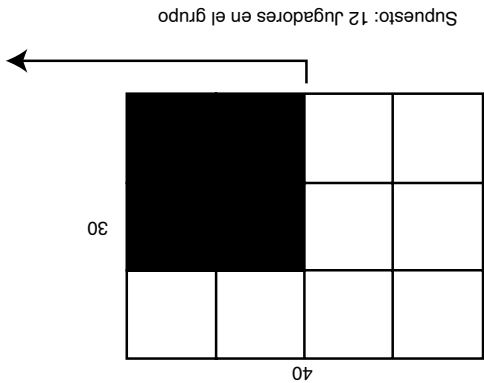
Cuando el entrenador dé la orden de “ensillar”, el jugador 1 se sube en la espalda del jugador 2, que está de rodillas y manos al piso. Cuando se da la orden “en marcha”, el jugador salta al piso, pasa por entre las piernas del jugador 2, y regatea el balón en el sentido de las agujas de un reloj alrededor del exterior del círculo. Cuando regresa hacia su compañero, pasa entre las piernas del jugador 2 y se sube nuevamente en su espalda. Intercambien posiciones y vuelvan a jugar.

PROGRESIONES

Los equipos compiten entre ellos.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Mantén el balón a 2 ó 3 pies de distancia entre toques.
2. Alza la mirada y observa alrededor tuyo entre toques para mantener el control de dónde te encuentras en el campo.



LION HUNT SAFARI

PROPÓSITO

Desarrollar conciencia ante el cambio de movimiento y dirección.

ORGANIZACIÓN

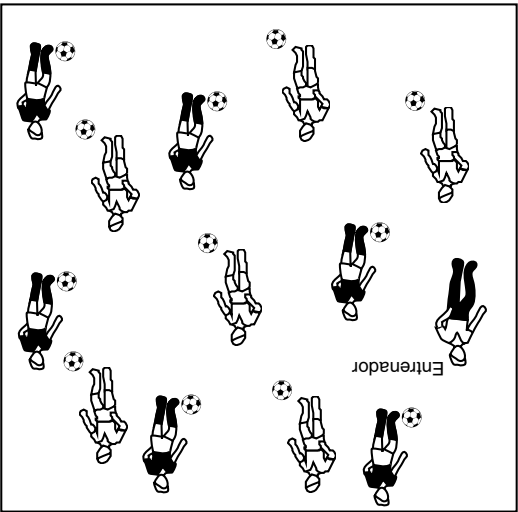
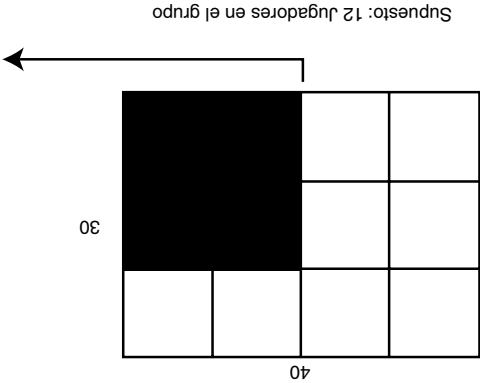
Establezca un área de 20 yardas por 20. Un balón por jugador.

OBJETIVO DEL JUEGO

Al principio del juego, los jugadores están de cara al piso con su cabeza reposando sobre su balón y los ojos cerrados. Cuando el entrenador grita “Mufasa”, los jugadores saltan hacia arriba y regatean su balón al entrenador. Los jugadores completan el regateo cuando agarran la mano del entrenador mientras se desplaza por el área.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

- 1. Estate listo para cambiar de dirección.
- 2. Sigue regateando y desplazando el balón.
- 3. Sé rápido, alerta y reacciona a las órdenes del entrenador.



Desarrollar carrera con el balón y la técnica de regateo.

ORGANIZACIÓN

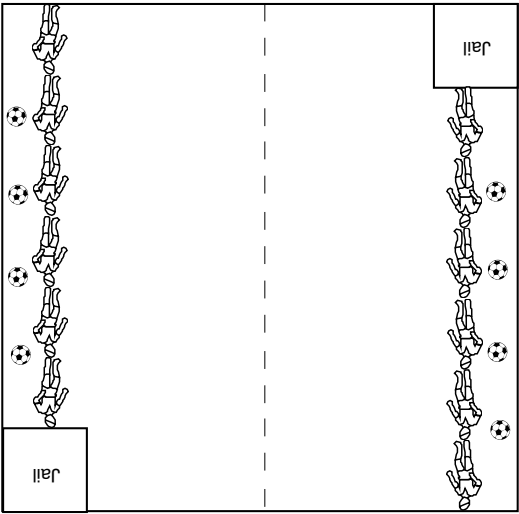
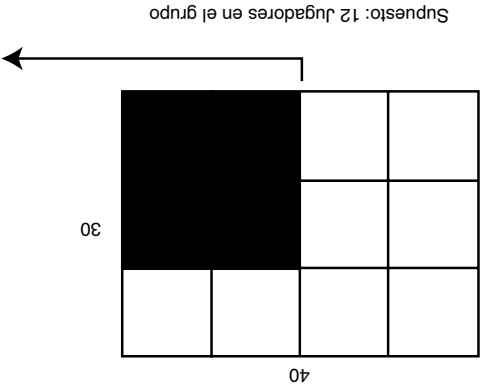
Establezca un área de 20 yardas por 20. Forme dos equipos de seis. Divida el área por la mitad y coloque jugadores de cada equipo en cada lado de la línea de medio campo. Coloque cuatro balones de fútbol en la línea de atrás de cada lado del área.

OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores intentan capturar los balones de fútbol del equipo contrario. Los jugadores deben intentar correr a través del área, retomar un balón de fútbol y regatearlo de regreso a su lado del área sin ser pillados por un miembro del equipo contrario. Si logran regresar a su área sin ser pillados, añaden el balón capturado a los que se encuentran ya en la línea de atrás. Si un jugador es pillado en el lado opuesto de la línea del medio campo, deben ir “a la cárcel” del área contraria. Un prisionero puede ser liberado de la cárcel si un compañero de equipo logra agarrar su mano y correr con él de regreso a su lado del área sin que ninguno de ambos jugadores sea pillado. Si alguno de ellos es pillado, ambos van a la cárcel. Jueguen por un tiempo determinado. El equipo ganador es el que tiene más balones de fútbol en su lado del área.

PROGRESIONES

- 1. Jugar hasta que uno de los equipos capture todos los balones del equipo contrario.
- 2. Introducir una técnica de balón que debe ser cumplida antes de que un prisionero salga de la cárcel.



FROSTY MOVES

PROPÓSITO

Desarrollar la carrera con el balón.

ORGANIZACIÓN

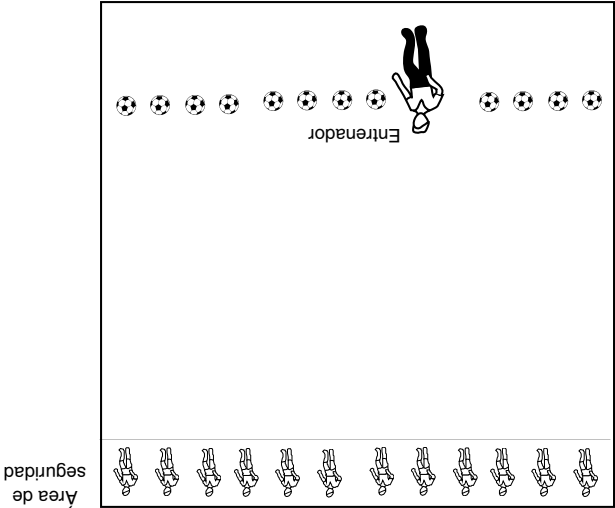
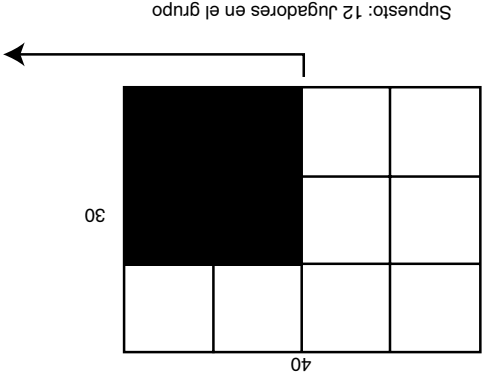
Establezca un área de 20 yardas por 20. Coloque al entrenador en la línea de fondo más alejada de espaldas al área. Coloque un balón de fútbol por cada jugador directamente detrás del entrenador. Coloque al resto de los jugadores en el lado opuesto del área del entrenador.

OBJETIVO DEL JUEGO

Cuando el entrenador volte a su espalda hacia los jugadores, el juego empieza. Los jugadores deben acercarse sigilosamente hacia el entrenador, que está de espaldas, e intentan robar uno de los balones de fútbol que están a sus pies. Conforme el entrenador gira, grita “Oh, está haciendo frío”. Al oír esto, los jugadores deben “congelarse”. Si un jugador continúa moviéndose para cuando el entrenador cuenta hasta tres, el jugador es enviado a la línea de inicio, sin su balón para iniciar la actividad nuevamente. El objetivo del juego es capturar un balón de fútbol y luego regatcarlo hacia la línea de inicio, todo ello sin ser atrapado moviéndose por el entrenador.

PROGRESIONES

El entrenador corretea a los jugadores de regreso hacia la línea de inicio cuando él o ella se voltean.



DON'T LOSE YOUR HAT

PROPÓSITO

Desarrollar el control de cerca y los giros.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 20 yardas por 20. Forme grupos de tres con un balón por grupo. Coloque cada equipo cerca de un disco de inicio en una de las líneas de fondo. Coloque un disco a 20 yardas del disco de inicio en la línea de fondo más alejada.

OBJETIVO DEL JUEGO

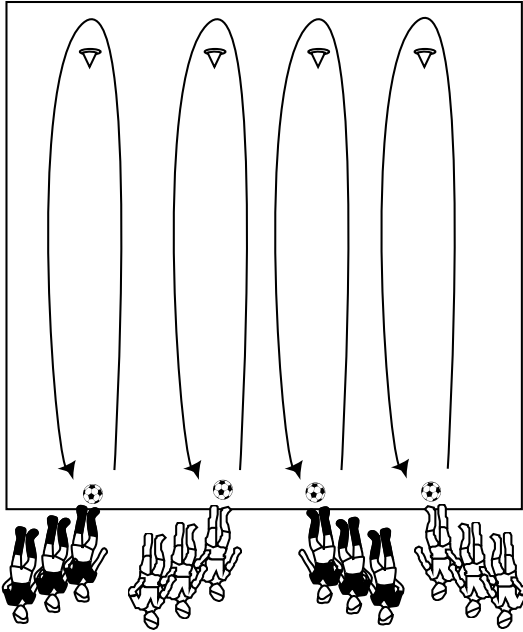
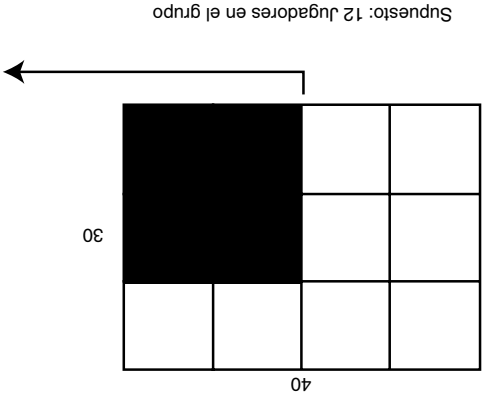
Cada jugador coloca un disco en su cabeza mientras corre con el balón para prevenir que mire hacia abajo hacia el balón. El primer jugador en el equipo de relevos regatea hacia el disco más alejado. El regatea alrededor del disco, luego regatea de regreso al punto de inicio donde debe detener el balón en la línea con la suela de su zapato. Se dirige hacia el final de la línea de fondo y el jugador 2 inicia su carrera. Continuar hasta que todos los jugadores hayan completado una carrera y el primer jugador esté de regreso al principio de la línea. El primer equipo en completar el juego gana.

PROGRESIONES

Introducir un pase desde el punto medio del área conforme el jugador regresa a la línea de inicio.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

- 1. Empuja el balón entre 2 y 3 pies hacia adelante de ti entre toques.
- 2. No agarres tu sombrero. Balancearlo con tu cabeza te obligará a mirar hacia delante y a tu alrededor entre toques.



CROCODILES

PROPÓSITO

Desarrollar el cambio de dirección y desplazamiento con o sin el balón.

ORGANIZACIÓN

En un área de 20 yardas por 20, tres parejas empiezan por agarrarse de las manos y todos los demás jugadores tienen un balón cada uno.

OBJETIVO DEL JUEGO

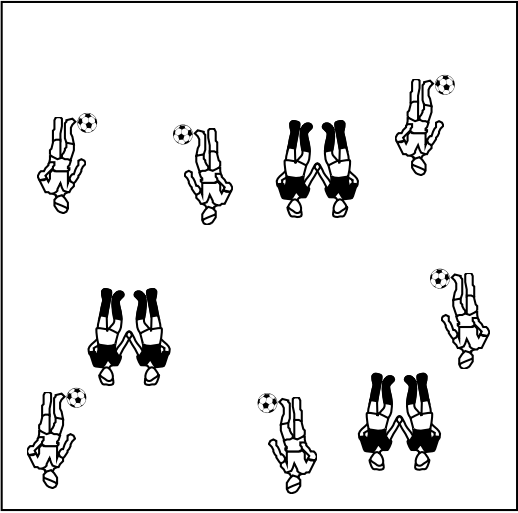
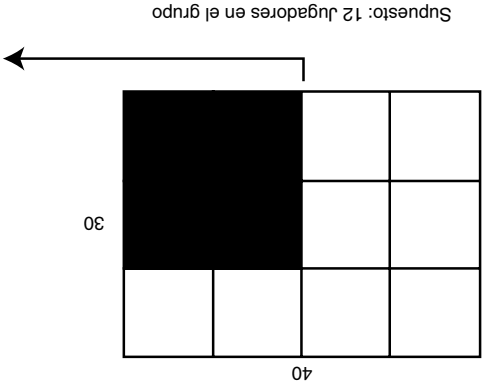
Los jugadores con camisetas claras regatean alrededor del campo intentando evitar a los cocodrilos (jugadores con camisetas oscuras). Si un cocodrilo patea el balón de un jugador de camiseta clara fuera del área de juego, ese jugador se agarrará de las manos con el cocodrilo. Juntos, persiguen a otros jugadores. Juegan hasta que sólo quede un jugador con camiseta clara por atrapar.

PROGRESIONES

- 1. Los cocodrilos también regatean los balones.
- 2. El entrenador Al.I. Gator, entra al campo corriendo y patea los balones fuera del área.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

- 1. Cambio de dirección.
- 2. Mantén el balón cerca.
- 3. Alza la vista.



CATCH THE PIGEON

PROPÓSITO

Desarrollar el cambio de dirección con velocidad.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 20 yardas por 20. Divida los jugadores en dos equipos de seis. Asigne un número del uno a seis a cada jugador. Coloqu coastos los equipos en las líneas de fondo opuestas.

OBJETIVO DEL JUEGO

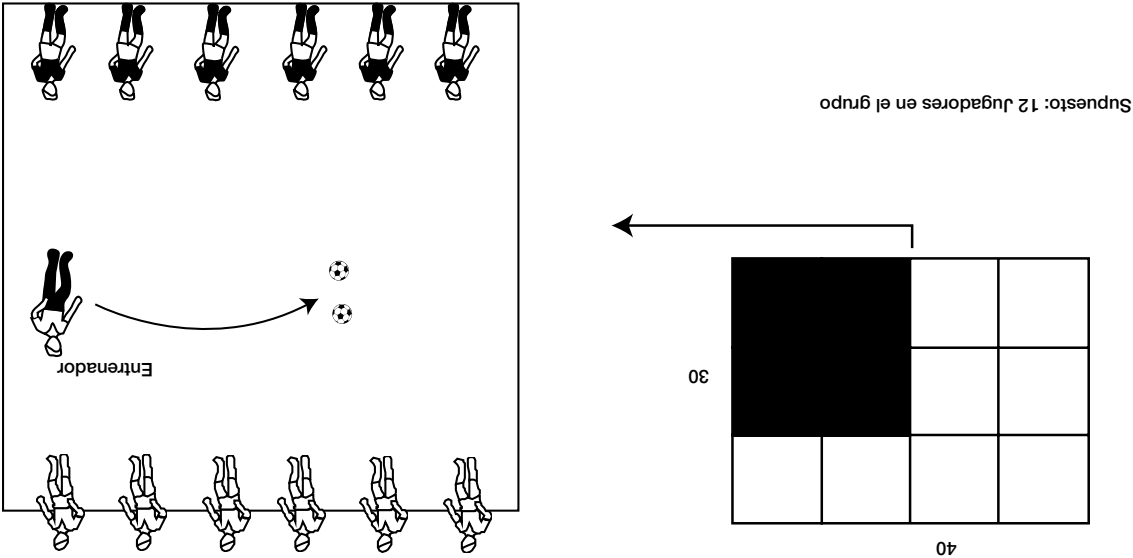
El entrenador hace rodar dos balones en el centro del área y llama un número del uno al seis. Los jugadores designados corren hacia fuera y traen el balón de regreso a la línea de fondo de su equipo. El juego termina cuando el balón es detenido en la línea.

PROGRESIONES

El entrenador saca solo un balón y los jugadores compiten para tomar posesión del balón.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

- 1. Acelera hacia el balón.
- 2. Haz un buen giro sobre el balón si llegas primero a él.
- 3. Mantén un buen ritmo en el terreno cuando corras con el balón.



PROPÓSITO

Fomentar el tiro y ataque.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 20 yardas por 20. Divida a los jugadores en dos equipos. Tres jugadores de cada equipo juegan unos contra otros en el área, y los otros tres jugadores descansan fuera del campo entre goles.

OBJETIVO DEL JUEGO

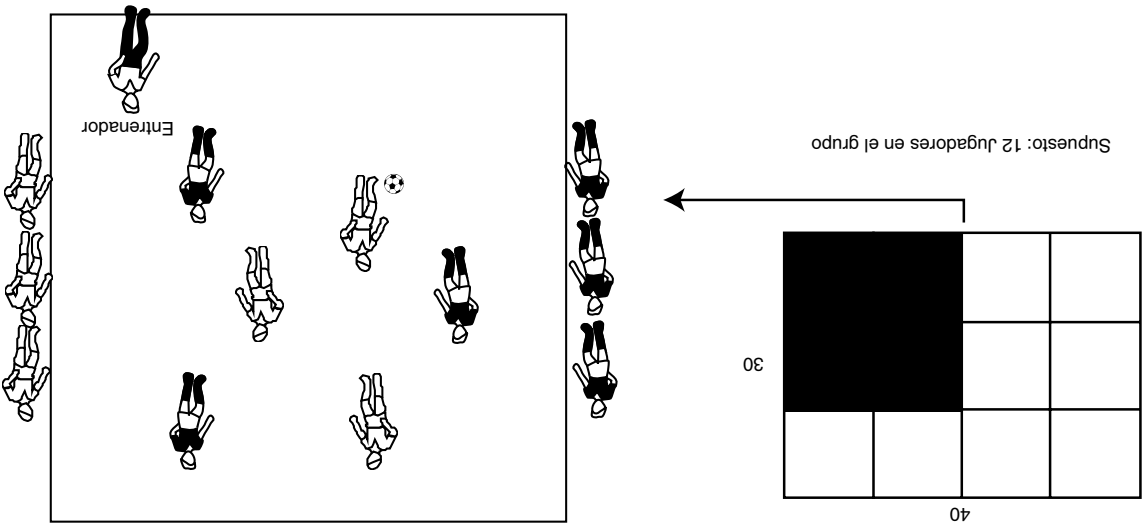
El equipo en posesión del balón intenta marcar en la portería opuesta. Cuando un gol es marcado, los equipos se turnan en la banca. Si el entrenador grita “Cambio” durante el juego, entonces el equipo ofensivo en el campo debe salir del campo y tocar a un compañero de la banca. El jugador en la banca entra al campo y el juego continúa.

PROGRESIONES

Jugar con dos balones.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

- 1. Detén un tiro a gol, y luego intenta anotarlo tú.
- 2. Cuando tires, mantén el balón bajo usando tu empeine.
- 3. Si alguien tira, reacciona tan rápido como un felino y apodérate del balón en el rebote.
- 4. Estate listo para que cuando el entrenador grite “Cambio” puedas echar a correr y anotar.



Superar al oponente ejerciendo una presión pasiva.

ORGANIZACIÓN

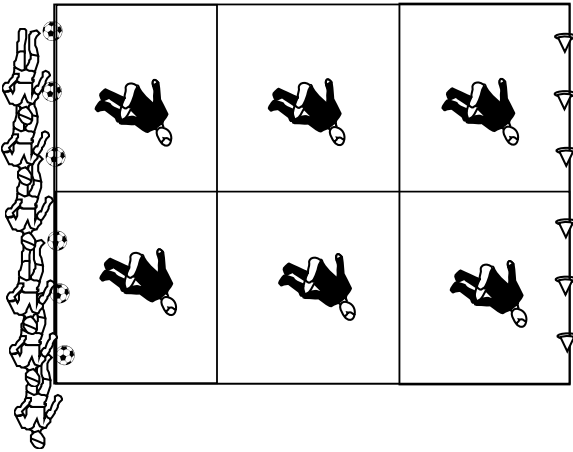
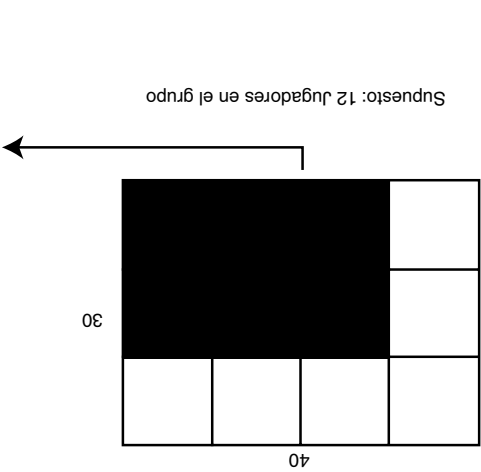
Establezca un área de 30 yardas por 20 en cuadrículas de 10 yardas. Coloque a un jugador en cada cuadrícula, en posición de cangrejo (barriga hacia arriba sobre manos y pies). Seis jugadores empiezan en una de las líneas de fondo con el balón. Coloque discos en la línea de fondo opuesta.

OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores con camisetas claras deben regatear a través del área sin que los jugadores cangrejos les puedan hacer una entrada. En la línea de fondo opuesta, agarran un disco y lo llevan puesto como sombrero mientras regatean de regreso a la línea de inicio.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

- 1. Empuja el balón a 2 ó 3 pies delante de ti entre toques.
- 2. Cuando te aproximes a un defensa, empuja el balón hacia un espacio despejado hacia su lado y luego acelera en ese espacio.



BEAT THE GOALIE

PROPÓSITO

Incrementar la presión al regatear o tirar.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 15 yardas por 20. Coloque a los jugadores en dos líneas a cada lado del área, como se indica en el diagrama. Asigne un número (del uno al seis) a cada jugador.

OBJETIVO DEL JUEGO

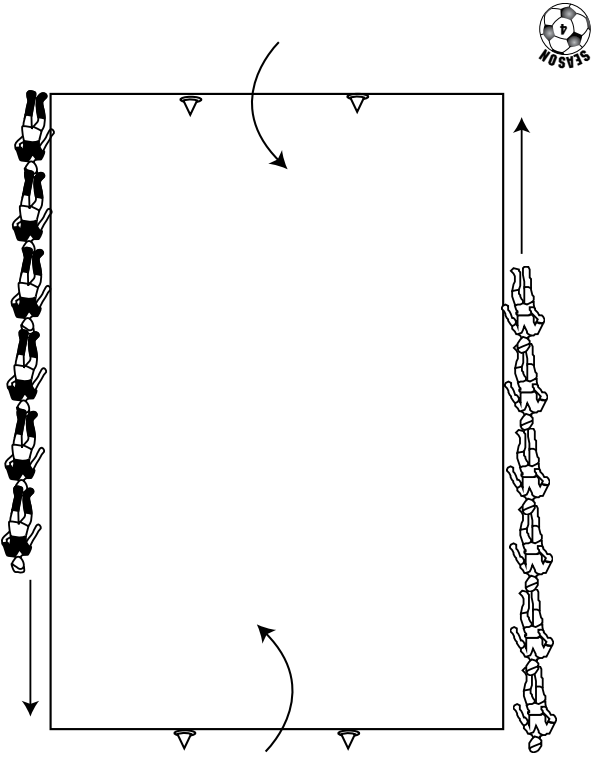
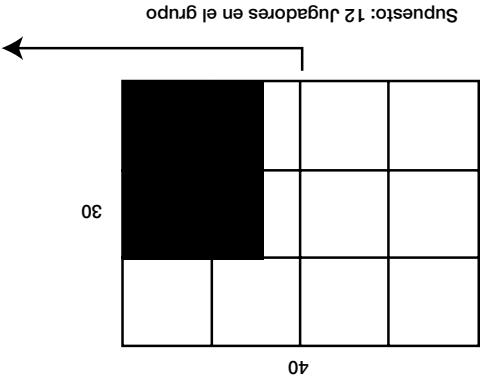
El entrenador llama un número entre 1 y 6. El jugador designado de cada equipo debe correr alrededor del exterior del campo y a través del área de gol arriba o abajo del diagrama en el campo de juego. El entrenador saca un balón hacia el centro del área. Los jugadores deben competir para llevarse el balón y luego intentar regatear o tirar a gol en el área opuesta a esa por donde entraron.

PROGRESIONES

Llame dos números y esos jugadores deben pasar el balón antes de poder anotar.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

- 1. Saca el balón hacia un jugador.
- 2. Dile al ofensivo que detenga el balón y luego simule estar tratando esquivar al otro jugador. El ofensivo deberá moverse como felino, desplazándose rápido y siempre listo a cambiar de dirección durante el ataque.

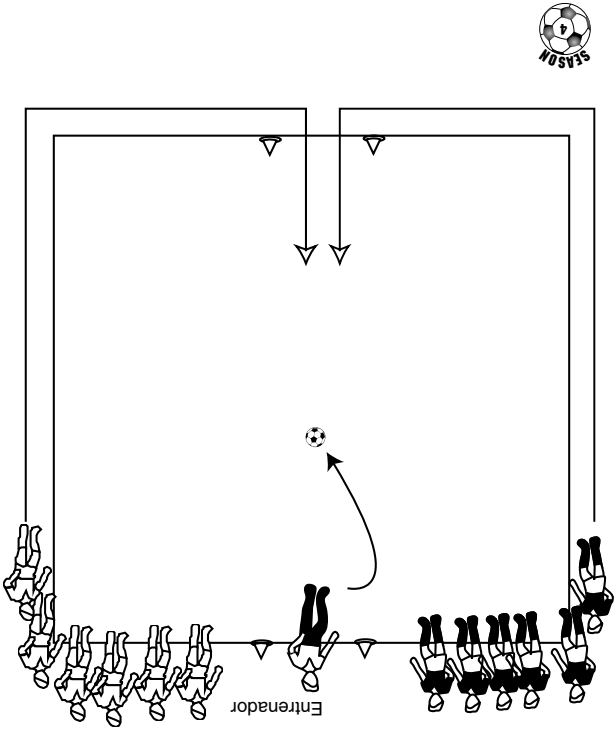
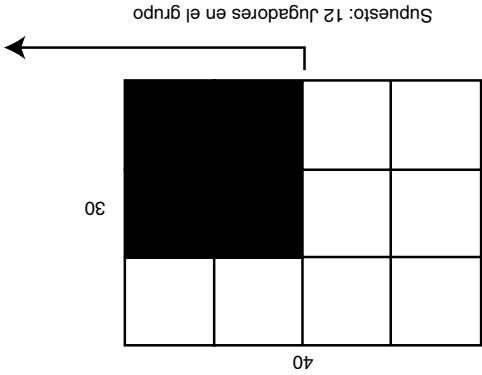


Desarrollar el cómo terminar en el área de gol.

Establezca un área de 20 yardas por 20. Posicione dos equipos de seis jugadores en las esquinas opuestas de la misma línea de fondo. Numere a los jugadores en cada equipo del uno al seis. Coloque los discos como se indica en el diagrama. El entrenador sirve de portero y jugador de saque a la vez.

El entrenador llama un número del uno al seis. Dichos jugadores de cada equipo siguen la flecha direccional como se indica en el diagrama hacia la entrada al final de la tabla. El entrenador deja caer el balón en el centro del área. Los jugadores compiten para tirar a gol.

- 1. Mantén una velocidad adecuada hasta la entrada.
- 2. Mantén la mirada hacia abajo sobre el balón.
- 3. Pégale al balón con el empuje.
- 4. Tira tan pronto tengas la oportunidad.



Desarrollar control del balón.

ORGANIZACIÓN

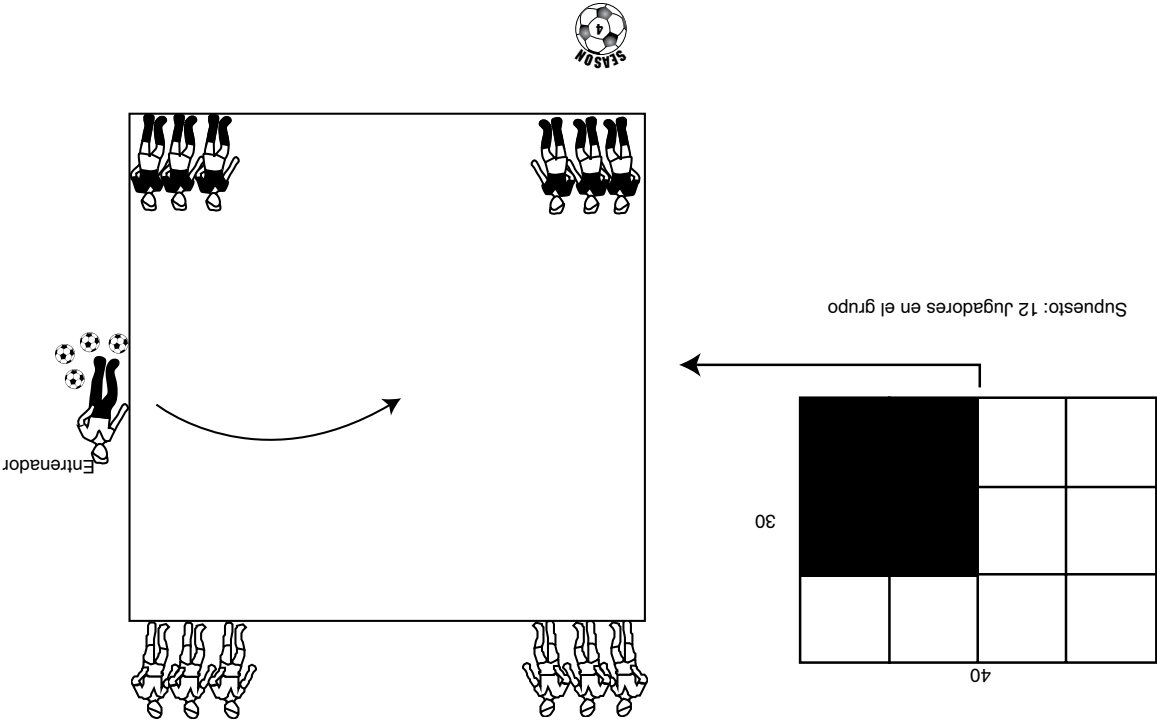
Establezca un área de 20 yardas por 20. Forme grupos de tres. Enumere a los jugadores del uno al tres. Coloque un grupo en cada esquina de la cuadrícula. El entrenador permanece de pie con balones de fútbol en la línea lateral.

OBJETIVO DEL JUEGO

El entrenador llama a un número del uno al tres. Esos jugadores de cada equipo se colocan en el centro del área. El entrenador saca cuatro balones, haciéndolos rodar. Los jugadores deben atrapar los balones con las suelas de sus zapatos y regatearlos hacia su equipo. Repitan y alternen.

PUNTO CLAVE DEL ENTRENAMIENTO

Usa la suela de tu zapato como superficie de control inicial y luego empuja el balón con el empeine.



JUEGOS PARA CLÍNICAS DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS

Ambush.....	43
Ball to Goal.....	44
Beat the Goalie.....	45
Captain Crab.....	46
Cartoon Crazies.....	47
Catch the Pigeon.....	48
Crocodiles.....	49
Don't Lose Your Hat.....	50
Frosty Moves.....	51
Justice Super Team.....	52
Lion Hunt Safari.....	53
Lonesome Prairie Riders.....	54
Move to Stand.....	55
Pet Vacation.....	56
Picnic Bears.....	57
Rip and Score.....	58
Simon Says.....	59
Sorcerers and Scorers.....	60
Sticky Donut.....	61
Super Scoring Brothers.....	62





Materiales Necesarios: Varas de madera o palillos chinos y globos.

CELEBRACIÓN DE APERTURA (5 MINUTOS)

Los niños forman una fila, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Promesa del Cub Scout. Luego bajan la señal y dan el grito del den diez veces tan fuerte como puedan.

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 (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Ball to Goal o Crocodiles. (Consulte el apéndice.)

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

PALITOS Y GLOBOS

Cada equipo necesitará un par de varas de 18 a 24 pulgadas para utilizar como palillos. Se coloca un globo entre los extremos de los palillos, y el jugador

TIEMPO CON LA FAMILIA



REVISAR TUS OBJETIVOS

En 50 palabras o menos, di qué fue lo que aprendiste esta temporada.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

manioobra alrededor de los niños que están sentados en el piso hacia un lugar determinado, luego regresan a la línea. Los palillos se le pasan al siguiente jugador en la fila, y éste repite el trayecto. Si se cae un globo, debe ser recuperado con los palillos. No se permite el uso de las manos en este juego.

CELEBRACIÓN DE CLAUSURA (10 MINUTOS)

Los niños forman un círculo, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Ley del Pack.

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.





TIEMPO CON LA FAMILIA



ACTIVIDAD SCOUT

El alimentador para aves que hiciste puede convertirse en un pasatiempo para toda la vida, la observación de las aves. Mantén lleno tu alimentador de aves y asegúrate de seguir estos consejos de seguridad:

- Cubrir cualquier parte filosa en el alimentador.
- Nunca usar hilo, ya que los pájaros se pueden enredar muy fácilmente.
- Siempre utilizar granos y semillas frescas y limpias, ya que la comida con moho puede causar que los pájaros se enfermen.
- No pintar el alimentador.
- No utilizar solamente crema de cacahuete, ya que es dañina para el sistema digestivo de los pájaros.

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

EQUIPO DE PORTEROS

El próximo año, serás un Wolf Cub Scout y aprenderás acerca de la posición de portero. ¿Puedes pensar en tres cosas que son diferentes en el uniforme o equipo de un portero?

Respuesta

Usa guantes, el jersey tiene coderas, con frecuencia utiliza pantaloncillos de portero así como también pantalones cortos

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



Materiales Necesarios: Nuevamente materiales para alimentadores de aves.

CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Los niños forman una fila, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Promesa del Cub Scout, Ley del Pack, y el Lema del Cub Scout.

EL LEMA DEL CUB SCOUT

Haz tu mejor esfuerzo.

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.

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.

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

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a mantener cerca el balón, a mirar hacia adelante y cambiar dirección tantas veces como sea posible.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Continúen haciendo alimentadores para aves.

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Ball to Goal o Crocodiles. (Consulte el apéndice.)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Siempre hay que mezclar la crema de cacahuete con otra grasa o aceite.



Materiales Necesarios: Materiales para los alimentadores de aves que se mencionan a continuación.

CEREMONIA DE APERTURA (5 MINUTOS)

Los niños forman una fila, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Promesa del Cub Scout. Luego, bajan la señal y dan el grito del den diez veces lo más fuerte que puedan.

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 (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Beat the Goalie o Cartoon Crizes. (Consulte el apéndice.)



ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

Las aves y otros animales silvestres tienen que alimentarse a diario al igual que tú. Si pones un alimentador de aves, puedes observar como disfrutan su comida los pájaros.

Ayude a los niños a empezar a elaborar uno de estos alimentadores para aves. Pueden terminarlos el sábado y luego colgarlos afuera de sus casas y ver cómo se alimentan las aves.

ALIMENTADOR DE AVES HECHO CON PIÑAS

Materiales: 1/2 taza de crema de cacahuete, 1/2 taza de mantequilla, 1 a 2 tazas de semillas para ave, una piña grande (fruta del pino), cordón grueso, una bolsa de papel.

GUIRNALDA PARA AVES

Enrolla el cordón alrededor de la pinya y amárralo bien. Mezcla la crema de cacahuete y la mantequilla. Mezcla entre las escamas de la pinya, llenando los espacios lo más posible. Pon la pinya junto con las semillas para aves dentro de la bolsa de papel. Cierra la bolsa y agítala, cubriendo la pinya con semillas. Cuelga el alimentador en un árbol donde puedas ver a los pájaros disfrutándolo. Si no tienes piñas, puedes hacer lo mismo con un tubo de cartón para papel higiénico. Perfora dos agujeros en un extremo (de lados opuestos) y pasa un hilo para colgarlo. Embarra la mezcla de crema de cacahuete y mantequilla, haz rodar el tubo en las semillas. (Asegúrate de utilizar mantequilla, la crema de cacahuete sin grasa adicional puede ser dañino para las aves.)

Materiales: Naranjas, pan viejo, cordón resistente, aguja para estambre

Rompe el pan en pedazos, rebana las naranjas en rodajas y luego córtalas en cuatro. Con más o menos una yarda de estambre, pasa la aguja a través de la comida en un patrón, dejando unas cuantas entre cada alimentador. Cuelga afuera estas golosinas naturales para los pájaros.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Aníme a los jugadores a mantener el balón a nivel bajo cuando tiren a gol pegándole al balón con el empuje.

CEREMONIA DE CLAUSURA (10 MINUTOS)

Los niños forman un círculo, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Ley del Pack.

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.

Portero—Bob the Builder (todos los grandes equipos se construyen alrededor de un fuerte defensor de los postes.)

Defensas (4)—Scrappy-Doo (Los defensas tienen que defender para obtener el balón.)

Delanteros (2)—Simba, el rey león (los leones persiguen a sus presas, van en grupo a pie y son los reyes de la selva.)

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



Materiales Necesarios: Un trapo por den. Bandera de los EE.UU.

CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Todos los asistentes se forman en círculo. Dos de los niños sostienen la bandera de los EE.UU., y los demás Cub Scouts hacen el saludo del Cub Scout. Dirija a todos para recitar el Pledge of Allegiance.

PLEDGE OF ALLEGIANCE

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.

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Beat the Goalie o Cartoon Crazyes. (Consulte el apéndice.)

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Los niños hablan acerca de su animal favorito.

ROBA EL TOCINO

Los equipos deben ser divididos de forma equitativa, niños, padres y hermanos. Los equipos se alinean uno frente al otro en el área de juego, por estaturas. Cada lado cuenta, empezando desde el extremo donde esté el más pequeño. La persona más pequeña es el número 1 y el más alto será el número más alto. La persona más alta en el equipo “A” deberá estar en el lado contrario de la persona más pequeña del equipo



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

Los niños, padres y hermanos forman un círculo y los Cub Scouts dan la señal del Cub Scout y recitan la Ley del Pack.

Los niños, padres y hermanos forman un círculo y los den ejemplos de valentía especialmente como lo han visto en el fútbol.

Hable con los niños acerca del Valor Fundamental, Valentía, que significa ser valiente y hacer lo correcto sin hacer caso de nuestros miedos, las dificultades o las consecuencias. Entable una conversación con la participación de los niños, sus padres y hermanos, donde se den ejemplos de valentía especialmente como lo han visto en el fútbol.

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

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a mantener el balón a nivel bajo cuando tiren a gol pegándole al balón con el empeine.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

“B”, para que tengan que acudir desde el lado opuesto cuando se mencione su número. Un objeto, un trapo, es colocado en el centro del campo. Este es el tocino. La persona que organiza el juego dirá un número y ese número de cada lado viene al centro del campo. La puntuación se hace de la siguiente manera: un punto por robar el tocino y llevarlo hasta tu equipo, sin ser tocado por el otro jugador o un punto por pillar al otro jugador mientras el o ella tiene el tocino. Los jugadores pueden soltar el tocino si creen que van a ser pillados, y el juego continúa. Una vez que cada uno haya participado, se pueden decir varios números a la vez.

Mediocampistas (4)—Dora la Exploradora (tienes que explorar todas las opciones del medio campo.)

Delanteros (2)—Simba, el rey león (los leones persiguen a sus presas, van en grupo a pie y son los reyes de la selva.)



Selección tus personajes favoritos de las caricaturas para las posiciones. Dinos cómo fue que los elegiste. Por ejemplo:

EQUIPO DE ESTRELLAS

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

Organice un juego de Roba el Tocino en su vecindario.

ACTIVIDAD SCOUT

TIEMPO CON LA FAMILIA



Hable con los niños acerca de los animales. Pregúnteles cuál es su animal favorito. Pídale que averigüen algo sobre su animal favorito y que hablen acerca de ello el sábado.

(25 MINUTOS)

ACTIVIDAD SCOUT

Jueguen Rip and Score o Super Scoring Brothers. (Consulte el apéndice.)

(DEN: 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.

PROMESA DEL CUB SCOUT

Los niños forman una fila, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Promesa del Cub Scout.

(5 MINUTOS)

CEREMONIA DE APERTURA

JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN



SEMANA 10

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.

PROMESA DEL CUB SCOUT

EL LEMA DEL CUB SCOUT

Haz tu mejor esfuerzo.

(DEN: 30 MINUTOS)

JUEGOS DE ESCARAMUZA

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a pegarle en la línea mediana del balón en dirección del objetivo, cuando hagan un pase a sus compañeros.

CEREMONIA DE CLAUSURA

(10 MINUTOS)

Los niños forman un círculo, hacen la señal del Cub Scout, y recitan 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.



NUTRICIÓN

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

¿Cuándo debemos comer antes de una práctica o un partido? ¿Porqué no hacemos ejercicio con el estómago lleno?

Respuestas: Los jugadores deberán ingerir una comida muy pequeña una hora antes de ejercitarse o una comida sustanciosa hasta cuatro horas antes del ejercicio. No hacemos ejercicio con el estómago lleno porque puede causar indigestión, náuseas y vómito.

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



Materiales Necesarios: Una pelota por den.

CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Los niños forman un círculo, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Ley del Pack. Luego, los dens se turnan para dar su grito.

LEY DEL PACK

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



JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a tirar a través de la línea mediana del balón en dirección al blanco cuando haga un pase a los compañeros.

REFLEXIÓN SOBRE LOS VALORES FUNDAMENTALES Y CEREMONIA DE CLAUSURA

(PACK: 10 MINUTOS)

Pida a los niños que griten los 12 Valor Fundamentales que han aprendido durante las cuatro temporadas, hasta que usted haya escuchado todos los 12.

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

Los niños forman un círculo, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Promesa del Cub Scout y el Lema del Cub Scout.

Los jugadores forman dos filas. El primer jugador tiene una pelota. A la señal, los jugadores pasan la pelota sobre su cabeza hacia la parte de atrás de la fila. El último jugador en la fila coloca la pelota entre sus rodillas, sus manos y sus caderas y brinca al frente de la línea. Si suelta la pelota o sus manos, debe detenerse y continuar desde el lugar donde la soltó.

RELEVOS DE CANGURO

(DEN: 25 MINUTOS)

ACTIVIDAD SCOUT

Jueguen Rip and Score o Super Scoring Brothers. (Consulte el apéndice.)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)



SEMANA 9

JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN



Materiales Necesarios: Dos tantos de cuerda.

CEREMONIA DE APERTURA (5 MINUTOS)

Los niños forman una fila, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Promesa del Cub Scout.

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 (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Ambush o Captain Crab. (Consulte el apéndice.)

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

CARRERA DE RELEVOS CON CUERDA

Los jugadores se forman en dos filas iguales. El primer jugador de cada fila tiene una cuerda. A la señal, el primer jugador corre hacia la posición marcada, luego regresa a su equipo. Cuando llega a su equipo, le pasa un extremo de la cuerda al siguiente jugador de la fila y se desplazan hacia atrás a través de su equipo conforme

TIEMPO CON LA FAMILIA



ACTIVIDAD SCOUT

Discutir cómo jugar al aire libre cuando el clima es calido y soleado es muy divertido, pero demasiado sol puede dañar tu piel. Cuando estés cerca del agua es especialmente importante que cuides tu piel porque

cada jugador tiene que brincar la cuerda. Cuando llega al final de la fila, el primer jugador suelta la cuerda y el segundo de la fila se dirige hacia la posición marcada. El juego continúa hasta que el último jugador ha corrido hacia la posición, recorrido su equipo y regresa do al inicio de su fila.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a empujar el balón hacia los lados de los defensas y a acelerar hacia el espacio entre los defensas cuando vayan ganando al oponente.

CEREMONIA DE CLAUSURA (10 MINUTOS)

Los niños forman un círculo, hacen la señal del Cub Scout, y recitan 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.

los rayos del sol se reflejan en el agua y pueden dañar tu piel aún más. Los días calientes de verano no son los únicos días en que te puedes quemar. Te puedes quemar en días nublados, ¡y hasta jugando en la nieve! Es importante utilizar filtro solar para protegerte de los rayos dañinos del sol.



Los jugadores se paran o se sientan en círculo. Uno de los jugadores es “la cosa” y se para al centro. El intenta descubrir dónde está el choque eléctrico. Todos los jugadores se toman de las manos, y un jugador es asignado para empujar el “choque”. El choque puede moverse.

CHOQUE ELÉCTRICO

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Ambush o Captain Crab. (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

Los niños forman una fila y sus padres se paran detrás de ellos; dos de los niños al frente sostienen entre ellos la bandera de los EE.UU., y recitan el Pledge of Allegiance.

CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Materiales Necesarios: Bandera de los EE.UU.

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



Los detectores de humo deben ser revisados cada año. Una buena forma de recordarlo es revisarlos en la misma fecha cada año. Por ejemplo, cada otoño puede verificar su detector de humo cuando atrase su reloj, o bien, verifique en alguna otra fecha importante, tal como su cumpleaños o un día festivo. Si su Tiger Cub le ayuda con esto, él también desarrollará este hábito.

ACTIVIDAD SCOUT

TIEMPO CON LA FAMILIA



ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

CELEBRACIÓN FUTBOLÍSTICA

Crean su propia celebración futbolística para el final de cada práctica.

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

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a empujar el balón hacia los lados de las defensas y a acelerar hacia el espacio entre las defensas cuando vayan ganando al oponente.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

verse en cualquier dirección, y en cualquier momento el jugador puede enviarlo de regreso hacia la otra dirección. “La cosa” observa la cara y las manos de los jugadores, intentando detectar dónde está el choque. Cuando acierte, los jugadores intercambian lugares.

LEY DEL PACK

Los niños forman un círculo, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Ley del Pack.
estar más en forma.

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.



SEMANA 8

JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN

Scout.

Los niños forman un círculo, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Ley del Pack y el Lema del Cub Scout.

Hable con los niños acerca del Valor Fundamental, Ingeniería, que quiere decir utilizar al máximo los recursos, ya sean humanos o de otra índole. Entable una discusión acerca de cómo el ingenio se aplica al reciclaje y a la conservación de recursos.

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

CEREMONIA DE APERTURA (5 MINUTOS)

Materiales Necesarios: Un detector de humo, de ser posible, pero no lo quite de su casa o apartamiento.



Los niños forman una fila, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Promesa del Cub Scout.

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 (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Catch the Pigeon o Don't Lose Your Hat. (Consulte el apéndice.)

CEREMONIA DE CLAUSURA (10 MINUTOS)

Los niños forman un círculo, dan el grito del den diez veces, empezando muy fuerte y bajando la voz cada vez más.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Discutir cómo los detectores de humo pueden ayudar a salvar su vida previniéndose de un fuego antes de que sea demasiado grande. Muestre a los niños cómo revisar las baterías del detector de humo. Dígalos que revisarán los detectores de humo en sus propias casas con sus familias.

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)



TIEMPO CON LA FAMILIA



ACTIVIDAD SCOUT

La conservación de los recursos naturales es un concepto muy grande para un niño en el primer grado escolar. El objetivo de esta actividad es volverlo consciente de lo que utiliza y animarlo a no desperdiciar los recursos. Si usted cree que está lo suficientemente maduro para entender, puede compartir con él sus puntos de vista acerca de la tierra y sus recursos.

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

MUNDO SUBMARINO

Inventen un equipo de fútbol submarino por posiciones. Digan cómo decidieron estas opciones: Por ejemplo:

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Sostenga en lo alto cada uno de los materiales reciclables y diga a los niños cómo reciclar cada uno de ellos, y qué se obtiene a partir de ellos. En algunos casos es ropa, en otras papel, etc.

CARRERA DE ANTÍLOPES

Para prepararse para la carrera, cada jugador extiende su mano izquierda hacia atrás entre sus piernas y sujeta la mano derecha de la persona atrás de él para formar una cadena de antílopes. El “antílope” entero debe moverse para llegar a la meta final con las manos sujetas. Si la cadena se rompe, el grupo entero debe regresar a la línea de salida, reagruparse y empezar de nuevo.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a correr con el balón velozmente y a cubrir el campo lo más rápido posible.

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 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.

PROMESA DEL CUB SCOUT

Los niños forman una fila, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Promesa del Cub Scout.

CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Materiales Necesarios: Una bolsa del supermercado con latas de aluminio, vidrio, botellas de plástico, periódicos y revistas, y conocimiento sobre cómo reciclar estos artículos en su área, y qué se obtiene de ellos.

Jueguen Catch the Pigeon o Don't Lose Your Hat. (Consulte el apéndice.)



SEMANA 7



JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN

REFLEXIÓN SOBRE LOS VALORES FUNDAMENTALES Y CEREMONIA DE CLAUSURA

(PACK: 10 MINUTOS)

Hable con los niños acerca del Valor Fundamental, Respeto, que significa mostrar apreciación por el valor de algo o alguien, Pregúntales ejemplos de cómo se aplica el respeto al hablar por teléfono.

Los niños forman un círculo, dan la señal del Cub Scout, luego recitan la Ley del Pack. Luego deberán bajar sus brazos y dirijálos a dar el grito del den dos veces.

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.

CEREMONIA DE APERTURA

(5 MINUTOS)

Los niños forman una fila, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Promesa del Cub Scout.

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 (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Lion Hunt Safari o Picnic Bears. (Consulte el apéndice.)

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

CONSERVACIÓN

Nuestro planeta tiene un determinado número de recursos naturales, tales como el agua, el gas y el petróleo. Es importante ser cuidadosos en la forma en como utilizamos dichos recursos porque se nos pueden agotar. A esto le llamamos *conservación*. Con tu compañero adulto, piensa en una manera de conservar agua o electricidad y hazlo durante una semana.

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.

Los niños forman un círculo, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Ley del Pack. A continuación hacen el grito del den en voz alta a la cuenta de “¡tres!”.

CEREMONIA DE CLAUSURA (10 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a mantener equilibrio entre velocidad y control cuando corran con el balón.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

- He aquí dos sugerencias:
- Acumula agua de lluvia y utilízala para regar las plantas de tu hogar.
 - Apaga las luces y la televisión o el radio cuando no estés en una habitación.
- Pida a los niños que hablen sobre conservación, y cómo pueden ellos ayudar.



ACTIVIDAD SCOUT

Es bueno que su Tiger Cub se acostumbre a cómo se usa el teléfono. Permítale practicar sus habilidades con frecuencia, pero sea claro sobre las reglas familiares sobre el uso del teléfono por los niños. Puede ayudarle a hacer una lista sencilla de números telefónicos de emergencia y de familiares, y luego permítale ponerla cerca del teléfono.

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

RIMAS DE FÚTBOL

Crea tu propia rima de fútbol. Por ejemplo: “Érase un jugador de Brasil, que tiraba como misil”, etc.

Materiales Necesarios: Lápices labiales, delineadores para ojos, pintura para la cara.

CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Los niños forman una fila, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Promesa del Cub Scout, seguida de la Ley del Pack.

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.

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.

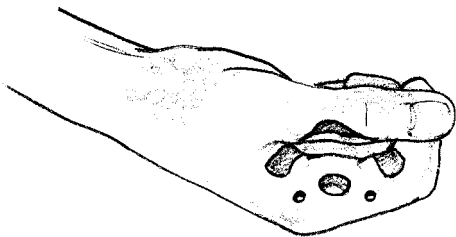
CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Lion Hunt Safari o Picnic Bears. (Consulte el apéndice.)

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a mantener equilibrio entre velocidad y control cuando corran con el balón.

Haga un títere “con la mano”. Muestre a los niños cómo colocar su mano con la muñeca hacia abajo. Luego, practiquen moviendo el dedo gordo para simular una boca que habla. Ahora añadan diferentes tonos de lápices labiales o pintura para la cara, dibujen labios y ojos y añadan pestañas y cejas con un delineador para ojos. Se pueden añadir cabello y sombreros. Se deberá enseñar a los niños cómo responder ante diferentes situaciones. Mientras más practiquen, más probabilidades hay de que recuerden qué hacer y cómo responder correctamente. Utilice los títeres para que los niños demuestren cómo responder a las llamadas telefónicas cuando estén solos en casa.



TÍTERES CON LAS MANOS

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)





SEMANA 6

JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN



REFLEXIÓN SOBRE LOS VALORES FUNDAMENTALES Y CEREMONIA DE CLAUSURA

(PACK: 10 MINUTOS)

Hable con los niños y sus padres sobre el Valor Fundamental de la Fe, que significa tener fortaleza interior y seguridad basadas en nuestra confianza en Dios. Vea si los padres pueden ofrecer algunos ejemplos sobre su fe y cómo aplica a la abundancia de la tierra, y lo que Dios puso aquí para nuestro sustento.

LEY DEL PACK

Los niños y sus padres se forman en un círculo, y los niños dan la señal del Cub Scout, luego recitan la Ley del Pack.

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

CEREMONIA DE APERTURA

(5 MINUTOS)

Los niños forman una fila, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Promesa del Cub Scout.



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 (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Lonesome Prairie Riders o Sticky Donut. (Consulte el apéndice.)

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

Sostenga en alto el teléfono, y dígalos a los niños que los teléfonos no son juguetes. Dígalos que necesitan aprender buenos modales por teléfono.

Haga que los niños simulen que tienen teléfonos, y llámelos a cada uno de ellos, practicando buenos mo-

CEREMONIA DE CLAUSURA (10 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a mirar hacia adelante y alrededor entre toques para observar los movimientos de sus compañeros de equipo y los defensas.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

dales por teléfono. Enséñeles cómo la gente contesta el teléfono normalmente y qué son los buenos modales. Practiquen mucho, y diviértanse.

LEY DEL PACK

Los niños forman un círculo, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Ley del Pack y el Lema del Cub Scout.

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

EL LEMA DEL CUB SCOUT

Haz tu mejor esfuerzo.



JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a mantener su cabeza y sus rodillas por encima del balón cuando le peguen para tirar a gol.

CEREMONIA DE CLAUSURA (10 MINUTOS)

Los niños forman un círculo, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Ley del Pack.

TIEMPO CON LA FAMILIA



ACTIVIDAD SCOUT

Comenten todos los aspectos de las variedades de leche, incluyendo sabor, nutrición, posibles reacciones alérgicas, envases (tamaño, tipo, costo), y conveniencia. Si es posible, dejen que sus Tiger Cubs prueben diferentes tipos de leche.

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

BÚSQUEDA DE COLORES

¿Cuántas cosas puedes encontrar en tu casa que tienen los mismos colores de tu equipo?

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Materiales Necesarios: Bandera de los EE.UU.

Los niños y sus padres forman una fila, dos niños sostienen la bandera de los EE.UU., y dirigen al resto para recitar Pledge of Allegiance.

PLEDGE OF ALLEGIANCE

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.

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Lonesome Prairie Riders o Sticky Donut.
(Consulte el apéndice.)

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a mirar hacia adelante y alrededor entre toques para observar los movimientos de sus compañeros de equipo y los defensas.

Quando vas a la tienda a comprar leche, verás muchas opciones. La mayoría de la leche que bebemos proviene de las vacas. Puedes comprar leche descremada, al uno por ciento, al dos por ciento o entera (4 por ciento). El porcentaje te dice cuanta grasa tiene la leche. Puedes comprar suero lácteo, leche de soya o leche sin lactosa. Hasta puedes comprar leche en polvo. Hay leche con sabor, como sabor a chocolate o fresa. La leche viene en contenedores de todos los tamaños y los contenedores pueden ser de vidrio, plástico o cartón en cerrado.

Hable a los niños acerca de la leche:

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)



Enseñe a los Tiger Cubs la frase “pecho tierra” para escapar del humo. Un Tiger Cub y su compañero adulto colorean un pliego de papel y lo sostienen entre la rodilla y la cintura del niño. Ellos “mueven” el pliego hacia arriba y hacia abajo para representar el humo. Los Tiger Cubs se turnan para gatear bajo el pliego para “escapar del humo.”

TÉCNICA DE PECHO TIERRA

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

Jueguen Simon Says o Sorcerers and Scorners. (Consulte el apéndice.)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Hable con los niños y los padres acerca del Valor Fundamental, Responsabilidad, que significa cumplir con nuestro deber con Dios, hacia nuestro país, hacia los demás y nosotros mismos. Vea si puede obtener respuestas a la pregunta de cómo la responsabilidad se aplica a prepararse para estar solo en casa.

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

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a mantener su cabeza y sus manos por encima del balón cuando le peguen para tirar a gol.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

13. Vidrios rotos—¿Deberá el recogerlos o dejar que un adulto lo haga?
14. ¿Qué deberá hacer si hay una alerta de mal tiempo?
15. ¿Dónde están los artículos de primeros auxilios, y cómo debe atender las condiciones menores?

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.

PROMESA DEL CUB SCOUT

Los niños forman una fila, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Promesa del Cub Scout. Luego, diríjalos para que ganen el grito del den diez veces, cada vez más fuerte.



CEREMONIA DE APERTURA (5 MINUTOS)

JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN



SEMANA 5

1. ¿Cómo debe contestar nuestro Tiger Cub el teléfono?
2. ¿Qué debe decir acerca de dónde están sus papeles?
3. ¿Cómo debe de tomar los mensajes?
4. ¿Puede utilizar Internet?
5. ¿Deberá de abrir la puerta si tocan el timbre?
6. ¿Qué utensilios de cocina puede utilizar?
7. ¿Qué artículos del hogar (pistola para pegamento, horno de microondas, etc.) puede utilizar?
8. ¿Qué refrigerios se puede preparar?
9. ¿Qué tareas y deberes se espera que haga?
- Emergencias
10. Apagones: ¿Dónde están las linternas?
11. Quedarse afuera sin llaves—¿Quién más tiene llave?
12. Incendio—El Tiger Cub deberá salir de inmediato de la casa; ¿a dónde debe ir?

Sólo en casa

padres pueden trabajar en la respuesta a estas preguntas, luego pueden llevarse a casa para que la familia entera comente al respecto:



Es importante para las familias que se discuta sobre qué puede y debe pasar si un niño se queda solo en casa o en caso de emergencia. Los Tiger Cubs y sus

LISTO EN CASO DE QUEDARSE SOLO EN CASA

Haga que los niños y sus papás lleven a cabo la actividad Listo en Caso de Quedarse Solo en Casa.

Hoy es el día de campo familiar. Pregunte a los niños si cualquiera de ellos tiene un truco de magia que quiera mostrar a los demás.

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Simon Says o Sorcerers and Scorners. (Consulte el apéndice.)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

¿En cuántas palabras puedes pensar que riman con artículos de fútbol? Por ejemplo, balón, pantalón, bandera: lavandera, madera; etc.

RIMAS

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

las lámparas son árboles. Incluso pueden aparentar que está empezando a llover de repente y vean qué tan rápido pueden limpiar todo y resguardarse de la lluvia. Juegue con él y diviértanse juntos.

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

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

Los niños y sus padres forman una fila, dos de los niños sostienen la bandera de los EE.UU. entre ellos y dirigen al resto para recitar Pledge of Allegiance.

CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Materiales Necesarios: Bandera de los EE.UU. Saque copias de Listo en Caso de Quedarse Solo en Casa (ver abajo) para distribuir a los padres.

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



Un día de campo tradicional al aire libre puede ser muy divertido para su familia. Esto le da la oportunidad de jugar al aire libre y apreciar la naturaleza con su Tiger Cub. Para un día de campo en interiores, coloque una manta en el piso, dibuje hormigas en pequeños pedazos de papel y coman alimentos tradicionales de día de campo. Anime a su Tiger Cub a usar su imaginación y aparentar que está haciendo mucho calor o que está haciendo mucho aire y se están volando los platos y los vasos de papel. El puede proteger su comida de las "hormigas" y pretender que

ACTIVIDAD SCOUT

TIEMPO CON LA FAMILIA



EL LEMA DEL CUB SCOUT

Los niños forman un círculo, hacen la señal del Cub Scout, y recitan el Lema del Cub Scout y la Ley del Pack.

CEREMONIA DE CLAUSURA (10 MINUTOS)

Haz tu mejor esfuerzo.



Pregunte a los niños si saben lo que es un día de campo. ¿Alguna vez han tenido un día de campo? Siéntense en el césped, coman los tentempiés y beban agua. Diga a los niños que la mayoría de los días de campo son al aire libre, pero que pueden ser también en el

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

Jueguen Justice Super Team o Pet Vacation. (Consulte el apéndice.)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 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.

PROMESA DEL CUB SCOUT

Los niños forman una fila, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Promesa del Cub Scout. Después los niños dan el giro del den.

CEREMONIA DE APERTURA (5 MINUTOS)

Materiales Necesarios: Organícese con un padre o varios para llevar tentempiés para los niños. Lleve dos cajas de cartón.



SEMANA 4 JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN



Hable con los niños acerca del Valor Fundamental, Perseverancia, que es apegar-se a algo y no rendirse, aun cuando sea difícil. Los trucos de magia son difíciles de aprender y requieren mucha práctica. Los padres

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

dos y tres pies entre toques, y observar a su alrededor el movimiento de los defensas.

pueden dar ejemplos de cómo ellos han practicado mucho para aprender algo difícil.

Los niños forman un círculo, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Ley del Pack.

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.

interior. Pida a los niños que pregunten a sus padres si pueden comer su almuerzo en el juego del sábado, y vea si entre los padres, alguno se ofrece como voluntario para coordinar quién lleva qué para el día de campo del pack.

LA JUNGLA

Necesitará por lo menos 8 jugadores y aproximadamente 15 minutos de tiempo de juego. Marque dos cajas a aproximadamente 20 pies de distancia. Estas son las dos junglas. El espacio entre ellos es el campamento de caza. Un jugador es elegido como el cazador y los demás reciben nombres de animales salvajes: pantera, tigre, león, chango, elefante, leopardo e hipopótamo. Por lo menos dos jugadores deberán tener el nombre de cada animal, incluso si no hay suficientes niños para usar todos los nombres. Los animales toman sus posiciones en la jungla y el cazador se para en el centro de su campamento. Cuando el nombre a un animal, todos los jugadores con ese nombre corren hacia la otra jungla. Si el cazador agarra un animal, el jugador se queda en el campamento y ayuda a cazar los demás animales.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a conservar el balón dentro de una distancia de dos y tres pies entre toques, y observar a su alrededor el movimiento de los defensas.



ACTIVIDAD SCOUT

Su niño aprendió dos trucos esta semana. Algunos lo llaman magia, pero en realidad son sólo trucos. Este tipo de actividad le ayuda a su hijo a desarrollar confianza frente a una audiencia. Está listo para ayudarlo en caso de que tenga dudas o vacile, asegurándose de que él tenga una experiencia exitosa. Deje que él le muestre los trucos, y deje que practique varias veces para usted.

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO

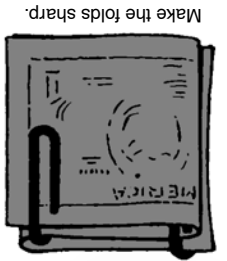
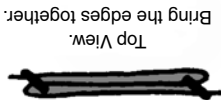


ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

FIJA TUS METAS

Escribe cinco cosas que quieras aprender o mejorar en esta temporada.

MÁGICOS CLIPS SALTARINES



Materiales: Billete de un dólar, dos clips

Dobla el billete en tres partes y sujeta con un clip cada doblez a la esquina más cercana, tal como se muestra. Toma las esquinas de arriba, A y B, entre tus pulgares y tus dedos. Jala el billete para que se desdoble. ¡Los clips se unirán y saltarán!

MÁGICO GLOBO IRROMPIBLE

Materiales: Globos, cinta adhesiva transparente, alfileres

Infila un globo y pégale un pedazo de cinta adhesiva. Esconde el lugar donde está la cinta y dile a tu público que vas a traspasar el globo con un alfiler, pero que no se romperá. Poco a poco pasa el alfiler por la cinta adhesiva y asombra a tu público.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a conservar el balón dentro de una distancia de



ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Justice Super Team o Pet Vacation. (Consulte el apéndice.)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 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.

PROMESA DEL CUB SCOUT

Los niños forman una fila, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Promesa del Cub Scout.

CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Materiales Necesarios: Cartel con la Promesa del Cub Scout. Suficientes billetes de un dólar para cada uno y dos clips por cada dólar.



Los jugadores forman un círculo. A cada jugador se le da el nombre de una ciudad local. El jugador en el centro es el cartero. El líder es el jefe de correos. El jefe

EL CARTERO

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

apéndice.)

Jueguen Frosty Moves o Move to Stand. (Consulte el

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 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.

PROMESA DEL CUB SCOUT

Los niños forman una fila, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Promesa del Cub Scout.

CEREMONIA DE APERTURA (5 MINUTOS)



SEMANA 3 JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN



rada. Al igual que en los anteriores, el cartel Tiempo con la Familia es para que los padres o guardianes ayuden a su niño y a la familia a aprender las lecciones de Cub Scouting. Las actividades son educativas, y en la mayoría de los casos también son divertidas. Cada semana de la temporada Fútbol y los Scouts tiene actividades en el Folleto Tiempo con la Familia para que usted y su hijo las realicen juntos. A estas alturas del programa Fútbol y los Scouts, los niños deberán haber obtenido su insignia de rango. Si su niño no la ha obtenido, los padres y su niño podrán reunirse con el líder del den del niño para ver a qué juntas faltaron y por lo tanto qué requisitos necesita completar el niño para obtener su insignia.

Todos forman un círculo grande, los niños hacen la señal del Cub Scout y recitan la Promesa del Cub Scout, la Ley del Pack y el Lema del Cub Scout.

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

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.

PROMESA DEL CUB SCOUT

CEREMONIA DE CLAUSURA (10 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a cambiar de dirección utilizando la suela del zapato para detener el balón y girar 180 grados.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

de correos nombra dos ciudades. Los jugadores con el nombre de esas ciudades deben intercambiar de lugar, mientras el cartero trata de ocupar uno de los lugares vacíos. Si tiene éxito, el jugador que se queda sin lugar se convierte en el nuevo cartero. El líder puede mencionar varias ciudades al mismo tiempo. El aviso de “¡Entrega especial!” significa que todos los jugadores deberán intercambiar de posición en el círculo.

LEY DEL PACK

Los niños forman un círculo, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la 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.



Llame a los padres e involúcrales en la clausura.
D  la bienvenida a todos a la Temporada 4, la temporada final del a o. Se ale que los ni os han reflexionado en los 12 Valores Fundamentales de Cub Scouting, y c mo no s lo se aplican al f tbol y a Cub Scouting, sino tambi n a la forma en que vivimos nuestras vidas. Scouting ense a a ser amable y servicial con los dem s, y a ser una buena persona.
D gales a los padres que la pr xima semana recibir n el cartel Tiempo con la Familia para la cuarta temporada.

REFLEXI N SOBRE LOS VALORES FUNDAMENTALES Y CEREMONIA DE CLAUSURA (PACK: 10 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a cambiar la direcci n utilizando la suela del zapato para detener el bal n y girar 180 grados.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Puede haber m s de una respuesta. Podr as ver cuantas respuestas se te ocurren.

15 centavos	60 centavos
50 centavos	35 centavos
27 centavos	59 centavos

Si le dieras un d lar al empleado de una tienda para las siguientes compras,  cu nto cambio recibir as?

99 centavos	25 centavos
50 centavos	76 centavos

Aprender a contar monedas y dar el cambio correctamente requiere pr ctica; pero es algo importante que hay que aprender a hacer.
Usando monedas estadounidenses de un centavo (pennies), cinco centavos (nickels), diez centavos (dimes) y 25 centavos (quarters), escoge las monedas correctas para las siguientes cantidades.

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Frosty Moves o Move to Stand. (Consulte el ap ndice.)

CL NICA DE T CNICAS FUTBOL STICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Juro alianza a la bandera
De los Estados Unidos de Am rica
Y a la rep blica que representa,
Una naci n bajo Dios, indivisible,
Con libertad y justicia para todos.

PLEDGE OF ALLEGIANCE

Los ni os y sus padres forman una fila. Dos de los ni os sostienen la bandera de los EE.UU. entre ellos y dirigen al resto para recitar el Pledge of Allegiance.

CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Materiales Necesarios: Bandera de los EE.UU.

SEMANA 2 SESI N DE JUEGOS DEL S BADO



Los Tiger Cubs y sus padres disfrutar n de una hora y 45 minutos llenos de acci n y Actividades de Inicio. Aparte de registrarse para F tbol y los Scouts, los ni os participar n en ceremonias de apertura y de clausura, puestos de actividades Scouting, y el Campo del F tbol y los Scouts. Los padres tendr n varias oportunidades de estar presentes.

Las unidades de obtener la informaci n que necesitan a trav s de una sesi n de bienvenida y orientaci n, y de las mesas y carpas de informaci n. Las Actividades de Inicio de los Tiger Cub son de 8 a 9:45 A.M. el D a de Inicio. Consulte los detalles del Programa de Inicio a partir de la p gina 5.

SEMANA 1 INICIO



PLANES PARA LAS JUNTAS

Semana 1.....	22
Semana 2.....	22
Semana 3.....	23
Semana 4.....	25
Semana 5.....	27
Semana 6.....	29
Semana 7.....	31
Semana 8.....	33
Semana 9.....	35
Semana 10.....	37
Semana 11.....	39
Semana 12.....	41



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. Suma 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 Organizativo 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 mezcla el tono para comunicaciones futuras invitándolos 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. Escribalas 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. Inscribirse 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. Escúcheles. 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.
- 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 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 perezca. Anime a sus jugadores a dar lo mejor de sí mismos en toda situación.
- **Fomente 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 salude 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.
- **Esté 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 perfiado en cada plan semanal. Léalo y
- **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 queremos decir que debe de preguntar en vez de decir. Hable con sus jugadores. Hágales preguntas. Involúcrelos 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**—Involúcre 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. Adhiera a estas reglas y sea consistente en sus juicios.
- **Fomente 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**—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

fuera de su alcance, pero asegúrese de ayudarles a establecer metas alcanzables.

NOTAS DE LOS ENTRENADORES

LAS CALIDADES DE UN BUEN ENTRENADOR



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, Portista, Justo, Que da apoyo, Ingenioso, Progresivo, Consultivo, Mentor

Franqueza—Diversido, Alegre, Dispuesto, Claro, Ético, Veraz, Amable, Positivo, Integro, Justo, Desinteresado



LISTA DEL ENTRENADOR

Aquí está nuestra lista del entrenador para Fútbol y Scouting. Haga estas cosas y será un entrenador con mucho éxito.

- **Enfoque el aprendizaje en el mejoramiento**—Enfóquese en la importancia de aprender, el desarrollo personal y el proceso de mejora continua. Cómo 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 más probable que continúen en el programa. El marcador no deberá ser el barómetro del éxito.

Aceptación—Acogedor, Constructivo, Corrector, Accesible, de Criterio Amplio, Inquisitivo, Entusiasta, Pensativo, Involucrado

Consistencia—Constante, Estable, Agradecido, Desinteresado, Dedicado, Servicial, Ejemplo a Seguir, Cálido, Elogiador, Dedicado, Instrutivo, 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

UNA SENCILLA FORMA DE CALLAR 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.

Diga lo siguiente a los niños, y practiquenlo frecuentemente hasta que todos sepan qué hacer:

- **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. Es-tablezca 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 rejilla 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





ARBITRAJE DE PARTIDOS



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.

PORTERO (BEAR Y WEBELOS)

- El portero defiende la portería.
- El portero es el único jugador en el campo que puede usar sus manos al tocar el balón.
- El portero puede usar las manos para tocar el balón únicamente dentro del área de la portería.

POSICIONES DE LOS JUGADORES

Las posiciones de los jugadores normalmente se organizan de la siguiente manera:

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

- 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.
Un jugador deliberadamente bloquea a un jugador sin intentar disputar el balón, juega imprudentemente o demuestra conducta grosera.

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 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.

(Refiérase al siguiente diagrama para las especificaciones.)
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.



Hemos intentado simplificar las reglas del juego en cuatro áreas: Saque, Fuera, 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. Saca 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 después de haber sido pateada por un jugador del equipo atacante.
• Cualquiera jugador del equipo defensivo puede tomar un saque de portería mientras esté aproximadamente a seis yardas de la línea de gol.
• Todos los jugadores de la oposición deben de estar afuera del área de la portería marca da a lo ancho del campo.



TIRO LIBRE

- Se pueden marcar goles directamente del saque de esquina
- Se toma el tiro de esquina desde la esquina más cercana al lugar donde cruzó la línea de gol el balón.
- Todos los jugadores del equipo opuesto tienen que estar a por lo menos 10 yardas del punto del balón.
- Se puede tomar un saque de esquina por cualquier jugador del equipo atacante.
- 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.
- Todos los jugadores del equipo opuesto tienen que estar a por lo menos 10 yardas del punto del balón.
- Se pueden marcar goles directamente del saque de esquina

c. Con un saque de esquina

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 patea, tropieza, o agarra a su oponente.
• Se otorga al equipo del equipo opuesto 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
• Se otorga al equipo del jugador contra el cual se ha cometido la falta cuando un



- 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.
- Entre el campo. Esto es especialmente importante para entrenadores de jugadores más jóvenes. Ayúdeles a través de enseñarles el juego. NO está 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.

PRÁCTICAS Y JUEGOS DE FIN DE SEMANA

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 de Fútbol y Scouting.

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:



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:

Programa	Distribución del Primer Equipo	Distribución de Sustitutos
Tiger Cubs	Número de jugadores en el den dividido por 4	
Wolf Cub Scouts	Número de jugadores en el den dividido por 5	Los jugadores restantes son distribuidos como sustitutos con un máximo de dos por equipo
Bear Cub Scouts	Número de jugadores en el den dividido por 6	
Webelos Scouts	Número de jugadores en el den dividido por 7	

JUEGOS DE ESCARAMUZA

ORGANIZANDO EQUIPOS



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.

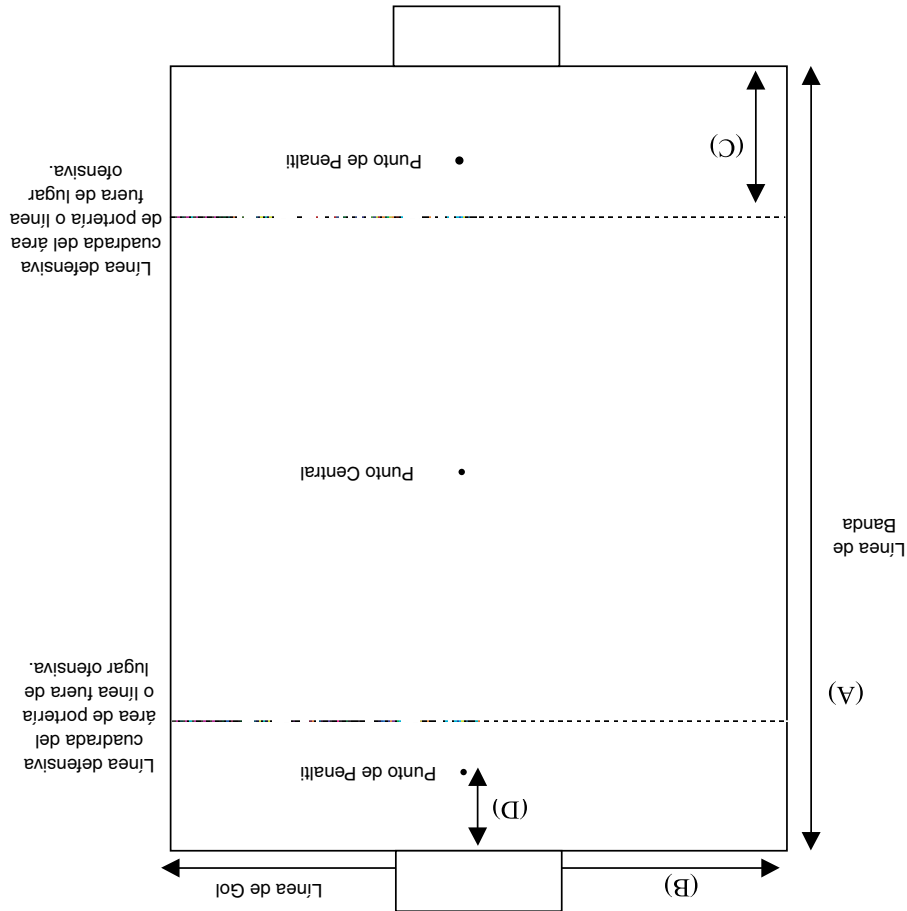
Programa	Jugadores	Línea de área de la portería	Línea adelantada	(A) Distancia	(B) Distancia	(C) Distancia	(D) Distancia
Tiger Cubs	4 vs. 4	No	No	30 yds.	20 yds.	N/A	5 yds.
Wolf Cub Scouts	5 vs. 5	No	No	35 yds.	25 yds.	N/A	5 yds.
Bear Cub Scouts	6 vs. 6	Si	Si	40 yds.	30 yds.	10 yds.	5 yds.
Webelos Scouts	7 vs. 7	Si	Si	50 yds.	40 yds.	10 yds.	5 yds.

crear el área de juego de técnicas especificado en las instrucciones de las actividades).

5. Use las banderillas de esquina y las porteras 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 porteras portátiles al centro de cada línea de gol.

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.

CUADRO SIMPLIFICADO PARA MARCAR EL CAMPO





CEREMONIA DE GRADUACIÓN EN UN ESTADIO DE MLS

Ceremonias de graduación en estadio deberán incluir todos los elementos de una ceremonia de graduación regular en el campo e incorporarán algunos o todos de los siguientes elementos:

Un recorrido en el estadio y en los vestuarios

Un túnel humano para recibir a los jugadores en el campo

Presentación previa al partido en la zona de anotación

Reconocimiento Diamond Vision

Desfile de Cub Scouts en el campo

Clinica de medio tiempo o juego de fútbol en campo reducido

Parque de atracciones temático celebrando el fútbol

Anuncio de aviso público

Cada equipo creará un formato específico para ese día, dadas las variaciones de entradas y acceso a estadios.

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 proceso para el próximo den.

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:

“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!”

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.

DETALLES ORGANIZATIVOS



ORGANIZANDO SU 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 verifiquen que tengan el equipo apropiado para la práctica.

EQUIPO



Cada jugador recibirá un uniforme completo y un balón de fútbol. No se proporcionan espilleras, pero su uso deberá ser fomentado. No se requieren tacos de fútbol, pero es preferible usarlos.



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 com- puesta por los entrenadores. Se anima a los padres a congregarse detrás de los jugadores. El Cubmaster ini- cia 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 narra- tiva 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 ense- ñarles 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).”

Cada Cub Scout recibirá una evaluación al final de cada temporada de Fútbol y Scouting. (Consulte la evalua- ción 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 comple- ta el formulario de pedidos distribuido a los padres du- rante 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 bole- tos para equipos de MLS.

El equipo de MLS local hará una de las siguientes cosas:

Enviar los boletos al Cubmaster de Fútbol y Scouting,

Enviar los boletos a la familia de forma individual,

Dejarlos en la ventanilla marcada “Will Call” para ser recogidos el día del partido.

El Cubmaster deberá asegurarse de que los padres sa- ben cual de los procedimientos se seguirá.

EVALUACIÓN Y VALE DE ENTRADA

El programa termina con una emocionante ceremonia de graduación. En la mayoría de los casos la ceremo- nia 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.

CEREMONIA DE GRADUACIÓN



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.

1:35–1:40—Descanso

1:40–1:45pm—Ceremonia de Graduación: todos los jugadores reciben un trofeo por su participación.

El equipo en tercer lugar en la categoría A juega con el equipo en tercer lugar en la categoría B.

El equipo en cuarto lugar en la categoría A juega con el equipo en cuarto lugar en la categoría B.



Equipo	Resultado	Puntos
Equipo 1	3	6 Puntos
Equipo 2	1	0 Puntos
Equipo 3	1	2 Puntos
Equipo 4	1	2 Puntos

Por ejemplo:

Ganar	3 puntos
Empate	1 puntos
Pérdida	0 puntos
Cada gol	1 puntos (máximo 3)

Los puntos se otorgan de la siguiente forma:

PUNTUACIÓN

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

Los juegos se juegan de los participantes:

Los juegos se juegan de la siguiente forma, según el grado de los participantes:

TAMANO DEL EQUIPO

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.

TORNEO DE FÚTBOLITO



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 fundamentales en el partido recién jugado enseñará la importancia de vivir con una serie de valores.

TIEMPO CON LA FAMILIA

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.

RONDA 1

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
Categoría B	Equipo 1 juega	Equipo 2

Juego 2—0:25–0:40

Categoría A	Equipo 1 juega	Equipo 3
Categoría B	Equipo 1 juega	Equipo 3

Juego 3—0:50–1:05

Categoría A	Equipo 1 juega	Equipo 4
Categoría B	Equipo 1 juega	Equipo 4



LA TEMPORADA DE 10 SEMANAS DE FÚTBOL Y SCOUTING



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 prácticas comienzan después de 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-ísticas

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 jugadores más 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 (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 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 FÚTBOLITO (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 Mojo. (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. Hábleles a los niños del valor fundamental de la Salud y Actitud 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 Retirar. (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 plumones 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.



ESTACIÓN 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.

ESTACIÓN 2—ORGANIZACIÓN 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. Enséñeles 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. Pídales 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 subse-
cuentes estaciones de actividades.

ESTACIÓN 3—BIENVENIDA A LOS PADRES E INTRODUCCIÓN (5 MINUTOS)

(Nota: Esto se lleva a cabo al mismo tiempo que la Ceremonia de Apertura.)

Preséntese y salude a los padres. Déles la carta de Fútbol y Scouting. (Consulte www.soccerscouting.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)

ESTACIÓN 4—CAMPO DE FÚTBOL 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 unirse 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.

ESTACIÓN 5—ACTIVIDADES SCOUT (10 MINUTOS)

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.

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.

ESTACIÓN 6—CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (10 MINUTOS)

Los Tiger Cubs y Wolf Cub Scouts juegan Pillar & Driftar. (Consulte el apéndice de Tiger Cubs o Wolf Cub Scouts.)

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.

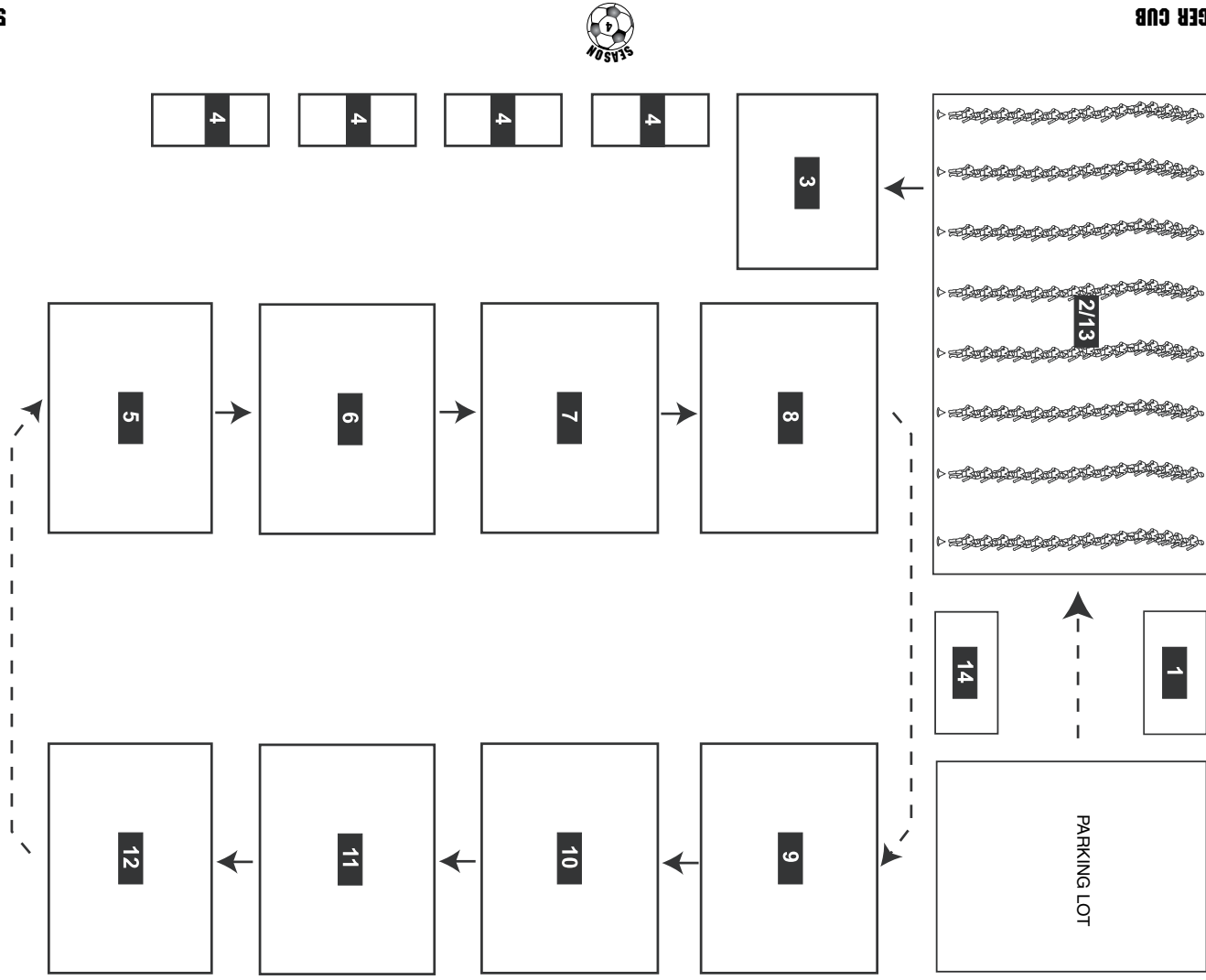
Se frecen cuatro horarios de inicio basados en el grado de los participantes:

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.

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



DETALLES DEL PROGRAMA

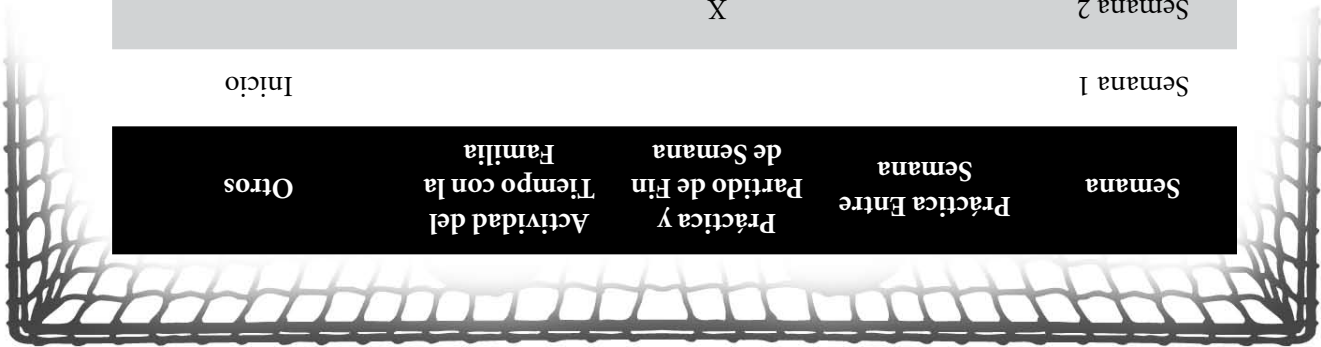
Hay cuatro partes distintas del Programa de Fútbol y Scouting.

- 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, prácticas y 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	Torneo de Fútbol y Ceremonia de Graduación





AYÚDENOS A MEJORARLO

?Tiene ideas para compartir, que mejorarían el programa de Fútbol y Scouting? Mande sus ideas al grupo de trabajo de Fútbol y Scouting. !Puede ser que el año próximo vea sus sugerencias publicadas!

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

!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 agradeceremos sus contribuciones y compromiso con el programa 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



CONTENIDO

Introducción	2
Planes para Juntas	21
Apéndice: Juegos para Clínicas de Fútbol	42



FÚTBOL Y LOS SCOUTS AYUDAS PARA EL PROGRAMA

PLANES COMPLETOS PARA LAS PRÁCTICAS DE MITAD DE SEMANA,
PRÁCTICAS DE FIN DE SEMANA Y JUEGOS



**TIGER CUB
SEASON 4**



PRÁCTICAS - JUEGOS - ACTIVIDADES - CANCIONES - ACTIVIDADES MANUALES - CEREMONIAS