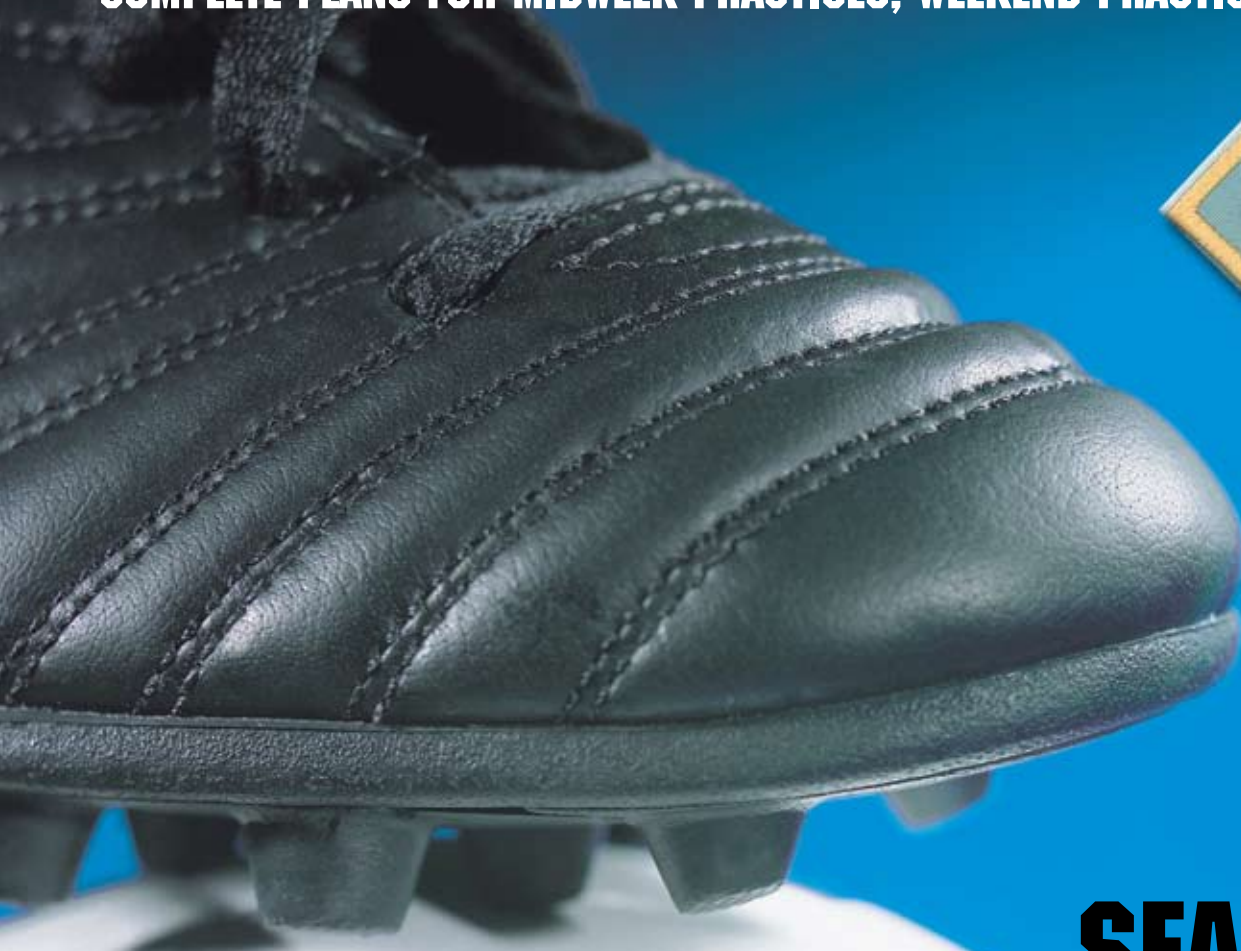


SOCCER AND SCOUTING PROGRAM HELPS

COMPLETE PLANS FOR MIDWEEK PRACTICES, WEEKEND PRACTICES, AND GAMES



**BEAR
SEASON 4**



DRILLS - GAMES - ACTIVITIES - SONGS - CRAFTS - CEREMONIES

CONTENTS

Introduction	2
Meeting Plans	20
Appendix: Games for Soccer Skills Clinics.....	46



INTRODUCTION

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



YOUR GUIDE TO A SUCCESSFUL SOCCER AND SCOUTING PROGRAM

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

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

Let the games begin!
The Soccer and Scouting Team



HELP US MAKE IT BETTER

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

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

PROGRAM DETAILS

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

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



THE SEASON SCHEDULE

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

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





JUMP-START

DESCRIPTION

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

TIMES

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

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

COMPONENTS

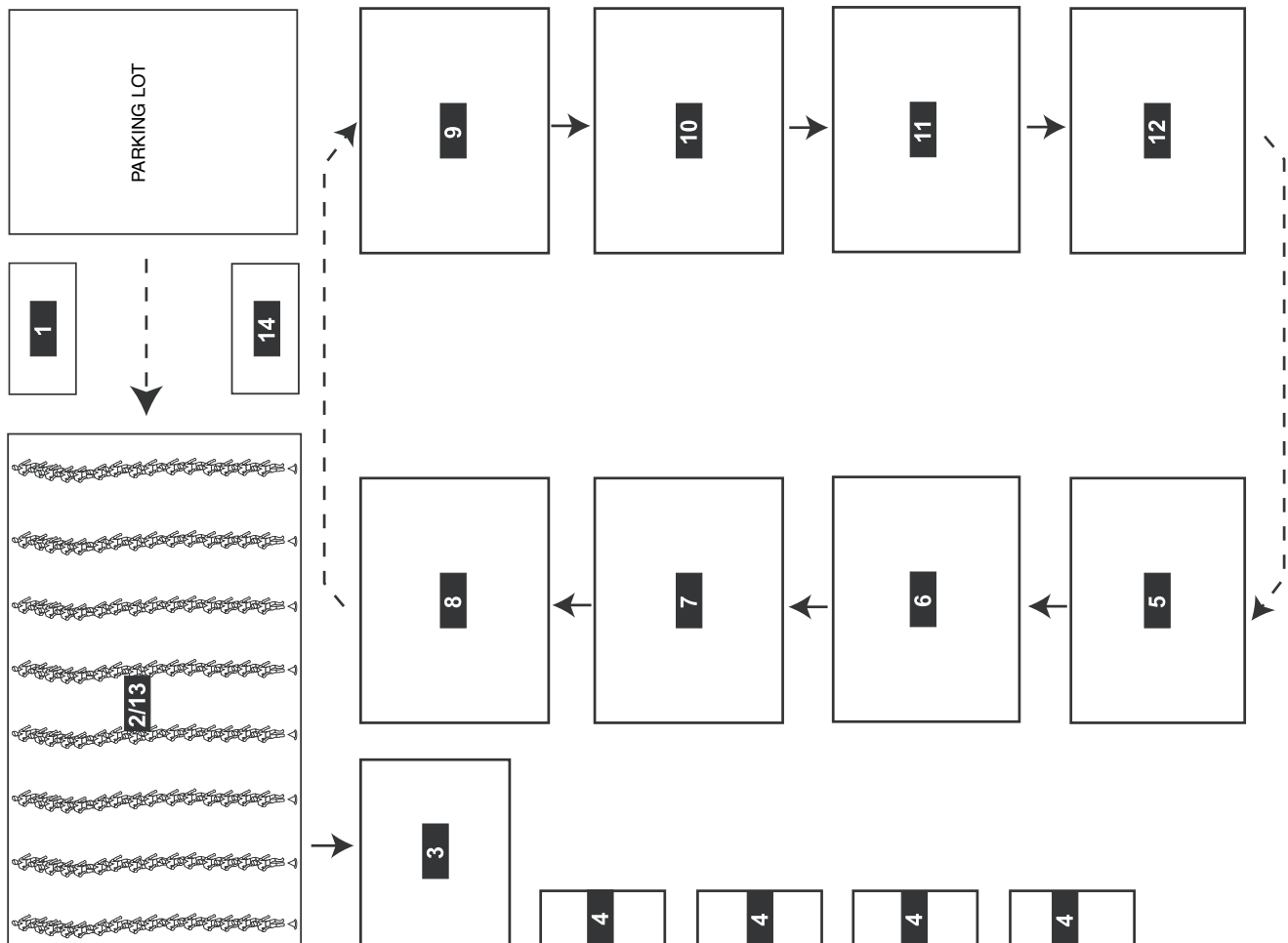
Jump-Start may consist of the following elements:

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

FIELD SET-UP

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

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



STATION 1—REGISTRATION TABLES

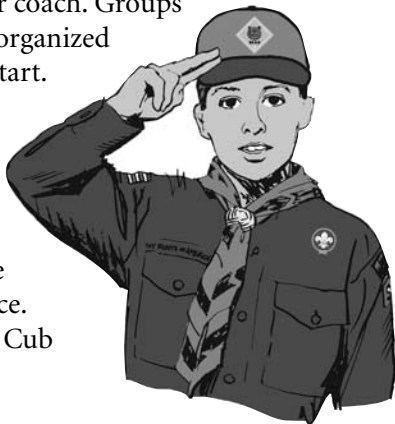
Set up a minimum of two tables with at least two people manning each table. Have blank registration documents available for walk-up registrants. Ensure that all participants have completed a registration form and have paid. Check off the attendance master list.

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

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

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

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



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

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

STATION 3—PARENT WELCOME AND INTRODUCTION (5 MINUTES)

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

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

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

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

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

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

STATION 4—SOCCER AND SCOUTING VILLAGE

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

STATION 5—SCOUTING ACTIVITY (10 MINUTES)

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

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

STATION 6—SOCCER SKILLS CLINIC (10 MINUTES)

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

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

STATION 7—SOCCER SKILLS CLINIC (10 MINUTES)

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

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

STATION 8—SOCCER SKILLS CLINIC (10 MINUTES)

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

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

STATION 9—SCOUTING ACTIVITY (10 MINUTES)

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

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

STATION 10—FÚTBOLITO ACTIVITY(10 MINUTES)

Tiger Cubs play 4 vs. 4

Wolf Cub Scouts play 5 vs. 5

Bear Cub Scouts play 6 vs. 6

Webelos Scouts play 7 vs. 7

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

STATION 11—SOCCER SKILLS CLINIC (10 MINUTES)

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

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

STATION 12—SOCCER SKILLS CLINIC (10 MINUTES)

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

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

STATION 13—CLOSING CEREMONY (5 MINUTES)

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

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

STATION 14—INFORMATION TABLE

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



THE 10-WEEK SOCCER AND SCOUTING SEASON

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

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

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

MIDWEEK AND SATURDAY MEETING PLANS

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

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

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

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

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

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

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

Hydration/rest break. Fluid replenishment and rest.

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

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

FAMILY TIME

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





FÚTBOLITO TOURNAMENT

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

TEAM SIZE

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

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

SCORING

Points are awarded as follows:

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

For example:

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

ROUND 1

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

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

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

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

Game 1—0:00–0:15

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

Game 2—0:25–0:40

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

Game 3—0:50–1:05

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

ROUND 2

Game 4—1:20–1:35

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

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

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

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

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

1:35–1:40—Rest Break

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





GRADUATION CEREMONY

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

EVALUATION AND TICKET VOUCHER

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

The local MLS team will *either*:

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

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

REGULAR FIELD GRADUATION CEREMONY

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



MLS STADIUM GRADUATION CEREMONY

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

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

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

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

ORGANIZATIONAL DETAILS



ORGANIZING YOUR TEAM

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

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



EQUIPMENT

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



WHEN YOU GET TO THE FIELD

Follow these steps for each practice:

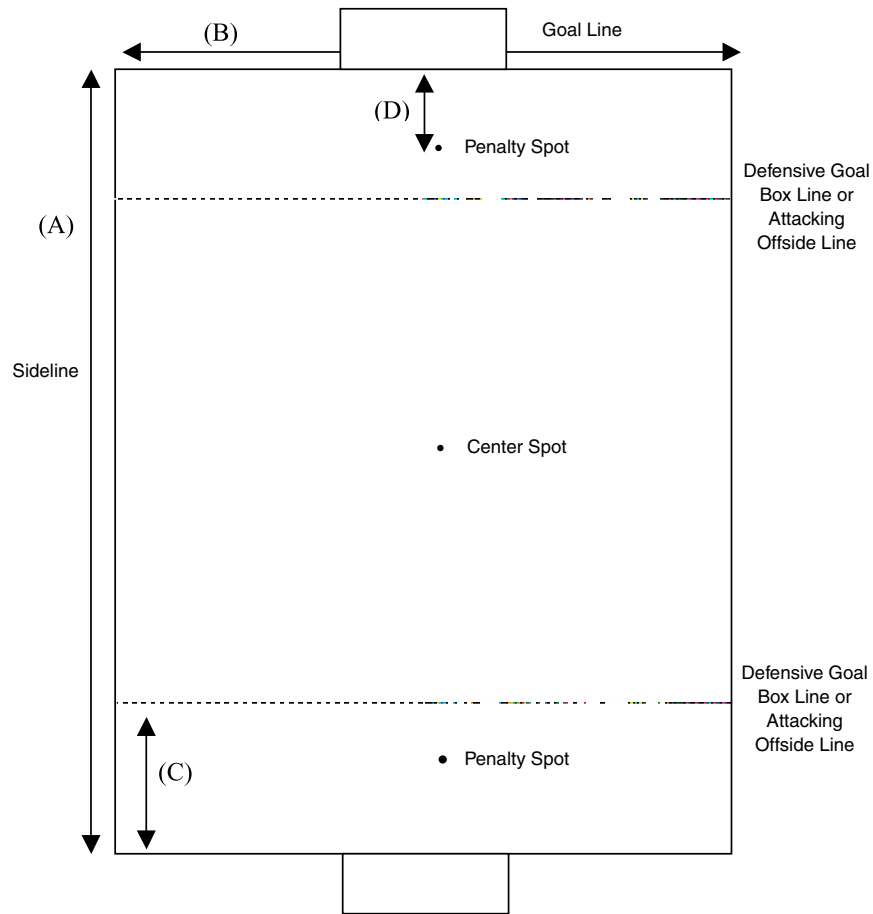
1. Get to the field at least 15 minutes before the start of each practice
2. Check the field for hazardous objects (stones, glass, holes in the ground, etc.). Mark any holes with cones. Clear the field of any loose impediments.
3. Set out your playing area by spacing disks 10 yards apart according to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

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

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

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

SIMPLIFIED FIELD MARKING CHART



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

Sideline. Side boundaries of the field

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

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

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

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

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



SCRIMMAGE GAMES



ORGANIZING TEAMS

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

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

Examples of how to organize your teams:

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

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

MIDWEEK PRACTICES

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

WEEKEND PRACTICES AND GAMES

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





SCRIMMAGE GAME NOTES

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

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

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



SOCCER AND SCOUTING SCRIMMAGE GAME RULES

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

KICKOFF

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

OUT-OF-BOUNDS

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

b. With a Goal Kick

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

c. With a Corner Kick

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

FREE KICKS

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



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

OFFSIDE

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

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

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



REFEREEING GAMES

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

PLAYER POSITIONS

Player positions are generally organized as follows:

GOALKEEPER (BEAR AND WEBELOS)

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

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

FIELD PLAYERS

Field players are traditionally separated into three categories:

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

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

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

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

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

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

COACH'S NOTES



THE QUALITIES OF GOOD COACHES

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

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

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

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

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

Empathy—Understanding what it means to be in THEIR shoes

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

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

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

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

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

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

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

AN EASY WAY TO QUIET THE BOYS

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

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



COACH'S CHECKLIST

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

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



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



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

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

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

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



FLUID REPLENISHMENT

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

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



MAXIMIZING RELATIONSHIPS WITH PARENTS

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

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

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

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



FINAL COMMENTS

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

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

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

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

NOW, GO PLAY SOCCER!

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

Best regards,

The Soccer and Scouting Team

MEETING PLANS

Week 1 21
Week 2 21
Week 3 22
Week 4 24
Week 5 26
Week 6 28
Week 7 33
Week 8 35
Week 9 37
Week 10 40
Week 11 42
Week 12 45



WEEK 1



JUMP-START

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

portunities to get the information they need through a greeting and orientation session and the information tables and tents. The Bear Cub Scout Jump-Start is from 1 to 2:45 p.m. on Jump-Start day. See Jump-Start program details starting on page 5.

WEEK 2



SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: U.S. flag. Borrow an ultimate (throwing disc) for each boy.

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 D.C. Super Shooters or Lateral Movement. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

ULTIMATE TEAM GOLF

Players are divided into teams of two. The players alternate shooting their discs toward a target — tree, post, garbage can, etc., until they hit the target. Score may be kept, but it really won't matter. Play continues around the course, with a different target identified for each "hole."

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to get the ball into wide positions and to attack the flanks as quickly as possible.

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 us to be kind and helpful to other people, and to 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. Each week of the Soccer and Scouting season there are activities in the Family Time Booklet 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

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 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 Change Soccer or Jail Break. (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 possession of the ball by creating good passing angles and supporting the player in possession of the ball.

CLOSING CEREMONY (10 MINUTES)

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



FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

Choose a TV show to watch with your boy. After the show, talk about it.

What did you like? What did you learn? What didn't you like? What would you have changed?

Visit a newspaper office or a TV or radio station and talk to a news reporter. Find out:

- Where does the reporter get the news?
- How does the reporter put the story together?



SATURDAY GAME-DAY SESSION

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 Circle Of Doom or Stealth Dribble. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Tell the boys how to play charades, and play a game.

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.

- Where does the story go after the reporter finishes it?

SOCCER ACTIVITY

SET YOUR GOALS

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

Charades is a guessing game. During the game, you give information without talking, and your friends guess what you mean. Each part of a word is acted out. Suppose the word is "football." You might point to your foot. When your team yells "foot," you could pretend to kick a ball. Don't use your voice at all during this game.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to use scissors and inside-out moves to beat defenders.

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

Tell the boys about the Core Value, Perseverance, which is 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.



Have the boys form a circle, give the Cub Scout sign, and recite the Law of the Pack. After they say the Law of the Pack they should lower their Cub Scout sign, then yell the den yell three times.

WEEK 4



MIDWEEK DEN MEETING

Things to take: A string, a balloon, and two fold-up chairs

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 MLS Shootout or Super Teams. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

Ask the boys if they have all used a computer at school, at home, at the public library, or at a friend's home. Assign them a project to use one in the next week, to write a letter or a note, to use spell-check, proofread it and correct mistakes, and print out a report on what they learned.

BALLOON VOLLEYBALL

Form two teams and stretch a string between two chairs. (This is the “net”.) Each team is on either side

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.

of the “net”. One team serves the balloon by hitting it over the net. The balloon is batted back and forth across the net until it hits the ground. If the balloon hits the ground on the server's side, the serve goes to the other team and there is not score. If the balloon lands on the ground on the non-serving side, the serving team gets a point. Play until a pre-arranged odd numbered score is reached.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to push the ball two to three feet in front and to the sides of them when receiving the ball.

CLOSING CEREMONY (10 MINUTES)

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

LAW OF THE PACK

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

CUB SCOUT MOTTO

Do Your Best.





FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

Talk with a parent or other family member about how getting and giving facts fits into his or her job.

How do they get the facts they need?

- Does someone tell them directly, or over the phone?
- Do they read it on paper, in books, or from a computer screen?
- What do they do with the facts?
- Do they pass the facts along to others?



SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: U.S. flag, a sheet of paper and a pen or pencil for each boy

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 Exterminator or No Pass-Backs. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Have the boys each make a list of the things he wants to do today. Tell the boys: “Check the items off when

SOCCER ACTIVITY

WORD SEARCH

Write a descriptive word that is connected to the game of soccer for each letter that makes up the word soccer. Example: S—sideline; O—offense; C—corner kick; C—center spot

you have done them. Before you go to bed, make a list of the things you should do tomorrow. Put the list on the family bulletin board or someplace where you will see it often so you won’t forget anything.”

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to move the ball into the opponents’ half quickly, with short, accurate passes to feet.

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.



WEEK 5



MIDWEEK DEN MEETING

Things to take: Sheets of paper and pens or pencils for the boys to write letters with. Also take some old magazines for them to use as backing for writing.

OPENING CEREMONY (5 MINUTES)

Have the boys form a circle, choose a boy to lead the den in the den yell, and have that boy lead the boys in the den yell, yelling it ten times, louder each time, on the count of three.

SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

Play Dance 'Til You Drop or Numbers Game. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

Guide the boys in writing two letters to relatives or friends. They should tell their friends or relatives about what they have been doing in soccer and Cub Scouting.

If there is time after the letters are finished, lead the boys in playing a game.

SIX-LEGGED RACE

Teams of three boys stand back to back and hook arms together. On a signal the teams race to the fin-

ish line about 20 feet away. For added fun, mix up the teams and have 8, 10, or 12-legged races.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to shoot on sight of goal and to follow in on any rebounds.



CLOSING CEREMONY (10 MINUTES)

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



FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

Help your boy write an invitation to someone, a thank-you note, a story about something he has done with your family, the activities with his soccer Cub Scout den, and have him complete the Character Connection for Honesty.

Do you know a boy who could be a Cub Scout? Invite him to your den meeting. Has your teacher ever come to a pack meeting? Send your teacher an invitation to

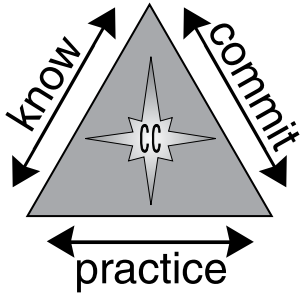
your next pack meeting. Make your teacher an honorary member of your den. Do you know what RSVP on an invitation means? It stands for words in the French language that mean “Please reply.”

When someone gives you a present, it’s time to write a thank-you note. There are other times, too, such as when someone invites you to eat dinner, to see a movie, or to go swimming with them. A thank-you note is always appreciated.



You can tell your story just the way it happened or you can pretend you have your own time machine. Set the controls to any time in history from the Stone Age to the Space Age. One story could be about meeting Robin Hood and Little John in Sherwood Forest.

Your pack might have its own newspaper or Web site, and its editor would like to have your story to include. If there isn't a pack paper or Web site, post your story on the bulletin board.



HONESTY

Know. Tell what made it difficult to be clear and accurate as you wrote details and kept records, and tell what could tempt you to write something that was not exactly true. Define honesty.



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 North, South, East, West or Speed Turn. (See the appendix.)

Commit. Tell why it is important to be honest and trustworthy with yourself and with others. Imagine you had reported something inaccurately and tell how you could set the record straight. Give reasons that honest reporting will earn the trust of others.

Practice. Be honest when you are writing about real events.

SOCCER ACTIVITY

MLS FACT FIND

What year was the first MLS game played? What two teams were involved, which stadium was the game played in, what was the score, and who scored the winning goal? For an extra bonus point, do you know in what minute of the game the goal was scored?

Answers

April 6 1996, San Jose Clash (now Earthquakes) and D.C. United, 1-0, Eric Wynalda, 88th minute

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Tell the boys about keeping a daily record of their activities, and get them to plan to keep such a record for the next two weeks. Say:

Time yourself. When do you:

- Get up in the morning?
- Eat breakfast?
- Go to school?
- Eat lunch?
- Get home from school?
- Eat supper?
- Do homework?
- Watch TV?
- Go to bed?

Time yourself like this for three or four days. For the rest of the days, write what you did in the mornings, afternoons, and evenings.



SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to make sharp turns when in possession of the ball and to get the ball out of feet before making a pass to a teammate.

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 con-

fidence 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 form 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: A knife (Important Note: Be careful to know if a knife is allowed where you are meeting. If knives are not allowed, then demonstrate with a piece of wood and act like it is a knife.) A sharpening stone, or a sharpening stick.

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 Always Moving Goal or Super Scoring Bowl. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

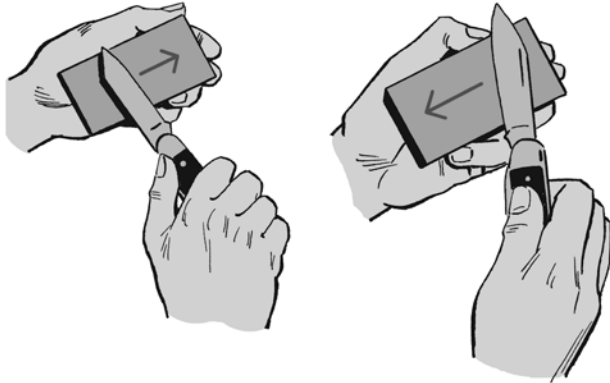
Teach the boys the safety rules for handling a knife and have them show that they know how to take care of and use a pocketknife.

SAFETY RULES FOR HANDLING A KNIFE

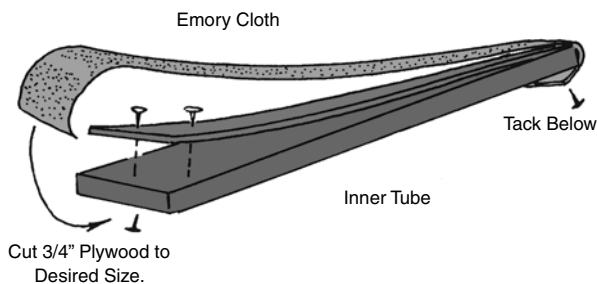
- A knife is a tool, not a toy.
- Know how to sharpen a knife. A sharp knife is safer because it is less likely to slip and cut you.
- Keep the blade clean.
- Never carry an open pocketknife.
- When you are not using your knife, close it and put it away.
- Keep your knife dry.
- When you are using the cutting blade, do not try to make big shavings or chips. Easy does it.
- Make a safety circle: Before you pick up your knife to use it, stretch your arm out and turn in a circle. If you can't touch anyone else, it is safe to use your knife.

SHARPENING A KNIFE

Lay the blade on a sharpening stone as though you were going to shave a thin sliver from the stone. Push the blade forward. Turn the blade over and shave the stone toward you. It is not necessary to push down hard. Continue this back-and-forth action until the edge is sharp along its whole length.

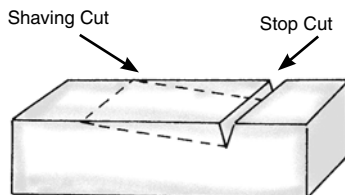


SHARPENING STICK



If you don't have a sharpening stone, you can use a sharpening stick. Look at the picture to see how to make one. Cover a piece of plywood with a piece of inner tube. Tack it down. Cover the inner tube with emery cloth and tack it down as shown.

SHAVINGS AND CHIPS



You don't have to be strong to whittle and carve, but you do have to be smart. Take it easy. Make a lot of small shavings and cuts. Here is the secret: Before you

make a shaving cut, make a stop cut. At the place you want the shaving to stop, cut straight down with your knife. Press down and rock the blade back and forth until the cut is as deep as you want the shaving to go. Then make the shaving cut into it and lift away the shaving.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to take defenders on at every opportunity and to pass the ball to an open player when approaching the goal.

CLOSING CEREMONY (10 MINUTES)

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

LAW OF THE PACK

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

CUB SCOUT MOTTO

Do Your Best.



SCOUTING ACTIVITY

Help your son with his daily record of activities for 2 weeks:

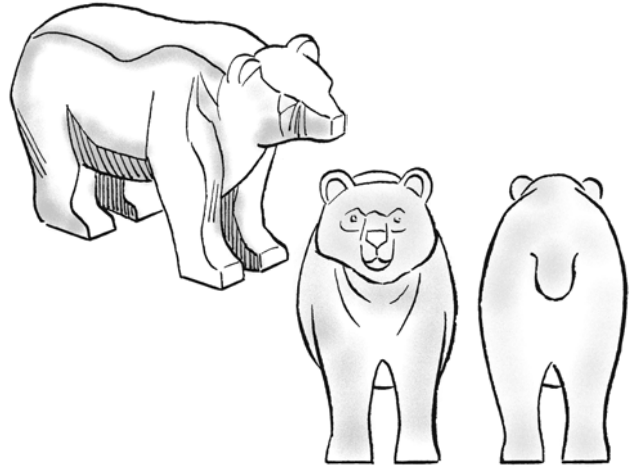
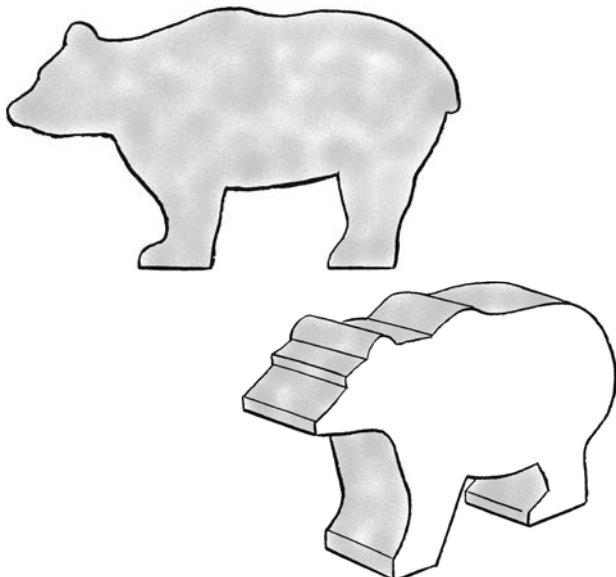
Time yourself. When do you:

- Get up in the morning? _____
- Eat breakfast? _____
- Go to school? _____
- Eat lunch? _____
- Get home from school? _____
- Eat supper? _____
- Do homework? _____
- Watch TV? _____
- Go to bed? _____

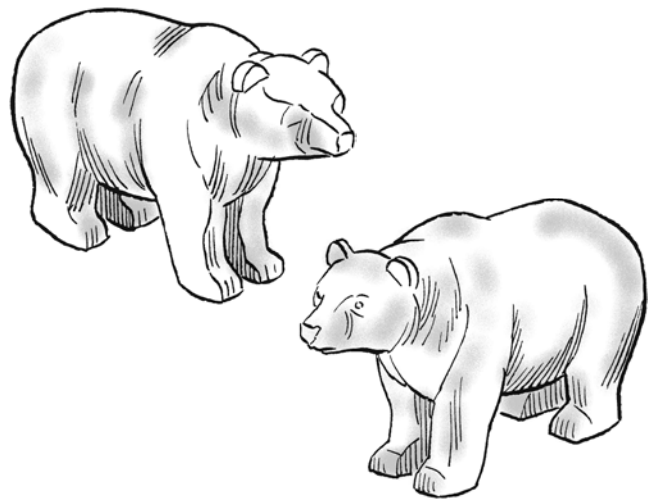
Time yourself like this for three or four days. For the rest of the days, write what you did in the mornings, afternoons, and evenings.

Help your boy make a carving with a pocketknife.

Trace the pattern:



Make both sides the same:



Help your boy complete the requirements for the Whittling Chip card.

To earn the Whittling Chip you will need to read, understand, and promise to abide by the Knives Are Not Toys guidelines and the Pocketknife Pledge.

KNIVES ARE NOT TOYS

- Close the blade with the palm of your hand.
- Never use a knife on something that will dull or break it.
- Be careful that you do not cut yourself or any person nearby.
- Never use a knife to strip the bark from a tree.
- Do not carve your initials into anything that does not belong to you.



POCKETKNIFE PLEDGE

In return for the privilege of carrying a pocketknife to designated Cub Scout functions, I agree to the following:

1. I will treat my pocketknife with the respect due a useful tool.
2. I will always close my pocketknife and put it away when not in use.
3. I will not use my pocketknife when it might injure someone near me.
4. I promise never to throw my pocketknife for any reason.
5. I will use my pocketknife in a safe manner at all times.



SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: At least four of the tools shown below.

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 Crews Control or Kansas City Attack and Defense. (See the appendix.)

SOCCER ACTIVITY

WORLD CUP

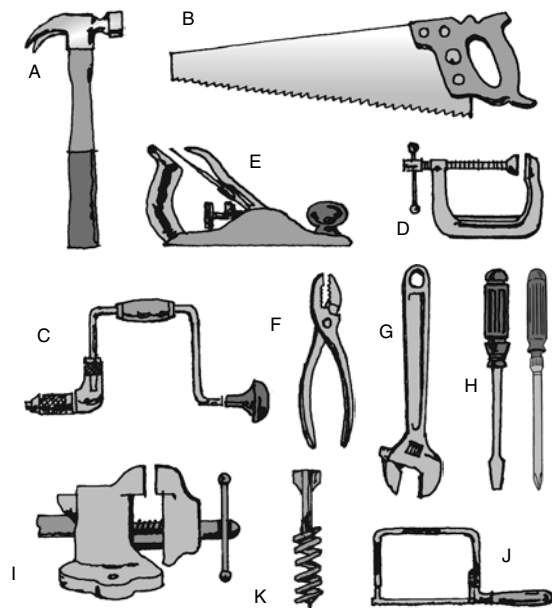
Name the World Cup champions in the following years: 1978, 1982, 1986, 1990, 1994, 1998, and 2002.

Answers

1978: Argentina; 1982: Italy; 1986: Argentina; 1990: West Germany; 1994: Brazil; 1998: France; 2002: Brazil

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Teach the boys and have them show how to use and take care of four of these tools:



Hammer (A). Used for driving nails, for prying boards apart, and for pulling nails.

Hand saw (B). There are two kinds: one for cross-cutting, and another for ripping lengthwise along the grain of the wood.

Hand drill (C). Uses drill bits to bore holes in wood and metal.

C-Clamp (D). Holds pieces of wood together after gluing.

Wood Plane (E). Smooths rough boards.

Pliers (F). Slip-joint pliers have wide and normal jaw openings to grip things of different sizes. (Don't use pliers on nuts—use a crescent wrench instead.)

Crescent Wrench (G). This open-end wrench can be adjusted to fit many sizes of nuts.

Screwdriver (H). Sets screws.

Bench Vise (I). Holds wood in place for sawing or planing.

Coping saw (J). Lets you cut curves.

Drill bit (K). Corkscrew-shaped drills are called drill bits. They are used to drill holes in wood.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to shoot on sight by striking the top half of the ball and following through at the target.

WEEK 7



MIDWEEK DEN MEETING

Things to take: Contact the boys parents and be sure that each boy has a model kit to build at the meeting.

OPENING CEREMONY (5 MINUTES)

Have the boys form a circle, choose a boy to lead the den in the den yell, and have that boy lead the boys in the den yell, yelling it ten times, louder each time, on the count of three.

SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

Play Minesweeper or Two-Headed Monster. (See the appendix.)

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.

SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

Help the boys build models from kits. This can be any kind of model. They should follow the directions, and feel free to change its looks any way they want to make it their own.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to pass to teammates and to move into space to support the player in possession of the ball.

CLOSING CEREMONY (10 MINUTES)

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

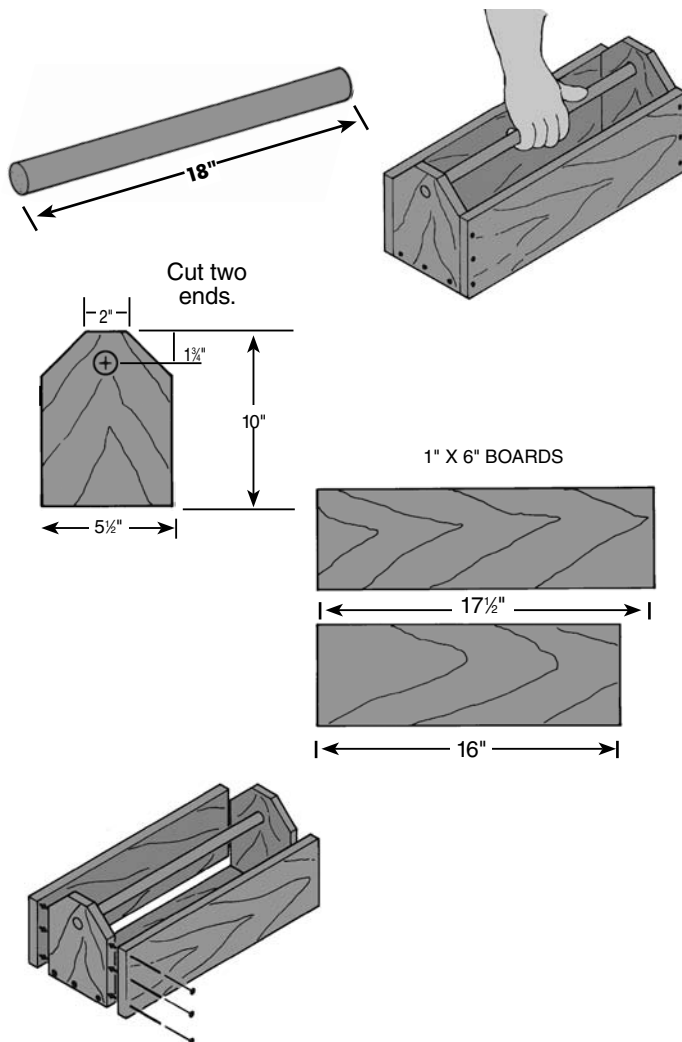


FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

Help your boy build his own toolbox.

BUILD YOUR OWN TOOLBOX



The ends are made of the same 1-by-6-inch wood and are 10 inches long. Cut off the corners and drill a hole large enough for the broomstick piece. (The parts can also be cut from $\frac{3}{4}$ -inch plywood.) Did you know that wood sizes are measured when boards are still rough? When the rough edges are cut off, the board measures smaller. Your 1-by-6-inch board is really only $\frac{3}{4}$ inch thick and $5\frac{1}{2}$ inches wide.

SOCCER ACTIVITY

GREAT SOCCER TEAMS

Each letter stands for a famous professional soccer team. Complete the letters. (We've given you a few to help you on your way.)

- G—
- R—
- E—Español
- A—Arsenal
- T—
- S—Sao Paulo
- O—Oviedo
- C—Celta Vigo
- C—
- E—
- R—

You will need five 1-by-6-inch pieces of wood. The two side pieces are $17\frac{1}{2}$ inches long. The bottom piece is 16 inches long. The handle is a broomstick piece or dowel.



T—Turino

E—

A—

M—

S—Sampdoria

Sample completed:

G—Guadalajara

R—Real Madrid

E—Español

A—Arsenal

T—Tottenham Hotspur

S—Sao Paulo

O—Oviedo

C—Celta Vigo

C—Chivas

E—Everton

R—Racing

T—Turino

E—Empoli

A—Americas

M—Marseille

S—Sampdoria



SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: Clay and paint

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

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Boys build displays for the models they made during the week. Tell them:

- If your model is a boat, mold soft clay into “waves” around the boat up to the water line. Remove the boat. After the clay has hardened, paint it blue and white to make it look like water with waves and whitecaps.
- If your model is a race car, draw a short piece of the race track on paper or cardboard. Set up your crew in the “pits.”
- If your model is a dinosaur, give it a natural setting by using clay, leaves, and twigs.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to communicate their movements, to call for the ball, and to let teammates know whether they have time or a “man on” when in possession of the ball.

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.

WEEK 8



MIDWEEK DEN MEETING

Things to take: A sheet of white paper for each boy, as well as a pen or a pencil, some brown paper or paper sack to cut out, and scissors and tape.

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 Attack and Defense or It's Just Not Cricket!. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

The boys will learn to lay out a room. Tell them:

Pretend that you are planning to change the furniture layout in one of the rooms in your home. Draw the outline of the room on a piece of paper. On another piece of paper draw the outlines of the furniture and cut them out. Draw your room and furniture cutouts

CUB SCOUT MOTTO

Do Your Best.

to the scale of $\frac{1}{2}$ inch = 1 foot. Use the paper cutouts on your room drawing to plan the changes. See how much easier it is to move your cutouts around than it is to move the furniture. Models let us see what the real thing will look like before it is made.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to react quickly by getting back “goal side” of the ball when losing possession.

CLOSING CEREMONY (10 MINUTES)

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

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

Help your boy complete the following:

- Go and see a model of a shopping center or new building that is on display somewhere. That model might have been built to help plan the construction. It might also have been used to show the project to community leaders.
- Make a model of a rocket, boat, car, or plane. Use whatever you want to make it.

SOCCER ACTIVITY

FOOTBALL OR SOCCER?

Why is soccer called football in other areas of the world (outside the United States)? Why do we call it soccer in the United States?

Answer

It's played with your feet; soccer is an abbreviation of the word "association." (The game was originally called association football. See History of the Game in week 11.)



SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: U.S. flag. Take some buckets of dirt, sand, stones, sticks, twigs, and grass cuttings, for the boys to make models of mountains, meadows, a canyon or a river.

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 Clinical Finishing or Columbus Wrecking Crew. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Guide the boys through making a model of a mountain, a meadow, a canyon, or a river.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to time their runs into the attacking area so that they arrive at the offside line as the ball is being played into the space in front of them.

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.



WEEK 9



MIDWEEK DEN MEETING

Things to take: A piece of rope for each boy, one to demonstrate with, and string with which to whip the ends

OPENING CEREMONY (5 MINUTES)

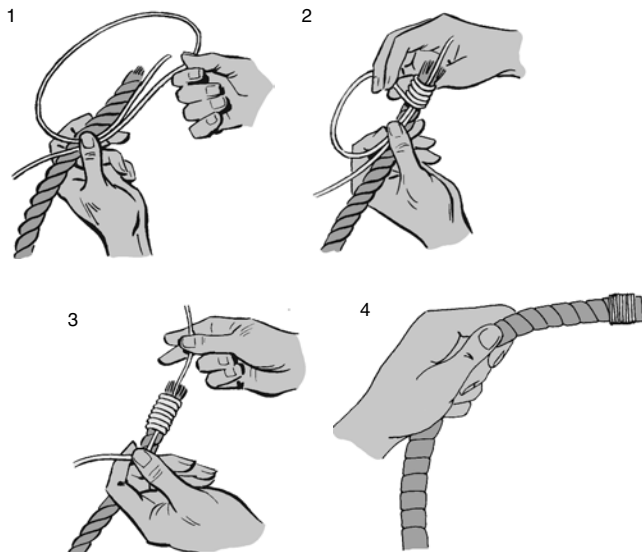
Have the boys form a circle, choose one boy to lead the den in the den yell, then instruct him to count to three and get the boys to yell the den yell ten times, impressing the other teams with how loud they are and their team spirit.

SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

Play Crossfire or Dance 'Til You Drop. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

Teach the boys to whip the ends of a rope. Ropes are made of twisted fibers. As long as the rope is in one piece, the fibers stay in place, but when the rope is cut, the fibers in the two ends begin to straighten out. Whip them in place with string or wrap them with tape.



Start with a 2-foot length of twine or cotton fishing line. Form it into a loop and place it at one end of the rope. Wrap the twine tightly around the rope, starting ¼-inch from the rope end. When the whipping is as wide as the rope is thick, pull out the ends hard and trim off the twine or fishing line.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to develop a shoot first, pass second, attitude towards shooting.

CLOSING CEREMONY (10 MINUTES)

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



SCOUTING ACTIVITY

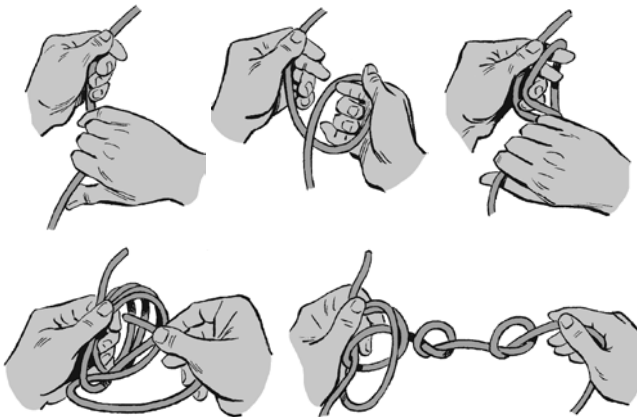
Help your boy learn a magic rope trick and make his own rope.

Fold your arms across your chest, lean forward, and pick up one end of a rope in each hand. Unfold your arms and you have tied an overhand knot.



MAN OVERBOARD

Hold one end of a rope in your left hand with your thumb up. With your right hand thumb down, grasp the rope and turn your hand thumb up to match your left hand. Transfer the loop from your right hand to your left. Continue to make loops in this way until you get near the end of the rope. Then pass the end of the rope through all of the loops. Ask someone to pull the end of the rope while you hold the loops loosely in both hands. As the rope runs out, overhand knots will appear in a chain of knots.



MAKE YOUR OWN ROPE

Use 24 feet of twine. Put the ends alongside each other and tie them in an overhand knot. Soak the twine thoroughly before you start. Clamp a large nail in a bench vise and loop the knotted end of the twine over the nail.

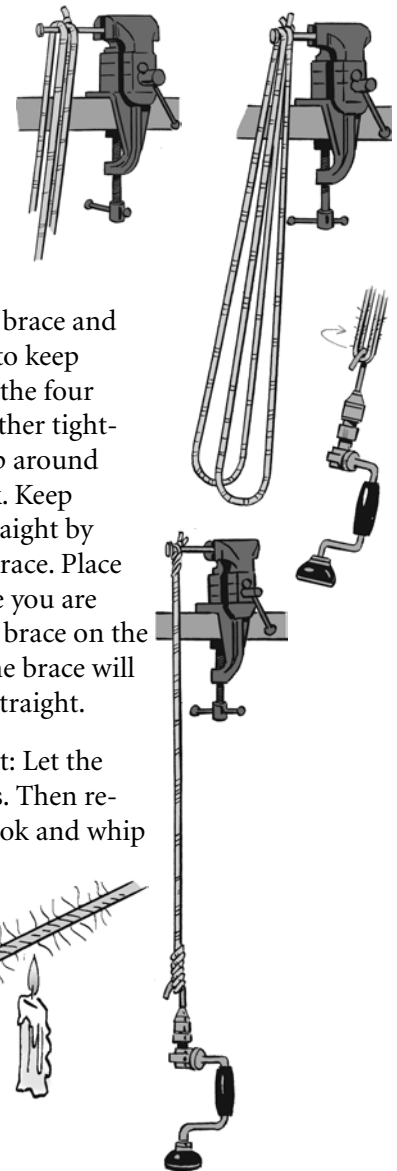
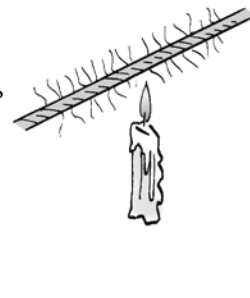
Pull the twine loop out straight until you get to the end of the loop. Take the end of the loop back to the nail and place it over the nail and on top of the knot-

ted end of the twine. Now pull back on the two loops to their ends.

Put the two loops on a hook that you have placed in a carpenter's drill brace. Using the brace and pulling back slightly to keep the twine tight, twist the four strands of twine together tightly until they choke up around the nail and the hook. Keep the twisting twine straight by pulling back on the brace. Place a chair or stool where you are standing and rest the brace on the seat. The weight of the brace will keep your new rope straight.

Now for the hard part: Let the rope dry for 24 hours. Then remove the nail and hook and whip each end.

With an adult's help, singe the loose fibers from the rope.



SOCCER ACTIVITY

CREATE YOUR OWN BACKYARD SOCCER GAME

Use up to three players and three soccer balls to create your own backyard soccer game. Explain the rules of the game and the goal or objective of the game. Who knows...your game could find its way into the Soccer and Scouting manual next year!





Things to take: Take the pieces of rope again.

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.

SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

Play Nowak Netbuster or San Jose Challenge. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Teach the boys how to tie a square knot, bowline, sheet bend, two half hitches, and slip knot and how each knot is used.

Square Knot. A common knot made with two overhand knots. Square knots are used in first aid to tie bandages and to join two pieces of rope of the same thickness.



Bowline. A knot to make a nonslip loop at the end of a rope. It is a rescue knot when tied around the waist.



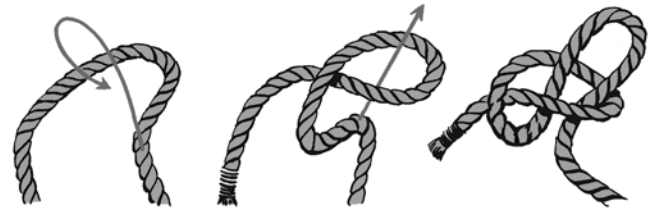
Sheet Bend. This knot looks like a bowline, but instead of making a loop, it joins ropes of different sizes.



Two Half Hitches. This knot is used to tie a rope to a post, a tree, or a ring.



Slip Knot. This knot slips easily along the rope around which it is made. The knot itself is a simple overhand knot. It can be used to tie a rope to a post.

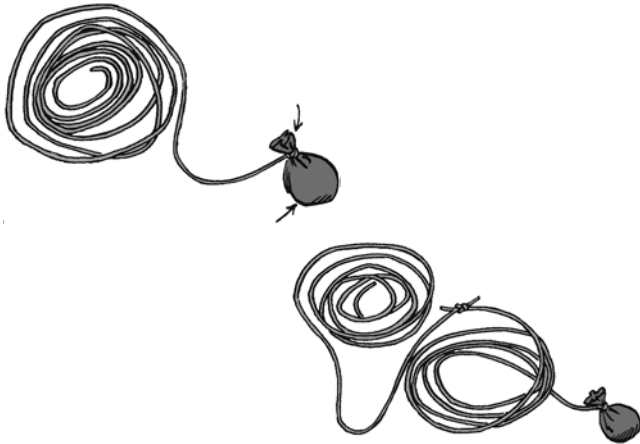


Learn how to keep a rope from tangling. Before you put a rope away, lay the rope out straight on a dry surface. Be sure there are no kinks or knots in it. Hold the end of the rope in one hand and coil the rope around your forearm from hand to elbow. Loop it around as many times as necessary to take up all of the rope. Take it off your elbow, hold the coil in your hand and take off the last loop with your other hand. Make a few turns around the coils with this end and pass it through the top of the coil held by your hand.



Coil a rope. Throw it, hitting a 2-foot-square marker 20 feet away. Put a weight on the end of your rope, heavy enough to carry your line out when you throw it. Coil your rope in 1-foot loops. Hold half the loops and the weighted line in your throwing hand. Hold the other loops in your other hand. Face the marker and swing the line toward it. Keep trying until you can

hit the mark. It is important that you become good at this in case someday you need to rescue a person from drowning.



SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to play the ball around the space to make defenders move out of the middle of the field so that teammates can exploit the space that has been created.

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.

WEEK 10



MIDWEEK DEN MEETING

Things to take: The Scouting Activity calls for the boys to learn the rules and how to play three team sports. They are learning one of them in detail, and that is soccer. Pick two of the following sports (basketball, volleyball, ultimate, baseball or softball) and teach them how to play them and what the rules are. You can contact the local Boy Scouts of America Council and get copies of the pages in *Cub Scout Academics and Sports Program Guide* for each the other sports.

CUB SCOUTING'S 12 CORE VALUES

1. **Citizenship:** Contributing service and showing responsibility to local, state, and national communities.
2. **Compassion:** Having consideration and concern for the well-being of others.
3. **Cooperation:** Working together with others toward a common goal.
4. **Courage:** Doing what is right regardless of its difficulty or the consequences.
5. **Faith:** Having inner strength and confidence based on our trust in a higher power.
6. **Health and Fitness:** Being personally committed to care for our minds and bodies.
7. **Honesty:** Telling the truth and being worthy of trust.
8. **Perseverance:** Sticking with something and not giving up, even if it is difficult.
9. **Positive Attitude:** Setting our minds to look for and find the best in all situations.
10. **Resourcefulness:** Using human and other resources to their fullest.
11. **Respect:** Showing regard for the worth of something or someone else.
12. **Responsibility:** Fulfilling our duty to take care of others and ourselves.

OPENING CEREMONY (5 MINUTES)

Have the boys form a line, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Promise and 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 Double Team/Jailbreak or Gatekeeper Two. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

Go over with the boys the rules of and how to play three team sports. Tell them that they'll learn the rules with their families this week.



FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

Watch a sport on TV with your boy. Discuss the rules and how the game was played. Help him learn the three sports rules he brought home from the midweek den meeting.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to make passes into the space in front of teammates so they can run onto the ball in stride when receiving the ball.

CLOSING CEREMONY (10 MINUTES)

Have the boys form a circle, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Motto. Ask for a volunteer among the boys to explain what the Cub Scout Motto means.

CUB SCOUT MOTTO

Do Your Best.



SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: U.S. flag. Take the rules and know how to play two sports in which only one person is on each side: Tennis, bowling, marbles, table tennis, badminton, and golf are examples. If possible, take a badminton net, racquets, and shuttlecocks, or marbles.

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.



SOCCER ACTIVITY

SCOUTING WORD SEARCH

Write a descriptive word that is connected to Scouting for each letter that makes up the word Scouting. Example: S—songs; C—ceremonies; O—

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 Deflection Juggle Four Goal Competition, or In and Out. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Talk to the boys about sports which only one person is on each side, like tennis, bowling, marbles, table tennis, badminton, and golf.

BADMINTON OR MARBLES

Play badminton or marbles.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage goalkeepers to be light on their feet and not to be flat-footed.

WEEK 11



MIDWEEK DEN MEETING

OPENING CEREMONY (5 MINUTES)

Have the boys form a circle, choose one boy to lead the den in the den yell, then instruct him to count to three and get the boys to yell the den yell ten times, impressing the other teams with how loud they are and their team spirit.

SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

Play Freeze and Release or It's Just Not Cricket!. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

Tell the boys what a good idea it is to be complimentary of people, and assign them to tell two people they have done a good job at something. Have the boys sit down in a circle, and tell them about the following Bear requirement, and talk about the hard choices and what they would do.

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.

What would you do if it were up to you?

- It is time to go home, but you are having a good time with your friends and they don't have to be home until 30 minutes later. What do you do?
- Your friends are going to ride their bikes to the other side of town, and they ask you to go with them. You know you are not allowed to do that. What do you say to them?
- A new boy has moved into the neighborhood. How do you become his friend?
- While your class is taking a test, the teacher leaves the room. Some of the students start trading test answers. Do you?
- What if another student asks you for an answer? Is it hard to keep from cheating?

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players to keep the ball low when shooting by keeping the head and knee over the ball at contact.



CLOSING CEREMONY (10 MINUTES)

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

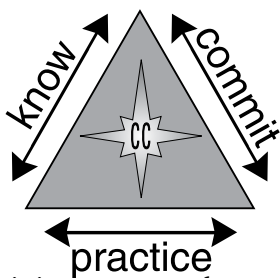
The Cub Scout follows Akela.
The Cub Scout helps the pack go.
The pack helps the Cub Scout grow.
The Cub Scout gives goodwill.



FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

Talk with your boy about the Core Value Compassion.



COMPASSION

Know. Tell why, as a leader, it is important to show kindness and concern for other people. List ways leaders show they care about the thoughts and feelings of others.

Commit. Tell why a good leader must consider the ideas, abilities, and feelings of others. Tell why it might be hard for a leader to protect another person's well-being. Tell ways you can be kind and compassionate.

Practice. Decide on some ways you can be kind and considerate of others.

SOCCER ACTIVITY

HISTORY OF THE GAME FACT FIND

Who invented the game of soccer, and where was it first played?

Answer

There is evidence that a game involving kicking a ball into a small net, was used by the Chinese military during the Han Dynasty around the second and third centuries B.C. It is impossible to say accurately where and when soccer started, but it is reasonable to assume that some type of ball game from which the organized sport we know today developed has been played somewhere on the planet for over 3,000 years. Britain is the undisputed birthplace of modern soccer/association football. In 1815, the famous English school, Eton College, established a set of rules, which other schools, colleges, and universities began to use. Later, these were standardized and a version known as the Cambridge rules was adopted by most of England's universities and colleges in 1848. But now, football was divided into two separate camps. Some colleges and schools preferred to follow rules drawn up by Rugby School—rules that permitted tripping, shin-kicking, and carrying the ball—all forbidden by the Cambridge rules. On October 26, 1863, 11 London clubs and schools sent their representatives to a meeting in the Freemason's Tavern to establish a single set of fundamental rules to govern the matches played amongst them. This meeting created the Football Association. The supporters of the Rugby School rules walked out and on December 8, 1863, association football and rugby football finally split. In 1869 the Football Association included in their rules a provision that forbade any handling of the ball, so establishing the foundation on which the modern game stands.



SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: Bear badges for the boys

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 Basics or Power Play. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Conduct a ceremony and award each of the boys his Bear badge. Have the boys line up with his parents standing behind him, and then call each of the boys and his parents up to you one at a time, say something nice about the boy, and hand him his Bear badge and shake his hand with the Cub Scout handshake, and shake his parent's hand.

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage goalkeepers to watch the ball into hands and to relax when catching the ball.

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.



WEEK 12



MIDWEEK DEN MEETING

Things to take: 20 objects, paper, pencils, and a cloth to cover the 20 objects with

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 Beat the Clock Circle Of Doom, or Head Catch.
(See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (25 MINUTES)

KIM'S GAME

Arrange 20 objects in an orderly fashion. Have the boys study the objects in absolute silence for 60 seconds. Then each player goes and sits on the grass by himself and writes the names of as many objects as he can remember. The one who names the most objects wins.



FAMILY TIME

REVIEW YOUR GOALS

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

SCRIMMAGE GAMES (DEN: 30 MINUTES)

Key Coaching Point—Encourage players when heading to keep their eyes on the ball and their heads up at all times.

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.



APPENDIX—GAMES FOR SOCCER SKILLS CLINICS

Always Moving Goal	47
Attack and Defense.....	48
Ball Tag.....	49
Basics.....	50
Beat the Clock.....	51
Change Soccer	52
Circle Of Doom.....	53
Clinical Finishing	54
Columbus Wrecking Crew.....	55
Crossfire	56
Cruise Control.....	57
Dance 'Til You Drop.....	58
D.C. Super Shooters	59
Defensive Wall	60
Deflection Juggle	61
Double Team/Jailbreak.....	62
Exterminator.....	63
Freeze and Release	64
Gatekeeper Two	65
Head Catch	66
In and Out	67
It's Just Not Cricket!	68
Jail Break	69
Kansas City Attack and Defense	70
Lateral Movement	71
Minesweeper.....	72
MLS Shootout.....	73
No Pass-Backs.....	74
North, South, East, West	75
Nowak Netbuster.....	76
Numbers Game	77
Power Play.....	78
San Jose Challenge.....	79
Speed Turn	80
Stealth Dribble.....	81
Super Scoring Bowl	82
Super Teams.....	83
Two-Headed Monster.....	84



ALWAYS MOVING GOAL

PURPOSE

To develop running with the ball and turning

ORGANIZATION

Set out a 40-by-30-yard area. Divide group into two teams then take two pairs out of each group and ask them to hold a shirt between them. The remaining eight players play 4 vs. 4. There are two balls in play at once.

GAME OBJECTIVE

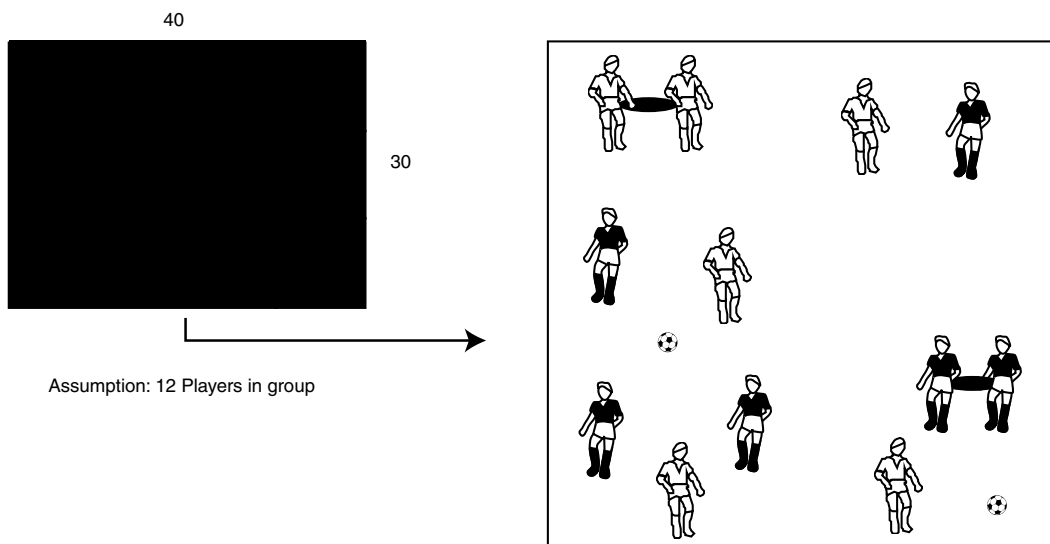
The players paired with shirts are floating goals. The teams can score only in their own goal. The “goals” must move around the area trying to get close to the ball. A goal is scored by a pass, header or shot in the goal. You can score from the front and back sides of the goal.

PROGRESSION

Develop to using only one ball.

KEY COACHING POINTS

1. As you receive the ball, look up to spot an open player and the goal.
2. Should you pass, dribble or shoot the ball?
3. Can you pass the ball to an open player near the goal?
4. Try to receive the ball standing sideways so you can see the whole field.



ATTACK AND DEFENSE

PURPOSE

To develop passing and control in a small sided game

ORGANIZATION

Set out a 20-by-30-yard area. Form groups of six, with one ball per group. Play 3 v 1 with one defender and two goalkeepers, positioned as shown in the diagram. Repeat in another area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

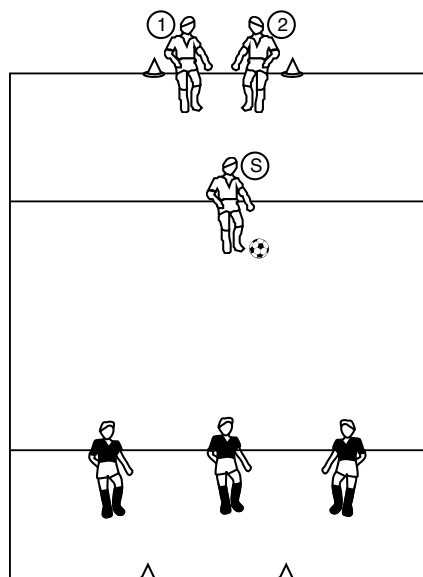
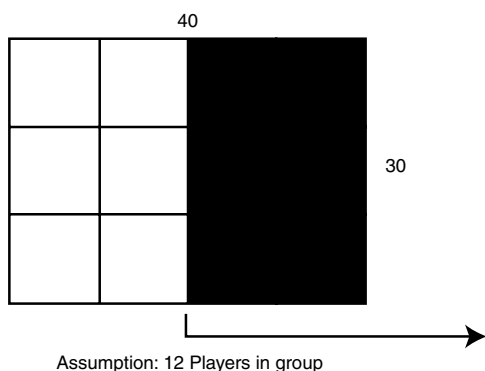
The server (light-shirt player) passes the ball to any player. The dark-shirt players must pass the ball at least once, then they can begin shooting at the goal in the area furthest from them. The server is the lone outfield defender. Light-shirt players 1 and 2 play in goal. They can defend the goal but they cannot use their hands. If the defender wins the ball, he must pass the ball back to one of the goalkeepers before his team can attack. Repeat in the opposite direction.

PROGRESSION

Play with one goalkeeper and two defenders.

KEY COACHING POINTS

1. Try to pass the ball to feet.
2. When attacking, move up in support of your teammates.
3. When you lose possession, react quickly to regain the ball.



BALL TAG

PURPOSE

To develop movement, passing, and communication skills

ORGANIZATION

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

GAME OBJECTIVE

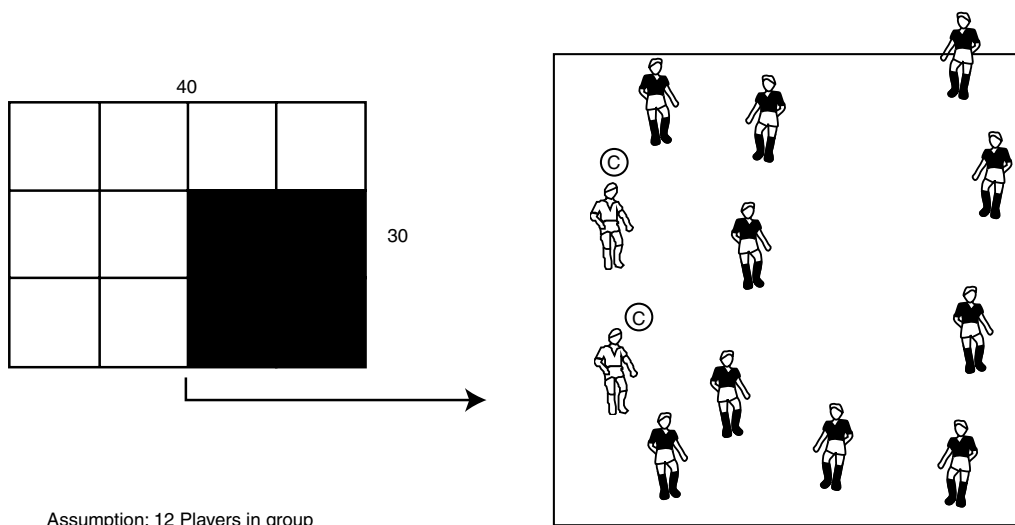
Catchers move around the area and attempt to throw their balls to hit one of the players on or below the knee. To do this, catchers must either bounce the ball or head, thigh, or volley the ball every three paces. The other 10 players try to escape having the ball thrown at them below the knee by running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

PROGRESSIONS

Catchers cannot move with the ball.

KEY COACHING POINTS

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



BASICS

PURPOSE

To develop the technique of catching a high ball

ORGANIZATION

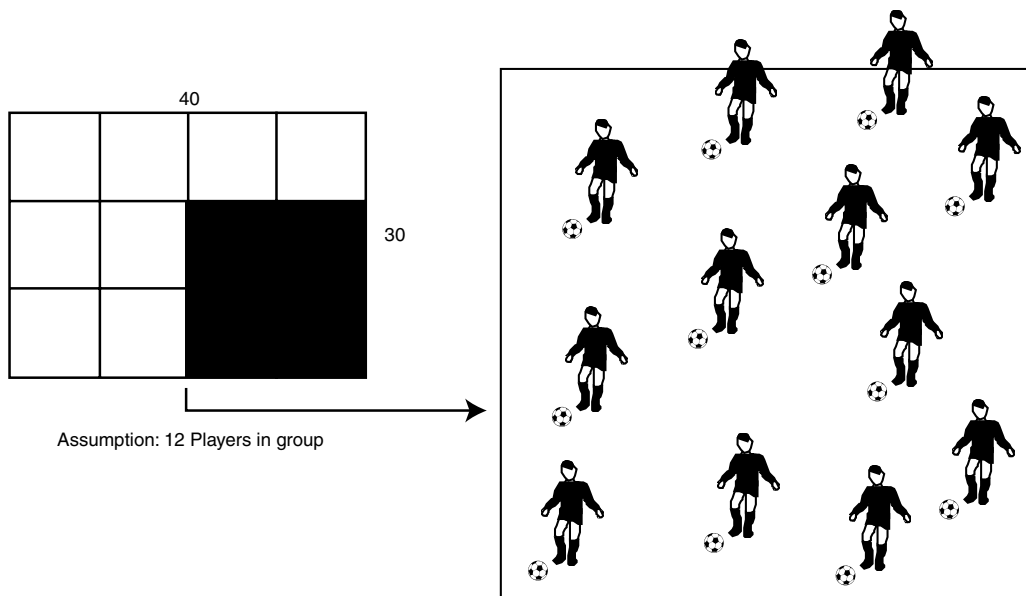
Set out a 20-by-20-yard area. Station all 12 players in the area. Each player has a ball.

GAME OBJECTIVE

Players start by moving around the area, without a ball at first, jumping and bringing their arms up above their heads. Then each player throws his ball up in the air to practice jumping and catching the ball. Players team up with a partner, and on the coach's command, they take turns throwing the ball up for their partner to jump and catch it.

KEY COACHING POINTS

1. Push off one leg, bringing up the other leg for extra height and protection.
2. Catch the ball early with your arms extended. Don't get under the ball.
3. Use a W-grip under the ball.
4. Relax when catching the ball so that you don't snatch at it.
5. Shout "keepers ball."



BEAT THE CLOCK

PURPOSE

To develop directional dribbling

ORGANIZATION

In a 20-by-20-yard area, set out a circle of 11 discs. Station players so that there is a player in each gate made by the discs. One player remains outside the circle to act as the initial beat-the-clock runner.

GAME OBJECTIVE

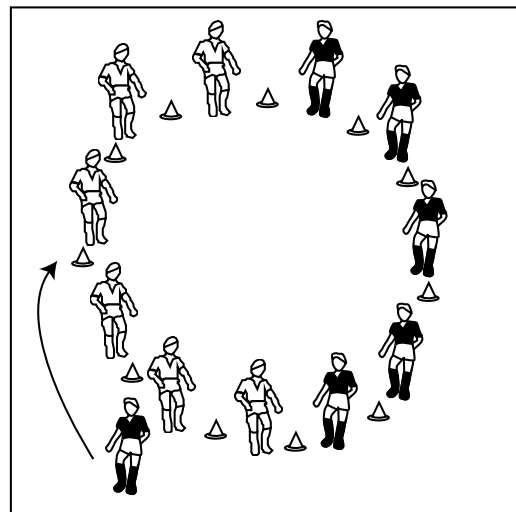
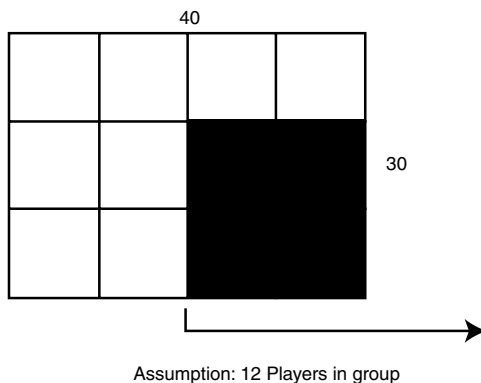
A dark-shirt player runs around the outside of the circle. When he tags someone, the two players run around the circle in opposite directions. The first player back to the vacant gate fills the spot. The other player keeps running and begins a new game.

PROGRESSIONS

1. Introduce a ball.
2. Have more than one tagger/runner on the outside.

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 the circle.



CHANGE SOCCER

PURPOSE

To develop control and receiving

ORGANIZATION

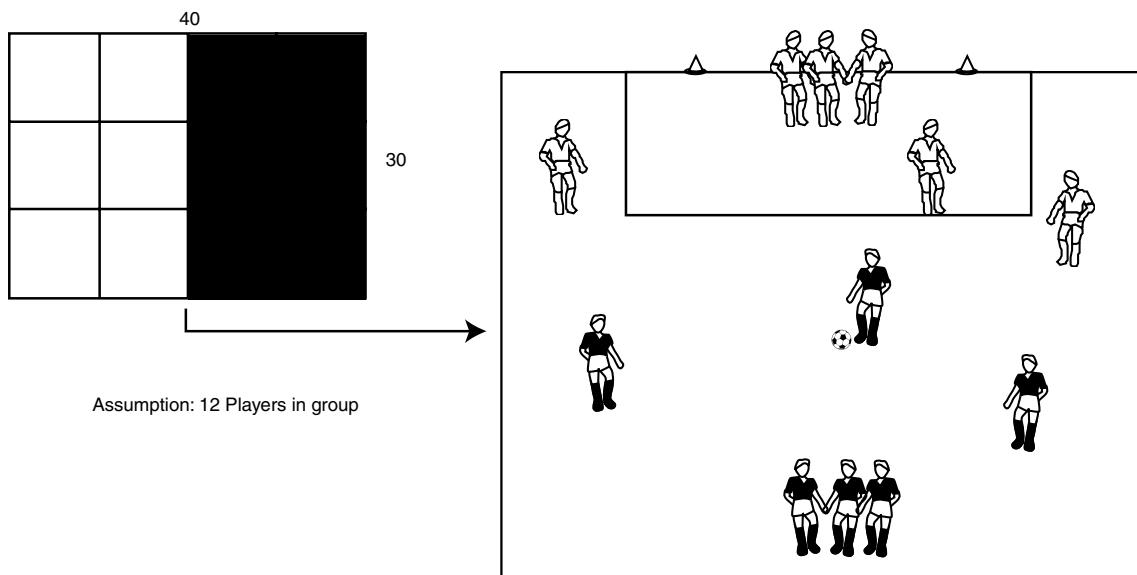
Set out a 20-by-30-yard area. Position three players, who link arms or hold hands, on the goal line. Make the goal 4 yards wider than the linked players measure across. Play 3 v 3 until coach shouts “Change,” then the chain breaks and the team previously out on the field becomes the chain in goal. The original chain players now become field players.

GAME OBJECTIVE

Three players from each team form a human chain by linking arms or holding hands. These players are stationed on the goal line in front of goal approximately 8 yards wide. The team in possession must attempt to score past the human chain defending the opposing goal. Goals and saves are each worth one point. Players in the chain are not allowed to use their hands to defend the goal and they must control the ball within 5 yards to score.

KEY COACHING POINTS

1. Cut off the path to goal.
2. Try to keep possession of the ball.
3. Shoot at every opportunity.
4. Go to the ball, and don't back away from it.
5. Help the player with the ball by getting into a supporting position.
6. Be ready to change direction.



CIRCLE OF DOOM

PURPOSE

To develop turning skills and changing direction while also keeping your head up

ORGANIZATION

Set out a 10-by-10-yard area. Form groups of four. Three players make a circle by linking their arms or holding hands. Repeat in two other areas for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

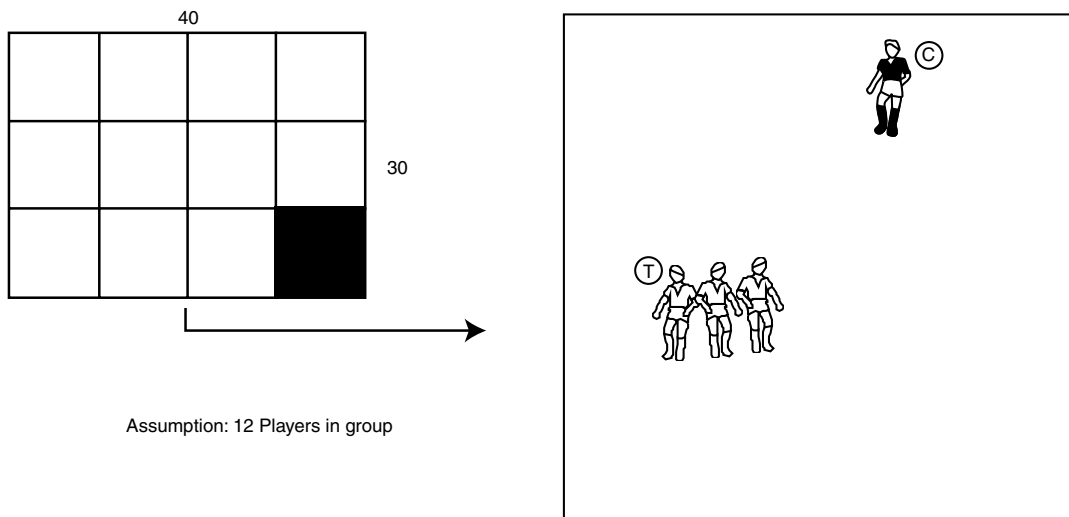
The object of the game is for the catcher (dark-shirt player) to run around the group of linked players to tag the target player. The linked players attempt to prevent the catcher from reaching the target player by moving around so that the target player remains at the furthest point from the catcher. If the target player is tagged, he changes places with the catcher.

PROGRESSION

Introduce a ball. The catcher must dribble the ball while trying to tag the target player.

KEY COACHING POINTS

1. Work as a team to avoid the catcher.
2. Catchers should fake and move quickly to reach the target player.



CLINICAL FINISHING

PURPOSE

To develop finishing and scoring through the middle

ORGANIZATION

Set out a 40-by-30-yard area with goalkeeper zones 10 yards in from each endline. Play 5 v 5 in the middle area with goalkeepers at each end.

GAME OBJECTIVE

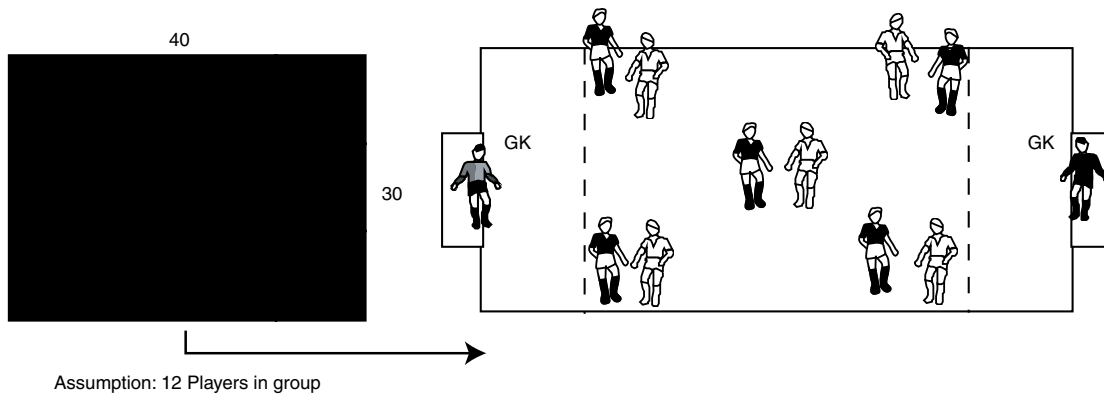
The object of the game is to score in the opposing goal. Only the attacker with the ball can go into the end area from a through pass from a teammate or by dribbling in. No defenders are allowed in this area. Goalkeepers must stay on their line until the ball enters their goal area. Attackers have a maximum of 3 touches in end areas. Goals can be scored only in the end areas. Attackers have only one touch from rebounds from the goalkeeper.

PROGRESSIONS

1. Develop into allowing one defender to enter the penalty area to put pressure on the attacker. The defender is nominated by the team.
2. Reduce number of touches in end zone to two.
3. Allow two attackers and one defender in end zone. The first attacker has two touches, other attacker has only one touch.

KEY COACHING POINTS

1. As a team, spread out wide and deep.
2. Time your run into the area to best the offside line and get the ball.
3. When you enter the final area, pass the ball past the goalkeeper.
4. Aim low and to the far corner.



COLUMBUS WRECKING CREW

PURPOSE

To develop quick shooting in and around the penalty area

ORGANIZATION

Set out an area of 40 by 20 yards, with a goal on the half-way line. Make a 5-yard area on each side of the goal and put two goalkeepers on either side of the goal line. Play 4 v 1 on each side of the goal line. No players are allowed in the goal area.

GAME OBJECTIVE

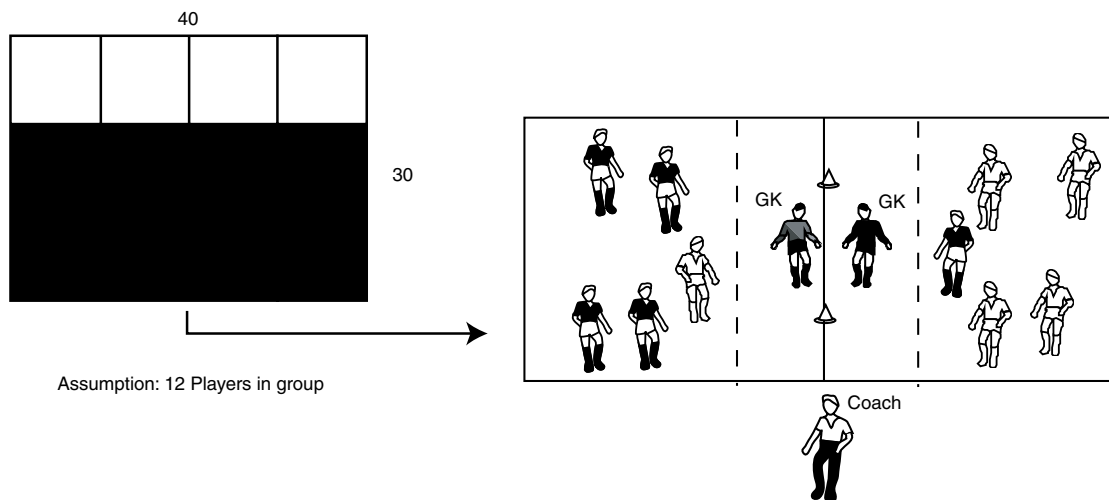
The four players combine to get a shot on goal by beating the defender. If the defender wins the ball, he shoots on the same goal. If a goal is scored, the game restarts in the other half of the field. If the goalkeeper saves the ball, he gives it to the coach who serves another ball into the area. The first team to score 10 goals wins.

PROGRESSIONS

1. Play 3 v 2 on each side of the goal.
2. All throw-ins must result in a one-touch shot or volley on goal.

KEY COACHING POINTS

1. Shoot through and around players.
2. Keep the ball low.
3. Try to shoot the ball straight back from the other side of the goal.
4. If you cannot shoot, then give a pass that allows a first-time shot by someone else.



CROSSFIRE

PURPOSE

To develop shooting attitudes

ORGANIZATION

Set out a 30-by-30-yard area with goals on each side of the area. Randomly position four players from each team within the area. Place a goalkeeper in each of the goals.

GAME OBJECTIVE

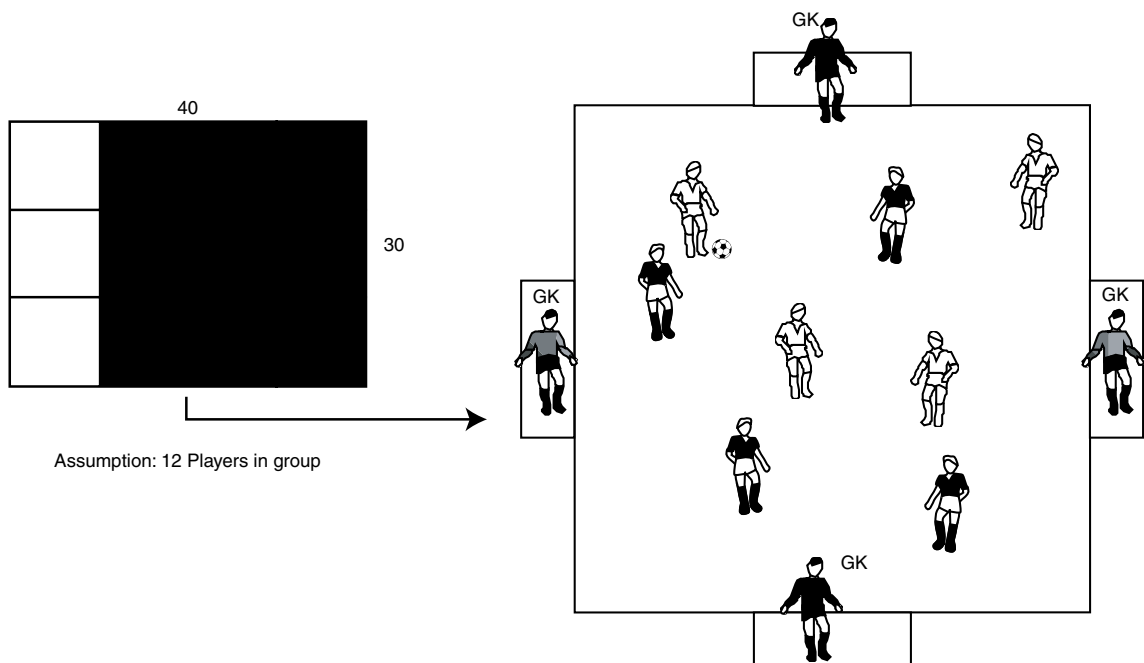
The dark-shirt team can score only in the goals to the left and right of the diagram, while the light-shirt team can score only in the goals at the top or bottom of the diagram.

PROGRESSION

Make the goals 5 yards wide and play 6 v 6 within the area—this time with no goalkeepers.

KEY COACHING POINTS

1. Develop a shoot first, pass second attitude toward goal scoring.
2. Follow up on goalkeepers to maximize rebound scoring chances.



CRUISE CONTROL

PURPOSE

To develop speed of thought, quick attacking play, short passing and driven passing

ORGANIZATION

Set out a 40-by-30-yard area. Play 5 v 5 + 2 goalkeepers.

GAME OBJECTIVE

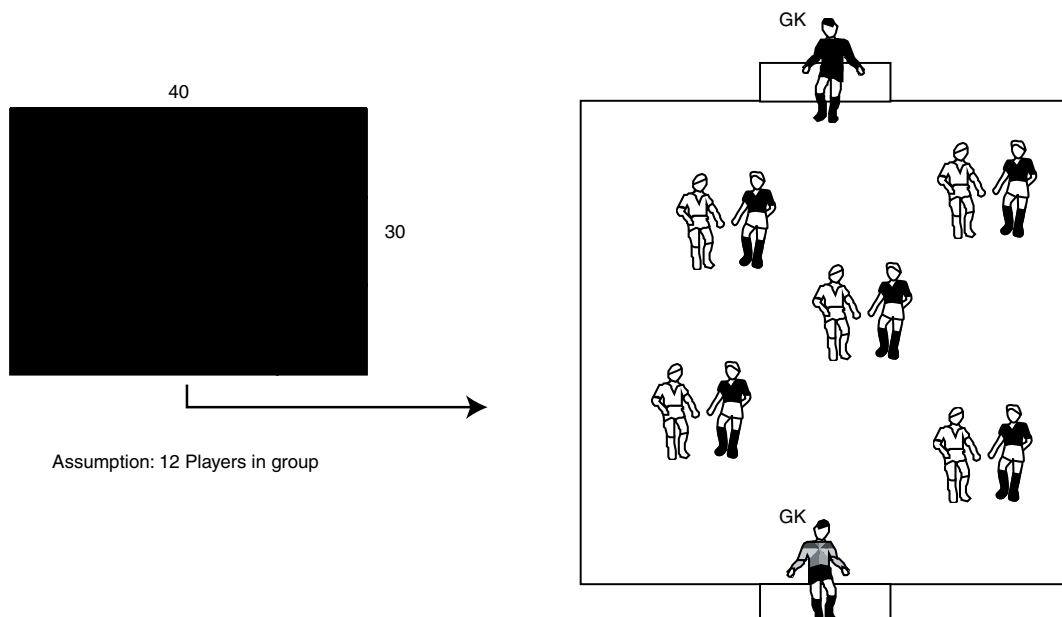
The object of the game is to pass the ball to a teammate who must stop the ball with his hands. The receiving player then has one touch to pass the ball to another teammate. A player can intercept the ball only by stopping it with his hands. Possession reverts after the interception.

PROGRESSION

Develop into a chipped pass to hands or control before putting the ball on the ground. The only way to score is by a header or volley.

KEY COACHING POINTS

1. Control the ball with your hand, then pass quickly.
2. Pass, then move again.
3. As the ball approaches, you should think about where it should go next.
4. Shoot early and quickly.



D.C. SUPER SHOOTERS

PURPOSE

To develop running with the ball and finishing skills

ORGANIZATION

Set up a 10-by-30-yard area for four players. Player 1 should have four balls. Player 2 is the score/timekeeper, Player 3 is the goalkeeper, and Player 4 is the retriever.

GAME OBJECTIVE

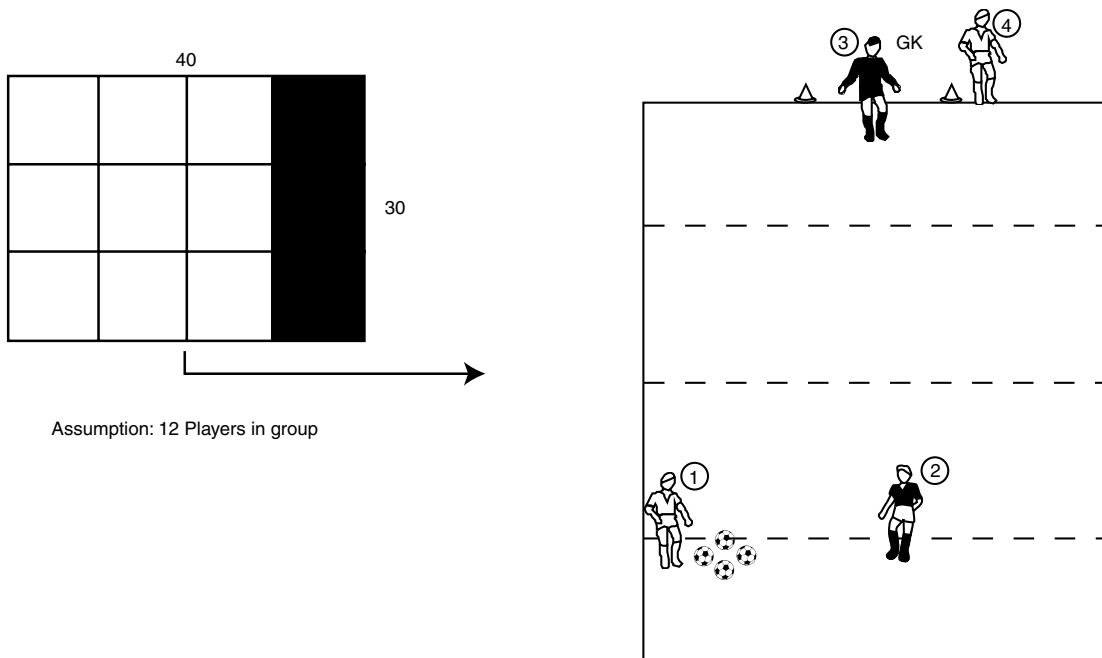
Player 1 should cover ground quickly and attempt a shot on goal against Player 3. Every goal scored counts as three points for player 1. Every save earns the goalkeeper three points. Rotate positions after every four goal attempts.

PROGRESSION

Player 2 stands 5 yards behind player 1. Player 4 keeps times and keeps score from the moment the player in possession touches the ball. Player 2 can start chasing to put pressure on player 1 as soon as the ball is touched. For every missed shot or tackle, the defender gets three points.

KEY COACHING POINTS

1. If the goalkeeper charges out, do a single fake and go around the keeper.
2. If the keeper comes, then stays, you may consider chipping the keeper.
3. If the keeper stays on the line, try to pass the ball past him.
4. Shoot if you can while the keeper is moving, and shoot low across them.



DANCE 'TIL YOU DROP

PURPOSE

To develop dribbling, movement, and spatial awareness

ORGANIZATION

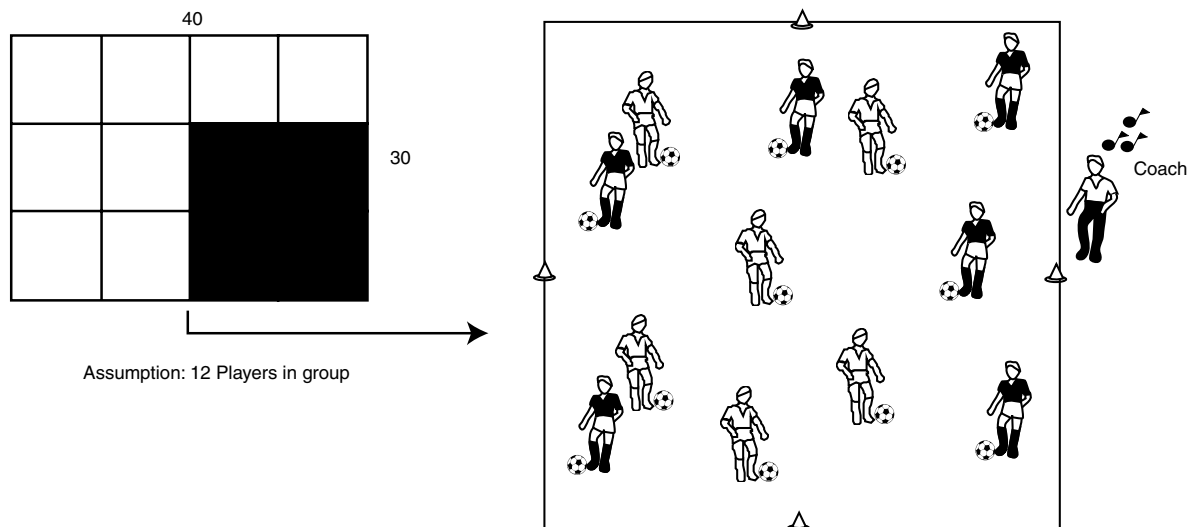
Set out a 20-by-20-yard area. Each player has a ball. Station four cones around the outside of the area.

GAME OBJECTIVE

The coach whistles or sings. Players must dribble around the area until the music stops. When the music stops, players stop dribbling, leave their ball, run around the closest cone, and run to the closest ball. As the game progresses, the coach reduces the number of balls so that players have to be quicker and more decisive when returning to a ball. This activity teaches speed of thought and movement with the ball.

KEY COACHING POINTS

1. Keep the ball close.
2. Use all parts of your feet.



DEFENSIVE WALL

PURPOSE

To develop movement, agility, and awareness of space and others

ORGANIZATION

Set out a 20-by-20-yard area. Six players form groups of three, and join hands to make two chains. The remaining six players act as two catchers and the four players who are running from them.

GAME OBJECTIVE

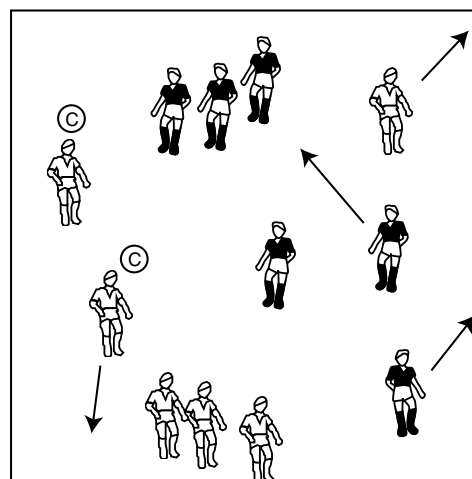
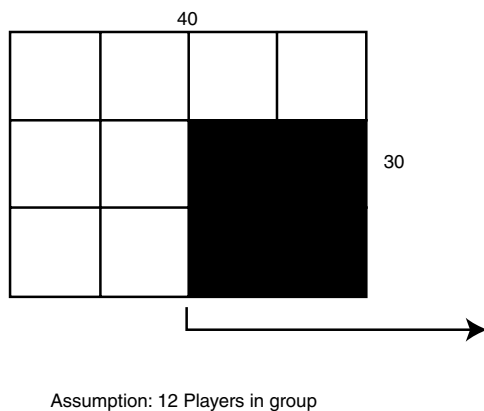
Runners try to escape a Catcher by latching onto one of the player chains. However, there can be only 3 players on a chain at a time. When a runner joins a chain, the player on the opposite end must leave the chain and become a runner. If a player is tagged by the catcher, they switch roles.

PROGRESSION

Have three catchers dribble a ball while chasing runners.

KEY COACHING POINTS

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



DEFLECTION JUGGLE

PURPOSE

To develop deflection of hard shots

ORGANIZATION

Set out a 10-by-10-yard area. Form pairs, with one ball per pair. The two goalkeepers face each other and sit down about 5 yards apart. Repeat in five other areas for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

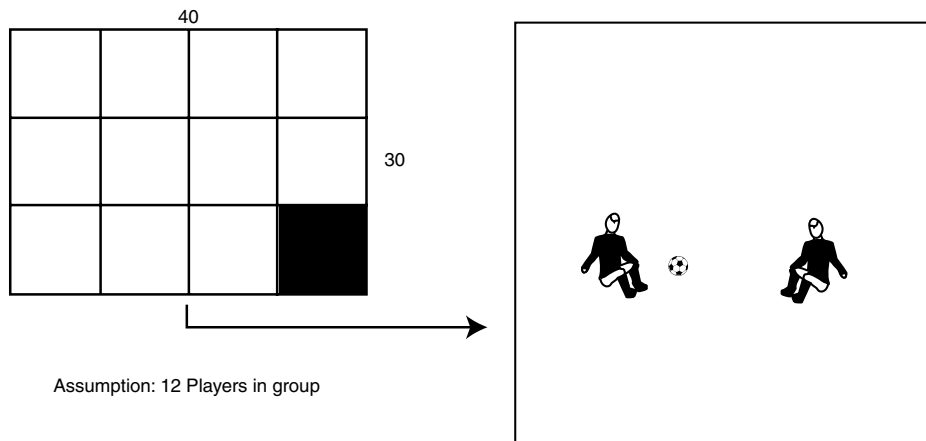
The goalkeepers must pass the ball to each other by using the heels of their open hands. The object of the game is to keep consecutive passes going while using both hands. Goalkeepers try to complete as many passes as possible without letting the ball touch the ground.

PROGRESSIONS

1. Stand up and let the game develop into a volleyball game.
2. Join with two other goalkeepers and play 2 v 2.

KEY COACHING POINTS

1. Use the heel of the hand to “bat” the ball.
2. Watch the ball onto the hand.
3. Maintain a good starting position.



DOUBLE TEAM / JAILBREAK

PURPOSE

To develop passing skills and changing direction

ORGANIZATION

Set out a 20-by-20-yard area. Two players have a ball to serve as catchers and the remaining players pair up and hold hands as jailbreaker teams. Place the other balls around the outside of the area.

GAME OBJECTIVE

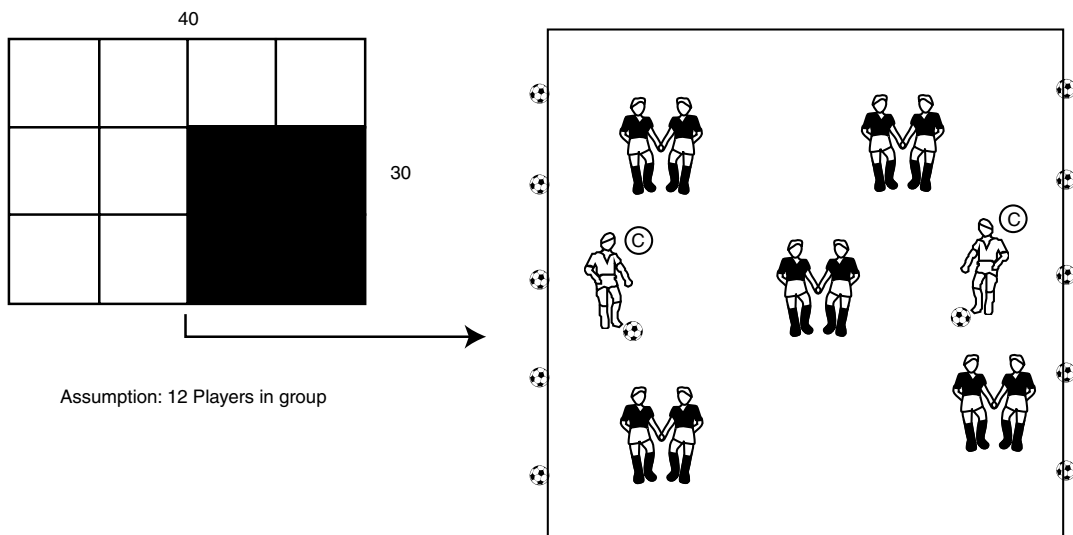
The two catchers start moving around the area in an attempt to catch the escaped jailbreakers (dark-shirt players). The catchers work together to hit the jailbreakers on or below the knee with the ball. When jailbreakers are hit with the ball, they're caught and switch sides to become catchers. Game ends when all players are catchers.

PROGRESSION

To make the catchers work harder, the jailbreakers play individually rather than in pairs.

KEY COACHING POINTS

1. Look at using the inside of the foot to pass the ball.
2. Try to pass the ball in front of the runner so it hits him as he moves into the space.
3. While dribbling be sure to use all parts of the foot.



EXTERMINATOR

PURPOSE

To develop turning and running with the ball

ORGANIZATION

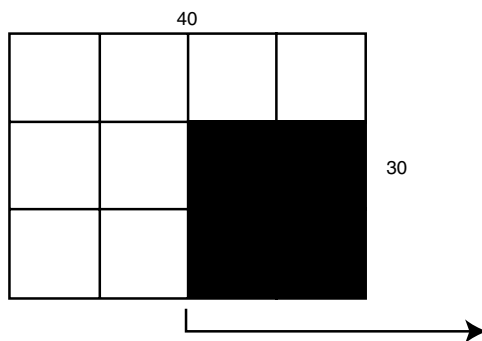
Set out a 20-by-20-yard area. Except for the lone catcher/terminator (dark-shirt player), each player has a ball. All players must stay within the confines of the area.

GAME OBJECTIVE

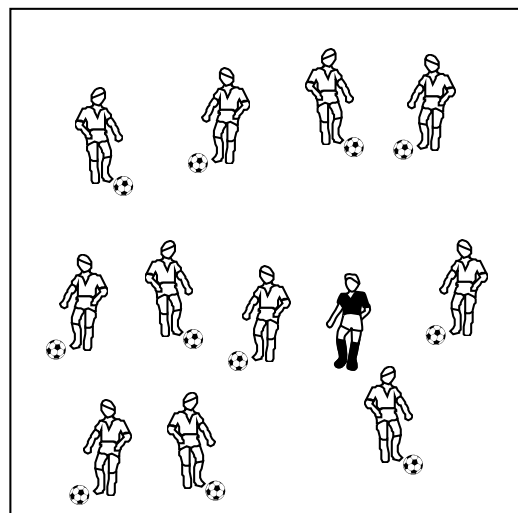
The light-shirt players are chased by the exterminator. Any light-shirt player who dribbles outside the box, or has their ball kicked outside the box by the exterminator, becomes a catcher. Play until only one light-shirt player remains untagged.

KEY COACHING POINTS

1. Keep the ball close to your body.
2. Try to look up and around between touches.
3. Use your body to shield the ball from the defenders.
4. Turn away from danger.



Assumption: 12 Players in group



FREEZE AND RELEASE

PURPOSE

To get players used to pressure without a ball, and to develop communication and teamwork

ORGANIZATION

Set out a 20-by-20-yard area. Groups of 12 consists of three catchers (Mr. Freeze), two release players (Batman and Robin), and the remaining players who are runners.

GAME OBJECTIVE

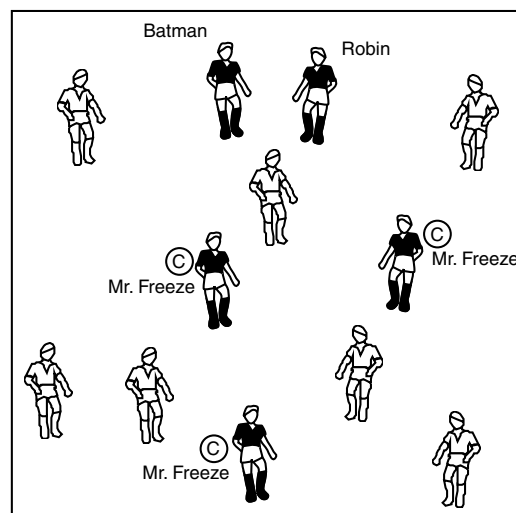
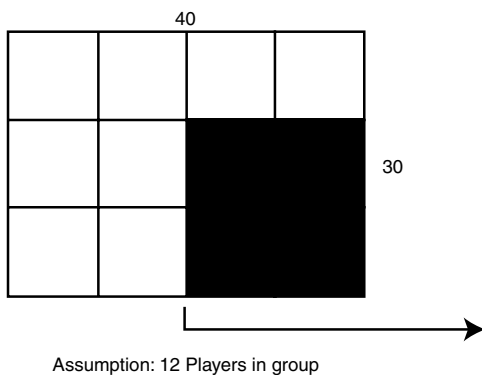
Runners try to avoid being tagged by the catchers. If a player is tagged by a catcher, he “freezes” at the point where he was tagged. The only way a frozen player can be “thawed” is when Batman and Robin form a circle around him by linking their hands. Once released, the runner is back in play. Rotate roles after every five thaws.

PROGRESSION

Give a ball to each catcher. Catchers may now “freeze” players by tagging them with the ball on or below the knees.

KEY COACHING POINTS

1. Run with your head up.
2. Change speed and direction to evade catchers.



GATEKEEPER TWO

PURPOSE

To develop dribbling, passing accuracy and weight

ORGANIZATION

Set out a 20-by-20-yard area. Randomly set out gates by spacing pairs of discs 2 yards apart. Players pair up with one ball per pair.

GAME OBJECTIVE

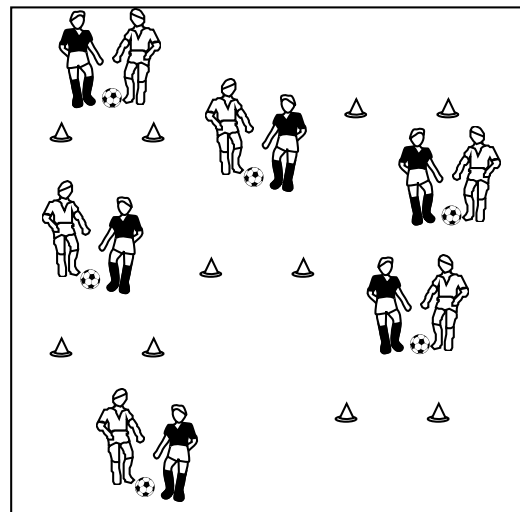
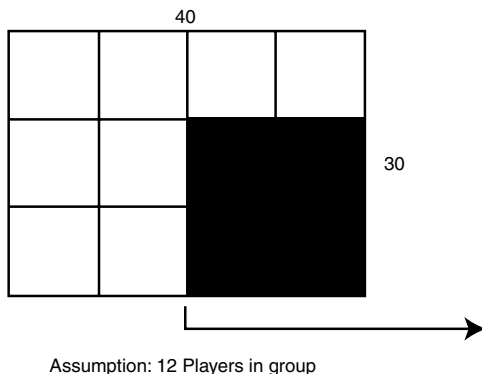
Players dribble to each of the gates in the area. Once a pair reaches a gate, they must play the ball between the discs three times back and forth before moving to the next gate. Pairs score three points for each gate successfully completed. If another ball is struck, or if a disc is displaced as the pair dribbles around the area and passes through the gates, they lose one point as a penalty.

PROGRESSIONS

1. Do a fake before going to the next gate.
2. Do a takeover (where players exchange ball) before moving on.
3. Put in a pair of defenders who attempt to steal balls.

KEY COACHING POINTS

1. The player with the ball should move to another goal quickly.
2. Turn and move to open goals.
3. Look up as you move to another goal.



HEAD CATCH

PURPOSE

To practice heading techniques in a game

ORGANIZATION

Set out a 10-by-10-yard area and place disks in a circle. Position the players as shown in the diagram. The coach serves the ball from the center of the circle.

GAME OBJECTIVE

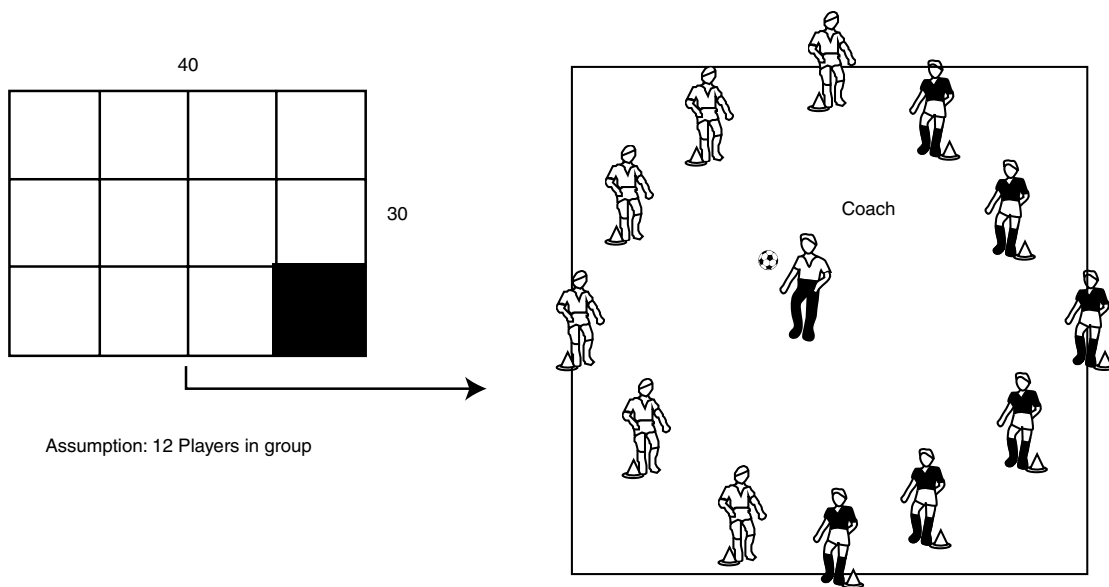
The coach tosses the ball underhand and with both hands to any player in the circle. If the coach says “head it,” the player must catch the ball. If the coach says, “catch it,” the player must head the ball back to the coach. If the player makes the wrong choice, he must run around the circle back to his original position.

PROGRESSION

The same game can be played with the commands “thigh” and “foot.” The coach must serve the ball higher in the air.

KEY COACHING POINTS

1. Head the ball with the forehead back into the arms of the coach.
2. Keep your eyes on the ball and head up at all times.



IN AND OUT

PURPOSE

To get goalkeepers moving and to encourage “clean” handling

ORGANIZATION

Set out a 20x20 area. One ball per player.

GAME OBJECTIVE

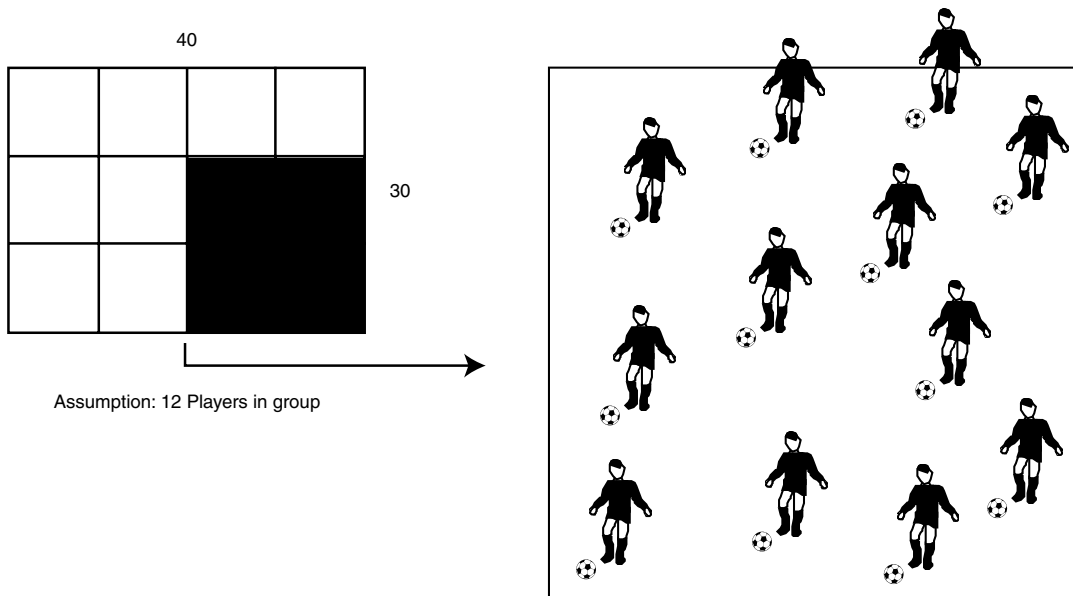
Goalkeepers weave in and out of the action while bouncing the ball.

PROGRESSIONS

1. The coach calls out a part of the body (i.e., chest, head, knee, etc.). Each goalkeeper must put that part of his body on his ball.
2. When the coach calls out “change balls”, goalkeepers must leave their ball and dive on another player’s ball.

KEY COACHING POINTS

1. Pull the ball tight into your body or cuddle it.
2. Be light on your feet, move round on the balls of your feet.
3. If another goalkeeper retrieves your ball during the “change balls” activity, recover quickly and dive on to an other player’s ball as fast as possible.
4. Be aware at all times.



IT'S JUST NOT CRICKET!

PURPOSE

To develop placement and power in striking the ball

ORGANIZATION

Set out a 40-by-30-yard area. Form two teams of six. The coach is the pitcher. He stands in a 5-by-5-yard area that is 10 yards from the wickets (made by placing five discs in a row). Position one disc 10 yards from the wicket.

GAME OBJECTIVE

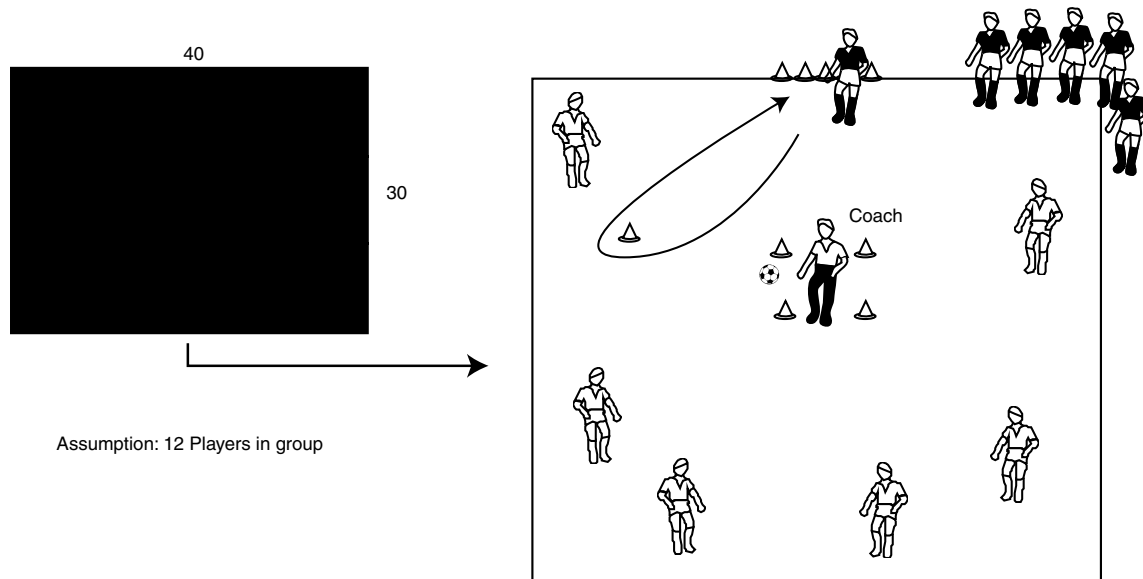
The pitcher passes the ball from the mound in the direction of the wickets (line of discs). The batter must kick the ball and then run around the base, back to the wickets. He must be ready to face the next pitch, which is delivered as soon as the pitcher receives the ball, passed back from the outfield. The batter continues to bat until he is bowled out (the pitcher knocks down the wicket) or caught out (an outfielder heads the ball). Continue until all batters on the team are out.

PROGRESSIONS

1. Introduce a baseball diamond as the field of play, and this time the player is safe only at second base or home plate.
2. Instead of just passing the ball back to the pitcher, the light-shirt team must make two passes among themselves, and then send the third pass back to the pitcher.

KEY COACHING POINTS

1. Keep the ball low by keeping your head and knee over the ball upon contact.
2. Strike the ball with the laces.



Assumption: 12 Players in group

JAIL BREAK

PURPOSE

To develop running with the ball in a small-sided game

ORGANIZATION

In a 40-by-30-yard area, put a mini-goal in each corner of the field. Play 6 v 6, with no goalkeepers.

GAME OBJECTIVE

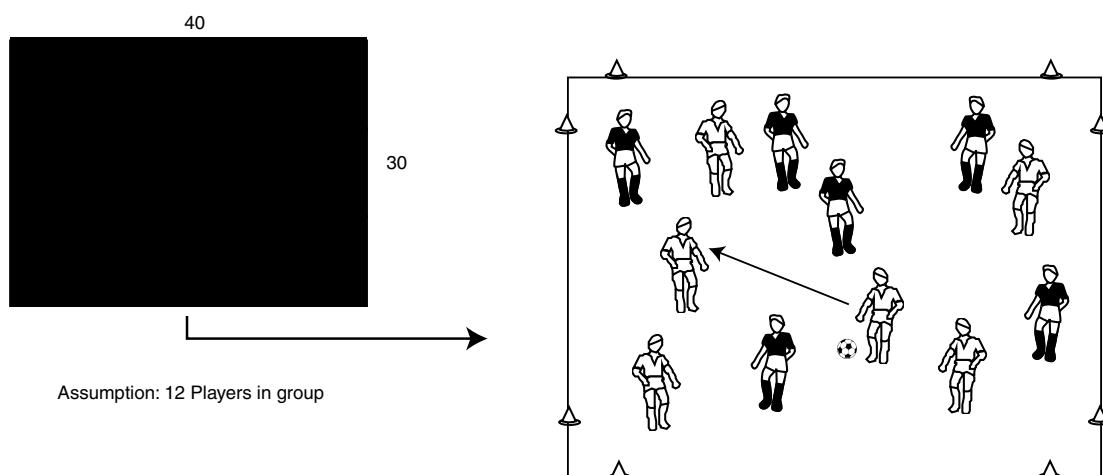
Players can score a goal by running the ball through any of the goals, while the opposing team tries to stop them.

PROGRESSION

Players can now only go toward the two goals at one endline.

KEY COACHING POINTS

1. Get the ball 2–3 yards out in front of you.
2. Push the ball along by using the laces of your shoes.
3. Try to look up between touches.
4. Try to pass the ball using the laces or outside of your foot.



KANSAS CITY ATTACK AND DEFENSE

PURPOSE

To develop shooting in a confined area

ORGANIZATION

Set out a 30-by-30-yard area. Position three attackers along the endline and have two defenders plus a goalkeeper in the area. The attackers have one ball between them. Repeat in another area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

Light-shirt players 1, 2, and 3 combine to attack the goal at the top of the diagram. The player in possession attempts a shot on goal. The two supporting attackers (light-shirt players 2 and 3) follow in for any rebounds from the defenders or goalkeeper. Scoring is as follows:

A goal kick = one point to the defenders.

A score = two points to the attackers.

A corner kick = one point to the attackers.

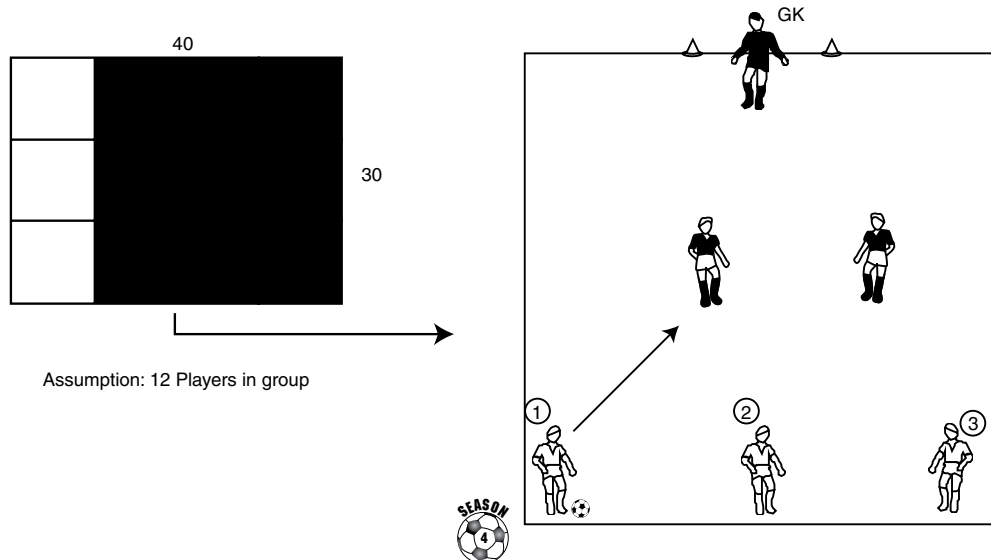
First team to score 10 points wins. If the keeper saves the ball, he returns the ball to the attacking team and the game starts again.

PROGRESSION

Attackers pass to each other to create better shooting opportunities.

KEY COACHING POINTS

1. Observe the position of the goalkeeper.
2. Concentrate on accuracy.
3. Keep your head over the ball.
4. Strike through the middle or top half of the ball.
5. Follow through at the target.



LATERAL MOVEMENT

PURPOSE

To develop width in attack, crossing and finishing

ORGANIZATION

Set out a 30-by-30-yard area, with 5-yard channels set along each sideline. Play 4 v 4 in the larger area with a goalkeeper. Station one player in each channel.

GAME OBJECTIVE

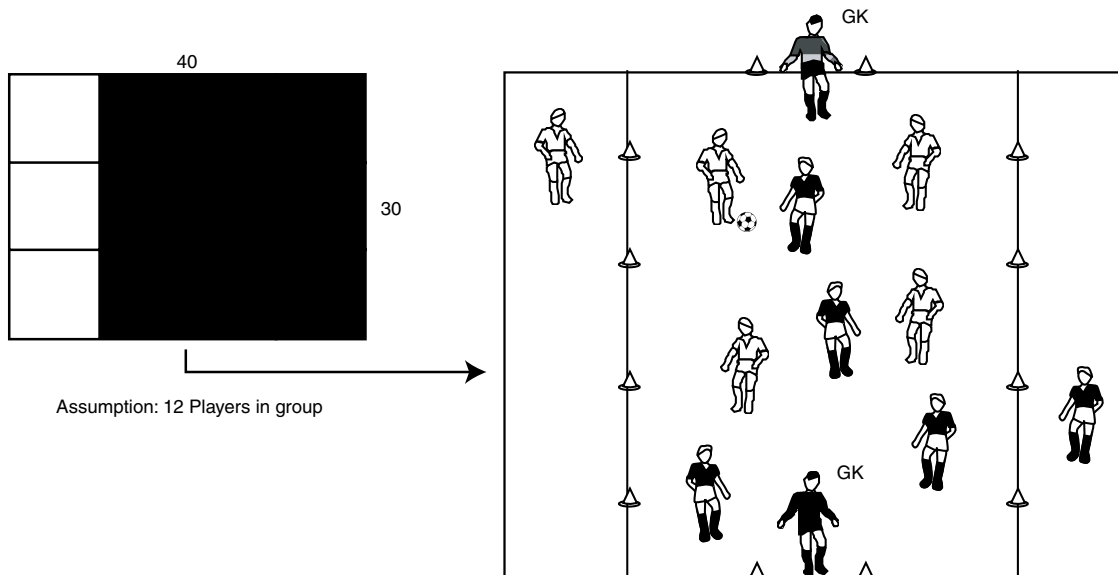
Players try to get the ball to wide players as quickly as possible. As soon as the wide player receives the ball he sprints the distance to the goal line and crosses the ball in toward the goal to his teammates who are attacking the near and far posts.

PROGRESSION

When the wide player receives the ball, the nearest defender may enter the channel at the point that is one disc behind where the ball crossed the line. The defender pursues the wide player down the channel.

KEY COACHING POINTS

1. Try to get the ball wide as quickly as possible.
2. Stagger running by the attacking support players to avoid overshooting the cross.
3. The wide player must angle his body into the field of play as he crosses the ball.



MINESWEEPER

PURPOSE

To develop passing accuracy in a small-sided game

ORGANIZATION

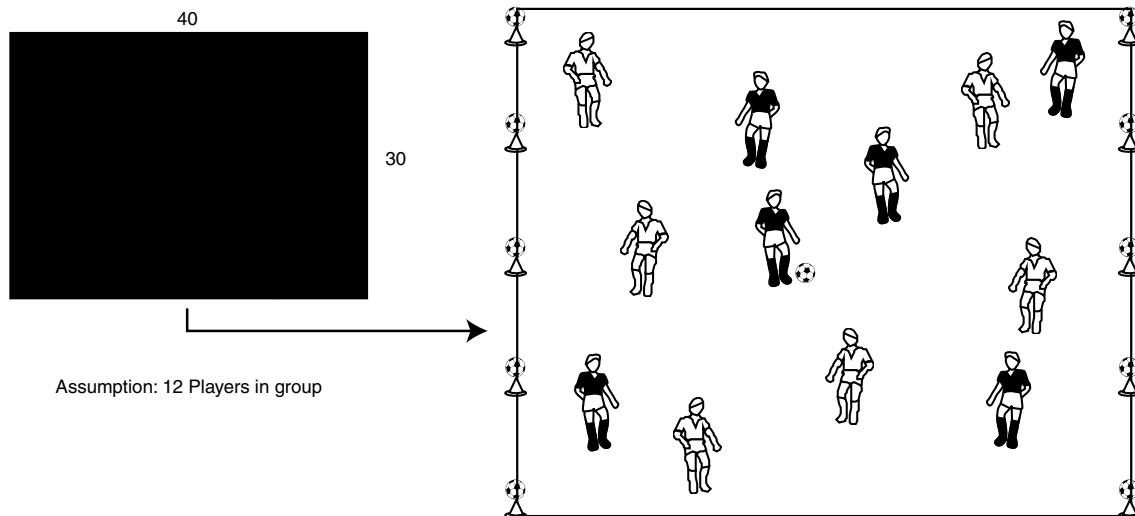
Set out a 40-by-30-yard area. Play 6 v 6. Place five discs on each endline and then place soccer balls on the discs.

GAME OBJECTIVE

Play 6 v 6 in the area. When the ball rolls out of bounds, it should be rolled back in underhanded by a player. The object of the game is to score by knocking a ball off a disc on the opposing team's endline. If a player knocks a ball off, he scores five points. If he passes through the middle of the balls on the ground, he scores three points.

KEY COACHING POINTS

1. Encourage the players to shoot at the target whenever possible.
2. Pass the ball, then move into space.
3. Try to pass the ball forward and between the defenders.
4. Remember that a good pass follows the grass.



MLS SHOOTOUT

PURPOSE

To develop shooting techniques under pressure from a defender

ORGANIZATION

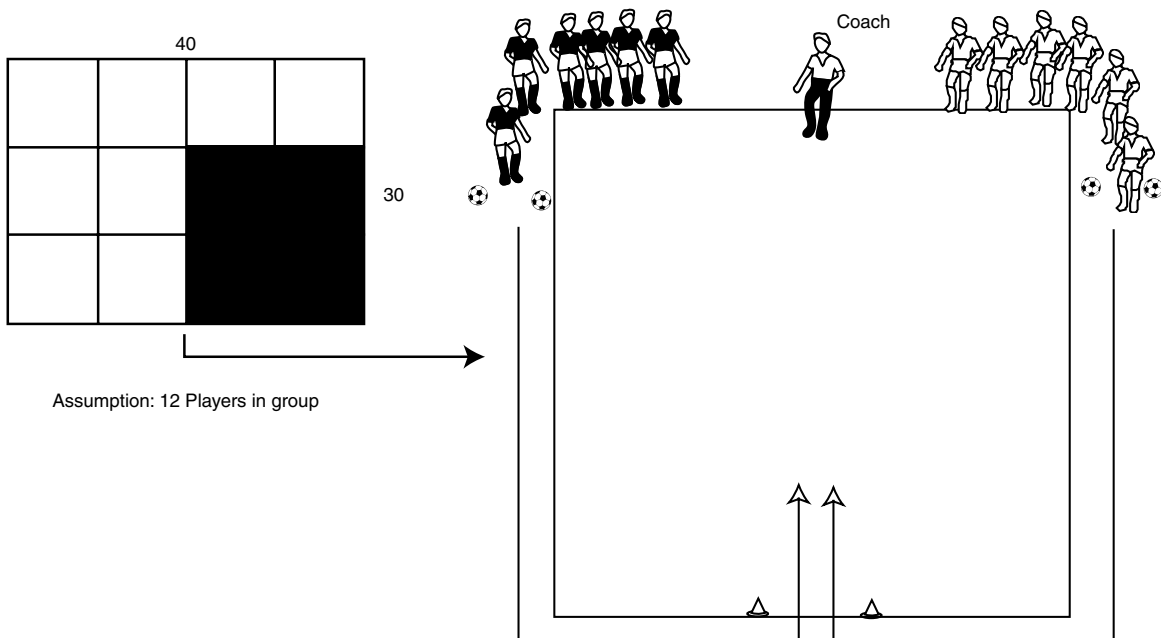
Set out a 20-by-20-yard area. Position two teams of six players each in opposite corners of the same endline. Number players on each team from one to six. Position discs as shown in the diagram. The coach is the goalkeeper.

GAME OBJECTIVE

The coach calls out a number from one to six. Those players from each team run with the ball as if in an MLS shootout. Players follow the directional arrow, as shown in the diagram, to the gate at the end of the grid. The first ball to cross through the gate is the ball that is used for the rest of the game and the other is set aside. Players compete to get a shot on goal.

KEY COACHING POINTS

1. Keep your head down, and keep your eyes on the ball.
2. Strike the ball with the laces.
3. Follow through in the direction of the target.
4. Cover the ground at quick speed and attack the goal from a central position.



Assumption: 12 Players in group

NO PASS-BACKS

PURPOSE

To develop dribbling in attack

ORGANIZATION

Set out a 40-by-30-yard area and mark a halfway line. Play 5 v 5 + 1 goalkeeper in the total area, with one ball per practice.

GAME OBJECTIVE

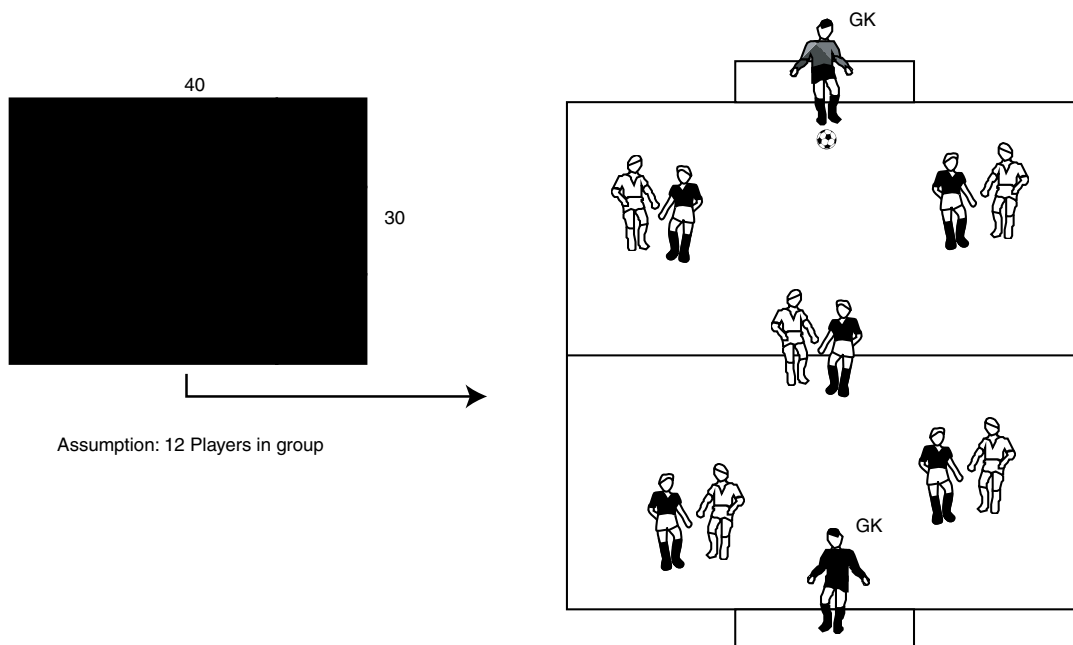
The team in possession must attack the opposing goal. Once in the opponents half of the field, you can only pass backwards. Attack the space behind defenders to either shoot and score or cross backward to an oncoming player.

PROGRESSIONS

1. Now introduce an end zone. You can only get in that area by dribbling, and then you go 1v1 with the keeper.
2. Now introduce thirds of the field—in the final third, you must take a player on.
3. Open rules.

KEY COACHING POINTS

1. Quickly move the ball into the opponent's half with passing.
2. Once you are in the opponent's half, force the defenders to commit by using fakes and turns.
3. Try to get the ball to the endline, then pull it backward to oncoming strikers.



NORTH, SOUTH, EAST, WEST

PURPOSE

To develop movement and change of direction

ORGANIZATION

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

GAME OBJECTIVE

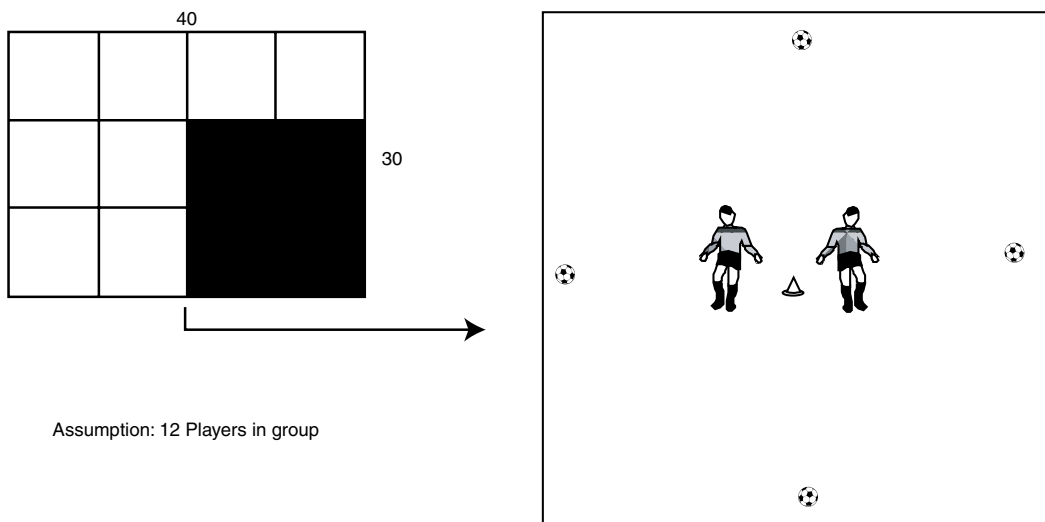
The first two goalkeepers go into the center of the area and stand back-to-back. The coach calls out a direction, e.g., “North.” Both keepers run to the ball that is positioned in front of them. (What is north for one keeper will be south for the other keeper, etc.) First keeper to dive on the ball gets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

PROGRESSION

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

KEY COACHING POINTS

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



NOWAK NETBUSTER

PURPOSE

To practice 4 v 1, or 3 v 2, in a conditioned shooting game

ORGANIZATION

Set out a 30-by-30-yard area with a midline. Play 4 v 1 in each area with a goalkeeper.

GAME OBJECTIVE

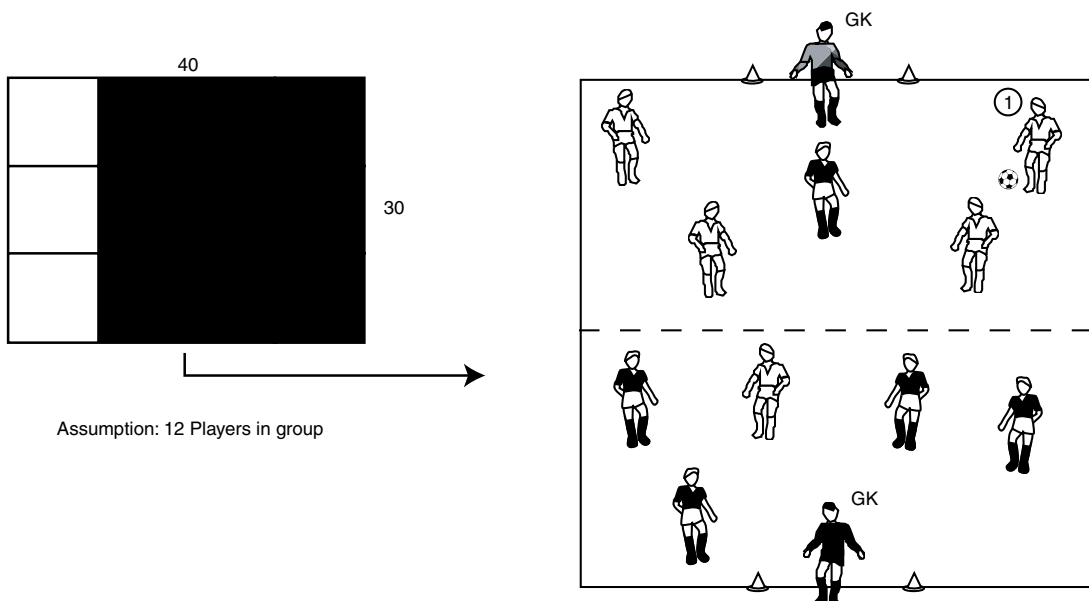
Light-shirt player 1 starts with the ball. The object of the game is to get a shot on goal from the near side of the midline. The lone dark-shirt defender attempts to intercept any passes and block shots. The lone light-shirt player in the opposing half follows up any rebounds from the goalkeeper or defenders. Repeat in opposite direction.

PROGRESSIONS

1. Play 3 v 2 in each area.
2. Condition to two touches per player.

KEY COACHING POINTS

1. Work the ball around the area to take the defender out of the play.
2. Advance the ball as close to the midline as possible before taking the shot.
3. Remember to shoot through and around the defenders.



NUMBERS GAME

PURPOSE

To develop finishing in the goal area

ORGANIZATION

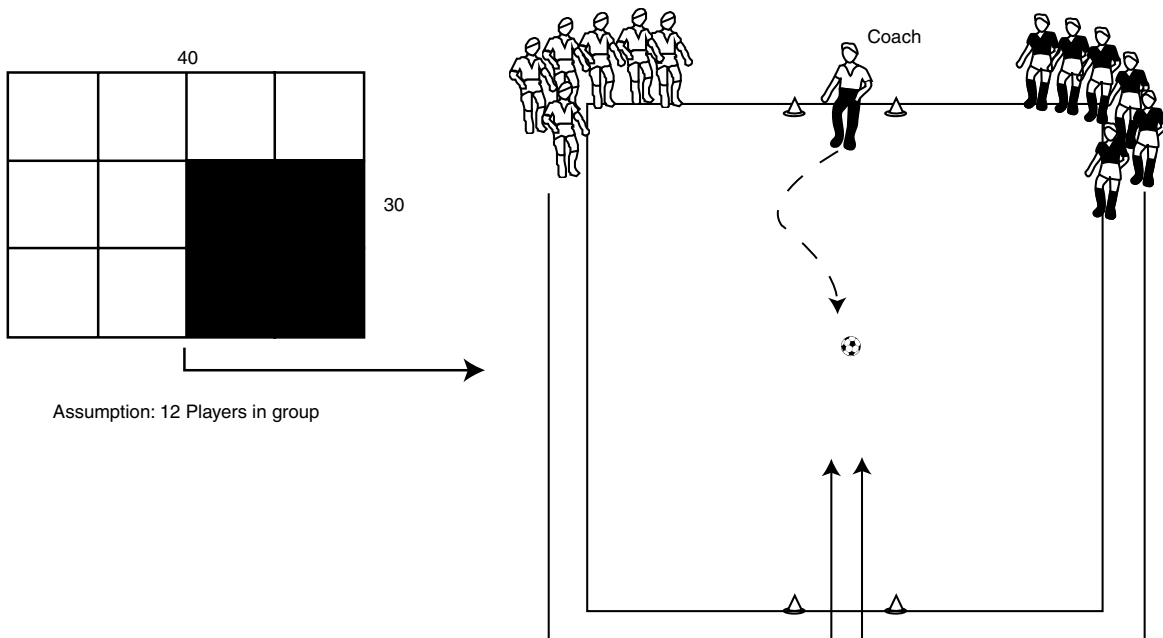
Set out a 20-by-20-yard area. Position two teams of six players in opposite corners of the same endline. Number players on each team from one to six. Position discs as shown in the diagram. The coach is both goalkeeper and server.

GAME OBJECTIVE

The coach calls out a number from one to six. Those players 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 middle of the area. The two players must compete to shoot on goal.

KEY COACHING POINTS

1. Maintain good running speed to the gate.
2. Keep your head down over the ball.
3. Strike the ball with the laces.
4. Shoot at the earliest opportunity.
5. Follow in for rebounds.



POWER PLAY

PURPOSE

To develop power in the legs

ORGANIZATION

Set out a 10-by-10-yard area. Form groups of six. Repeat in another area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

Keepers perform exercises while moving from one cone to the other. The exercises are as follows:

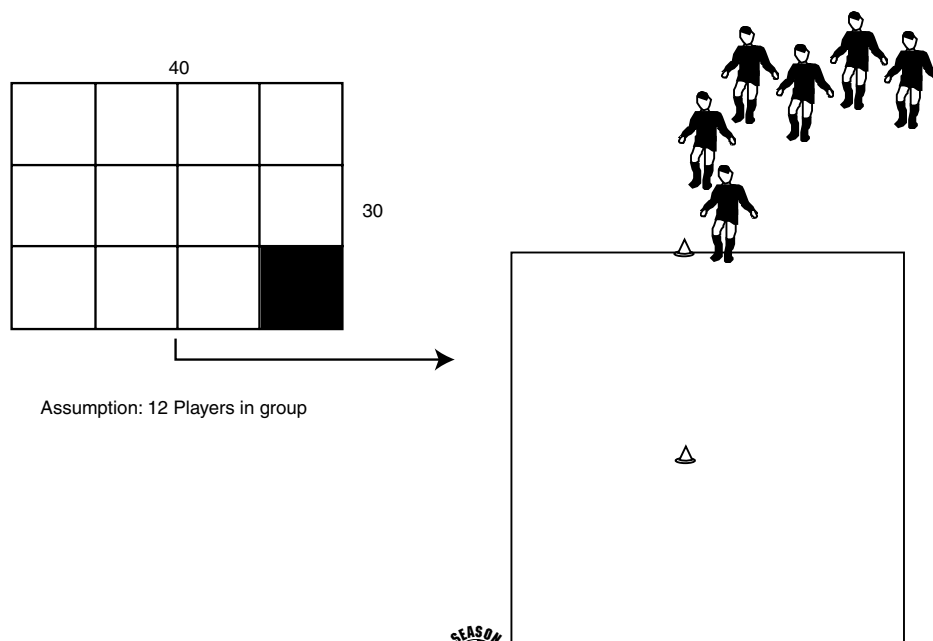
1. Keeping your feet together, bounce forward while moving from side to side.
2. With your feet together, bounce forward, while bringing knees to chest.
3. Hop with your feet together for one full length.
4. Hop on one foot for a full length.
5. Skip sideways, skipping as high as possible.
6. Take a giant stride for every step.

PROGRESSION

Add a goal between the second cone and the endline. After players complete the exercises, the coach rolls a ball toward the goal and each player practices a save.

KEY COACHING POINTS

1. Keep your head forward and still.
2. Look up and forward.



Assumption: 12 Players in group

SAN JOSE CHALLENGE

PURPOSE

To develop shooting on the turn in a functional practice

ORGANIZATION

Set out a 20-by-30-yard area with a 5-yard channel at the top of the grid. Three servers are placed in the channel, a goalkeeper is in the larger area, and remaining players play 4 v 4.

GAME OBJECTIVE

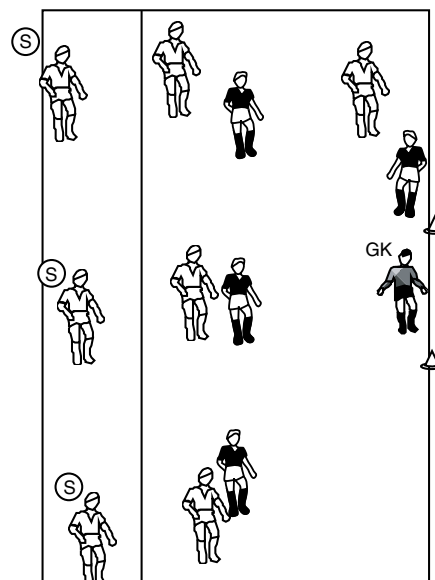
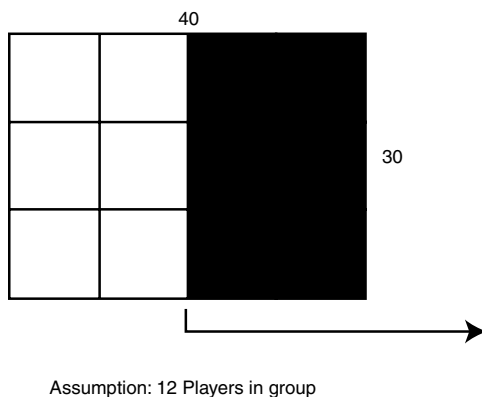
A server plays the ball to any player in the area. The object of the game is to turn the defender and shoot on goal. If the defender marks tightly, the receiver can either pass to a teammate in the area or pass the ball back for any server to shoot on goal. The servers have only one touch. When servers are shooting, they score for the team that passed them the ball. If the ball takes a deflection, the last person the ball touched is the scorer.

PROGRESSIONS

1. Put all players in the area and pair them up. The spare player plays with two others.
2. Play knock out (elimination). Any players who are not out of the game become servers.

KEY COACHING POINTS

1. Check toward the ball at an angle so you can see the goal when you turn.
2. Shoot low and early.
3. Shoot past players and use them as a screen.
4. Look for secondary opportunities.



SPEED TURN

PURPOSE

To develop speed in the turn and passing skills

ORGANIZATION

Set out a 20-by-30-yard area. Station players on the endlines of the area as shown in the diagram. Form pairs, with one ball per pair.

GAME OBJECTIVE

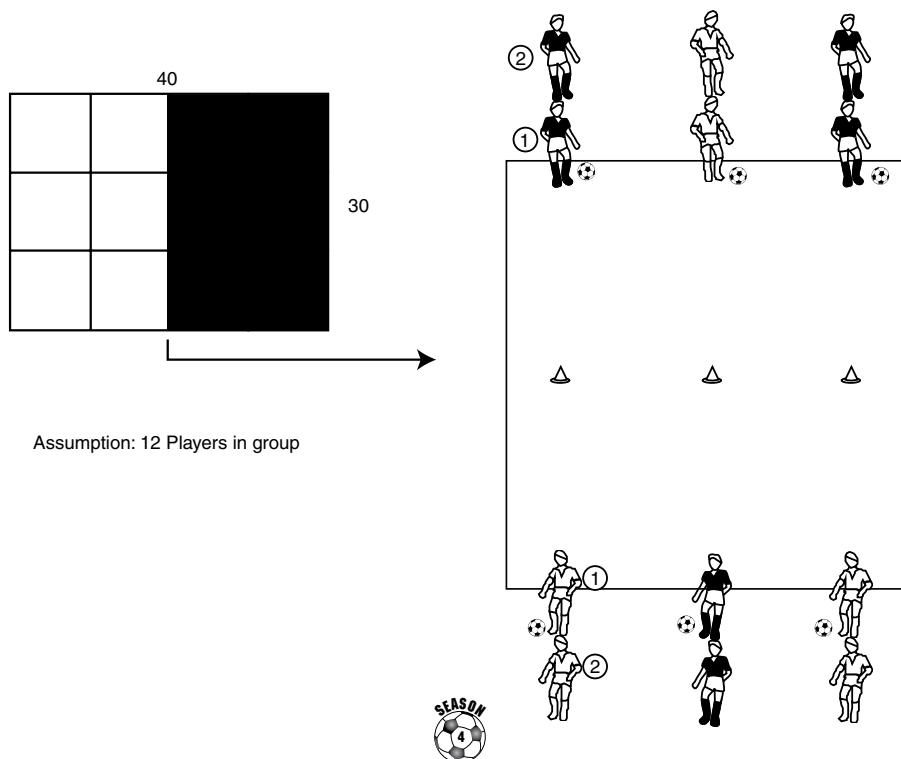
The players with a ball run to the middle cone, complete a turn, then dribble back to their teammate. The teammate then repeats the action. Players strive to get low and turn quickly. First team through the full course wins.

PROGRESSIONS

1. The dribbling player turns at the cone, then chips the ball to his partner to catch.
2. Dribble, turn, and then throw the ball for your partner to begin control.
3. Pressure the receiving player.

KEY COACHING POINTS

1. Get low and turn sharply.
2. Get the ball out of your feet after turning.
3. Make a good pass after your final turn.
4. Slow down when approaching the cone, but speed up when you're moving away from the cone.



STEALTH DRIBBLE

PURPOSE

To develop moves to beat other players

ORGANIZATION

Set up a 10-by-20-yard area. Station one player on each endline and a lone defender in the middle of the area. Repeat in three other areas for a total of 12 players. The light-shirt players each have a ball.

GAME OBJECTIVE

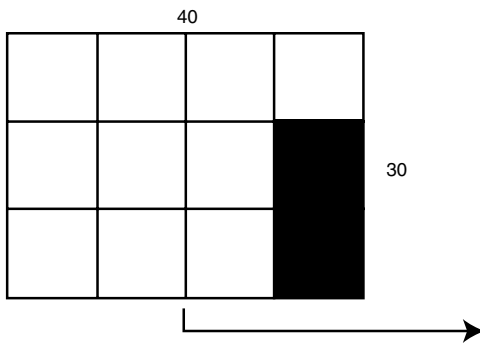
Light-shirt players try to get over the middle line without losing the ball to the dark-shirt players. The dark-shirt players can only move along the line between the cones. If the defender wins the ball, then the attacking player and defender change places and roles. Keep score of how many times a player can get over the line without losing the ball.

PROGRESSION

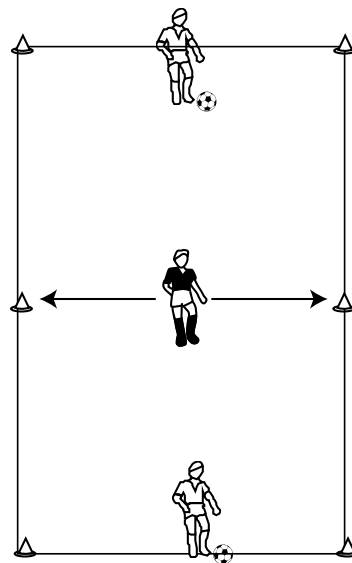
The defender can now move off his line.

KEY COACHING POINTS

1. Look for an opportunity to get over the line while the defender is tackling the other dribbler.
2. Use a scissors and inside-out move to beat the defender.



Assumption: 12 Players in group



SUPER SCORING BOWL

PURPOSE

To develop control in a small-sided game

ORGANIZATION

Set out a 40-by-30-yard area. Set out end zones, 5 yards wide, from each endline. Play 6 v 6 with one ball per group.

GAME OBJECTIVE

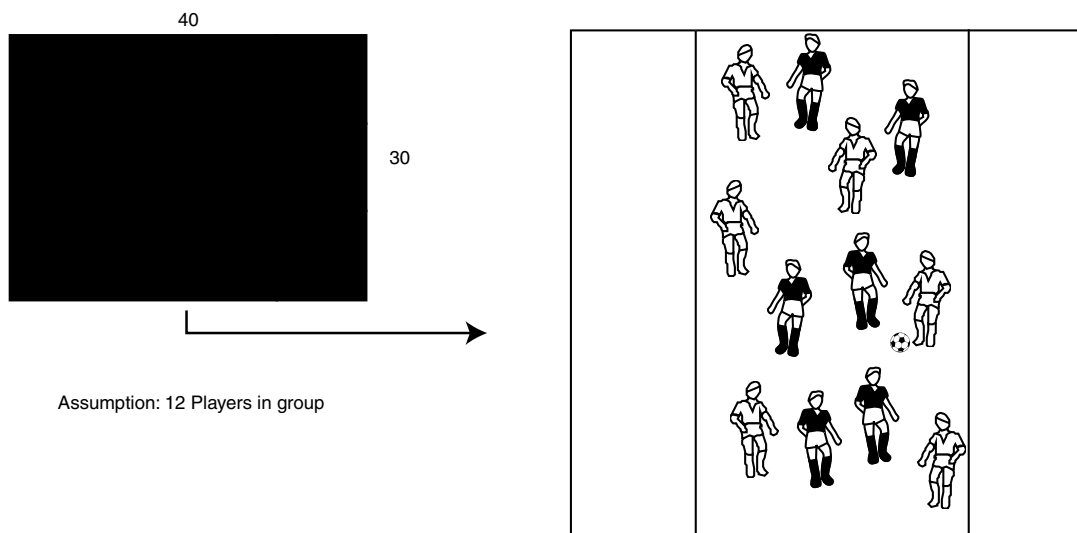
The dark-shirt team starts in possession of the ball. They try to advance the ball to the attacking end zone. A goal is scored when a player dribbles the ball into the end zone and stops the ball with the sole of his foot. No defenders are allowed in the end zone.

PROGRESSION

Make end zones neutral so that either team can score in both end zones.

KEY COACHING POINTS

1. Encourage players to take on defenders at every opportunity.
2. Look for switching of the direction of play.



SUPER TEAMS

PURPOSE

To develop running with the ball and beating an opponent

ORGANIZATION

Set out a 30-by-30-yard area, marked in 10-by-10 yard grids. Form groups of three, with one ball per group. Station players as shown in the diagram. Position crab players in the three middle grids.

GAME OBJECTIVE

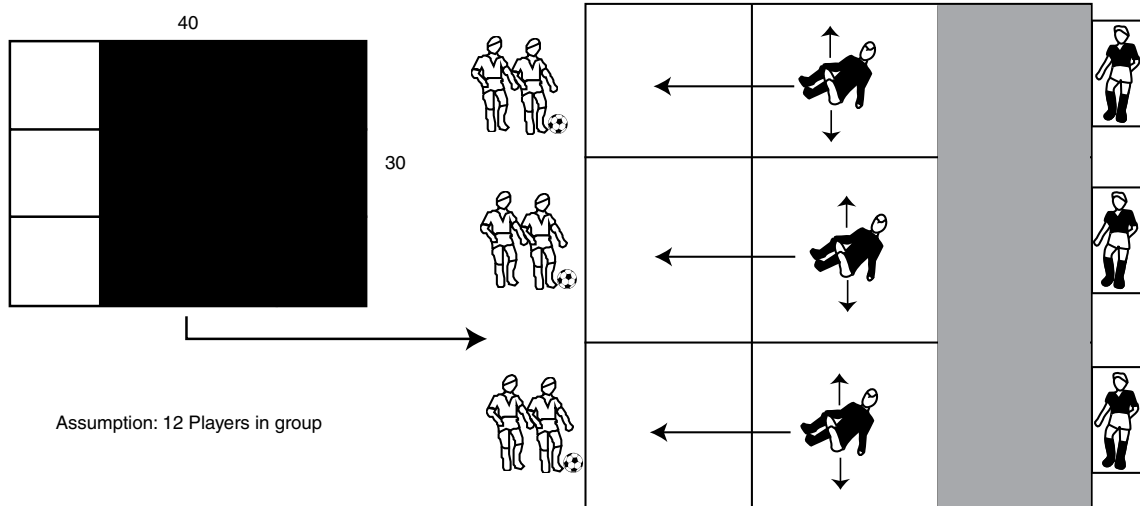
Light-shirt players combine by dribbling and passing to beat the crab and get a shot on goal. They must shoot before they reach the shaded area. Rotate positions.

PROGRESSIONS

1. Have the crab player stand up.
2. How many goals can the light-shirt players score in four attacks?

KEY COACHING POINTS

1. On the first touch you should push the ball 2–3 feet in front of you.
2. When receiving the ball, be sure you attack the space over the first 10 yards.
3. Use fakes and turns.
4. Change direction.



TWO-HEADED MONSTER

PURPOSE

To practice passing around defenders

ORGANIZATION

Set out a 15-by-15-yard area. Form groups of six with four attackers and a two-headed monster (two players holding hands or linking arms). Station a mini-goal on each side of the area. Repeat in another area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

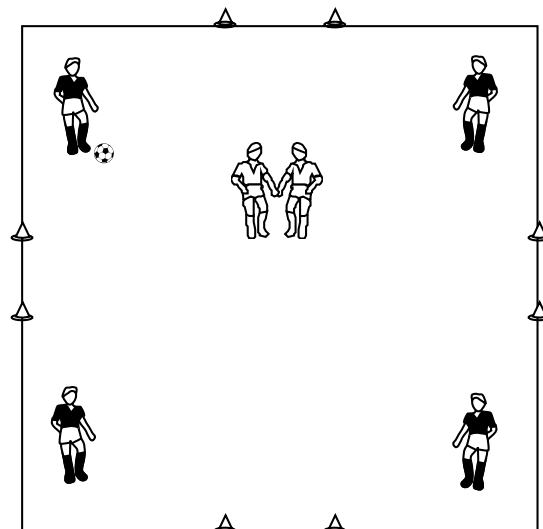
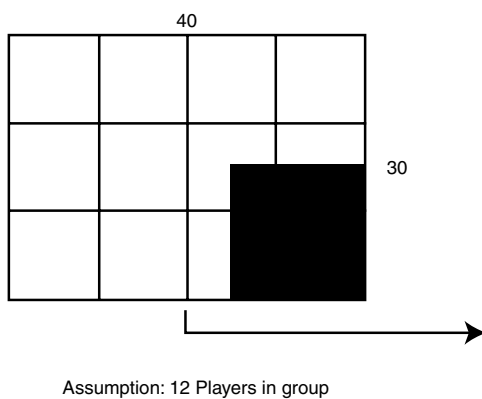
The attacking players must attempt to make five passes inside the area. If the two-headed monster gets the ball, they must try to score by shooting in any of the mini-goals. The two-headed monster players are allowed to break apart when in possession of the ball. Attackers who complete five passes earn one point. Any goal scored by the two-headed monster pair earns two points. First team to get five points, wins.

PROGRESSIONS

1. Take away two of the goals.
2. Make two spare attackers join hands to become a two-headed attacker.

KEY COACHING POINTS

1. If you lose the ball, try to get it back immediately.
2. Try to pass the ball to your own team's feet.
3. Don't kick the ball too hard.
4. Try to trick the monster by pretending to kick one way and then going the other way.



NOTES

NOTES



NOTES

NOTES









TWO-HEADED MONSTER

PROPÓSITO

Practicar el pase alrededor de los defensas.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 15 yardas por 15. Forme grupos de seis con cuatro ofensivos y un monstruo de dos cabezas (dos jugadores tomados de las manos o con los brazos entrelazados). Coloque una mini portería en cada lado del área. Repetir en otra área para un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

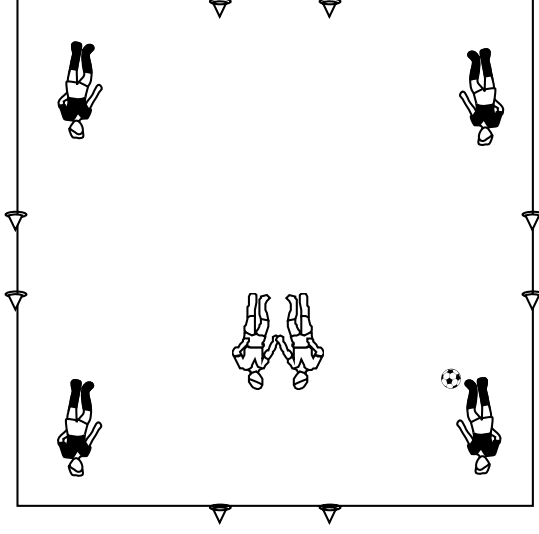
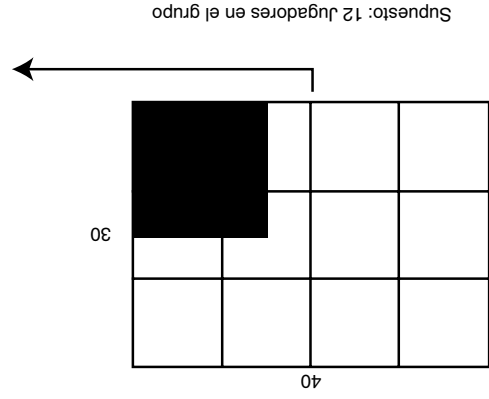
Los jugadores ofensivos deben intentar hacer cinco pases dentro del área. Si el monstruo de dos cabezas obtiene el balón, deben intentar anotar tirando en cualquiera de las mini porterías. Los jugadores que completan cinco pases ganan un punto. Cualquiera gol anotado por la pareja del monstruo de dos cabezas gana dos puntos. El primer equipo en obtener cinco puntos, gana.

PROGRESIONES

1. Quite las dos porterías.
2. Haga que dos ofensivos que estén libres, junten las manos para convertirse en un ofensivo de dos cabezas.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Si pierdes el balón, intenta recuperarlo de inmediato.
2. Intenta pasar el balón a los pies de tu propio equipo.
3. No patees el balón demasiado fuerte.
4. Intenta engañar al monstruo fingiendo patear hacia un lado y luego yendo hacia el otro lado.



PROPÓSITO

Desarrollar la carrera con el balón y el vencer al oponente.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 30 yardas por 30, marcada en cuadrículas de 10 yardas por 10. Forme grupos de tres, con un balón por grupo. Coloque los jugadores como se muestra en el diagrama. Coloque a los jugadores cangrejo en las tres cuadrículas del medio.

OBJETIVO DEL JUEGO

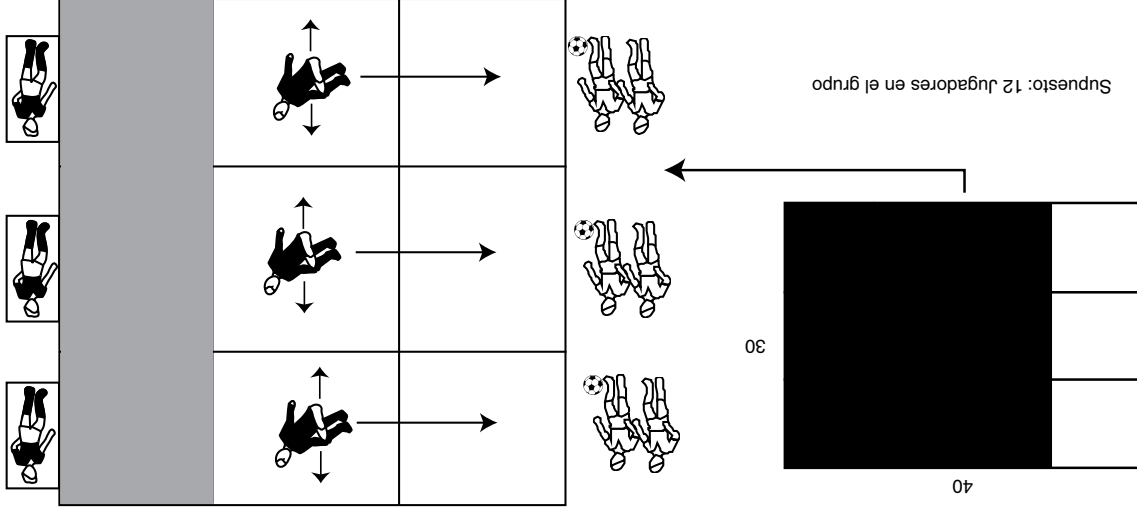
Los jugadores con camiseta clara combinan el regateo y pase para vencer a los cangrejos y obtener un tiro a gol. Deben tirar antes de que lleguen al área sombreada. Rote las posiciones.

PROGRESIONES

1. Haga que el jugador cangrejo se pare.
2. ¿Cuántos goles pueden anotar los jugadores de camiseta clara en cuatro ofensivas?

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. En el primer toque deberás empujar el balón a 2 a 3 pies frente a ti.
2. Al recibir el balón, asegurate de atacar el espacio en las primeras 10 yardas.
3. Utiliza fintas y giros.
4. Cambia de dirección.



SUPER SCORING BOWL

PROPÓSITO

Desarrollar control en un juego con espacio reducido.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 40 yardas por 30. Coloque zonas finales, con 5 yardas de ancho, a partir de cada línea de fondo. Jueguen 6 contra 6 con un balón por grupo.

OBJETIVO DEL JUEGO

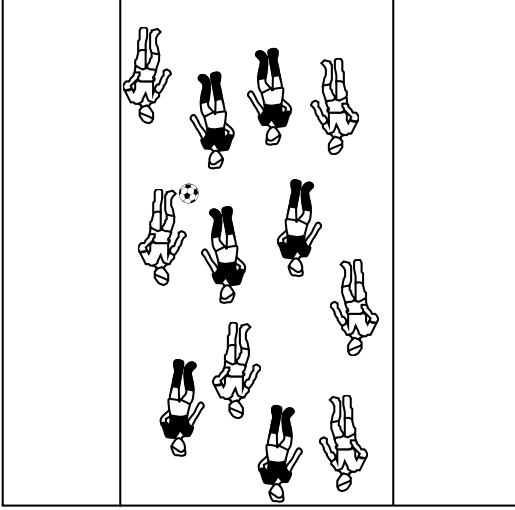
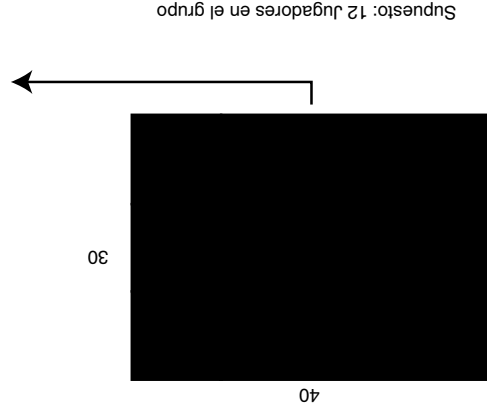
El equipo de camisetas oscuras empieza con la posesión del balón. Ellos intentan avanzar el balón a la zona de ataque. Se anota un gol cuando un jugador regatea el balón dentro de la zona final y detiene el balón con la suela de su zapato. No se permiten defensas en las zonas finales.

PROGRESIONES

Haga las zonas finales neutrales para que cualquier equipo pueda anotar en ambas zonas finales.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Anime a los jugadores a marcar a los defensas en cada oportunidad.
2. Busca cambiar la dirección de la jugada.



STEALTH DRIBBLE

PROPÓSITO

Desarrollar movimientos para ganar a los otros jugadores.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 10 yardas por 20. Coloque un jugador en cada línea de fondo y un solo defensor en medio del área. Repetir en otras tres áreas para un total de 12 jugadores. Los jugadores de camiseta clara tienen un balón cada uno.

OBJETIVO DEL JUEGO

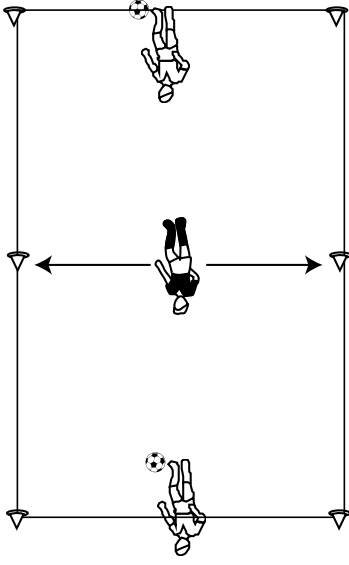
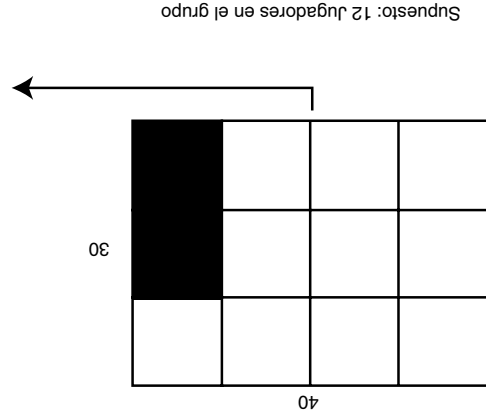
Los jugadores de camiseta clara intentan pasar de la línea media sin perder el balón a favor de los jugadores de camiseta oscura. Los jugadores de camiseta oscura sólo pueden moverse a lo largo de las líneas entre los conos. Si el defensor gana el balón, entonces el jugador ofensivo y el defensivo intercambian lugares y papeles. Lleve el conteo de cuántas veces un jugador puede pasar más allá de la línea sin perder el balón.

PROGRESIONES

Ahora el defensor puede moverse fuera de su línea.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Busca una oportunidad de pasar más allá de la línea mientras el defensor está haciéndole una entrada al otro compañero regateando.
2. Utiliza un movimiento de tijera y de adentro hacia afuera para vencer al defensor.



PROPOSITO

Desarrollar velocidad en las técnicas de giro y pase.

ORGANIZACION

Establezca un área de 20 yardas por 30. Coloque a los jugadores en las líneas de fondo del área como se muestra en el diagrama. Forme parejas, con un balón por pareja.

OBJETIVO DEL JUEGO

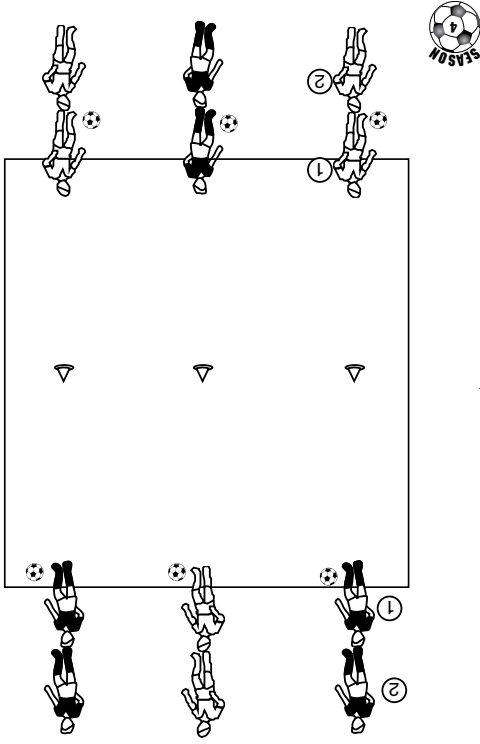
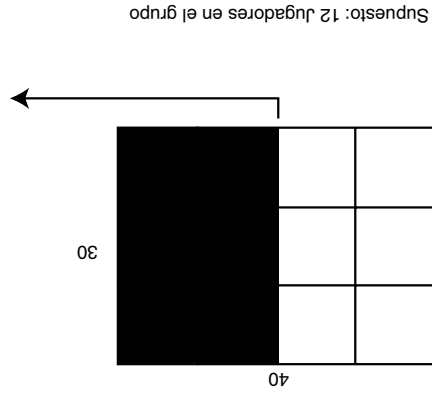
El jugador con el balón corre al cono del medio, completa un giro, luego regatea de regreso hacia su compañero. El compañero entonces repite la acción. Los jugadores se esfuerzan por doblar las rodillas y girar rápidamente. El primer equipo que termine el trayecto completo, gana.

PROGRESIONES

1. El jugador que regatea gira en el cono, luego pasa el balón a su compañero para que lo atrape.
2. Regatea, gira, y luego lanza el balón para que tu compañero lo controle.
3. Presiona al jugador receptor.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Dobra las rodillas y gira velozmente.
2. Aleja el balón de tus pies después de girar.
3. Haz un buen pase después de tu último giro.
4. Disminuye la velocidad cuando te acerques al cono, pero acelera cuando te estés alejando de él.



PROPÓSITO

Desarrollar el tiro al girar en una práctica funcional.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 20 yardas por 30 con una banda de 5 yardas en la parte superior de la cuadrícula. Coloque tres saques en la banda, un portero en el área más grande y el resto de los jugadores juegan 4 contra 4.

OBJETIVO DEL JUEGO

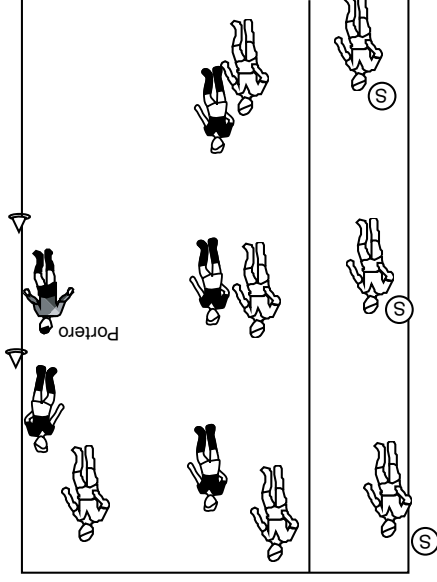
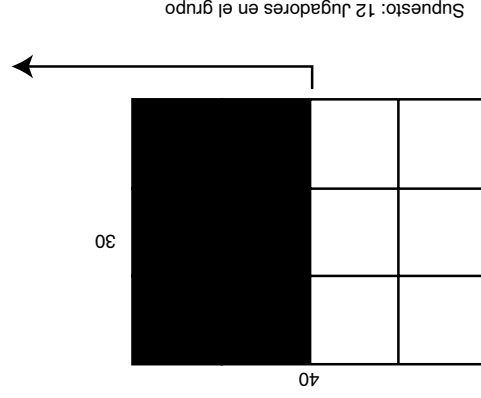
Un jugador saca el balón a cualquier jugador del área. El objeto del juego es girar hacia el defensa y tirar a gol. Si el defensa marca muy de cerca, el receptor puede pasar el balón a un compañero en el área o pasar el balón hacia atrás a cualquier saque para que tire a gol. Los saques sólo pueden hacer un toque. Cuando los saques están tirando, anotan por el equipo que les pasó el balón. Si el balón es desviado, la última persona que tocó el balón es quien anota.

PROGRESIONES

1. Coloque a todos los jugadores en el área y colóquelos en parejas. El jugador de sobre juega con otros dos.
2. Jueguen eliminación. Cualquier jugador que no esté fuera del juego se convierte en saque.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Inspecciona el balón en un ángulo que te permita ver la portería cuando gires.
2. Tira bajo y pronto.
3. Tira más allá de los jugadores y utilízalos como protección.
4. Busca oportunidades secundarias.



PROPÓSITO

Desarrollar fuerza en las piernas.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 10 yardas por 10. Forme grupos de seis. Repita en otra área para un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

Los porteros realizan los ejercicios mientras se mueven de un cono al otro. Los ejercicios son los siguientes:

1. Manteniendo los pies juntos, brinca hacia adelante mientras te mueves de lado a lado.

2. Con los pies juntos, brinca hacia adelante, mientras elevas tus rodillas al pecho.

3. Salta con los pies juntos en un tramo.

4. Salta con un pie en un tramo.

5. Brinca de lado a lado, saltando lo más alto que puedas.

6. Haz una zancada grande con cada paso.

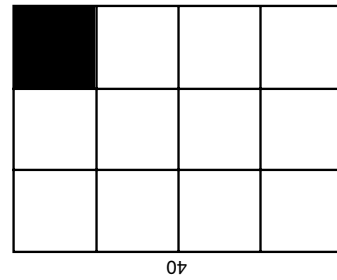
PROGRESIONES

Añada una portera entre el segundo cono y la línea de fondo. Después de que los jugadores terminen los ejercicios, el entrenador hace rodar un balón hacia la portera y cada jugador practica una parada.

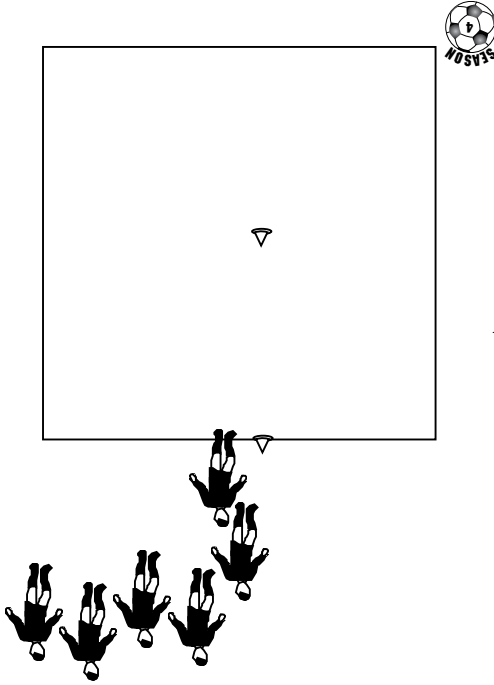
PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Mantén tu cabeza hacia adelante y derecha.

2. Mira hacia arriba y hacia adelante.



Supuesto: 12 jugadores en el grupo



PROPÓSITO

Desarrollar la llegada al área de la portería.

ORGANIZACIÓN

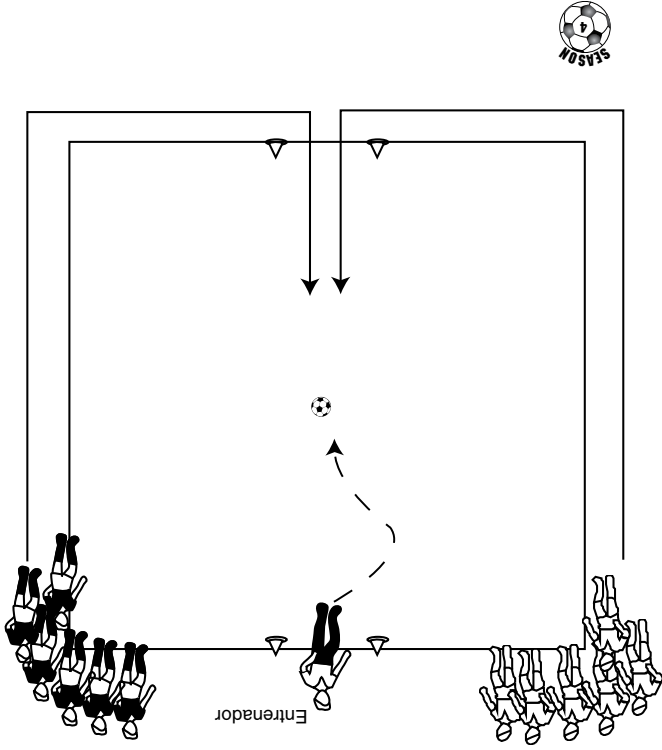
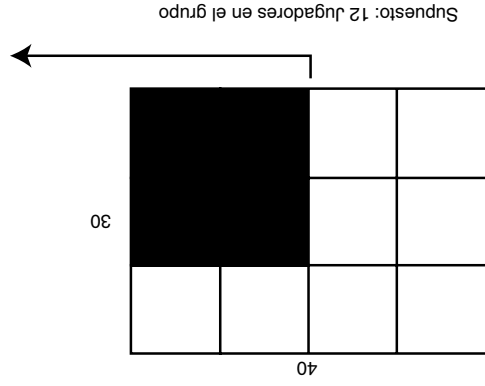
Establezca un área de 20 yardas por 20. Coloque dos equipos de seis jugadores en esquinas opuestas en la misma línea del fondo. Asigne un número del uno al seis a los jugadores de cada equipo. Coloque discos como se muestra en el diagrama. El entrenador es tanto el portero como el que sirve.

OBJETIVO DEL JUEGO

El entrenador llama un número del uno al seis. Dichos jugadores siguen la flecha direccional como se muestra en el diagrama hacia la entrada al final de la cuadrícula. El entrenador deja caer el balón en el medio del área. Los dos jugadores deben competir para tirar a gol.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Mantén buena velocidad al correr hacia la entrada.
2. Mantén tu cabeza hacia abajo sobre el balón.
3. Pégale al balón con el empuje.
4. Tira a la primera oportunidad.
5. Da seguimiento por si hay rebotes.



PROPÓSITO

Practicar 4 contra 1, 6 3 contra 2, en un juego de tiro acondicionado.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 30 yardas por 30 con una línea en medio. Jueguen 4 contra 1 en cada área con un portero.

OBJETIVO DEL JUEGO

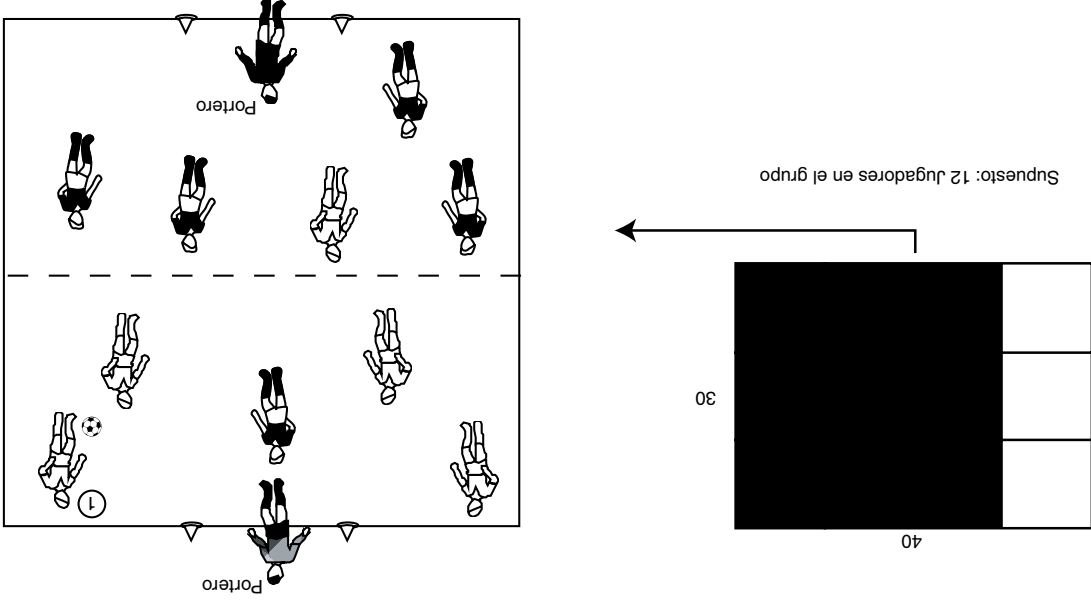
El jugador 1 con camiseta clara empieza con el balón. El objetivo del juego es tirar a gol desde el lado cercano a la línea de medio. El único defensa con camiseta oscura intenta interceptar los pases y detener los tiros. El único jugador de camiseta clara de la mitad de campo contraría sigue los rebotes del portero o de los defensas. Repitan en dirección opuesta.

PROGRESIONES

1. Jugar 3 contra 2 en cada área.
2. Restringir a dos toques por jugador.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Desplaza el balón alrededor del área de defensa del juego.
2. Remonta el balón lo más cerca posible de la línea de medio antes de tomar un tiro.
3. Recuerda tirar a través de y alrededor de los defensas.



PROPÓSITO

Desarrollar la habilidad de efectuar movimientos y cambiar de dirección.

ORGANIZACIÓN

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

OBJETIVO DEL JUEGO

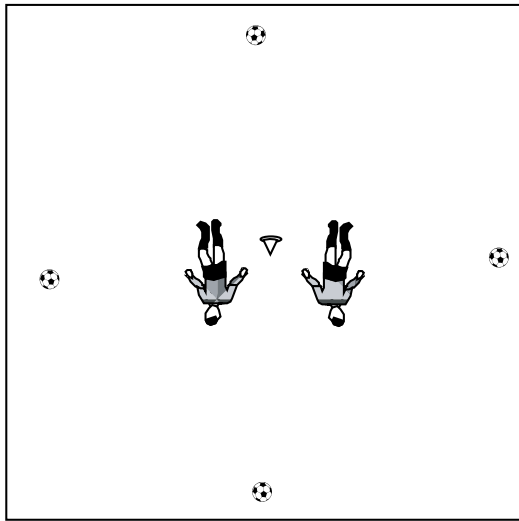
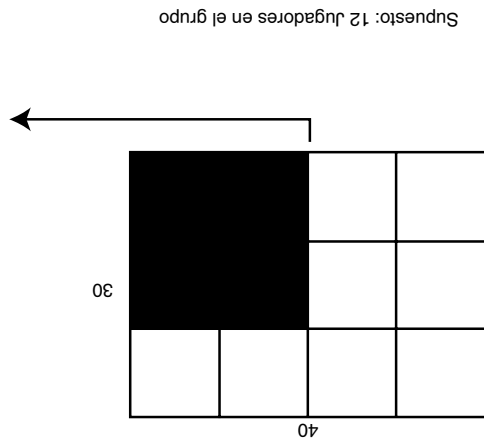
Los primeros dos arqueros se dirigen al centro del área y se paran espalda con espalda. El entrenador dice uno de los puntos cardinales, por ejemplo, "norte"; Ambos arqueros corren hacia la pelota ubicada frente a ellos. (El norte de un arquero será el sur del otro, etc.) El primer arquero que se zambulla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

PROGRESION

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

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

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



NO PASS-BACKS

PROPÓSITO

Desarrollar el regateo ofensivo.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 40 yardas por 30 y delimite un línea a la mitad. Jueguen 5 contra 5 más un portero en el área total, con un balón por práctica.

OBJETIVO DEL JUEGO

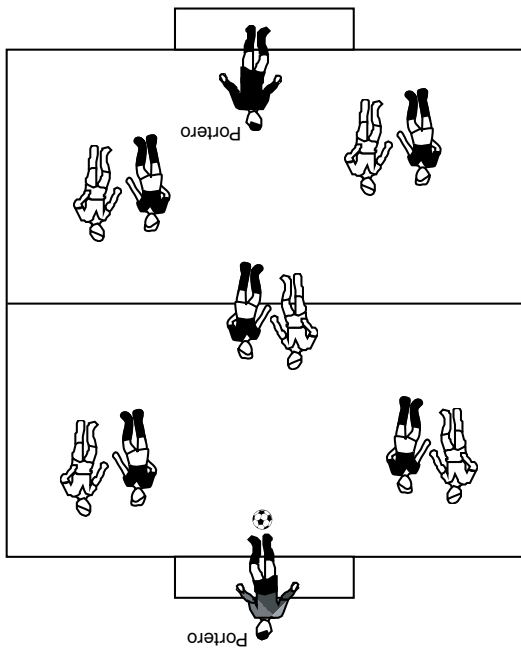
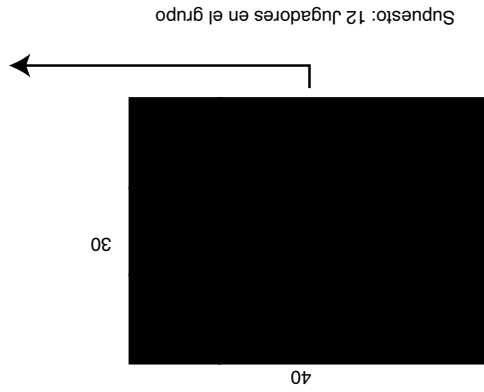
El equipo en posición debe atacar la portería opuesta. Una vez en la mitad de campo de los oponentes, sólo se pueden hacer pases hacia atrás. Atacar el espacio detrás de los defensas para tirar y marcar, o cruzar hacia atrás hacia un jugador que viene hacia ti.

PROGRESIONES

1. Introduzca ahora una zona de fondo. Sólo se puede entrar a esa zona regateando, y luego jugando uno contra uno con el portero.
2. Introduzca ahora tercios de campo. En el tercio final, debe tener a un jugador en posición.
3. Reglas abiertas.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Desplaza rápido el balón con pases a la mitad de campo del oponente.
2. Una vez que estes en la mitad de campo del oponente, obliga a los defensas a penetrar usando fintas y giros.
3. Intenta llevar el balón a la línea de fondo, luego pásalo hacia atrás a delanteros en dirección contraria.



PROPÓSITO

Desarrollar técnicas de tiro bajo la presión de un defensa.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 20 yardas por 20. Posicione dos equipos de seis jugadores en esquinas opuestas a la misma línea de fondo. Asigne números del uno al seis a los jugadores de cada equipo. Coloque discos como se indica en el diagrama. El entrenador es el portero.

OBJETIVO DEL JUEGO

The entrenador llama un número del uno al seis. Dichos jugadores de cada equipo corren con el balón como si en un tiro de MLS. Los jugadores siguen la flecha direccional, tal como se muestra en el diagrama, a la entrada al final de la cuadrícula. El primer balón en cruzar la entrada es el balón que se utilizará por el resto del partido y el otro se hace a un lado. Los jugadores compiten para obtener un tiro a gol.

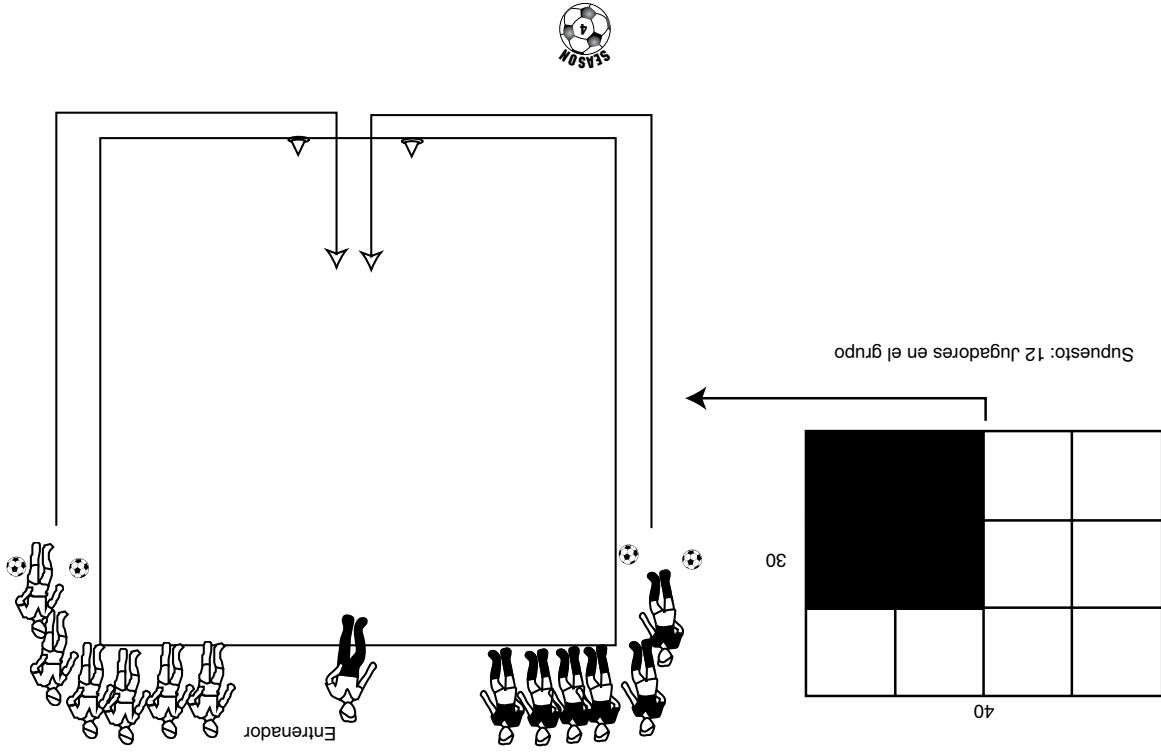
PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Mantén la cabeza agachada y los ojos sobre el balón.

2. Pégale al balón con el empeine.

3. Avanza en dirección del blanco.

4. Cubre el campo con gran velocidad y ataque el área de gol desde una posición central.



PROPÓSITO

Desarrollar la precisión de pase en un juego con espacio reducido.

ORGANIZACIÓN

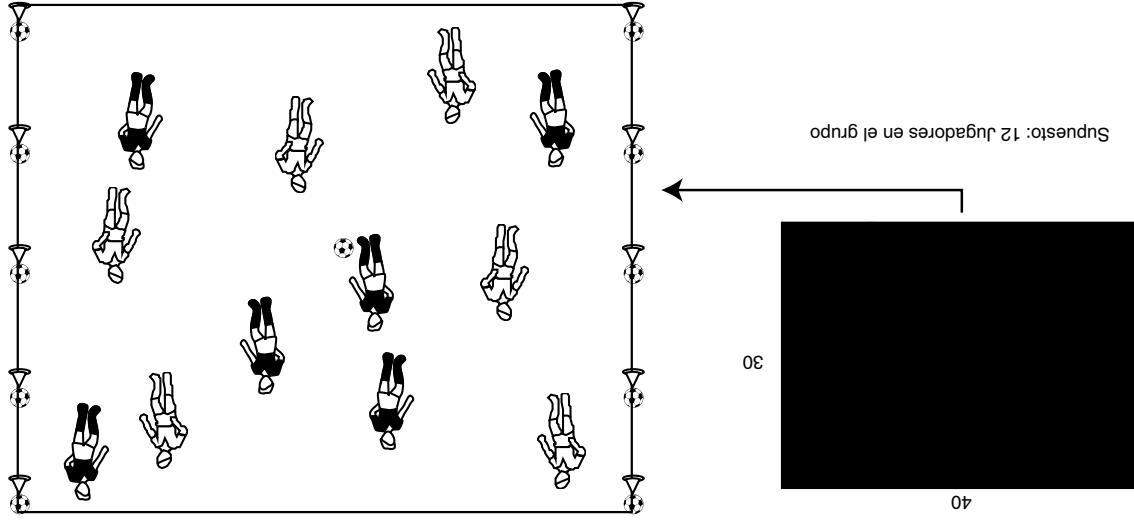
Establezca un área de 40 yardas por 30. Jueguen 6 contra 6. Disponga 5 discos en cada línea de fondo y luego coloque balones en los discos.

OBJETIVO DEL JUEGO

Jueguen 6 contra 6 en el área. Cuando el balón rueda fuera de los límites, deberá ser regresado rodando hacia abajo con la mano por un jugador. El objetivo del juego es de marcar al pegarle a un balón sobre disco en la línea de fondo del equipo contrario. Si un jugador lo logra, se lleva cinco puntos. Si hace el pase en medio de los balones en el piso, marca tres puntos.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Alentar a los jugadores a tirar al blanco en cuanto sea posible.
2. Pasar el balón, y luego desplazarse al espacio.
3. Intentar pasar el balón hacia delante y por entre los defensas.
4. Recordar que un buen pase rueda por el césped.



LATERAL MOVEMENT

PROPÓSITO

Desarrollar amplitud en el ataque, cruce y alcance de la meta.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 30 yardas por 30, con bandas de 5 yardas a lo largo de cada línea de banda. Jueguen 4 contra 4 en el área más ancha con un portero. Coloque a un jugador en cada banda.

OBJETIVO DEL JUEGO

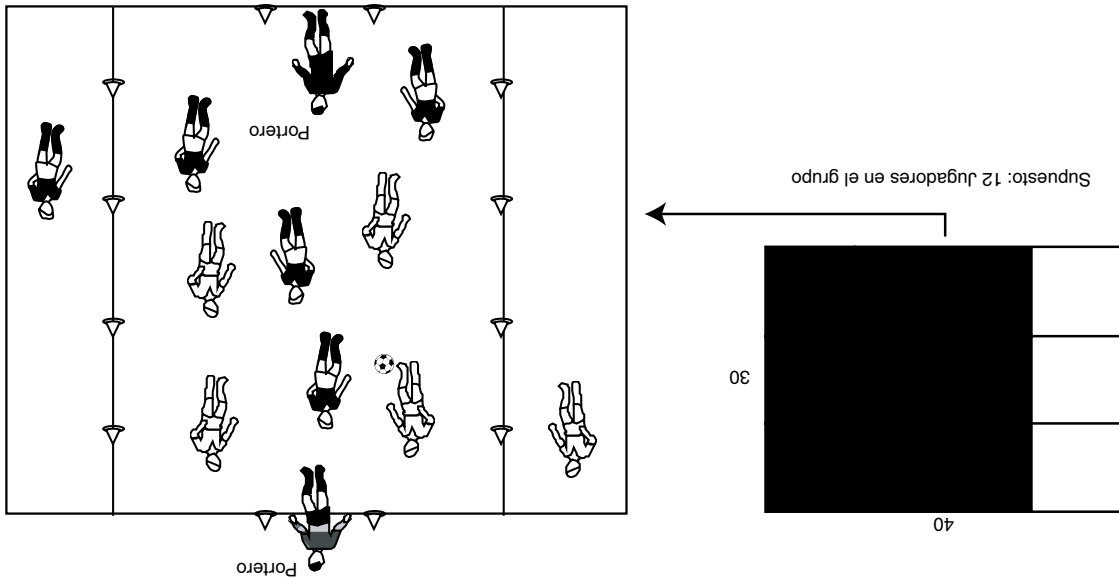
Los jugadores intentan conseguir el balón para pasárselo a sus jugadores abiertos tan rápido como sea posible. En cuando un jugador abierto recibe el balón, echa carrera hacia la línea de gol y cruza el balón en dirección de la portería a sus compañeros quienes están atacando el primer y el segundo poste.

PROGRESIONES

Cuando un jugador bien posicionado recibe el balón, el defensa más cercano puede entrar a la banda donde se encuentre un disco [[Shelley – this is first mention of a disc – is it noted on the diagram? – Sarah]] detrás de donde el balón cruce la línea. El defensa persigue al jugador abierto a lo largo de la banda.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Intenta obtener el balón desviado lo antes posible.
2. Corre escalonadamente a un lado de los jugadores ofensivos de apoyo para evitar un pase cruzado demasiado largo.
3. El jugador abierto debe colocar su cuerpo en el ángulo de juego cuando efectúe el pase cruzado.



KANSAS CITY ATTACK AND DEFENSE

PROPÓSITO

Desarrollar la técnica de tiro en un área reducida.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 30 yardas por 30. Coloque a tres ofensivos a lo largo de la línea de fondo y disponga de dos defensas más un portero en el área. Los ofensivos sólo tienen un balón para todos ellos. Repitan en otra área para un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores de camiseta clara 1, 2 y 3 se coordinan para atacar la portería en la parte superior del diagrama. El jugador en posesión del balón intenta un tiro a gol. Los dos ofensivos de apoyo (jugadores con camiseta clara 2 y 3) siguen por cualquier oportunidad de rebote por parte de los defensas o portero. La puntuación se acumula de la siguiente manera:

Un saque = un punto a los defensas.

Una anotación = dos puntos a los ofensivos.

Un saque de esquina = un punto a los ofensivos.

El primer equipo en marcar 10 puntos, gana. Si el portero detiene el balón, regresa el balón al equipo ofensivo y el juego vuelve a empezar.

PROGRESIONES

Los ofensivos se pasan el balón unos a otros para crear mejores oportunidades de tiro.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

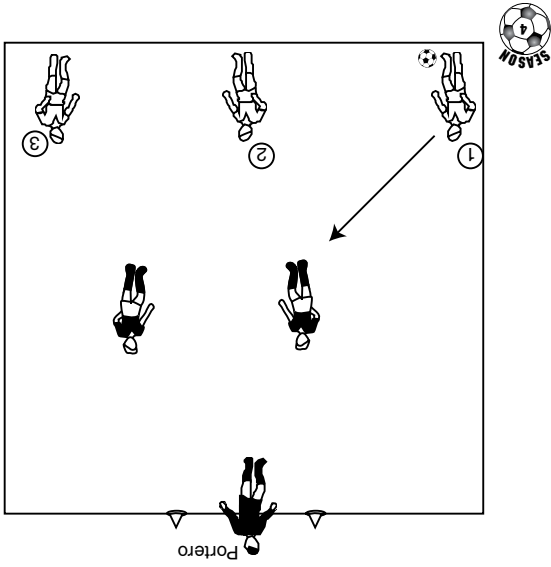
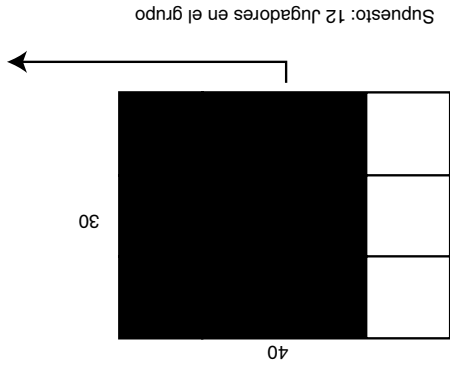
1. Observe la posición del portero.

2. Concéntrese en la precisión.

3. Mantén la cabeza por encima del balón.

4. Pégale al balón en su parte mediana o mediana alta.

5. Sigue el balón hasta la meta.



JAIL BREAK

PURPOSE

To develop running with the ball in a small-sided game.

ORGANIZATION

In a 40-by-30-yard area, put a mini-goal in each corner of the field. Play 6 v 6, with no goalkeepers.

GAME OBJECTIVE

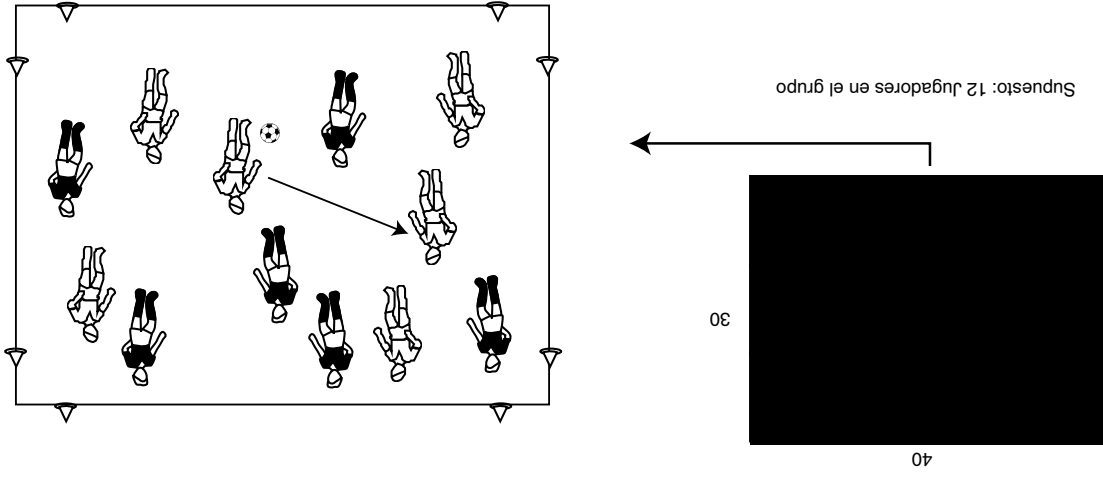
Players can score a goal by running the ball through any of the goals, while the opposing team tries to stop them.

PROGRESSION

Players can now go toward the two goals at one endline.

KEY ENTRENADORING POINTS

1. Get the ball 2–3 yards out in front of you.
2. Push the ball along by using the laces of your shoes.
3. Try to look up between touches.
4. Try to pass the ball using the laces or outside of your foot.



IT'S JUST NOT CRICKET!

PROPÓSITO

Desarrollar el posicionamiento y poder al golpear el balón.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 40 yardas por 30. Forme dos equipos de seis. El entrenador es quien lanza. Se posiciona en un área de 5 yardas por 5 que está a 10 yardas de las áreas de meta (delimitadas por cinco discos en fila). Coloque un disco a 10 yardas del área de meta.

OBJETIVO DEL JUEGO

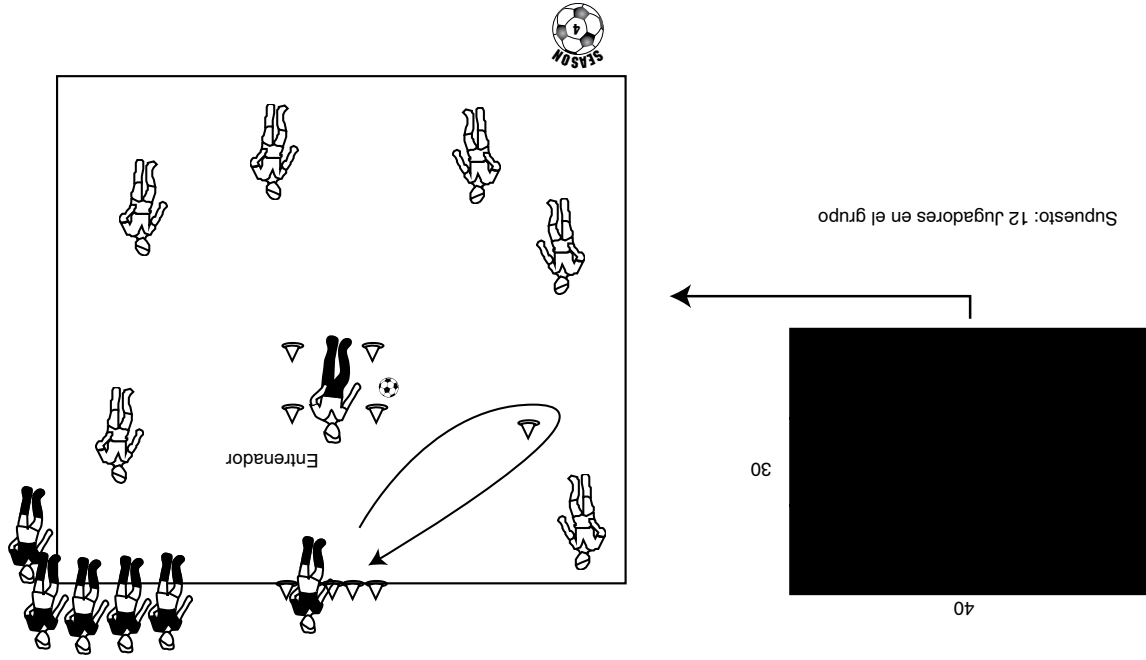
El pitcher (quien lanza) pasa el balón desde el montículo en dirección de las áreas de meta (línea de discos). El bateador debe darle al balón y corre luego alrededor de la base, y de regreso a las áreas de meta. Debe estar listo para enfrentarse al siguiente lanzamiento, que será efectuado tan pronto como el pitcher reciba el balón, enviado hacia atrás desde el extremo del campo. El bateador continúa bateando hasta que sea sacado del juego (el pitcher alcanza el área de meta) o atrapado (un jugador fuera del campo alcanza el balón con la cabeza). Continúen hasta que todos los bateadores del equipo estén fuera.

PROGRESIONES

1. Introducir un rombo de béisbol como terreno de juego, y esta vez el jugador estará a salvo sólo en la segunda base o en "home".
2. En vez de sólo regresar el balón al pitcher, el equipo con camisetas claras debe efectuar dos pases entre ellos, y luego enviar el tercer pase de regreso al pitcher.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Mantén el balón bajo al mantener tu cabeza y rodilla arriba del balón cuando haya contacto.
2. Pégale al balón con el empuje.





IN AND OUT

PROPÓSITO

Mantener a los porteros en movimiento y fomentarles el juego "limpio";

ORGANIZACIÓN

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

OBJETIVO DEL JUEGO

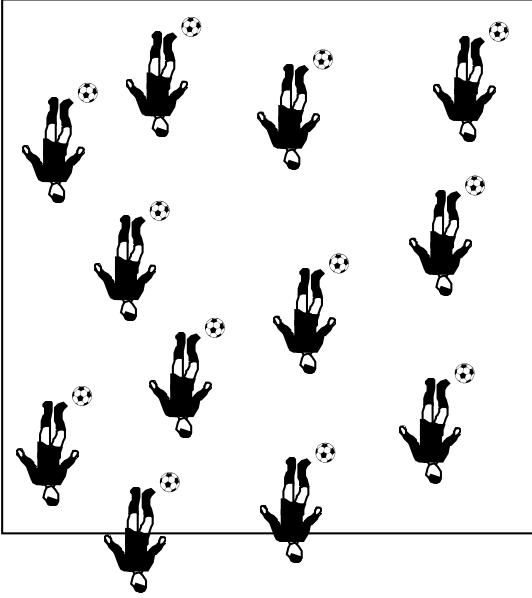
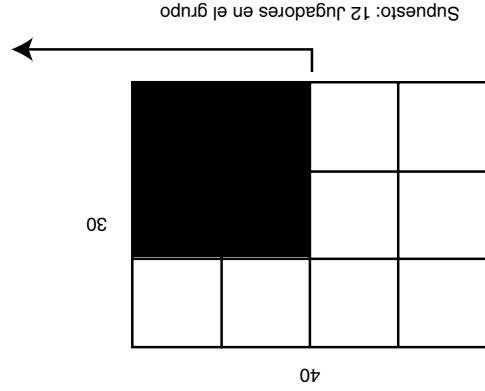
Los porteros entran y salen de la acción mientras hacen rebotar el balón.

PROGRESIONES

1. El entrenador nombra una parte del cuerpo (por ejemplo, el pecho, la cabeza, la rodilla, etc.). Cada portero debe usar esa parte del cuerpo con su balón.
2. Cuando el entrenador grita "cambio de balones", los porteros deben dejar su balón y atacarle al balón de otro jugador.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Aprtía fuerte el balón o abrázalo.
2. Desplázate con ligereza con los pies.
3. Si otro portero recupera tu balón durante una actividad de "cambio de balones", recupérate rápido y atácate al balón de otro jugador lo antes posible.
4. Debes estar al tanto en todo momento.



HEAD CATCH

PROPÓSITO

Para practicar técnicas de cabeceada en un juego.

ORGANIZACIÓN

Disponer un área de 10 por 10 yardas y ubicar discos en círculo. Ubicar a los jugadores como se muestra en el diagrama. El director técnico sirve la pelota desde el centro del círculo.

OBJETIVO DEL JUEGO

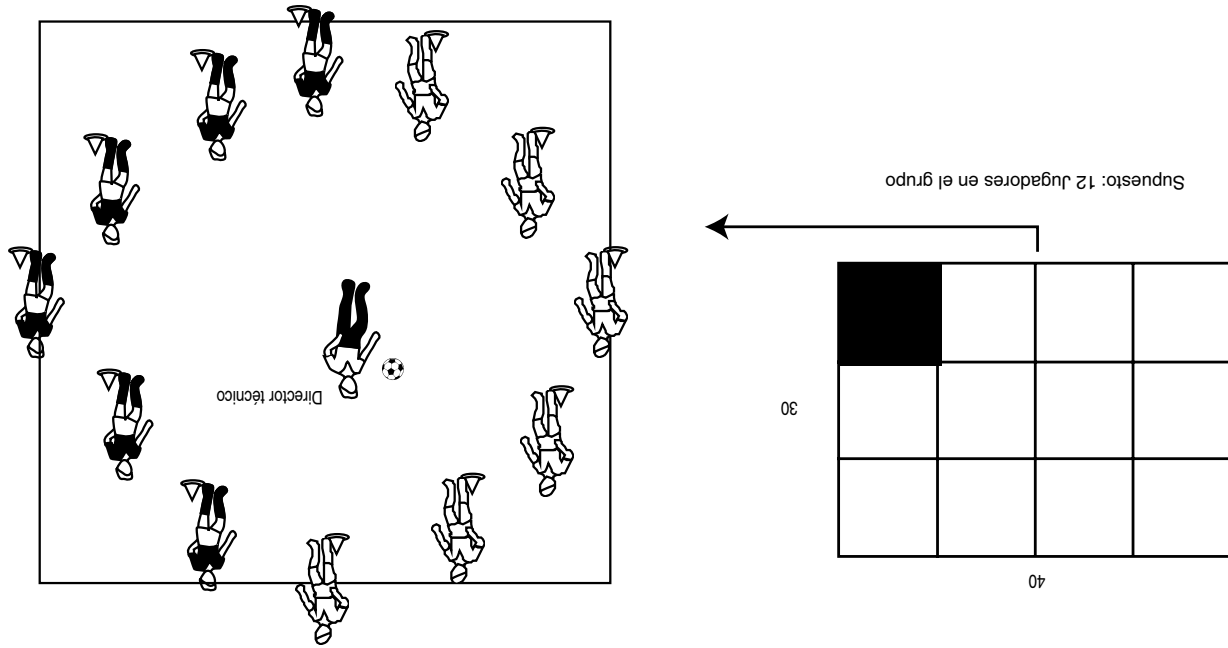
El director técnico lanza la pelota desde abajo y con ambas manos a cualquier jugador en el círculo. Si el director técnico dice, "Cabeceala", el jugador debe atrapar la pelota. Si el director técnico dice, "Agárrala", el jugador debe cabecear la pelota para devolvérsela al director técnico. Si el jugador hace una mala elección, debe correr alrededor del círculo hasta su posición original.

PROGRESIÓN

El mismo juego se puede jugar con las órdenes "muslo" y "pie". El director técnico debe servir la pelota desde lo alto.

PUNTOS CLAVE DEL ENTRENAMIENTO

1. Cabecece la pelota con la frente devolviéndosela al director técnico.
2. Mantenga los ojos en la pelota y la cabeza en alto en todo momento.





GATEKEEPER TWO

PROPÓSITO

Desarrollar el regateo, el pase con precisión y el control del peso.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 20 yardas por 20. Instale porterías al azar separando dos discos a 2 yardas de distancia al uno del otro.

OBJETIVO DEL JUEGO

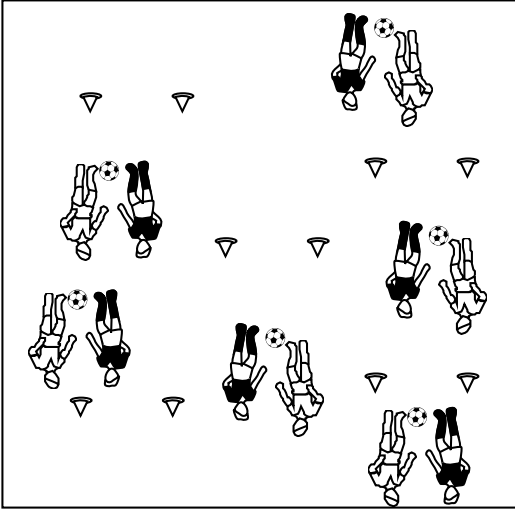
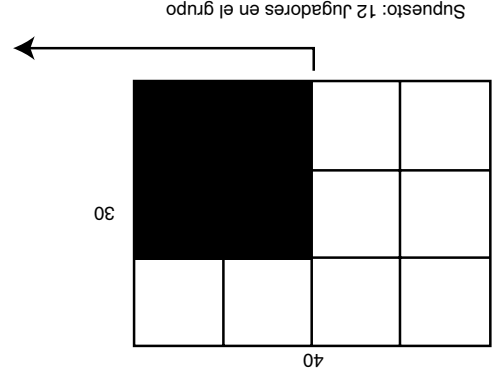
Los jugadores regatean hacia cada portería del área. Una vez que un par de jugadores alcanza una portería, deben jugar el balón tres veces entre los discos hacia delante y hacia atrás, antes de dirigirse a la siguiente portería. Los jugadores en pares marcan tres puntos por cada portería completada. Si le dan al balón de más, o si un disco es desplazado cuando los jugadores en par regatean alrededor del área y pasan por las porterías, pierden un punto como castigo.

PROGRESIONES

1. Hacer una finta antes de desplazarse a la siguiente portería.
2. Hacer un relevo (donde los jugadores intercambian el balón) antes de seguir jugando.
3. Poner un par de defensas para intentar arrebatarse el balón.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. El jugador con el balón debe desplazarse rápidamente hacia la otra portería.
2. Gira y desplázate hacia un área de gol despejada.
3. Mantén la mirada al frente mientras te desplazas hacia el área de gol.



FREEZE AND RELEASE

PROPÓSITO

Hacer que los jugadores se acostumbren a la presión sin un balón, y a desarrollar comunicación y trabajo en equipo.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 20 yardas por 20. Los grupos de 12 consisten en tres jugadores que atrapan (Mr. Freeze), dos jugadores que liberan (Batman y Robin), y los jugadores restantes son los corredores.

OBJETIVO DEL JUEGO

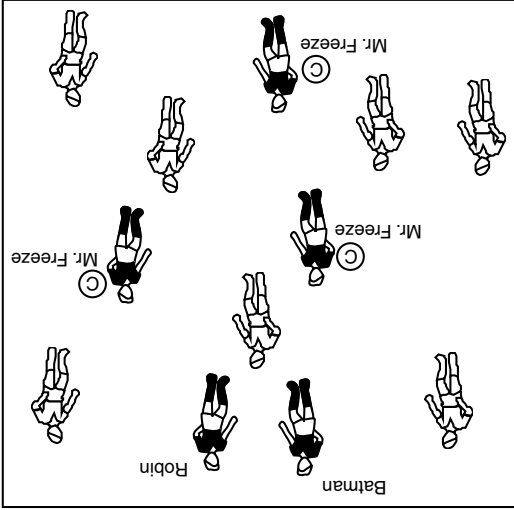
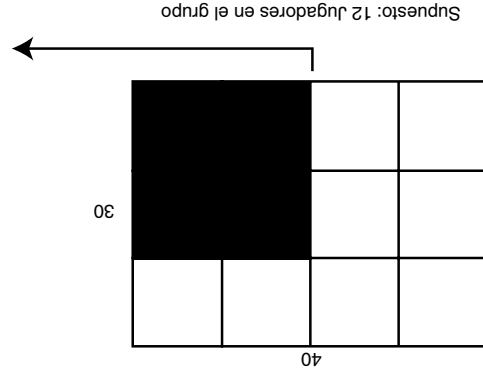
Los corredores tratan de evitar ser pillados por los que atrapan. Si un jugador es pillado por quien atrapa, se “congela” en el lugar donde fue pillado. La única manera en que un jugador congelado puede ser “descongelado” es cuando Batman y Robin forman un círculo a su alrededor uniéndolo sus manos. Una vez que el corredor es liberado, puede regresar a jugar. Intercambien los papeles después de cada cinco descongelados.

PROGRESIONES

Dé a quienes atrapan un balón. Aquellos ahora pueden “congelar” a los jugadores pillándolos con el balón en o por debajo de las rodillas.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Correr con la cabeza alzada.
2. Cambiar la velocidad y la dirección para escapar a quienes atrapan.



EXTERMINATOR

PROPÓSITO

Desarrollar giros y carreras con el balón.

ORGANIZACIÓN

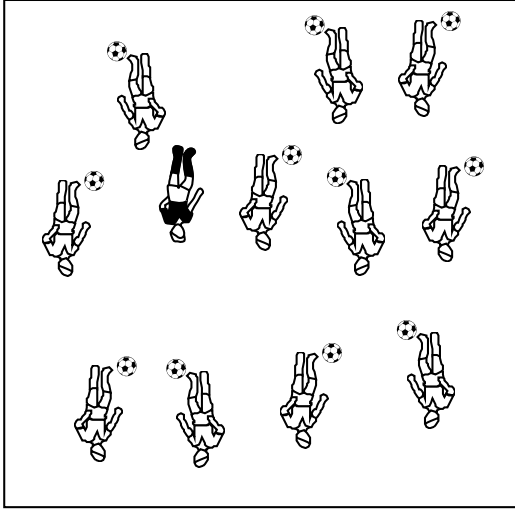
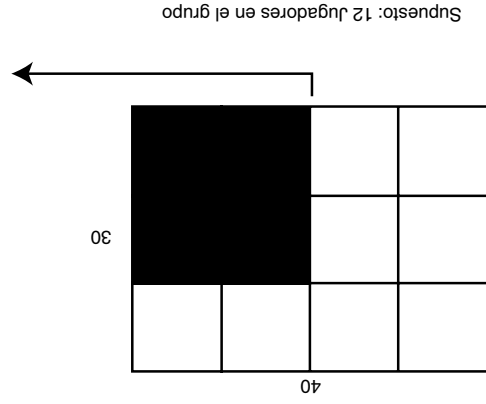
Establezca un área de 20 yardas por 20. Excepto para el que atrapa y el exterminador (jugador con camiseta oscura), cada jugador tiene un balón. Todos los jugadores deben permanecer en los confines del área.

OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores de camiseta clara son perseguidos por el exterminador. Cualquiera jugador con camiseta clara que regatee afuera de la zona, o que su balón sea pateado fuera de la zona por el exterminador, se convierte en quien atrapa. Jueguen hasta que sólo quede un jugador con camiseta clara sin ser pillado.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Mantén el balón cerca de tu cuerpo.
2. Intenta mirar hacia el frente y alrededor entre toques.
3. Usa tu cuerpo como escudo para defender el balón de los defensas.
4. Evita el peligro.



DOUBLE TEAM / JAILBREAK

PROPÓSITO

Desarrollar técnicas de pase y cambio de dirección.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 20 yardas por 20. Dos jugadores tienen que servir un balón como quienes atrapan y el resto de los jugadores forman pares y se agarran las manos como barreras. Coloque el resto de los balones alrededor de la parte exterior del área.

OBJETIVO DEL JUEGO

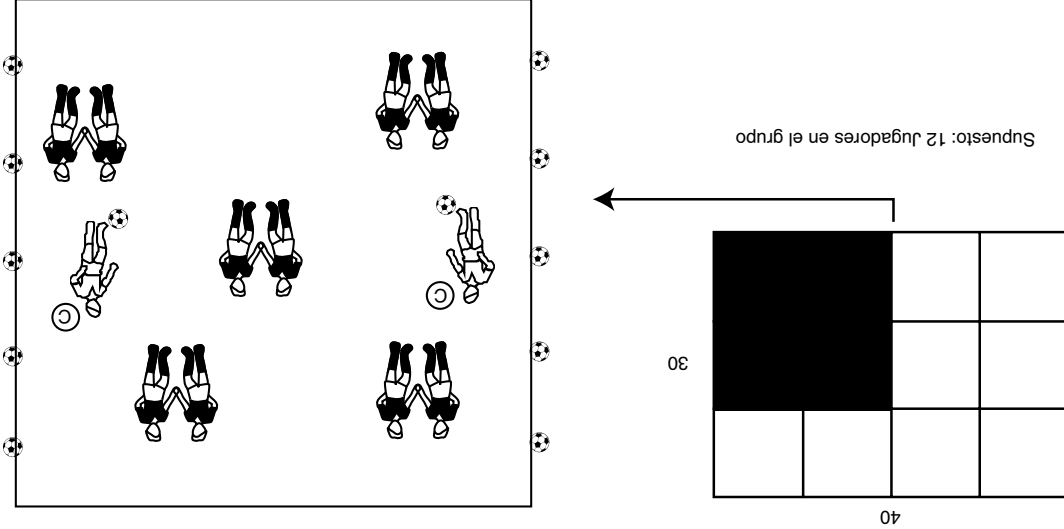
Los dos que atrapan empiezan a moverse alrededor del área en un intento de atrapar a los que escapan (jugadores con camiseta oscura). Aquellos que atrapan trabajan juntos para pegarle a los escapistas en o debajo de la rodilla con el balón. Cuando los que escapan sean golpeados con el balón, serán atrapados e intercambiarán lugares para convertirse en quienes atrapan. El juego termina cuando todos los jugadores son quienes atrapan.

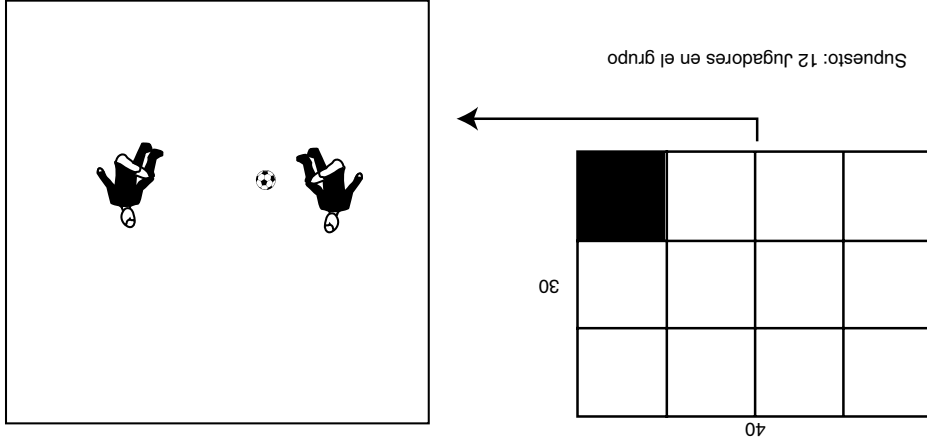
PROGRESIONES

Para hacer que quienes atrapan trabajen más, los escapistas juegan individualmente en vez de por pares.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Busca utilizar el interior de tu pie para pasar el balón.
2. Intenta pasar el balón enfrente de un corredor para que le pegue conforme él se mueva dentro del espacio.
3. Mientras regateas, asegúrate de utilizar todas las partes del pie.





Supuesto: 12 jugadores en el grupo

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Usa la base de la mano para “batar” el balón.
2. Observa el balón en la mano. [[Shelley – this is a new one ...is this a soccer term? Sarah]]
3. Mantén una buena posición inicial.

PROGRESIONES

1. Ponerse de pie y dejar que el juego se convierta en un juego de voleibol.
2. Juntar con otros dos porteros y jugar 2 contra 2.

OBJETIVO DEL JUEGO

Los porteros deben pasar el balón el uno al otro utilizando la base de las palmas de sus manos. El objeto del juego es mantener pases consecutivos mientras utilizan ambas manos. Los porteros intentan completar la mayor cantidad de pases posibles sin dejar que el balón toque el piso.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 10 yardas por 10. Forme parejas, con un balón por pareja. Los dos porteros se ponen frente a frente y se sientan a una distancia de 5 yardas. Repetir en otras cinco áreas para un total de 12 jugadores.

PROPÓSITO

Desarrollar el desvío de tiros fuertes.

DEFLECTION JUGGLE



DEFENSIVE WALL

PROPÓSITO

Desarrollar movimiento, agilidad, conciencia del espacio y de los demás.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 20 yardas por 20. Seis jugadores forman grupos de tres, y juntan las manos para formar dos cadenas. El resto de los seis jugadores actúan como dos que atrapan y los cuatro otros jugadores quienes están corriendo de ellos.

OBJETIVO DEL JUEGO

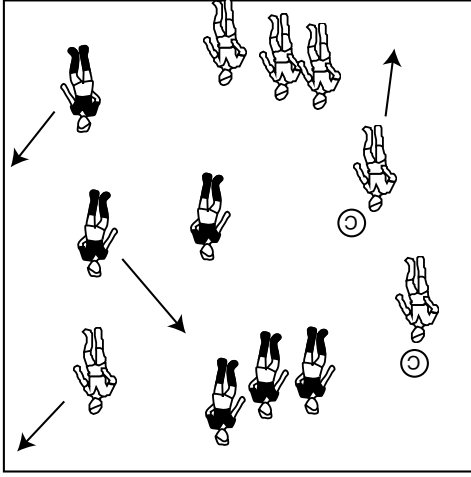
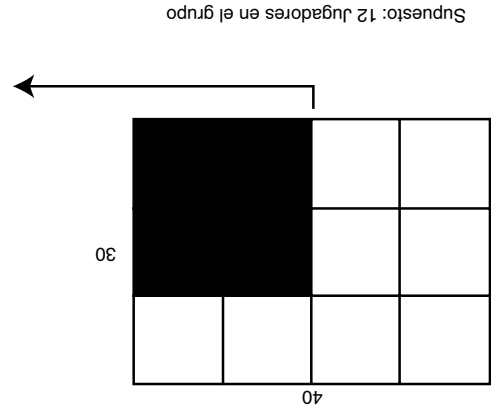
Los corredores intentan escapar de quien atrapa anclándose a una de las cadenas de los jugadores. Sin embargo, sólo puede haber tres jugadores en una cadena a la vez. Cuando un corredor se une a una cadena, el jugador del extremo opuesto debe abandonar la cadena y convertirse en un corredor. Si un jugador es pillado por quien atrapa, intercambian papeles.

PROGRESIONES

Haga que tres de quienes atrapan, regateen un balón mientras correetan a los corredores.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Corre con la vista hacia el frente.
2. Wrong foot the catcher.
3. Inclínate hacia adelante.
4. Dobra tus rodillas cuando giras.



DANCE 'TIL YOU DROP

PROPÓSITO

Desarrollar el regateo, desplazamiento y conciencia del espacio.

ORGANIZACIÓN

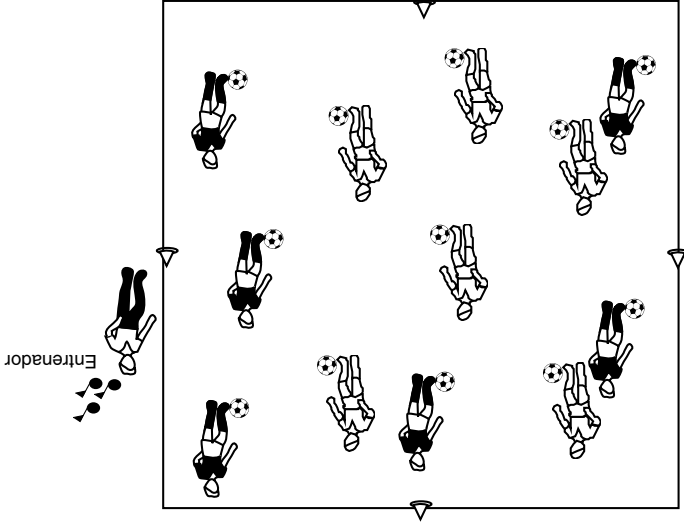
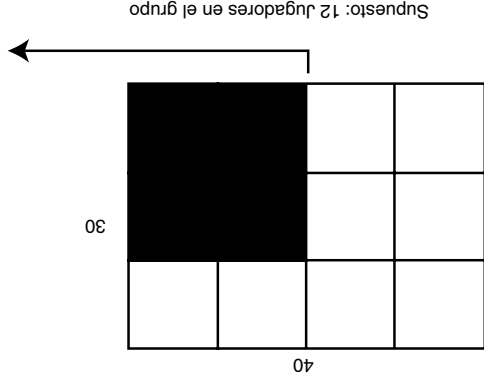
Establezca un área de 20 yardas por 20. Cada jugador tiene un balón. Coloque cuatro conos alrededor del área fuera de juego.

OBJETIVO DEL JUEGO

El entrenador silba o canta. Los jugadores deben regatear alrededor del área hasta que pare la música. Cuando para la música, los jugadores dejan de regatear, sueltan su balón, corren alrededor del cono más cercano y corren hacia el balón más cercano. A medida que progresa el juego, el entrenador reduce el número de balones para que los jugadores sean más rápidos y más decididos al regresar a un balón. Esta actividad enseña velocidad de pensamiento y movimiento con el balón.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Mantén el balón cerca.
2. Usa todas las partes de tus pies.



PROPÓSITO

Desarrollar las técnicas de carrera con el balón y de llegada al gol.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 10 yardas por 30 para cuatro jugadores. El jugador 1 deberá tener cuatro balones. El jugador 2 será quien tome el tiempo y la puntuación, el jugador 3 servirá de portero, y el jugador 4 será quien atrape.

OBJETIVO DEL JUEGO

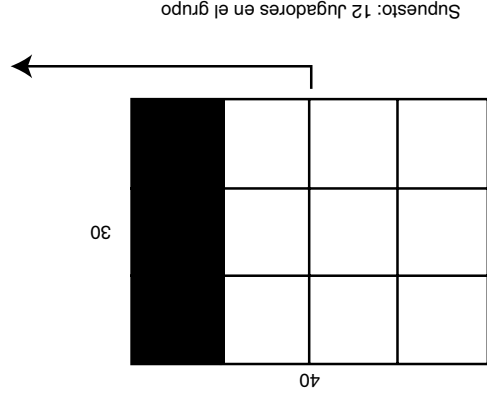
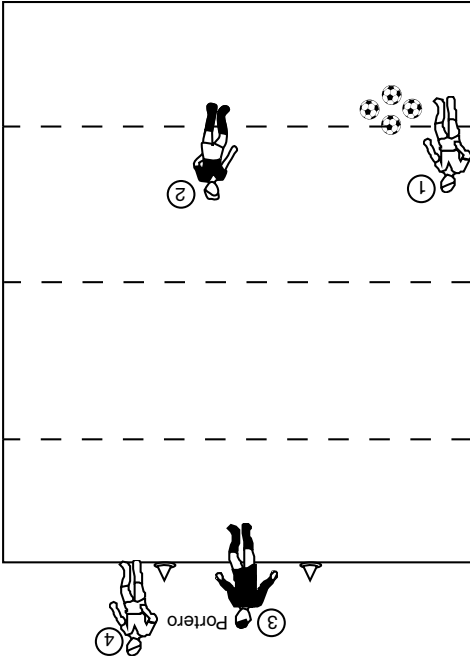
El jugador 1 deberá cubrir el terreno rápido e intentar un tiro a gol contra el jugador 3. Cada gol marcado cuenta por tres puntos para el jugador 1. Por cada gol detenido, el portero gana tres puntos. Cambien de posiciones cada cuatro intentos de gol.

PROGRESIONES

El jugador 2 se posiciona a 5 yardas detrás del jugador 1. El jugador 4 se encarga de contabilizar la puntuación a partir del momento en que el jugador toca el balón. El jugador 2 puede empezar a perseguir al jugador 1 para ponerle la presión en cuanto alcanza el balón. Por cada tiro o entrada, el defensa obtiene tres puntos.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Si el portero entra a la carga, haz una finta sencilla y esquivalo.
2. Si el portero se acerca, y se detiene, deberás considerar ajustar.
3. Si el portero se queda en línea, intenta pasar el balón detrás de él.
4. Tira si puedes mientras se este desplazando el portero, con un tiro bajo a través de él.



Supuesto: 12 Jugadores en el grupo



PROPÓSITO

Desarrollar posturas de tiro.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 30 yardas por 30 con porterías de cada lado del área. Reparta a cuatro jugadores de cada equipo al azar dentro del área. Asigne un portero para cada portería.

OBJETIVO DEL JUEGO

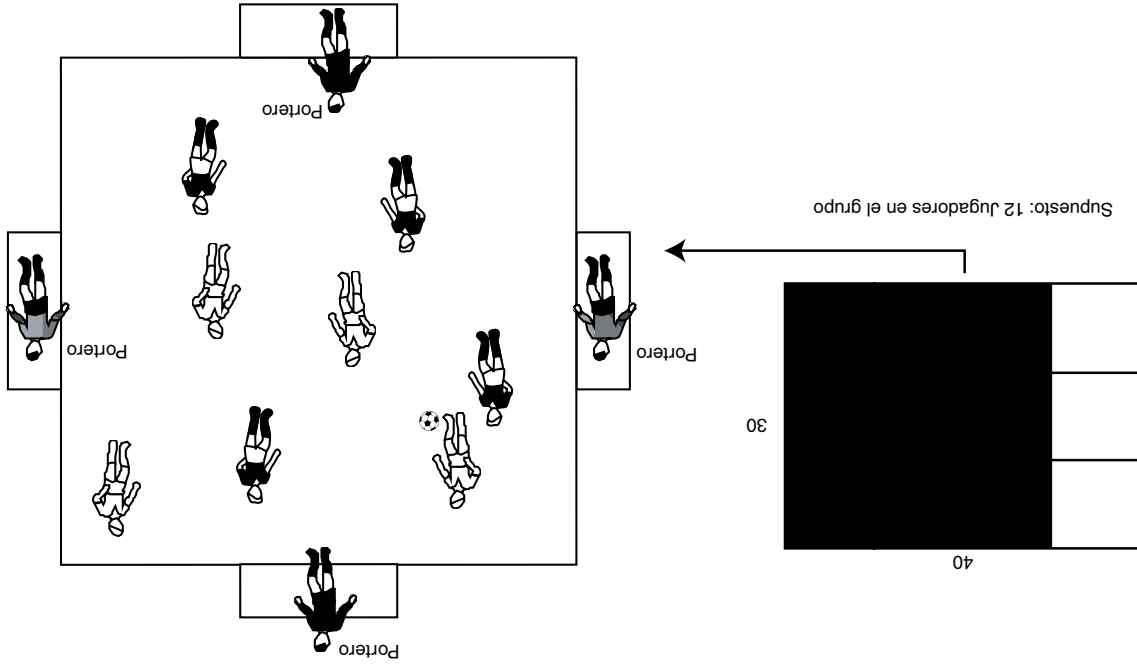
El equipo con camisetas oscuras solo puede anotar cuando esté en las porterías de la derecha e izquierda del diagrama, mientras el equipo de camisetas claras solo puede anotar en las porterías de arriba y abajo del diagrama.

PROGRESIONES

Las porterías son de 5 yardas de ancho y juegan 6 contra 6 dentro del área (esta vez sin porteros).

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Desarrolla un tiro primero, luego haz un pase para intentar anotar un gol.
2. Mantén tu esfuerzo sobre los porteros para maximizar las posibilidades de anotar con rebotes.



PROPÓSITO

Desarrollar velocidad de pensamiento, juego de ataque rápido, pases cortos y pases estrizados.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 40 yardas por 30. Jueguen 5 contra 5, más 2 porteros.

OBJETIVO DEL JUEGO

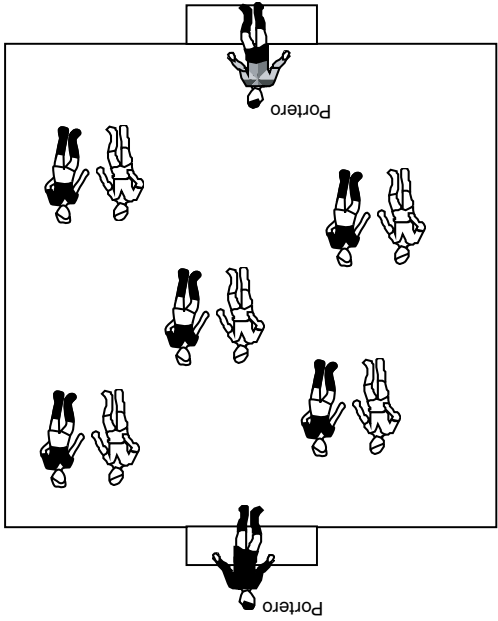
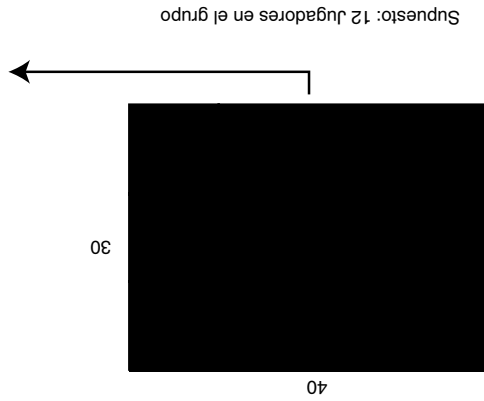
El objetivo de este juego es pasar el balón a un compañero de equipo que deberá detener el balón con sus manos. El jugador receptor tiene luego derecho a un toque para pasar el balón a otro compañero de equipo. Un jugador puede interceptar un balón con sólo detenerlo con las manos. La posición del balón cambia de bando después de la intercepción.

PROGRESIONES

Desarrollar un pase alto ajustado a las manos o controlar antes de poner el balón en el suelo. La única manera de anotar es con un cabezazo o una voléea.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Controla el balón con las manos, luego pásalo rápido.
2. Pásalo y luego desplázate nuevamente.
3. Cuando se acerque el balón, debes pensar en hacia dónde debe ir seguidamente.
4. Tira pronto y rápido.



PROPÓSITO

Desarrollar el tiro rápido dentro y alrededor del área de penalti.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 40 yardas por 20, con una portería en la línea mediana. Disponga un área de 5 yardas a cada lado de la portería y coloque dos porteros en cada lado de la línea de gol. Jueguen 4 contra 4 de cada lado de la línea de gol. No se permiten jugadores dentro del área de gol.

OBJETIVO DEL JUEGO

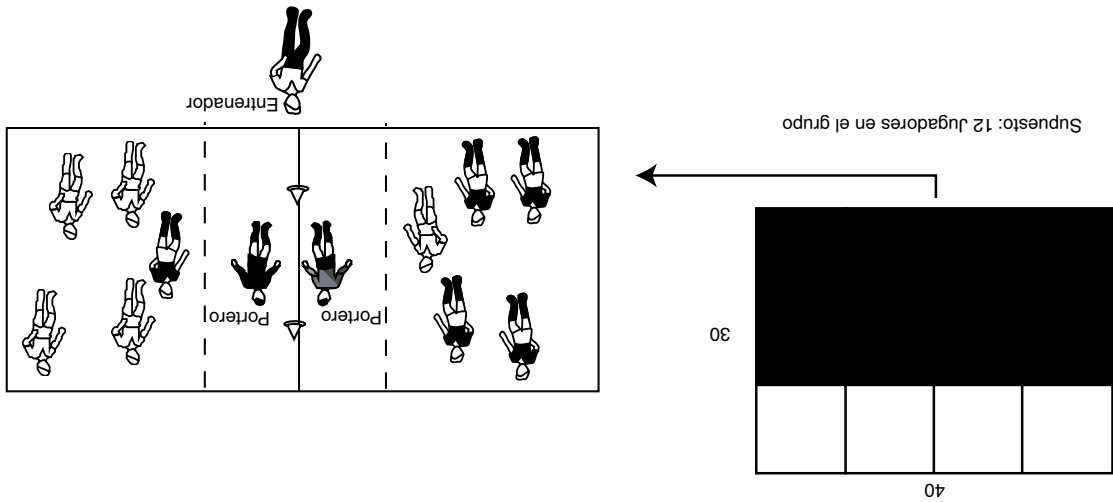
Los cuatro jugadores se coordinan para obtener un tiro a gol superando al defensa. Si el defensa se lleva el balón, él tira en la misma portería. Si marca un gol, el juego vuelve a empezar en la otra mitad del campo. Si el portero para el balón, él se lo da al entrenador que sirve otro balón en el área. El primer equipo en anotar 10 goles, gana.

PROGRESIONES

1. Jugar 3 contra 2 de cada lado de la portería.
2. Todos los saques de banda deben resultar en un tiro con un solo toque o volar a gol.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Tira a través o alrededor de los jugadores.
2. Mantén el balón bajo.
3. Intenta tirar el balón directo hacia atrás, desde el otro lado de la portería.
4. Si no puedes tirar, entonces pásale el balón a algún compañero que pueda hacer un tiro.



PROPÓSITO

Desarrollar la técnica de llegada de llegada a la meta y anotación a través del centro.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 40 yardas por 30 con zonas para los porteros de 10 yardas en cada línea de fondo. Jueguen 5 contra 5 en el área central con porteros en cada extremo.

OBJETIVO DEL JUEGO

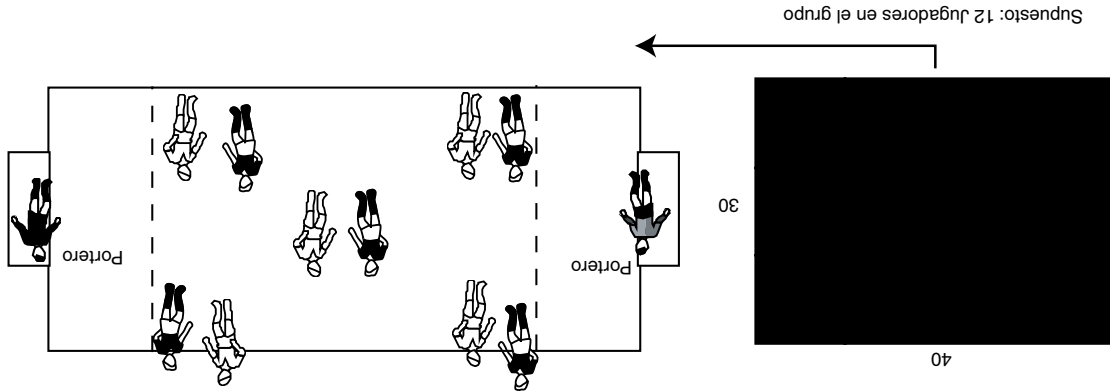
El objetivo del juego es anotar en la portería opuesta. Sólo el atacante con el balón puede entrar en el área de marcaje tras recibir un pase de un compañero o regateando el balón. Los defensas no están autorizados a penetrar en esta área. Los porteros deben permanecer en su línea hasta que el balón entre en el área de gol. Los atacantes pueden hacer un máximo de tres toques en las áreas de marcaje. Los goles sólo pueden ser anotados en las áreas de marcaje. Los atacantes sólo pueden hacer un toque a partir de rebotes del portero.

PROGRESIONES

1. Desarrollar la técnica que permite a un defensa entrar en el área de penalti para ponerle presión al atacante. El defensa es designado por el equipo.
2. Reducir la cantidad de toques a dos en la zona de marcaje.
3. Permitir la presencia de dos atacantes y un defensa en la zona de marcaje. El primer atacante tiene derecho a dos toques, el otro atacante sólo puede hacer uno.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Como equipo, repártanse bien por el terreno de juego.
2. Cronometra tu carrera en el área para mejorar la línea de fuera de juego y obtener el balón.
3. Cuando entres en el área de marcaje, pasa el balón más allá del portero.
4. Apunta un tiro bajo y hacia la esquina más alejada.



CIRCLE OF DOOM

PROPOSITO

Desarrollar técnicas de giro y cambio de dirección y al mismo tiempo mantener la cabeza hacia el frente.

ORGANIZACION

Establezca un área de 10 yardas por 10. Forme grupos de cuatro jugadores. Tres jugadores forman un círculo entre-lazando los brazos o tomándose de las manos. Repita en otras dos áreas para un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

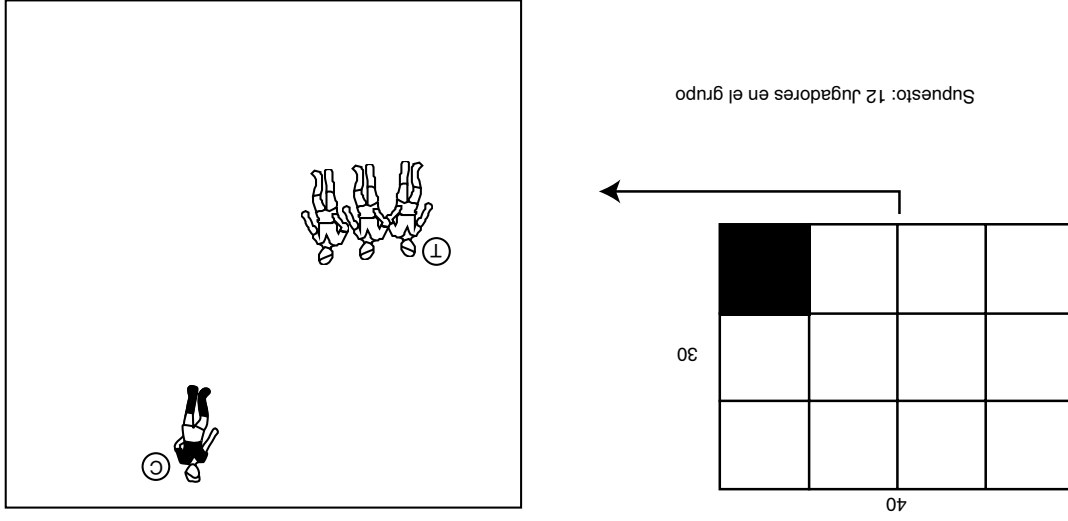
El objetivo del juego es que quien atrapa (jugador de camiseta oscura) corra alrededor del grupo de jugadores en-trelazados para pillar al jugador que es el blanco. Los jugadores entrelazados intentan impedir que el quien atrapa alcance su objetivo al desplazarse alrededor para que el jugador por pillar permanezca lo más alejado posible de aquel que atrapa. Si el blanco es pillado, intercambia su posición con el que atrapa.

PROGRESIONES

Introducir un balón. Quien atrapa debe regatear el balón mientras intenta pillar al blanco.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Juega en equipo para evitar a quien atrapa.
2. Los receptores pueden fintar y desplazarse velozmente para alcanzar al jugador designado.



PROPOSITO

Desarrollar control y recepción.

ORGANIZACION

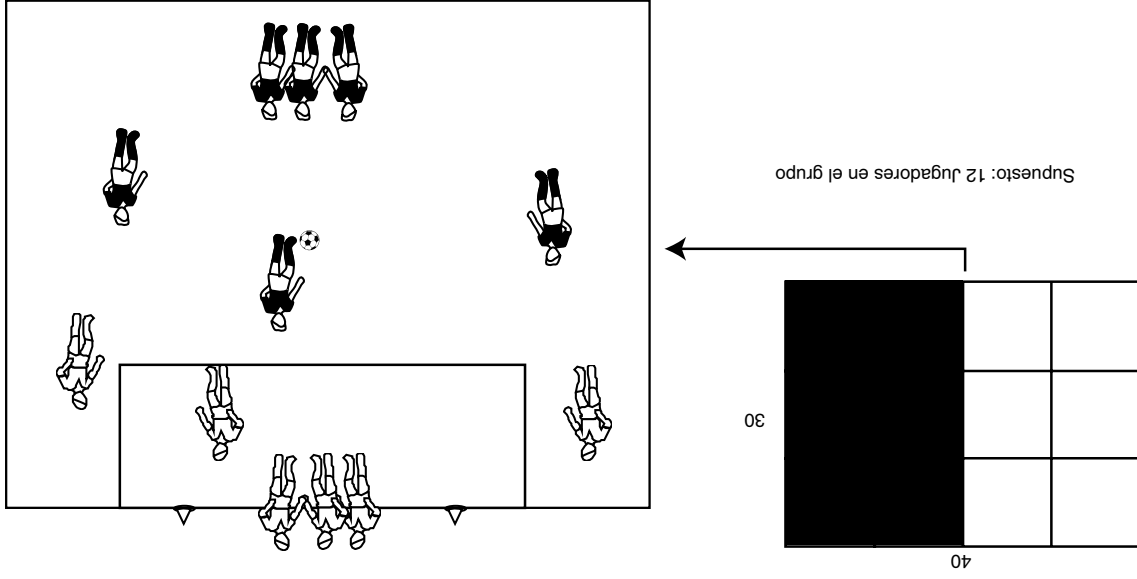
Establezca un área de 20 yardas por 30. Coloque a tres jugadores, con brazos o manos entrelazados, en la línea de gol. Amplíe la portería 4 yardas más del largo de la línea de jugadores entrelazados. Jueguen 3 contra 3 hasta que el entrenador grite "Cambio"; entonces la cadena se rompe y el equipo previamente fuera del campo se vuelve la cadena frente a la portería. Los jugadores de la cadena original se vuelven ahora los jugadores en el campo.

OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores de cada equipo forman una cadena humana entrelazando los brazos o agarrándose de las manos. Esos jugadores están parados formando una línea de gol frente a la portería de unas 8 yardas de largo. El equipo en posesión del balón debe intentar marcar a través de la cadena humana protegiendo a la portería adversa. Cada gol marcado y cada gol detenido valen un punto. Los jugadores de la cadena no pueden usar sus manos para defender la portería y deben controlar el balón en un espacio de 5 yardas para golpear.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Corta el acceso a la portería.
2. Intenta mantener posesión del balón.
3. Aprovecha todas las oportunidades para tirar.
4. Ve por el balón, y no te retires de él.
5. Ayuda al jugador con el balón al tomar una posición de apoyo.
6. Estate listo para cambiar de dirección.



BEAT THE CLOCK

PROPÓSITO

Desarrollar el regateo direccional.

ORGANIZACIÓN

En un área de 20 yardas por 20, establece un círculo con 11 discos. Coloque a los jugadores de manera que haya un jugador en cada entrada delimitada por los discos. Un jugador permanece fuera del círculo para actuar como corredor inicial para vencer al reloj.

OBJETIVO DEL JUEGO

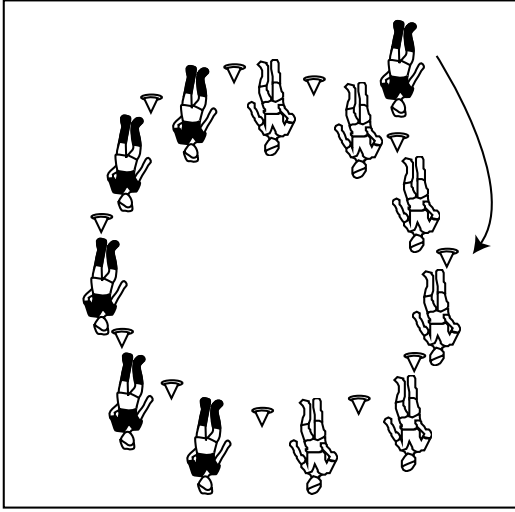
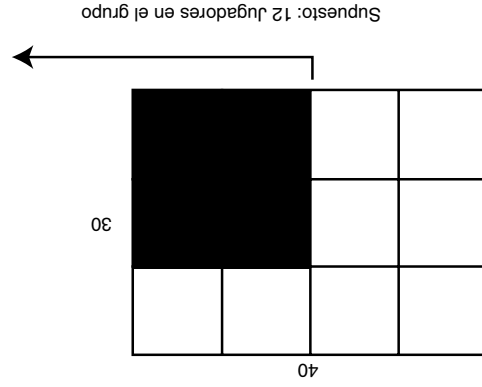
Un jugador de camiseta oscura corre alrededor del exterior del círculo. Cuando pilla a alguien, los dos jugadores corren alrededor del círculo en direcciones opuestas. El primer jugador que regrese a la entrada vacante ocupa el lugar. El otro jugador sigue corriendo y empieza un nuevo juego.

PROGRESIONES

1. Introduzca un balón.
2. Tenga más de un jugador que atrape/corredor en el exterior.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Mantén el balón a unos 2 ó 3 pies de distancia entre toques.
2. Mira hacia arriba entre toques para tener un mayor sentido de dirección y evitar al otro corredor conforme va alrededor del círculo.



Desarrollar la técnica para atrapar un balón elevado.

ORGANIZACIÓN

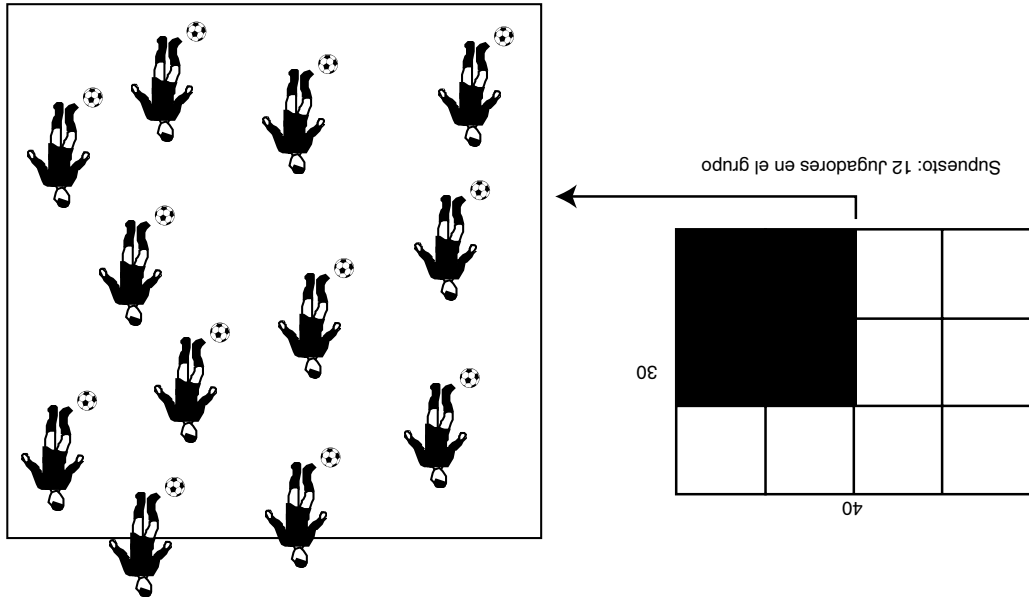
Establezca un área de 20 yardas por 20. Coloque a todos los jugadores en el área. Cada jugador tiene un balón.

OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores empiezan a moverse alrededor del área, sin el balón al principio, brincando y levantando los brazos arriba de sus cabezas. Luego cada jugador tira el balón al aire para practicar el brinco y agarrar el balón. Los jugadores hacen equipo con un compañero y cuando el entrenador dé la orden, toman turnos lanzando el balón para que su compañero brinque y lo atrape.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Retira una pierna, levantando la otra para mayor estabilidad y protección.
2. Atrapa el balón anticipadamente con los brazos extendidos. No te coloques debajo del balón.
3. Usa la técnica de agarre en W debajo del balón.
4. Relájate al agarrar el balón para no dejarlo ir.
5. Grita "balón del portero"





BALL TAG

PROPÓSITO

Desarrollar la habilidad de efectuar movimientos, pases y comunicarse.

ORGANIZACIÓN

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

OBJETIVO DEL JUEGO

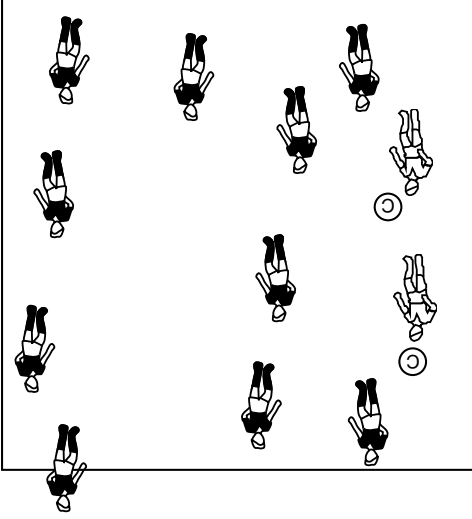
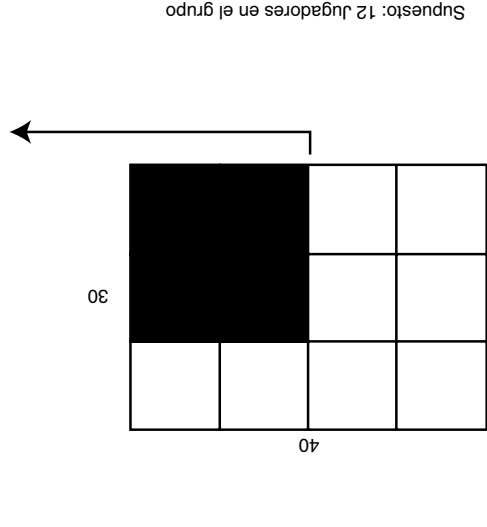
Los receptores se mueven por el área e intentan lanzar sus pelotas para golpear a alguno de los jugadores en la rodilla o debajo de ella. Para hacerlo, los receptores deben hacer rebotar la pelota o cabecear, jugar con los muslos o realizar voleos cada 3 pasos. Los otros 10 jugadores intentan evitar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

PROGRESIONES

Los receptores no se pueden mover con la pelota.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

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



ATTACK AND DEFENSE

PROPÓSITO

Desarrollar el pase y control del balón en un pequeño juego de partido.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 20 yardas por 30. Forme grupos de seis, con un balón por grupo. Juegue 3 contra 1 con un defensor y dos porteros, posicionados como se indica en el diagrama. Repita en otra área para un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

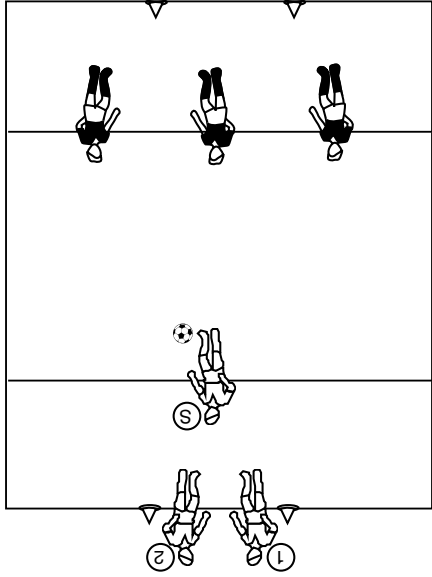
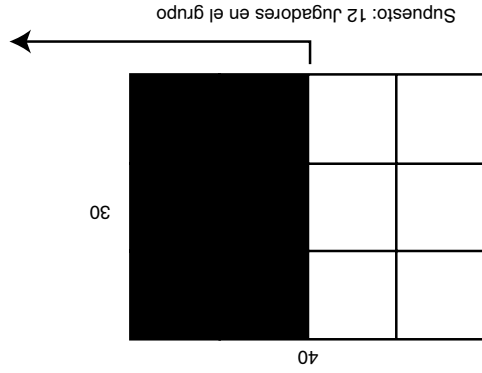
El jugador que saca (jugador con camiseta clara) le pasa el balón a cualquier otro jugador. Los jugadores con camiseta oscura deben pasar el balón al menos una vez, luego pueden empezar a tirar hacia la portería en el área más alejada. El que saca es el único defensor exterior. Los jugadores de camiseta clara 1 y 2 juegan en el área de gol. Pueden defender la portería, pero no pueden usar sus manos. Si el defensor obtiene el balón, debe pasarlo de regreso a uno de los porteros antes de que su equipo ataque. Repitan en dirección opuesta.

PROGRESIONES

Juegan con un portero y dos defensas.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Intenta pasar el balón a los pies.
2. Cuando ataques, remonta el campo para apoyar a tus compañeros de equipo.
3. Cuando pierdas la posesión del balón, reacciona rápido para recuperarlo.



PROPÓSITO

Desarrollar el correr con el balón y girar.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 40 yardas por 30. Divida al grupo en dos equipos luego saque dos parejas de cada grupo y pídales que sostengan una camiseta entre ellos. Los ocho jugadores restantes juegan 4 contra 4. Hay dos balones en juego a la vez.

OBJETIVO DEL JUEGO

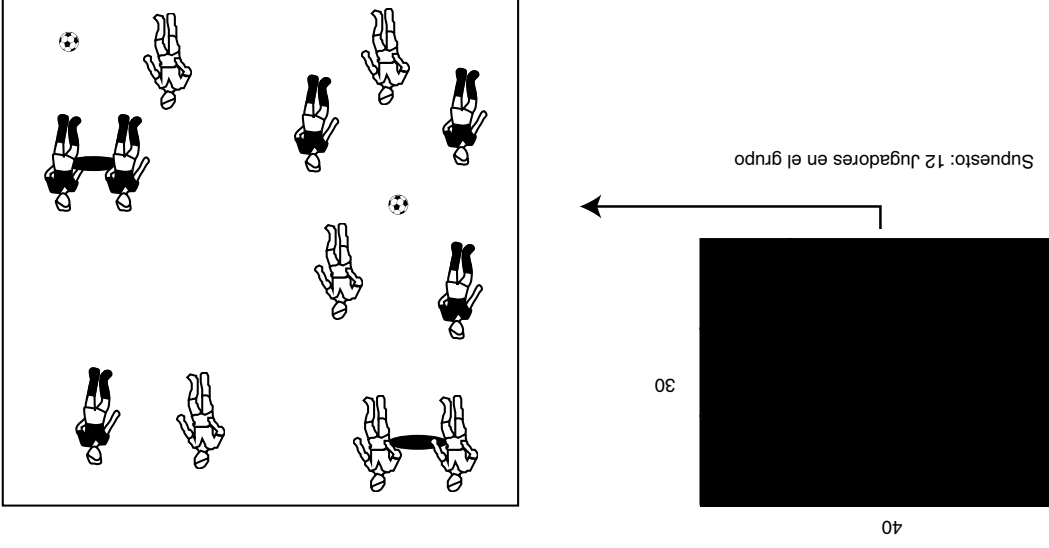
Los jugadores en pareja con las camisetas son porteras flotantes. Los equipos pueden anotar sólo en su propia portera. Las "porteras" deben moverse alrededor del área intentando acercarse al balón. Un gol se anota mediante un pase, un cabezazo o un tiro en la portera. Pueden anotar desde el frente o la parte posterior de la portera.

PROGRESIONES

Desarrollar el uso de un solo balón.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Conforme recibas el balón, busca para encontrar un jugador abierto y la portera.
2. ¿Deberás pasar, regatear o tirar el balón?
3. ¿Puedes pasar el balón a un jugador abierto cerca de la portera?
4. Intenta recibir el balón parándote a los lados para que puedas ver todo el campo.



JUEGOS PARA CLÍNICAS DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS

48	Always Moving Goal
49	Attack and Defense
50	Ball Tag
51	Basics
52	Beat the Clock
53	Change Soccer
54	Circle Of Doom
55	Clinical Finishing
56	Columbus Wrecking Crew
57	Crossfire
58	Cruise Control
59	Dance 'Til You Drop
60	D.C. Super Shooters
61	Defensive Wall
62	Deflection Juggle
63	Double Team/jailbreak
64	Exterminator
65	Freeze and Release
66	Goalkeeper Two
67	Head Catch
68	In and Out
69	It's Just Not Cricket!
70	Jail Break
71	Kansas City Attack and Defense
72	Lateral Movement
73	Minesweeper
74	MLS Shootout
75	No Pass-Backs
76	North, South, East, West
77	Nowak Netbuster
78	Numbers Game
79	Power Play
80	San Jose Challenge
81	Speed Turn
82	Stealth Dribble
83	Super Scoring Bowl
84	Super Teams
85	Two-Headed Monster





SEMANA 12

JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN



Materiales Necesarios: 20 objetos, papel, lápices y tela para cubrir los objetos.

GEREMONIA 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 Beat the Clock Circle Of Doom, o Head Catch. (Consulte el apéndice.)

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

EL JUEGO DE KIM

Coloque 20 objetos en una forma ordenada. Haga que los niños estudien los objetos en silencio absoluto

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)

durante 60 segundos. Luego cada jugador va, se siente en el césped solo y escribe los nombres de la mayor cantidad de objetos que recuerde. Aquél que nombre la mayor cantidad de objetos gana.

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores cuando vayan a la delantera a mantener sus ojos en el balón y su cabeza hacia el frente en todo momento.

GEREMONIA 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.





Materiales Necesarios: Insignias Bear para los niños.

CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

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

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.

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Básicos o Power Play. (Consulte el apéndice.)

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Lleve a cabo una ceremonia y premie a cada niño con su insignia de Bear. Los niños se forman en una fila y sus padres se paran atrás de ellos, llame a cada niño y a su padre uno a la vez, diga algo bueno acerca del niño y entreguele su insignia de Bear y dé un apretón de manos a su padres

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los porteros a observar el balón cuando lo tienen en las manos y a relajarse al atrapar el balón.

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

Nuevamente, repasen los 12 Valores Fundamentales de Cub Scouting. Estimule por parte de los niños y sus padres, comentarios acerca de los valores.



JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a mantener el balón bajo cuando tiren manteniendo la cabeza y la rodilla por encima del balón al contacto.

CEREMONIA DE CLAUSURA (10 MINUTOS)

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



TIEMPO CON LA FAMILIA



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

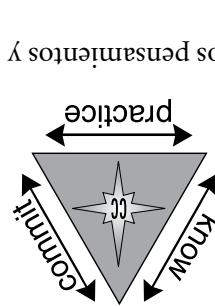
El Cub Scout sigue a Akela.
El Cub Scout ayuda al pack a cumplir sus deberes.
El pack ayuda al Cub Scout a crecer.
El Cub Scout ofrece buena voluntad.

ACTIVIDAD SCOUT

Hable con su hijo acerca del Valor Fundamental, Compasión.

COMPASION

Saber: Di porque como lider, es importante mostrar amabilidad y preocupacion por otras personas. Mencione formas en que los lideres muestran que se preocupan por los pensamientos y sentimientos de los demas.



Comprometerse: Di porque un buen lider debe considerar las ideas, capacidades y sentimientos de los demas. Di porque puede ser dificil para un lider proteger el bienestar de otra persona. Menciona formas en las que tu puedes ser amable y tener compasion.

Practicar: Decide algunas formas en las que puedes ser amable y considerado con los demas.

ACTIVIDAD FUTBOLISTICA

JUEGO DE LA HISTORIA DEL JUEGO

¿Quién inventó el juego del fútbol y dónde se jugó por primera vez?

Respuesta

Existe evidencia de que un juego que involucraba patear un balón dentro de una pequeña red, fue utilizado que hoy es el juego moderno.

lizado por la milicia china durante la Dinastía Han alrededor del segundo y tercer siglo Antes de Cristo. Es imposible decir con certeza dónde y cuando comenzó el fútbol, pero es razonable asumir que algún tipo de juego de pelota del cual se originó el deporte organizando algún lugar del planeta por más de 3,000 años. Gran Bretaña es el lugar de nacimiento, sin duda, del fútbol moderno y de la asociación futbolística. En 1815, la famosa escuela, Eton College, estableció las reglas, que otras escuelas, colegios y universidades empezaron a utilizar. Más adelante, estas fueron estandarizadas y una versión conocida como las reglas de Cambridge fue adoptada por la mayoría de las universidades y colegios de Inglaterra en 1848. Pero ahora, el fútbol estaba dividido en dos campos. Algunos colegios y escuelas preferían seguir las reglas establecidas por la Escuela del Rugby, que permitían hacer entradas, patear las espaldas y cargar el balón; todas estas reglas estaban prohibidas por las reglas Cambridge. El 26 de octubre de 1863, 11 clubes y escuelas de Londres enviaron a sus representantes a una junta en la Taberna de los Masones para establecer un solo juego de reglas fundamentales para gobernar todos los partidos jugados entre ellos. Esta junta creó la Asociación del Fútbol. Los que apoyaban las reglas de la Escuela Rugby abandonaron el lugar y el 8 de diciembre de 1863, la asociación del fútbol y del rugby finalmente se separaron. En 1869, la Asociación de Fútbol incluyó en sus reglas una provisión que prohibía cualquier manejo del balón con las manos, estableciéndose así la base de lo que hoy es el juego moderno.



Diga a los niños que es una buena idea hacerle cumplidos a la gente, y asígneles que digan a dos personas que han hecho un buen trabajo en algo. Pida que se

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

Jueguen Freeze and Release o It's Just Not Cricket!. (Consulte el apéndice.)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Los niños se forman en círculo, elija a uno de los niños para que dirija al den en su grito, dígame que cuente hasta tres y que haga que los niños den el grito diez veces, impresionando a los otros equipos con lo fuerte que gritan y su espíritu deportivo.

CEREMONIA DE APERTURA (5 MINUTOS)

- ¿Qué haces si otro estudiante te pide una respuesta? ¿Es difícil no hacer trampa? también lo haces?
- Mientras tu clase está tomando una prueba, la maestra abandona el salón. Algunos de los estudiantes empiezan a intercambiar respuestas. ¿Tú también lo haces?
- Un nuevo niño se ha cambiado a tu vecindario. ¿Cómo te haces amigo de él?
- Tus amigos van a andar en bicicleta hasta el otro lado de la ciudad, ellos te piden que los acompañes. ¿Qué les dices a ellos?
- Es hora de irte a casa, pero te estás divirtiendo con tus amigos y ellos no tienen que regresar sino hasta dentro de 30 minutos más tarde. ¿Qué harías?
- ¿Qué harías si estuviera en tus manos que harían: requesito Bear, y hable sobre las opciones difíciles y lo sienten en círculo y plátiquelas acerca del siguiente

JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN



SEMANA 11

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los porteros a ser ligeros con los pies y no estar fijos.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Jueguen bádminton o canicas.

BÁDMINTON O CANICAS

Hable con los niños acerca de los deportes en los cuales sólo una persona está en cada lado, como el tenis, boliche, canicas, tenis de mesa, bádminton y golf.

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

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

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 den ejemplos de valentía especialmente como lo han visto en el fútbol.

Los niños, padres y hermanos forman un círculo y los Cub Scouts dan 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.



Todos los participantes forman un gran 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 que reciten el Pledge of Allegiance.

CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Materiales Necesarios: bandera de los EE.UU. Lleve consigo las reglas y cómo se juegan dos deportes en los que sólo una persona está de cada lado: Tenis, boliche, canicas, tenis de mesa, bádminton y golf, entre otros. De ser posible, lleve una red de bádminton, raquetas y gallitos, o canicas.

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



Vea por televisión un deporte con su hijo. Discutan las reglas y cómo se jugó el partido. Ayúdelo a aprender las reglas de los tres deportes que tiene de su junta del den esta semana.

ACTIVIDAD SCOUT



TIEMPO CON LA FAMILIA

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a hacer pases dentro del espacio enfrente de los

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Explique a los niños las reglas de tres deportes en equipo y cómo jugarlos. Dígalos que aprenderán las reglas esta semana con sus familias.

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

Jueguen Double Team/Jailbreak o Gatekeeper Two. (Consulte el apéndice.)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

compañeros de equipo para que puedan correr hacia el balón con una zancada cuando reciban el balón.

CEREMONIA DE CLAUSURA (10 MINUTOS)

Los niños forman una círculo, hacen la señal del Cub Scout, y recitan el Lema del Cub Scout. Pida que un niño voluntariamente explique lo que significa el Lema del Cub Scout.

EL LEMA DEL CUB SCOUT

Haz tu mejor esfuerzo.

BÚSQUEDA DE PALABRAS SCOUT

Escriba una palabra descriptiva que esté conectada a Scouting por cada letra que forma la palabra Scouting. Ejemplos: S—sonrisas; C—ceremonias; O—

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

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 Deflection Juggle Four Goal Competition, o In and Out. (Consulte el apéndice.)



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

(5 MINUTOS)

CEREMONIA DE APERTURA

Materiales Necesarios: La Actividad Scout requiere que los niños aprendan las reglas y cómo jugar tres deportes de equipo. Ellos ya están aprendiendo uno de ellos detalladamente, y es el fútbol. Escoge dos de los siguientes deportes (baloncesto, voleibol, ultimate, béisbol o softbol) y enséñeles cómo jugar y cuáles son las reglas. Puede comunicarse con el Conclio local de Boy Scouts of America y obtener copias de las páginas de la Guía del Programa Deportivo y Académico para Cub Scouts para cada uno de los demás deportes.

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

JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN



SEMANA 10

1. **Civismo:** Contribuir con servicio y mostrar responsabilidad hacia las comunidades locales, estatales y nacionales.
2. **Compasión:** Tener consideración y aprecio por el bienestar de los demás.

SCOUTING

LOS 12 VALORES FUNDAMENTALES DE CUB

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

(PACK: 10 MINUTOS)

REFLEXIÓN SOBRE LOS VALORES FUNDAMENTALES Y CEREMONIA DE CLAUSURA

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a jugar con el balón alrededor del espacio para hacer que los defensas se muevan fuera de la mitad del campo para que sus compañeros puedan explotar el espacio que ha sido creado.

(DEN: 30 MINUTOS)

JUEGOS DE ESCARAMUZA

3. **Cooperación:** Trabajar unos con otros para lograr un objetivo común.
4. **Valentía:** Hacer lo correcto sin importar la dificultad o las consecuencias.
5. **Fe:** Tener fortaleza interior y seguridad basadas en nuestra confianza en un poder supremo.
6. **Salud y Aptitud Física:** Comprometerse personalmente a cuidar de nuestras mentes y nuestros cuerpos.
7. **Honestidad:** Decir la verdad y ser digno de confianza.
8. **Perseverancia:** Apegarse a algo y no darse por vencido, aun cuando sea difícil.
9. **Actitud Positiva:** Poner nuestras mentes en posición de buscar y encontrar lo mejor de cada situación.
10. **Ingenio:** Utilizar al máximo los recursos, humanos y otros.
11. **Respeto:** Mostrar aprecio por el valor de algo o alguien.
12. **Responsabilidad:** Cumplir con nuestra obligación de cuidar a otros y a nosotros mismos.



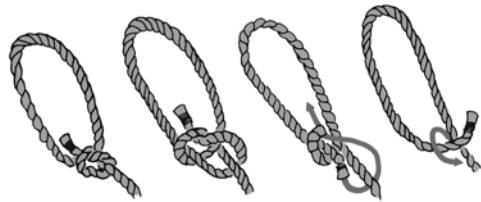
ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Enseñe a los niños a hacer un nudo de rizo, as de guía, vuelta de escota, media llave y dos cotes, y un nudo corredizo, y cómo se utiliza cada uno.

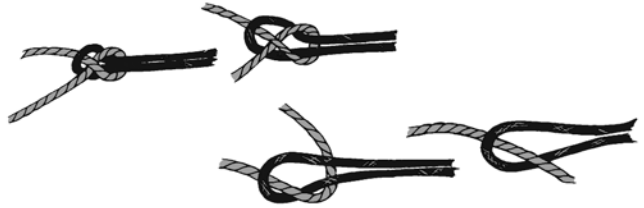
Nudo de rizo. Un nudo común hecho con nudos simples. Los nudos de rizo son utilizados en primeros auxilios para atar vendajes y para unir dos piezas de cuerda del mismo grosor.



As de guía. Un nudo para hacer un lazo que no se deslice al extremo de una cuerda. Es un nudo de rescate cuando se ata alrededor de la cintura.



Vuelta de escota. Este nudo parece un as de guía, pero en vez de hacer una lazada, une cuerdas de diferentes tamaños.



Media llave y dos cotes. Este nudo es utilizado para atar una cuerda a un poste, a un árbol o a un aro.



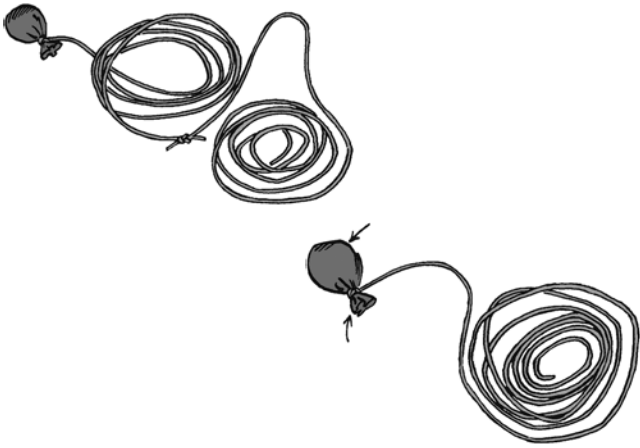
Nudo corredizo. Este nudo se recorre fácilmente a lo largo de la cuerda alrededor de la que se ha hecho. El nudo en sí mismo es un nudo sencillo. Puede ser utilizado para atar una cuerda a un poste.



Aprende a evitar que una cuerda se enrede. Antes de guardar una cuerda, coloca la cuerda en una superficie seca. Asegúrate de que no hay torceduras o nudos en ella. Sosten el extremo en una mano y enrolla la cuerda alrededor de tu antebrazo desde la mano hasta el codo. Enlázala cuantas veces sea necesario hasta que abarqués toda la cuerda. Quita tu codo y sosten en tu mano la cuerda enrollada y quita la última lazada con tu otra mano. Da unas cuantas vueltas alrededor de la cuerda enlazada con este extremo y pásala a través de la parte superior de la cuerda que está siendo sostenida por tu mano.



Enrosca una cuerda. Tirala, pegándole a un blanco a 20 pies de distancia. Coloca un peso en el extremo de tu cuerda, lo suficientemente pesado para desplazar tu cuerda cuando la tires. Enrosca tu cuerda en lazos de un pie. Sosten la mitad de los lazos y la línea con peso ayudándote de la mano con la que vas a lanzar. Sosten el resto de los lazos en tu otra mano. Ponte de frente al blanco y lanza la línea hacia él. Síguelo intentando hasta que puedas darle al blanco. Es importante que te vuelvas bueno, en caso de que algún día necesites rescatar a una persona del ahogo.





SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



CELEBRACIÓN DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Los niños forman un círculo, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Ley del Pack. Los dens toman turnos para dar sus gritos.



Materiales Necesarios: Nuevamente lleve los trozos de cuerda.

LEY DEL PACK

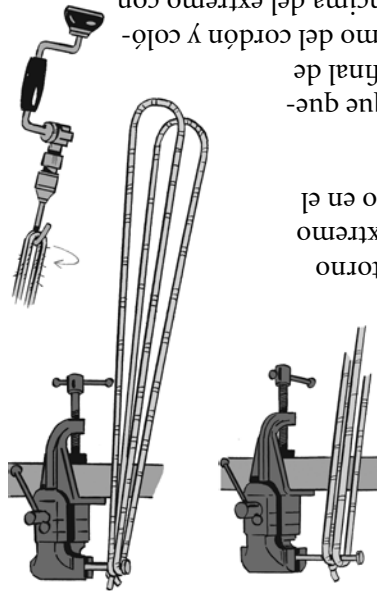
El Cub Scout sigue a Akela.
El Cub Scout ayuda al pack a cumplir sus deberes.
El pack ayuda al Cub Scout a crecer.
El Cub Scout ofrece buena voluntad.

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Nowak Netbustier o San Jose Challenge. (Consulte el apéndice.)

HAZ TU PROPIA CUERDA

Utiliza 24 pies de cordón. Coloca los extremos uno al lado del otro y átalos con un nudo sencillo. Remoja el cordón completamente antes de empezar. Coloca un clavo grande en un torno de banco y entrosca el extremo de la cuerda con el nudo en el clavo.



Quita el cordón hasta que quede derecho y llegues al final de la vuelta. Toma el extremo del cordón y colócalo en el clavo y por encima del extremo con el nudo. Ahora echa para atrás los dos extremos de las lazadas.

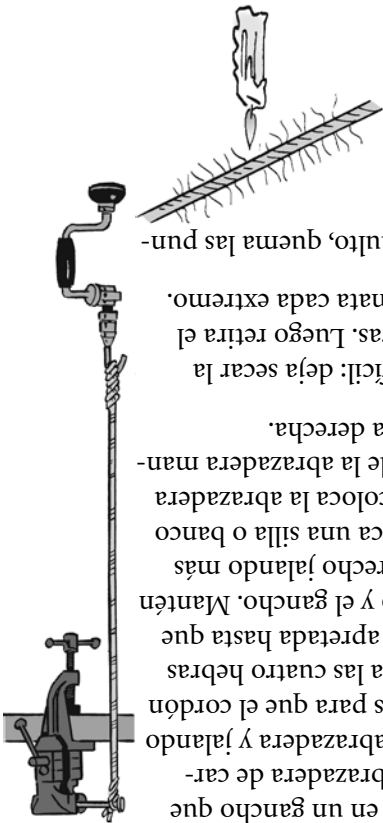
ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

Coloca las dos lazadas en un gancho que has colocado en una abrazadera de carpintero. Utilizando la abrazadera y jalando ligeramente hacia atrás para que el cordón quede derecho, entrosca las cuatro hebras del cordón de manera apretada hasta que se atasquen en el clavo y el gancho. Mantén el cordón enlazado derecho jalando más en la abrazadera. Coloca una silla o banco donde estás parado y coloca la abrazadera man- en el asiento. El peso de la abrazadera mantendrá tu nueva cuerda derecha.

Ahora la parte más difícil: deja secar la cuerda durante 24 horas. Luego retira el clavo y el gancho y remata cada extremo. Con la ayuda de un adulto, quema las puntas de las fibras de la cuerda.

CREA TU PROPIO JUEGO DE FÚTBOL EN TU JARDÍN

Utiliza hasta tres jugadores y tres balones de fútbol para crear tu propio juego de fútbol. Explica las reglas del juego y el objetivo del juego. Quién sabe, quizá tu juego pueda ser incluido en el manual de Fútbol y los Scouts, ¡el próximo año!





Ayude a su hijo a aprender el truco de la cuerda mágica y hacer su propia cuerda. Cruza tus brazos frente al pecho, inclínate hacia delante, y agarra un extremo de la cuerda en cada mano. Descruza tus brazos y has hecho un nudo sencillo.

Sostén un extremo de la cuerda en tu mano izquierda con tu pulgar hacia arriba. Con tu pulgar de la mano derecha, agarra la cuerda y gira tu pulgar hacia arriba para que coordine con tu mano izquierda. Transfiere el lazo de tu mano derecha a la izquierda. Continúa haciendo lazos de esta manera hasta que llegues cerca del extremo de la cuerda. Luego pasa el extremo de la cuerda a través de todos los lazos. Píde a alguien que jale el extremo de la cuerda mientras tú sostienes los lazos de manera suelta con ambas manos. Conforme la cuerda corre, los nudos simples aparecerán como una cadena de nudos.

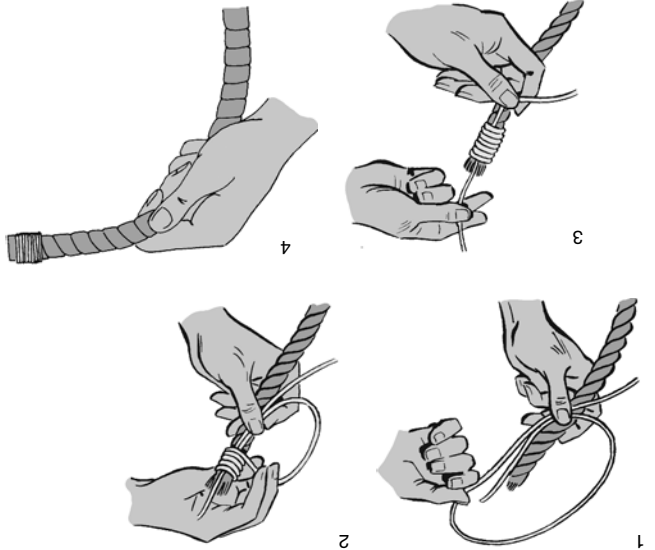
HOMBRE AL AGUA

ACTIVIDAD SCOUT

TIEMPO CON LA FAMILIA



Empiecen con 2 pies de cordón o cuerda de algodón para pescar. Haz un lazo y colócalo en el extremo de la cuerda. Envuelve apretadamente el cordón alrededor de la cuerda, empezando a 1/4 de pulgada del extremo de la cuerda. Cuando el remate tenga el mismo ancho del grosor de la cuerda, jala fuertemente de los extremos y corta el cordón o cuerda para pescar en exc-



Enseñe a los niños a rematar los extremos de una cuerda. Las cuerdas están hechas de fibras entrelazadas. Mientras la cuerda esté en una pieza, las fibras permanecen en su lugar, pero una vez que la cuerda es cortada, las fibras en ambos extremos comienzan a aflojarse. Remata las fibras en su lugar con cordón o envolviéndolas con cinta.

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a desarrollar un tiro primero, un pase en segundo y una actitud para tirar.

CEREMONIA DE CLAUSURA (10 MINUTOS)

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





Materiales Necesarios: bandera de los EE.UU. Lleve algunos baldes de tierra, arena, piedras, ramas, varas y césped para que los niños puedan hacer maquetas de montañas, praderas, un cañón o un río.

CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Los niños se forman en una fila y sus padres detrás de ellos, dos de los niños se paran al frente y sostienen la bandera de los EE.UU. entre ellos, y recitan 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 Clinical Finishing o Columbus Wrecking Crew. (Consulte el apéndice.)

ACTIVIDAD SCOUT

(DEN: 25 MINUTOS)

Guíe a los niños durante el proceso de elaboración de una montaña, una pradera, un cañón o río a escala.

SEMANA 9



Materiales Necesarios: Un trozo de cuerda para cada niño, una para demostración y cordón para rematar los extremos.

CEREMONIA DE APERTURA (5 MINUTOS)

Los niños se forman en círculo, elija a uno de los niños para que dirija al den en su grito, dígame que cuente hasta tres y que haga que los niños den el grito diez veces.



CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Algunas veces, impresionando a los otros equipos con lo fuerte que gritan y su espíritu deportivo.

Jueguen Crossfire o Dance 'Til You Drop. (Consulte el apéndice.)

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a medir sus carreras a tiempo dentro del área ofensiva para que lleguen en las líneas fuera de campo conforme el balón es jugado dentro del espacio frente a ellos.

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

Hable con los niños sobre el Valor Fundamental, Salud y Actitud Física, que significa comprometerse personalmente a mantener tu cuerpo y tu mente en forma y limpios. Pregunte a los niños y a sus padres cómo el fútbol les ha ayudado a ser más saludables y a estar más en forma.

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.



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 Attack and Defense o It's Just Not Cricket!. (Consulte el apéndice.)

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

Los niños aprenderán a distribuir una habitación. Dígales:

Imagina que estás planificando cambiar la distribución de los muebles de una de las habitaciones de tu casa. Dibuja un plano de la habitación en un pedazo de papel. En otra pieza de papel dibuja los contornos de los muebles y córtalos. Dibuja tu habitación y los muebles en una escala de $\frac{1}{2}$ pulgada = 1 pie. Usa los contornos en tu plano de la habitación para planear los cambios. Fíjate lo fácil que es mover los contornos de un lugar a otro en vez de mover los muebles. Los modelos a escala nos permiten ver cómo se verán los muebles ante de que en verdad hagas los cambios.

ACTIVIDAD SCOUT

Ayude a su hijo a completar lo siguiente:

- Vayan a ver la maqueta de un centro comercial o de un nuevo edificio que esté en exhibición en algún lado. La maqueta puede haber sido construida para ayudar a planificar la construcción. Asimismo, pudo haber sido utilizada para mostrar el proyecto a los líderes de la comunidad.
- Hagan un modelo a escala de un cohete, barco, auto o avión. Utilicen lo que quieran para elaborarlo.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a reaccionar rápidamente al regresar al balón del “lado de la portera” del cuando pierden posesión del balón.

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.

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

DIFERENTES NOMBRES DEL FÚTBOL

¿Porqué el fútbol es llamado balompié en otras áreas del mundo (fuera de los Estados Unidos)? ¿Porqué se le llama a veces soccer en los Estados Unidos?

Respuesta

Porque es jugado con los pies; soccer es una abreviación de la palabra “association.” (El juego originalmente fue llamado fútbol de asociación. Consulte la Historia del Juego en la semana 11.

TIEMPO CON LA FAMILIA





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

CEREMONIA DE APERTURA (5 MINUTOS)

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO

Materiales Necesarios: Barro y pintura.

CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 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 Ball Tag o Defensive Wall. (Consulte el apéndice.)

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Los niños construyen objetos para exponer sus modelos a escala que armaron durante la semana. Dígalos:

- Si tu modelo a escala es un barco, moldea con barro unas "olas" alrededor del barco hasta el nivel del agua. Quita el barco. Después de que el barro ha endurecido, píntalas de azul y blanco para que parezcan las olas de agua.
- Si tu modelo a escala es un auto de carreras, dibuja un trozo de la pista de carreras en papel o cartón. Coloca a tu equipo en los "pits".

SEMANA 8

JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN

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

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.

(PACK: 10 MINUTOS)

REFLEXIÓN SOBRE LOS VALORES FUNDAMENTALES Y CEREMONIA DE CLAUSURA

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a comunicarse sus movimientos, pedir el balón y dejarles saber a sus compañeros de equipo si tienen tiempo o un "hombre a cargo" cuando tienen posesión del balón.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

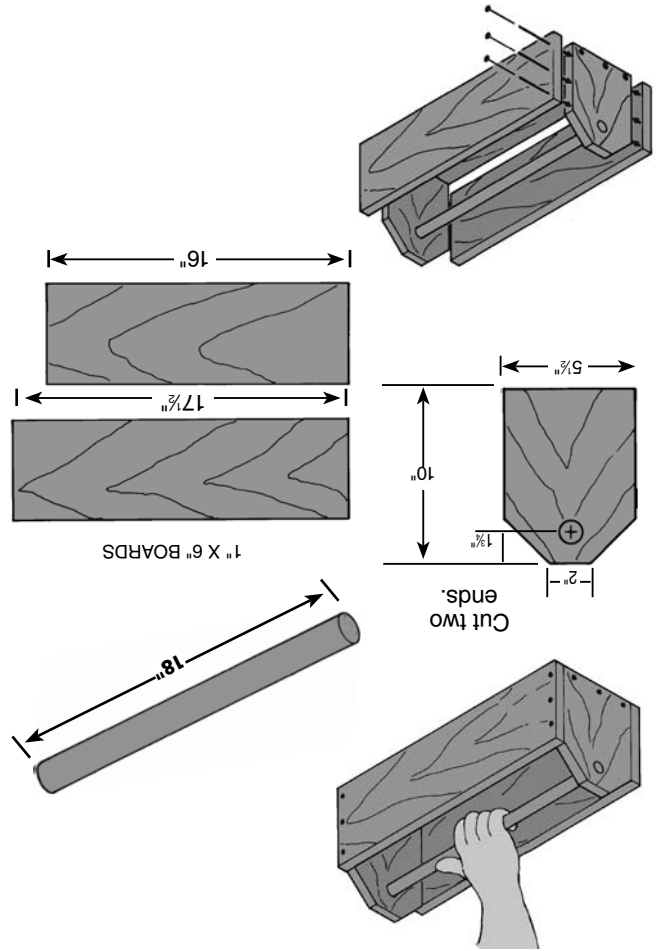
- Si tu modelo a escala es un dinosaurio, elabora un ambiente natural utilizando barro, hojas y ramitas.



ACTIVIDAD SCOUT

Ayude a su niño a construir su propia caja de herramientas.

CONSTRUYE TU PROPIA CAJA DE HERRAMIENTAS



Necesitarás cinco piezas de madera de 1 pulgada por 6. Las dos piezas laterales son de 17 1/2 pulgadas de largo. La pieza de la base es de 16 pulgadas de largo. La manija es una pieza de palo de escoba o un palo.

Los extremos están hechos de la misma madera de 1 pulgada por 6 y 10 pulgadas de largo. Corta las orillas y haz un hoyo lo suficientemente largo para el palo de madera. (Las partes también pueden cortarse de madera prensada de 3/4 de pulgada.) ¿Sabías que los taños de madera son medidos cuando las orillas aún están en bruto? Cuando las orillas en bruto son cortadas, las medidas son menores. La tabla de 1 pulgada por 6 realmente tiene 3/4- de pulgada de espesor y 5 1/2 de ancho.

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

GRANDES EQUIPOS DE FÚTBOL

Cada letra representa a un equipo de fútbol famoso. Completa la lista (Te hemos dado algunas cuantas para ayudarte.)

- G— Sampdoria
- R— Ovedo
- C— Celta Vigo
- N— Arsenal
- D— Español
- E— Sao Paulo

- D—
- E—
- L—

Ejemplo completado:

- S— Sampdoria
- O— Ovedo
- C— Celta Vigo
- C— Chivas
- E— Everton
- R— Racing
- S— Sao Paulo
- D— Deportivo
- E— Español
- A— Arsenal
- N— Necaxa
- G— Guadalajara
- R— Real Madrid
- D— Dinamo
- E— Empoli
- L— Liverpool





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

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



CEREMONIA DE CLAUSURA (10 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a hacer pases a sus compañeros de equipo y a moverse dentro del espacio para dar apoyo al jugador en posesión del balón.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Ayude a los niños a construir sus modelos a escala. Pueden ser de cualquier tipo. Deben seguir las instrucciones, y tener la libertad de cambiar la imagen como ellos quieran para personalizarlos.

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

Jueguen Minesweeper o Two-Headed Monster. (Consulte el apéndice.)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Los niños se forman en círculo, elija a un niño para que dirija al resto en el grito del den, den el grito diez veces, cada vez más fuerte a la cuenta de tres.

CEREMONIA DE APERTURA (5 MINUTOS)

Materiales Necesarios: Comuníquese con los padres de los niños y asegúrese de que cada niño tenga un juego de modelos a escala para armar en la junta.

SEMANA 7 JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN

Hable con los niños acerca del Valor Fundamental, Respeto, que significa mostrar apreciación por el valor

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

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a tirar a primera vista pegándole a la mitad superior del balón y siguiendo hasta la meta.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

de algo o alguien, Pregúnteles 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 dirijalos 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.



Materiales Necesarios: Por lo menos, cuatro de las herramientas que se muestran a continuación.

GEREMONIA 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

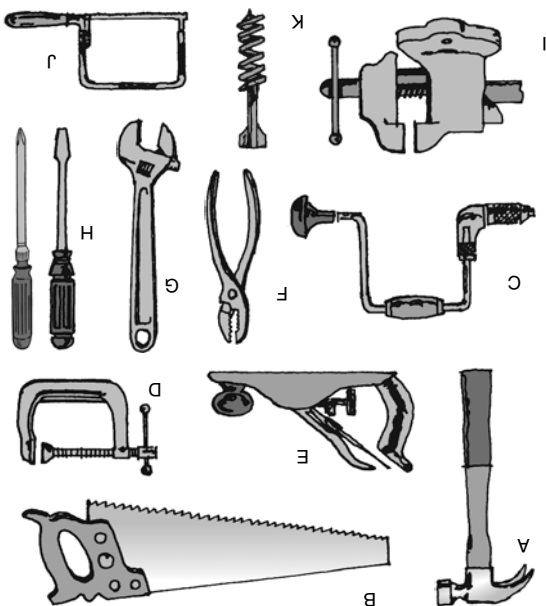
El Cub Scout sigue a Akela.
El Cub Scout ayuda al pack a cumplir sus deberes.
El Cub Scout ayuda al Cub Scout a crecer.
El Cub Scout ofrece buena voluntad.

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Crews Control o Kansas City Attack and Defense. (Consulte el apéndice.)

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Enseñe a los niños y haga que ellos le digan cómo utilizar y cuidar de cuatro de estas herramientas:



Martillo (A). Se usa para clavar, como palanca para desmantelar tableros y para quitar clavos.

Serrucho. Existen dos tipos: uno para cortes cruzados y otro para serrar al hilo de la madera.

Taladro de mano. Usa brocas de taladro para hacer hoyos en madera o metal.

Abrazadera (D). Mantiene unidas las piezas de madera después de haberlas pegado.

Cepillo (E). Lija las orillas ásperas.

Pinzas (F). Las pinzas corredizas tienen mandíbulas que abren de forma ancha y normal para agarrar cosas de diferentes tamaños. (No utilices las pinzas en tuerca, en su lugar utiliza una llave inglesa.)

Llave inglesa (G). Esta llave con apertura ajustable puede utilizarse en tuercas de muchos tamaños.

Destornillador (H). Coloca tornillos.

Torno de Banco (I). Mantiene fija la madera para serrarla o cepillarla.

Sierra (J). Te permite cortar en curva.

Barrena (K). Los taladros en forma de sacacorchos son llamados barrenas. Se utilizan para hacer hoyos en la madera.





ACTIVIDAD SCOUT

Ayude a su hijo con su registro diario de actividades durante dos semanas:

Midan el tiempo. ¿A qué hora...

• ...te levantas en la mañana? _____

• ...tomas el desayuno? _____

• ...vas a la escuela _____

• ...comes el almuerzo? _____

• ... vuelves a casa después de la escuela? _____

• ...cenas? _____

• ...haces tus tareas? _____

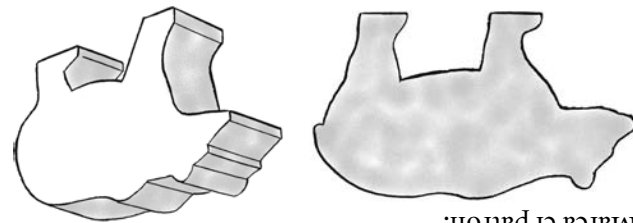
• ...ves la televisión? _____

• ...te vas a dormir? _____

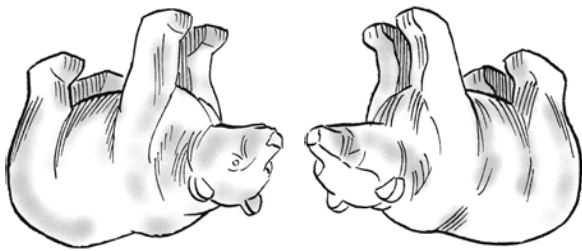
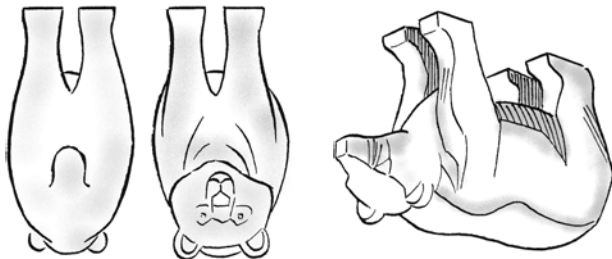
Mide tu tiempo durante tres o cuatro días. Para el resto de los días, escribe lo que hiciste en las mañanas, tardes y noches.

Ayude a su hijo a hacer un tallado con un cuchillo de bolsillo.

Marca el patrón:



Ambos lados deben ser iguales:



Ayude a su hijo a completar los requisitos para obtener su tarjeta de Tallador.

Para obtener la tarjeta de Tallador, necesitarás leer,

entender y prometer acatar a los lineamientos de Los Cuchillos No Son Juguetes y la Promesa del Cuchillo de Bolsillo.

LOS CUCHILLOS NO SON JUGUETES

- Cierra la hoja con la palma de tu mano.
- Nunca utilices un cuchillo en algo que lo embote o lo rompa.
- Ten cuidado de no cortarte o cortar a alguien que esté cerca de ti.
- Nunca utilices un cuchillo para quitar la corteza de un árbol.
- No talles tus iniciales en algo que no te pertenezca.

PROMESA DEL CUCHILLO DE BOLSILLO

A cambio del privilegio de portar un cuchillo de bolsillo a determinados eventos Cub Scout, me comprometo a lo siguiente:

1. Trataré mi cuchillo de bolsillo con respeto como la herramienta útil que es.
2. Siempre cerraré mi cuchillo y lo guardaré cuando no lo utilice.
3. No utilizaré mi cuchillo de bolsillo cuando alguien a mi alrededor pueda lastimarse.
4. Prometo nunca lanzar mi cuchillo de bolsillo por ninguna razón.
5. Utilizaré mi cuchillo de bolsillo de manera segura en todo momento.

ACTIVIDAD FOTOLÓGICA

COPA MUNDIAL

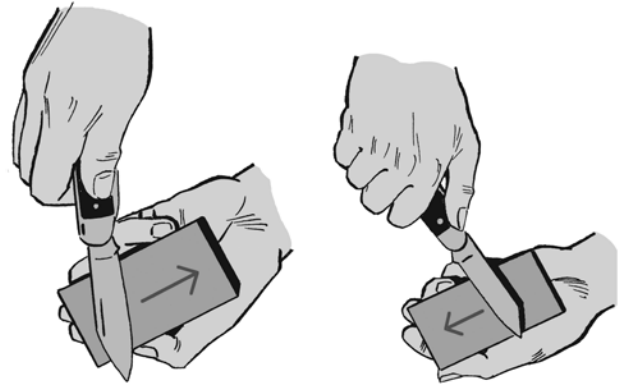
Nombre a los campeones de la Copa Mundial en los siguientes años: 1978, 1982, 1986, 1990, 1994, 1998, y 2002.

Respuestas

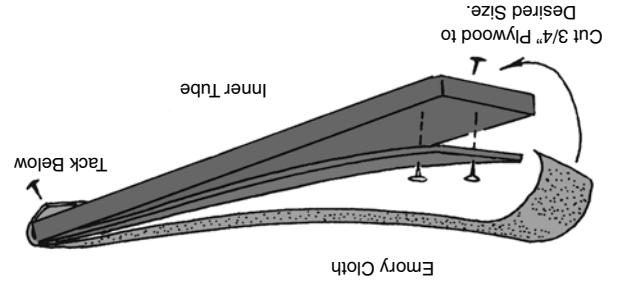
1978: Argentina; 1982: Italia; 1986: Argentina; 1990: Alemania Occidental; 1994: Brasil; 1998: Francia; 2002: Brasil

AFILAR UN CUCHILLO

Coloca la cuchilla en una piedra para afilar como si fueras a cortar una delgada hoja de la piedra. Empuja la hoja hacia delante. Gira la hoja y cepilla la piedra hacia ti. No es necesario empujar fuerte. Continúa en un movimiento hacia delante y hacia atrás hasta que la orilla esté afilada a todo lo largo.

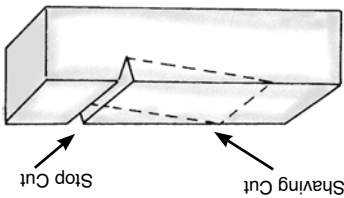


PALO PARA AFILAR



Si no tienes una piedra para afilar, puedes utilizar un palo para afilar. Observa la imagen para que veas cómo hacer uno. Cubre un pedazo de madera con una pieza de tubo interno. Fija con tachuelas. Cubre el tubo interior con papel de lija y fija con tachuelas como se muestra.

VIRUTAS Y ASTILLAS



No tienes que ser fuerte para tallar y esculpir, pero tienes que ser inteligente. Tómalo con calma. Haz muchos cortes pequeños. He aquí el secreto: Antes de que hagas un corte debes hacer un corte para parar. Presiona hacia abajo y balancea la hoja del cuchillo hacia adelante y hacia atrás hasta que el corte sea tan profundo como quieres que sea el tallado. Luego haz el raspado y elimina las virutas.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DÉN: 30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a competir contra los defensas en cualquier oportunidad posible y a pasar el balón a un jugador abierto cuando se acerquen a la portería.

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.



JUEGOS DE ESCRAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a realizar giros bruscos cuando estén en posición del balón y a alejar el balón de sus pies antes de hacer un pase a un compañero de juego.

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

Hable con los niños y sus padres sobre el Valor Fundamental, Fe, que significa tener fortaleza interior y

SEMANA 6



JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN

Materiales Necesarios: Un cuchillo (Nota importante:

Tenga cuidado y averigüe si el uso de cuchillos es permitido en el lugar donde se llevan a cabo las juntas. Si no es permitido, entonces haga la demostración con un pedazo de madera y haga como si fuera un cuchillo.) Una piedra o palo para afilar.

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 Always Moving Goal o Super Scoring Bowl. (Consulte el apéndice.)

REGLAS DE SEGURIDAD PARA MANEJAR UN CUCHILLO

- Un cuchillo es una herramienta, no un juguete.
- Saber cómo afilar un cuchillo. Un cuchillo afilado es más seguro porque es menos probable que se resbale y te corte.
- Mantén la hoja limpia.
- Nunca lleves contigo un cuchillo abierto.
- Cuando no utilices tu cuchillo, ciérralo y guárdalo.
- Mantén seco tu cuchillo.
- Cuando utilices la hoja para cortar, no intentes hacer grandes cortes o trozos. Sé paciente.
- Haz un círculo de seguridad: Antes de que utilices un cuchillo, estira tu brazo hacia delante y gira en un círculo. Si no puedes tocar a nadie, es seguro utilizar tu cuchillo.

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

Enseñe a los niños las reglas de seguridad para manejar un cuchillo y pídale que le muestren que saben cómo cuidar y utilizar un cuchillo de bolsillo.

LEY DEL PACK

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. 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 pack ayuda al Cub Scout a crecer.
El Cub Scout ofrece buena voluntad.



Jueguen North, South, East, West o Speed Turn. (Consulte el apéndice.)

(DEN: 25 MINUTOS) CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS

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 niños sostienen la bandera de los EE.UU., y dirigen al resto para recitar el Pledge of Allegiance.

(PACK: 5 MINUTOS) CEREMONIA DE APERTURA

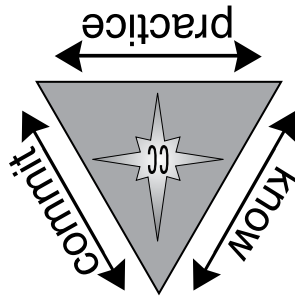
Materiales Necesarios: Bandera de los EE.UU.



SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO

Comprometerse. Di porque es importante ser honesto y digno de confianza contigo mismo y con otros. Imagina que has reportado algo que no es acertado y

Saber. Di que hizo difícil ser claro y preciso conforme escribas los detalles y manténias el registro, y di que puedes haber tentado a escribir algo que no es exactamente verdadero. Define honestidad.



HONESTIDAD

Una historia podría ser acerca de encontrarse con Robin Hood y sus amigos en el bosque de Sherwood. Tu pack quizás tiene su propio periódico o sitio en Internet, y a su editor le gustaría incluir tu historia. Si hay un periódico o página en la red, publica tu historia en el tablero.

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Hable con los niños acerca de mantener un registro diario de sus actividades, y haga que planifiquen mantener dichos registros durante las siguientes dos semanas. Dígales:

- ...te levantas en la mañana?
 - ...tomas el desayuno?
 - ...vas a la escuela?
 - ...comes el almuerzo?
 - ...vuelves a casa después de la escuela?
 - ...cenas?
 - ...haces tus tareas?
 - ...ves la televisión?
 - ...te vas a dormir?
- Midan el tiempo. ¿A qué hora...

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA BUSCA LOS DATOS DE MLS

¿En que año se jugó el primer juego MLS? ¿Qué equipos jugaron, en que estadio, cual fue el resultado final y quien anotó el gol ganador? Para puntos adicionales, ¿sabes en que minuto del juego se anotó el gol?

Respuestas

6 de abril de 1996, San José Clash (ahora Earthquakes) y D.C. United, 1-0, Eric Wynalda, minuto 88.

di como podrías hacer para corregir esto. Da las razones por las cuales un reporte honesto hará que otros puedan confiar.

Práctica. Sé honesto cuando escribas acerca de eventos reales.



GARRERA CON SEIS PIERNAS

Equipos de tres niños se paran espalda con espalda y entrelazan los brazos. A la señal, los equipos corren hacia la meta que está a 20 pies de distancia. Para añadir más diversión, mezcle los equipos y haga carreras con 8, 10, 6 12 piernas.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a tirar a gol y dar seguimiento en caso de rebotes.

CEREMONIA DE CLAUSURA (10 MINUTOS)

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

EL LEMA DEL CUB SCOUT

Haz tu mejor esfuerzo.

Materiales Necesarios: Hojas de papel y bolígrafos o lápices para que los niños escriban cartas. Asimismo, lleve varias revistas viejas para que las utilicen como apoyo para escribir.

CEREMONIA DE APERTURA (5 MINUTOS)

Los niños forman un círculo, elija a un niño para que dirija al den en el grito, y cuando el niño lo haga debe dirigirlos a gritar diez veces, cada vez más fuerte a la cuenta de tres.

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Dance 'Til You Drop o Numbers Game. (Consulte el apéndice.)

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

Guíe a los niños para que escriban dos cartas a un pariente o a un amigo. Ellos deben decir a sus amigos o parientes que es lo que han estado haciendo en Cub Scouting y fútbol.

Si hay tiempo después de que hayan acabado las cartas, haga que los niños jueguen.

TIEMPO CON LA FAMILIA



ACTIVIDAD SCOUT

Ayude a su hijo a escribir una invitación a alguien, una nota de agradecimiento, una historia sobre algo que ha hecho con su familia, las actividades con su den de Cub Scouts y fútbol y haga que complete el Enlace del Carácter sobre Honestidad.

¿Conoces a algún niño que podría ser un Cub Scout? Invítalo a tu junta del den. ¿Alguna vez ha venido tu maestro(a) a una junta del pack? Envíale a tu maestro(a) una invitación para la siguiente junta del pack. Nombra a tu maestro(a), miembro honorario



de tu den. ¿Sabes qué significan las siglas RSVF en una invitación? Representan las iniciales de palabras en francés que quieren decir "Por favor responde". Cuando alguien te da un regalo, debes escribir una carta de agradecimiento. En algunas otras ocasiones también, como cuando alguien te invita a cenar, a ver una película o a ir a nadar con ellos. Una nota de agradecimiento siempre es muy bien recibida. Puedes contar tu historia de la manera en que sucedió o puedes pretender que tienes tu propia máquina del tiempo. Coloca los controles en cualquier época de la



Haga que cada niño prepare una lista de las cosas que quiere hacer hoy. Diga a los niños: "Pongan una marca

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Exterminator o No Pass-Backs. (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 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 el Pledge of Allegiance.

CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Materiales Necesarios: bandera de los EE.UU. Una hoja de papel y un bolígrafo o lápiz por cada niño.

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



- ¿Cómo obtienen los datos que necesitan?
 - ¿Alguien les informa directamente, o por teléfono?
 - ¿Lo leen en el periódico, en libros o a través de una computadora?
 - ¿Qué hacen con dicha información?
- Habla con tus padres u otro familiar acerca de cómo el obtener o dar datos forma parte de su trabajo.

ACTIVIDAD SCOUT

TIEMPO CON LA FAMILIA



- ¿Pasan la información a otros?

BÚSQUEDA DE PALABRAS

Escribe una palabra descriptiva que esté relacionada al juego de fútbol por cada letra que forma la palabra soccer. Por ejemplo: S-saque, O-ola, C-campeonato

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

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a mover el balón rápidamente en la mitad del opo- nente, con pases cortos y precisos hacia los pies.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

una vez que ya lo hayan hecho. Antes de irse a dormir, hagan una lista de las cosas que deben hacer mañana. Coloquen la lista en el tablero de la familia o en algún lugar donde la puedan ver seguido para que no olviden nada?



SEMANA 4



JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN

Los niños forman un círculo, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Ley del Pack. Después de que digan la Ley del Pack deberán bajar la señal del Cub Scout, luego dan el grito del den tres 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.

Materiales Necesarios: Cordon, un globo y dos sillas plegables.

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)

Juegan MLS Shootout o Super Teams. (Consulte el apéndice.)

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

Pregunte a los niños si han utilizado una computadora en la escuela, en casa, en una biblioteca pública o en casa de un amigo. Asígneles un proyecto en el que tendrán que utilizar una la próxima semana para escribir una carta o nota, utilizar el corrector de ortografía, revisar la y corregir errores, e imprimir un reporte sobre lo que aprendieron.

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.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a empujar el balón a dos o tres pies frente a ellos y hacia los lados cuando reciben el balón.

Forme dos equipos y estire un cordón entre dos sillas. (Esta será la "red"). Cada equipo es uno de los lados de la "red". Un equipo saca lanzando el globo por encima de la red. El globo es volado de un lado a otro de la red hasta que toque el piso. Si el globo toca el piso del lado del que sacó, el saque le toca al otro equipo y no hay puntos. Si el globo cae en el piso del equipo que no sacó, el equipo que sacó obtiene un punto. Jueguen hasta llegar a un marcador impar preacordado.

VOLEIBOL CON GLOBOS



Hable con los niños acerca del Valor Fundamental, Perseverancia, que es apegarse a algo y no rendirse, aun cuando sea difícil. Los trucos de magia son difíciles de aprender y requieren mucha práctica. Los padres pueden dar ejemplos de cómo ellos han practicado mucho para aprender algo difícil.

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

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a utilizar pases como chilenas y movimientos de adentro hacia fuera para vencer a los defensas.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

Caras y gestos es un juego de adivinanzas. Durante el juego, se da información sin hablar y tus amigos adivinan qué quieres decir. Cada palabra es actuada. Suponiendo que la palabra es “zoológico”, puedes imitar el movimiento de los animales e imitarlos. No utilices tu voz durante este juego.

Diga a los niños cómo jugar caras y gestos y jueguen.

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Circle Of Doom o Stealth Dribble. (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)

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



- ¿De qué forma arma la historia el reportero?
 - ¿Dónde obtiene el reportero las noticias?
- Visita la oficina de un periódico o una estación de televisión o radio y habla con un reportero. Averigua: ¿Qué te gustó? ¿Qué aprendiste? ¿Qué fue lo que no te gustó? ¿Qué hubieras cambiado?
- Elija un programa de televisión para ver con su hijo. Después del programa, hablen acerca de él.

ACTIVIDAD SCOUT

Escriba cinco cosas que quisiera aprender o mejorar en esta temporada.

FIJA TUS METAS

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

- ¿A dónde es enviada la historia después de que el reportero la ha terminado?

TIEMPO CON LA FAMILIA



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

CEREMONIA DE CLAUSURA (10 MINUTOS)

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

LEY DEL PACK



SEMANA 3

JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN



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.

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.

EL LEMA DEL CUB SCOUT

Haz tu mejor esfuerzo.

CEREMONIA DE APERTURA (5 MINUTOS)

Los niños forman una fila, hacen la señal del Cub Scout, y recitan la Promesa del Cub Scout. Luego diríjalos para que den el grito del den 10 veces, cada vez más fuerte.

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 Change Soccer o Jail Break. (Consulte el apéndice.)

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

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 maniobra alrededor de los niños que están sentados en el piso hacia un lugar determinado, luego regresa 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.

PALITOS Y GLOBOS

ACTIVIDAD SCOUT (25 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a guardar posición del balón creando buenos ángulos de pase y dando apoyo al jugador en posesión del balón.



Llame a los padres e involúcrelos en la clausura. Dé la bienvenida a todos a la Temporada 4, la temporada final del año. Señale que los niños han reflexionado en los 12 Valores Fundamentales de Cub Scouting, y cómo no sólo se aplican al fútbol y a Cub Scouting, sino también a la forma en que vivimos nuestras vidas. Scouting enseña a ser amable y servicial con los demás, y a ser una buena persona.

Dígales a los padres que la próxima semana recibirán el cartel Tiempo con la Familia para la cuarta temporada. 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

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

Punto Clave de Entrenamiento—Anime a los jugadores a colocar el balón en posiciones amplias y a atacar los flancos lo más rápido posible.

JUEGOS DE ESCARAMUZA (DEN: 30 MINUTOS)

co, un árbol, poste, cesto para la basura, etc., hasta que le den al blanco. Puede llevarse el conteo de tantos, pero en realidad no importa. El juego continúa alrededor del campo, con un blanco diferente identificado para cada "hoyo".

Los jugadores se dividen en equipos de dos. Los jugadores se alternan para lanzar sus discos hacia un blan-

ULTIMATE TEAM GOLF (DEN: 25 MINUTOS)

ACTIVIDAD SCOUT

Jueguen D.C. Super Shooters o Lateral Movement. (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 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 el Pledge of Allegiance.



CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Materiales Necesarios: Bandera de los EE.UU. Pida prestado un disco para lanzar por cada niño.

AGTIVIDADES DE INICIO

SEMANA 2

Los Bear Cub Scouts y sus padres disfrutarán de una hora y 45 minutos llenos de acción y Actividades de Inicio. Aparte de registrarse para Fútbol y los Scouts, los niños participarán en ceremonias de apertura y de clausura, puestos de actividades Scouting, y el Campo del Fútbol y los Scouts. Los padres tendrán varias

AGTIVIDADES DE INICIO

SEMANA 1

oportunidades de obtener la información que necesitan a través de una sesión de bienvenida y orientación, y de las mesas y carpas de información. Las Actividades de Inicio de los Bear Cub Scouts son de 1 a 2:45 p.m. el Día de Inicio. Consulte los detalles del Programa de Inicio a partir de la página 5.



PLANES PARA LAS JUNTAS

Semana 1	22
Semana 2	22
Semana 3	23
Semana 4	25
Semana 5	27
Semana 6	29
Semana 7	33
Semana 8	35
Semana 9	37
Semana 10	41
Semana 11	43
Semana 12	46



COMENTARIOS FINALES

El programa de Fútbol y Scouting es una colaboración entre Boy Scouts of America, Major League Soccer Camps, Major League Soccer y sus equipos, y su consejo de BSA local. Une un deporte cada vez más popular entre los jóvenes de Estados Unidos con la primera institución del mundo en el desarrollo del carácter para niños y jóvenes.

Boy Scouts of America—Boy Scouts of America es el programa juvenil más destacado de la nación en desarrollo de carácter y capacitación para el liderazgo basada en valores. La misión de Boy Scouts of America es preparar a la gente joven para tomar decisiones éticas y morales en el transcurso de sus vidas a través de inculcarles el valor del juramento y Ley del Scout. Para más información sobre Boy Scouts y sobre su consejo local, visite www.scouting.org

MLS Camps—Major League Soccer Camps es el proveedor nacional de educación de fútbol juvenil más destacado de la nación para jugadores, padres y entrenadores. La misión de MLS Camps es elevar a las personas más allá de su propia visión de su capacidad. Para más información sobre MLS Camps, visite www.MLScamps.com

Major League Soccer—La misión de MLS es convertirse en una de las ligas de fútbol profesional mejores del mundo y ser una liga para la Nueva América. Con talento conocido “hecho en casa” como Landon Donovan y DaMarcus Beasley que son del MLS, MLS le da a jugadores jóvenes aspirantes la oportunidad de soñar. Para más información sobre Major League Soccer, visite www.MLSnet.com

AHORA, ¡A JUGAR FÚTBOL!

No hay más que decir más que mantenga una sonrisa en su cara, diviértase y lo demás se resolverá solo.

Saludos,

El Equipo de Fútbol y los Scouts



una hoja de papel o en un pizarrón. Comparta y hable sobre ellas. Priorice las cinco primeras pidiéndole a cada persona que le otorgue un cinco a su prioridad más importante y un uno a la última. Sume las puntuaciones individuales e identifique sus cinco prioridades más importantes para la temporada.

Promesa de los Padres. Pídale a cada padre que firme la Promesa de los Padres de Fútbol y Scouting. Reparta las Tarjetas de Reconocimiento de Fútbol y Scouting a cada padre que firme la promesa. Asegúrese de que traigan las tarjetas a cada práctica entre semana y práctica de fin de semana/juego de escaramuza.

Lo siguiente se cubre con más detalles en el Guía 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-blezca el tono para comunicaciones futuras invitán-dolos a su Junta de Padres—logre establecer entre ustedes las mismas metas, aspiraciones y expectativas para la temporada que viene. Coteje las Declaraciones de Resultados que completaron sus jugadores como primera tarea del Tiempo con la Familia. Escríbalas en

MAXIMIZACIÓN DE LA RELACIÓN CON LOS PADRES



se le olvide a alguien. Asegúrese de que sus jugadores repongan los líquidos perdidos durante el ejercicio. Si no lo hace, puede acabar teniendo una emergencia médica en sus manos.

Es esencial que mantenga hidratado a su equipo mientras hagan ejercicio. Hay dos descansos durante cada sesión de práctica de Fútbol y Scouting. Anime a sus jugadores a traer agua o bebidas deportivas a la práctica. Tenga a la mano bebidas adicionales en caso de que

REPOSICIÓN DE LÍQUIDOS



- **Desarrollo su propio aprecio y amor al juego—** Vea fútbol por televisión. Lea sobre él en periódicos o por Internet. Tome un curso de árbitro o un curso de NSCAA o United States Soccer Coaches. Inscribbase en una liga adulta de fútbol. Sumérjase en el deporte y déjese cautivar por sus grandes pasiones y tradiciones.
- **Hable las cosas—**La comunicación es un elemento esencial de la química del equipo. Hable con sus jugadores. Averigüe sobre sus intereses aparte de Fútbol y Scouting. Escúchelos. Haga preguntas. Adopte un estilo familiar con sus jugadores. Déles poder involucrándolos en el asunto.

- **Reporte el progreso—**Proporcione comentarios al jugador y a los padres sobre el progreso de cada jugador. Trate de llamar o enviar e-mail a tres padres por semana y déjelos saber como van sus hijos. Proporcione algunas sugerencias sobre lo que necesitan hacer sus niños para continuar mejorando. Relacione sus comentarios con una tarea de actividad en su cartel de Tiempo con la Familia. Haga una conexión y demuestre su interés.
- **Reporte el progreso—**Proporcione comentarios al jugador y a los padres sobre el progreso de cada jugador. Trate de llamar o enviar e-mail a tres padres por semana y déjelos saber como van sus hijos. Proporcione algunas sugerencias sobre lo que necesitan hacer sus niños para continuar mejorando. Relacione sus comentarios con una tarea de actividad en su cartel de Tiempo con la Familia. Haga una conexión y demuestre su interés.

de “Haz lo que digo, no lo que hago.” Recuerde, los valores del entrenador se convierten en los valores del equipo. No espere que sus jugadores se hablen cortésmente entre sí, si usted no les hablan cortésmente a ellos.



- **Sea positivo**—Los entrenadores con frecuencia pasan demasiado tiempo señalando las cosas que los jugadores no están haciendo en vez de enfocarse en las cosas que están haciendo bien. Sea jubiloso. Celebre hasta el evento más pequeño cuando las cosas sucedan tal como han sido planeadas. Tenga una disposición de “pillar a los jugadores haciendo algo bueno”.
 - **Reconozca y premie actos buenos**—Note a sus jugadores. Dé reconocimiento por sus contribuciones positivas a las prácticas o juegos. Use su Tarjeta de Reconocimiento para celebrar hasta el más pequeño y sutil de los progresos.
 - **Sea buen deportista**—Organice a través del ejemplo. Apoye un código de conducta en el campo de juego. Celebre y honre la actuación de la oposición. Apoye un código de conducta respetuoso en la línea de banda. Establezca sus expectativas con los padres desde el principio y adminístrelas claramente. Respete las reglas del juego sígalas con consistencia.
 - **Celebre el campeón que todos llevamos dentro**—Fortalezca a cada participante individualmente reforzando cada instante de una práctica buena, sin importar que tan pequeño o insignificante sea. Anime a sus jugadores a dar lo mejor de sí mismos en toda situación.
 - **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 saludé a los miembros de sus familias extendidas. Aprenda sobre los intereses de los niños aparte de Fútbol y Scouting. Pregúnteles como van en la escuela. Interésese en los otros aspectos de sus vidas.
 - **Demuestre lo que quiera que hagan los niños.** Ponga en práctica el axioma, “Una foto vale mil palabras.” Para asegurarse de que los niños saben lo que deben de hacer, demuestre cada actividad o, lo que es mejor, pídale a uno de los jugadores que demuestre la técnica, la habilidad o la actividad al grupo.
 - **Este Preparado.** Es el Lema del Scout y es esencial en el fútbol: falta de preparación es preparación para el fracaso. Tiene un plan de práctica por escrito. Es importante que se adhiera a la estructura y flujo perflado en cada plan semanal. Léalo y
 - **Sea el portista número uno del equipo**—Establezca el tono para los padres y los miembros de la familia a través de colmar a los jugadores de elogios. Enseñe su Tarjeta de Reconocimiento cuando la situación lo merezca. Extienda sus celebraciones a los padres del equipo. Déjelos saber cuando agradece algo que han hecho para contribuir a la cultura del grupo.
 - **Practique lo que predica**—En entrenamientos, esto se expresa comúnmente como “Predique con el ejemplo.” Practicar lo que predica es lo opuesto
 - **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. Adhiérase 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**—Establezca el tono para los padres y los miembros de la familia a través de colmar a los jugadores de elogios. Enseñe su Tarjeta de Reconocimiento cuando la situación lo merezca. Extienda sus celebraciones a los padres del equipo. Déjelos saber cuando agradece algo que han hecho para contribuir a la cultura del grupo.
 - **Proporcione comentarios constructivos**—Proporcione consejos útiles y consejos para progresar. Evite ser negativo y criticar a los jugadores. Intercale sus críticas con comentarios y sugerencias positivas y útiles (Ej., “Bien hecho, Juanito. Casi lo logras. Fuiste un poco agresivo al tratar de cerrar el espacio al balón. Trata de demostrar tus movimientos hacia el balón para la próxima y ve si puedes ganar el reto. Sigue persistiendo. Veo mucho progreso en tu juego.”)
 - **Sea un entrenador consultivo**—Con consultivo queremos decir que debe de preguntar en vez de decir. Hable con sus jugadores. Hágales preguntas. Involúcelos y tome parte en las prácticas. Ellos le dirán si algo está funcionando y si están aprendiendo o disfrutando la actividad.
 - **Proporcione comentarios constructivos**—Proporcione consejos útiles y consejos para progresar. Evite ser negativo y criticar a los jugadores. Intercale sus críticas con comentarios y sugerencias positivas y útiles (Ej., “Bien hecho, Juanito. Casi lo logras. Fuiste un poco agresivo al tratar de cerrar el espacio al balón. Trata de demostrar tus movimientos hacia el balón para la próxima y ve si puedes ganar el reto. Sigue persistiendo. Veo mucho progreso en tu juego.”)
 - **Sea disciplinado**—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. Adhiérase 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**—Establezca el tono para los padres y los miembros de la familia a través de colmar a los jugadores de elogios. Enseñe su Tarjeta de Reconocimiento cuando la situación lo merezca. Extienda sus celebraciones a los padres del equipo. Déjelos saber cuando agradece algo que han hecho para contribuir a la cultura del grupo.
 - **Practique lo que predica**—En entrenamientos, esto se expresa comúnmente como “Predique con el ejemplo.” Practicar lo que predica es lo opuesto
- digítalo antes de llegar a la práctica. Haga sus propias notas en el margen, si es necesario. Priorice sus metas para cada práctica para asegurarse de transmitir toda la “información necesaria” en el tiempo proporcionado. Establezca una cantidad pequeña de puntos de enseñanza claves y refuerce los repetidamente.




- **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 rejá de pases en sesenta segundos?
- **Establezca retos individualizados**—Involucra a todos los jugadores en establecer sus propias metas para la temporada. Ponga algo tangible en la meta (un número o una fecha). Enfóquese en metas que obliguen a los niños a exigirse más, a esforzarse por cosas que de momento están justo

- **Enfoque el aprendizaje en el mejoramiento**—Enfoquese en la importancia de aprender, el desarrollo personal y el proceso de mejora continua. Como compararnos con la competencia es secundario a cómo aprendemos y mejoramos de una semana a la otra.
 - **Apoye y premie el esfuerzo**—Anime a los jugadores a dar su mejor esfuerzo. Si se les reconoce a los jugadores por dar su mejor esfuerzo, es probable que continúen en el programa. El marcador no deberá ser el barómetro del éxito.
- Aquí está nuestra lista del entrenador para Fútbol y Scouting. Haga estas cosas y será un entrenador con mucho éxito.

LISTA DEL ENTRENADOR



UNA SENCILLA FORMA DE GALLAR A LOS NIÑOS



Todos los Cub Scouts saben que al ver la señal del Cub Scout deben guardar silencio de inmediato. Los dedos en la señal del Cub Scout representan las orejas del lobo. Cuando las orejas de los lobos están paradas de esa forma, es que están escuchando y no hacen ruido.

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

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

Empatía—Que da Reconocimiento, Receptivo, Que Escucha, Agradecido, Respetuoso, Cariñoso

La evaluación que usted recibe de los padres del equipo y los jugadores al final de la temporada medirá su funcionamiento en estas áreas

La responsabilidad del entrenador es informar, educar e inspirar. Fútbol y Scouting ha identificado las siguientes como las características claves que estamos buscando en nuestros entrenadores:

Flexibilidad—Darle a los niños espacio para crecer y aprender a tomar sus propias decisiones.

Franqueza—No tratar de ser algo que no es.

Aceptación—Tener consideración positiva incondicional hacia los niños; aceptándolos por quienes son.

Consistencia—Demostrar siempre el buen carácter que espera de los niños.

Empatía—Entender lo que significa estar en los zapatos de ellos.

A continuación, hemos usado un marco para enlistar palabras descriptivas claves que deberán determinar su comportamiento al entrenar:

Flexibilidad—Dar poder, Familiar, Comprometido, Comunicativo, Porrista, Justo, Que da apoyo, Ingenioso, Progresivo, Consultivo, Mentor

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

LAS CALIDADES DE UN BUEN ENTRENADOR



NOTAS DE LOS ENTRENADORES



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.

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

ARBITRAJE DE PARTIDOS



- El portero es el único jugador en el campo que puede usar sus manos al tocar el balón.
- El portero defiende la portería.

PORTERO (BEAR Y WEBELOS)

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

POSICIONES DE LOS JUGADORES

Los jugadores de campo tradicionalmente se separan en tres categorías:

Defensa—Estos jugadores cuidan la portería espaciándose a lo ancho del campo fuera del área de la portería.

Centros—Estos jugadores típicamente juegan en medio del área de juego, y suben y bajan por el campo disputándole el balón a la defensa y distribuyéndolo a los delanteros.

Delanteros—Estos jugadores típicamente juegan en el área de ataque. Le disputan el balón a los centros y tratan de marcar pasando al portero del equipo opuesto.

Nota: Trate de rotar a los jugadores entre las posiciones, dándoles la oportunidad de jugar en todas las posiciones durante la temporada de Fútbol y Scouting. Use la hoja de la Lista para el Partido del Día proporcionada en nuestro Guía Organizativo para llevar la rotación de las posiciones de los jugadores.

La línea fuera de jugar para el equipo ofensivo es el gol defensivo marcado a lo ancho del campo.

Un jugador atacante está fuera de jugar 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.

Nota: La regla de fuera de jugar no se aplica en los programas de Tiger Cub y Wolf Cub Scout. Si se aplica la regla de fuera de jugar en los programas de Bear Cub Scout y Webelos Scout.

FUERA DE JUEGO

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.

JUGADORES DE CAMPO

El portero puede usar las manos para tocar el balón únicamente dentro del área de la portería. (Reñérase al siguiente diagrama para las especificaciones.)

- Se otorga al equipo del jugador contra el cual se ha cometido la falta cuando un jugador deliberadamente bloquea a un jugador sin intentar disputar el balón, juega imprudentemente o demuestra conducta grosera.
- No se puede marcar un gol de un tiro libre indirecto. El balón debe tocar a otro jugador que no sea el que la acaba de patearlo antes de que se pueda contar el gol.



Hemos intentado simplificar las reglas del juego en cuatro áreas: Saque, Tiro Libre, y Fuera de Lugar. Aquí esta un resumen de las reglas claves:

SAQUE

1. Un volado determina cual equipo saca.
2. Un saque del centro del campo comienza el juego.
3. También hay un saque después de cada gol. Sacar el equipo que admite el gol.

FUERA

1. La jugada se para cuando el balón queda fuera del campo.
2. Según donde y cómo cruzó la línea límite, el balón puede estar otra vez en juego en una de tres formas descritas abajo. En los tres casos, el jugador regresando el balón al juego no puede tocar el balón otra vez hasta que otro jugador haya tocado el balón primero.

- a. Con un saque de banda
 - Se toma un saque de banda cuando el balón cruza la línea de banda.
 - El equipo opuesto toma el saque de banda.
 - Ambos pies deberán estar en el suelo y atrás de la línea de banda cuando el balón sea soltado
 - El balón debe soltarse desde atrás y por arriba de la cabeza.
 - No se pueden anotar goles directamente del saque de banda
- b. Con un saque de portería
 - Un saque de portería se toma cuando el balón cruza la línea de gol directamente desde el equipo atacante.
 - Cualquiera jugador del equipo defensivo puede tomar un saque de portería mientras este aproximadamente a seis yardas de la línea de gol.
 - Todos los jugadores de la oposición deben da a lo ancho del campo.

TIRO LIBRE

1. Cuando un jugador comete una falta u ofensa, se otorga un tiro libre al equipo opuesto desde el lugar donde ocurrió la falta u ofensa.
2. Todos los jugadores del equipo opuesto deben estar a por lo menos 10 yardas del balón cuando se tome el tiro libre.
3. Hay dos tipos de tiro libre:
 - a. Tiro libre directo
 - Se otorga al equipo del jugador contra el cual se ha cometido la falta cuando un jugador del equipo opuesto deliberadamente patear, tropiezar, o agarrar a su oponente.
 - Se otorga al equipo de campo toca el balón cuando un jugador de campo toca el balón con la mano o cuando el portero toca el balón con la mano fuera del área de la portería.
 - Un tiro libre directo al área de la portería se llama penalti. Cuando se otorga un penalti, todos los jugadores del equipo opuesto tienen que pararse fuera del área de la portería.
 - Se puede marcar un gol de un tiro libre directo.
 - b. Tiro libre indirecto

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



NOTAS DE JUEGOS DE ESCARAMUZA



- Fútbol y Scouting requiere que todos los jugadores jueguen por lo menos la mitad de cada juego de escaramuza. Asegúrese de rotar a todos los miembros del equipo para que así sea. Use la hoja de la Lista para el Partido del Día proporcionada en nuestro Guía Organizativo para llevar el tiempo jugado.
- Fútbol y Scouting es una introducción recreativa al juego de fútbol. Varias de las reglas tradicionales del juego han sido modificadas y simplificadas para hacer de esta experiencia algo divertido para todos.

- Haga lo divertido para los niños. No se enfoque en la puntuación, en quién está ganando ni en cual jugador ha metido más goles. Involucrar a todos les da la oportunidad a todos de lograr el éxito.
- Entre el campo. Esto es especialmente importante para entrenadores de jugadores más jóvenes. Ayúdeles a través de enseñarles el juego. NO está obligado a quedarse en la línea de banda durante los partidos. Involúcrese y participe en la acción.

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.

Divida su den/equipo en dos equipos de escaramuza que jueguen entre ellos partidos de práctica.

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 semana de la temporada 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

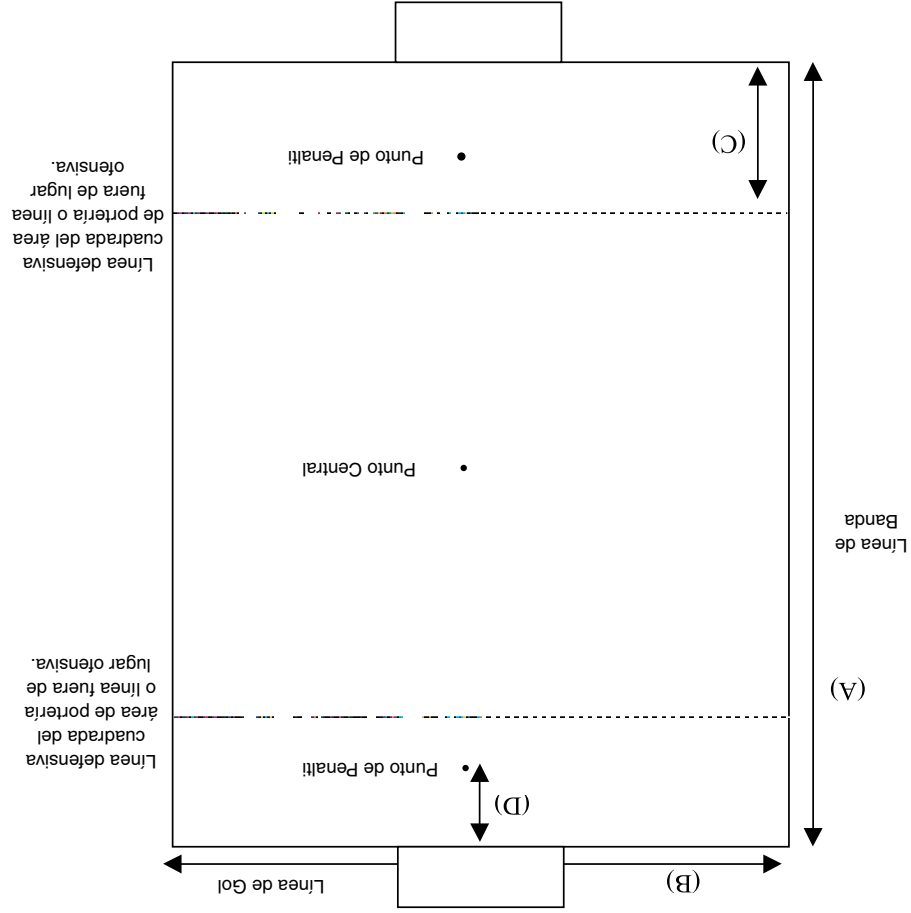
Área de Gol. Un área de 10 yardas que se extiende el ancho entero del campo para Bear Cub Scouts y Webelos Scouts

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.

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.

Programa	Jugadores	Área de la portería	Línea de adelantada	Línea (A) Distancia	Línea (B) Distancia	Línea (C) Distancia	Línea (D) Distancia
----------	-----------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------



CUADRO SIMPLIFICADO PARA MARCAR EL CAMPO

- Siga estos pasos durante cada práctica:
1. Llegue al campo por lo menos 15 minutos antes de que empiece la práctica.
 2. Revise el campo en caso de objetos peligrosos (piedras, vidrio, hoyos en el suelo, etc.). Marque los hoyos con conos. Limpie el campo quitando cualquier impedimento suelto.
 3. Determine su área de juego colocando discos con 10 yardas de distancia entre ellos, según las especificaciones. (Consulte la siguiente página marcada "Cuadro Simplificado para Marcar el Campo.")
 4. Prepare para su clínica de técnicas colocando discos adicionales dentro del área de juego para

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.

- Nota 1: No delinee los campos. Use conos y discos para marcar sus áreas de juego. Como los tamaños de campo para cada grupo son diferentes, las líneas pueden ser confusas.
5. Use las banderillas de esquina y las porterías durante su Clínica de Técnicas Futbolísticas. Al terminar la clínica de técnicas, coloque una banderilla de esquina en las esquinas de su área de juego y coloque las porterías portátiles al centro de cada línea de gol.
- crear el área de juego de técnicas especificado en las instrucciones de las actividades).





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

EQUIPO

Llene la lista de Equipo/Den proporcionada por su líder de Fútbol y Scouting. Es importante tener en el archivo el nombre de cada jugador, los nombres de sus padres, el domicilio del jugador, el teléfono de su casa y su dirección de correo electrónico (si tiene). Localice a sus jugadores antes de la junta y del partido del sábado de la segunda semana para decirles que espere verlos en el campo y verifique que tengan el equipo apropiado para la práctica.

ORGANIZANDO SU EQUIPO

DETALLES ORGANIZATIVOS

Los entrenadores se deberán quedar más o menos 15 minutos adicionales después de la ceremonia para hablar con los padres sobre las evaluaciones y el progreso de sus niños.

“Esperamos verlos en dos semanas para la próxima temporada de Fútbol y Scouting. Continúen practicando, ¡y gracias por ser parte del programa de Fútbol y Scouting!”

Cuando todos los dens hayan recibido sus premios y hayan sido reconocidos, el Cubmaster reconoce a varias personas claves involucradas en organizar el programa. Esto debe de incluir entrenadores, padres voluntarios, y el personal y los voluntarios del consejo local de BSA. El Cubmaster cierra con una narrativa final:

proceso para el próximo den.

El entrenador empieza el aplauso. Los jugadores se mantienen en posición durante el aplauso. Luego, regresa ese den a sus asientos en el público y se repite el

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.

CEREMONIA DE GRADUACIÓN EN UN ESTADIO DE MLS



TORNEO DE FUTBOLITO



Responsabilidad. La formación del carácter define los valores fundamentales y requiere que hablemos sobre ellos inmediatamente después de un partido de fútbol. Los valores fundamentales son evidentes en un buen partido de fútbol tal como lo son en todos los aspectos de la vida. Detenerse un momento y reflexionar, pensando acerca de, e identificando los valores fundamentalmente en el partido recién jugado enseñará la importancia de vivir con una serie de valores.

El Torneo de Fútbolito es un torneo de fútbol en campo reducido que se lleva a cabo después de la temporada de 10 semanas de Fútbol y Scouting. Todos los juegos son de 15 minutos sin descansos de medio tiempo. Cada entrenador recibe un tiempo de dos minutos que se puede usar en cualquier momento. Los juegos deberán ser oficiales por árbitros calificados, si están disponibles.

TAMAÑO DEL EQUIPO

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

Tiger Cubs	Primer grado	4 vs. 4
Wolf Cub Scouts	Segundo grado	5 vs. 5
Bear Cub Scouts	Tercer grado	6 vs. 6
Webelos Scouts	Cuarto y quinto grado	7 vs. 7

PUNTUACIÓN

Los puntos se otorgan de la siguiente forma:

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

Por ejemplo:

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

RONDA 1

Los equipos son asignados a diferentes categorías según el número de equipos para cada grado. En este ejemplo de un nivel escolar hemos asumido que hay ocho equipos para ese grado.

Categoría A—Equipo 1, Equipo 2, Equipo 3 y Equipo 4
Categoría B—Equipo 1, Equipo 2, Equipo 3 y Equipo 4

Los juegos se programan de la siguiente manera.

(Nota: Se permiten diez minutos para Hidratación/ descansos entre juegos.)

Juego 1—0:00–0:15

Categoría A	Equipo 1 juega	Equipo 2 juega
Categoría B	Equipo 1 juega	Equipo 2 juega

Juego 2—0:25–0:40

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

Juego 3—0:50–1:05

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

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.

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 Históricas

0:30-0:55 (25 minutos) —Actividad Scout

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.

Clinica de Técnicas Futbolísticas. Cada actividad de fútbol incluye dos o tres actividades de muestra. Las actividades incluyen información sobre:

1. Propósito—Técnicas y técnicas desarrolladas a través de la actividad.
2. Organización—Instrucciones sobre cómo organizar la actividad en cuestión de espacio, número de jugadores y equipo.
3. Objetivo del juego—Instrucciones sobre cómo jugar el juego.
4. Progresiones—Sugerencias sobre cómo hacer la actividad más difícil.
5. Cuento—Algunas de las actividades para jugar a base de un cuento que sirve para ayudar a la conexión entre el entrenador y el niño al nivel del niño y en sus términos.

Actividad Scout. Hace más de 100 años el fundador de Scouting le llamo "Diversión con un Propósito." Scouting es divertido, pero no es pura diversión. Siempre hay lecciones para que los niños en Scouting aprendan, y son lecciones conectadas a las metas de Scouting: desarrollo de carácter (mejorar técnicas mentales y enseñar buenos valores), formación cívica (técnicas sociales) y salud física y mental (técnicas físicas). Hidratación/descanso. Reposición de líquidos y descanso.

Juegos de escaramuza/juego de fútbol en campo reducido). Juegos de escaramuza se juegan en áreas específicas según el programa (consulte abajo). Cada juego dura 30 minutos. No hay descansos de medio tiempo, pero cada entrenador puede pedir un tiempo de dos minutos en cualquier momento del juego, si lo necesita. Las sustituciones se hacen de improviso.

Reflexión sobre los Valores Fundamentales (durante las ceremonias de clausura del sábado). Scouting ayuda a enseñar valores a los niños y les ayuda a formar su carácter. La formación del carácter es un proceso que comienza en los primeros años de la niñez, y la familia es la principal y más importante fuente para crear a un niño con carácter. Para ayudar a los niños a formar su carácter, Cub Scouting promueve 12 Valores Fundamentales: Cívismo, Compasión, Cooperación, Valentía, Fe, Salud y Condición Física, Honestidad, Perseverancia, Actitud Positiva, Ingenio, Respeto y





Disponga un mínimo de dos mesas con un mínimo de una persona trabajando en cada mesa. Contesté cualquier pregunta de los padres que no haya sido tratada en la Ceremonia de Clausura.

ESTACIÓN 10—ACTIVIDAD DE FUTBOLITO (10 MINUTOS)

Tiger Cubs juegan 4 vs. 4
 Wolf Cub Scouts juegan 5 vs. 5
 Bear Cub Scouts juegan 6 vs. 6
 Webelos Scouts juegan 7 vs. 7

Nota: Consulte Juegos de Escaramuza en la página 00 para ver la organización del área y las reglas del juego.

ESTACIÓN 11—CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (10 MINUTOS)

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

Los Bear Cubs y Webelos Scouts juegan Majo. (Consulte el apéndice de Bear Cub Scouts o Webelos Scouts.)

ESTACIÓN 12—CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (10 MINUTOS)

Los Tiger Cubs y Wolf Cub Scouts juegan Bar de Refrescos. (Consulte el apéndice de Tiger Cubs o Wolf Cub Scouts.)

Los Bear Cubs y Webelos Scouts juegan Toque con la Pelota. (Consulte el apéndice de Bear Cub Scouts o Webelos Scouts.)

ESTACIÓN 13—CEREMONIA DE CLAUSURA (5 MINUTOS)

Junte a todos los niños y sus padres. Hableles a los niños del valor fundamental de la Salud y Aptitud Física. Esto significa comprometerse personalmente a conservar el cuerpo y la mente limpio y en buen estado.

Hágalos saber que pueden visitar la Villa de Fútbol y los Scouts cuando gusten. (Esto puede incluir un parque temático de celebración del fútbol, la competencia de Desplazarse con la pelota, Pasar y Anotar, la carpa de autógrafos y varias concesiones). Déles las gracias por venir a la Apertura y dígalas 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 Repeir. (Consulte el apéndice de Tiger Cubs o Wolf Cub Scouts.)

Los Bear Cub Scouts y Webelos Scouts juegan Juego de Estrellas. (Consulte el apéndice de Bear Cub Scouts o Webelos Scouts.)

ESTACIÓN 8—CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (10 MINUTOS)

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

Los Bear Cub Scouts y Webelos Scouts juegan Circuito y Pase. (Consulte el apéndice de Bear Cub Scouts o Webelos Scouts.)

ESTACIÓN 9—ACTIVIDAD SCOUT (10 MINUTOS)

Los Tiger Cubs y Wolf Cub Scouts juegan Do This y Add Something. Los Cub Scouts forman un círculo. El líder comienza volteando hacia la persona del lado derecho y diciéndole, “Haz esto y agrega algo más.” Entonces el líder hace alguna acción sencilla como aplaudir, inclinar la cabeza o tocarse la nariz. La segunda persona repite la acción y agrega una nueva acción. La tercera copia las primeras dos y agrega algo más. Continúen alrededor del círculo.

Los Bear Cubs y Webelos Scouts juegan el juego “Whose Hat Is This?” Las personas del vecindario juegan muchos papeles distintos. Los Cub Scouts hacen sombreros de papel. (Consulte la ilustración en la página 00, porque las solapas para que el sombrero no se desbarate.) Proporcione plimones para que cada niño decore su sombrero de tal forma que represente a alguien en su comunidad. Las decoraciones pueden incluir la profesión de alguien, sus pasatiempos u otra característica individual. Cuando terminen, los niños deberán adivinar el sombrero de quién está siendo representado en la creación de cada niño. También se puede incluir un juego de caras y gestos a la hora de adivinar.



ESTACION 1—MESAS DE REGISTRO

Organice mínimo dos mesas con por lo menos dos personas atendiendo cada una. Tenga documentos de registro en blanco disponibles para las personas que se registren en el último momento. Asegúrese de que todos los participantes hayan completado la forma de registro y hayan pagado. Marque la lista de asistencia.

ESTACION 2—ORGANIZACION DE GRUPOS Y CEREMONIA DE APERTURA (5 MINUTOS)

(Nota: Esto se lleva a cabo al mismo tiempo que la Bienvenida e Introducción para los Padres.)

Organice a los niños en sus dens/equipos. Forme a cada grupo detrás de su entrenador. Los grupos deberán haber sido organizados antes del inicio.



Para la actividad de apertura, pídales a los niños que se pongan de cara hacia la bandera y, siguiendo al Cubmaster, digan el Pledge of Allegiance. Enseñeles a los niños el saludo del Cub Scout.

Juro alianza a la bandera
De los Estados Unidos de América
Y a la república que representa,
Una nación bajo Dios, indivisible,
Con libertad y justicia para todos.

Déles a todos la bienvenida a Fútbol y Scouting y déjelos saber que hoy se trata de darles una muestra de lo que es Fútbol y Scouting. Fídalas a los entrenadores que los lleve a su primer puesto de actividades. Mande el equipo 1 primero, seguido del equipo 2, etcétera. Los entrenadores también deben dirigirlos a las subsecciones estacionales de actividades.

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

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

Preséntese y saludé a los padres. Déles la carta de Fútbol y Scouting. (Consulte www.soccerrandscouting.org/resources.) Oriéntelos. Explique brevemente:

- La junta entre semana/el horario de práctica (fechas/horarios/sitios)
- Horarios de práctica/partidos de fin de semana (fechas/horarios/sitios)

ESTACION 4—CAMPO DE 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 únirse a sus hijos en las estaciones de actividades. Déjeles saber que pueden visitar cualquiera de las mesas y carpas de los vendedores a la hora que gusten.

Un área apartada para elementos de Celebración del Fútbol, competencia de técnicas de Regateo, Pase y Tiro, carpas de autógrafos y mesas para el consejo local de BSA, patrocinadores locales y vendedores de comida.

ESTACION 5—ACTIVIDADES SCOUT (10 MINUTOS)

Los Tiger Cubs y Wolf Cub Scouts hacen autorretratos. Déle a cada niño una crayola y una bolsa de papel suficientemente grande para cubrir su cabeza. Los niños ponen las bolsas sobre sus cabezas y luego, siguiendo las instrucciones del líder y marcando la bolsa, dibujan sus ojos, orejas y cejas en la bolsa. Cuando cada artista termine y se quite su bolsa, tendrá un autorretrato.

Los Bear Cub Scouts y Webelos Scouts juegan Blue y Gold Pass. Divida a los niños en dos equipos. Los niños se forman, sosteniendo las manos de sus compañeros de equipo. Ponga un montón de ganchos de ropa de un lado de la fila y una bolsa vacía del otro lado de la fila. Cuando se dé la señal, el primer niño de cada equipo recoge un gancho de ropa de su montón. Los niños deberán pasar el gancho por la línea sin soltarse de las manos. El último niño deja caer el gancho dentro de la bolsa. Si se cae algún gancho al piso, los jugadores deberán recogerlo sin soltarse de las manos.

ESTACION 6—CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (10 MINUTOS)

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

- Formato del Torneo de Fútbolito
- Formato de la ceremonia de graduación
- Las funciones de los entrenadores, padres y voluntarios



DESCRIPCIÓN

El Inicio es un evento lleno de acción y diversión para la familia que sirve como el evento de inauguración de la temporada para cada temporada de Fútbol y Scouting.

HORARIOS

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

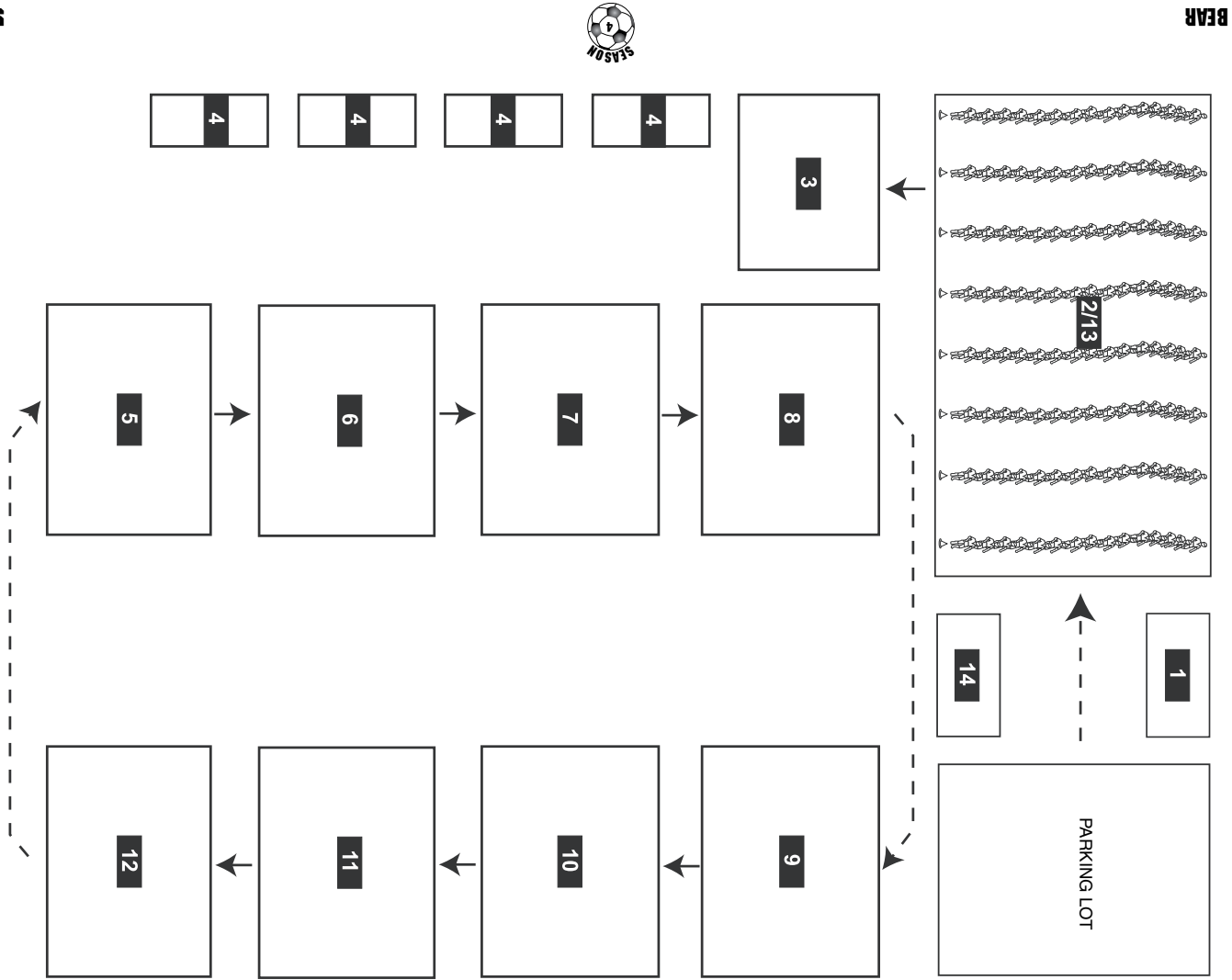
- Primer grado 8:00 A.M.-9:45 A.M.
- Segundo grado 10:00 a.m.-11:45 a.m.
- Tercer grado 1:00 P.M.-2:45 P.M.
- Cuarto y quinto grado 3:00 P.M.-4:45 P.M.

Organice el campo según el mapa de estaciones proporcionado más adelante.

ORGANIZACIÓN DEL CAMPO

- El Inicio puede consistir de los siguientes elementos:
- Mesas/carpas de registro
- Ceremonia de apertura
- Bienvenida y orientación para los padres
- Estaciones de técnicas futbolísticas
- Estaciones de Actividad Scout
- Ceremonia de clausura
- Campo de Fútbol y Scouting
- Mesas/carpas de información

COMPONENTES



DETALLES DEL PROGRAMA

Hay cuatro partes distintas del Programa de Fútbol y Scouting:

- El evento de Inicio
- La temporada de 10 semanas de Fútbol y Scouting
- El Torneo de Fútbol
- La Ceremonia de Graduación

EL CALENDARIO DE LA TEMPORADA



Inicio, juntas y prácticas entre semana, partidos de fin de semana, actividades para el tiempo con la familia, el Torneo de Fútbol y la ceremonia de graduación que sigue después del horario de las 12 semanas del programa:

Semana	Práctica Entre Semana	Práctica y Partido de Fin de Semana	Actividad del Tiempo con la Familia	Otros
Semana 1				Inicio
Semana 2		X		
Semana 3	X	X	X	
Semana 4	X	X	X	
Semana 5	X	X	X	
Semana 6	X	X	X	
Semana 7	X	X	X	
Semana 8	X	X	X	
Semana 9	X	X	X	
Semana 10	X	X	X	
Semana 11	X	X	X	
Semana 12	X	X	X	Torneo de Fútbol y Ceremonia de Graduación





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

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

AYÚDENOS A MEJORARLO

!Que comiencen los juegos!
El Equipo de Fútbol y los Scouts

Bienvenidos a la aventura de Fútbol y Scouting. Este libro le dará los ejercicios, juegos, actividades, canciones, manualidades y ceremonias que necesitará para completar el programa de Fútbol y Scouting. Nuestros materiales están en inglés y español. Lo animamos a visitar nuestro sitio Web <http://www.soccerandscouting.org> para obtener más detalles.

Nos gustaría aprovechar esta oportunidad para agradecerle el hacer posible este programa. "It's worth the effort," como decimos en Scouting—"Vale la Pena". Le damos las gracias por ofrecerse como voluntario y agradecemos sus contribuciones y compromiso con el programa Fútbol y Scouting.

SU GUÍA PARA UN ÉXITOSO PROGRAMA DE FÚTBOL Y SCOUTING

Su Guía para un Exitoso Programa de Fútbol y Scouting.....	3
Ayúdenos a Mejorarlo.....	3
Detalles del Programa.....	4
El Calendario de la Temporada.....	4
Inicio.....	5
La Temporada de 10 Semanas de Fútbol y Scouting.....	8
Torneo de Fútbolito.....	9
Ceremonia de Graduación.....	10
Detalles Organizativos.....	11
Organizando Su Equipo.....	11
Equipo.....	11
Al Llegar al Campo de Fútbol.....	12
Juegos de Escaramuza.....	13
Organizando Equipos.....	13
Notas de Juegos de Escaramuza.....	14
Reglas de Juegos de Escaramuza de Fútbol y Scouting.....	15
Arbitraje de Partidos.....	16
Notas de los Entrenadores.....	18
Las Cualidades de un Buen Entrenador.....	18
Lista del Entrenador.....	18
Reposición de Líquidos.....	19
Maximización de la Relación con los Padres.....	19
Comentarios Finales.....	20





Introducción2

Planes para Juntas21

Apéndice: Juegos para Clínicas de Fútbol41

CONTENIDO

PRÁCTICAS - JUEGOS - ACTIVIDADES - CANTIONES - ACTIVIDADES MANUALES - CEREMONIAS



SEASON 4 BEAR



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

FÚTBOL Y LOS SCOUTS AYUDAS PARA EL PROGRAMA