

SOCCER AND SCOUTING PROGRAM HELPS

COMPLETE PLANS FOR MIDWEEK PRACTICES, WEEKEND PRACTICES, AND GAMES



**WEBELOS
SEASON 3**

YEAR 2



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
Futbolito 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 Futbolito Tournament
- The Graduation Ceremony



THE SEASON SCHEDULE

Jump-Start, midweek meetings and practices, weekend practices and games, family-time activities, the Futbolito 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	Futbolito 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

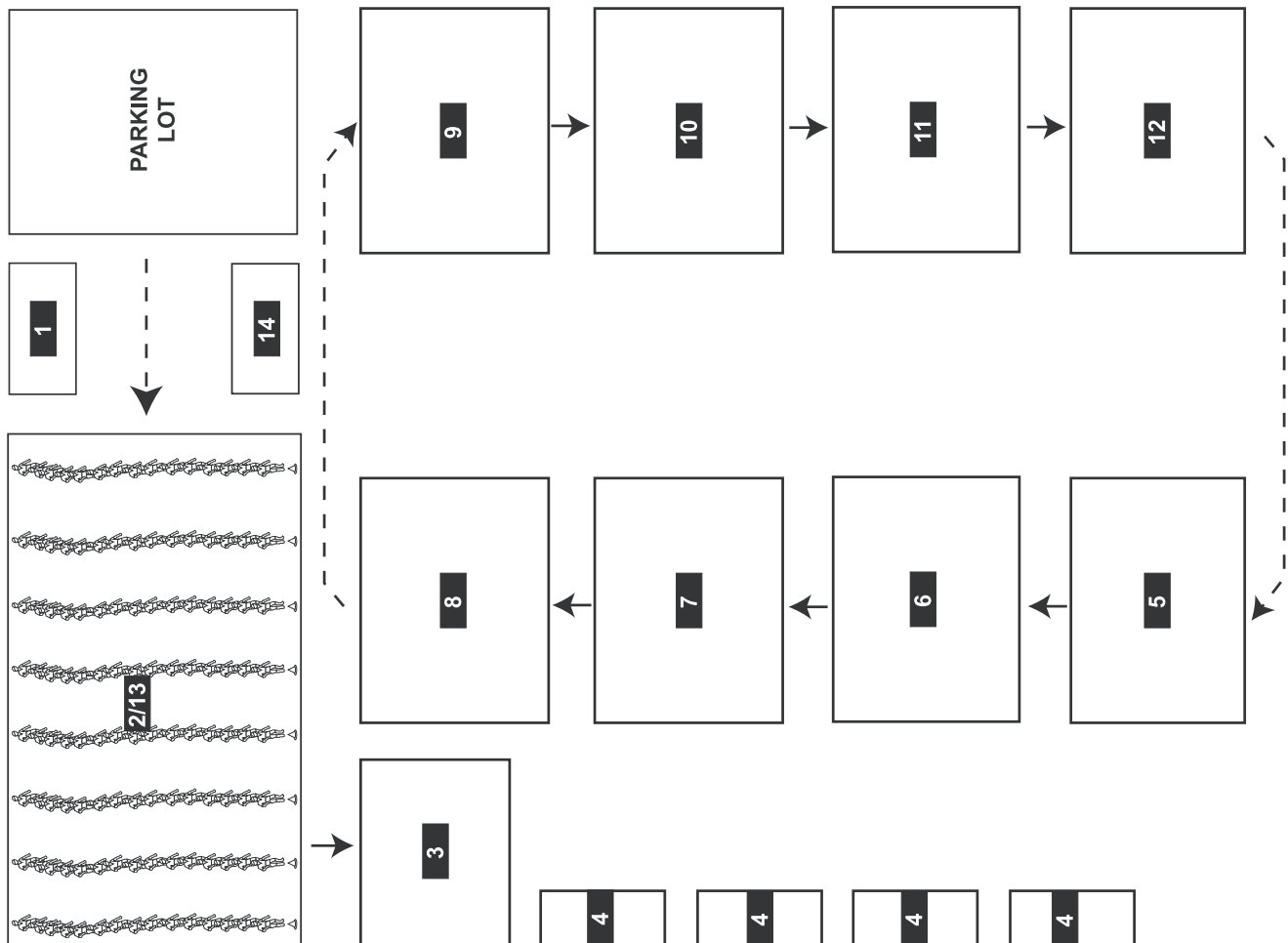
Jump-Start may consist of the following elements:

- 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

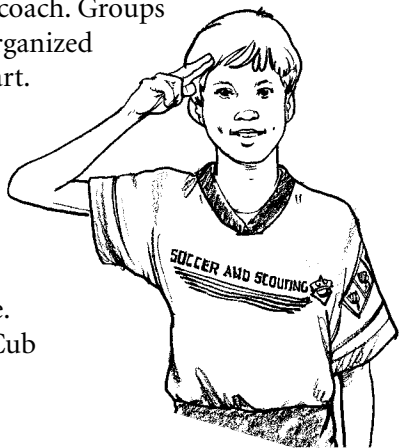
Set up a minimum of two tables with at least two people manning each table. Have blank registration documents available for walk-up registrants. Ensure that all participants have completed a registration form and have paid. Check off the attendance master list.

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 Futbolito 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 Old Trafford. (See the Tiger Cubs appendix.)

Bear Cub Scouts and Webelos Scouts play Across the Field and Back Again. (See the Bear Cub Scout appendix.)

STATION 7—SOCCER SKILLS CLINIC (10 MINUTES)

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

Bear Cub Scouts and Webelos Scouts play Rats and Rabbits. (See the Tiger Cubs appendix.)

STATION 8—SOCCER SKILLS CLINIC (10 MINUTES)

Tiger Cubs and Wolf Cub Scouts play Big Bad Wolf and the Little Piggies. (See the Tiger Cubs appendix.)

Bear Cub Scouts and Webelos Scouts play Shadows (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—FUTBOLITO 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 Freeze. (See the Wolf Cub Scout appendix.)

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

STATION 12—SOCCER SKILLS CLINIC (10 MINUTES)

Tiger Cubs and Wolf Cub Scouts play All Systems Go. (See the Wolf Cub Scout appendix.)

Bear Cub Scouts and Webelos Scouts play Pirate Pete and His Pesky Parrot. (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.





FUTBOLITO TOURNAMENT

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

TEAM SIZE

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

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

SCORING

Points are awarded as follows:

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

For example:

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

ROUND 1

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

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

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

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

Game 1—0:00–0:15

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

Game 2—0:25–0:40

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

Game 3—0:50–1:05

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

ROUND 2

Game 4—1:20–1:35

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

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

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

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

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

1:35–1:40—Rest Break

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





GRADUATION CEREMONY

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

EVALUATION AND TICKET VOUCHER

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

The local MLS team will *either*:

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

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

REGULAR FIELD GRADUATION CEREMONY

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



MLS STADIUM GRADUATION CEREMONY

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

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

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

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

ORGANIZATIONAL DETAILS



ORGANIZING YOUR TEAM

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

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



EQUIPMENT

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



WHEN YOU GET TO THE FIELD

Follow these steps for each practice:

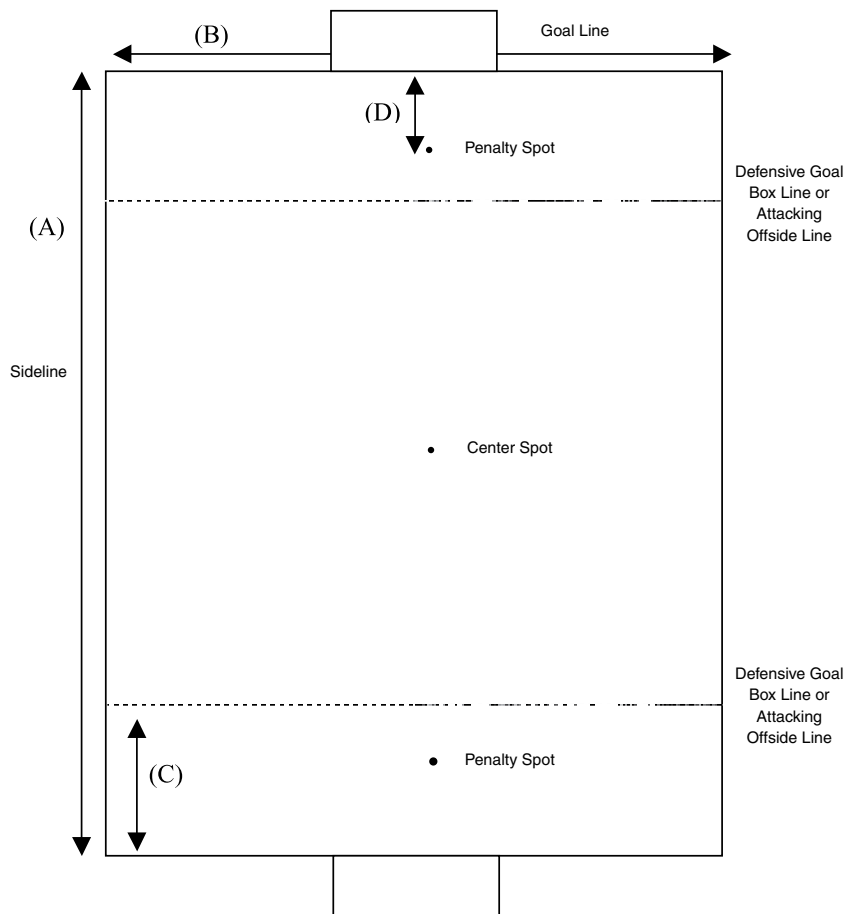
1. Get to the field at least 15 minutes before the start of each practice
2. Check the field for hazardous objects (stones, glass, holes in the ground, etc.). Mark any holes with cones. Clear the field of any loose impediments.
3. Set out your playing area by spacing disks 10 yards apart according to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

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

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

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

SIMPLIFIED FIELD MARKING CHART



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

Sideline. Side boundaries of the field

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

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

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

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

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



SCRIMMAGE GAMES



ORGANIZING TEAMS

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

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

Examples of how to organize your teams:

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

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

MIDWEEK PRACTICES

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

WEEKEND PRACTICES AND GAMES

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





SCRIMMAGE GAME NOTES

- Soccer and Scouting requires that all players play at least half of each scrimmage game. Be sure to rotate all team members in games accordingly. Use the Game Day Roster sheet provided in our Organizational Guide to track time played.
- Soccer and Scouting is a recreational introduction to the game of soccer. A number of the traditional rules of the game have been modified and simplified to make this a fun experience for all. Make it fun for the kids. Don't focus on the score, who is winning, or which player has scored the most goals. Getting everyone involved gives everyone a chance to succeed.
- Step onto the field. This is particularly important for coaches of younger players. Help them by teaching them the game. You are NOT obligated to stand on the sideline during games. Get involved and get in the action.



SOCCER AND SCOUTING SCRIMMAGE GAME RULES

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

KICKOFF

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

OUT-OF-BOUNDS

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

- Goals cannot be scored directly from a throw-in.
- b. With a Goal Kick
 - A goal kick is taken when the ball crosses the goal line when last kicked by an attacking team player .
 - A goal kick can be taken by anyone on the defending team who is approximately six yards from the goal line
 - All opposing players must be outside of the defensive goal area marked across the full width of the field.
 - Goals can be scored directly from a goal kick.
 - c. With a Corner Kick
 - A corner kick is taken when the ball crosses the goal line when last kicked by a defending team player .
 - A corner kick can be taken by anyone on the attacking team.
 - The corner kick is taken from the corner closest to where the ball crossed the goal line.
 - All opposing players must be at least 10 yards from the spot of the ball.
 - Goals can be scored directly from a corner kick.

FREE KICKS

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

OFFSIDE

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

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

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

the offside rule in the Bear Cub Scout and Webelos Scout programs.

PLAYER POSITIONS

Player positions are generally organized as follows:

GOALKEEPER (BEAR AND WEBELOS)

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

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

FIELD PLAYERS

Field players are traditionally separated into three categories:

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

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

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

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



REFEREEING GAMES

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

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

Note: Soccer and Scouting may provide certified referees for the week 12 Futbolito 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.



COACH'S CHECKLIST

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

- **Focus on learning and improvement**—Focus on the importance of learning, self-betterment, and the process of continuous improvement. How we stack up against the competition is secondary to how we learn and get better from week to week.
- **Encourage and reward effort**—Encourage your players to give their best effort. If players are recognized for trying their best, they are more likely to continue with the program. The scoreboard should not be the barometer of success.
- **Set both individual and team challenges**—Kids like to be challenged. The challenge is fun! Create individual and collective challenges for the team during every practice and game. Set them as targets. Make the game into a contest and bring added fun into the practice. How many juggles can you do? Who can make the most accurate passes through the passing gate in sixty seconds?
- **Set individualized goals**—Involve each player in setting his own goals for the season. Put something tangible to the goal (a number or a date). Focus on goals that push the child to stretch, to strive for things that are presently just out of reach, but be sure to help them set goals that are achievable.
- **Be positive**—Coaches often spend too much time pointing out the things that players are not doing rather than focusing on the things that they're doing well. Be jubilant. Celebrate even the smallest event when things go according to plan. Have a "catch players doing something good" mindset.
- **Recognize and reward good deeds**—Notice your players. Give recognition for their positive contributions to the practice or the game. Use your Praise Card to celebrate even the smallest and most subtle improvements.
- **Be a good sport**—Lead by example. Encourage a code of conduct on the field of play. Celebrate



and honor the opponents' performances. Encourage a respectful code of conduct on the sideline. Establish your parental expectations early on and administer them clearly. Respect the rules of the game and live by them with consistency.

- **Celebrate the champion in everyone**—Strengthen each participant individually by reinforcing each instance of good practice, no matter how small or insignificant it may seem. Encourage your players to give their very best in every situation.
- **Foster a sense of family**—Family should be the base of emotional stability, support, and unconditional acceptance for a boy. You can help encourage that: Get to know your players' families. Meet and greet their extended family members. Get to know the boys' interests outside of Soccer and Scouting. Ask them how they're doing in school. Take an interest in the other aspects of their life.
- **Demonstrate what you want the boys to do.** Apply the axiom, "A picture is worth a thousand words." To be sure the boys know what they should do, demonstrate each activity or, better still, have one of your players demonstrate the technique, skill, or activity to the group.
- **Be Prepared.** It's the Scout motto, and it's vital in soccer: failing to prepare is preparing to fail. You have a written practice plan. It's important that you adhere to the structure and flow outlined in each weekly plan. Read and digest it before you come to practice. Make your own notes in the margin, if needed. Prioritize your goals for each practice to ensure that you get the "need to know" content across in the time provided. Establish a handful of key teaching points and reinforce them repeatedly.
- **Keep instructions to a minimum**—Soccer and Scouting follows a "non-directive" or "non-instructional" methodology. Keep your verbal instructions to a minimum and let the game be the greatest teacher.
- **Be a consultative coach**—By consultative, we mean you should ask rather than tell. Talk to your players. Ask them questions. Involve and engage them in practice. They'll tell you whether something is working and whether they're learning or enjoying the activity.
- **Provide constructive feedback**—Provide helpful tips and pointers for improvements. Avoid being negative and criticizing players. Sandwich your critiques within positive and helpful comments and suggestions (e.g., "Great effort, Johnny. You nearly pulled it off. You were a little too aggressive in trying to close down the space to the ball. Try to delay your movement towards the ball next time and see if you're able to win the challenge. Keep it up. I see a massive improvement in your play.")
- **Be disciplined**—Involve your players and parents in establishing your team/den rules. Keep the rules to a minimum, and make them simple and easy to administer. Adhere to these rules and be consistent in your judgments.
- **Nurture the talent within**—You will inherit a group of individuals with a diverse array of talents. Nurture the differences in your players. Recognize creativity and ingenuity just as you applaud discipline and perseverance.
- **Be the team's number one cheerleader**—Set the tone for parents and family members by heaping lots of praise on your players. Show your Praise Card when it's warranted. Extend your celebrations to team parents. Let them know when you appreciate something they've done to contribute to the team culture.
- **Practice what you preach**—In coaching, this is commonly expressed as "Walk the talk." Practicing what you preach is the opposite of "Do as I say, not as I do." Remember, the coach's values become the team's values. Don't expect your players to speak politely to one another if you do not speak politely to them.
- **Report progress**—Provide feedback to the player and parents on each player's progress. Try to call or e-mail three parents each week and let them know how their sons are doing. Provide some suggestions on what they need their boys to do to continue to improve. Tie your comments in with activity assignments in their Family Time poster. Make a connection and show that you care.
- **Develop your own appreciation for and love of the game**—Watch soccer on TV. Read about it in the newspapers or on the Internet. Take a referee's course or an NSCAA or United States Soccer Coaches course. Join a local adult soccer league. Immerse yourself in the sport and be captivated by its rich passion and tradition.
- **Talk It Out**—Communication is an essential element of team chemistry. Talk to your players. Find out about their interests outside of Soccer and Scouting. Listen to them. Ask them questions. Adopt a conversational style with your players. Empower them by giving them a voice.



FLUID REPLENISHMENT

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

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



MAXIMIZING RELATIONSHIPS WITH PARENTS

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

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

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

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

FINAL COMMENTS

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

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

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

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

NOW, GO PLAY SOCCER!

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

Best regards,

The Soccer and Scouting Team

MEETING PLANS

Week 1 21

Week 2 21

Week 3 22

Week 4 24

Week 5 26

Week 6 28

Week 7 30

Week 8 33

Week 9 34

Week 10 37

Week 11 41

Week 12 43



WEEK 1



JUMP-START

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

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

WEEK 2

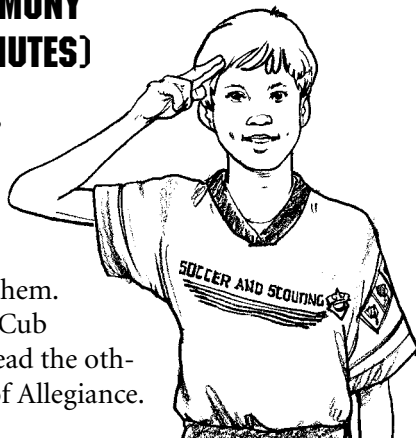


SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: U.S. flag; a balloon filled with water ahead of time and string pre-cut to one-and-a-half meter lengths for each boy

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

The boys, siblings, and parents line up and choose two boys to hold the U.S. flag horizontally between them. The boys give the Cub Scout salute and lead the others 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)

Do Warm-up Exercises, and then play Intercept Game or 2 vs. 2 with Flanks. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Conduct a Fireworks Race. For each player, you will need a balloon filled with water and a one-and-a-half meter length of string. Each player creates a “fireworks balloon” by tying one end of the string to the balloon’s neck and the other end to his ankle. On the leader’s signal, all players move toward a finish line that’s 20 feet away, quickly and carefully dragging their fireworks balloons behind them. If a fireworks balloon “explodes” (the balloon breaks), the player is eliminated. The first player to cross the finish line with his fireworks balloon still intact wins the race.

SCRIMMAGE GAMES (30 MINUTES)

Key Coaching Point—During your game, encourage players to strike through the ball in the intended direction of the target and step through the ball and land on the kicking foot when playing the loop pass.

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

Talk to the boys about all of the 12 Core Values of Cub Scouting, and give examples of how they can demonstrate each value during this soccer season. Encourage them to practice the 12 Core Values in their daily life and when playing soccer.

CUB SCOUTING'S 12 CORE VALUES

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



The boys form a circle, give the Cub Scout sign, and softly hum a song they all know while the leader says 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.

WEEK 3



MIDWEEK DEN MEETING

Things to take: A soccer referee's flag

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

The boys line up, 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

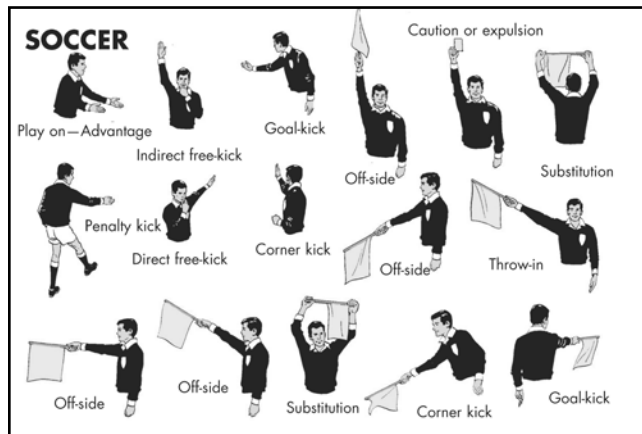
*The Cub Scout follows Akela.
The Cub Scout helps the pack go.
The pack helps the Cub Scout grow.
The Cub Scout gives goodwill.*

SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

Play Heading Keep-Up Challenge or 1 vs. 1 Serve-Head-Catch. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Teach the boys the signals used by referees in soccer and then play a game to reinforce the signals. The leader yells a call, such as “Direct free-kick,” “Corner kick,” or “Substitution,” and the boy who gives the correct signal the fastest wins a den yell from all the other boys.



SCRIMMAGE GAMES (30 MINUTES)

Key Coaching Point—During your game, encourage players to keep their eyes on the ball, extend their neck at impact, and make contact with the top of their forehead when heading the ball.

CLOSING CEREMONY (PACK: 10 MINUTES)

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

CUB SCOUT MOTTO

Do Your Best.



FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

Have your boy show you the soccer referee signals he is learning. Ask him to teach them to you and other members of the family. Play a soccer signals game with your boy. Family members take turns yelling calls, such as “Direct free-kick,” “Corner kick,” or “Substitution,” and seeing which family member can give the correct signal the fastest.

SOCCER ACTIVITY

SET YOUR GOALS

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



SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: Referee flag, small game rewards

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

The boys line up, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Promise and Law of the Pack.

SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

Play 3 vs. 3 Inside Goal Game or Switch Play. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

This is the final day for teaching the boys the signals referees use in soccer. Play the soccer signals game again, but play it faster this time. After each signal is called, present a reward to the first boy who demonstrates the correct signal. Continue playing the game until each soccer signal has been called and a boy has correctly demonstrated the signal.

SCRIMMAGE GAMES (30 MINUTES)

Key Coaching Point—During your game, encourage players to look for the most direct route to goal and to switch the point of attack quickly whenever they score a goal.

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

Tell the boys about the Core Value of Respect, which means showing regard for the worth of something or someone. Ask them for examples of people they respect, and discuss the ways we show respect for items like the flag and religious symbols.

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

WEEK 4



MIDWEEK DEN MEETING

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

The boys stand in a line, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Promise. Then they lower their signs and yell the den yell five times.



CUB SCOUT PROMISE

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

SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

Play Change Game or Dribble, Pass, and Shoot. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Today is the day to teach the boys about good sportsmanship.

Teach the boys how to role-play and call on them to act out ways to be good sportsmen. Make up a call that is not to their advantage, and have them demonstrate how a good sport should behave. Ask each boy to suggest words or phrases that indicate good sportsmanship, such as “Thanks ref,” or “That’s alright team, we’ll get the next one,” or “Good defense!”

GOOD SPORTSMANSHIP

What is good sportsmanship?

You may say, “It’s being a good loser.”

That’s part of it. If you lose, try to take the loss bravely. Don’t gripe about bad luck or blame the officials or your teammates. Practice, do your best, and see what happens the next time you compete.

Good sportsmanship also means being a good winner. You’ll be happy, but don’t put the other team down. Take time to tell your opponent he played a good game.

A good sport plays by the rules and never cheats. Playing fairly is a matter of honor and self-respect, as well as respect for opponents. Play hard and play to win—but to win *fairly*.

SCRIMMAGE GAMES (30 MINUTES)

Key Coaching Point—During your game, encourage players to use the inside of the foot to pass the ball along the ground and place the ball for accuracy when shooting.

CLOSING CEREMONY (PACK: 10 MINUTES)

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

LAW OF THE PACK

The Cub Scout follows Akela.

The Cub Scout helps the pack go.

The pack helps the Cub Scout grow.

The Cub Scout gives goodwill.

CUB SCOUT MOTTO

Do Your Best.



FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

Ask your boy what he has learned about being a good sport. Ask him about the good sportsman activity his team did at the last meeting. Play a family game and take turns acting out examples of good sportsmanship.

SOCCER ACTIVITY

IT'S A KNOCKOUT

Set out a 10-by-10-yard area in your backyard or at a local park. Each player starts with 3 points. Each player has a ball. The object of the game is to defend your ball while kicking another player's ball out of the area. Every time a player's ball goes out of the area, he loses a point. When a player loses all his points, he must leave the playing area. The last player on the field who still has points is the winner.



SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: Ultimate discs, otherwise known as Frisbees, one for each boy and leader

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

The boys form a line, give the Cub Scout sign, and say the Cub Scout Promise. Then the boys yell the den yell three times, yelling louder each time.

SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

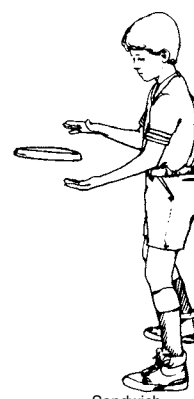
Play Coach Says or Dribble, Fake, and Shoot. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Throw the Ultimate discs with the boys and teach them disc skills. Teach them how to throw a disc correctly, and how to catch one by using the “clapping” and “sandwich” techniques.



Clapping



Sandwich

SCRIMMAGE GAMES (30 MINUTES)

Key Coaching Point—During your game, encourage players to attempt turns and fakes to beat defenders and to create time and space on the ball.

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

Tell the boys about the Core Value of Positive Attitude, which is being cheerful and setting our minds to look for and find the best in all situations. Give examples of positive attitudes you have seen the boys demonstrate during soccer games. Give out blue and gold cards to boys who have shown that they have a positive attitude.

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

WEEK 5



MIDWEEK DEN MEETING

Things to take: Copies of the Ultimate Rules, one for each boy and leader

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

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 Chip-Shot Shooting or 6 vs. 6 Chip to Score. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Give each boy a copy of the Ultimate Rules, then read them together and discuss the rules.

ULTIMATE RULES

- Play with two seven-person teams.
- Start play with teams lining up on their end zone lines. One player throws the disc to the opponents. If it goes out of bounds, the receiving team can start where it went out or ask for another throw.
- Play proceeds downfield to the end zone at the opposite end of the field. Players can go anywhere on the field at any time and can throw in any direction. Players may not run with the disc. The person who has the disc (the “thrower”) has 10 seconds to throw it.
- Whenever a pass is incomplete, intercepted, knocked down, or flies out of bounds, possession of the disc changes.
- Physical contact is not allowed between players. Any physical contact is a foul. A fouled player gets the disc where the call was made. Players are responsible for their own foul calls and resolve their own disputes.
- When the offense completes a pass in the defense’s end zone, it gets a point.
- Follow this final rule from the Ultimate Players Association: “**Spirit of the Game**—Ultimate stresses sportsmanship and fair play. Competitive play is encouraged, but never at the expense of respect between players, adherence to the rules, and the basic joy of play.”



SCRIMMAGE GAMES (30 MINUTES)

Key Coaching Point—During your game, encourage attacking players to develop the chip shot by keeping their arms out for balance, striking through the under-side of the ball, and following through at the target.

CLOSING CEREMONY (PACK: 10 MINUTES)

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

Buy an Ultimate disc and ask your boy to teach you the rules for Ultimate. Have him show you how to throw it and how to catch the disc using the “clapping” and “sandwich” techniques. Practice until each family member participating is able to throw and catch the disc.

SOCCER ACTIVITY

CELEBRATION TIME

Create a plan for an end-of-game team celebration.

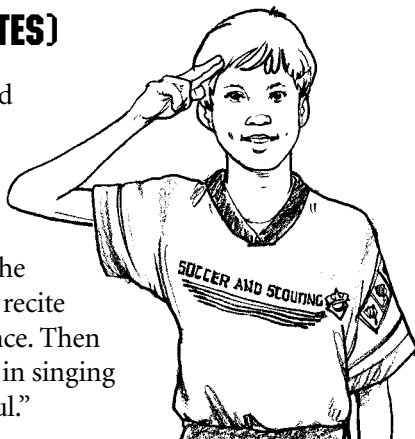


SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: U. S. flag

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

The boys, siblings, and parents line up and choose two boys to hold the U.S. flag horizontally between them. The boys give the Cub Scout salute and recite the Pledge of Allegiance. Then they lead the families in singing “America the Beautiful.”



AMERICA THE BEAUTIFUL

*O beautiful for spacious skies,
For amber waves of grain,
For purple mountain majesties
Above the fruited plain!*

(Chorus)

*America! America! God shed his grace on thee,
And crown thy good with brotherhood
From sea to shining sea!*

*O beautiful for patriot dream
That sees beyond the years,
Thine alabaster cities gleam,
Undimmed by human tears!*

(Repeat the chorus)

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 Transition to Score or Counterattack. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY **(DEN: 25 MINUTES)**

Conduct an Ultimate game with the boys, playing by the rules.

SCRIMMAGE GAMES **(30 MINUTES)**

Key Coaching Point—During your game, encourage players to arrive in front of goal at speed as the ball arrives in the box and to make sure that one player holds their run behind the first wave of attacking players.

WEEK 6



MIDWEEK DEN MEETING

Things to take: Marbles, 10 for each boy

OPENING CEREMONY **(PACK: 5 MINUTES)**

The boys form a circle and choose a boy to lead the den in the den yell 10 times, yelling louder each time.

SOCCER SKILLS CLINIC **(DEN: 25 MINUTES)**

Play Three-Shot Soccer or Kneel and Deflect. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY **(DEN: 25 MINUTES)**

Explain the rules of Ringer or another marble game to the boys. Play a game of marbles with them, and have the boys repeat the rules back to you as the game progresses.

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

Tell the boys about the Core Value of Honesty, which means telling the truth and being worthy of trust. Ask the boys to talk about examples of honesty they have witnessed in recent soccer games. Ask them to think of examples of honesty in their daily life.

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

RINGER

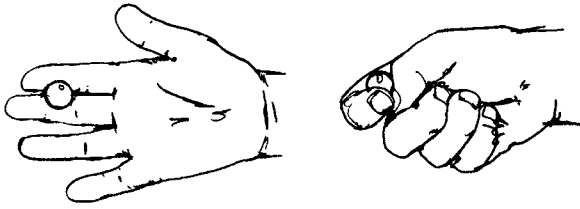
Two to six boys can play. A circle 5 to 10 feet in diameter is marked on the ground. Thirteen marbles are placed on a cross that is marked at the center of the ring. Two lines, each about 9 inches long, form the cross. One marble is placed at the center, and three each are on the four parts of the cross. Each marble lies about 3 inches from the next one. Each player uses a larger marble, the *shooter*, to “shoot” the small marbles out of the ring. The player who shoots the most marbles out of the ring wins the game. (Many variations can be played.)

LAGGING

Players start the first game by lagging for turns. They toss or shoot their shooters from a *pitch line* drawn outside the circle, with the middle of it touching the circle. On the opposite side of the circle, another similar line, the *lag line*, is drawn. The player whose shooter comes closest to the lag line plays first.

SHOOTER RULES

- Your shooter cannot be smaller than ½ inch or bigger than ¾ inch in diameter.
- A shooter may not be made of metal.



BASIC TERMS FOR MARBLES

- **Bowling** occurs when a player rolls a shot on the ground.
- **Edgers** are marbles near the edge of the ring.
- **For Fair** means playing for the fun of the game. At the end of each game, the marbles are returned to their owners.
- **For Keeps** means each player keeps the marbles that he shoots out of the ring.
- **Histing** occurs when a player raises his hand from the ground while shooting.
- A **Hit** occurs when a player shoots a marble out of the ring.
- **Hunching** occurs when a player moves his hand forward across the ring line when shooting from the ring line, or when he moves his hand forward from the spot where the shooter came to rest inside the ring.
- **Knuckling Down** is a position in which at least one knuckle must touch the ground until the shooter has left the hand.

- **Lofting (or Plunking)** a difficult shot occurs when a player shoots in an arc through the air to hit a marble.
- **Marbles** are the target marbles only. They can also be called *mibs*, *miggs*, *ducks*, *kimmies*, or *hoodles*.
- A **Miss** occurs when a player fails to knock a marble from the ring on a shot.
- **Roundsters (or Circling)** is the act of selecting the best location outside the ring for knuckling down.
- A **Shooter** is the attacking marble. It can also be called a *taw*, *glassy*, or *monny*.
- A **Shot** is the act of snapping the shooter at a marble by a quick extension of the thumb.

SCRIMMAGE GAMES (30 MINUTES)

Key Coaching Point—During your game, encourage goalkeepers to get into line with the ball as early as possible, keep their eyes on the ball, and watch the ball into their hands.

CLOSING CEREMONY (PACK: 10 MINUTES)

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



CUB SCOUT PROMISE

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



FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

Get some marbles and ask your boy to teach the family how to play marble games.

SOCCER ACTIVITY

RULES CHANGE

If you could change any rule in soccer, what rule would you change and why? For instance, “I would move the penalty spot closer to the goal to make it easier to score from penalty kicks.”

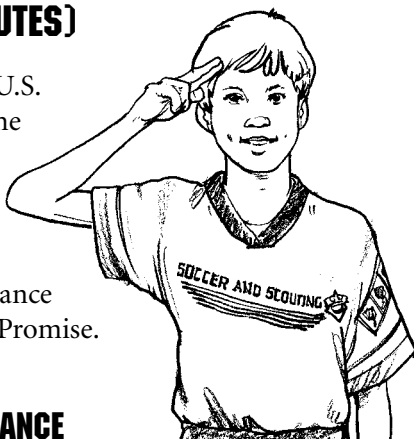


SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: U.S. flag, marbles

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

Two boys hold the U.S. flag horizontally. The boys stand in a line facing the flag, give the Cub Scout salute, and recite the Pledge of Allegiance and the Cub Scout Promise.



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 3 vs. 3 Endline or Defending as a Back Three. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Have the boys spend the time practicing marble shooting skills and playing games of marbles.

SCRIMMAGE GAMES (30 MINUTES)

Key Coaching Point—During your game, encourage defenders to create a diagonal defensive line to ensure that your team cannot be beaten with a single pass.

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

Talk with the boys and their parents about the Core Value of Cooperation, which is working with others toward a common goal. Tell the boys how playing soccer together requires a lot of cooperation. Ask the boys and their parents to share some examples of this value from their own experiences.

The boys, parents and siblings form a large circle on the field. The boys give the Cub Scout salute, and lead the others in reciting the Pledge of Allegiance and the Cub Scout Promise.

WEEK 7



MIDWEEK DEN MEETING

Things to take: Marbles, 10 for each boy

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

The boys form a line, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Promise. Then the boys yell the den yell 10 times, yelling louder every time.

CUB SCOUT PROMISE

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



SOCCER SKILLS CLINIC

(DEN: 25 MINUTES)

Play Turn and Shoot or 3 vs. 3 Speed Attack. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY

(DEN: 25 MINUTES)

Organize set-ups for several different games of marbles. Have the boys pair up, with each pair playing a different marbles game. At the end of each game have the boys move to a new game set-up so they can practice new marble shooting skills.

SCRIMMAGE GAMES

(30 MINUTES)

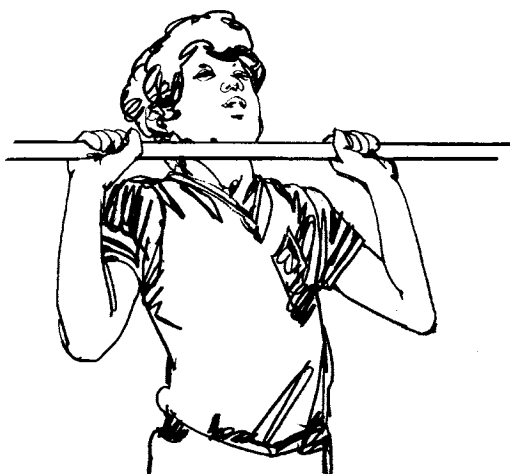
Key Coaching Point—During your game, encourage attacking players to follow-in on rebounds from the goalkeeper.



FAMILY TIME

SCOUTING ACTIVITY

Your boy needs to practice five physical fitness skills and improve his performance in each skill over the next month. These skills can include pull-ups, curl-ups, the standing long jump, the 50-meter dash, and the softball throw. Write down how he does in each skill today (when the month starts), and then record his progress each week for the next four weeks.



CLOSING CEREMONY

(PACK: 10 MINUTES)

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.

THE PRESIDENT'S CHALLENGE

The President's Challenge is a physical fitness awards program of the President's Challenge on Physical Fitness and Sports (PCPFS). The program is for youth ages 6 through 17, including youth with special needs.

- The Presidential Physical Fitness Award (PPFA) recognizes an outstanding level of physical fitness.
- The National Physical Fitness Award (NPFA) is awarded for achieving a basic yet challenging level of physical fitness.

For information, see <http://www.presidentschallenge.org>.

FINDING YOUR TARGET HEART RATE

First, subtract your age from 220. Multiply the answer by 0.70 (70 percent). The result gives you a safe heart rate for exercising.

Example: If you're 10 years old, subtract 10 from 220. Answer: 210. Now multiply this by 0.70. Answer: 147. This means that a safe heartbeat for you, during exercise, is around 147 beats a minute.

How do you check the number of times your heart is beating in a minute? Find the pulse in your wrist. Count the number of pulses in six seconds and multiply that number by 10. That gives you the number of pulses per minute. If it's around 147, you're doing OK. If it's higher than 147, slow down. A good rule of thumb: If you can't talk while you're exercising, you're exercising too hard.

FOUR-STEP EXERCISE PLAN

1. Start with a warm-up period of stretching exercises—about 10 minutes.
2. Move into your main exercise period—from 20 to 30 minutes.

3. Check your heart rate every five minutes or so.
4. Finish with a cool-down exercise—about five minutes.

SOCCER ACTIVITY

PARENT CHEER

Create a Family Cheer that parents and siblings can perform during your weekend games.

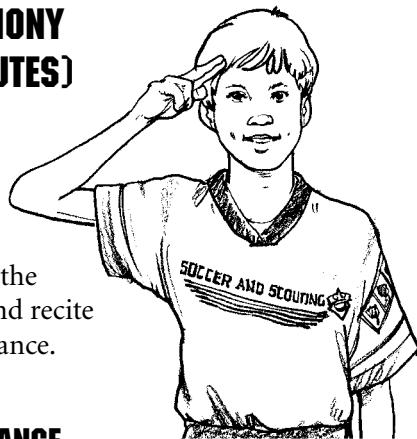


SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: U.S. flag

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

Two boys hold the U.S. flag horizontally. The other boys stand in a line facing the flag, give the Cub Scout salute, and 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 Penalty Challenge or Back to Goal. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Tell the boys about the dangers of drugs and alcohol. Get them involved in a conversation about the need to avoid these dangers. Have the boys role-play to show how they can encourage others to avoid drugs and alcohol.

SCRIMMAGE GAMES (30 MINUTES)

Key Coaching Point—During your game, encourage attacking players to strike through the middle of the ball with the inside of the foot or the laces and to follow through at the intended target.

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

Tell the boys about the Core Value of Compassion, which is being kind and considerate, and showing concern for the well-being of others. Talk about how compassion is often associated with being friendly and courteous to others. Ask them to share examples of compassionate behavior they've seen.

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

WEEK 8



MIDWEEK DEN MEETING

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

The boys form a line, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Promise. Then the boys give the den yell 10 times, starting at a whisper and getting louder each time, until they are yelling as loud as they can.



CUB SCOUT PROMISE

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

SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

Play Long Passing Drill or 8 vs. 4 Long Pass to Score.
(See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Ask the boys to report on the dangers of drugs and alcohol. Discuss with them what they have learned about problems that result from misusing drugs and alcohol.

SCRIMMAGE GAMES (30 MINUTES)

Key Coaching Point—During your game, encourage players to develop the long pass by leaning back and striking the ball with the laces at the lower third of the ball.

CLOSING CEREMONY (PACK: 10 MINUTES)

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

Have your boy demonstrate the five physical fitness skills he has been practicing, and write down his latest results. Look at the results together and compare them to his numbers from when he started. Practice these physical fitness skills with him, and get other members of the family to join in too.

SOCCER ACTIVITY

LANGUAGE TRANSLATION

These terms are frequently used in other sports. To what terms would they translate in soccer?

- Period
- Line judge
- Crease
- Boards
- Umpire
- Red zone
- Hash marks
- Flying change





SATURDAY GAME-DAY SESSION

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

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

SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

Play Circle Chase or 2 vs. 2 Constant Soccer. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Have the boys practice finding their pulse and counting their heartbeats per minute. Help them understand how to determine their target heart rate.

FINDING YOUR TARGET HEART RATE

First, subtract your age from 220. Multiply the answer by 0.70 (70 percent). The result gives you a safe heart rate for exercising.

Example: If you're 10 years old, subtract 10 from 220. Answer: 210. Now multiply this by 0.70. Answer: 147. This means that a safe heartbeat for you, during exercise, is around 147 beats a minute.

WEEK 9



MIDWEEK DEN MEETING

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

The boys form a line, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Promise. Then the boys yell the den yell 10 times.

CUB SCOUT PROMISE

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

How do you check the number of times your heart is beating in a minute? Find the pulse in your wrist. Count the number of pulses in six seconds and multiply that number by 10. That gives you the number of pulses per minute. If it's around 147, you're doing OK. If it's higher than 147, slow down. A good rule of thumb: If you can't talk while you're exercising, you're exercising too hard.

SCRIMMAGE GAMES (30 MINUTES)

Key Coaching Point—During your game, encourage players to keep their heads up as the ball is approaching, to review their passing options, and to control the ball to the side that they wish to pass to.

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

Tell the boys about the Core Value of Citizenship, which means contributing civic service and showing responsibility to local, state, and national communities. Ask the boys to explain how collecting food or clothing for needy people is a form of good citizenship.

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

SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

Play 4s in Crossing or 6 vs. 6 Cross to Finish. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Explain the rules of soccer fouls to the boys and get them involved in a discussion about the rules.



COMMON FOULS IN SOCCER

- **Charging:** Leaning against another player with the upper shoulder only when the ball is not within playing distance. **Penalty:** Indirect free kick.
- **Unintentional hand ball:** Player kicks ball against arm of opponent. **Penalty:** No infraction. Play continues.
- **Intentional tripping:** Player trips opponent on purpose. **Penalty:** Direct free kick.
- **Unintentional tripping:** Player has played ball cleanly; opponent arrives late to gain possession and falls over outstretched leg. **Penalty:** Play continues.
- **Pushing:** Player pushes opponent with his elbow. **Penalty:** Direct free kick.

BASIC ELEMENTS OF SOCCER

The team: The adult team consists of 11 members, but a scaled-down version of seven to nine players is recommended for Cub Scout–age boys.

The captain: One boy should serve as captain. He should be a good leader and encourage good sportsmanship.

Uniforms: A jersey or shirt, shorts, socks, and shoes. Goalkeepers wear a jersey that is a different color from all other players. Shin guards are a good idea if the action is likely to be heavy.

The ball: A regulation ball is 27 to 28 inches around and weighs a little less than a pound. A scaled-down ball for boys younger than 12 may be 25 to 26 inches, weighing 11 to 13 ounces.

Safety: Make sure the field and goal areas are clear of obstacles and holes and that players are not wearing or carrying anything that might hurt someone (i.e., sharp zippers, large wrist watches).

The field: Scale down the official field size (64 to 73 meters wide and 100 to 110 meters long) to 32 to 46 meters wide and 64 to 82 meters long.

Time of play: A regulation soccer game includes two 45-minute halves. Boys ages 10 to 12, however, should play 30-minute halves, and younger boys, 25-minute halves.

Substitutes: In youth soccer, unlimited substitution is OK, as opposed to the only two substitutions per game in regulation soccer.

Referee and linemen: These people make sure that every player follows the rules. The referee is always on the field, and the linemen work outside the field.

SCRIMMAGE GAMES (30 MINUTES)

Key Coaching Point—During your game, encourage players to cross the ball from the flanks by angling their bodies and non-kicking feet in toward the target and keeping their arms out for balance at impact.

CLOSING CEREMONY (PACK: 10 MINUTES)

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

Have your boy organize a family game of soccer, and have him act as the referee. If it's possible get him a whistle to use.

Have your boy demonstrate the physical fitness skills he has been practicing. Record his latest results and re-view the results together, noting how his fitness numbers change each week. Form a family fitness team and practice physical fitness skills together.

SOCCER ACTIVITY

MOUSE PAD

Design a soccer mouse pad.



SATURDAY GAME-DAY SESSION

OPENING CEREMONY

(PACK: 5 MINUTES)

The boys form a line and jump up and down while keeping their hands along their sides. The leader points to the Tigers and they yell their den yell, taking turns if there are multiple Tiger dens. The leader then points to the dens for Wolves, Bears, and Webelos, and each den yells their den yell.

SOCCER SKILLS CLINIC

(DEN: 25 MINUTES)

Play Double-Touch Move or 5 vs. 1 Double-Touch Game. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY

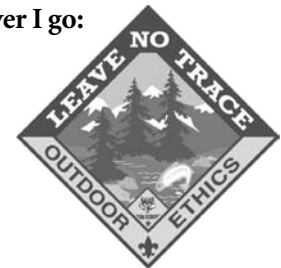
(DEN: 25 MINUTES)

Discuss with the boys why it is important to follow the Leave No Trace Frontcountry Guidelines during outdoor activities. Have the boys sit quietly for a minute, listening to the sounds of nature. Talk with the boys about why they should follow Leave No Trace guidelines for all outdoor activities, whether they take place in a city park or a rural area.

CUB SCOUT LEAVE NO TRACE PLEDGE

I promise to practice the Leave No Trace front-country guidelines wherever I go:

1. Plan ahead.
2. Stick to trails.
3. Manage your pet.
4. Leave what you find.
5. Respect other visitors.
6. Trash your trash.



Signature _____

SCRIMMAGE GAMES

(30 MINUTES)

Key Coaching Point—During your game, encourage players to attempt the double touch move to beat defenders.

CORE VALUES REFLECTION AND CLOSING CEREMONY

(PACK: 10 MINUTES)

Tell the boys about the Core Value of Responsibility, and tell them that it means fulfilling your duty to God, your country, other people, and yourself. Since the boys listened to the sounds of nature today, ask them to discuss their responsibility toward nature and caring for the environment. Ask parents to help their boys learn more about these subjects.

The boys and their parents form a circle, and the boys give the Cub Scout sign and recite the Cub Scout Promise.



WEEK 10



MIDWEEK DEN MEETING

Things to take: Pieces of both layed and nylon rope, string, and a way of producing a flame for fusing

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

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

CUB SCOUT PROMISE

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



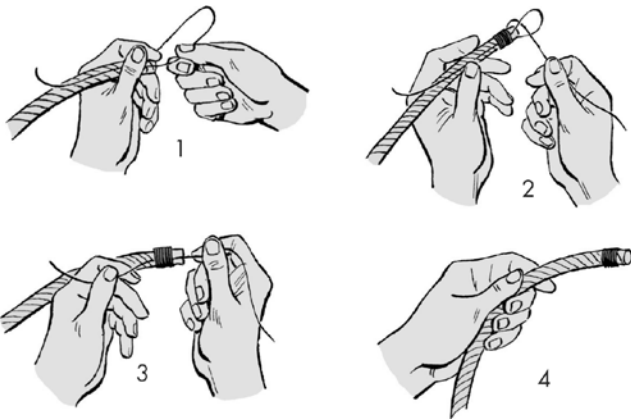
SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

Play Two-Headed Monster or 3 vs. 3 Head Catch. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Demonstrate to the boys how to whip and fuse the ends of a rope, and help them do it.

WHIPPING A ROPE



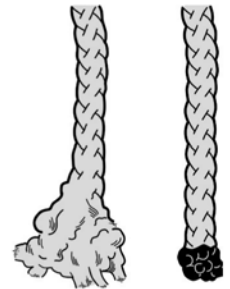
Ropes are made of twisted fibers. When a rope is cut, the fibers separate. You can whip the ends in place with string so the rope won't unravel.

Cut off the part that has already unraveled. Take a piece of strong string, dental floss, or thin twine at least 8 to 10 inches long. Make a loop and place it at one end of the rope.

Wrap the string tightly around the rope. When the whipping is as wide as the rope is thick, slip the end through the loop. (See illustration 2.) Then pull out the string ends hard and trim them off.

FUSING A ROPE

Rope and cord made of plastic or nylon will melt when exposed to high heat. Cut away the frayed part of the rope, then, working in a well-ventilated area, hold each end a few inches above a lighted match or candle to melt and fuse the strands together. Melted rope can be hot and sticky—don't touch the end until it has cooled. Do not try to fuse ropes made of manila, sisal, hemp, cotton, or other natural fibers, because they will burn rather than melt.



SCRIMMAGE GAMES (30 MINUTES)

Key Coaching Point—During your game, encourage players to head the ball down and to the corners by extending the neck and chin at the target and making contact with the ball with the forehead.

CLOSING CEREMONY (PACK: 10 MINUTES)

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



SCOUTING ACTIVITY

Work with your boy and the rest of the family to help plan and take part in an evening outdoor activity that includes a campfire.

CAMPING OUT

Camping is living outdoors. You can learn how to camp as most good campers do, by practicing skills close to home first. With a parent's permission, practice setting up a camp in your own backyard if you have one, or in a friend's backyard, or even in a room of your home. With adult supervision, you might even spend the night in your backyard camp! You'll make your own simple tent and a comfortable bed on the ground. With adult supervision, and only if the laws where you live allow it, you can build a safe fire, cook your meals, and clean up afterward. (See the Outdoor Code on page 346.)

A Homemade Tent

If your family doesn't own a tent, you can make one that won't cost much money. It will do for mild weather. You'll need a sheet of heavy-duty builder's plastic—about 8 by 9 feet. Tie a rope between two trees or posts, using two half hitches.

Drape the plastic over the rope and spread it like a tent. Hammer four stakes in the ground near each edge. Hold a stone under each corner of the sheet and tie a knot around it and the sheet. Then tie the rope to the stakes, and your sheet won't fly away. Be sure to leave both ends of your homemade tent open for ventilation, and make the tent wide enough for two people. This tent will be fine for an overnight campout.

Sleeping on the Ground

You'll sleep on the ground during campouts. Be comfortable. Feel the ground all around with your hands and remove all sticks and stones.

Spread your groundsheet—a piece of plastic that helps keep your bedding dry. An old shower curtain works fine.

If you have an air mattress, put it on the groundsheet. If you don't, use pieces of your clothing for padding under your head, the small of your back, and your knees.

A sleeping bag is a very important piece of equipment for an outdoorsman. If you do not have a sleeping bag, you can use blankets to make a blanket bed.

To make your blanket bed, you need two blankets. Make it like this:

1. Lay the first blanket on the ground. Put the second blanket half on and half off the first one.



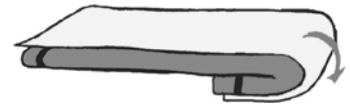
2. Fold the first blanket over the second. Leave half of the second showing.



3. Fold the remaining half of the second blanket over the first. This gives you two thicknesses over you and under you.



4. Fold the bottom of the blankets under the bed.



THE OUTDOOR CODE

As a Webelos Scout, you'll hike and camp out. As a Boy Scout, you'll be outdoors a lot more often. The Outdoor Code is a guide all Scouts use. Read it with your den leader and discuss what it means. See below for more about the Outdoor Code.

OUTDOOR CODE

As an American, I will do my best to—

Be clean in my outdoor manners. I will treat the outdoors as a heritage. I will take care of it for myself and others. I will keep my trash and garbage out of lakes, streams, fields, woods, and roadways.

Be careful with fire. I will prevent wildfire. I will build my fires only where they are appropriate. When I have finished using fire, I will make sure it is cold-out. I will leave a clean fire ring or remove all evidence of my fire.

Be considerate in the outdoors. I will treat public and private property with respect. I will use low-impact methods of hiking and camping.

Be conservation-minded. I will learn how to practice good conservation of soil, waters, forests, minerals, grasslands, wildlife, and energy. I will urge others to do the same.

The Scouting way is to leave no trace of your presence in the outdoors. Always take good care of nature.

Have your boy demonstrate the physical fitness skills he has been practicing and write down this week's results. Look at the latest results together and show him how his numbers have changed from when he started practicing. Join him in practicing these physical fitness skills.

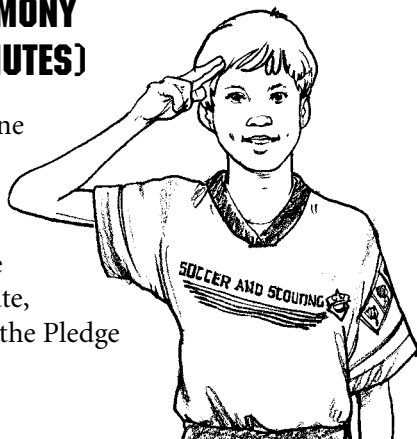


SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: U.S. flag

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

The boys form a line and choose two boys to hold the U.S. flag horizontally. The boys give the Cub Scout salute, and everyone says 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 Soccer Stretch or 6 vs. 5 Corner Goals. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Talk with the boys about working with their families to plan an evening outdoor activity that includes a campfire. Ask if any of them have ever been camping before. Suggest that their families plan an outdoor activity together.

SOCCER ACTIVITY

SOCCER BOCCE BALL

Player 1 kicks his ball within a 20-yard area. Player 2 attempts to kick his ball so that it hits player 1's ball. If he misses, player 1 then attempts to hit player 2's ball. The first player to hit the other player's ball five times wins the game.

CAMPING OUT

Camping is living outdoors. You can learn how to camp as most good campers do, by practicing skills close to home first. With a parent's permission, practice setting up a camp in your own backyard if you have one, or in a friend's backyard, or even in a room of your home. With adult supervision, you might even spend the night in your backyard camp! You'll make your own simple tent and a comfortable bed on the ground. With adult supervision, and only if the laws where you live allow it, you can build a safe fire, cook your meals, and clean up afterward. (See the Outdoor Code on page 346.)

A Homemade Tent

If your family doesn't own a tent, you can make one that won't cost much money. It will do for mild weather. You'll need a sheet of heavy-duty builder's plastic—about 8 by 9 feet. Tie a rope between two trees or posts, using two half hitches.

Drape the plastic over the rope and spread it like a tent. Hammer four stakes in the ground near each edge. Hold a stone under each corner of the sheet and tie a knot around it and the sheet. Then tie the rope to the stakes, and your sheet won't fly away. Be sure to leave both ends of your homemade tent open for ventilation, and make the tent wide enough for two people. This tent will be fine for an overnight campout.

Sleeping on the Ground

You'll sleep on the ground during campouts. Be comfortable. Feel the ground all around with your hands and remove all sticks and stones.

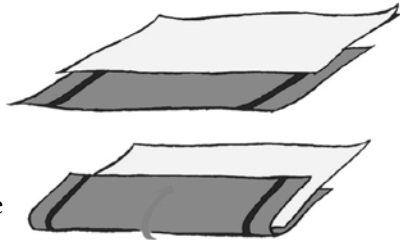
Spread your groundsheet—a piece of plastic that helps keep your bedding dry. An old shower curtain works fine.

If you have an air mattress, put it on the groundsheet. If you don't, use pieces of your clothing for padding under your head, the small of your back, and your knees.

A sleeping bag is a very important piece of equipment for an outdoorsman. If you do not have a sleeping bag, you can use blankets to make a blanket bed.

To make your blanket bed, you need two blankets. Make it like this:

1. Lay the first blanket on the ground. Put the second blanket half on and half off the first one.



2. Fold the first blanket over the second. Leave half of the second showing.

3. Fold the remaining half of the second blanket over the first. This gives you two thicknesses over you and under you.



4. Fold the bottom of the blankets under the bed.



THE OUTDOOR CODE

As a Webelos Scout, you'll hike and camp out. As a Boy Scout, you'll be outdoors a lot more often. The Outdoor Code is a guide all Scouts use. Read it with your den leader and discuss what it means. See below for more about the Outdoor Code.

The Scouting way is to leave no trace of your presence in the outdoors. Always take good care of nature.

Have your boy demonstrate the physical fitness skills he has been practicing and write down this week's results. Look at the latest results together and show him how his numbers have changed from when he started practicing. Join him in practicing these physical fitness skills.

OUTDOOR CODE

As an American, I will do my best to—

Be clean in my outdoor manners. I will treat the outdoors as a heritage. I will take care of it for myself and others. I will keep my trash and garbage out of lakes, streams, fields, woods, and roadways.

Be careful with fire. I will prevent wildfire. I will build my fires only where they are appropriate. When I have finished using fire, I will make sure it is cold-out. I will leave a clean fire ring or remove all evidence of my fire.

Be considerate in the outdoors. I will treat public and private property with respect. I will use low-impact methods of hiking and camping.

Be conservation-minded. I will learn how to practice good conservation of soil, waters, forests, minerals, grasslands, wildlife, and energy. I will urge others to do the same.

SCRIMMAGE GAMES (30 MINUTES)

Key Coaching Point—During your game, encourage attacking players to pass the ball into the spaces behind defenders into the space in front of the most advanced attacking player.

CORE VALUES REFLECTION AND CLOSING CEREMONY

(PACK: 10 MINUTES)

Tell the boys about the Core Value of Health and Fitness, which means being personally committed to keeping your mind and body clean and fit. Ask the boys to name some examples of people known for being fit and healthy. Discuss how maintaining fitness and strength are important requirements for people with rescue jobs, such as firefighters and police officers.

The boys form a large circle, with the parents standing behind their sons. The boys 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.

WEEK 11



MIDWEEK DEN MEETING

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

The boys form a line, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Promise. Then the boys yell the den yell 10 times.



CUB SCOUT PROMISE

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

SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

Play Crossing for Keepers or 6 vs. 6 Crossing Game. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Lead the boys in a discussion about the rules of outdoor fire safety.

OUTDOOR FIRE SAFETY RULES

1. Follow all rules of your campsite.
2. Clear all burnable materials from your 10-foot fire circle. Don't build the fire under overhanging branches of trees or shrubs or near roots of trees.
3. Never leave your fire unattended.
4. Have a pot or bucket of water nearby in case sparks start a fire away from the fire circle.
5. When you are finished cooking, make sure the fire is DEAD OUT. Spread the coals and ashes and sprinkle them with water. Stir and sprinkle until the site is cold. Feel it with your hand to make sure.

Play Soccer Tennis with the boys.

SOCCER TENNIS

Divide an area about the size of a tennis court with a rope about 1 meter high across the center. Each team can kick or head the ball three times among its own players and then must play it over the rope into the other team's half. The ball can bounce only once between passes or headers. When one team makes a mistake, the other team gets a point. A variation would be to shoot the ball under the rope and allow a score if it crosses the goal line.

SCRIMMAGE GAMES (30 MINUTES)

Key Coaching Point—During your game, encourage goalkeepers to call for the ball with a loud shout of “Keeper’s ball!” and to communicate movements to defenders.

CLOSING CEREMONY (PACK: 10 MINUTES)

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

Talk with your boy about what he learned about the rules of outdoor fire safety during his team meeting this week. Using these rules, help him learn how to build a safe fire and extinguish it.

MAKING YOUR FIRE LAY

Put your tinder in the center of the fire circle. Then arrange kindling in one of the ways shown here, so that the flames from the tinder will catch the kindling quickly.

When the kindling is burning, add a couple of pieces of fuel wood. As the fuel wood burns down to coals, add more fuel.

Tepee



Lean-to



Fire-stick



You can use logs or big flat rocks to hold your pots and pans. Don't use sandstone or wet rocks. They may explode if they get hot.



Rock Fireplace

Have your boy demonstrate the five physical fitness skills he has been practicing, and write down his final week's results. Look at his results together and compare them to when he started this program. Discuss with your boy how much he improved over the past month and work with him to keep practicing physical fitness skills.

SOCCER ACTIVITY

GET YOUR GAME ON!

Create a pre-game chant to help your teammates get "psyched up" for the game.



SATURDAY GAME-DAY SESSION

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

The boys form a line, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Promise. Then the boys lower their Cub Scout signs, and yell their den yell.

SOCCER SKILLS CLINIC (DEN: 25 MINUTES)

Play Target Player or Target Player 2. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY (DEN: 25 MINUTES)

Play Ho, Ho, Ha, Ha.

HO, HO, HA, HA

Cub Scouts gather in a circle. The first boy says, “Ho,” the second boy says “ho, ho,” the third boy says, “Ho, Ho, Ha,” the fourth boy says, “Ho, Ho, Ha, Ha,” and continue adding around the circle. Boys who laugh or miss the sequence are eliminated.

SCRIMMAGE GAMES (30 MINUTES)

Key Coaching Point—During your game, encourage mid-field players to make diagonal runs with the ball across the field to draw defenders out of central positions.

WEEK 12



MIDWEEK DEN MEETING

OPENING CEREMONY (PACK: 5 MINUTES)

The boys stand in a line, give the Cub Scout sign, and recite the Cub Scout Promise. Then they lower their signs and yell their den yell five times.



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

Review all 12 of the Core Values and give an example of each value that the boys saw or experienced during this Soccer and Scouting season.

CUB SCOUTING'S 12 CORE VALUES

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

The boys form a circle, with their parents standing behind them. The boys give the Cub Scout sign, then say the Cub Scout Promise, the Law of the Pack, and the Cub Scout Motto. Then they lower their Cub Scout signs, and yell their den yell three times.

CUB SCOUT PROMISE

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

SOCCER SKILLS CLINIC **(DEN: 25 MINUTES)**

Play 6 vs. 6 Halfway Line Game or Free-Kick Fun. (See the appendix.)

SCOUTING ACTIVITY **(DEN: 25 MINUTES)**

Talk about what conservation involves, and work with the boys to decide on an outdoor conservation project the team can do.

SAVING OUR RESOURCES

A good citizen helps save America's natural resources. You and your den can do many conservation projects to improve our nation's air, water, and soil and to keep America beautiful. For example:

- Clear trash out of a stream or lake.
- Take part in a block cleanup campaign.
- Plant trees. Trees provide shelter and food for birds and animals. Trees also take in carbon dioxide and give off oxygen, making the air purer.
- Save water and energy at home. Fix leaks and don't use more water than necessary when you shower and brush your teeth.



FAMILY TIME

Go on a family campout or outdoor activity with your boy. Have him assist in preparing a meal, from cooking through cleaning up, and talk with him about why it is important for each person to share in meal preparation and cleanup. Ask him to explain the importance of eating together as a family.

WHAT TO COOK

Keep meals simple on your first few campouts. Consider cooking hamburgers, hot dogs, bacon and eggs, or canned food like spaghetti, beans, and vegetables.

You might prepare a supper dish in aluminum foil at home before you go to camp. Here's how to do it:

You need an 18-by-24-inch sheet of heavy-duty aluminum foil, or two sheets of regular foil.

SCRIMMAGE GAMES **(30 MINUTES)**

Key Coaching Point—During your game, encourage fullbacks to get forward into supporting positions on the flanks.

CLOSING CEREMONY **(PACK: 10 MINUTES)**

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.

Use a piece of meat about the size of your hand. It could be ground beef, steak, chicken, or fish. Flatten ground beef. Lay the meat near the center of the foil. Slice a small onion and cut a small potato in thin slices and arrange them over the meat. Add peas, beans, or thinly sliced carrots.

Now fold the foil into a package. Join the edges and fold them over tightly so steam can't escape.

Take the foil dinners to camp in a cooler so the food won't spoil. About a half-hour before supper, lay the packages directly on the coals of the fire. Turn them over after 15 minutes and cook them another 10 minutes. Dinner should be ready. Eat it from the foil.

Note: To protect against food poisoning, always wash your hands before you handle food. Wash all vegetables and fruits. Make sure that food packets stay cool in the cooler and that food is thoroughly cooked before you eat it.



CLEANUP

Every Scout camper learns to wash dishes and clean up after eating. Do your part in the cleanup job.

Make sure your cooking fire is **DEAD OUT**. Replace the groundcover you saved earlier. Pick up garbage and trash and put it in a garbage bag to take out of the campsite.

Put all leftover food, milk, and other drinks back in the camp cooler or food box. Keep all food and “smell-ables” (toothpaste, gum, candy—even toiletries and cleaning products) in closed containers, in a vehicle or

building, with all windows and doors closed. They can attract all kinds of animals. You don’t want to come back to your camp and find everything torn apart, or have a midnight “visitor” in your camp!

SOCCER ACTIVITY

REVIEW YOUR GOALS

In 50 words or less, write down what you have learned this season.



SATURDAY GAME-DAY SESSION

Things to take: Awards for marbles, sportsmanship, Ultimate, and Physical Fitness belt loops

Present the boys with their awards for learning marble skills, demonstrating good sportsmanship, learning Ultimate catches, and practicing physical fitness. Ask the parents to stand with their boy when he’s awarded these honors.

FÚTBOLITO TOURNAMENT AND GRADUATION CEREMONY

See Program Details for information on these events.

APPENDIX—GAMES FOR SOCCER SKILLS CLINICS

Back to Goal.....	47
Change Game	48
Chip-Shot Shooting	49
Circle Chase	50
Coach Says	51
Counterattack.....	52
Crossing for Keepers.....	53
Defending as a Back Three.....	54
Double-Touch Move	55
Dribble, Fake, and Shoot.....	56
Dribble, Pass, and Shoot	57
8 vs. 4 Long Pass to Score.....	58
5 vs. 1 Double-Touch Game.....	59
4s in Crossing.....	60
Free-Kick Fun	61
Heading Keep-Up Challenge	62
Intercept Game	63
Kneel and Deflect	64
Long Passing Drill	65
1 vs. 1 Serve-Head-Catch	66
Penalty Challenge	67
6 vs. 5 Corner Goals	68
6 vs. 6 Chip to Score	69
6 vs. 6 Cross to Finish.....	70
6 vs. 6 Crossing Game	71
6 vs. 6 Halfway Line Game.....	72
Soccer Stretch	73
Switch Play.....	74
Target Player	75
Target Player 2	76
Three-Shot Soccer	77
3 vs. 3 Endline.....	78
3 vs. 3 Head Catch	79
3 vs. 3 Inside Goal Game.....	80
3 vs. 3 Speed Attack	81
Transition to Score	82
Turn and Shoot.....	83
Two-Headed Monster.....	84
2 vs. 2 with Flanks.....	85
2 vs. 2 Constant Soccer.....	86
Warm-Up Exercises	87



BACK TO GOAL

PURPOSE

To develop striking a moving ball and finishing

ORGANIZATION

Set out a 20-by-20-yard area. Play in groups of six, with four balls per group. Position players as shown in the illustration. Repeat in one other area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

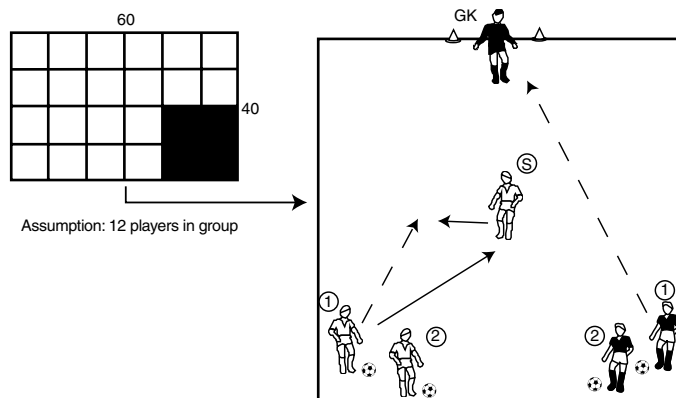
In the illustration, Team 1 is in light uniforms and Team 2 is in dark uniforms. Team 1 player 1 passes the ball to the server, who passes the ball back in the path of Team 1 player 1. Team 1 player 1 shoots low and to the far post. Team 2 player 1 runs into the area in front of the goal to pick up any rebounds or shots wide of the far post. Team 1 player 2 and Team 2 player 2 repeat the practice. Rotate positions.

PROGRESSIONS

1. The server moves to provide passive resistance to the striker.
2. The player directly behind the striker moves to pressure the attacker.

KEY COACHING POINTS

1. Concentrate on accuracy.
2. Strike through the middle top of the ball.
3. The far post run must be timed so that the player arrives at the ball at full speed.
4. Shoot low and to the far post.



CHANGE GAME

PURPOSE

To help players recognize when they should dribble and when to pass in a game situation

ORGANIZATION

Set out a 10-by-20-yard area with a goal (5 yards wide) and a goalkeeper on one endline. Station two players alongside the goal, each with a ball. Position a disc 15 yards in front of the goal. Repeat in three other areas for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

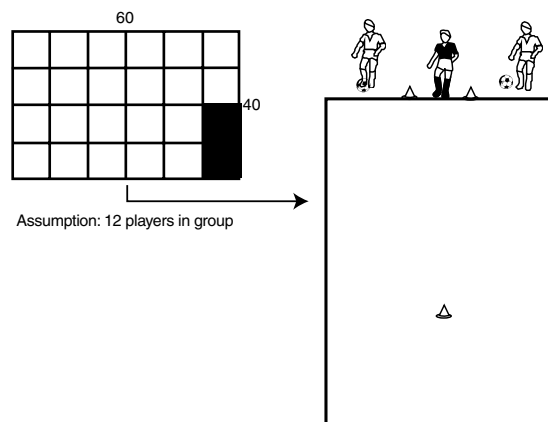
The first attacking player dribbles toward the disc in front of the goal. When he rounds the disc, he plays a 1-2 combination pass with the player stationed alongside the goal. The attacking player attempts to side-foot the ball to the corner of the goal. Repeat and then rotate positions.

PROGRESSIONS

1. Use the weaker foot when dribbling and passing.
2. Add a defender to the central area.

KEY COACHING POINTS

1. Keep the ball within 2 to 3 feet between touches.
2. Cover the ground with speed.
3. Use the inside of the foot to pass the ball along the ground.
4. Place the ball for accuracy when shooting.



CHIP-SHOT SHOOTING

PURPOSE

To develop the chip shot

ORGANIZATION

Set out a 20-by-10-yard area with a goal on one endline. Use discs to create a 5-yard semicircle around the goal. Station one goalkeeper on the semicircle line and one attacking player with a ball inside the area. Repeat in five other areas for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

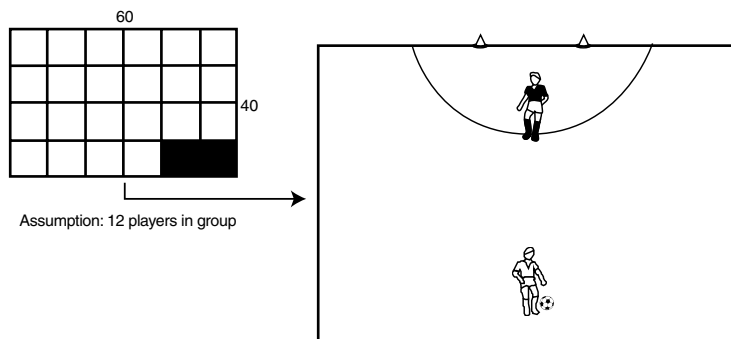
The goalkeeper must stay on the semicircle line at all times. The attacking player dribbles around the area, looking for an opportunity to chip the ball over the goalkeeper and in the goal. The goalkeeper moves around the semicircle to reduce shooting angles. Repeat for 10 shots and then rotate positions.

PROGRESSIONS

1. Add a defender and play 1 vs. 1 plus a goalkeeper.
2. Make the semicircle area smaller.

KEY COACHING POINTS

1. Keep your arms out for balance.
2. Strike the underside of the ball.
3. Follow through at the target.



CIRCLE CHASE

PURPOSE

To develop passing and movement

ORGANIZATION

Set out a 20-by-20-yard area. Station five players around the outside of the area in a circle and one player in the middle of the area. One ball per practice. Repeat in one other area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

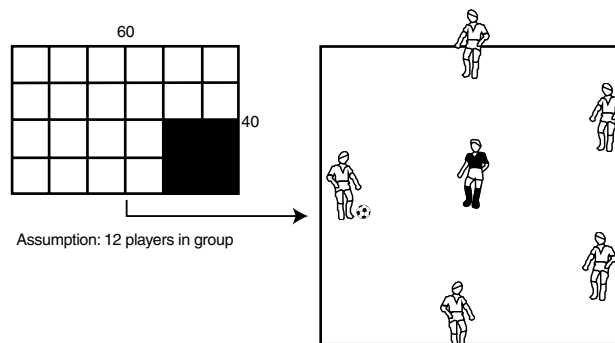
The player on the outside of the circle passes to the player on the inside of the circle and follows the pass. The receiving player on the inside of the circle controls the ball, passes it to a player on the outside of the circle, and runs to fill the space vacated by the player who played him the ball. The receiving player on the outside of the circle controls the ball, passes it to the player on the inside of the circle, and follows the pass to the middle of the area. The sequence continues.

PROGRESSIONS

1. Pass and control with the weaker foot only.
2. The outside passing player runs into the circle and tries to intercept the ball before the inside player can pass it back out of the circle.

KEY COACHING POINTS

1. Move in line with the ball.
2. Cushion the ball with the inside of the foot.
3. Control the ball to the side where you wish to pass.
4. Keep your head up as the ball is approaching so you can review your passing options.



COACH SAYS

PURPOSE

To develop turns and fakes

ORGANIZATION

Set out a 20-by-20-yard area. Station 12 players inside the area with a ball.

GAME OBJECTIVE

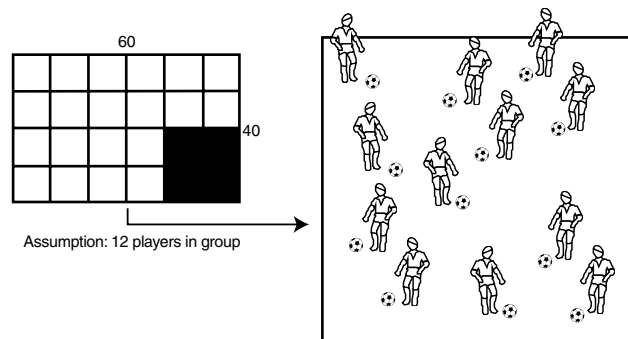
The coach shouts out commands such as “Sole turn,” “Sole roll,” “Step over,” “Scissors” and “Fake pass.” Players should perform the skill only if the command is preceded with the words, “Coach says.” A player is eliminated from the game if he performs an action that doesn’t match the “Coach Says” command or for following a command given when the coach didn’t say “Coach says.” The last player in the game is the winner.

PROGRESSION

Introduce other commands, including “Steal” (kick other players’ balls out of the area), “Switch” (change balls) and “Laps” (players leave their ball and sprint laps around the area until the next command is given).

KEY COACHING POINTS

1. Practice a “Sole turn.” Place the sole of your kicking foot on top of the ball. Hop in the air and drag the ball behind you. Turn 180 degrees and accelerate onto the ball.
2. Practice a “Sole roll.” Place the sole of your kicking foot on top of the ball. Hop in the air and roll the ball 2 to 3 feet in front of you.
3. Practice a “Step over” move. Approach the ball from the side. Place the non-kicking foot alongside the ball. Step over the top of the ball with the kicking foot. Plant the kicking foot on the far side of the ball. Pick the non-kicking foot up and place it on the far side of the ball, alongside the kicking foot. Push the ball away in the opposite direction with the kicking foot.
4. Practice a “Scissors” move. The kicking foot goes around the front of the ball from inside to outside. Take the ball away with the non-kicking foot in the opposite direction.
5. Practice a “Fake pass.” Approach the ball from the side. Place the non-kicking foot alongside the ball. Strike the top of the ball with the kicking foot and roll the foot on to the ground on the far side of the ball. Pick the non-kicking foot up and place it on the far side of the ball, alongside the kicking foot. Push the ball away in the opposite direction with the kicking foot.



COUNTERATTACK

PURPOSE

To develop movement on the counterattack

ORGANIZATION

Set out a 40-by-30-yard area with a goal (5 yards wide) and a goalkeeper on one endline of the area. Create a 10-by-10-yard square opposite the goal on the far side of the area. Play 4 vs. 1 in the 10-by-10-yard square. Station two attacking players in the center of the larger area and one attacking player on each side of the larger area. Position two players behind the goal to retrieve balls. One ball per practice.

GAME OBJECTIVE

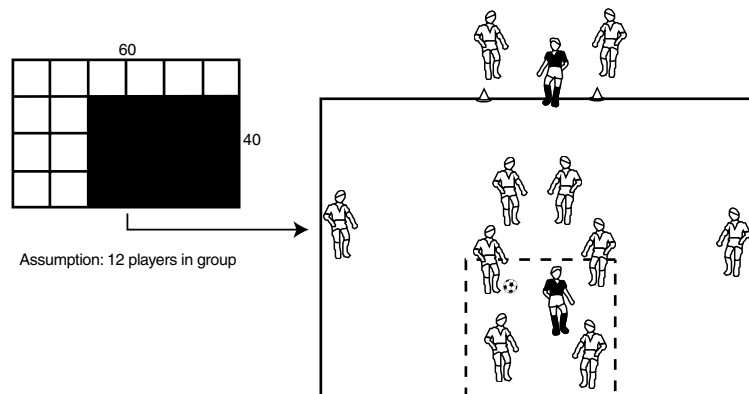
The ball starts in the 10-by-10-yard square. Teammates combine to make five consecutive passes without the lone defender touching the ball. After five passes, the ball is played to one of the two attacking players in the center of the larger area. This positions the ball in front of one of the two wide players. The wide player takes two touches to take the ball down the sideline and then crosses the ball into the area in front of the goal. Two of the attacking players from the small square and the two attacking center players make runs toward the goal and try to score. Repeat and then rotate positions.

PROGRESSIONS

1. Set a two-touch maximum.
2. Limit players to 10 seconds to score.

KEY COACHING POINTS

1. Make diagonal runs into the box.
2. Try to arrive in front of goal at speed as the ball arrives.
3. Stay behind the player who crosses the ball.
4. Make sure that at least one player holds his run behind the first wave of attacking players.



CROSSING FOR KEEPERS

PURPOSE

To develop catching from high crosses

ORGANIZATION

Set out a 20-by-20-yard area with a goal (5 yards wide) and a goalkeeper on one endline. Station two players on opposite sidelines, each with a ball, 10 yards from the goal line. Repeat in three other areas for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

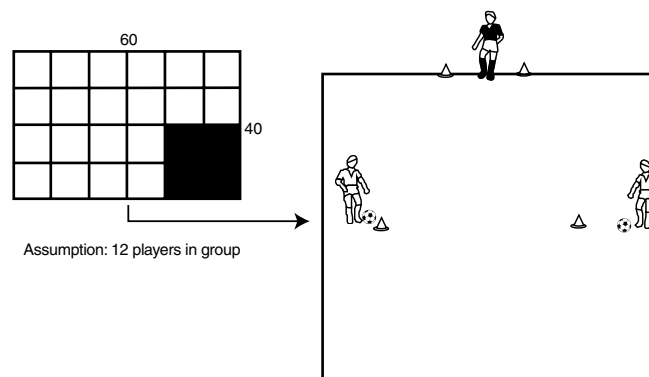
The wide player dribbles down the sideline and crosses the ball into the area in front of goal. The goalkeeper attempts to catch the ball. The activity is repeated from the opposite side of the area. Repeat and then rotate positions.

PROGRESSIONS

1. The wide player starts in the corner of the area on the goal line. The wide player makes a 10-yard run away from goal and crosses an in-swinging ball into the area in front of the goal.
2. The wide player on the far side of the area becomes a target attacker and competes with the goalkeeper for possession of the ball.

KEY COACHING POINTS

1. Attack the ball.
2. Call for the ball with a loud shout of “Keeper’s ball!”
3. Extend and catch the ball at its highest point.
4. Look through the window made by the extension of your arms.



DEFENDING AS A BACK THREE

PURPOSE

To develop defending as a unit

ORGANIZATION

Set out a 60-by-40-yard area with a line across the middle of the area. Station a goal (5 yards wide) and a goalkeeper on each endline. Play 3 defenders vs. 2 attackers in each half of the field. One ball per practice.

GAME OBJECTIVE

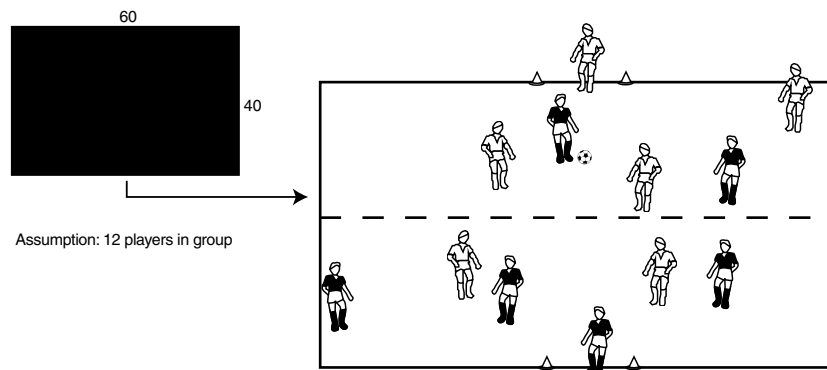
Defenders work together to win the ball in their half of the field. When they win possession of the ball, one defender then crosses the middle line to create a 3 defenders vs. 3 attackers in the other half of the field. As soon as a goal is scored, or if the attacking team loses possession of the ball, players revert to their original starting positions. Repeat and then rotate positions.

PROGRESSION

Set a two-touch maximum when a player is in possession of the ball.

KEY COACHING POINTS

1. Close down the space to the ball.
2. Pressure the ball carrier.
3. Be touch-tight at all times.
4. Get goal side.



DOUBLE-TOUCH MOVE

PURPOSE

To develop the double-touch move to beat defenders

ORGANIZATION

Set out a 20-by-10-yard area. Use discs to create two side-by-side 10-by-10-yard areas. Position six players in each 10-by-10-yard area. One ball per player.

GAME OBJECTIVE

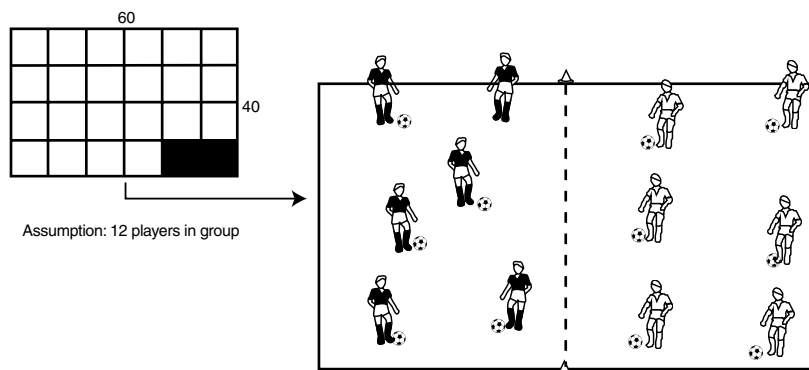
Each player starts the game with five points. Players dribble around their 10-by-10-yard area. On the coach's command of "Change," players perform the double-touch move and dribble into the other 10-by-10-yard area. The last player to change areas loses a point. A player is eliminated from the game when he loses all his points. The last player on the field is the winner.

PROGRESSION

The coach stands on the centerline, attempting to tackle players as they cross over into the other 10-by-10-yard area.

KEY COACHING POINTS

1. The first touch is made from outside to inside using the inside of the kicking foot.
2. Your weight remains on your non-kicking foot.
3. The second touch is made from inside to outside using the outside of the kicking foot.
4. Plant your kicking foot after the second touch.
5. Push the ball 2 to 3 feet away from you and accelerate to full speed within five paces.



DRIBBLE, FAKE, AND SHOOT

PURPOSE

To develop attacking play in front of the goal

ORGANIZATION

Set out a 20-by-20-yard area with a goal (5 yards wide) and a goalkeeper on one endline. Station one player behind the goal and two defenders alongside the goal. Station two attacking players, each with a ball, on the far side of the area. Repeat in one other area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

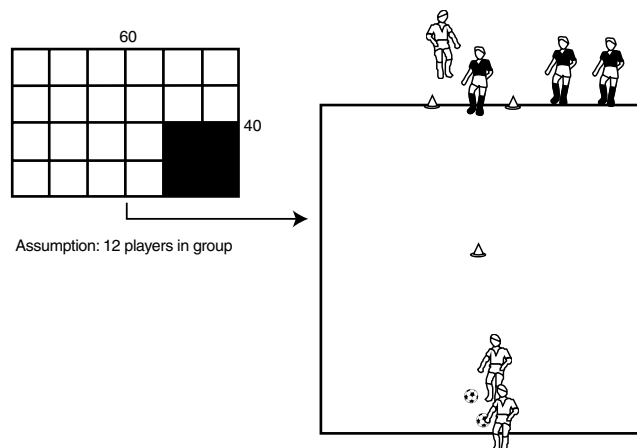
The first attacking player dribbles his ball into the area. As soon as the attacking player enters the area, the first defender is permitted to close down the space to the ball. The attacking player must attempt a fake to beat the defender or create enough space to get a shot on goal. The second attacking player repeats the exercise with the second defender. Repeat and then rotate positions.

PROGRESSIONS

1. Play 2 attacking players vs. 1 defender in the area.
2. Play 2 attacking players vs. 2 defenders in the area.

KEY COACHING POINTS

1. Keep the ball within 2 to 3 feet of you between touches.
2. Attempt the fake or move when you are 4 to 5 yards away from the defender.
3. Attack the space to the sides of the defender and shoot at your earliest opportunity.



DRIBBLE, PASS, AND SHOOT

PURPOSE

To incorporate dribbling and passing to enhance goal-scoring opportunities

ORGANIZATION

Set out a 20-by-10-yard area with a goal (5 yards wide) and a goalkeeper on one endline. Station the first attacking player on the opposite endline to the goal with four balls. Position a retrieving player behind the goal and a second attacker in the center of the area. Repeat in three other areas for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

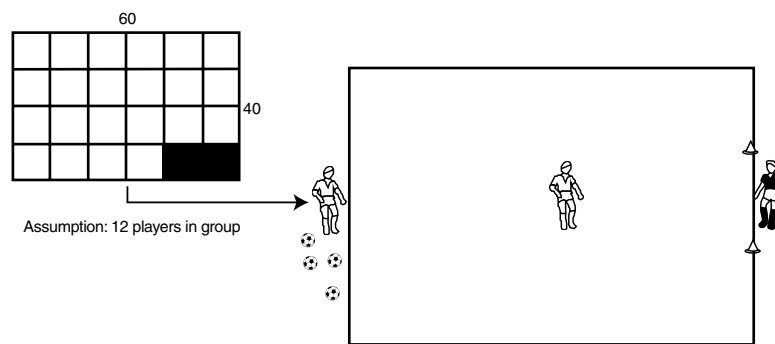
The first attacker dribbles his ball into the area and passes to the second attacker, who lays the ball off to his side. The first attacker runs on to the ball and attempts a first-time shot on goal. The first attacker sprints back to the starting line, collects another ball and repeats the exercise. Continue the sequence until all four balls have been played and then rotate positions.

PROGRESSIONS

1. Vary the angle by which the first attacker enters the field and the angle at which the second attacker lays the ball off.
2. Create a 2 defenders vs. 1 attacker play by changing the center area attacker to a defender.

KEY COACHING POINTS

1. Keep your head up at all times.
2. Play the ball accurately to the feet of the second attacker.
3. Adjust your stride to ensure that your non-kicking foot is alongside the ball when shooting.
4. Shoot low and to the corners.



8 VS. 4 LONG PASS TO SCORE

PURPOSE

To develop the long pass in a game situation

ORGANIZATION

Set out a 60-by-40-yard area with a 5-yard end zone at both ends of the area. Station one player in each end zone. Play 6 attackers vs. 4 defenders inside the larger area. One ball per practice.

GAME OBJECTIVE

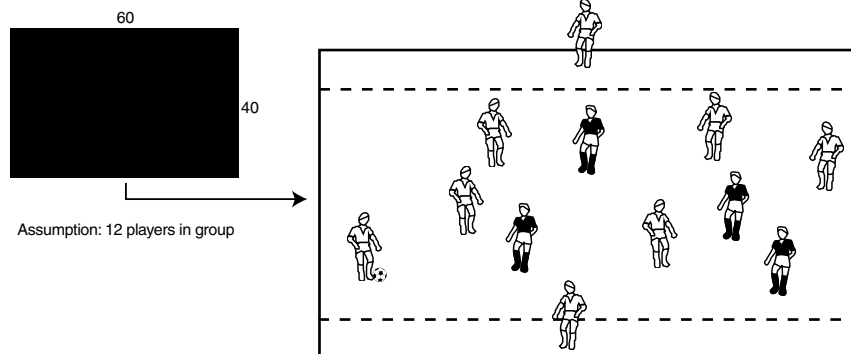
The attackers pass and move to keep possession of the ball within the area. The defenders attempt to win the ball. The attacker team scores a goal when a player makes a long pass to a receiving end-zone player and the receiving end-zone player controls the ball. The defenders team scores a goal when a player stops the ball on either sideline. Rotate positions after each goal.

PROGRESSIONS

1. Play 5 vs. 5 in the larger area and have two players stationed in each end zone.
2. Set up end zones on all four sides of the area, with a player stationed in each end zone, and then play 4 vs. 4 in the larger area.

KEY COACHING POINTS

1. Place the non-kicking foot alongside the ball.
2. Lean back.
3. Strike the ball with your laces.
4. Strike the lower third of the ball.
5. Extend your arms for balance.



5 VS. 1 DOUBLE-TOUCH GAME

PURPOSE

To develop the double-touch move to beat defenders in a game situation

ORGANIZATION

Set out a 20-by-20-yard area. Mark the corners of the area with cones. Play 5 attackers vs. 1 defender inside the area. One ball per practice. Repeat in one other area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

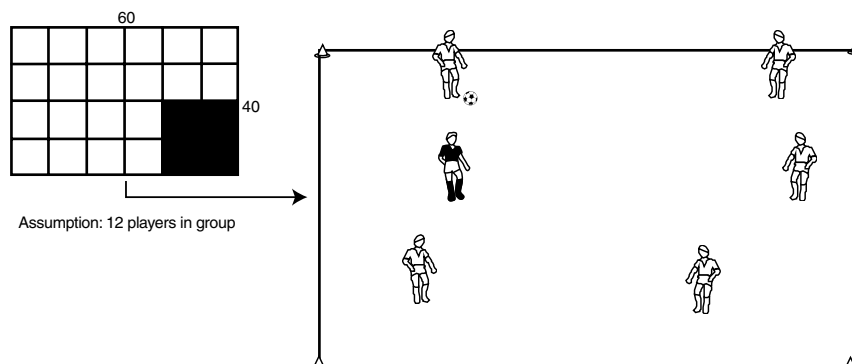
Attacking players combine to maintain possession of the ball. A goal is scored when an attacking player dribbles around a corner cone and re-enters the area without the defender touching the ball. The defender attempts to win the ball. Repeat and then rotate positions.

PROGRESSIONS

1. Play 4 attackers vs. 2 defenders.
2. Play 3 attackers vs. 3 defenders.

KEY COACHING POINTS

1. The first touch is made from outside to inside using the inside of the kicking foot.
2. Your weight should remain on your non-kicking foot.
3. The second touch is made from inside to outside using the outside of the kicking foot.
4. Plant your kicking foot after the second touch.
5. Push the ball 2 to 3 feet away from you and accelerate to full speed within five paces.
6. Do the double-touch move to beat the defender.
7. Do the double-touch move around the corner cone (think of the corner cone as a defender).



4S IN CROSSING

PURPOSE

To develop running with the ball and crossing technique

ORGANIZATION

Set out a 30-by-30-yard area with a goal (5 yards wide) and a goalkeeper on one endline. Use discs to set out a 5-yard channel on each sideline. Station one attacking player in each channel and one attacking player with a ball on the far side of the area from the goal. One ball per practice. Repeat in two other areas for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

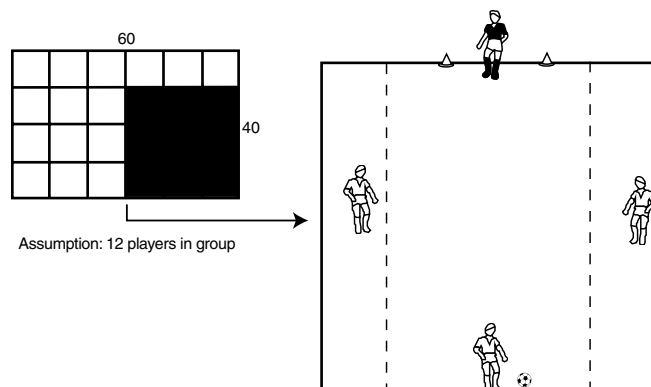
The attacking player with the ball passes the ball to one of the channel players. The channel player dribbles down the channel at full speed and passes the ball into the central area in front of the goal. The central area attacking player and the channel attacking player from the other side of the area combine efforts to attack the goal and attempt to score. Repeat and then rotate positions.

PROGRESSIONS

1. Add a defender to the central area.
2. Add a defender to chase the channel player. The defender enters the channel 5 yards behind the point where the ball entered the channel.

KEY COACHING POINTS

1. Push the ball 2 to 3 feet in front of you between touches.
2. Look up and pick out a target before passing the ball.
3. Angle your body and non-kicking foot in toward the target.
4. Keep your arms out for balance at impact.



FREE-KICK FUN

PURPOSE

To develop the power shot for direct free kicks

ORGANIZATION

Set out a 20-by-20-yard area with a goal (5 yards wide) and a goalkeeper on one endline. Station a retriever behind the goal and an attacking player on the far side of the area from the goal. Place three balls along the endline. Repeat in three other areas for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

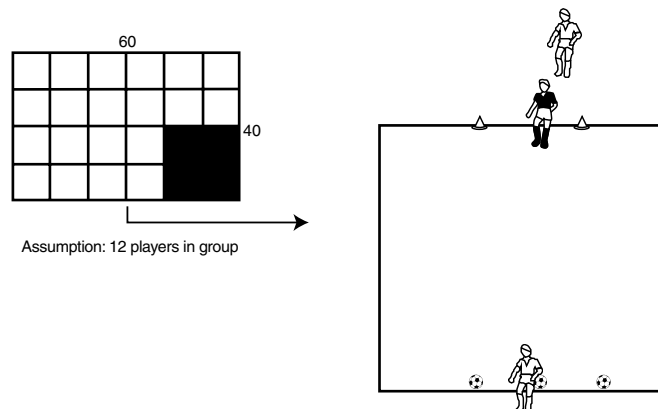
The attacking player takes three direct free kicks. The object is to score by striking the ball low and hard in the corners of the goal. The goalkeeper must attempt to save each shot. The retrieving player collects balls from behind the goal. Repeat and then rotate positions.

PROGRESSIONS

1. Make shooting angles more acute.
2. Shoot with the weaker foot only.
3. Change to groups of six. Introduce a wall of three defenders in front of the ball.
4. Introduce a second attacker and strike a moving ball to simulate an indirect free kick.

KEY COACHING POINTS

1. Take a shallow angle of approach in your run up to the ball.
2. Strike the middle of the ball with your laces.
3. Follow through in the direction of the intended target.



HEADING KEEP-UP CHALLENGE

PURPOSE

To develop heading technique

ORGANIZATION

Set out a 20-by-20-yard area with a 3-yard square in each corner of the area and a 3-yard square in the center of the area. Station six players with a ball in the 3-yard square in the center of the area. Repeat in one other area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

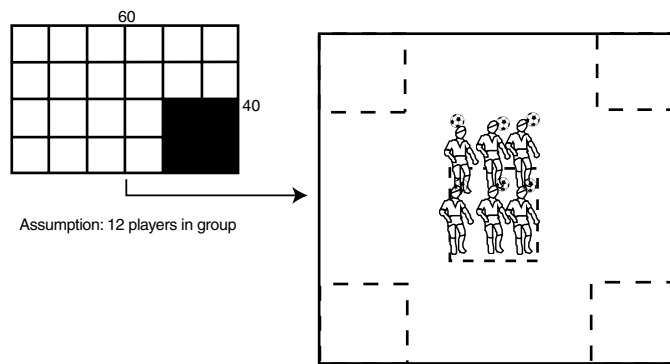
Players attempt to move from square to square in sequence, keeping the ball in the air with their head. Players earn a point each time they manage to keep the ball in the air while moving between squares. When all players get back to the starting square in the center of the area, the player with the most points wins the game.

PROGRESSION

Organize in pairs. Repeat the activity. Players head the ball back and forth while moving between squares.

KEY COACHING POINTS

1. Keep your eyes on the ball.
2. Extend your neck at impact.
3. Make contact with the top of your forehead.
4. Keep your arms up around shoulder height to create balance.
5. Bend your knees.



INTERCEPT GAME

PURPOSE

To develop the loop pass

ORGANIZATION

Set out a 20-by-10-yard area with two players on opposite endlines and a player in the middle of the area. One ball per practice. Repeat in three other areas for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

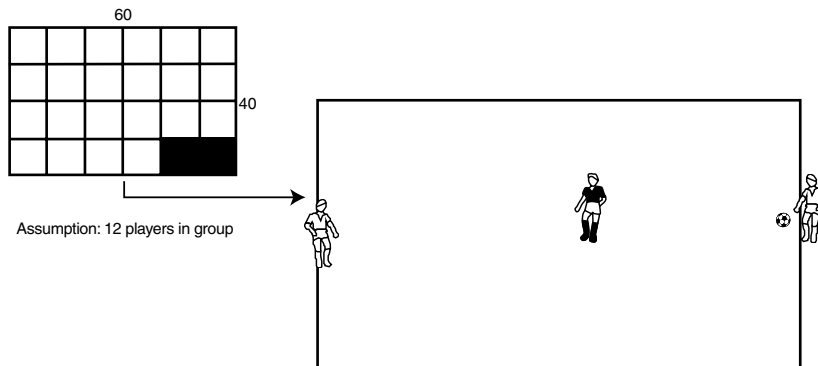
The player with the ball plays a looped pass across the area to his attacking teammate on the far side of the area. Attacking players may not enter the area, but they may move along their endline to pass and receive the ball. The defender in the middle of the area attempts to intercept the ball as it crosses the area. Repeat and then rotate positions.

PROGRESSION

Play 3 attackers vs. 1 defender in a 20-by-20-yard area. Attacking players keep the ball away from the defender by alternating a short pass and a looped pass.

KEY COACHING POINTS

1. Strike underneath the ball with your laces.
2. Strike through the ball in the intended direction of the target.
3. Step through the ball and land on the kicking foot.



KNEEL AND DEFLECT

PURPOSE

To develop accuracy in deflecting hard, low-skidding shots

ORGANIZATION

Set out a 10-by-20-yard area. Play in groups of four. One ball per group. Make a goal 8 yards wide. The goalkeeper should be kneeling 2 yards out from the goal to make the goal appear smaller. The two retrievers stand behind the goal. Repeat in two other areas for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

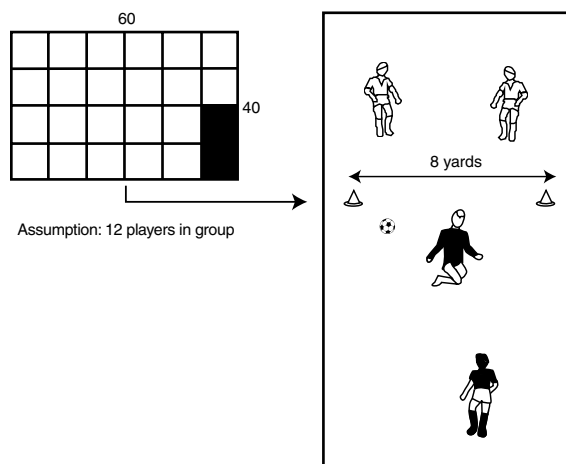
The server rolls the ball with speed to the corners for the keeper to deflect around the post or away from the goal. Repeat and then rotate positions.

PROGRESSIONS

1. Goalkeeper moves to a standing position.
2. Goalkeeper starts with his back to the server.

KEY COACHING POINTS

1. Push off with the closest leg.
2. Head and eyes should follow the hands.
3. Use the heel of your hand to deflect the ball away from the goal.



LONG PASSING DRILL

PURPOSE

To develop the long pass

ORGANIZATION

Set up a 30-by-10-yard area. Station one player at either end of the area. One ball per practice. Repeat in five other areas for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

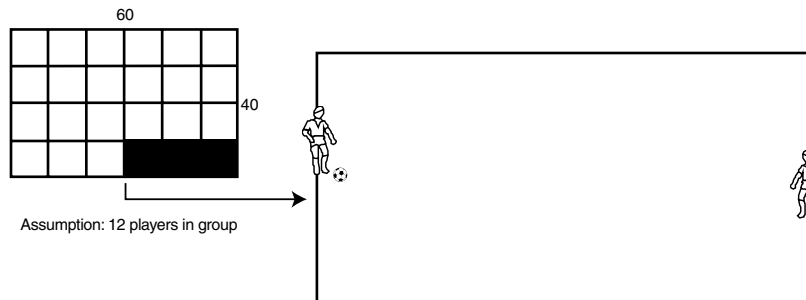
Players strike the ball across the area to each other. The goal is to keep the ball inside the area and for the ball to reach the receiving player without bouncing on the ground along the way.

PROGRESSIONS

1. Play in groups of three. Station a defender in the middle of the area.
2. The middle defender plays the ball to the outside player and the outside player strikes a moving ball.

KEY COACHING POINTS

1. Place the non-kicking foot alongside the ball.
2. Lean back.
3. Strike the ball with your laces.
4. Strike the lower third of the ball.
5. Extend your arms for balance.



1 VS. 1 SERVE-HEAD-CATCH

PURPOSE

To develop heading techniques

ORGANIZATION

Set out a 10-by-10-yard area with a 2-yard channel running across the center of the area. Station one player on each side of the channel. One ball per practice. Repeat in five other areas for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

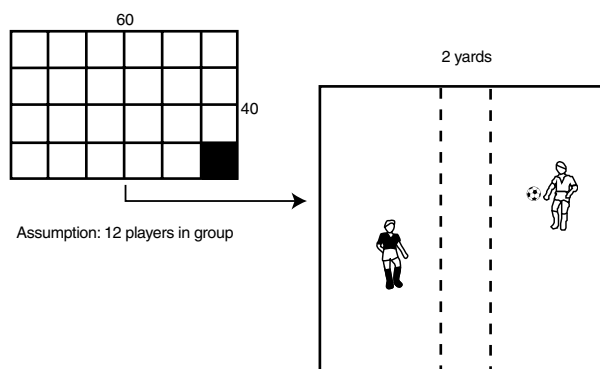
The player with the ball heads the ball across the channel. The ball is allowed to bounce once before the receiving player collects it. The receiving player catches the ball, serves the ball to himself, and heads the ball back across the area. Players are not allowed to move once they have caught the ball. Players rally until the ball bounces inside the channel or bounces twice on one side of the channel. Score like tennis (15-0, 30-0, 40-0, Game, Set, etc.).

PROGRESSIONS

1. Eliminate the one-bounce rule. Players must catch the ball before it bounces.
2. Eliminate the option to catch the ball. Players must head the ball back with their first touch.
3. Play 2 vs. 2.

KEY COACHING POINTS

1. Get in line with the ball.
2. Turn your body in the direction that you want the ball to travel.
3. Keep your eyes on the ball at all times.



PENALTY CHALLENGE

PURPOSE

To develop confidence in penalty taking

ORGANIZATION

Set out a 10-by-20-yard area with a goal (8 yards wide) and a goalkeeper in the center of the area. Station two players on opposite sides of the goal, 10 yards from the goal, each with a ball. Repeat in three other areas for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

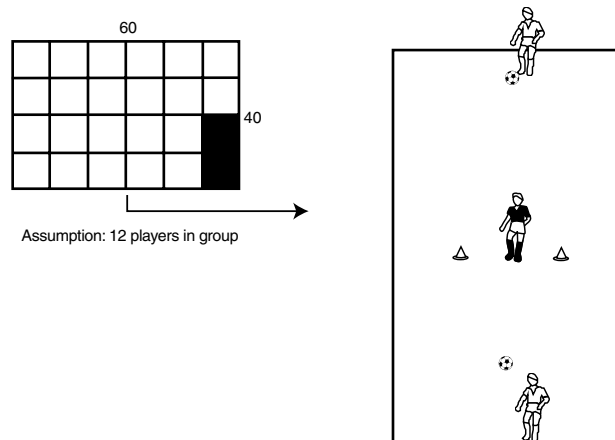
Players take turns to take 20 penalties. Each player takes 10 penalties with his right foot and 10 penalties with his left foot. Keep score. Rotate positions.

PROGRESSIONS

1. Decrease the size of the goal.
2. Use only the weaker foot.

KEY COACHING POINTS

1. Focus on the ball so that you won't be distracted by the movements of the goalkeeper.
2. Pick a target and stay with it.
3. Strike through the middle of the ball using the inside of the foot or the laces.
4. Follow through at the intended target.



6 VS. 5 CORNER GOALS

PURPOSE

To develop open play in the attacking area

ORGANIZATION

Set out a 50-by-40-yard area. Station a goal (5 yards wide) and a goalkeeper at one endline. Station two corner goals (3 yards wide) on the far side of the area to the goal. Play 6 vs. 5 in the area.

GAME OBJECTIVE

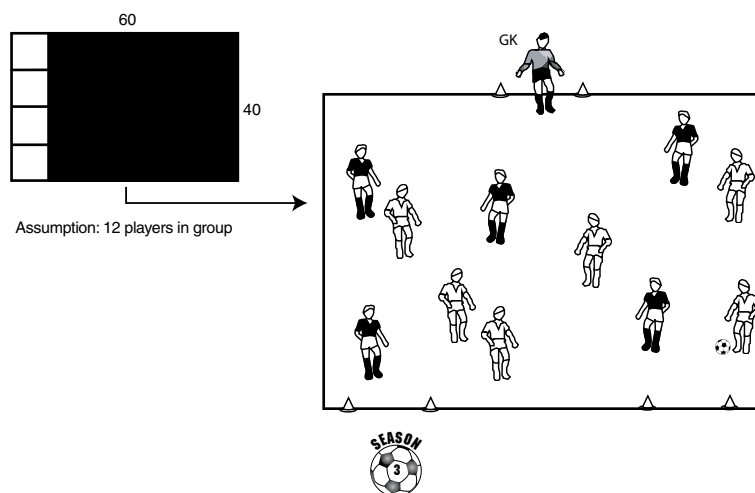
The team in possession of the ball attacks the goal at the top of the area. Attacking players must combine to create a scoring opportunity. The defensive team may score by clearing the ball through the corner goals at the bottom of the illustration.

PROGRESSIONS

1. Condition the game to three touches for the attacking team.
2. Play a regular scrimmage game.

KEY COACHING POINTS

1. Players should have full forward vision on receiving the ball.
2. Maintain good angles and positions for receiving.
3. Position with time and space to go forward.
4. Look to pass forward at all times.
5. Pass to spaces behind defense.
6. Pass the ball to the feet of the most advanced player.
7. An attacking pass should go beyond at least one defender.



6 VS. 6 CHIP TO SCORE

PURPOSE

To develop the chip pass in game situations

ORGANIZATION

Set out a 60-by-40-yard area with two floating goalkeepers inside the area. Play 5 vs. 5 within the area. One ball per practice.

GAME OBJECTIVE

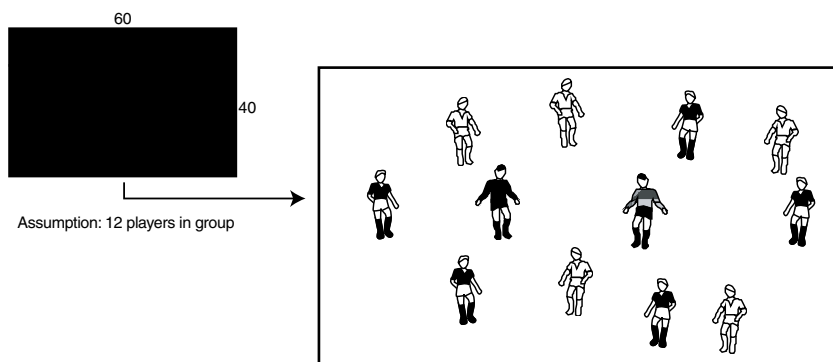
Goalkeepers play for both teams and move around to create an opportunity to receive a chip pass. Teammates combine to maintain possession of the ball until a chip pass can be played to the hands of one of the floating goalkeepers to score. The goalkeeper must catch the ball cleanly to score. The scoring team gets the ball back from the goalkeeper and the game continues.

PROGRESSIONS

1. Set a two-touch maximum within the area.
2. Players score points only for kicks made with their weaker foot.

KEY COACHING POINTS

1. Keep your arms out for balance.
2. Strike the underside of the ball.
3. Follow through at the target.



6 VS. 6 CROSS TO FINISH

PURPOSE

To develop running with the ball and crossing in game situations

ORGANIZATION

Set out a 60-by-40-yard area with a goal (5 yards wide) and a goalkeeper on each endline. Play 5 vs. 5 inside the area. One ball per practice.

GAME OBJECTIVE

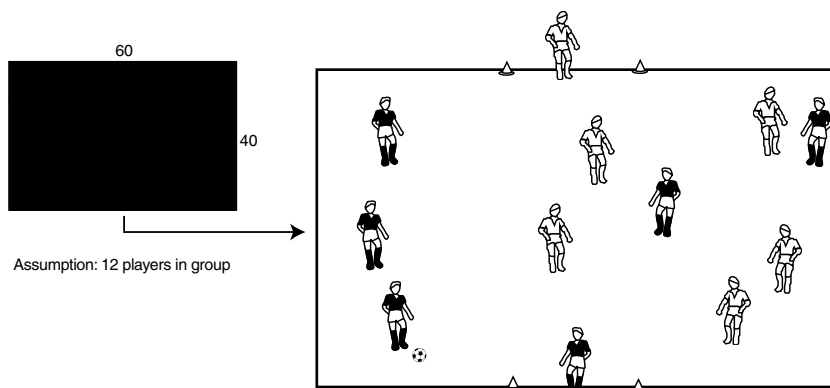
Play a regular scrimmage game but count two points for any goal that is scored directly from a cross.

PROGRESSION

Set out 5-yard sideline channels and introduce overlapping runs by defenders and midfield players.

KEY COACHING POINTS

1. Look to cross the ball low and to the front post.
2. Strike the ball with power.
3. Time your run to the area in front of the goal so that you arrive at the same time as the ball.



6 VS. 6 CROSSING GAME

PURPOSE

To improve catching from high crosses in a game situation

ORGANIZATION

Set out a 60-by-40-yard area with a goal (5 yards wide) and a goalkeeper on both endlines. Use discs to set out a half-way line across the middle of the area. Station two wide players, each with a ball, on either side of the halfway line on both sides of the area. Station three attacking players on both ends of the field in the area in front of the goal.

GAME OBJECTIVE

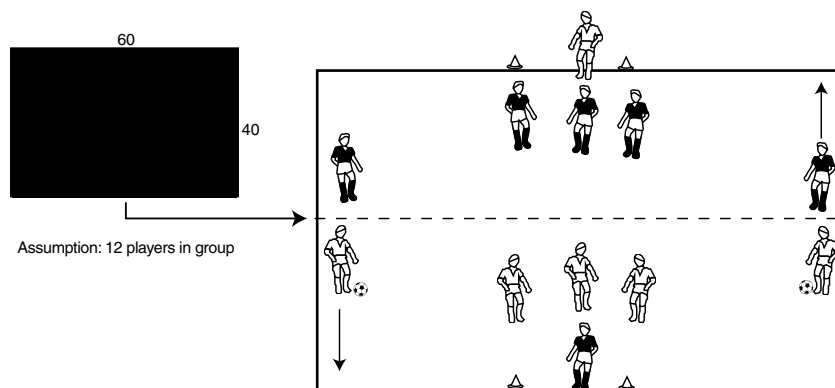
The wide player dribbles down the sideline and crosses the ball into the area in front of the goal. The goalkeeper attempts to catch the ball. The three attacking players attack the area in front of the goal and attempt to score. The wide player on the opposite sideline repeats the activity. Repeat and then rotate positions.

PROGRESSIONS

1. Play 2 attackers vs. 1 defender in the area in front of the goal.
2. The goalkeeper catches the ball and bowls or throws the ball to the wide player on the opposite sideline.

KEY COACHING POINTS

1. Attack the ball.
2. Call for the ball with a loud shout of "Keeper's ball!"
3. Extend and catch the ball at its highest point.
4. Look through the window made by the extension of your arms.



6 VS. 6 HALFWAY LINE GAME

PURPOSE

To develop the counterattack

ORGANIZATION

Set out a 60-by-40-yard area with a goal (5 yards wide) and a goalkeeper on opposite endlines. Use discs to set out a halfway line across the middle of the area. Play 5 vs. 5 inside the area. One ball per practice.

GAME OBJECTIVE

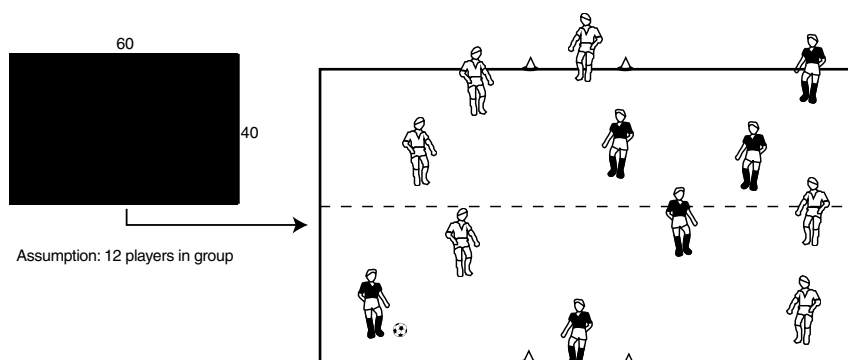
Play a regular scrimmage game. To score a goal, all members of the attacking team must be over the halfway line when the ball crosses the goal line.

PROGRESSION

Remove the halfway line. Encourage counterattacking movements to ensure that players move forward as a unit.

KEY COACHING POINTS

1. Attack with speed.
2. Get fullbacks in supporting positions on the flanks.
3. Mark players as soon as the play breaks down and a change of possession occurs.



SOCCER STRETCH

PURPOSE

To develop soccer-specific flexibility

ORGANIZATION

Set out a 20-by-20-yard area. Station all players inside the area. One ball per player.

GAME OBJECTIVE

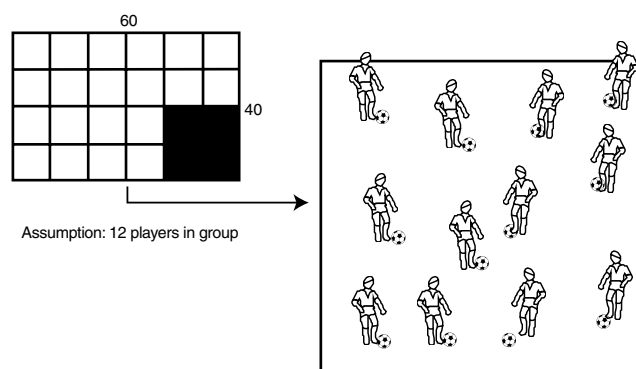
Players create stretches that use the ball to work the neck, shoulders, back, hips, groin, hamstrings, quadriceps, calves, and ankles. Encourage players to start by stretching individually and then by working in pairs.

PROGRESSION

Create dynamic stretches that involve movement.

KEY COACHING POINTS

1. Hold a stretch for up to 10 seconds.
2. Hold a stretch when you feel your muscle tighten.



SWITCH PLAY

PURPOSE

To develop one-touch passing, receiving, and turning with the ball in a conditioned game

ORGANIZATION

Set out a 40-by-40-yard area. Create 5-by-5-yard squares in corners of the grid. Play 6 vs. 6 inside the area.

GAME OBJECTIVE

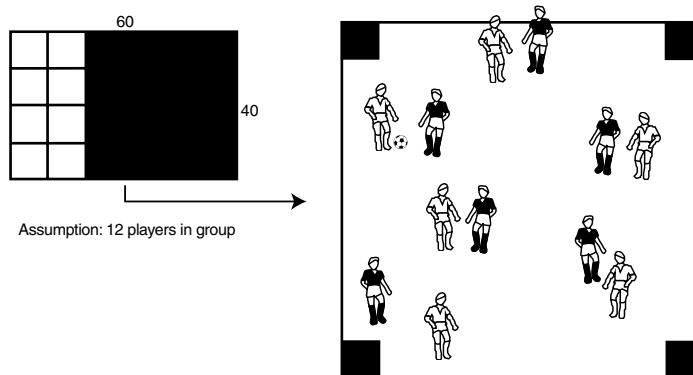
The team in possession of the ball begins the game. The object of the game is to play the ball into one of the two attacking boxes, and for a player to run into the box and control the ball with the sole of his foot. Play is conditioned to encourage one-touch passing and switching play. The team in possession in the illustration is attacking to the right side of the diagram.

PROGRESSION

Attack diagonally opposite goals (top right and bottom left in the illustration). This will encourage players to switch the point of attack.

KEY COACHING POINTS

1. Disguise in passing.
2. Control and alter the angle of play in one movement.
3. Attack at pace with the ball and then again without the ball.
4. Receive the ball side-on so that players can see the whole field.
5. Turn to the space away from the challenging defender.
6. Play quickly.
7. Change the direction of play.



TARGET PLAYER

PURPOSE

To develop combination passing and runs off the ball

ORGANIZATION

Set out a 10-by-20-yard area. Play in groups of three, positioned as shown in the illustration. Repeat in three other areas for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

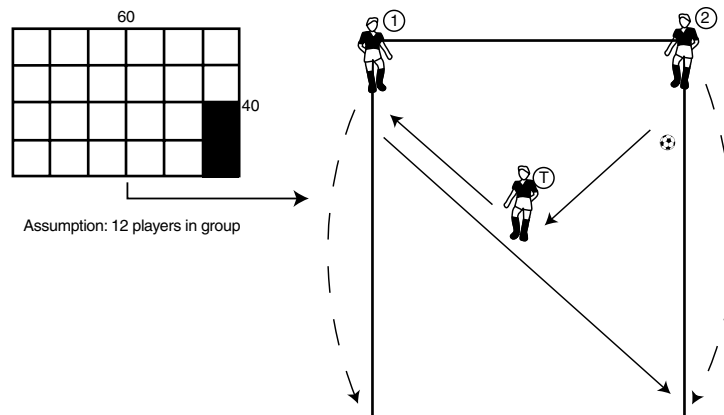
Player 1 plays a pass to the target player, who plays it back the first time to player 2. Player 1 then makes an overlapping run to receive a through ball from player 2, who also makes a forward run. Repeat in the other direction.

PROGRESSION

Expand the field to a 20-by-30-yard area, with a goalkeeper at one end and four players in the area. Player 1 may shoot, cross, or pull back to the target player to score. Repeat.

KEY COACHING POINTS

1. First pass is “up,” second pass is “down,” third pass is “through.”
2. Play with one touch.
3. Play angled passes to curved runs.
4. The target player checks to the ball and glances over his shoulder.
5. During the progression, players identify the type of through ball that was played.



TARGET PLAYER 2

PURPOSE

To integrate a target player in attacking play

ORGANIZATION

Set out a 20-by-40-yard area. Station a goal (5 yards wide) and a goalkeeper on one endline. Station two corner mini-goals (3 yards wide) on the opposite side of the area to the goal. Play 3 vs. 2 inside the area. Repeat in one other area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

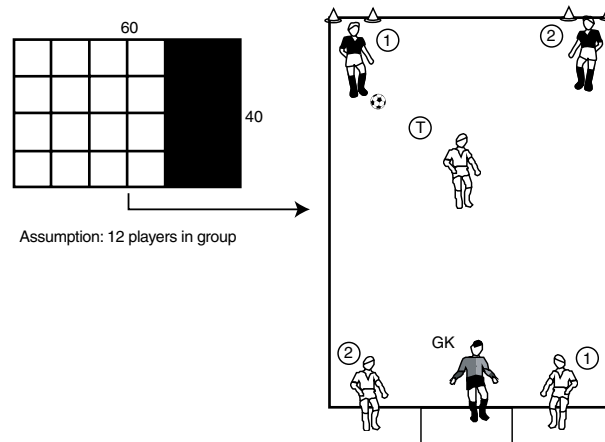
In the illustration, Team 1 is in light uniforms and Team 2 is in dark uniforms. Team 2 player 1 plays the ball to the target player. The target player has the option to turn and advance toward the goal with Team 2 players 1 and 2 making supporting runs along the sideline. Alternatively, the target player may play the ball back to Team 2 player 2, who plays a diagonal through ball to the target player or Team 2 player 1. Team 1 players 1 and 2 are allowed to enter the field when the target player touches the ball. Repeat and then rotate positions.

PROGRESSION

Start with a defender marking the target player with the other defender on the end line. If the defending team intercepts the ball, they may score by playing the ball through the mini-goals at the top of the illustration.

KEY COACHING POINTS

1. If the target player turns, run the ball across the field to draw defenders out of central positions.
2. Make the correct choice of pass back, shoot, or cross for a goal.
3. Make good runs toward the goal.
4. The target player should check away from the defender.



THREE-SHOT SOCCER

PURPOSE

To improve shot stopping from set piece situations

ORGANIZATION

Set out a 20-by-20-yard area with a goal (5 yards wide) and a goalkeeper at one endline. Position a penalty taker 10 yards from the goal and two free-kick takers at angles 20 yards from the goal. The penalty taker and the free-kick takers have one ball each. Station two players behind the goal to retrieve balls. Repeat in one other area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

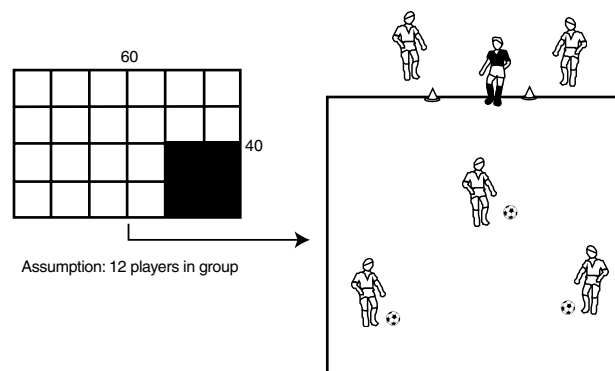
The goalkeeper attempts to save a free kick from the first attacking player. He recovers and attempts to save a penalty kick from the second attacking player. He recovers again and attempts to save a free kick from the third attacking player. Attacking players may strike the ball as soon as the goalkeeper returns to his feet from the previous shot on goal. Repeat and then rotate positions.

PROGRESSION

Play a 6 vs. 6 game in a 60-by-40-yard area. Each time a goal is scored, the scoring team has the option to take a free kick or a penalty kick. A successful free kick scores two bonus goals and a penalty kick scores one bonus goal.

KEY COACHING POINTS

1. Get in your ready position.
2. Get in line with the ball as early as possible.
3. Keep your eyes on the ball and watch the ball to your hands.
4. Give on impact to cushion the ball.



3 VS. 3 ENDLINE

PURPOSE

To improve defensive organization through movement, cover and communication

ORGANIZATION

Set out a 20-by-20-yard area with a line across the middle of the area. Play 3 vs. 3 inside the area. One ball per practice. Repeat in one other area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

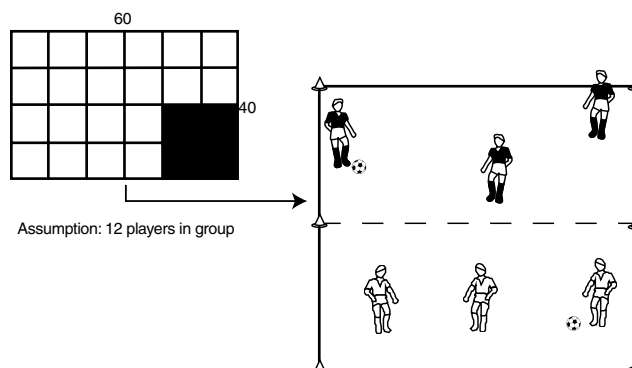
Each team starts in a different half of the field. The team in possession of the ball crosses into the opponents' half of the field. Stopping the ball on the opponents' goal line scores a goal. A team may not cross into the opponents' half unless they are in possession of the ball.

PROGRESSIONS

1. Increase the size of the area.
2. Increase the number of players.

KEY COACHING POINTS

1. Create a diagonal defensive line to ensure that your team cannot be beaten with a single pass.
2. Jockey to delay the player in possession and to allow your teammates to get organized behind you.
3. Communicate with your teammates at all times.



3 VS. 3 HEAD CATCH

PURPOSE

To develop heading to goal in a game situation

ORGANIZATION

Set out a 30-by-30-yard area with a goal (3 yards wide) on each endline. Play 3 vs. 3 inside the area. One ball per practice. Repeat in one other area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

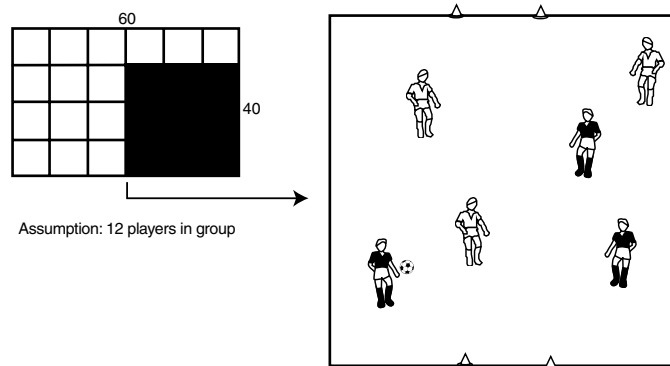
A pass is made when a player throws the ball to a receiving player, who heads the ball to a teammate to catch it. Possession changes when a player on the opposing team intercepts the ball. Players in possession of the ball use only headers to pass the ball to their teammates. A goal is scored when a player heads the ball into the attacking goal.

PROGRESSIONS

1. Players may only score with a diving header.
2. Possession changes when the ball touches the ground.

KEY COACHING POINTS

1. Move in space to receive the ball.
2. Keep your eyes on the ball.
3. Keep your arms up to create balance.
4. Extend your neck and chin at the target.
5. Make contact with your forehead.
6. Head the ball down and to the corners when heading on goal.



3 VS. 3 INSIDE GOAL GAME

PURPOSE

To help players recognize when to dribble and when to pass

ORGANIZATION

Set out a 30-by-30-yard area with two goals (5-yards wide) 5 yards in from opposite endlines. Play 3 vs. 3. One ball per practice. Repeat in one other area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

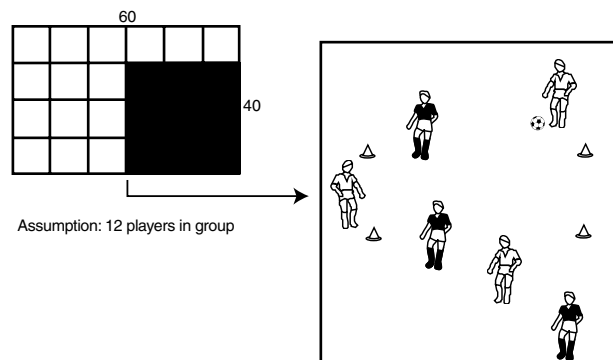
Teammates combine to keep possession of the ball. A goal is scored when a player dribbles the ball through a goal or passes the ball through a goal to a teammate, who then controls the ball on the far side of the goal. Play is continuous. When a goal is scored, play is reversed and the teams switch goal areas.

PROGRESSIONS

1. Play 6 vs. 6 in a 60-by-40-yard area.
2. Introduce two goals 5-yards in from the sideline to create goals on both sides and at both ends of the area.

KEY COACHING POINTS

1. Look up and around you to see the movements of your teammates.
2. Look for the most direct route to goal.
3. Switch the point of attack quickly whenever you score a goal.



3 VS. 3 SPEED ATTACK

PURPOSE

To develop speed when attacking defenders

ORGANIZATION

Set out a 30-by-30-yard area with a goal (5 yards wide) and a goalkeeper at one endline. Position three attacking players with a ball on the far side of the area. Station one defender in the center of the area and one recovering defender behind the attackers, 5 yards further from goal. Repeat in one other area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

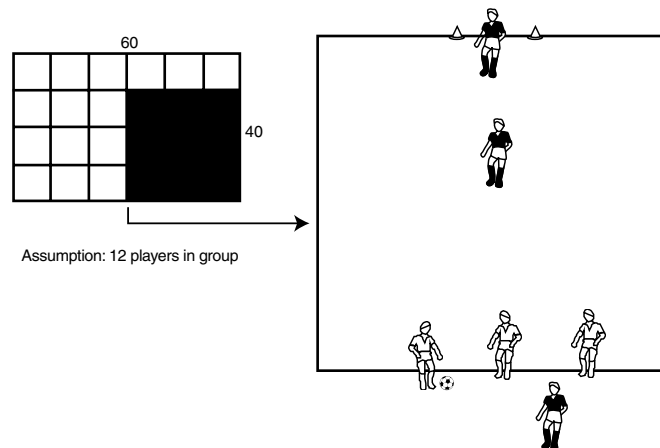
The attacking player with the ball dribbles the ball into the area. The two recovering defenders must attempt to get goal side of the ball as soon as the ball enters the field of play. The defender in the center of the area attempts to delay the attackers in order to give the two recovering defenders time to get in supporting positions. The three attacking players combine to attempt a shot on goal as quickly as possible.

PROGRESSIONS

1. Allow attackers only 10 seconds to score.
2. Decrease the recovering defender distance.

KEY COACHING POINTS

1. Attack the lone defender with speed.
2. Try to get the lone defender to commit to tackle the ball carrier.
3. Play the ball to one of the two supporting players and make a supporting run in the space in front of goal.
4. Delay the attack to keep the recovering defenders from getting back in position.



TRANSITION TO SCORE

PURPOSE

To develop movement to create scoring opportunities

ORGANIZATION

Set out a 30-by-30-yard area with a goal (5 yards wide) and a goalkeeper on one end line. Station one retrieving player behind the goal, three attacking players on the opposite end line to the goal (one to the right, one in the center, and one to the left), and an attacking player in the center of the area. One ball per practice. Repeat in one other area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

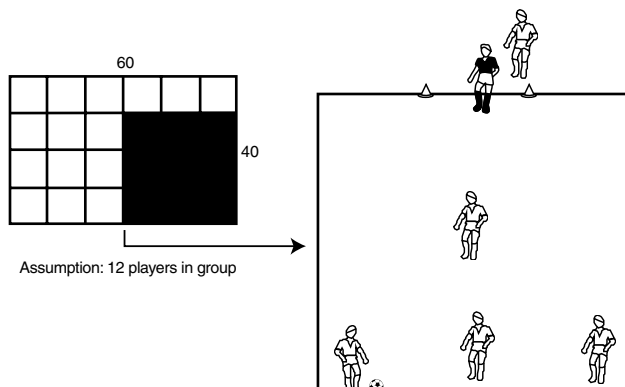
The endline player with the ball plays the ball to the attacking player in the center of the area. As soon as the ball is played, all attacking endline players enter the area. The attacking player in the center of the area lays the ball off into the space in front of one of the two wide players. The wide player takes two touches to take the ball down the sideline and then crosses the ball into the area in front of the goal. The other two end line players and the attacking center player make runs toward the goal and try to score. Repeat and then rotate positions.

PROGRESSIONS

1. Set a two-touch maximum.
2. Allow players only five seconds to score.

KEY COACHING POINTS

1. Make diagonal runs into the box. The player at the front loops to the back and the player at the back makes a diagonal run to the front post.
2. Try to arrive in front of the goal at speed as the ball arrives.
3. Communicate with other attackers.
4. Make sure that at least one player holds his run behind the first wave of attacking players.



TURN AND SHOOT

PURPOSE

To develop combination play leading to a shot on goal

ORGANIZATION

Set out a 10-by-30-yard area. Play in groups of six. Play 2 vs. 1 on each side of the goal. One ball per group. Repeat in one other area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

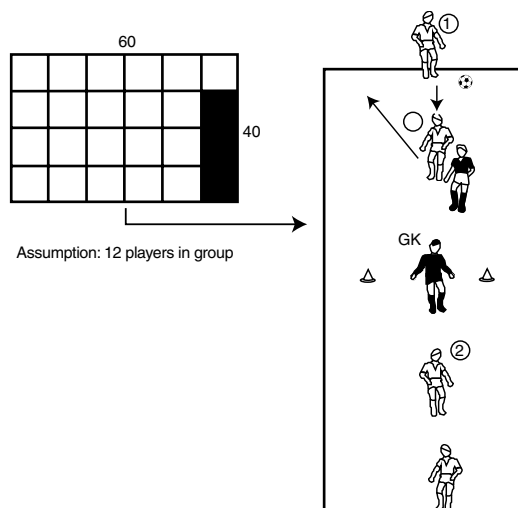
Attacking player 2 checks away from the defender and calls for the ball from attacking player 1. Attacking player 1 passes the ball to the feet of attacking player 2. Attacking player 2 plays the ball back and to the side of attacking player 1, who shoots first time on goal. Repeat the practice in the opposite direction, with the defender being the goalkeeper and the goalkeeper being allowed to go out to defend.

PROGRESSION

Allow attacking player 2 the option to turn the defender and take a shot.

KEY COACHING POINTS

1. Attacking player 1 must communicate with the other attacker to determine if attacking player 2 turns the defender or lays off the ball.
2. Direct the ball low and toward the corners of the goal.
3. Encourage the second attacker to follow in on rebounds from the goalkeeper.



TWO-HEADED MONSTER

PURPOSE

To develop heading to goal

ORGANIZATION

Set out a 20-by-20-yard area with a goal (5 yards wide) and a goalkeeper on one endline. Two servers, each with a ball, are stationed on either side of the goal, and an attacking player is in the center of the area next to a disc. Repeat in two other areas for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

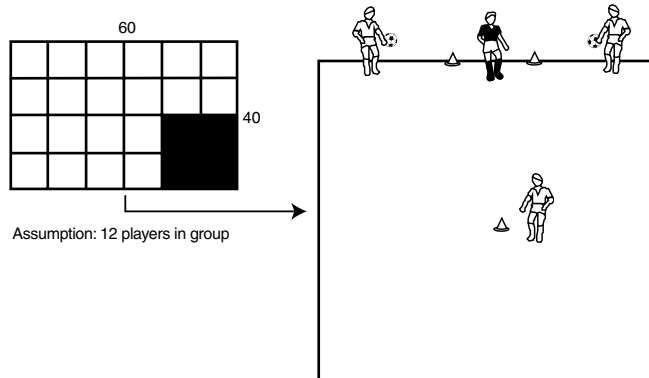
The attacking player receives a high serve from the first server. The attacking player runs on to the ball, jumps up, and attempts to head the ball on target. The attacking player runs around the starting cone and receives a low serve from the second server. The attacking player runs on to the ball, dives forward, and attempts to head the ball on target. Repeat and then rotate positions.

PROGRESSION

Servers strike a chip or lofted pass.

KEY COACHING POINTS

1. Keep your eyes on the ball.
2. Keep your arms up to create balance.
3. Extend your neck and chin at the target.
4. Make contact with your forehead.
5. Head the ball down and to the corners.



2 VS. 2 WITH FLANKS

PURPOSE

To develop the loop pass in a game situation

ORGANIZATION

Set out a 20-by-30-yard area with a 5-yard end zone at each endline. Station one player in each end zone as a catcher. Play 2 vs. 2 in the middle area. One ball per practice. Repeat in one other area for a total of 12 players.

GAME OBJECTIVE

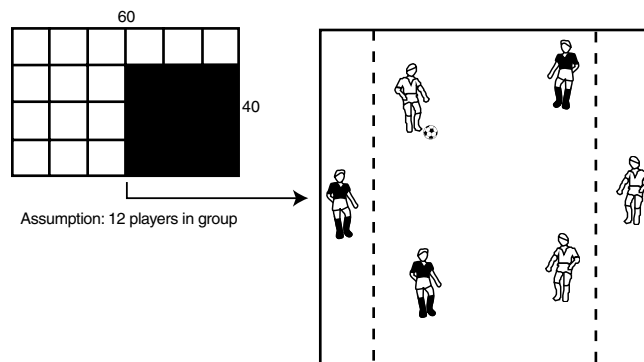
Players in the inside area work together to create an opportunity to play a loop pass to their end-zone teammate. A goal is scored when the end-zone player catches the ball before the ball touches the ground. Rotate players whenever a goal is scored.

PROGRESSION

Play 6 vs. 6 in a 40-by-50-yard area with two end-zone players.

KEY COACHING POINTS

1. Strike underneath the ball with your laces.
2. Strike through the ball in the intended direction of the target.
3. Step through the ball and land on the kicking foot.



2 VS. 2 CONSTANT SOCCER

PURPOSE

To develop control in game situations

ORGANIZATION

Set out a 30-by-30-yard area with a goal (5 yards wide) and a goalkeeper on each endline. Station two players on each endline and one player on each sideline, each with a ball. Play 2 vs. 2 inside the area.

GAME OBJECTIVE

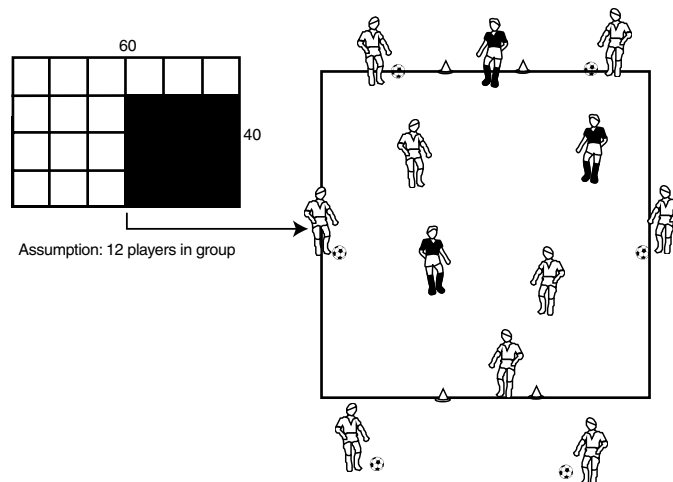
An inside player calls for a ball from an outside player. The outside player plays the ball to the inside player's feet, thigh, chest, or head. The receiving player works with his teammates to maintain possession and take a shot on goal. A new ball is played into the area whenever the ball goes out of bounds or the goalkeeper makes a save. Play continuously for 2 minutes and then rotate positions.

PROGRESSIONS

1. Play 3 vs. 3 with four outside players.
2. Use the weaker foot to control the ball and take shots on goal.

KEY COACHING POINTS

1. Your first touch should be 2 to 3 feet out and in the direction that you want the ball to travel.
2. Go to the ball when calling for a pass from an outside player.
3. Withdraw the controlling surface on impact to cushion the ball.
4. Communicate with teammates.



WARM-UP EXERCISES

PURPOSE

To encourage players to stretch and warm up before practice

ORGANIZATION

Have players form two lines.

OBJECTIVE

Players jog around the area following the coach's commands, then stretch. The coach's commands may be:

- **Change**—Change direction, increase speed of turns as players get warmer.
- **Heel flicks**—Lean forward and flick heels up to bottom (hamstring stretch).
- **Outside of foot flicks**—Put hands up to sides and touch outside of feet by flicking them up.
- **Thighs up**—Put hands out in front, palms down; slap thighs against palms to stretch quads.
- **Side to side**—Face in or out and move along by clicking heels together.
- **Skipping**—Skip forwards using arms to help bound; get as high as possible.
- **Sideways skipping**—Jog sideways by crossing one foot behind the other.
- **Leaps**—Jump up for imaginary header; try alternating bounding leg.
- **Down for rolls**—Spring to floor and do a sideways roll, then quickly back up.
- **Bouncing**—Jog, then bounce against partner's shoulder, land, continue.
- **Swap places**—Swap places with partner as quickly as possible; communicate.
- **Leap frog**—Back player leaps over players in front; each does same.
- **Hopping and bounding**—Use one foot and both feet together.
- **Back to front**—Back pair race against each other to be first to the front.

Be consistent, stretch slowly, do not bounce. Hold each stretch 10 to 20 seconds and repeat two to four times on each side of the body. Move until you feel a moderate sensation; there should be no pain.



NOTES





WARM-UP EXERCISES

PROPÓSITO

Para calentar los músculos de los jugadores e incrementar el flujo de sangre.

ORGANIZACIÓN

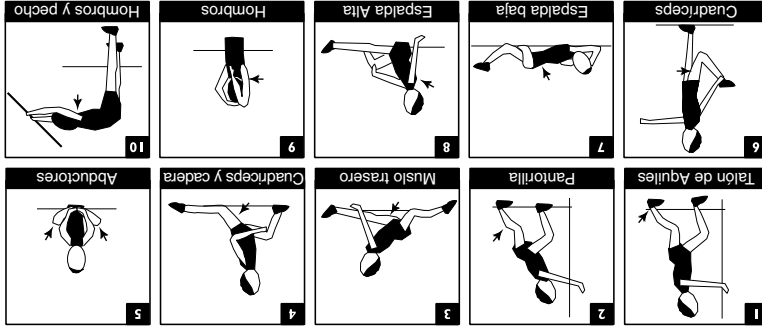
Ponga en pareja a los jugadores y forme dos líneas.

OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores trotan alrededor del área, siguiendo las órdenes del director técnico y luego hacen estiramientos.

PROGRESIONES

1. Cambio = cambie dirección, aumente la velocidad de los giros a medida que los jugadores entran en calor
 2. Golpecitos de talón = inclínese hacia adelante y golpee el talón hacia abajo (estiramiento de tendón)
 3. Fuera de los golpes de talón = ponga las manos en alto a los costados y toque la parte de afuera del pie golpeándolo hacia arriba
 4. Muslos arriba = ponga las manos enfrente, las palmas hacia abajo, golpee los muslos contra las palmas para alargar los cuádriceps
 5. Lado a lado = mirando abajo y arriba mueva sus talones juntos
 6. Brincando = brinque hacia adelante usando los brazos para ayudarse a rebotar, llegue tan alto como le sea posible
 7. Saltos laterales = trote hacia las laterales cruzando un pie detrás de otro
 8. Brincos = salte como si fuese a dar un cabezazo imaginario, trate alternando con las piernas unidas
 9. Haga roles = vaya al suelo y haga roles a los costados, luego salte rápidamente.
 10. Rebote = trote, luego rebote contra el hombro de su compañero, aterrice y repita
 11. Cambie lugares = cambie lugares con el compañero tan rápidamente como sea posible, comuníquese
 12. Salto de rana = el jugador trasero salta sobre el jugador del frente, repita
 13. Saltando en un sólo pie y brincando = use uno y ambos pies juntos
 14. De nuevo al frente = el par trasero corre contra el otro para ser el primero en el frente
- Sea consistente, estire lentamente, no rebote, mantenga cada estiramiento de 10 a 20 segundos y repita, hasta cuatro veces de cada lado del cuerpo; muévase hasta que sienta una sensación moderada, no debe haber dolor.



2 VS. 2 CONSTANT SOCCER

PROPÓSITO

Desarrollar el control en situaciones de juego

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 30 yardas por 30 con una portería (de 5 yardas de ancho) y a un portero en cada línea de fondo. Coloque a dos jugadores en cada línea de fondo y a un jugador en cada línea de banda, cada uno con un balón. Juegan 2 contra 2 dentro del área.

OBJETIVO DEL JUEGO

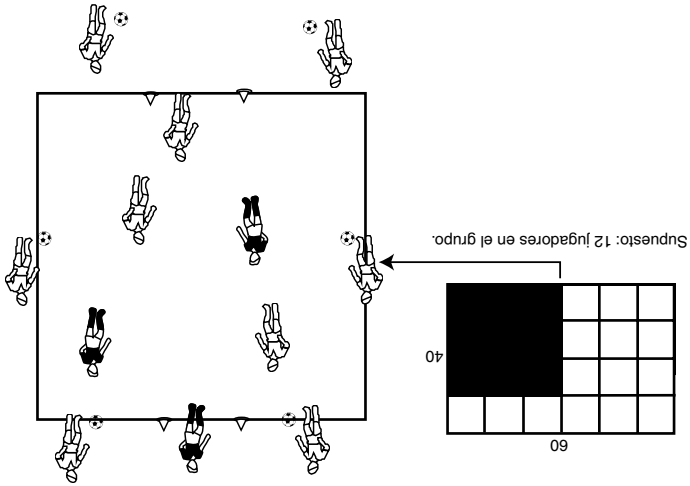
Un jugador interior pide el balón a un jugador exterior. El jugador exterior pasa el balón al jugador interior, a los pies, muslos, pecho o cabeza. El jugador que recibe se esfuerza con sus compañeros de equipo para mantener la posesión del balón y tirar a gol. Se introduce un nuevo balón en el área a cada vez que el balón se sale de los límites o que el portero detiene un gol. Juegan continuamente durante 2 minutos y luego alternen posiciones.

PROGRESIONES

1. Jugar 3 contra 3 con cuatro jugadores exteriores.
2. Usar el pie más débil para controlar el balón y tirar a gol.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. El primer toque debe hacerse a 2 ó 3 pies de distancia y en la dirección deseada de desplazamiento del balón.
2. Desplazarse hacia el balón cuando se hace una llamada a un jugador exterior para un pase.
3. Retirar la superficie de control en el momento del impacto para amortiguar el balón.
4. Comunicarse con los compañeros de equipo.



2 VS. 2 WITH FLANKS

PROPOSITO

Desarrollar el pase en curva en una situación de juego

ORGANIZACION

Establezca un área de 20 yardas por 30 con una zona de fondo de 5 yardas en cada línea de fondo. Coloque a un jugador en cada zona de fondo como *catcher*. Juegan 2 contra 2 en el área del medio. Un balón por práctica. Repita en otra área para un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

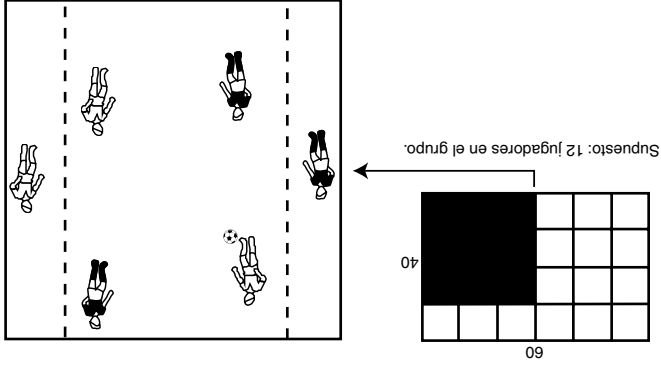
Los jugadores dentro del área unen sus esfuerzos para crear una oportunidad de jugar un pase en curva a su compañero de equipo de zona de fondo. Se marca un gol cuando el jugador de la zona de fondo atrapa el balón antes de que éste toque el piso. Se alternan los jugadores cuando un gol es marcado.

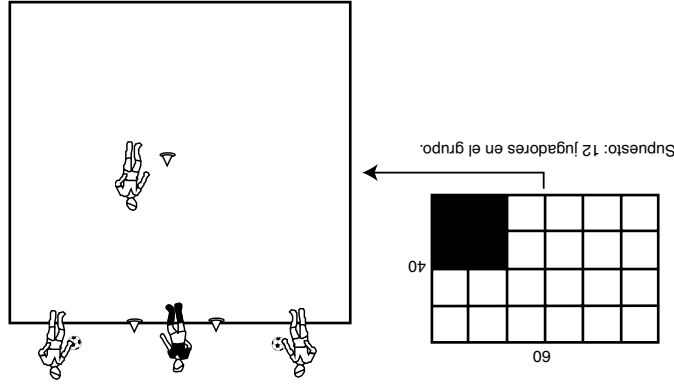
PROGRESION

Jugar 6 contra 6 en un área de 40 yardas por 50 con dos jugadores en la zona de fondo.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Golpear por debajo del balón con el empeine.
2. Golpear a través del balón en la dirección deseada de objetivo.
3. Avanzar más allá del balón y aterrizar sobre el pie de golpeo.





1. Mantener la mirada sobre el balón.
2. Mantener los brazos hacia arriba para mantener el equilibrio.
3. Estirar el cuello y la barbilla hacia el objetivo.
4. Hacer contacto con la frente.
5. Dar un cabezazo al balón hacia abajo y hacia las esquinas.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

Quienes sacan hacen un pase alto ajustado o un pase elevado.

PROGRESIÓN

El jugador a la ofensiva recibe un saque alto de quien saca primero. El jugador a la ofensiva corre hacia el balón, salta e intenta dar un cabezazo al balón hacia el objetivo. El jugador a la ofensiva corre alrededor del cono de salida y recibe un saque bajo de quien saca en segundo lugar. El jugador a la ofensiva corre hacia el balón, se echa hacia delante e intenta dar un cabezazo al balón hacia el objetivo. Repiten y luego alternan las posiciones.

OBJETIVO DEL JUEGO

Establezca un área de 20 yardas por 20 con una portería (de 5 yardas de ancho) y a un portero en una línea de fondo. Dos saques, cada uno con un balón, se encuentran en cada lado de la portería, y un jugador a la ofensiva está en el centro del área cerca de un disco. Repitan en otras dos áreas para un total de 12 jugadores.

ORGANIZACIÓN

Desarrollar el cabezazo a gol

PROPÓSITO

TWO-HEADED MONSTER

TURN AND SHOOT

PROPÓSITO

Desarrollar el juego combinado que encabeza un tiro a gol

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 10 yardas por 30. Se juega en grupos de seis. Juegan 2 contra 1 en cada lado de la portería. Un balón por grupo. Repita en otra área para un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

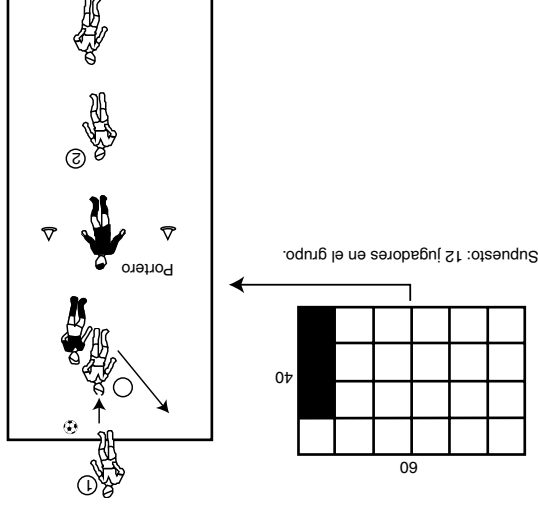
El jugador a la ofensiva 2 controla alejado del defensa y pide el balón al jugador a la ofensiva 1. El jugador a la ofensiva 1 pasa el balón a los pies del jugador a la ofensiva 2. El jugador a la ofensiva 2 juega el balón hacia atrás y en la lateral del jugador a la ofensiva 1, quien tira por primera vez a gol. Repitan la práctica en la dirección opuesta con el portero de defensa, a quien se le permite salirse de la portería para defender.

PROGRESIÓN

Permitir al jugador a la ofensiva 2 la opción de volverse defensa y hacer un tiro.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. El jugador a la ofensiva 1 debe comunicarse con el otro jugador a la ofensiva para determinar si el jugador a la ofensiva se vuelve defensa o deja el balón.
2. Dirigir el balón hacia abajo y hacia las esquinas de la portería.
3. Alentar al segundo jugador a la ofensiva a rematar los rebotes del portero.



TRANSITION TO SCORE

PROPÓSITO

Desarrollar movimiento para crear oportunidades de marcar un gol

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 30 yardas por 30 con una portería (de 5 yardas de ancho) y a un portero en una de las líneas de fondo. Coloque a un jugador recogepelotas detrás de la portería, a tres jugadores a la ofensiva en la línea de fondo opuesta a la portería (uno a la derecha, otro en el centro y el tercero a la izquierda) y a un jugador a la ofensiva en el centro del área. Un balón por práctica. Repita en otra área para un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

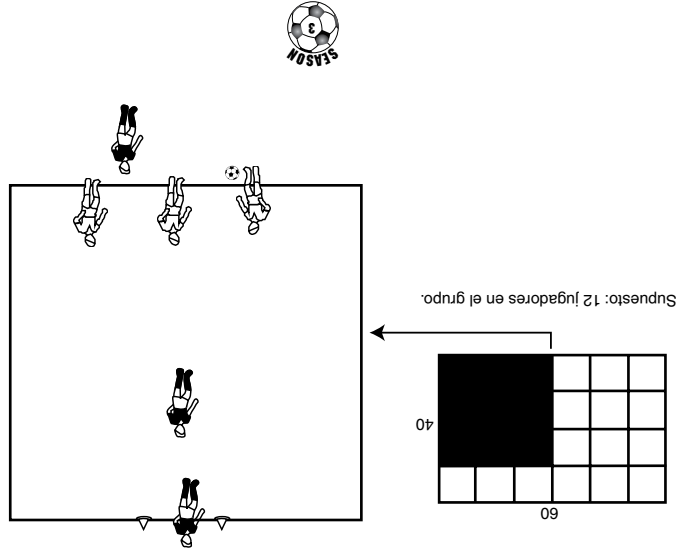
El jugador de la línea de fondo con el balón juega y pasa el balón al jugador a la ofensiva en el centro del área. En cuanto se juega el balón, todos los jugadores a la ofensiva de la línea de fondo entran en el área. El jugador a la ofensiva en el centro del área deja el balón en el espacio en frente de uno de los dos jugadores desviados. El jugador abierto hace dos toques para llevar el balón hacia abajo en la línea de banda y luego hace cruzar el balón en el área frente a la portería. Los dos otros jugadores de línea de fondo y el jugador a la ofensiva del centro corren hacia la portería e intentan marcar. Repiten y luego alternan las posiciones.

PROGRESIONES

1. Establecer un máximo de dos toques.
2. Dar a los jugadores un tiempo límite de cinco segundos para marcar.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Correr en diagonal dentro de la caja. El jugador en frente rodea hacia atrás y el jugador de atrás corre en diagonal hacia el poste del frente.
2. Intentar llegar delante de la portería con velocidad a la llegada del balón.
3. Comunicarse con los demás jugadores a la ofensiva.
4. Asegurarse de que al menos un jugador mantenga su carrera detrás de la primera ola de jugadores a la ofensiva.



3 VS. 3 SPEED ATTACK

PROPOSITO

Desarrollar velocidad al atacar a los defensas

ORGANIZACION

Establezca un área de 30 yardas por 30 con una portería (de 5 yardas de ancho) y a un portero en una línea de fondo. Coloque a tres jugadores a la ofensiva con un balón en el extremo más alejado del área. Coloquee a un defensor en el centro del área y a un defensor de recuperación detrás de los jugadores a la ofensiva, a 5 yardas más allá de la portería. Repita en otra área para un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

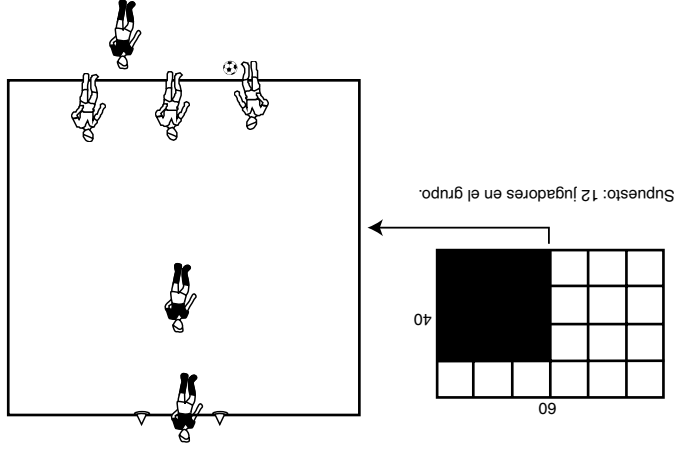
El jugador a la ofensiva con el balón lo regatea en el área. Los dos defensas de recuperación deben intentar alcanzar la lateral de la portería donde se encuentra el balón cuando éste entra al campo de juego. La defensa en el centro del área intenta retrasar a los jugadores a la ofensiva para darles tiempo a los defensas de recuperación para alcanzar sus posiciones de respaldo. Los tres jugadores a la ofensiva unen sus esfuerzos para intentar un tiro a gol lo más rápido posible.

PROGRESIONES

1. Dar sólo 10 segundos a los jugadores a la ofensiva para marcar.
2. Reducir la distancia para la defensa de recuperación.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Atacar con velocidad al defensa aislado.
2. Intentar que el defensa aislado haga una entrada a quien tiene el balón.
3. Jugar el balón hacia uno de los dos jugadores a respaldo y echar una carrera de apoyo en el espacio frontal de la portería.
4. Retrasar el ataque para impedir que los defensas de recuperación regresen a su posición.



3 VS. 3 INSIDE GOAL GAME

PROPÓSITO

Ayudar a los jugadores a reconocer cuándo regatear y cuándo pasar

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 30 yardas por 30 con dos porterías (de 5 yardas de ancho) a 5 yardas de las líneas de fondo opuestas. Juegan 3 contra 3. Un balón por práctica. Repita en otra área para un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

Los compañeros de equipo unen sus esfuerzos para mantener la posesión del balón. Se marca un gol cuando uno de los jugadores regatea el balón a través de la zona de portería o pasa el balón por la zona de portería a un compañero, que luego controla el balón desde el extremo más alejado de la portería. La jugada es continua. Cuando se marca un gol, la jugada es invertida y los equipos intercambian las áreas de portería.

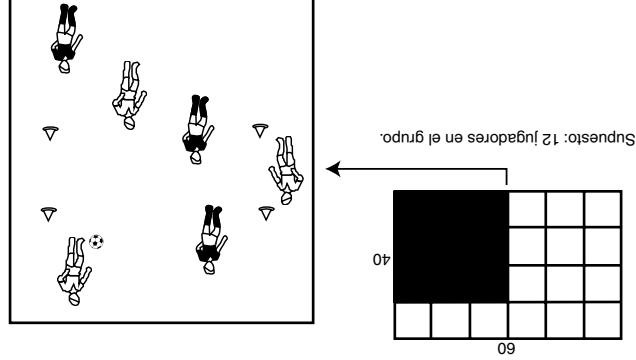
PROGRESIONES

1. Jugar 6 contra 6 en un área de 60 yardas por 40.

2. Introducir dos porterías a 5 yardas de la línea de banda, para crear porterías de cada lado y en cada extremo del área.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Mirar hacia arriba y alrededor para ver los movimientos de los compañeros de equipo.
2. Buscar la vía más directa al gol.
3. Cambiar rápido de punto de ataque cuando se marca un gol.



3 VS. 3 HEAD CATCH

PROPÓSITO

Desarrollar el cabezazo a gol en una situación de juego

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 30 yardas por 30 con una portería (de 3 yardas de ancho) en cada línea de fondo. Juegan 3 contra 3 dentro del área. Un balón por práctica. Repita en otra área para un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

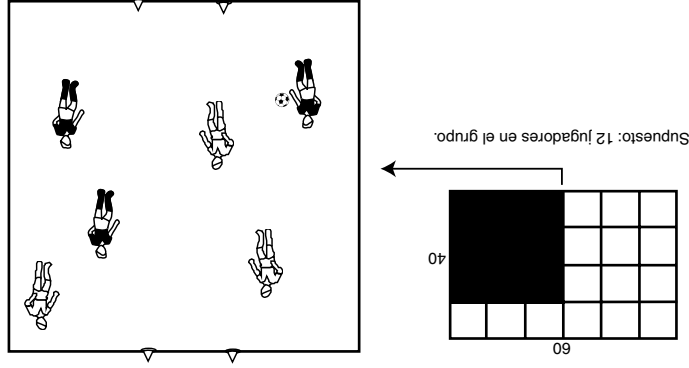
Se realiza un pase cuando un jugador tira el balón a un jugador que recibe, quien de un cabezazo pasa el balón a un compañero de equipo para atraparlo. La posición cambia cuando un jugador en el equipo oponente intercepta el balón. Los jugadores en posición del balón usan sólo la cabeza para pasar el balón a sus compañeros. Se marca un gol cuando un jugador marca un gol con la cabeza en la portería adversa.

PROGRESIONES

1. Los jugadores sólo pueden marcar con un cabezazo en picada.
2. La posición cambia cuando el balón toca el suelo.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Desplazarse en el espacio para recibir el balón.
2. Mantener la mirada sobre el balón.
3. Mantener los brazos abiertos a los lados para mantener el equilibrio.
4. Extender el cuello y barbilla hacia el objetivo.
5. Hacer contacto con la frente.
6. Dirigir el balón hacia abajo y hacia las esquinas al dar el cabezazo a gol.



3 VS. 3 ENDLINE

PROPÓSITO

Mejorar la organización de la defensa por medio del movimiento, cobertura y comunicación

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 20 yardas por 20 con una línea a través del centro del área. Juegan 3 contra 3 dentro del área. Un balón por práctica. Repita en otra área para un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

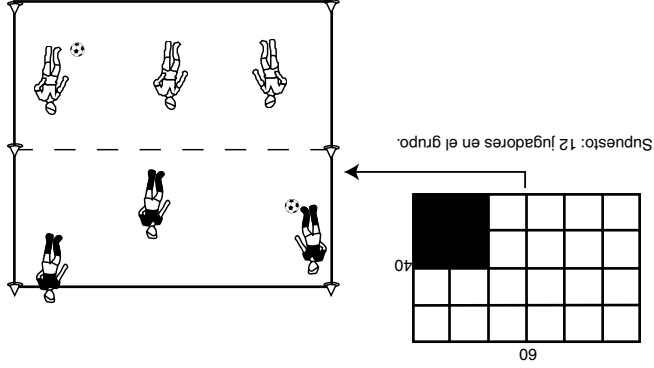
Cada equipo empieza en una mitad diferente del campo. El equipo en posesión del balón se cruza a la mitad del campo del oponente. Detener el balón en la línea de gol del equipo oponente, otorga un gol. Un equipo no puede cruzar a la mitad de campo del oponente si no tiene posesión del balón.

PROGRESIONES

1. Incrementar el tamaño del área.
2. Incrementar la cantidad de jugadores.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Crear una línea defensiva diagonal para asegurar que el equipo no puede ser ganado con un pase sencillo.
2. Fintar para demorar al jugador en posesión y permitir a los compañeros de equipo organizarse detrás de uno.
3. Comunicarse con los compañeros en todo momento.



PROPÓSITO

Mejorar el detener el tiro en situaciones de juego

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 20 yardas por 20 con una portería (de 5 yardas de ancho) y a un portero en una de las líneas de fondo. Coloque a un cobrador de penalti a 10 yardas de la portería y a dos recibidores de tiros libres en ángulo a 20 yardas de la portería. Quien cobra el penalti y aquellos que reciben los tiros libres tienen cada uno un balón. Coloque a dos jugadores detrás de la portería para recoger los balones. Repita en otra área para un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

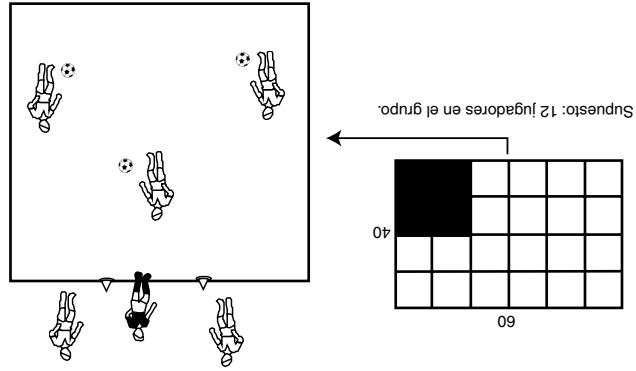
Repiten y luego alternan las posiciones. El portero intenta detener un tiro libre del primer jugador a la ofensiva. Se recupera e intenta detener un tiro libre del tercer jugador a la ofensiva. Los jugadores a la ofensiva pueden pegarle al balón en cuanto el portero se levanta del previo tiro a gol.

PROGRESIÓN

Jugar 6 contra 6 en un área de 60 yardas por 40. A cada vez que se marca un gol, el equipo marcador tiene la opción de tomar un tiro libre o un tiro de penalti. Un tiro libre exitoso marca dos goles de bono y un tiro de penalti marca un gol de bono.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Colocarse en posición.
2. Alinearse con el balón lo antes posible.
3. Mantener la mirada sobre el balón y vigilar el balón en las manos.
4. Amortiguar el balón al momento del impacto.



PROPOSITO

Integrar a un jugador objetivo en la jugada a la ofensiva

ORGANIZACION

Establezca un área de 20 yardas por 40. Coloque una portería (de 5 yardas de ancho) y a un portero en una línea de fondo. Coloque dos mini-porterías de esquina (3 yardas de ancho) en el lado opuesto al área de la portería. Juegan 3 contra 2 dentro del área. Repita en otra área para un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

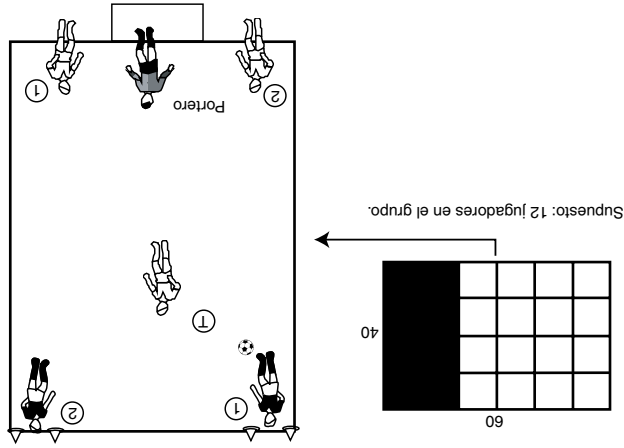
En la ilustración, el Equipo 1 lleva uniformes de color claro y el Equipo 2 de color oscuro. El jugador 1 del Equipo 2 juega el balón pasándole al jugador objetivo. El jugador objetivo tiene la opción de girar y adelantarse hacia la portería con los jugadores 1 y 2 del Equipo 2 dándole apoyo al correr a lo largo de la línea de banda. Alternadamente, el jugador meta puede jugar el balón de regreso al jugador 2 del equipo 2, quien juega un balón en diagonal al jugador meta o al jugador 1 del Equipo 2. Los jugadores 1 y 2 del equipo 1 están autorizados a entrar en el campo cuando el jugador meta toca el balón. Repiten y juegan alternan las posiciones.

PROGRESION

Empezar con un defensa marcando al jugador meta con otro defensa en la línea de fondo. Si el equipo de defensa intercepta el balón, pueden marcar jugando el balón a través de las mini-porterías arriba de la ilustración.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Si el jugador objetivo gira, correr con el balón a través del campo para sacar a los defensas de sus posiciones centrales.
2. Tomar la buena decisión de pasar hacia atrás, tirar o cruzar para meter un gol.
3. Hacer buenas carreras hacia la portería.
4. El jugador objetivo debe controlar lejos del defensa.



TARGET PLAYER

PROPOSITO

Desarrollar el pase combinado y la carrera alejándose del balón.

ORGANIZACION

Establezca un área de 10 yardas por 20. Juegan en grupos de tres, colocados como se muestra en la ilustración. Repita en otras tres áreas para un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

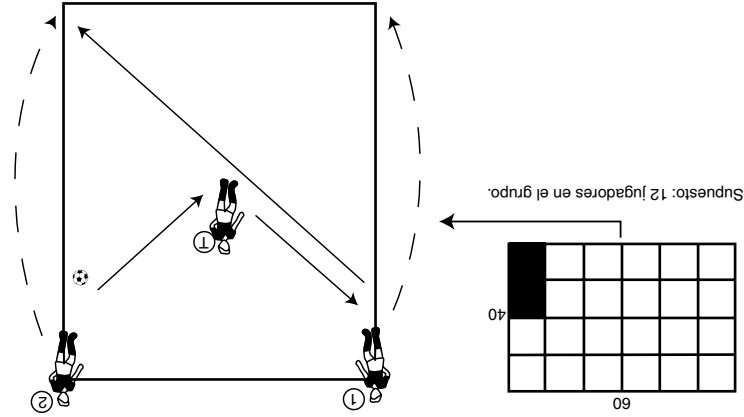
El jugador 1 juega un pase hacia el jugador de destino, quien a su vez juega por primera vez regresando el balón al jugador 2. El jugador 1 echa entonces una carrera de superposición para recibir un balón de un lado a otro de parte del jugador 2, que también corre hacia delante. Repiten en la dirección opuesta.

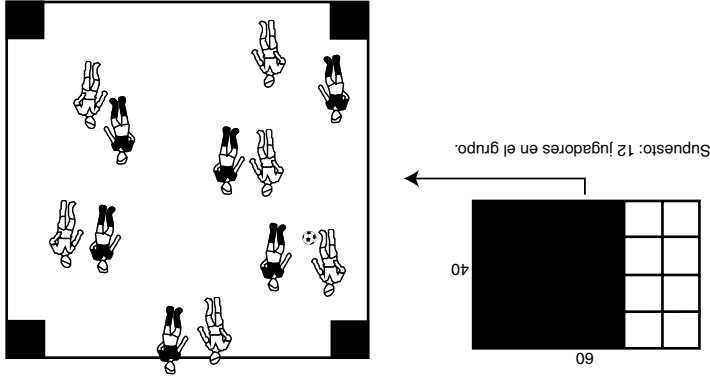
PROGRESION

Ampiar el campo a un área de 20 yardas por 30, con un guardametas en un extremo y cuatro jugadores en el área. El jugador 1 puede tirar, cruzar, o retirarse para que el jugador de destino marque. Repetir.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. El primer pase es "hacia arriba", el segundo "hacia abajo" y el tercero "a través".
2. Jugar con un toque.
3. Jugar pases en ángulo hacia carrera en curvas.
4. El jugador de destino controla el balón con la mirada por arriba del hombro.
5. Durante la progresión, los jugadores identifican el tipo de jugada que se llevó a cabo.





1. Disimular el pase.
2. Controlar y alternar el ángulo de juego en un movimiento.
3. Atacar con ritmo con el balón y luego nuevamente sin el balón.
4. Recibir el balón lateralmente a fin que los jugadores puedan ver el campo completo.
5. Girar hacia el espacio alejado de la defensa desafiante.
6. Jugar rápido.
7. Cambiar de dirección de juego.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

Atacar diagonalmente las porterías opuestas (arriba a la derecha y abajo a la izquierda de la ilustración). Esto animará a los jugadores a cambiar de punto de ataque.

PROGRESIÓN

El equipo en posesión del balón empieza a jugar. El objetivo del juego es el de jugar el balón hacia una de las dos cajas de ataque y que un jugador corra en la caja y controle el balón con la suela del pie. El juego está condicionado de manera que aliene al pase con un toque y el cambio brusco de juego. El equipo en posesión del balón en la ilustración está atacando por la derecha del diagrama.

OBJETIVO DEL JUEGO

Establezca un área de 40 yardas por 40. Delimite cuadrados de 5 yardas por yardas en las esquinas de la cuadrícula. Juegan 6 contra 6 dentro del área.

ORGANIZACIÓN

Desarrollar el pasar con un toque, recibir y girar con el balón en un juego condicionado

PROPÓSITO

SWITCH PLAY

SOCER STRETCH

PROPÓSITO

Desarrollar flexibilidad específica para el fútbol

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 20 yardas por 20. Coloque a todos los jugadores dentro del área. Un balón por jugador.

OBJETIVO DEL JUEGO

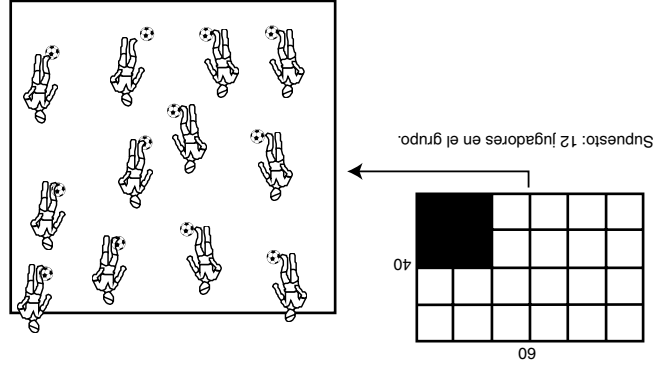
Los jugadores crean estiramientos que utilizan el balón para trabajar el cuello, hombros, espalda, caderas, ingles, tendones, cuádriceps, pantorrillas y tobillos. Aliente a los jugadores a empezar por estiramientos individuales y luego a estirarse en parejas.

PROGRESIÓN

Crear estiramientos dinámicos que involucren movimiento.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Mantener el estiramiento hasta 10 segundos.
2. Mantener el estiramiento cuando se siente el músculo tiesto.



6 VS. 6 HALFWAY LINE GAME

PROPÓSITO

Desarrollar el contraataque

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 60 yardas por 40 con una portería (de 5 yardas de ancho) y a un portero en las líneas de fondo opuestas. Use discos para delimitar una línea de media a través del centro del área. Juegan 5 contra 5 dentro del área. Un balón por práctica.

OBJETIVO DEL JUEGO

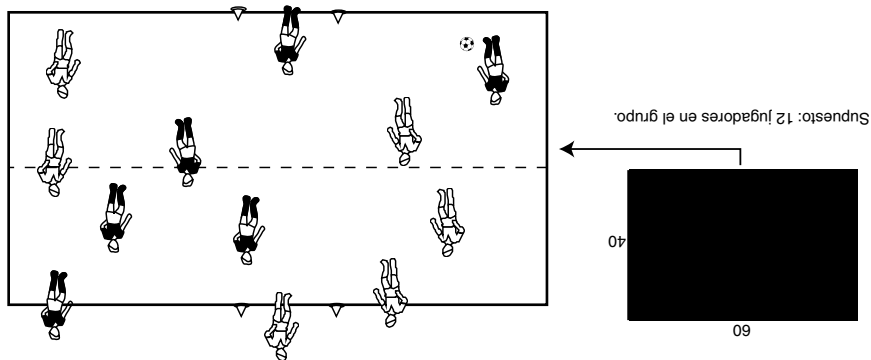
Desempeñar un juego de prácticas regular. Para marcar un gol, todos los miembros del equipo a la ofensiva deben encontrarse arriba de la línea media cuando el balón cruza la línea de gol.

PROGRESIÓN

Retirar la línea media. Alentar los movimientos de contraataque para asegurar que los jugadores se desplacen hacia delante como una unidad.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Atacar con velocidad.
2. Poner a los *fullbacks* en posiciones de apoyo en los lados.
3. Marcar a los jugadores en cuanto se debilita el juego y ocurre un cambio de posesión.



6 VS. 6 CROSSING GAME

PROPÓSITO

Mejorar el interceptar el balón en cruces altos en una situación de juego

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 60 yardas por 40 con una portería (de 5 yardas de ancho) y a un portero en cada línea de fondo. Use discos para establecer una línea media a través del medio del área. Coloque a dos jugadores abiertos, cada uno con un balón, en cada lado de la línea media de ambos lados del área. Coloque a tres jugadores a la ofensiva en ambos extremos del campo en el área frontal de la portería.

OBJETIVO DEL JUEGO

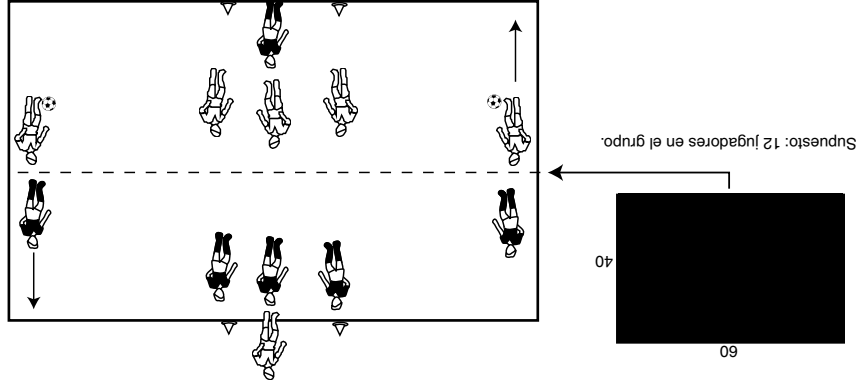
El jugador abierto regatea bajando hacia la línea de banda y hace cruzar el balón al área frontal de la portería. El portero intenta atrapar el balón. Los tres jugadores atacan el área en frente de la portería e intentan marcar. El jugador alejado en la línea de banda opuesta repite la actividad. Repiten y luego alternan las posiciones.

PROGRESIONES

1. Juegan 2 jugadores a la ofensiva contra 1 defensa en el área frontal de la portería.
2. El portero atrapa el balón y hace rodar o lanza el balón al jugador alejado en la línea de banda opuesta.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Atacar el balón.
2. Pedir el balón con un grito fuerte "¡Balón del portero!"
3. Estirarse y atrapar el balón en su punto más alto.
4. Mirar a través de la ventana creada por la extensión de los brazos.



6 VS. 6 CROSS TO FINISH

PROPÓSITO

Desarrollar correr con el balón y cruzar en situaciones de juego

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 60 yardas por 40 con una portería (de 5 yardas de ancho) y a un portero en cada línea de fondo. Juegan 5 contra 5 dentro del área. Un balón por práctica.

OBJETIVO DEL JUEGO

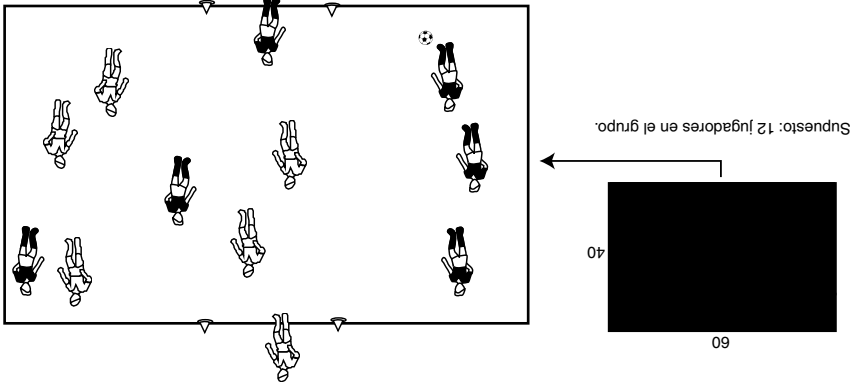
Desempeñar un juego de prácticas normal, pero contando dos puntos por cualquier gol marcado directamente desde un cruce.

PROGRESIÓN

Establecer corredores laterales de 5 yardas e introducir carreras cruzadas por parte de los defensas y centrocampistas.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Intentar hacer cruzar el balón bajo y hacia el poste frontal.
2. Pegarle al balón con fuerza.
3. Cronometrar la carrera hacia el área frontal de la portería de manera a llegar a la vez que el balón.



6 VS. 6 CHIP TO SCORE

PROPÓSITO

Desarrollar el pase alto ajustado en situaciones de juego

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 60 yardas por 40 con dos porteros flotantes dentro del área. Juegan 5 contra 5 dentro del área. Un balón por práctica.

OBJETIVO DEL JUEGO

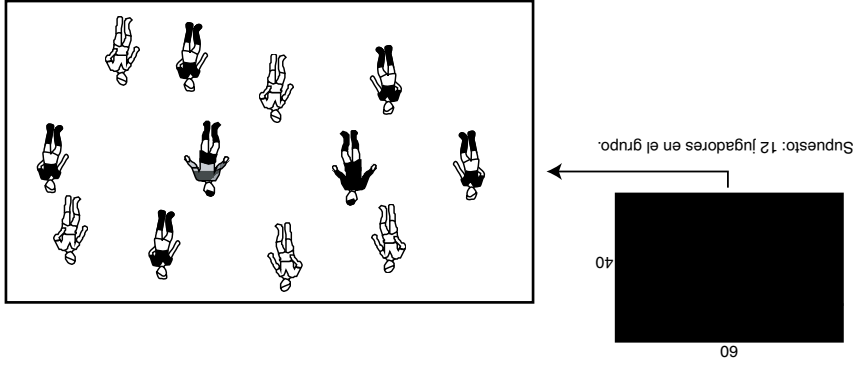
Los porteros juegan para ambos equipos y se desplazan alrededor para crear la oportunidad de recibir un pase alto ajustado. Los compañeros de equipo se combinan para mantener la posición del balón hasta que se pueda jugar un pase alto ajustado a las manos de uno de los porteros flotantes para marcar. El portero debe atrapar el balón de manera limpia para marcar. El equipo marcador obtiene el balón de parte del portero. Y el juego continúa.

PROGRESIONES

1. Establecer un máximo de dos toques dentro del área.
2. Los jugadores marcan puntos sólo para los tiros efectuados con su pie más débil.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Mantener los brazos abiertos para mantener el equilibrio.
2. Golpear la parte inferior del balón.
3. Rematar hacia el objetivo.



6 VS. 5 CORNER GOALS

PROPÓSITO

Desarrollar el juego abierto en el área ofensiva

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 50 yardas por 40. Coloque una portería (de 5 yardas de ancho) y a un portero en una línea de fondo. Coloque dos porterías de esquina (de 3 yardas de ancho) en el extremo lateral del área de la portería. Juegan 6 contra 5 en el área.

OBJETIVO DEL JUEGO

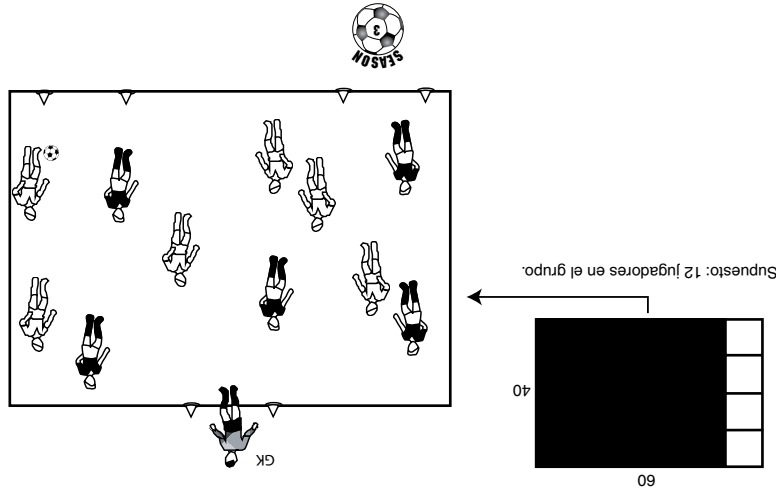
El equipo en posesión del balón ataca la portería arriba del área. Los jugadores a la ofensiva unen sus esfuerzos para crear una oportunidad de marcación. El equipo de defensa pueden marcar despejando el balón por las porterías de esquina, abajo en la ilustración.

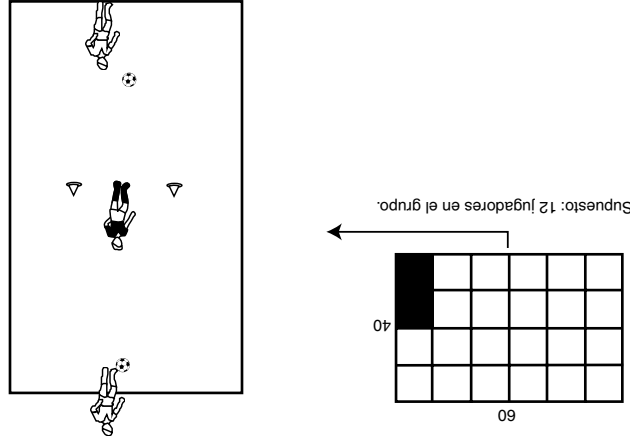
PROGRESIONES

1. Condicionar el juego a tres toques para el equipo a la ofensiva.
2. Desempeñar un juego de prácticas.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Los jugadores deben tener una visión completa hacia delante al recibir el balón.
2. Mantener buenos ángulos y posiciones para recibir.
3. Colocarse con tiempo y espacio para desplazarse hacia delante.
4. Intentar pasar hacia delante en todo momento.
5. Pasar hacia los espacios detrás de los defensas.
6. Pasar el balón a los pies del jugador más adelantado.
7. Un pase a la ofensiva deberá pasar más allá de al menos un defensa.





1. Enfocarse en el balón para no ser distraído por los movimientos del portero.
2. Elegir un objetivo y mantenerlo.
3. Golpear por la parte mediana del balón usando el interior del pie o el empeine.
4. Rematar hacia el objetivo previsto.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Reducir el tamaño de la portería.
2. Usar solamente el pie más débil.

PROGRESIONES

Los jugadores toman turnos para cobrar 20 penaltis. Cada jugador tira 10 penaltis con su pie derecho y 10 con el izquierdo. Se anotan los puntos. Alternan posiciones.

OBJETIVO DEL JUEGO

Establezca un área de 10 yardas por 20 con una portería (8 yardas de ancho) y a un portero en el centro del área. Coloque a dos jugadores en el lado opuesto de la portería, a 10 yardas de la portería, cada uno con un balón. Repita en otras tres áreas para un total de 12 jugadores.

ORGANIZACIÓN

Desarrollar confianza para el tiro de penalti

PROPÓSITO

PENALTY CHALLENGE

1 VS. 1 SERVE-HEAD-CATCH

PROPÓSITO

Desarrollar las técnicas del cabezazo

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 10 yardas por 10 con un corredor de 2 yardas a lo largo del centro de área. Coloquemos a un jugador en cada lado del corredor. Un balón por práctica. Repita en otras cinco áreas para un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

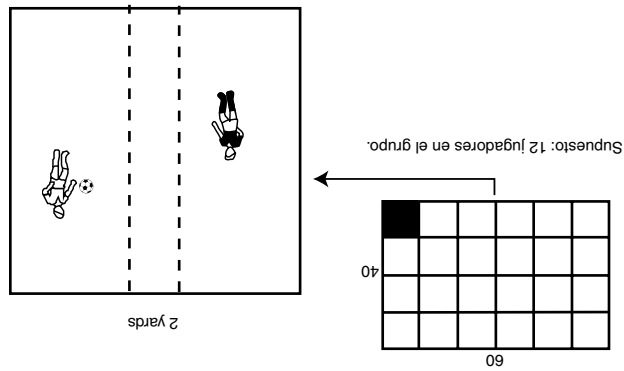
El jugador con el balón golpea el balón a través del corredor. Se permite que el balón rebote una vez antes de que el jugador que recibe se apodere de él. El jugador que recibe atrapa el balón, se sirve el balón a sí mismo, y regresa el balón de un cabezazo a través del área. No se permite a los jugadores desplazarse una vez que hayan atrapado el balón. Los jugadores se reúnen hasta que el balón rebote dentro del corredor, o que rebote dos veces en una de las banderas del corredor. Anotar los puntos como en el tenis (15-0, 30-0, 40-0, juego, set, etc.).

PROGRESIONES

1. Eliminar la regla del rebote. Los jugadores deben atrapar el balón antes de que rebote.
2. Eliminar la opción de atrapar el balón. Los jugadores deben dar un cabezazo de regreso con su primer toque.
3. Jugar 2 contra 2.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Alinear con el balón.
2. Girar el cuerpo en la dirección hacia donde se desea mandar el balón.
3. Mantener la mirada sobre el balón en todo momento.



LONG PASSING DRILL

PROPÓSITO

Desarrollar el pase largo

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 30 yardas por 10. Coloque a un jugador en cada extremo del área. Un balón por práctica. Repita en otras cinco áreas para un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

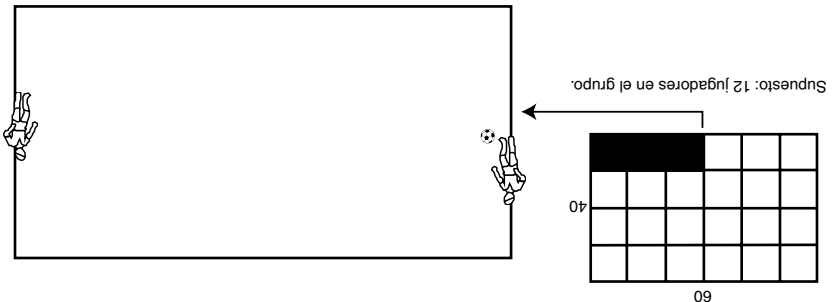
Los jugadores golpean el balón a través del área para pasárselo entre ellos. La meta es mantener el balón dentro del área y el balón debe alcanzar al jugador que recibe sin rebotar por el suelo a lo largo del trayecto.

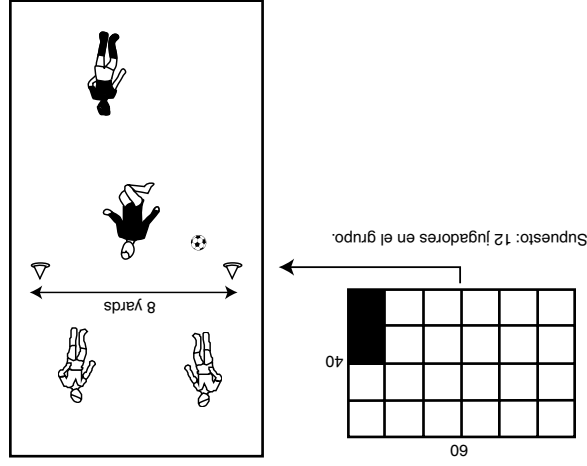
PROGRESIONES

1. Jugar en grupos de tres. Colocar a un defensa en el medio del área.
2. El defensa del medio juega el balón y se lo pasa al jugador exterior, y este golpea un balón en movimiento.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Colocar el pie que no patea al costado del balón.
2. Inclinar-se hacia atrás.
3. Pegarle al balón con el empeine.
4. Golpear por el tercio bajo del balón.
5. Abrir los brazos para mantener el equilibrio.





PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Empujar y alejar con la pierna más cercana.
2. La cabeza y los ojos deben seguir las manos.
3. Usar la base de la mano para desviar el balón de la portería.

PROGRESIONES

1. El portero se desplaza hacia una posición de pie.
2. El portero comienza de espaldas al saque.

OBJETIVO DEL JUEGO

El saque hace rodar el balón con velocidad hacia las esquinas para que el portero lo desvíe alrededor del poste o fuera de la portería. Repitan y luego alternan las posiciones.

Establezca un área de 10 yardas por 20. Jueguen en grupos de cuatro. Un balón por grupo. Ponga una portería de 8 yardas de ancho. El portero deberá arrodillarse a 2 yardas fuera de la portería para que ésta parezca más pequeña. Los dos recogepelotas permanecen detrás de la portería. Repitan en otras dos áreas para un total de 12 jugadores.

ORGANIZACIÓN

Desarrollar precisión en desviar tiros fuertes, derrapados

PROPÓSITO

KNEEL AND DEFLECT

INTERCEPT GAME

PROPÓSITO

Desarrollar el pase en curva

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 20 yardas por 10 con dos jugadores en las líneas de fondo opuestas y a un jugador en el medio del área. Un balón por práctica. Repita en otras tres áreas para un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

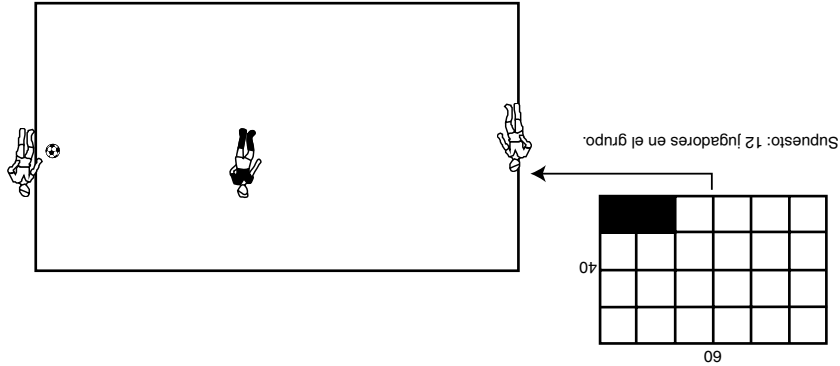
El jugador en posesión del balón hace un pase en curva a través del área a su compañero de equipo a la ofensiva en el extremo lateral del área. Los jugadores a la ofensiva no pueden entrar en el área, pero sí pueden desplazarse a lo largo de la línea de fondo para pasar y recibir el balón. El defensa en el medio del área intenta interceptar el balón cuando éste atraviesa el área. Repiten y luego alternan las posiciones.

PROGRESIÓN

Jugar 3 jugadores a la ofensiva contra 1 defensa en un área de 20 yardas por 20. Los jugadores a la ofensiva mantienen el balón alejado de la defensa al alternar un pase corto con un pase en bucle.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Golpear por debajo del balón con el empeine.
2. Golpear a través del balón en la dirección deseada de objetivo.
3. Avanzar más allá del balón y aterrizar sobre el pie de golpeo.



HEADING KEEP-UP CHALLENGE

PROPÓSITO

Desarrollar la técnica del cabezazo

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 20 yardas por 20 con un cuadrado de 3 yardas en cada esquina del área y un cuadrado de 3 yardas en el centro de área. Coloque a seis jugadores con un balón en el cuadrado de 3 yardas del centro de área. Repita en otra área para un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

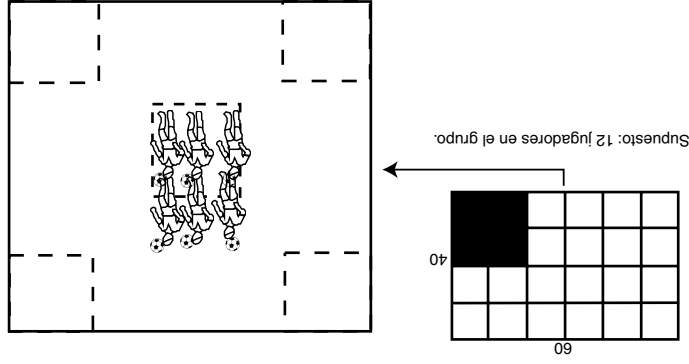
Los jugadores intentan desplazarse en secuencia de cuadrado en cuadrado, manteniendo el balón en el aire con su cabeza. Los jugadores ganan un punto a cada vez que logran mantener el balón en el aire mientras se van desplazando entre los cuadrados. Cuando todos los jugadores regresan al cuadrado de inicio en el centro del área, el jugador con más puntos es quien gana el juego.

PROGRESIÓN

Organizar pares. Repetir la actividad. Los jugadores se van pasando el balón dándole cabezazos mientras se desplazan entre los cuadrados.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Mantener los ojos en el balón.
2. Estirar el cuello al momento del impacto.
3. Hacer contacto con la coronilla.
4. Mantener los brazos hacia arriba aproximadamente a altura de los hombros para mantener el equilibrio.
5. Doblar las rodillas.



PROPÓSITO

Desarrollar el tiro poderoso para tiros libres directos

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 20 yardas por 20 con una portería (de 5 yardas de ancho) y a un portero en una línea de fondo. Coloque a un jugador de recuperación detrás de la portería y a un jugador a la ofensiva en el extremo lateral del área de la portería. Ponga tres balones a lo largo de la línea de fondo. Repita en otras tres áreas para un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

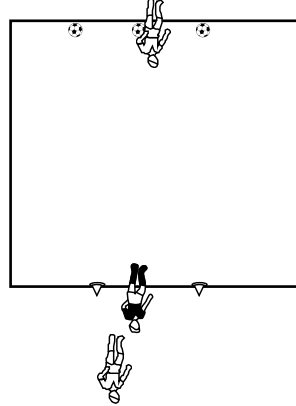
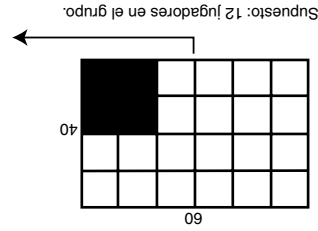
El jugador a la ofensiva tiene derecho a tres tiros libres directos. El objetivo es marcar al balón y el jugador de la portería debe intentar detener cada tiro. El jugador debe intentar salvar cada tiro. El jugador recoge los balones de detrás de la portería. Repiten y luego alternan las posiciones.

PROGRESIONES

1. Cerrar más los ángulos de tiro.
2. Golpear sólo con el pie más débil.
3. Cambiar a grupos de seis. Introducir un muro de tres defensas frente al balón.
4. Introducir a un segundo jugador a la ofensiva y darle a un balón en movimiento para simular un tiro libre indirecto.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Tomar un ángulo poco profundo de acercamiento en la carrera al balón.
2. Golpear la parte mediana del balón con el empeine.
3. Rematar en dirección del objetivo previsto.



PROPOSITO

Desarrollar la carrera con el balón y la técnica de cruce.

ORGANIZACION

Establezca un área de 30 yardas por 30 con una portería (de 5 yardas de ancho) y a un portero en una línea de fondo. Use discos para establecer un corredor de 5 yardas en cada línea de banda. Coloque a un jugador a la ofensiva en cada corredor y a un jugador a la ofensiva con un balón en cada extremo del área desde la portería. Un balón por práctica. Repita en otras dos áreas para un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

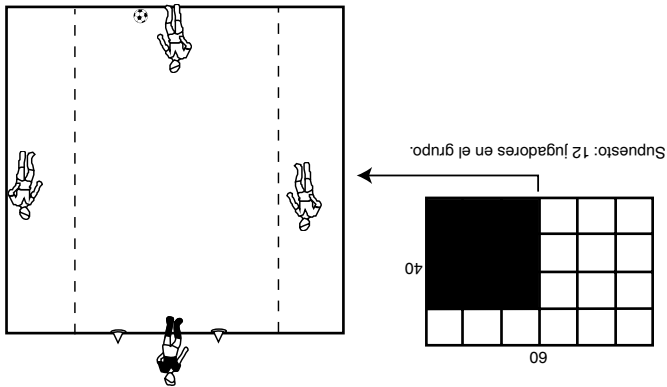
El jugador a la ofensiva con el balón se lo pasa a uno de los jugadores del corredor. El jugador del corredor regatea a través el corredor a máxima velocidad y pasa el balón en el área central frente a la portería. El jugador a la ofensiva del área central y el jugador a la ofensiva del corredor del otro lado del área unen sus esfuerzos para atacar la portería e intentar marcar un gol. Repiten y luego alternan las posiciones.

PROGRESIONES

1. Añadir a un defensa al área central.
2. Añadir a un defensa para perseguir al jugador del corredor. El defensa entra al corredor de 5 yardas por detrás del punto de entrada del balón al corredor.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Empujar el balón a 2 ó 3 pies delante entre toques.
2. Levantar la mirada y elegir un objetivo antes de pasar el balón.
3. Colocar el cuerpo en ángulo y el pie que no patea hacia el objetivo.
4. Mantener los brazos abiertos para mantener el equilibrio en el momento de impacto.



5 VS. 1 DOUBLE-TOUCH GAME

PROPÓSITO

Desarrollar el movimiento de doble toque para ganarle a los defensas en una situación de juego

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 20 yardas por 20. Delimite las esquinas del área con conos. Juegan 5 jugadores a la ofensiva contra 1 defensa dentro del área. Un balón por práctica. Repita en otra área para un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

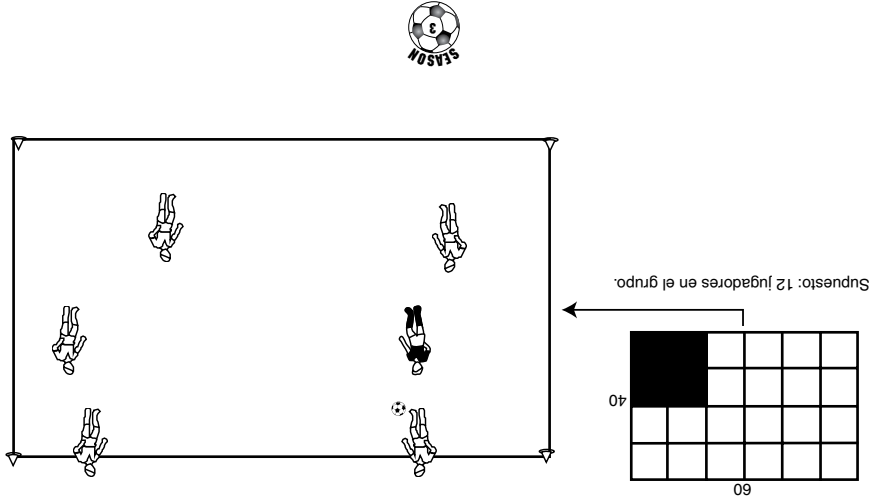
Los jugadores a la ofensiva unen sus esfuerzos para mantener la posesión del balón. Se marca un gol cuando un jugador a la ofensiva regatea alrededor de un cono de esquina y vuelve a entrar en el área sin que el defensa toque el balón. El defensa intenta arrebatar el balón. Repiten y luego alternan las posiciones.

PROGRESIONES

1. Jugar 4 jugadores a la ofensiva contra 2 defensas.
2. Jugar 3 jugadores a la ofensiva contra 3 defensas.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. El primer toque es efectuado de afuera hacia dentro usando la parte interior del pie que patea.
2. El peso debe permanecer en el pie que no patea.
3. El segundo toque es efectuado desde dentro hacia afuera usando la parte exterior del pie que patea.
4. Anclar el pie que patea después del segundo toque.
5. Empujar el balón a una distancia de 2 ó 3 pies y acelerar a la velocidad máxima en cinco pasos.
6. Hacer el movimiento de doble toque para ganarle al defensa.
7. Hacer el movimiento de doble toque alrededor del cono de esquina (pensar en el cono de esquina como en un defensa).



8 VS. 4 LONG PASS TO SCORE

PROPÓSITO

Desarrollar el pase largo en una situación de juego

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 60 yardas por 40 con una zona de fondo de 5 yardas en cada extremo del área. Coloque a un jugador en cada zona de anotación. Juegan 6 jugadores a la ofensiva contra 4 defensas dentro del área más grande. Un balón por práctica.

OBJETIVO DEL JUEGO

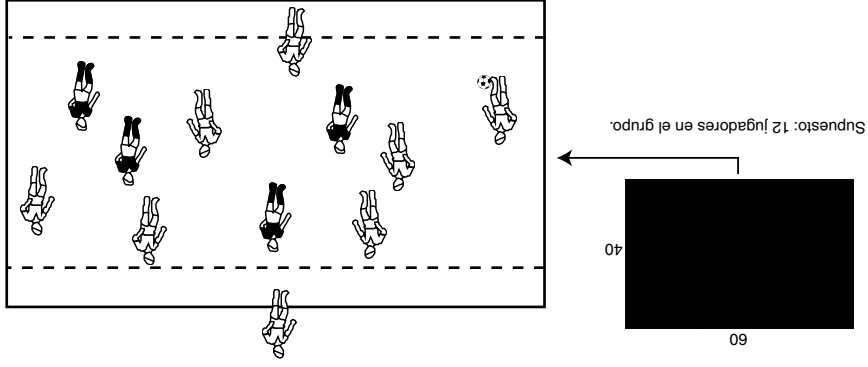
Los jugadores a la ofensiva hacen pases y se desplazan para mantener la posición del balón dentro del área. Los defensas intentan ganarse el balón. El equipo a la ofensiva anota un gol cuando un jugador hace un pase largo a un jugador de la zona de anotación y el jugador que recibe en la zona de anotación controla el balón. El equipo a la defensiva marca un gol cuando un jugador detiene el balón en cualquiera de las líneas laterales. Alternan posiciones después de cada gol.

PROGRESIONES

1. Jugar 5 contra 5 en el área más grande y tener a dos jugadores en posición en cada zona de anotación.
2. Establecer zonas de anotación en los cuatro laterales del área, con un jugador en posición en cada zona de anotación y luego juegan 4 contra 4 en el área más grande.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Colocar el pie que patear al costado del balón.
2. Inclinarsse hacia atrás.
3. Pegarle al balón con el empeine.
4. Pegarle al tercio más bajo del balón.
5. Estirar los brazos para mantener el equilibrio.





DRIbble, PASS, AND SHOOT

PROPOSITO

Incorporar el regateo y pase para aumentar las oportunidades de marcar un gol

ORGANIZACION

Establezca un área de 20 yardas por 10 con una portería (de 5 yardas de ancho) y a un portero en una línea de fondo. Coloque al primer jugador a la ofensiva en la línea de fondo opuesta a la portería con cuatro balones. Coloque a un jugador de recuperación detrás de la portería y a un segundo jugador a la ofensiva en el centro del área. Repita en otras tres áreas para un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

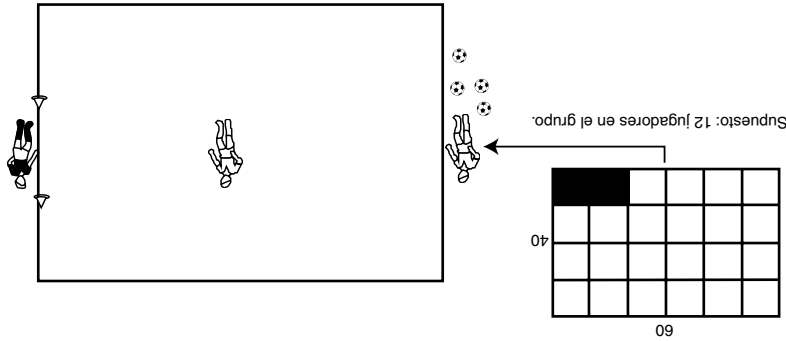
El primer jugador a la ofensiva regatea su balón en el área y lo pasa al segundo jugador a la ofensiva, quien deja el balón a su lado. El primer jugador corre hacia el balón e intenta hacer un primer tiro a gol. El primer jugador a la ofensiva corre hacia la línea de inicio, recoge otro balón y repite el ejercicio. Continúen la secuencia hasta que se hayan jugado los cuatro balones y luego alternen posiciones.

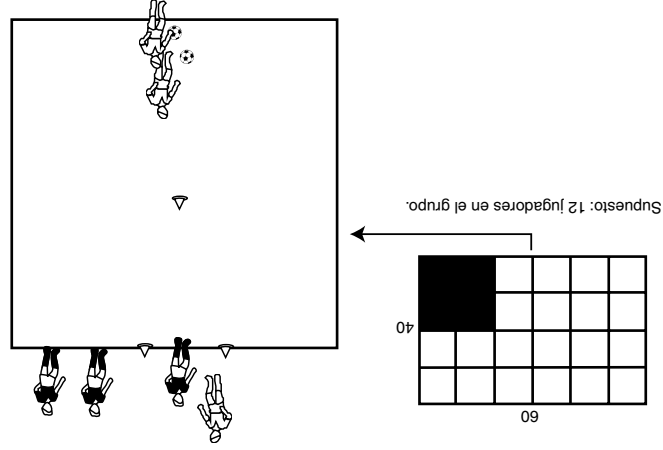
PROGRESIONES

1. Variar el ángulo según el cual el primer jugador a la ofensiva entra al campo y el ángulo en el que el segundo jugador a la ofensiva detiene el balón.
2. Crear un juego de 2 defensas contra 1 jugador a la ofensiva cambiando el área central de un jugador a la ofensiva a un defensa.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Mantener la cabeza erguida en todo momento.
2. Jugar el balón con precisión a los pies del segundo jugador a la ofensiva.
3. Ajustar la zancada para asegurar que el pie que no patea se encuentre al costado del balón al tirar.
4. Tirar bajo y a las esquinas.





1. Mantener el balón a 2 ó 3 pies de distancia entre toques.
2. Intentar una finta o un movimiento cuando se esté a 4 ó 5 yardas del defensa.
3. Atacar el espacio a los lados del defensa y tirar en la primera oportunidad.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Jugar 2 jugadores a la ofensiva contra 1 defensa en el área.
2. Jugar 2 jugadores a la ofensiva contra 2 defensas en el área.

PROGRESIONES

El primer jugador a la ofensiva regatea su balón en el área. En cuanto el jugador a la ofensiva entra en el área, se permite que el primer defensa cierre el espacio hacia el balón. El jugador a la ofensiva debe intentar una finta para ganar al defensa o crear espacio suficiente para tirar a gol. El segundo jugador a la ofensiva repite el ejercicio con el segundo defensa. Repiten y luego alternan las posiciones.

OBJETIVO DEL JUEGO

Establezca un área de 20 yardas por 20 con una portería (de 5 yardas de ancho) y un portero en una línea de fondo. Coloque a un jugador detrás de la portería y a dos defensas a lo largo de la portería. Coloque a dos jugadores a la ofensiva, cada uno con un balón, en el lateral más alejado del área. Repita en otra área para un total de 12 jugadores.

ORGANIZACIÓN

Desarrollar la jugada de ataque frente a la portería

PROPÓSITO

DRIbble, FAKE, AND SHOOT

DOUBLE-TOUCH MOVE

PROPÓSITO

Desarrollar el movimiento de toque doble para ganar a los defensas.

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 20 yardas por 10. Use los discos para crear dos áreas de 10 yardas por 10. Coloque a seis jugadores en cada área de 10 yardas por 10. Un balón por jugador.

OBJETIVO DEL JUEGO

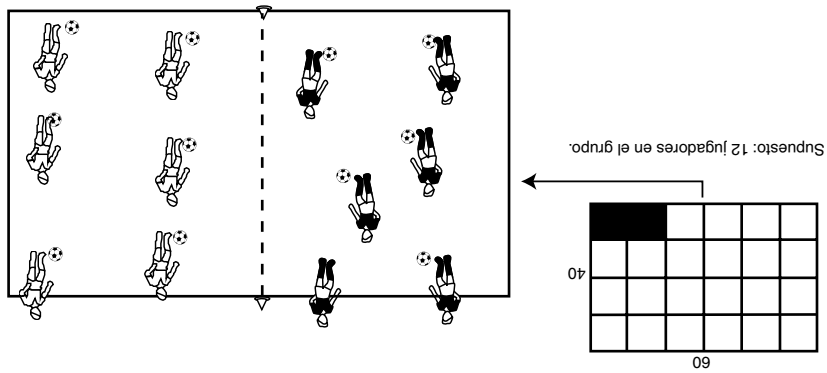
Cada jugador empieza el juego con cinco puntos. Los jugadores regatean alrededor del área de 10 yardas por 10. A instrucción del entrenador "cambiar", los jugadores hacen un movimiento de toque doble y regatean hacia la otra área de 10 yardas por 10. El último jugador que cambie de área pierde un punto. Un jugador es eliminado del juego cuando pierde todos sus puntos. El último jugador en el campo, gana.

PROGRESIÓN

El entrenador se queda en la línea central intentando hacer una entrada a los jugadores a medida que atraviesan hacia la otra área de 10 yardas por 10.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. El primer toque es efectuado desde fuera hacia dentro usando la parte interior del pie que patear.
2. El peso permanece en el pie que no patear.
3. El segundo toque es efectuado desde dentro hacia fuera usando la parte exterior del pie que patear.
4. Anclar el pie que patear después del segundo toque.
5. Empujar el balón a una distancia de 2 ó 3 pies y acelerar a la velocidad máxima en cinco pasos.



DEFENDING AS A BACK THREE

PROPÓSITO

Desarrollar la defensa como unidad

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 60 yardas por 40 con una línea en la mitad del área. Coloque una portería (de 5 yardas de ancho) y a un portero en cada línea de fondo. Juegan 3 defensas contra 2 jugadores a la ofensiva en cada mitad de campo. Un balón por práctica.

OBJETIVO DEL JUEGO

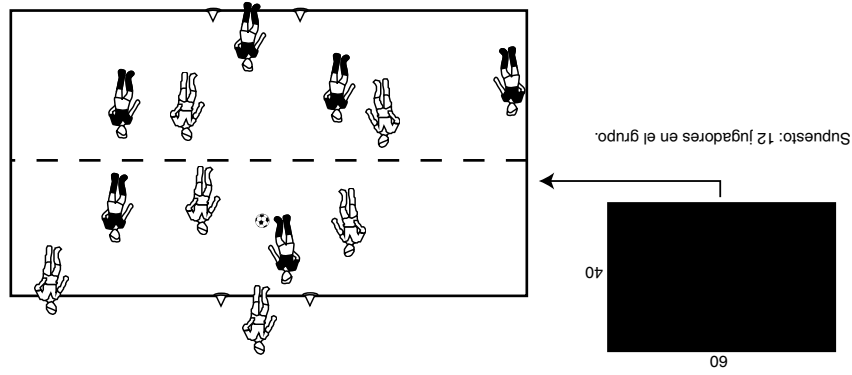
Los defensas trabajen juntos para ganarse el balón en su mitad de campo. Cuando ganan la posesión del balón, un defensa cruza entonces la línea mediana para crear una situación de 3 defensas contra 3 jugadores a la ofensiva en la otra mitad del campo. Cuando se marca un gol o el equipo a la ofensiva pierde la posesión del balón, los jugadores regresan a sus posiciones iniciales. Repiten y luego alternan las posiciones.

PROGRESIÓN

Establecer un máximo de dos toques cuando un jugador está en posesión del balón.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Cerrar el espacio hacia el balón.
2. Presionar a quien tenga el balón.
3. Ajustar el toque en todo momento.
4. Alcanzar el lateral de la portería.



CROSSING FOR KEEPERS

PROPÓSITO

Desarrollar el atrapar el balón desde rebotes altos

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 20 yardas por 20 con una portería (de 5 yardas de ancho) y un portero en una línea de fondo. Coloque a dos jugadores en líneas laterales opuestas, cada uno con un balón, a 10 yardas de la línea de gol. Repita en otras tres áreas para un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

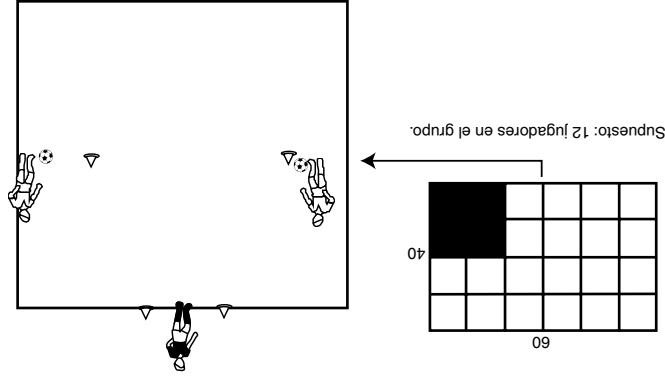
El jugador abierito regatea hacia abajo por la línea de banda y hace cruzar el balón por el área frente a la portería. El portero intenta atrapar el balón. La actividad se repite desde el lado opuesto del área. Repiten y luego alternan las posiciones.

PROGRESIONES

1. El jugador abierito empieza en la esquina del área en la línea de portería. El jugador abierito echa una carrera a 10 yardas de la portería y hace cruzar un balón en balanceo en el área frente a la portería.
2. El jugador abierito del lado más alejado del área se vuelve un jugador a la ofensiva y compite contra el portero para conseguir la posición del balón.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Atacar el balón.
2. Pedir el balón con un grito fuerte de "¡balón del guardameta!"
3. Extenderse y atrapar el balón a su máxima altura.
4. Mirar a través del espacio creado por la extensión de los brazos.



PROPÓSITO

Desarrollar movimiento en el contrataque

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 40 yardas por 30 con una portería (de 5 yardas de ancho) y a un portero en una línea de fondo del área. Delimita un cuadrado de 10 yardas por 10 opuesto a la portería en el lado más alejado del área. Juegan 4 contra 1 en el cuadrado de 10 yardas por 10. Coloque a dos jugadores a la ofensiva en el centro del área más amplia y a un jugador a la ofensiva de cada lado del área más amplia. Coloque a dos jugadores detrás de la portería para recuperar los balones. Un balón por práctica.

OBJETIVO DEL JUEGO

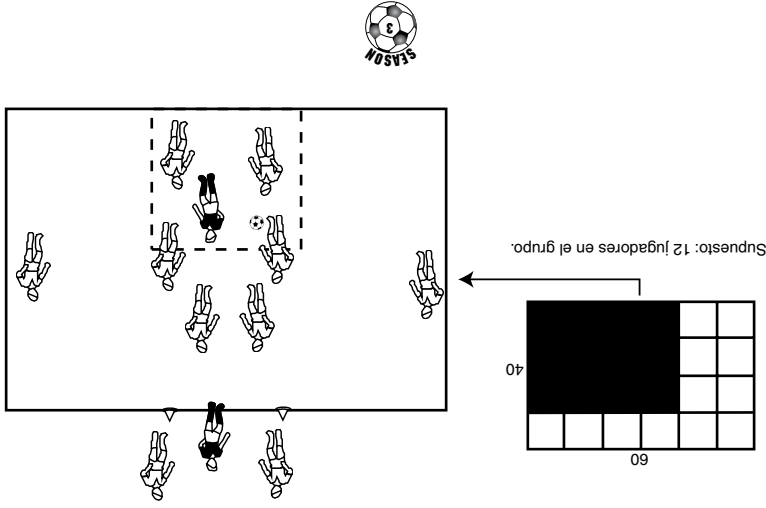
El balón se coloca en un cuadrado de 10 yardas por 10. Los compañeros de equipo unen sus esfuerzos para hacer cinco pases consecutivos sin que un sólo defensor toque el balón. Después de cinco pases, el balón es jugado hacia uno de los dos jugadores a la ofensiva en el centro del área más amplia. Esto coloca el balón en frente de uno de los dos jugadores abiertos. El jugador abierto toma dos toques para desplazar el balón a la línea de banda y luego hacer atravesar el balón por el área frente a la portería. Dos de los jugadores a la ofensiva desde el cuadrado pequeño y los dos jugadores a la ofensiva del centro echan carrera hacia la portería e intentan anotar. Repiten y luego alternan las posiciones.

PROGRESIONES

1. Establecer un máximo de dos toques.
2. Dar a los jugadores un tiempo límite de 10 segundos para anotar.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Correr en diagonal dentro de la caja.
2. Intentar llegar al frente de la portería con velocidad a medida que llega el balón.
3. Quedarse detrás del jugador que hace cruzar el balón.
4. Asegurarse de que al menos un jugador aguarde la carrera detrás de la primera ola de jugadores a la ofensiva.



COACH SAYS

PROPOSITO

Desarrollar giros y fintas

ORGANIZACION

Establezca un área de 20 yardas por 20. Coloque a 12 jugadores dentro del área con un balón.

OBJETIVO DEL JUEGO

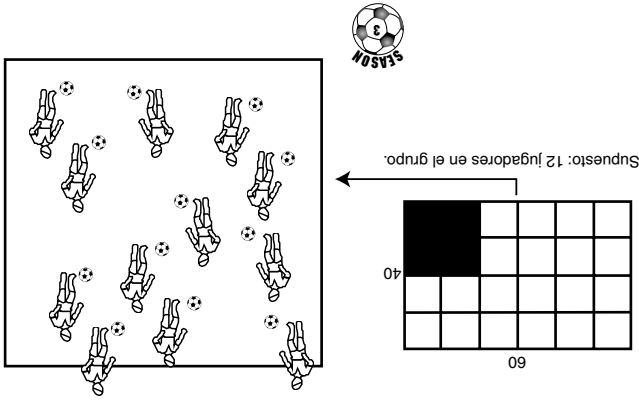
El entrenador grita instrucciones tales como "giro de suela," "voltereta de suela," "paso hacia delante," "chilena" y "finta." Los jugadores deberán usar esta técnica sólo cuando el comando es precedido por las palabras "el entrenador dice". Un jugador es eliminado del juego si desempeña una acción que no coincide con un comando de "el entrenador dice" o si sigue un comando en particular cuando el entrenador no dijo "el entrenador dice". El último jugador que queda en juego, gana.

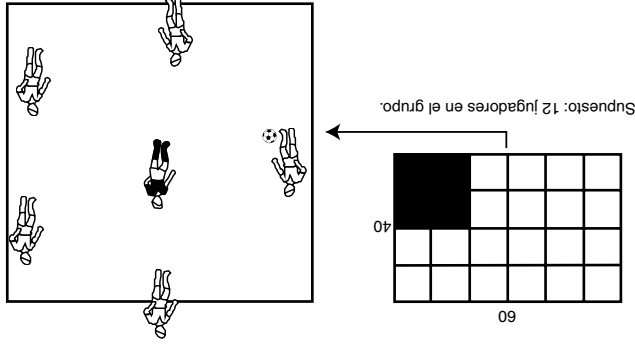
PROGRESION

Introducir otros comandos, incluyendo "robar" (golpear los balones de otros jugadores fuera del área), "cambiar" (cambiar balones) y "vueltas" (los jugadores dejan su balón y dan vueltas corriendo alrededor del área hasta que sea dado el siguiente comando).

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Practicar el "giro de suela": Colocar la suela del pie que patear arriba del balón. Saltar al aire y arrastrar el balón detrás. Girar a 180 grados y acelerar sobre el balón.
2. Practicar la "voltereta de suela": Colocar la suela del pie que patear arriba del balón. Saltar al aire y hacer rodar el balón a 2 ó 3 pies en frente.
3. Practicar el movimiento de "paso hacia delante": Acercarse al balón desde el lado. Colocar el pie que no patear al costado del balón. Hacer un paso hacia delante por arriba del balón con el pie que patear. Plantar el pie que no patear en el lado más alejado del balón. Levantar el pie que no patear y colocarlo en el lado más alejado del balón, a lo largo del pie que patear. Empujar el balón lejos en dirección opuesta al pie que patear.
4. Practicar un movimiento de "chilena": El pie que patear se desplaza alrededor del frente del balón del interior hacia el exterior. Alejar el balón con el pie que no patear en la dirección opuesta.
5. Practicar una "finta": Acercarse al balón desde el costado. Colocar el pie que no patear al costado del balón. Golpear la parte superior del balón con el pie que patear y hacer rodar el pie por el suelo en el lado alejado del balón. Levantar el pie que no patear y colocarlo en el lado más alejado del balón. Empujar el balón lejos en la dirección opuesta con el pie que patear.





1. Mover en línea con el balón.
2. Amortiguar el balón con el interior del pie.
3. Controlar el balón del lado hacia donde se desea hacer el pase.
4. Mantener la cabeza erguida mientras el balón se acerca, para evaluar las opciones de pase.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

El jugador exterior de pase corre en el círculo e intenta interceptar el balón antes de que el jugador interior pueda pasarlo de regreso fuera del círculo.
 Pasar y controlar solo con el pie más débil.

PROGRESIONES

El jugador del exterior del círculo pasa el balón al jugador del interior del círculo y da seguimiento al pase. El jugador que recibe en el interior del círculo controla el balón, se lo pasa a un jugador al exterior del círculo y corre para llenar el espacio dejado vacante por el jugador que jugó el balón. El jugador que recibe en el exterior del círculo controla el balón, se lo pasa a un jugador al interior del círculo y sigue el pase hacia el medio del área. La secuencia continúa.

OBJETIVO DEL JUEGO

Establezca un área de 20 yardas por 20. Coloque a cinco jugadores alrededor del exterior del círculo y a un jugador en medio del área. Un balón por práctica. Repita en otra área para un total de 12 jugadores.

ORGANIZACIÓN

Desarrollar el pase y movimiento

PROPÓSITO

CIRCLE CHASE

CHIP-SHOT SHOOTING

PROPÓSITO

Desarrollar el tiro alto ajustado

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 20 yardas por 10 con una portería en una línea de fondo. Use discos para crear un semicírculo de cinco yardas alrededor de la portería. Coloque a un portero en la línea del semicírculo y a un jugador a la ofensiva con un balón dentro del área. Repita en otras cinco áreas para un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

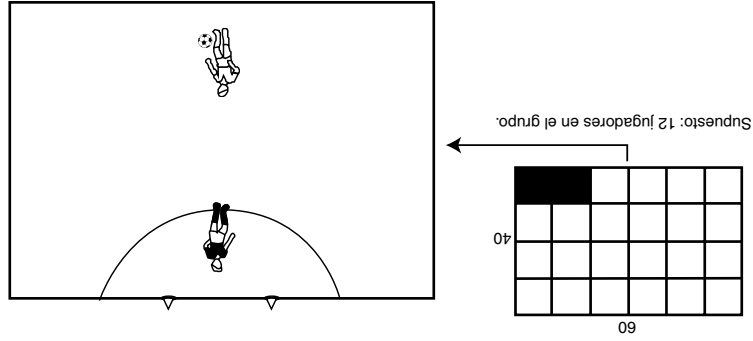
El portero debe quedarse en la línea del semicírculo en todo momento. El jugador a la ofensiva regatea alrededor del área, buscando una oportunidad de tiro alto ajustado al portero y en la portería. El portero se mueve alrededor del semicírculo para reducir los ángulos de tiro. Repiten por 10 tiros y luego alternan posiciones.

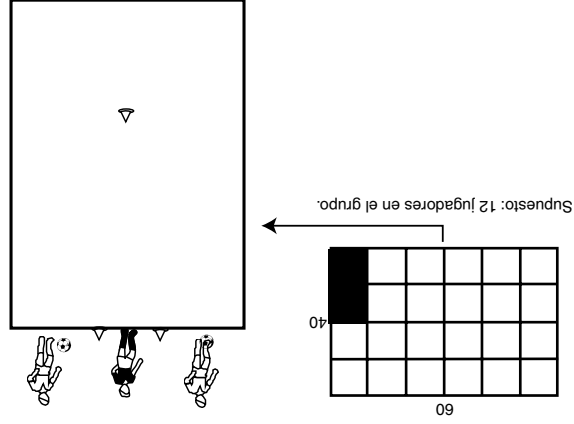
PROGRESIONES

1. Añadir a un defensa y jugar 1 contra 1 más un portero.
2. Reducir el área del semicírculo.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Mantener los brazos abiertos para mantener el equilibrio.
2. Golpear la parte inferior del balón.
3. Rematar hacia el objetivo.





1. Mantener el balón a 2 ó 3 pies delante entre toques.
2. Cubrir la superficie de juego con velocidad.
3. Usar la parte interior del pie para pasar el balón a ras del suelo.
4. Colocar el balón para la precisión de tiro.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Usar el pie más débil al regatear y pasar.
2. Añadir a un defensa al área central.

PROGRESIONES

El primer jugador a la ofensiva regatea hacia el disco en frente de la portería. Cuando rodea el disco, juega un pase de combinación 1-2 con el jugador en posición a lo largo de la portería. El jugador a la ofensiva intenta pegarle al balón con el lado del pie hacia la esquina de la portería. Repiten y luego alternan las posiciones.

OBJETIVO DEL JUEGO

Establezca un área de 10 yardas por 20 con una portería (de 5 yardas de ancho) y un portero en una línea de fondo. Coloque a dos jugadores a lo largo de la portería, cada uno con un balón. Coloque un disco a 15 yardas frente a la portería. Repita en otras tres áreas para un total de 12 jugadores.

ORGANIZACIÓN

Ayudar a los jugadores a reconocer cuándo se tiene que regatear y cuándo se tiene que pasar el balón en una situación de juego

PROPÓSITO

CHANGE GAME

PROPÓSITO

Desarrollar el golpear un balón en movimiento y concluir

ORGANIZACIÓN

Establezca un área de 20 yardas por 20. Se juega en grupos de seis, con cuatro balones por grupo. Coloque a los jugadores como se indica en la ilustración. Repita en otra área para un total de 12 jugadores.

OBJETIVO DEL JUEGO

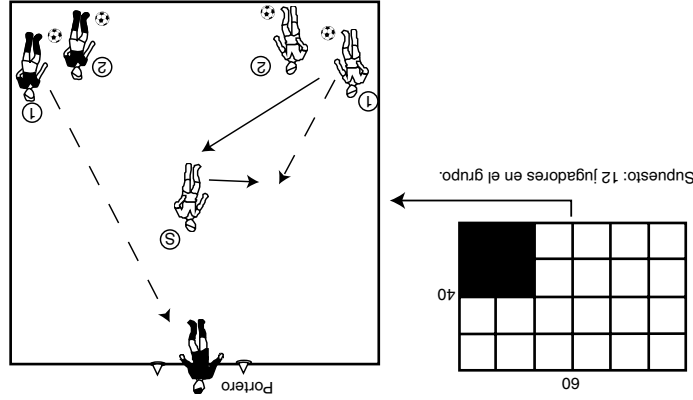
En la ilustración, el Equipo 1 lleva uniformes de color claro y el Equipo 2 uniformes de color oscuro. El jugador 1 del Equipo 1 pasa el balón al saque, que se lo regresa por la misma trayectoria del jugador 1 del Equipo 1. El jugador 1 del Equipo 1 tira el balón bajo hacia el poste más alejado. El jugador 1 del Equipo 2 corre en el área frente a la portería para aprovechar cualquier rebote o tiro amplio al poste más alejado. El jugador 2 del Equipo 1 y el jugador 2 del Equipo 2 repiten la práctica. Alternan posiciones.

PROGRESIONES

1. El saque se mueve para proporcionar resistencia pasiva al delantero.
2. El jugador justo detrás del delantero se desliza para presionar al jugador a la ofensiva.

PUNTOS CLAVES DEL ENTRENAMIENTO

1. Concentrarse en la precisión.
2. Golpear por la parte media alta del balón.
3. La carrera desde el poste más alejado debe ser cronometrada para que el jugador llegue al balón a máxima velocidad.
4. Tirar bajo y hacia el poste más alejado.



APÉNDICE—JUEGOS PARA CLÍNICAS DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS

49	Back to Goal.....
50	Change Game.....
51	Chip-Shot Shooting.....
52	Circle Chase.....
53	Coach Says.....
54	Counterattack.....
55	Crossing for Keepers.....
56	Defending as a Back Three.....
57	Double-Touch Move.....
58	Dribble, Fake, and Shoot.....
59	Dribble, Pass, and Shoot.....
60	8 vs. 4 Long Pass to Score.....
61	5 vs. 1 Double-Touch Game.....
62	4s in Crossing.....
63	Free-Kick Fun.....
64	Heading Keep-Up Challenge.....
65	Intercept Game.....
66	Kneel and Deflect.....
67	Long Passing Drill.....
68	1 vs. 1 Serve-Head-Catch.....
69	Penalty Challenge.....
70	6 vs. 5 Corner Goals.....
71	6 vs. 6 Chip to Score.....
72	6 vs. 6 Cross to Finish.....
73	6 vs. 6 Crossing Game.....
74	6 vs. 6 Halfway Line Game.....
75	Soccer Stretch.....
76	Switch Play.....
77	Target Player.....
78	Target Player 2.....
79	Three-Shot Soccer.....
80	3 vs. 3 Endline.....
81	3 vs. 3 Head Catch.....
82	3 vs. 3 Inside Goal Game.....
83	3 vs. 3 Speed Attack.....
84	Transition to Score.....
85	Turn and Shoot.....
86	Two-Headed Monster.....
87	2 vs. 2 with Flanks.....
88	2 vs. 2 Constant Soccer.....
89	Warm-Up Exercises.....





SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



Guardar todos los alimentos sobrantes, leche y otras bebidas en la neverita o en una caja. Almacenar todos los alimentos y productos que puedan oler (pasta dental, chicles, dulces e incluso productos de higiene y limpieza) en contenedores cerrados, en un vehículo o edificio con todas las ventanas y puertas cerradas. Podrían atraer toda clase de animales. ¡No quisieras regresar al campamento y encontrar todo destrozado o tener "visitantes" nocturnos en el campamento!

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

REVISA TUS OBJETIVOS

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

Materiales necesarios: premios para las canicas, la buena deportividad, el Ultimate y tabillas de cinturón para la Condición Física

Entregue a los niños sus premios por aprender las técnicas de juegos con canicas, demostrar ser buenos deportistas, aprender los trucos del Ultimate y practicar la buena condición física. Rídale a los padres que se levanten con sus hijos cuando se les entreguen sus premios.

TORNEO DE FUTBOLITO Y CEREMONIA DE GRADUACION

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



Utilizar un trozo de carne del tamaño de la mano. Puede ser carne molida, bistec, pollo o pescado. Aplastar la carne molida. Colocar la carne en el centro de la hoja de aluminio. Rebanar una cebolla pequeña y cortar una pequeña papa en rodajas finas; colocarlas sobre la carne. Añadir guisantes (chicharos), frijoles o zanahorias rebanadas.

Se necesita un hoja de aluminio resistente de 18 pulgadas por 24 ó dos hojas de papel de aluminio normal. Pueden preparar en casa alguna comida en papel de aluminio antes de salir de acampada. Aquí están las instrucciones de preparación:

Hagan comidas sencillas en sus primeras acampadas. Considere hacer hamburguesas, hot dogs, tocino y huevos, o enlatados como espaguetis, frijoles y verduras. Organice con su hijo un campamento o actividad al aire libre con la familia. Involucrelo en la preparación de una comida (cocinar y limpiar) y explíquele la importancia de contribuir entre todos a la preparación de la comida y limpieza. Pídale que explique la importancia de comer todos juntos en familia.

Todo campista Scout aprende a lavar los platos y a recoger y limpiar después de comer. Participa en la tarea de limpieza.

Asegurarse de que la fogata esté **DEL TODO APAGA-DA**. Volver a colocar el manto vegetal que se apartó al principio. Recoger la basura y deshechos y ponerlos en bolsas de plástico para tirar a la basura al salir del lugar de campamento.

LIMPIEZA

Doblar a continuación el papel de aluminio para formar un paquetito. Recoger los extremos y doblarlos firmemente para que no se escape el vapor.

Llevarse la comida en papel de aluminio al campamento en una neverita para que no se eche a perder. Aproximadamente media hora antes de comer, colocar los paquetitos directamente sobre el carbón ardiente. Darles la vuelta a los 15 minutos y dejarlos cocer otros 10 minutos. La comida ya tiene que estar lista. Comer directamente en el papel de aluminio.

Nota: Para evitar cualquier intoxicación alimenticia, lavarse siempre las manos antes de tocar o manipular los alimentos. Lavar toda la fruta y verdura. Asegurarse de que los paquetitos de alimentos se mantengan frescos en la neverita y que estén del todo cocidos antes de comerlos.

TIEMPO CON LA FAMILIA



Punto Clave de Entrenamiento—Durante el juego, anime al *fullback* para avanzar hacia las posiciones de respaldo a los lados.

JUEGOS DE PRÁCTICA (30 MINUTOS)

- Limpiar la basura de un arroyo o lago.
- Participar en una campaña de limpieza del vecindario.
- Plantar árboles. Los árboles proporcionan refugio y alimento para los pájaros y otros animales. Los árboles también absorben el dióxido de carbono y producen oxígeno, purificando así el aire.
- Ahorrar el agua y energía en el hogar. Arreglar las fugas y no usar más agua de la necesaria al tomar duchar y cepillarse los dientes.

agua y suelo de nuestra nación y mantener bella Norteamérica. Por ejemplo:

Haz tu mejor esfuerzo.

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.

CEREMONIA DE CLAUSURA (PACK: 10 MINUTOS)



Un buen ciudadano ayuda a salvaguardar los recursos naturales de Norteamérica. Tu den y tú pueden hacer varios proyectos de conservación para mejorar el aire,

SALVAGUARDAR NUESTROS RECURSOS

Hable de lo que abarca la conservación y junto con los niños decidan de un proyecto de conservación que pueda hacer el equipo.

**ACTIVIDAD SCOUT
(DEN: 25 MINUTOS)**

Jueguen 6 vs. 6 Halfway Line Game o Free-Kick Fun. (Consulte el apéndice.)

**CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS
(DEN: 25 MINUTOS)**

PROMESA DEL CUB SCOUT

Yo, [su nombre], prometo que haré lo mejor para Cumplir con mi deber hacia Dios y hacia mi país, Ayudar a otras personas y Obedecer la Ley del Pack.



**CEREMONIA DE APERTURA
(PACK: 5 MINUTOS)**

Los niños forman una fila, hacen la señal del Cub Scout y recitan la Promesa del Cub Scout. Luego bajan sus señales y hacen el grito de su den cinco veces.

JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN

SEMANA 12

Revisen los 12 Valores Fundamentales y déles un ejemplo de cada valor que los niños observaron y experimentaron durante esta temporada de Scouting y el Fútbol.

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

Punto Clave de Entrenamiento—Durante el juego, anime a los mediocampistas a echar carrera en diagonal con el balón a través del campo para atraer a los defensas fuera de las posiciones centrales.

**JUEGOS DE PRÁCTICA
(30 MINUTOS)**

Los Cub Scouts se reúnen en un círculo. El primer niño dice, "Ho," el segundo niño dice "ho, ho," el tercer niño dice, "Ho, Ho, Ho, Ha," el cuarto niño dice, "Ho, Ho, Ha, Ha," y se continúa añadiendo alrededor del círculo. Los niños que se rían o fallen la secuencia, son eliminados.

HO, HO, HA, HA

LOS 12 VALORES FUNDAMENTALES DE CUB SCOUTING

1. Civismo
2. Compasión
3. Cooperación
4. Valentía
5. Fe
6. Salud y Aptitud Física
7. Honestidad
8. Perseverancia
9. Actitud Positiva
10. Ingenio
11. Respeto
12. Responsabilidad

Los niños forman un círculo, con sus padres de pie detrás de ellos. Los niños hacen la señal del Cub Scout, luego dicen la Promesa del Cub Scout, la Ley del Pack y el Lema del Cub Scout. Luego bajan sus señales de Cub Scout y hacen el grito de su den tres veces.



SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

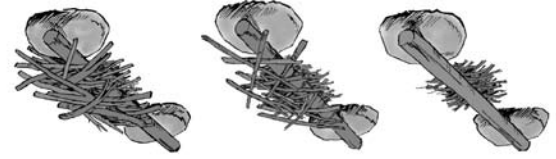
Los niños forman una fila, hacen la señal del Cub Scout y recitan la Promesa del Cub Scout. Luego los niños bajan sus señales de Cub Scout y dan el grito de su den.

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Target Player o Target Player 2. (Consulte el apéndice.)

Jueguen Ho, Ho, Ha, Ha.

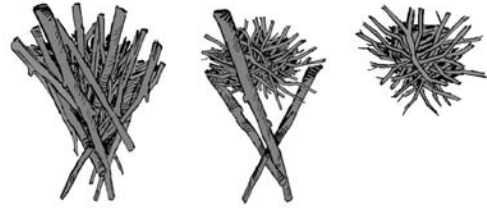
CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)



Tienda típica de los indios



Palito para el fuego



Inclinar

Cuando se esté bien quemando las astillas, añada un poco de leña. A medida que la leña se esté quemando y transformando en carbón, vaya agregando más leña.

Coloque la yesca en el centro del círculo de fuego. Luego acomode astillas de una de las maneras indicadas aquí para que las llamas de la yesca enciendan rápidamente las astillas.

PREPARAR EL LUGAR DE LA FOGATA

Hable con su niño sobre lo que aprendió acerca de las reglas de seguridad para las fogatas al aire libre durante su junta de equipo esta semana. El uso de estas reglas le ayudará a aprender cómo hacer y apagar fogatas seguras.

ACTIVIDAD SCOUT

TIEMPO CON LA FAMILIA



Su hijo hace una demostración de las cinco técnicas de condición física que ha estado practicando y anote sus resultados finales de esta semana. Observen sus resultados juntos y compárelos con los del inicio de este programa. Comente con su hijo cuánto ha mejorado a lo largo del pasado mes y trabaje con él para que siga practicando las técnicas de condición física.

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

¡ADELANTE CON EL JUEGO!

Crear una portra para antes del partido para ayudar a los compañeros de equipo a “motivarse” para el juego.



Fogata con piedras

Se pueden usar troncos o grandes piedras planas como soporte para las cazuelas y sartenes. No use piedras de arenisca podrían explotar al calentarse.



1. Seguir las reglas del campamento.
2. No dejar materiales inflamables en una circunferencia de 10 pies alrededor de la fogata. No hacer fogatas debajo de ramas de árbol colgantes, arbustos o raíces de árboles.
3. No dejar nunca la fogata desatendida.
4. Tener un bote o cubo de agua a proximidad en caso de que las chispas prendieran fuego fuera del círculo de la fogata.
5. Al terminar de cocinar, asegurarse de que el fuego esté TOTALMENTE APAGADO. Extender el carbón y cenizas y rociarlos con agua. Remover y ro-

REGLAS DE SEGURIDAD PARA LAS FOGATAS AL AIRE LIBRE

Lidere a los niños en una charla sobre las reglas de seguridad para hacer fogatas al aire libre.

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Crossing for Keepers ó 6 vs. 6 Crossing Game. (Consulte el apéndice.)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Yo, [su nombre], prometo que haré lo mejor para Cumplir con mi deber hacia Dios y hacia mi país, Ayudar a otras personas y Obedecer la Ley del Pack.

PROMESA DEL CUB SCOUT

Los niños forman una fila, hacen la señal del Cub Scout y recitan la Promesa del Cub Scout. Luego los niños dan el grito del den 10 veces.



CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

SEMANA 11 JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN



ciar hasta que quede frío. Tocar con la mano para asegurarse.

Jueguen Soccer Tennis con los niños.

SOCCER TENNIS

Divida un área del tamaño de una cancha de tenis con una cuerda a aproximadamente un metro de altura a lo largo del centro. Cada equipo puede patear o dar un cabezazo al balón tres veces por entre sus jugadores y luego debe jugar el balón por encima de la cuerda en la mitad de cancha del otro equipo. El balón puede rebotar sólo una vez entre pases o cabezazos. Cuando uno de los equipos comete un error, el otro equipo gana un punto. Una variante puede ser tirar el balón por debajo de la cuerda y marcar si pasa la línea del gol.

JUEGOS DE PRÁCTICA (30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Durante el juego, anime a los porteros a llamar el balón con un grito fuerte “¡balón del guardameta!” y a comunicar sus movimientos a los defensas.

CEREMONIA DE CLAUSURA (PACK: 10 MINUTOS)

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

LEY DEL PACK

El Cub Scout sigue a Akela.

El Cub Scout ayuda al pack a cumplir sus deberes.

LEMA DEL CUB SCOUT

Haz tu mejor esfuerzo



CÓDIGO DE CONVIVENCIA CON LA NATURALEZA

Como estadounidense, yo haré lo mejor que pueda para—

Ser limpio cuando esté afuera. Trataré la naturaleza como mi herencia. La cuidaré como a los demás y a mí mismo. Recogeré mi basura y esa encontrada en los lagos, arroyos, campos, bosques y caminos.

Tener cuidado con el fuego. Seré cauteloso para prevenir los incendios fuera de control. Haré fogatas sólo donde sea apropiado. Cuando termine de usar la fogata, me aseguraré de que quede todo apagada. Dejaré el lugar de la fogata limpio y sin huella de mi fogata.

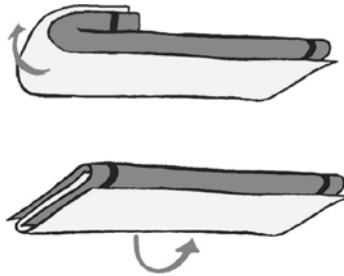
Tener consideración al estar afuera. Trataré la propiedad privada y pública con respeto. Usaré métodos de bajo impacto para hacer excursión-ismo y acampar.

Tener la mente enfocada en la conservación del medio ambiente. Aprenderé a preservar el suelo, aguas, bosques, minerales, pastos, vida silvestre y a ahorrar la energía. Exhortaré a los demás a hacer lo mismo.

Como Webelos Scout harás excursiónismo y acamparas. Como Boy Scout estarás mucho más al aire libre. El Código de Convivencia con la Naturaleza es una guía que usan todos los Scouts. Léelo con tu líder de den y comente lo que significa. Consulta lo que sigue para saber más acerca del Código de Convivencia con la Naturaleza.

EL CÓDIGO DE CONVIVENCIA CON LA NATURALEZA

3. Dobra la mitad restante de la segunda manta sobre la primera. Esto te dará dos espesores de manta debajo y arriba de ti.
4. Dobra hacia abajo el extremo de ambas mantas para formar la cama.



JUEGOS DE PRÁCTICA (30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Durante el juego, anime a los jugadores a la ofensiva a pasar el balón que se encuentre en los espacios detrás de las defensas hacia el espacio en frente del jugador a la ofensiva más adelantado.

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

Hable con los niños sobre el Valor Fundamental de la Salud y el Estar en Forma, que implica comprometerse con nosotros mismos a mantener saludable nuestro cuerpo y nuestra mente. Pida a los niños que citen algunos ejemplos de personas conocidas por estar sanas y en forma. Comente cómo el mantenerse en forma y fuerte son requisitos importantes para las personas que trabajen como socorristas, por ejemplo los bomberos y los policías.

Los niños forman un círculo grande con los padres de pie detrás de sus hijos. Los niños hacen la señal del Cub Scout y dicen 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 EE.UU.

CEREMONIA DE APERTURA

(PACK: 5 MINUTOS)

Los niños forman una fila y eligen a dos niños para sostener la bandera de EE.UU. horizontalmente. Los niños hacen el saludo Cub Scout y todos dicen el 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.*

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS

(DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Soccer Stretch 6 vs. 5 Corner Goals. (Con-
sulte el apéndice.)

ACTIVIDAD SCOUT

(DEN: 25 MINUTOS)

Hable con los niños sobre su tarea en familia de planeación de una actividad nocturna al aire libre que incluya una fogata. Pregúntales si alguno de ellos ha acampado ya alguna vez. Sugiera que sus familias planeen una actividad al aire libre juntos.

CAMPAMENTO

Acampar es vivir al aire libre. Puedes aprender a acampar como cualquier buen campista practicando primero las técnicas en casa. Con el permiso de uno de tus padres, practica el despliegue de un campamento en tu jardín si tienes uno o en el jardín de algún amigo, o incluso en un cuarto de tu casa. Bajo la supervisión de un adulto, ¡puedes incluso dormir una noche en el campamento de tu jardín! Monta tu propia tienda sencilla y acomoda una cama confortable en el piso. Bajo la supervisión de un adulto, y sólo si las leyes de donde vives te permiten encender una fogata con seguridad, puedes cocinar tu propia comida y limpiarlo.



Una Tienda Casera

todo después. (Ver el Código de Convivencia con la Naturalaleza en la página 346.)

Si tu familia no posee una tienda de campaña, puedes hacer una que no te costará mucho dinero. La podrás usar cuando el tiempo y las temperaturas sean agradables. Necesitarás un trozo de plástico de construcción grueso de 8 a 9 pies de largo. Ata una cuerda entre dos árboles o postes, usando nudos de dos cotes.

Cuelga el plástico por arriba de la cuerda y acomódalos como una tienda. Clava cuatro estacas en el suelo cerca de cada extremo. Coloca una piedra debajo de cada esquina del plástico y haz un nudo alrededor junto con el plástico. Luego ata la cuerda a las estacas y tu plástico no volará. Asegúrate de dejar ambos extremos de tu tienda casera abiertos para su ventilación y permitir que sea lo suficientemente grande para dos personas. Esta tienda aguantará para una noche de acampada.

Dormir en el Piso

Dormirás en el piso durante los campamentos así que hazlo cómodo y limpia el piso alrededor quitando los palitos, ramitas y piedras.

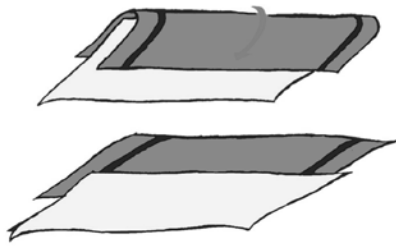
Extiende tu alfombra de suelo (un trozo de plástico que ayude a mantener tu cama seca). Una vieja cortina de ducha te servirá.

Si tienes un colchón de aire, ponlo sobre la alfombra de suelo. Si no tienes, usa tu ropa para poner debajo de tu cabeza, debajo de la parte baja de tu espalda y de tus rodillas.

Un saco de dormir es una pieza importante del equipo de una persona que pasa tiempo al aire libre. Si no tienes saco de dormir, puedes usar mantas para hacer tu cama.

Para hacer una cama con mantas, necesitas dos mantas. Hazlo de la manera siguiente:

1. Extiende la primera manta en el suelo. Pon la segunda a mitad sobre la primera y la otra mitad fuera.
2. Dobra la primera manta sobre la segunda dejando a la vista la mitad de la segunda.





**CÓDIGO DE CONVIVENCIA
CON LA NATURALEZA**

Como estadounidense, yo haré lo mejor que pueda para—

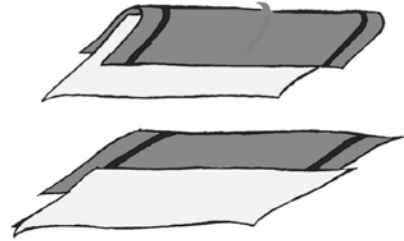
Ser limpio cuando esté afuera. Trataré la naturaleza como mi herencia. La cuidaré como a los demás y a mí mismo. Recogeré mi basura y esa encontrada en los lagos, arroyos, campos, bosques y caminos.

Tener cuidado con el fuego. Seré cauteloso para prevenir los incendios fuera de control. Haré fogatas solo donde sea apropiado. Cuando termine de usar la fogata, me aseguraré de que quede todo apagada. Dejaré el lugar de la fogata limpio y sin huella de mi fogata.

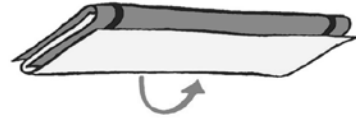
Tener consideración al estar afuera. Trataré la propiedad privada y pública con respeto. Usaré métodos de bajo impacto para hacer excursionismo y acampar.

Tener la mente enfocada en la conservación del medio ambiente. Aprenderé a preservar el suelo, aguas, bosques, minerales, pastos, vida silvestre y a ahorrar la energía. Exhortaré a los demás a hacer lo mismo.

Un saco de dormir es una pieza importante del equipo de una persona que pasa tiempo al aire libre. Si no tienes saco de dormir, puedes usar mantas para hacer tu cama.
Para hacer una cama con mantas, necesitas dos mantas. Hazlo de la manera siguiente:



1. Extiende la primera manta en el suelo. Pon la segunda a mitad sobre la primera y la otra mitad fuera.
2. Dobra la primera manta sobre la segunda dejando a la vista la mitad de la segunda.



3. Dobra la mitad restante de la segunda manta sobre la primera. Esto te dará dos espesores de manta debajo y arriba de ti.
4. Dobra hacia abajo el extremo de ambas mantas para formar la cama.

EL CÓDIGO DE CONVIVENCIA CON LA NATURALEZA
Como Webelos Scout harás excursionismo y acamparas. Como Boy Scout estarás mucho más al aire libre. El Código de Convivencia con la Naturaleza es una guía que usan todos los Scouts. Léelo con tu líder de den y comenten lo que significa. Consulta lo que sigue para saber más acerca del Código de Convivencia con la Naturaleza.

La manera Scouting es de no dejar rastro de tu presencia al aire libre. Cuida siempre la naturaleza. Su hijo hace una demostración de las técnicas de condición física que ha estado practicando y anote los resultados semanales. Observen juntos los últimos resultados y muestrele cómo sus cifras han cambiado desde el principio de su práctica. Practique con él estas técnicas de condición física.

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

“BOCCE BALL”

El jugador 1 patear el balón en un área de 20 yardas. El jugador 2 intenta patear su balón para golpear el balón del jugador 1. Si no lo logra, el jugador 1 intenta golpear el balón del jugador 2. El primer jugador que consiga golpear el balón del otro jugador cinco veces, gana el juego.



Si tu familia no posee una tienda de campaña, puedes hacer una que no te costará mucho dinero. La podrás usar cuando el tiempo y las temperaturas sean agrada-

Una Tienda Casera

Naturaleza en la página 346.)

Acampar es vivir al aire libre. Puedes aprender a acampar como cualquier buen campista practicando primero las técnicas en casa. Con el permiso de uno de tus padres, practica el despliegue de un campamento en tu jardín si tienes uno o en el jardín de algún amigo, o incluso en un cuarto de tu casa. Bajo la supervisión de un adulto, ¡puedes incluso dormir una noche en el campamento de tu jardín! Monta tu propia tienda sencilla y acomoda una cama confortable en el piso. Bajo la supervisión de un adulto, y sólo si las leyes de donde vives te permiten encender una fogata con seguridad, puedes cocinar tu propia comida y limpiarlo todo después. (Ver el Código de Convivencia con la Naturaleza en la página 346.)

CAMPAMENTO

¡Juntos, con su hijo y el resto de la familia, hagan planes para organizar una actividad nocturna al aire libre que incluya una fogata.

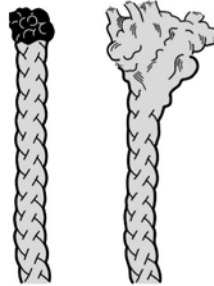
ACTIVIDAD SCOUT

TIEMPO CON LA FAMILIA



¡Juntas. La cuerda fundida puede ser caliente y pegar:

Las cuerdas hechas de plástico y nailon se funden cuando son expuestas a una fuente de fuerte calor. Corte la parte deshilachada y luego, trabajando en un área bien ventilada, aguantando ambos extremos de la cuerda cerca de una llama o vela para fundir y fusionar las hebras juntas. La cuerda fundida puede ser caliente y pegar:



FUNDIR UNA CUERDA

Enrede bien fuerte el cordel alrededor de la cuerda. Cuando el remate es tan ancho como el grosor de la cuerda, pase la punta por el lazo. (Ver el dibujo 2). Luego tire fuerte de los extremos del cordel y córtelos.

Corte la parte ya deshecha. Tome un trozo de cordel resistente, hilo dental o entretijido fino de al menos 8 a 10 pulgadas de largo. Haga un lazo y colóquelo en uno de los extremos de la cuerda.

CEREMONIA DE CLAUSURA (PACK: 10 MINUTOS)

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

JUEGOS DE PRÁCTICA (30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Durante el juego anime a los jugadores a dar un cabezazo hacia abajo y hacia las esquinas alargando el cuello y barbilla hacia el objetivo y a hacer contacto con el balón con la frente.

no toque el extremo hasta que se enfríe. No trate de fundir cuerdas hechas con manilla, sisal, cáñamo, algodón u otras fibras naturales porque se quemarían en vez de fundirse.

Cuelga el plástico por arriba de la cuerda y acomódalos como una tienda. Clava cuatro estacas en el suelo cerca de cada extremo. Coloca una piedra debajo de cada esquina del plástico y haz un nudo alrededor junto con el plástico. Luego ata la cuerda a las estacas y tu plástico no volará. Asegúrate de dejar ambos extremos de tu tienda casera abiertos para su ventilación y permitir que sea lo suficientemente grande para dos personas. Esta tienda aguantará para una noche de acampada.

Dormir en el Piso

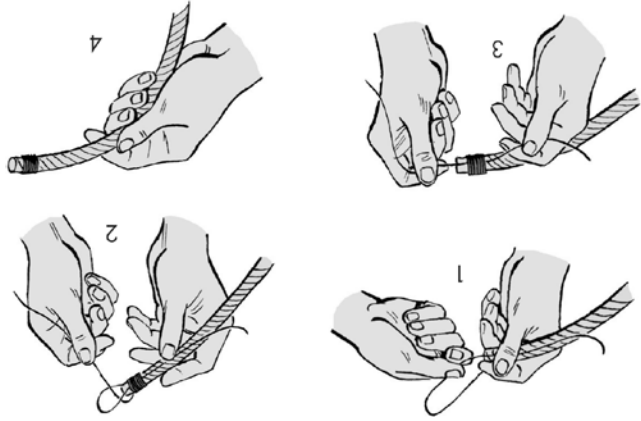
Dormirás en el piso durante los campamentos así que hazlo cómodo y limpia el piso alrededor quitando los palitos, ramitas y piedras.

Extiende tu alfombra de suelo (un trozo de plástico que ayuda a mantener tu cama seca). Una vieja cortina de ducha te servirá.

Si tienes un colchón de aire, ponlo sobre la alfombra de suelo. Si no tienes, usa tu ropa para poner debajo de tu cabeza, debajo de la parte baja de tu espalda y de tus rodillas.



Las cuerdas están hechas de fibras entredadas. Cuando se corta una cuerda, se separan las fibras. Se pueden rematar las puntas y sellarlas con cordel para que no se deshagan.



REMATAR UNA CUERDA

Haga una demostración a los niños sobre la manera de sellar y fundir las extremidades de una cuerda y ayúdelos a hacerlo.

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Two-Headed Monster ó vs. 3 Head Catch. (Consulte el apéndice.)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Yo, [su nombre], prometo que haré lo mejor para Cumplir con mi deber hacia Dios y hacia mi país, 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.

CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Materiales necesarios: Trozos de cuerda de nailon, cordel y algún medio de producir una llama para fundir

JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN

SEMANA 10

Punto Clave de Entrenamiento—Durante el juego anime a los jugadores a intentar el movimiento con doble toque para ganar a los defensas.

JUEGOS DE PRÁCTICA (30 MINUTOS)

Los niños y sus padres forman un círculo y los niños hacen la señal del Cub Scout y recitan la Promesa del Cub Scout.

Hable con los niños sobre el Valor Fundamental de la Responsabilidad, que significa cumplir con nuestro deber con Dios, con nuestro país, con otras personas y con nosotros mismos. Dado que los niños oyeron hoy sonidos de la naturaleza, pídale que comenten acerca de su responsabilidad hacia la naturaleza y la protección del medio ambiente. Pida a los padres que ayuden a sus hijos a aprender más sobre estos temas.

(PACK: 10 MINUTOS)

REFLEXIÓN SOBRE LOS VALORES FUNDAMENTALES Y CEREMONIA DE CLAUSURA

Firma _____



1. Planifica con antelación.
2. Permanece en los senderos.
3. Controla a tu mascota.
4. No te lleves nada de lo que encuentres.
5. Respeta a los demás visitantes.
6. Tira la basura donde corresponda.

Yo prometo practicar los lineamientos Sin Dejar Rastro en cualquier lado a donde vaya:

PROMESA SIN DEJAR RASTRO DEL CUB SCOUT



JUEGOS DE PRÁCTICA (30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Durante el juego anime a los jugadores a cruzar el balón desde los lados poniendo sus cuerpos en ángulo y colocando el pie que no patear hacia la meta, manteniendo los brazos abiertos para el equilibrio al momento del impacto.

CEREMONIA DE CLAUSURA (PACK: 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.

TIEMPO CON LA FAMILIA



ACTIVIDAD SCOUT

Haga que su hijo organice un partido de fútbol familiar y que él sea el árbitro. Si es posible, consígale un silbato.

Pídale a su hijo que haga una demostración de las técnicas de condición física que ha practicado. Anote sus últimos resultados y repasen los resultados juntos notando cómo su desempeño de condición física cambia

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Los niños forman una fila; brincan y mantienen sus manos a los lados. El líder apunta a los Tigres y juntos dan el grito del den, tomando turnos si son múltiples dens de Tiger. El líder apunta luego a los dens de Wolves, Bears y Webeles, y cada uno de los dens dan su grito de den.

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Double-Touch Move 6 5 vs. 1 Double-Touch Game. (Consulte el apéndice.)

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.*

LEMA DEL CUB SCOUT

Haz tu mejor esfuerzo.

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

ALFOMBRILLA PARA EL RATÓN

Diseñar una alfombrilla de fútbol para ratón.

ACTIVIDAD SCOUT

(DEN: 25 MINUTOS)

Hable con los niños sobre la importancia de seguir los lineamientos Sin Dejar Rastro durante las actividades al aire libre. Los niños se sientan en silencio durante un minuto, escuchando los sonidos de la naturaleza. Hable con los niños sobre la razón por la que deberían seguir los lineamientos Sin Dejar Rastro para todas las actividades al aire libre, tengan lugar éstas en un parque urbano o en un área rural.



**CEREMONIA DE APERTURA
(PACK: 5 MINUTOS)**

Los niños forman una fila, hacen la señal del Cub Scout y recitan la Promesa del Cub Scout. Luego los niños dan el grito del den 10 veces.



PROMESA DEL CUB SCOUT

*Yo, [su nombre], prometo que haré lo mejor para
Cumplir con mi deber hacia Dios y hacia mi país,
Ayudar a otras personas y
Obedecer la Ley del Pack.*

**CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS
(DEN: 25 MINUTOS)**

Jueguen 4s in Crossing 6 vs. 6 Cross to Finish. (Con-
sulte el apéndice.)

**ACTIVIDAD SCOUT
(DEN: 25 MINUTOS)**

Explique a los niños las reglas para las faltas en el fútbol e involúcrelos en una charla sobre las reglas.

FALTAS COMUNES EN EL FÚTBOL

- **Recargar:** Apoyarse sobre otro jugador con la parte alta del hombro sólo cuando el balón no se encuentra a distancia de juego. **Penalti:** Tiro libre indirecto.
- **Juego con mano no intencionado:** El jugador golpea el balón contra el brazo de un oponente. **Penalti:** Sin infracción. El juego continúa.
- **Zancadilla intencionada:** El jugador le hace una zancadilla al oponente adrede. **Penalti:** Tiro libre directo.
- **Zancadilla no intencionada:** El jugador ha jugado limpio el balón; el oponente llega tarde para tomar posesión del balón y cae por encima de una pierna alargada. **Penalti:** El juego continúa.
- **Empuje:** El jugador empuja al oponente con su codo. **Penalti:** Tiro libre directo.

ELEMENTOS BÁSICOS DE FÚTBOL

El equipo: El equipo adulto está compuesto por 11 miembros, pero se recomienda una versión reducida de nueve jugadores para los niños de edad Cub Scout. **El capitán:** Un niño tiene que servir de capitán. Deberá ser un buen líder y fomentar el buen espíritu deportivo.

Uniformes: Una camisa o jersey, pantalones cortos, calcetines y zapatos de fútbol con tacos. Los porteros llevan un jersey de diferente color que el de los demás jugadores. Es buena idea llevar protectores de panto-rrilla si el juego va a ser un tanto difícil.

El balón: Un balón estándar mide de 27 a 28 pulgadas de circunferencia y pesa poco menos de una libra. Un balón más pequeño para niños menores de 12 años puede ser de 25 a 26 pulgadas y pesar entre 11 y 13 onzas.

Seguridad: Asegurarse de que el campo y las áreas de las porterías estén libres de obstáculos y agujeros y que los jugadores no lleven nada puesto que pudiera herir a alguien (ej. cremalleras puntiagudas, relojes de pulsera ancha).

El campo: Reducir el tamaño oficial del campo (64 a 73 metros de ancho y 100 a 110 metros de largo) a entre 32 y 46 metros de ancho y 64 a 82 metros de largo. **Duración de partido:** Un partido de fútbol estándar se compone de dos tiempos de 45 minutos. Sin embargo, los niños de 10 a 12 años deben jugar tiempos de 30 minutos y para los niños más pequeños, tiempos de 25 minutos cada.

Suplentes: En el fútbol para jóvenes, se acepta una cantidad limitada de suplentes mientras sólo son dos por partido en el fútbol estándar.

Árbitro y jueces de línea: Estas personas se aseguran de que cada jugador siga las reglas. El árbitro siempre se encuentra dentro del campo y los jueces de línea trabajan fuera del campo.





Hable con los niños sobre el Valor Fundamental de la Ciudadanía, que significa contribuir al servicio cívico y mostrar responsabilidad hacia las comunidades locales, estatales y nacionales. Fídeles a los niños que expliquen cómo coleccionar alimentos y ropa para personas necesitadas en forma de buena ciudadanía.

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

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

Punto Clave de Entrenamiento—Durante el juego anime a los jugadores a mantener sus cabezas alzadas mientras se acerca el balón, para evaluar las opciones de pase y controlar el balón en el lado hacia el que deseen hacer el pase.

JUEGOS DE PRÁCTICA (30 MINUTOS)

¿Cómo averiguar la cantidad de veces que tu corazón late en un minuto? Busca tu pulso en la muñeca. Cuenta la cantidad de pulsaciones durante seis segundos y multiplícala esta cantidad por 10. Obtendrás así la cantidad de pulsaciones por minuto. Si se sitúa alrededor de 147, está bien. Si es superior a 147, reduce el esfuerzo físico. Una buena norma: si no puedes hablar mientras haces ejercicio, estás haciendo demasiado esfuerzo.

Primero réstale tu edad a 220. Multiplica el resultado por 0,70 (70 por ciento). Este resultado dará el ritmo cardíaco adecuada cuando haces ejercicio.

Ejemplo: si tienes 10 años, réstale 10 a 220. Respuesta: 210. Ahora multiplícalo por 0,70. Respuesta: 147. Esto significa que el ritmo cardíaco seguro para ti durante el ejercicio físico, es alrededor de 147 pulsaciones por minuto.

DETERMINAR LA FRECUENCIA CARDÍACA MÁXIMA

Los niños practican cómo encontrar su pulso y contar sus pulsaciones cardíacas por minuto. Ayúdelos a entender cómo se determina la frecuencia cardíaca máxima.

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Circle Chase 6 2 vs. 2 Constant Soccer. (Consulte el apéndice.)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

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 APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Fídale a su hijo que haga una demostración de las cinco técnicas de condición física que ha practicado y anote los últimos resultados. Repasen los resultados juntos y compárenlos con sus resultados iniciales. Practiquen juntos las técnicas de condición física e inviten a otros miembros de la familia a unirse a ustedes también.

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

TRADUCCIÓN LINGÜÍSTICA

Estos términos son utilizados con frecuencia en otros deportes. ¿Cuales serían los términos en el fútbol?

- Board
- Crease
- Line judge
- Period
- Flying change
- Hash marks
- Red zone
- Umpire

TIEMPO CON LA FAMILIA





Pida a los niños que presenten un informe sobre los pe-
ligros de las drogas y del alcohol. Discuta con ellos sobre

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Long Passing Drill ó 8 vs. 4 Long Pass to Sco-
re. (Consulte el apéndice.)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

*Yo, [su nombre], prometo que haré lo mejor para
Cumplir con mi deber hacia Dios y hacia mi país,
Ayudar a otras personas y
Obedecer la Ley del Pack.*

PROMESA DEL CUB SCOUT

Los niños forman una fila, hacen la señal del Cub
Scout y recitan la Promesa del Cub Scout. Luego los
niños dan el grito 10 veces, empezando por un susurro
y gritando cada vez más fuerte, hasta que gritan lo más
fuerte que pueden.

CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)



JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN

SEMANA 8

Punto Clave de Entrenamiento—Durante el juego,
anime a los jugadores a la ofensiva a golpear por la
parte media del balón con el interior del pie o el em-
peine y a rematar hacia la meta prevista.

JUEGOS DE PRÁCTICA (30 MINUTOS)

Hable con los niños sobre los peligros de las drogas y
del alcohol. Involúcrelos en una conversación sobre la
necesidad de evitar estos peligros. Los niños represen-
tan papeles para mostrar cómo alientan a los demás a
evitar las drogas y el alcohol.

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

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

Hable con los niños sobre el Valor Fundamental de la
Compasión, que significa ser amable y considerado y
mostrar interés por el bienestar de otros. Hable sobre
cómo la compasión suele ser asociada con ser amigable
y cortes con los demás. Pídale que den ejemplos
de comportamiento compasivo que hayan observado.

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

JUEGOS DE PRÁCTICA (30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Durante el juego
anime a los jugadores a desarrollar el pase largo al in-
clinarse hacia atrás y golpear el balón con el empeine
en el tercio más bajo del balón.

CEREMONIA DE CLAUSURA (PACK: 10 MINUTOS)

Los niños forman un círculo, hacen la se-
ñal del Cub Scout y recitan la Promesa del
Cub Scout y 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 RETO DEL PRESIDENTE

El Reto del Presidente es un programa que premia la condición física y que depende de la organización Physical Fitness and Sports (PCPFS). Este programa es para las edades de 6 a 17 años incluyendo a los jóvenes con necesidades especiales.

- El premio Presidential Physical Fitness Award (PFA) recompensa un destacado nivel de condición física.
- El premio National Physical Fitness Award (NPFA) es otorgado por el logro de una condición física básica, pero desafiante.

Para más información, consulte <http://www.presidentschallenges.org>.

DETERMINAR LA FRECUENCIA CARDIACA MÁXIMA

Primero réstale tu edad a 220. Multiplica el resultado por 0.70 (70 por ciento). Este resultado dará el ritmo cardiaco adecuada cuando haces ejercicio.

Ejemplo: Si tienes 10 años, réstale 10 a 220. Respuesta: 210. Ahora multiplica por 0.70. Respuesta: 147. Esto significa que la frecuencia cardiaca máxima segura para ti durante el ejercicio físico, es alrededor de 147 pulsaciones por minuto.

¿Como averiguar la cantidad de veces que tu corazón late en un minuto? Busca tu pulso en la muñeca.

CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)



Dos niños sostienen la bandera de EE.UU. horizontalmente. Los demás niños están de pie en fila frente a la bandera, dan el saludo Cub Scout y recitan el Pledge of Allegiance.

Materiales necesarios: bandera de EE.UU.

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



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.*

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Penalty Challenge o Back to Goal. (Consulte el apéndice.)

PLAN DE EJERCICIO FÍSICO EN CUATRO PASOS

Cuenta la cantidad de pulsaciones durante seis segundos y multiplica esta cantidad por 10. Obtendrás así la cantidad de pulsaciones por minuto. Si se sitúa alrededor de 147, está bien. Si es superior a 147, reduce el esfuerzo físico. Una buena norma: si no puedes hablar mientras haces ejercicio, estás haciendo demasiado esfuerzo.

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

AGLAMIACIÓN DE LOS PADRES

Crear una Forra Familiar que los padres y hermanos podrán llevar a cabo durante los juegos de fin de semana.



Materiales necesarios: 10 canicas por niño

**CEREMONIA DE APERTURA
(PACK: 5 MINUTOS)**

Los niños forman una fila, hacen la señal del Cub Scout y recitan la Promesa del Cub Scout. Luego los niños dan el grito del den 10 veces, gritando cada vez más fuerte.

PROMESA DEL CUB SCOUT

*Xo, [su nombre], prometo que hare lo mejor para
Cumplir con mi deber hacia Dios y hacia mi pais,
Ayudar a otras personas y
Obedecer la Ley del Pack.*

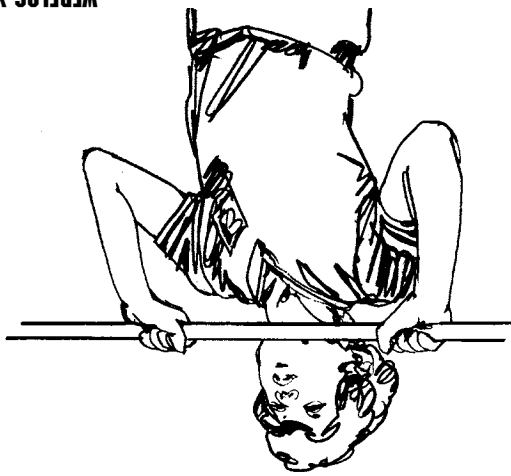
**CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS
(DEN: 25 MINUTOS)**

Jueguen Turn and Shoot ó 3 vs. 3 Speed Attack. (Consulte el apéndice.)

ACTIVIDAD SCOUT

(DEN: 25 MINUTOS)

Organice varios juegos de canicas. Los niños forman parejas; cada pareja juega un juego de canicas diferente. Al



Su hijo necesita practicar cinco técnicas de condición física y mejorar su rendimiento en cada técnica durante el próximo mes. Estas técnicas pueden incluir levantamientos, abdominales, salto de longitud de pie, la carrera de 50 metros y el tiro de softball. Anote su desempeño en cada técnica hoy (cuando empiece el mes) y luego registre su progreso cada semana durante las próximas cuatro semanas.

ACTIVIDAD SCOUT

TIEMPO CON LA FAMILIA



Haz tu mejor esfuerzo.

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.

**CEREMONIA DE CLAUSURA
(PACK: 10 MINUTOS)**

Punto Clave de Entrenamiento—Durante el juego, anime a los jugadores a la ofensiva a rematar con los rebotes del portero.

**JUEGOS DE PRÁCTICA
(30 MINUTOS)**

Al final de cada juego, los niños se desplazan a otro juego para que puedan practicar sus técnicas de tiro y juego.





TIEMPO CON LA FAMILIA



ACTIVIDAD SCOUT

Consiga algunas canicas y pídale a su hijo que enseñe a la familia a jugar a las canicas.

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

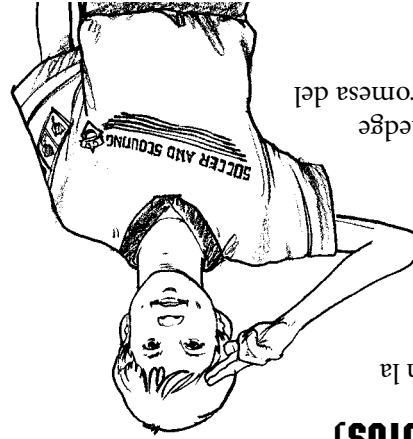
CAMBIO DE REGLAS

Si pudieras cambiar alguna regla de fútbol, ¿cuál cambiarías y por qué? Por ejemplo, “acercaría el tiro de penalti a la portería para facilitar la marcación de goles con los tiros de penalti.”

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)



Dos niños sostienen la bandera de EE.UU. horizontalmente. Los niños forman una fila frente a la bandera, dan el saludo del Cub Scout y recitan el Pledge of Allegiance y la Promesa del Cub Scout.

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.*

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen 3 vs. 3 Endline o Defending as a Back Three. (Consulte el apéndice.)

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

Hable con los niños y sus padres sobre el Valor Fundamental de la Cooperación, que consiste en trabajar con otros para lograr una misma meta. Explique a los niños cómo el jugar fútbol juntos requiere mucha cooperación. Pídale a los niños y a sus padres que compartan algunos ejemplos de este valor a partir de su propia experiencia.

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Los niños pasan el tiempo practicando sus técnicas de tiro de canicas y jugando diferentes juegos de canicas.

JUEGOS DE PRÁCTICA (30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Durante el juego, anime a los defensas a crear una línea defensiva en diagonal para asegurar que su equipo no pueda ser vencido por un pase sencillo.

(PACK: 10 MINUTOS)

Los niños, sus padres y hermanos forman un círculo grande en el campo. Los niños hacen el saludo Cub Scout y lideran a los demás para recitar el Pledge of Allegiance y la Promesa del Cub Scout.

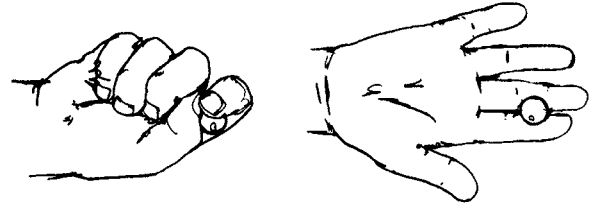


DETERMINACIÓN DEL ORDEN DE JUEGO

Los jugadores empiezan el primer juego determinando en qué orden jugarán. Lanzan o tiran sus bombochas desde una *línea de tiro* fuera del círculo, con la parte mediana de ésta tocando el círculo. En el lado opuesto del círculo se traza otra línea similar, la *línea de meta*. El jugador cuya bombocha se acerca más a la línea de meta, juega primero.

REGLAS PARA LA BOMBOCHA

- La bombocha no puede tener un diámetro menor de media pulgada ni mayor de ¾ de pulgada.
- La bombocha no puede ser de metal.



TÉRMINOS BÁSICOS DE CANICAS

- **Bowling**, ocurre cuando un jugador hacer rodar un tiro por el piso.
- **Edgers** son las canicas cercanas al borde del círculo.
- **For Fair** significa jugar sólo por diversión. Al final de cada juego, las canicas son devueltas a sus propietarios.
- **For Keeps** significa que cada jugador guarda las canicas que tira fuera del círculo.
- **Histing** ocurre cuando un jugador levanta la mano del piso al tirar.
- **A Hit** ocurre cuando un jugador tira una canica fuera del círculo.

- **Hunching** ocurre cuando un jugador mueve su mano hacia delante por arriba de la línea (de la mite) del círculo, o cuando mueve su mano hacia delante a partir del lugar desde donde llegó la bombocha dentro del círculo.
- **Knuckling Down** es una posición en la que mínimo un nudo de la mano tiene que tocar el piso hasta que la bombocha ya no toque la mano.

CEREMONIA DE CLAUSURA (PACK: 10 MINUTOS)



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

PROMESA DEL CUB SCOUT

Yo, [su nombre], prometo que haré lo mejor para
Cumplir con mi deber hacia Dios y hacia mi país,
Ayudar a otras personas y
Obedecer la Ley del Pack.

JUEGOS DE PRÁCTICA (30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Durante el juego, anime a los porteros a ponerse en línea con el balón lo antes posible, a mantener sus ojos sobre el balón y a mirarlo en sus manos.

- **Lofting (or Plunking)** un tiro difícil ocurre cuando un jugador tira en arco al aire para alcanzar una canica.
- **Marbles** son sólo son las canicas que son el blanco. También son llamadas *mibs*, *miggs*, *ducks*, *kimnies*, o *hoodles* (en inglés)
- **A Miss** ocurre cuando un jugador falla un tiro desde el círculo.
- **Roundsters (or Circling)** es el hecho de seleccionar la mejor ubicación fuera del círculo para tirar con los dedos al suelo.
- **Shooter (o bombocha**, en español) es la canica atacante. También es llamada *taw*, *glassy*, or *monny* en inglés, y *bombona*, *tonina*, *macalota* o *canicota* en español.
- **Un shot (o tiro**, en español) es el acto de golpear una canica con la bombocha, usando el dedo pulgar para impulsar ésta.



*America! America! God shed his grace on thee,
And crown thy good with brotherhood
From sea to shining sea!
O beautiful for patriot dream
That sees beyond the years,
Thine alabaster cities gleam,
Undimmed by human tears!*
(Repeat the coro)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS
(DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Transition to Score o Counterattack. (Consulte el apéndice.)

ACTIVIDAD SCOUT
(DEN: 25 MINUTOS)

Organice un juego de Ultimate con los niños, jugando de acuerdo a las reglas.

SEMANA 6



JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN

Materiales necesarios: 10 canicas por niño

CEREMONIA DE APERTURA
(PACK: 5 MINUTOS)

Los niños forman un círculo y eligen a un niño para liderar al den y dar el grito del den 10 veces, cada vez más fuerte.

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS
(DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Three-Shot Soccer o Kneel and Deflect. (Consulte el apéndice.)

JUEGOS DE PRÁCTICA
(30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Durante el juego anime a los jugadores a llegar frente a la portería con velocidad mientras el balón llega en el recuadro para asegurar de que un jugador mantiene la carrera de atrás de la primera ola de jugadores a la ofensiva.

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

Hable con los niños sobre el Valor Fundamental de la Honestidad, que significa decir la verdad y ser digno de confianza. Pida a los niños que comenten ejemplos de honestidad que hayan observado en recientes partidos de fútbol. Dígales que piensen en ejemplos de honestidad en su vida cotidiana.

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

ACTIVIDAD SCOUT
(DEN: 25 MINUTOS)

Explique a los niños las reglas del Círculo o algún otro juego de canicas o bolitas. Juegue con ellos a un juego de canicas y pídale a los niños que le repitan las reglas a medida que progresen el juego.

CÍRCULO

Pueden jugar de dos a seis niños. Se traza un círculo de 5 a 10 pies de diámetro en el piso. Se colocan trece canicas en una cruz marcada en el centro del círculo. Dos líneas de 9 pulgadas cada una, forman la cruz. Se coloca una canica en el centro y tres canicas en cada una de las cuatro partes de la cruz. Cada canica está a 3 pulgadas de la siguiente. Cada jugador usa una canica más grande, la *bombocha*, para sacar las canicas pequeñas fuera del círculo. El jugador que saca más canicas fuera del círculo gana el juego. (Se pueden hacer variantes del juego.)



(Coro)

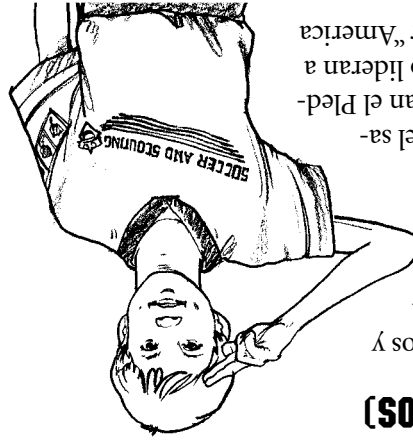
*O beautiful for spacious skies,
For amber waves of grain,
For purple mountain majesties
Above the fruited plain!*

AMERICA THE BEAUTIFUL

*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.*

PLEDGE OF ALLEGIANCE

Los niños, sus hermanos y padres forman una fila y eligen a dos niños para sostener la bandera de EE.UU. horizontalmente entre ellos. Los niños hacen el saludo Cub Scout y recitan el Pledge of Allegiance. Luego lideran a las familias para cantar "America the Beautiful."



CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Materiales necesarios: Bandera de EE.UU.

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



Crear un plan de celebración de fin de juego del equipo.

TIEMPO DE CELEBRACIÓN

Compre un disco volador y pídale a su hijo que le enseñe las reglas del Ultimate. Dígame que le muestre a lanzar y a atrapar el disco usando las técnicas de "clap-ping" y "sandwich". Practiquen hasta que cada familiar participante haya lanzado y atrapado el disco.

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

ACTIVIDAD SCOUT

TIEMPO CON LA FAMILIA



Haz tu mejor esfuerzo.

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.

CEREMONIA DE CLAUSURA (PACK: 10 MINUTOS)

JUEGOS DE PRÁCTICA (30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Durante el juego, aliente a los jugadores a la ofensiva a desarrollar el tiro alto manteniendo los brazos abiertos para mantener el equilibrio, golpearlo por la parte inferior del balón y rematando hacia la meta.

• Sigam esta regla final de la Asociación de Jugadores de Ultimate: "Espíritu del juego: en el Ultimate se destaca el espíritu deportivo y el juego limpio. Se alienta el juego competitivo, pero nunca a costa del respeto entre los jugadores, la obediencia a las reglas y la alegría sencilla de jugar."



Déle a cada niño una copia de las Reglas del Ultimate, luego léanlas todos juntos y charlen sobre las reglas.

ACTIVIDAD SCOUT
(DEN: 25 MINUTOS)

(Consulte el apéndice.)

Jueguen Chip-Shot Shooting 6 vs. 6 Chip to Score.

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS
(DEN: 25 MINUTOS)

*Obedecer la Ley del Pack.
Ayudar a otras personas y*

*Cumplir con mi deber hacia Dios y hacia mi país,
Yo, [su nombre], prometo que haré lo mejor para*

PROMESA DEL CUB SCOUT

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

CEREMONIA DE APERTURA
(PACK: 5 MINUTOS)

Materiales necesarios: Copias de las Reglas del Ultimate, una por niño y líder



Materiales necesarios: Copias de las Reglas del Ultimate, una por niño y líder

- Jugar con dos equipos de siete personas.
- Empezar a jugar con los equipos formados en sus zonas de anotación. Un jugador lanza el disco a sus oponentes. Si se sale el disco de los límites, el equipo que recibe puede empezar desde donde se salió o pedir que se vuelva a lanzar.
- La jugada prosigue campo abajo hacia la zona de anotación, en el extremo opuesto del campo. Los jugadores pueden ir a cualquier lado del campo en cualquier momento y lanzar en cualquier dirección que sea. Los jugadores no pueden correr con el disco. La persona con el disco (el "lanzador") tiene 10 segundos para lanzarlo.
- Cuando un pase es incompleto, es interceptado, o derribado, o el disco se sale de los límites, la posición del disco cambia.
- No se permite el contacto físico entre los jugadores. Cualquier contacto físico constituye una falta. Al jugador al que se le cometió la falta, obtiene el disco en donde se hizo la marcación de la falta. Los jugadores son responsables de sus propias marcaciones de falta y resuelven entre ellos sus disputas.
- Cuando el equipo a la ofensiva completa un pase en la zona de anotación de la defensa, obtiene un punto.

REGLAS DEL ULTIMATE

JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN



SEMANA 5

JUEGOS DE PRÁCTICA
(30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Durante el juego anime a los jugadores a intentar trucos y fintas para ganar a los defensas, y a hacer tiempo y espacio para el balón.

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

Hable con los niños sobre el Valor Fundamental de la Actitud Positiva, que es ser alegre y mentalizarse a buscar y encontrar lo mejor en toda situación. Dé ejemplos de actitudes positivas que ha observado en los niños cuando juegan partidos de fútbol. Distribuya tarjetas azules y doradas a los niños que hayan demostrado tener una actitud positiva.

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



ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Lancen los discos voladores con los niños y enséñenles las técnicas de lanzamiento de disco. Muestreles

a lanzar un disco correctamente y a atraparlo usando la técnica de “clapping” (atrapar con las manos como si estuviesen aplaudiendo) y la de “sandwich”;

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



Jueguen Coach Says o Dribble, Fake, and Shoot. (Consulte el apéndice.)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

Los niños forman una fila, hacen la señal del Cub Scout y dicen la Promesa del Cub Scout. Luego los niños dan el grito del den tres veces, cada vez más fuerte.

CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Materiales necesarios: Discos voladores, también conocidos como Frisbees, uno por cada niño y líder

Establezca un área de 10 yardas por 10 en el jardín o en un parque local. Cada jugador empieza con 3 puntos. Cada jugador tiene un balón. El objetivo del juego es defender su balón mientras se patea fuera de área el balón de otro jugador. A cada vez que el balón de un jugador se sale del área, el pierde un punto. Cuando un jugador pierde todos sus puntos, debe retirarse del área de juego. El último jugador con puntos en el campo, gana.

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA FUERA DE COMBATE

Pregúntele a su hijo lo que aprendió sobre el buen espíritu deportivo. Pregúntele sobre la actividad de buen espíritu deportivo que hizo su equipo durante la última junta. Jueguen en familia y tomen turnos para actuar ejemplos de buen espíritu deportivo.

ACTIVIDAD SCOUT

TIEMPO CON LA FAMILIA



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

CEREMONIA DE CLAUSURA (PACK: 10 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Durante el juego anime a los jugadores a usar el interior del pie para pasar el balón a lo largo del piso y a colocar el balón con precisión al tirar.

JUEGOS DE PRÁCTICA (30 MINUTOS)

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.
Haz tu mejor esfuerzo.*



Hoy toca enseñar a los niños sobre el espíritu deportivo. Enseñe a los niños a jugar papeles y actuarlos para mostrar diferentes maneras de ser buenos deportistas. Haga una determinación que no sea a su ventaja y pi-

ACTIVIDAD SCOUT
(DEN: 25 MINUTOS)

Jueguen Change Game o Dribble, Pass, and Shoot. (Consulte el apéndice.)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS
(DEN: 25 MINUTOS)

Yo, [su nombre], prometo que haré lo mejor para Cumplir con mi deber hacia Dios y hacia mi país, 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. Luego bajan sus señales y dan el grito del den cinco veces.

CEREMONIA DE APERTURA
(PACK: 5 MINUTOS)



SEMANA 4
JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN

Hable con a los niños sobre el Valor Fundamental del Respeto, que significa mostrar consideración hacia el

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

Punto Clave de Entrenamiento—Durante el juego anime a los jugadores a buscar la vía más rápida al gol y a cambiar rápido de punto de ataque cuando se mar- ca un gol.

JUEGOS DE PRÁCTICA
(30 MINUTOS)

dales que muestren cual es la buena actitud deportiva. Fídale a cada niño que sugiera palabras o frases que indiquen un buen espíritu deportivo, tales como “Gracias árbitro,” o “Esta bien equipo, lo lograremos en la próxima,” o “¡Buena defensa!”

ESPIRITU DEPORTIVO

?Qué es el espíritu deportivo?

Puede decirse, “Es ser buen perdedor.” Esto es parte de ello. Si se pierde, hay que tratar de hacerlo con valentía y no refunfuñar o quejarse de la mala suerte o culpar a los oficiales o a los compañeros de equipo. Entrenen, hagan su mejor esfuerzo y vean lo que ocurre en el próximo partido. El buen espíritu deportivo significa también ser un buen ganador. Estarán contentos, pero no por ello deben despreciar al otro equipo. Tomen el tiempo de decirles a sus oponentes que juegan bien. Un buen deportista sigue las reglas y nunca hace trampa. El juego limpio es una cuestión de honor y respeto por sí mismo así como por los oponentes. Jueguen duro y jueguen para ganar, pero ganen *limpio*.

valor que tiene algo o alguien. Fídale que le den ejemplos de cómo las personas muestran respeto hacia los demás y hablen sobre las maneras en que mostramos respeto hacia objetos tales como la bandera y los símbolos religiosos.

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



sulte el apéndice.)

Jueguen 3 vs. 3 Inside Goal Game o Switch Play. (Con-

(DEN: 25 MINUTOS)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS

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

(PACK: 5 MINUTOS)

CEREMONIA DE APERTURA

recompensas de juego

Materiales necesarios: bandera de árbitro, pequeñas

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



Dígale a su hijo que le muestre las señales de árbitro que esta aprendiendo. Pídale que se las enseñe a usted y a otros miembros de la familia. Junto con su hijo, jueguen a las señales de fútbol. Los familiares se turnan para gritar las instrucciones tales como “tiro libre directo”, “tiro de esquina” o “sustitución,” y ver que miembro de la familia puede dar más rápido la señal correcta.

porada.

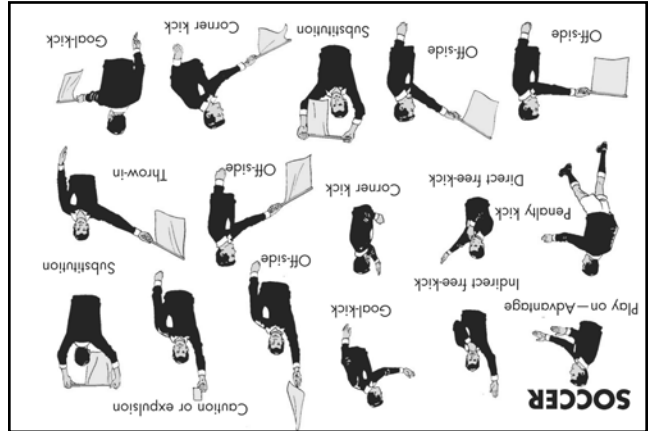
Escribe cinco cosas que quieras mejorar en esta tem-

FIJA TUS METAS

ACTIVIDAD FUTBOLÍSTICA

ACTIVIDAD SCOUT

TIEMPO CON LA FAMILIA



Enseñe a los niños las señales utilizadas por los árbitros de fútbol y jueguen a repasar y aprender las señales. El líder grita una instrucción tal como “tiro libre directo”, “tiro de esquina” o “sustitución,” y el niño que más rápido da la señal correcta, gana un grito del den por parte de los demás niños.

(DEN: 25 MINUTOS)

ACTIVIDAD SCOUT

CEREMONIA DE CLAUSURA (PACK: 10 MINUTOS)

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

LEMA DEL CUB SCOUT

Haz tu mejor esfuerzo.

JUEGOS DE PRÁCTICA (30 MINUTOS)

Punto Clave de Entrenamiento—Durante el juego anime a los jugadores a mantener sus ojos enfocados en el balón, a estirar el cuello al momento del impacto y a hacer contacto con la parte alta de su frente al dar un cabezazo al balón.

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

Es el último día para enseñar a los niños las señales que los árbitros usan en el fútbol. Jueguen nuevamente a las señales de fútbol, pero jueguen más rápido esta vez. Después de cada señal solicitada, presente una recompensa al primer niño que muestre la señal correcta. Continúen jugando hasta que cada señal de fútbol haya sido solicitada y que un niño haya mostrado la señal correctamente.





LOS 12 VALORES FUNDAMENTALES DE CUB SCOUTING

1. Civismo
2. Compasión
3. Cooperación
4. Valentía
5. Fe
6. Salud y Aptitud Física
7. Honestidad
8. Perseverancia
9. Actitud Positiva
10. Ingenio
11. Respeto
12. Responsabilidad



Los niños forman un círculo, hacen la señal del Cub Scout y tararean en voz baja una canción que separa todos mientras el líder dice la Promesa del Cub Scout, la Ley del Pack y el Lema del Cub Scout.

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.*

Haz tu mejor esfuerzo.

LEY DEL PACK

*Yo, [su nombre], prometo que haré lo mejor para
Cumplir con mi deber hacia Dios y hacia mi país,
Ayudar a otras personas y
Obedecer la Ley del Pack.*

PROMESA DEL CUB SCOUT

CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

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

PROMESA DEL CUB SCOUT

*Yo, [su nombre], prometo que haré lo mejor para
Cumplir con mi deber hacia Dios y hacia mi país,
Ayudar a otras personas y
Obedecer la Ley del Pack.*

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 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

Jueguen Heading Keep-Up Challenge ó 1 vs. 1 Serve-Head-Catch. (Consulte el apéndice.)

JUNTA ENTRE SEMANA DEL DEN



SEMANA 3

Materiales necesarios: bandera de arbitro de fútbol



Explique a los niños los 12 Valores Fundamentales de Cub Scouting y déles ejemplos de cómo pueden demostrar cada valor durante la temporada de fútbol. Aliéntelos a practicar los 12 Valores Fundamentales en su vida cotidiana y cuando juegan fútbol.

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

Punto Clave de Entrenamiento—Durante el juego anime a los jugadores a golpear a través del balón en la dirección prevista hacia la meta, a adelantarse por encima del balón y a aterrizar sobre el pie que patea al jugar el pase en curva.

JUEGOS DE PRÁCTICA (30 MINUTOS)

Organice una competencia Fireworks Race. Para cada jugador se necesitará un globo lleno de agua y una cuerda de un metro y medio de largo. Cada jugador crea un “globo de fuegos artificiales” atando un extremo de la cuerda al cuello del globo y el otro extremo al tobillo. A señal del líder, todos los jugadores se desplazan hacia la meta final a 20 pies de distancia, con rapidez y cuidado al arrastrar los globos de fuegos artificiales detrás de ellos. Si uno de los globos de fuegos artificiales “explota” (que reviente el globo), el jugador queda eliminado. El primer jugador que cruce la meta final con sus globos de fuegos artificiales aun intactos, gana la competencia.

ACTIVIDAD SCOUT (DEN: 25 MINUTOS)

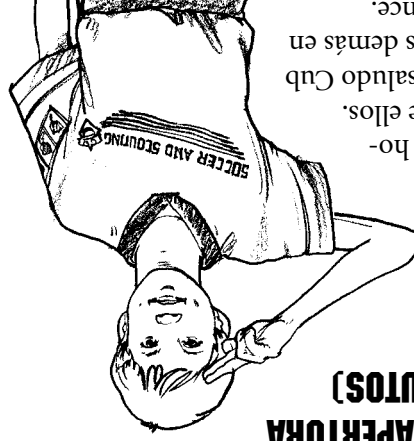
Los Webelos Scouts y sus padres disfrutarán de una hora y 45 minutos llenos de acción y Actividades de Inicio. Aparte de registrarse para Fútbol y los Scouts, los niños participarán en ceremonias de apertura y de clausura, puestos de actividades Scouting y el Campo de Fútbol y los Scouts. Los padres tendrán varias oportunidades de obtener la información que necesiten a través de una sesión de bienvenida y orientación y de las mesas y carpas de información. Las Actividades de Inicio de los Webelos son de 3 a 4:45 p.m. el Día de Inicio. Consulte los detalles del Programa de Inicio a partir de la página 5.

Hagan Ejercicios de Calentamiento, luego jueguen Intercept Game 6 2 vs. 2 with Flanks. (Consulte el apéndice.)

CLÍNICA DE TÉCNICAS FUTBOLÍSTICAS (DEN: 25 MINUTOS)

*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.*

PLEDGE OF ALLEGIANCE



CEREMONIA DE APERTURA (PACK: 5 MINUTOS)

Materiales necesarios: bandera de EE.UU.; un globo lleno de agua preparado de antemano y con cuerda precortada de un metro y medio de longitud para cada niño

SEMANA 2

SESIÓN DE JUEGOS DEL SÁBADO



Los Webelos 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 de Fútbol y los Scouts. Los padres tendrán varias oportunidades de obtener la información que necesiten a través de una sesión de bienvenida y orientación y de las mesas y carpas de información. Las Actividades de Inicio de los Webelos son de 3 a 4:45 p.m. el Día de Inicio. Consulte los detalles del Programa de Inicio a partir de la página 5.

SEMANA 1



ACTIVIDADES DE INICIO



PLANES DE REUNIÓN

Semana 1	22
Semana 2	22
Semana 3	23
Semana 4	25
Semana 5	27
Semana 6	29
Semana 7	32
Semana 8	34
Semana 9	36
Semana 10	38
Semana 11	43
Semana 12	45



COMENTARIOS FINALES

El programa de Fútbol y los Scouts es la colaboración conjunta de Boy Scouts of America, los campamentos del Fútbol de la Liga Mayor, el Fútbol de la Liga Mayor y sus equipos y su consejo local de los BSA. Este programa reúne el deporte juvenil de mayor crecimiento en los Estados Unidos y la institución más importante de formación de carácter del mundo para niños y jóvenes.

Boy Scouts of America: Boy Scouts of America es el principal programa juvenil de la nación para el desarrollo del carácter y el entrenamiento en un liderazgo basado en valores. La misión de Boy Scouts of America es capacitar a los jóvenes para hacer elecciones de carácter ético y moral durante sus vidas al influir la Ley y el Juramento de los Scouts. Para obtener más información acerca de Boy Scouts y su consejo local visite www.scouting.org.

Campamentos de la MLS: los campamentos del Fútbol de la Liga Mayor son los principales proveedores educativos de fútbol juvenil de la nación para jugadores, padres y directores técnicos. La misión de los campamentos de la MLS es lograr que las personas trasciendan los límites que se han impuesto a sí mismas. Para obtener más información sobre los campamentos de la MLS, visite www.MLScamps.com.

Fútbol de la Liga Mayor: la misión de la MLS es convertirse en una de las mejores ligas de fútbol profesional del mundo y en una liga para la Nueva América. Con talentos “destacados y locales” como Landon Donovan y DaMarcus Beasley quienes ya consideran a la MLS como su hogar, la MLS puede darles a los jugadores jóvenes aspirantes la posibilidad de soñar. Para obtener más información acerca del Fútbol de la Liga Mayor visite www.MLSnet.com.

¡AHORA, VAYAN A JUGAR AL FÚTBOL!

Eso es todo, sólo conserven las sonrisas en sus rostros, diviértanse y el resto vendrá solo.

Saludos,

El Equipo de Fútbol y los Scouts



MAXIMIZACIÓN DE LAS RELACIONES CON LOS PADRES



Es indispensable que el equipo se mantenga hidratado durante el juego. Hay dos pausas para rehidratación/descanso durante cada sesión de práctica de Fútbol y los Scouts. Aliente a sus jugadores a traer agua o una bebida especial a las prácticas. Tenga algunas a mano

en caso de que alguien se olvide de traer la suya. Cerciórese de que los jugadores repongan el líquido que han perdido durante el juego. Si no lo hacen, podría encontrarse ante una emergencia médica.

REHIDRATACIÓN



• **Converselo con alguien:** la comunicación es un elemento esencial de la química del equipo. Dialogue con sus jugadores. Descubra cuáles son sus intereses, aparte del Fútbol y los Scouts. Escúche-

los. Hágales preguntas. Converse con los jugadores con espontaneidad. Déles autoridad permitiendo que expresen sus opiniones.

Lo que sigue esta cubierto con más detalle en la Guía Organizativa de Fútbol y los Scouts. Estas recomendaciones se ofrecen en un esfuerzo para estimular a los padres a desempeñar un papel productivo y positivo en su programa:

Carta a los padres. Envíe a cada padre una copia de nuestra carta de presentación para los padres. Es- tablezca el estilo de las futuras comunicaciones inviti- andolos a la reunión de padres, logre que todos “se pongan de acuerdo” con respecto a los objetivos, as- piraciones y expectativas para la temporada siguiente. Compare las Declaraciones de Resultados completadas por los jugadores en su primera tarea de Family Time. Haga un listado de los mismos en una hoja de papel o

una pizarra blanca. Comparta y comente. Determine las cinco prioridades principales al pedirle a cada per- sona que califique con cinco a su prioridad principal y con uno, su quinta prioridad. Sume los puntajes indi- viduales e identifique sus cinco primeras prioridades para la temporada.

Compromiso de los padres. Haga que todos los pa- dres firmen el Compromiso de los Padres al Fútbol y los Scouts. Entregue una Tarjeta de Aliento de Fútbol y los Scouts a cada padre que firme el compromiso. Cer- cíorese de que ellos traigan las tarjetas a cada práctica de mitad de semana y a cada juego de entrenamiento y práctica de fin de semana.



- **Alabe al campeón que hay en cada persona:** haga más fuerte a cada participante individualmente al destacar cada instancia meritória, sin importar lo pequeña o insignificante que sea. Aliente a los jugadores a dar lo mejor de sí en cada situación.
- **Apoye el sentido de familia:** la familia debe ser la base de la estabilidad emocional, del apoyo y aceptación incondicional del niño. Puede ayudar al lograrlo al conocer a las familias de sus jugadores. Conozca y salude a todos los miembros de la familia. Sepa que otros intereses tienen los niños además de Fútbol y los Scouts. Pregúntelos cómo les va en la escuela. Muestre interés en otros aspectos de sus vidas.
- **Demuestre lo que desea que los niños hagan.** Aplique el enunciado, "Una imagen vale más que mil palabras". Para cerciorarse de que los niños saben lo que deberían hacer, ofrezca una demostración de cada actividad, o mejor aún, haga que uno de sus jugadores le ofrezca al grupo una demostración de la técnica, tácticas o actividades.
- **Este preparado.** Es el lema de los Scouts y es de suma importancia en el fútbol: fallar en la preparación es prepararse para fallar. Usted tiene un plan de prácticas escrito. Es importante que usted cumpla la estructura y flujo delineados en cada plan semanal. Léalo y estúdiele antes de venir a practicar. Escriba sus propias anotaciones en el margen, si es necesario. Dele prioridad a las metas que se ha propuesto en cada práctica para asegurarse que aprendan lo que "necesitan saber" en el tiempo previsto. Establezca unos cuantos puntos clave de enseñanza y refuércelos repetidamente.
- **Reduzca las instrucciones a un mínimo:** Fútbol y los Scouts sigue una metodología "sin directivas" o "sin instrucción". Reduzca sus instrucciones verbales a un mínimo y deje que el juego sea el mejor maestro.
- **Sea un director técnico que consulta:** con esto, queremos decir que usted debería preguntar antes que decir. Dialogue con sus jugadores. Hágales preguntas. Involúcrelos y comprométalos en la práctica. Ellos le dirán si algo funciona y si están aprendiendo o disfrutando la actividad.
- **Haga comentarios constructivos:** ofrezca sugerencias útiles e indicadores de mejoras. Evite ser negativo y criticar a los jugadores. Intercale sus críticas dentro de comentarios positivos y útiles y sugerencias (por ejemplo, "Hiciste un gran esfuerzo, José. Casi lo lograste. Estuviste un poco agresivo al tratar de aproximarte a la pelota. Trata de retrasar tu movimiento hacia la pelota la próxima vez y observa si eres capaz de vencer el desafío. Sigue así. Veo un gran progreso en tu modo de jugar").
- **Sea disciplinado:** involúcre a sus jugadores y a sus padres en la determinación de las reglas de su equipo/den. Mantenga sus reglas a un mínimo, y hágalas simples y fáciles de manejar. Adhérase a estas reglas y sea coherente en sus opiniones.
- **Alimente el talento interior:** usted heredará un grupo de personas con una amplia gama de talentos. Fortalezca las diferencias de los jugadores. Reconozca la creatividad e ingenuidad de la misma forma que aplaude la disciplina y la perseverancia.
- **Sea el primero en animar al equipo:** sea el ejemplo para los padres y miembros de la familia al estimular mucho a sus jugadores. Muestre su Tarjeta de Aliento cuando corresponda. Incluya en la celebración a los padres del equipo. Deje que sepan que usted aprecia algo que han hecho en contribución con la cultura del equipo.
- **Fonga en práctica lo que usted predica:** en la dirección técnica, esto comúnmente se expresa diciendo "Sigam mi ejemplo". Hacer lo que uno predica es lo opuesto a decir "Haz lo que yo digo, mas no lo que yo hago". Recuerde, los valores del director técnico son los valores del equipo. No espere que sus jugadores hablen cortésmente entre ellos si usted no se dirige a ellos con cortésia.
- **Informe el progreso:** haga comentarios a los jugadores y sus padres sobre el progreso de cada jugador. Intente llamar o comunicarse por correo electrónico con tres padres cada semana y coméntelos como están sus hijos. Ofrezca sugerencias sobre lo que necesitan hacer para seguir mejorando. Relacione sus comentarios con tareas a realizar en el cartel de Family Time. Contáctelos y muestre su interés.
- **Desarrolle su propia valoración y amor por el juego:** mire un partido de fútbol por TV. Lea acerca de esto en los periódicos o en la Internet. Haga un curso para árbitros o un curso para directores técnicos de fútbol en los Estados Unidos NSCAA. Asíciase a una liga de fútbol para adultos de la zona. Sumétrase en el deporte y déjese cautivar por la pasión y tradición.



- **Establezca metas individuales**—comprometa a cada jugador a establecer sus propias metas para la temporada. Fije algo tangible como meta (un número o una fecha). Concéntrese en los objetivos que obliguen a los niños a ampliar sus metas, a tratar de conseguir cosas actualmente fuera de su alcance, pero ayúdelos a establecer metas que puedan alcanzar.
- **Sea positivo**—los directores técnicos a veces invierten mucho tiempo señalando lo que los jugadores no están haciendo bien, en vez de concentrarse en lo que están haciendo bien. Sea entusiasta. Celebre hasta el evento más insignificante cuando las cosas salen tal como se las planeó. Hágales notar siempre a los niños cuando “están haciendo algo particularmente bien”.
- **Identifique y premie las buenas acciones:** fíjese en sus jugadores. Reconozca sus aportes positivos a las prácticas de juego. Utilice su Tarjeta de Aliente para destacar hasta los progresos más pequeños y sutiles.
- **Sea un buen competidor**—guíe a los niños con el buen ejemplo. Aliente un código de conducta en el campo de juego. Elogie y honre el desempeño de los adversarios. Impulse un respetuoso código

- Esta es la lista de control de nuestro director técnico de Fútbol y los Scouts Haga esto y será un director técnico exitoso:
- **Concéntrese en aprender y mejorar**—concéntrese en la importancia de aprender, de autosuperarse, así como en el proceso de mejorar permanentemente. Nuestra actitud frente a la competencia no es tan importante como lo que aprendemos y mejoramos de semana a semana.
- **Estimule y premie el esfuerzo**—aliente a sus jugadores a hacer lo mejor que puedan. Si los jugadores reciben reconocimiento por hacer su mejor esfuerzo, es probable que continúen en el programa. El tablero de puntuación no debería ser el barómetro del éxito.
- **Establezca desafíos individuales y desafíos para el equipo**—a los niños les encantan los desafíos. ¡El desafío es divertido! Cree desafíos individuales y colectivos para el equipo en cada práctica y partido. Establezcalos como objetivos. Convierta al juego en una competencia y añada diversión adicional a la práctica. ¿Cuántos pases puedes hacer? ¿Quién puede hacer los pases más precisos a través del arco en sesenta segundos?

LISTA DE CONTROL DEL DIRECTOR TÉCNICO



Flexibilidad: capaz de delegar responsabilidades, versador, comprometido, comunicativo, estimulante, justo, solidario, ingenioso, progresista, consultivo, consejero

Franqueza: divertido, feliz, dispuesto, claro, ético, veraz, amistoso, positivo, íntegro, justo, generoso

Aceptación: acogedor, formador, corrector, accesible, abierto, inquisitivo, entusiasta, considerado, preocupado

Coherencia: constante, firme, valorizador, generoso, dedicado, colaborador, modelo a seguir, invitador, elogiioso, dedicado, didáctico, alentador

Empatía: reconocido, receptivo, atento, agradecido, respetuoso, cariñoso

La evaluación que usted recibe de los padres de los jugadores de su equipo y de los jugadores al final de la temporada servirá para evaluar su actuación en estas áreas.

La responsabilidad del director técnico es informar, educar e inspirar. Fútbol y los Scouts considera que un director técnico debe reunir las siguientes características principales:

Flexibilidad—darles a los niños espacio para crecer y aprender a tomar sus propias decisiones.

Franqueza—no tratar de simular ser lo que uno no es

Aceptación—valorar incondicionalmente a los niños, aceptarlos tal como son

Coherencia—demostrar siempre la actitud positiva que espera ver en ellos.

Empatía—entender lo que significa estar en SUS zapatos

A continuación, hemos usado este esquema para enumerar palabras descriptivas fundamentales que lo ayudarían a moldear su conducta al entrenar:

GARACTERÍSTICAS DE LOS BUENOS DIRECTORES TÉCNICOS



NOTAS DEL DIRECTOR TÉCNICO



ARBITRAJE DE LOS PARTIDOS



Queremos que los directores técnicos, los directores técnicos asistentes y los padres conocedores del juego actúen como árbitros en los juegos de entrenamiento de Fútbol y los Scouts. Al igual que el director técnico, la responsabilidad del árbitro es informar, educar e inspirar. Pídale a los árbitros que hablen con los juga-

dores durante el juego. Alíentelos a explicar las violaciones de las reglas durante los intervalos del juego. **Nota:** Fútbol y los Scouts puede proporcionar árbitros calificados para el torneo de Fútbol de la semana 12, si es necesario.

POSICIONES DE LOS JUGADORES

Las posiciones de los jugadores se organizan, en forma general, de la siguiente manera:

Nota: La regla relativa a la posición fuera de juego **no** se aplica a los programas de los Tiger Cub Scouts y los Wolf Cub Scouts. **Usamos** esta regla en los programas de los Bear Cub Scouts y los Webelos Scouts.

que el jugador.

Un atacante está fuera de juego cuando se encuentra en esta área antes de que la pelota se encuentre en la misma. La pelota debe siempre cruzar la línea antes

ancho del campo.

La línea de posición fuera de juego para el equipo que ataca es la línea del arco de la defensa, marcada a lo

FUERA DE JUEGO

hacer el gol.

- No se puede hacer un gol con un tiro libre indirecto. La pelota debe tocar a otro jugador que no sea el que la pateó, antes de hacer el gol.
- Se otorga al equipo del jugador que ha cometido una falta cuando un jugador de liberadamente obstaculiza a su adversario mientras que no hace intento alguno de patear la pelota, juega descuidadamente o muestra una conducta descortés.
- No se puede hacer un gol con un tiro libre indirecto. La pelota debe tocar a otro jugador que no sea el que la pateó, antes de hacer el gol.

b. Tiros libres indirectos

- Se puede hacer un gol con un tiro libre directo.

JUGADORES DEL CAMPO DE JUEGO

Normalmente, los jugadores del campo están separados en tres categorías:

Defensa: estos jugadores defienden el arco distribuyéndose a lo ancho del campo fuera del sector del arco.

Centrocampistas: estos jugadores tradicionalmente

juegan en el medio del área de juego y van de un extremo a otro del campo, recuperando la pelota de los defensores y entregándosela a los delanteros.

Delanteros: estos jugadores tradicionalmente juegan en el área de ataque. Ellos reciben la pelota de los centrocampistas y tratan de hacer un gol viniendo al arquero del equipo contrario.

Nota: Trate de rotar de posición a los jugadores para darles la oportunidad de jugar en todas las posiciones durante su temporada de Fútbol y los Scouts. Utilice el Registro del Día del Partido suministrado por nuestra Guía Organizativa para seguir la rotación de las posiciones de los jugadores.

ARQUERO (BEAR Y WEBELOS)

- El arquero defiende el arco.
- El arquero es el único jugador del campo que puede utilizar sus manos para tocar la pelota.
- El arquero sólo puede tocar la pelota con las manos en el área del arco.

Nota: No jugamos con arqueros en los programas de Tiger Cub y Wolf Cub Scouts. Nosotros **jugamos** con arqueros en los programas de Bear Cub Scouts y Webelos Scouts.



Para simplificar las reglas del juego hemos determinado cuatro temas: puntapie inicial, fuera del campo de juego, tiros libres y posición fuera de juego. Este es el resumen de las reglas principales:

PUNTAPIÉ INICIAL

1. Al lanzar la moneda se determina qué equipo da el puntapie inicial.

2. Un puntapie desde el centro del campo comienza el partido.

3. También se realiza un puntapie inicial después que se ha marcado un gol. El equipo cuyo arco fue vencido es el que dará el puntapie inicial.

FUERA DE LOS LÍMITES

1. El juego se detiene cuando la pelota sale de los límites.

2. De acuerdo con el lugar y el modo en que la pelota cruzó la línea divisoria, la pelota puede ser devuelta al juego de tres maneras que se describen a continuación: En los tres casos, el jugador que devuelve la pelota al juego no puede tocar la pelota de nuevo hasta que otro jugador la haya tocado primero.

a. Con un saque de banda

• Un saque de banda se realiza cuando la pelota sale por la línea lateral.

• El equipo contrario realiza el saque de banda. Ambos pies deben estar en el piso y detrás de la línea de banda cuando se lanza la pelota. La pelota se debe lanzar desde atrás y por encima de la cabeza. No se puede hacer un gol con un saque de banda.

b. Con un tiro desde el arco

• Se realiza un tiro desde el arco cuando la pelota cruza la línea del arco después de ser pateada por última vez por un jugador del equipo contrario.

• El saque de arco puede ser hecho por cualquier jugador del equipo defensor que se encuentre a aproximadamente seis yardas de la línea del arco.



• Los jugadores del equipo contrario deben estar afuera del área del arco de la defensa marcada a través de todo el ancho del campo. Se puede hacer un gol pateando directamente desde el arco.

c. Con un saque de esquina

• Se hace un tiro de esquina cuando la pelota cruza la línea del arco después de haber sido pateada por un jugador de la defensa. El tiro de esquina puede ser realizado por cualquier jugador del equipo atacante. El tiro de esquina más próxima al lugar donde la pelota cruzó la línea del arco. Todos los jugadores del equipo contrario deben estar a un mínimo de 10 yardas de la pelota.

• Se puede hacer un gol directamente, pateando desde la esquina.

TIROS LIBRES

1. Cuando un jugador comete una falta u ofensa, se le otorga un tiro libre al equipo contrario en el lugar donde se produjo la falta u ofensa.

2. Todos los jugadores del equipo contrario deben estar a un mínimo de 10 yardas de la pelota cuando se realiza un tiro libre.

3. Hay dos tipos de tiros libres:

a. Tiro libre directo

• Se otorga al equipo del jugador que ha cometido una falta cuando un jugador del equipo contrario deliberadamente patea, hace tropezar o detiene a su adversario.

• Se le otorga al equipo contrario cuando un jugador toca la pelota con la mano o cuando el arquero toca la pelota con la mano fuera del área del arco.

• Al tiro libre directo en el área del arco se lo conoce como tiro de penal. Cuando se permite patear un penal, todos los jugadores del equipo contrario deben permanecer de pie fuera del área del arco.



- Fútbol y los Scouts exige que todos los jugadores jueguen al menos la mitad de cada juego de entrenamiento. Asegúrese de rotar todos los miembros del equipo de la forma apropiada. Utilice el Registro del Día del Partido, provisto en nuestra Guía Organizativa para controlar el tiempo jugado.
 - Fútbol y los Scouts es un inicio recreativo al juego de Fútbol. Un número de reglas tradicionales ha sido modificado y simplificado para que sea una experiencia divertida para todos. Haga que sea divertido para todos los jugadores.
- Pase al campo. Esto es de particular importancia para los directores técnicos de los jugadores más jóvenes. Ayúdelos enseñándoles el juego. Usted NO está obligado a permanecer de pie en la línea lateral durante los partidos. Participe e intervenga en la acción.

- Fútbol y los Scouts exige que todos los jugadores jueguen al menos la mitad de cada juego de entrenamiento. Asegúrese de rotar todos los miembros del equipo de la forma apropiada. Utilice el Registro del Día del Partido, provisto en nuestra Guía Organizativa para controlar el tiempo jugado.
- Fútbol y los Scouts es un inicio recreativo al juego de Fútbol. Un número de reglas tradicionales ha sido modificado y simplificado para que sea una experiencia divertida para todos. Haga que sea divertido para todos los jugadores.

NOTAS PARA LOS JUEGOS DE ENTRENAMIENTO



Divida su den/equipo en dos equipos de entrenamiento que jueguen partidos de práctica entre sí.

PRÁCTICAS DE MITAD DE SEMANA

A veces, los equipos no podrán dividirse tan fácilmente como lo hicieron anteriormente. Haga lo mejor que pueda para equilibrar sus equipos y déles a sus jugadores la oportunidad de jugar por lo menos un 50% del tiempo de juego de entrenamiento.

De acuerdo con el número de jugadores en su equipo/den, usted podrá crear uno o dos equipos. Cada equipo jugará contra un equipo diferente del pack. La meta es jugar contra un equipo diferente cada semana de la temporada de Fútbol y los Scouts.

PRÁCTICAS Y JUEGOS DE FIN DE SEMANA

Grupo según la edad	Jugadores por equipo	Número total de jugadores	Distribución del equipo
Tiger Cubs	4 contra 4	12 jugadores	2 equipos con 2 suplentes por cada equipo
Wolf Cub Scouts	5 contra 5	11 jugadores	2 equipos sin ningún suplente en uno de los equipos y 1 suplente en el otro
Bear Cub Scouts	6 contra 6	8 jugadores	1 equipo con 2 suplentes
Webelos Scouts	7 contra 7	15 jugadores	2 equipos sin ningún suplente en uno de los equipos y 1 suplente en el otro

Ejemplos de cómo organizar sus equipos:



Programa	Distribución de Jugadores que Comienzan	Distribución de suplentes
Tiger Cubs	El número de jugadores en el den se divide por 4	Los jugadores restantes se distribuyen como suplentes en un máximo de dos por equipo.
Wolf Cub Scouts	El número de jugadores en el den se divide por 5	
Bear Cub Scouts	El número de jugadores en el den se divide por 6	
Webelos Scouts	El número de jugadores en el den se divide por 7	

Su equipo/den probablemente consistirá de 8 a 16 jugadores aproximadamente. De acuerdo con el nivel del programa de sus participantes, se le pedirá que organice sus equipos para los juegos de entrenamiento de la siguiente manera:

JUEGOS DE ENTRENAMIENTO ORGANIZACIÓN DE LOS EQUIPOS



Área del arco. Una línea de 10 yardas que se extiende a todo lo ancho del campo para los Bear Cub Scouts y los Webelos Scouts

Línea del arco. La línea que indica los límites del campo, en cada extremo del mismo

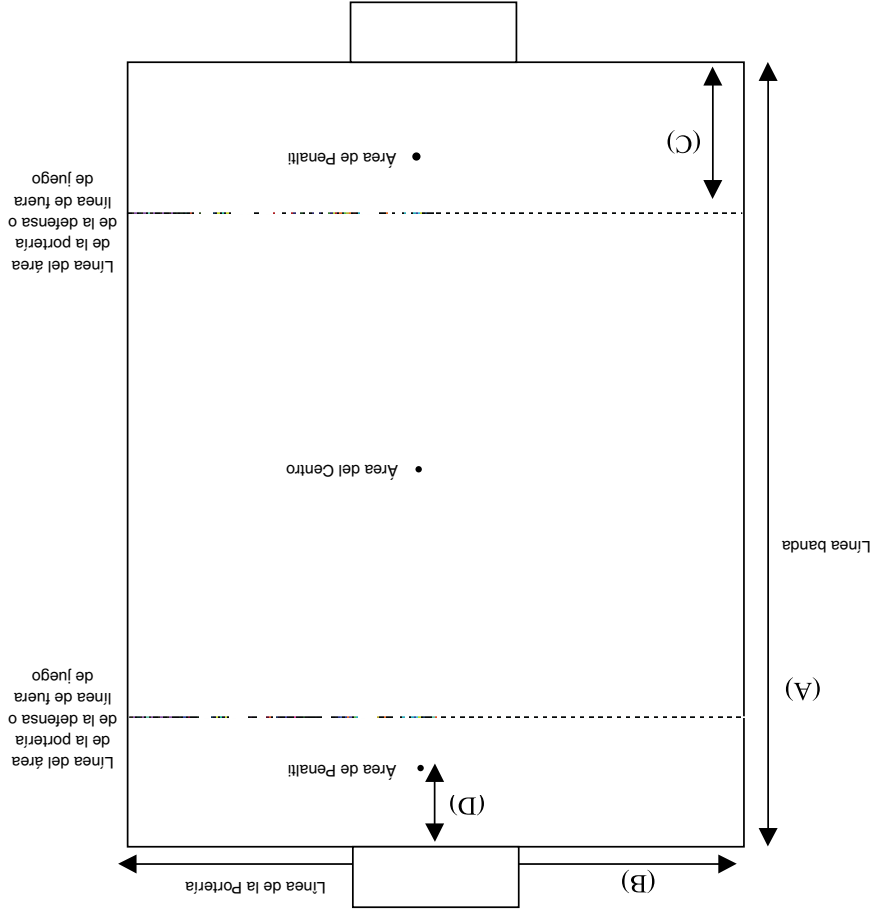
Línea fuera del juego. Una línea de 10 yardas desde la línea del arco que se extiende a lo ancho del campo para los Bear Cub Scouts y los Webelos Scouts

Línea lateral. Límites laterales del campo

Punto Central. El punto donde se coloca la pelota para el puntapié inicial

Punto de Penal. El punto donde se coloca la pelota para realizar el tiro de penal

Programa	Número de jugadores	Línea de defensa del arco	Línea fuera del juego	(A) Distancia	(B) Distancia	(C) Distancia	(D) Distancia
Tiger Cubs	4 contra 4	No	No	30 yardas	20 yardas	N/A	5 yardas
Wolf Cub Scouts	5 contra 5	No	No	35 yardas	25 yardas	N/A	5 yardas
Bear Cub Scouts	6 contra 6	Si	Si	40 yardas	30 yardas	10 yardas	5 yardas
Webelos Scouts	7 contra 7	Si	Si	50 yardas	40 yardas	10 yardas	5 yardas



CUADRO SIMPLIFICADO DE DEMARCACIÓN DEL CAMPO

1. Llegue al campo por lo menos 15 minutos antes del comienzo de cada práctica.
2. Inspeccione el campo para detectar la existencia de objetos peligrosos (piedras, vidrio, agujeros en el piso, etc.). Marque los agujeros con conos. Despejar el campo de objetos sueltos que estorben.
3. Definir el área de juego colocando discos a 10 yardas de distancia de acuerdo con las especificaciones. (ver la página siguiente marcada "Cuadro simplificado de demarcación del campo")
4. Prepárese para su clínica de habilidades, colocando discos adicionales en el área de juego para crear el área de habilidades de juego especificada en las instrucciones de la actividad.

Siga estos pasos en cada práctica:

5. Utilice las banderas de las esquinas y los arcos durante la clínica de habilidades para el fútbol. Al terminar la clínica de habilidades coloque las banderas de las esquinas en las esquinas de su área de juego y sitúe los arcos portátiles en el medio de cada línea de arco.
- Nota 1:** No marque líneas en el campo. Use conos y discos para demarcar las áreas. Como los tamaños de los campos son diferentes para cada grupo, las líneas pueden causar confusión.
- Nota 2:** Ponga a los niños en movimiento tan pronto como lleguen allí. Si llegan al campo temprano, haga que practiquen las habilidades de desplazarse con la pelota, de patear y recibir, así como de pegarle a la pelota.





aplaude. Los integrantes de este den regresan a sus asientos en el público y el procedimiento se repite para el siguiente den.

Cuando todos los den hayan recibido sus premios y hayan sido reconocidos por sus logros, el Cubmaster nombra a varias personalidades clave que participaron en la implementación de este programa. Esto debe incluir a los directores técnicos, a los padres voluntarios y al personal y los voluntarios del consejo local de los BSA. El Cubmaster cierra la ceremonia con una narración final.

“Esperamos verlos en dos semanas en la próxima temporada de Futbol y los Scouts. Sigam practicando y gracias por ser parte del programa de Futbol y los Scouts”

Los directores técnicos deben permanecer durante unos 15 minutos después de la ceremonia para conversar con los padres sobre la evaluación de sus hijos y su progreso.

DETALLES DE LA ORGANIZACIÓN



ORGANIZACIÓN DE SU EQUIPO

Complete la planilla de registro del equipo/Den que le fue provista por su líder de Futbol y los Scouts. Es importante tener en el archivo el nombre de cada jugador, el nombre de su(s) padre(s), su dirección, número de teléfono de su casa y correo electrónico (si dispone de uno). Comuníquese con sus jugadores antes de la reunión y el partido del sábado de la semana 2 para decirles que espera verlos en el campo y verifique que tengan el equipo correcto para la práctica.



EQUIPO

Cada jugador recibirá un uniforme completo y una pelota de futbol. No se entregan canilleras, pero se debe recomendar su uso. No se exigen zapatillas de futbol, pero es preferible tenerlas.

LA CEREMONIA DE GRADUACIÓN EN EL ESTADIO DE LA MLS

Las ceremonias de graduación en el estadio deben incluir todos los elementos de la ceremonia de graduación habituales en el campo y algunos o todos los elementos siguientes:

- El estadio y el recorrido por los vestuarios
- El túnel humano para darles la bienvenida a los jugadores al campo de juego
- Presentación en la zona final previa al juego
- Reconocimiento Diamond Vision
- Desfile de los Cub Scouts por el campo
- Clinica de medio tiempo y partido de futbol de pocos integrantes
- Parque temático de celebración del futbol
- Anuncio dirigido al público
- Cada equipo creará un formato específico para el día, de acuerdo con la modalidad de venta de entradas y los accesos al estadio.



El director técnico invita al público a aplaudir. Los jugadores permanecen firmes mientras el público

(nombre del equipo) :

“Señoras y señores, niños y niñas, una vez más, acá tienen a

el director técnico dice:

Los líderes de los den caminan al frente de la fila y le entregan a cada jugador un paquete de regalo, un trofeo y una evaluación. Los líderes de los den y los padres voluntarios se ponen de pie al lado del grupo y

presento al equipo (nombre del equipo) :

“Mi nombre es (nombre), y soy el líder del den del equipo (nombre del equipo). Ha sido un placer trabajar con estos jugadores. He aprendido muchísimo de ellos y espero haber podido enseñarles algunas lecciones de vida y del gran juego que es el fútbol. Con enorme placer les

breve narración similar a ésta:

El primer director técnico presenta a su den con una

den”:

“Se señalarán los logros de cada den y luego se entregarán los premios. Por favor, no aplaudan hasta que hayan terminado de entregar todos los premios de ese

Los jugadores deben estar agrupados en un sector general de asientos detrás de una línea de conos o discos colocados frente a una línea de recepción formada por los directores técnicos. Se les pedirá a los padres que se coloquen detrás de los jugadores. El Cubmaster inicia la ceremonia explicando cómo se entregarán los premios:

CEREMONIA DE GRADUACIÓN REGULAR EN EL CAMPO DE JUEGO

Los jugadores reciben un trofeo por su participación.

1:40 a 1:45pm—Ceremonia de Graduación: Todos

1:35 a 1:40—Intervalo de descanso

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

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

El equipo en segundo lugar de la categoría A juega contra el equipo en segundo lugar de la categoría B.

El ganador de la categoría A juega contra el ganador de la categoría B.

El Cubmaster debe asegurarse que los padres conozcan cual procedimiento será utilizado.

3. Las dejará en la ventanilla “de entrega de entradas” para ser retiradas el día del partido.

2. Enviará las entradas a las familias por correo individualmente.

1. Enviará las entradas al Cubmaster de Fútbol y los Scouts.

El equipo local de la MLS realizará uno de los siguientes:

de la MLS local.

Cada Cub Scout recibirá una evaluación al final de cada temporada de Fútbol y los Scouts. Un cuadro de esta evaluación es un comprobante para un adulto sin descuento (sólo una entrada gratuita por comprobante). Para cambiar este comprobante por una entrada, el padre debe completar el formulario de solicitud de entradas distribuido a los padres durante la temporada de Fútbol y los Scouts. Las solicitudes completadas deben ser recolectadas por los líderes de los den y enviadas por correo a la boletería del equipo de la MLS local.

EVALUACIÓN Y COMPROBANTES DE ENTRADAS

El programa termina con una emocionante ceremonia de graduación. En la mayoría de los casos, la ceremonia se llevará a cabo en el sitio del campo habitual de Fútbol y los Scouts. Cuando sea posible, esta ceremonia se podrá realizar en un estadio de fútbol de la Major League Soccer (MLS), antes de un partido regularmente programado.

CEREMONIA DE GRADUACIÓN



siguiente:

De acuerdo con el puntaje final después de tres partidos, se organizan los equipos en grupos de la manera

Partido 4—1:20 a 1:35

SEGUNDO TIEMPO

Categoría A	El Equipo 1 juega contra el Equipo 4	El Equipo 1 juega contra el Equipo 3
Categoría B	El Equipo 2 juega contra el Equipo 3	El Equipo 2 juega contra el Equipo 4

Partido 3—0:50 a 1:05



ANOTACION

Ganar	3 puntos	1 punto	Empatar
Perder	0 puntos	1 punto	Cada gol
			1 punto (con un máximo de 3)

Se otorgan puntos de la siguiente forma:

Tiger Cubs	Niños de primer grado	4 contra 4
Wolf	Niños de segundo grado	5 contra 5
Cub Scouts	Niños de tercer grado	6 contra 6
Bear	Niños de cuarto y quinto grado	7 contra 7
Cub Scouts		
Webelos		
Scouts		

De acuerdo con el grado en que estén los participantes, los juegos se realizan de la siguiente manera:

TAMAÑO DEL EQUIPO

El torneo de Fútbolito es un torneo con pocos participantes que se desarrolla después de la temporada de 10 semanas de Fútbol y los Scouts. Todos los partidos duran 15 minutos, sin intervalos de medio tiempo. Cada director técnico dispone de una pausa de 2 minutos, que puede ser aprovechada en cualquier momento. Los partidos deben ser oficiales por árbitros calificados cuando estén disponibles.

TORNEO DE FÚTBOLITO



dad, Perseverancia, Actitud positiva, Ingenio, Respeto y Responsabilidad. El desarrollo del carácter define los valores fundamentales y exige que hablemos de ellos inmediatamente después de un partido. Los valores fundamentales son tan evidentes durante un partido de fútbol como en todos los otros momentos de la vida. Detenerse un minuto para reflexionar, pensar e identificar los valores fundamentales en el partido que acaba de jugarse enseñará la importancia de vivir de acuerdo a ciertos valores.

PRIMER TIEMPO

Los equipos se asignan a categorías según el número de equipos en cada nivel de grado. En este ejemplo, para el nivel de un grado, hemos supuesto que hay ocho equipos en este nivel de grado:

Categoría A—Equipo 1, Equipo 2, Equipo 3 y Equipo 4
Categoría B—Equipo 1, Equipo 2, Equipo 3 y Equipo 4

Los partidos se programan de la siguiente manera: (Nota: se asignan diez minutos a las pausas para descanso y rehidratación entre partidos).

Partido 1—0:00 a 0:15

Categoría A	El Equipo 1 juega contra el Equipo 2	El Equipo 3 juega contra el Equipo 4
Categoría B	El Equipo 1 juega contra el Equipo 2	El Equipo 3 juega contra el Equipo 4

Partido 2—0:25 a 0:40

Categoría A	El Equipo 1 juega contra el Equipo 3	El Equipo 2 juega contra el Equipo 4
Categoría B	El Equipo 1 juega contra el Equipo 3	El Equipo 2 juega contra el Equipo 4

FAMILY TIME

Cada participante de Fútbol y los Scouts recibirá una guía de estudio para el hogar bajo la forma de un cartel llamado Family Time. Family Time contiene 40 ideas sobre el programa de Fútbol y 40 ideas sobre el programa de los Scouts para que los niños de cada nivel las realicen con los miembros de su familia. Al completar estas tareas, el niño cumple con los requisitos del programa de avance de los Cub Scouts.



La temporada de Fútbol y los Scouts comienza en la semana 2 y se extiende hasta la semana 12 del Programa de Fútbol y los Scouts. La temporada de 10 semanas de Fútbol y los Scouts consiste en lo siguiente: **Diez prácticas y reuniones de mitad de semana.** Cada semana, los equipos se reúnen una noche durante una hora y 45 minutos para repasar una gran variedad de actividades de Fútbol y los Scouts. Las prácticas comienzan después de la segunda semana de prácticas y juego. Los planes de las lecciones aparecen en este folleto.

Diez prácticas y partidos de fin de semana. Cada fin de semana (generalmente los sábados), los equipos se reúnen durante una hora y 45 minutos para tratar varias actividades de Fútbol y los Scouts. Las prácticas y partidos de fin de semana comienzan el fin de semana siguiente al evento de apertura. Los planes de las lecciones aparecen en este folleto.

LOS PLANES DE LAS REUNIONES DE MITAD DE SEMANA Y DE LOS SÁBADOS

La reunión del día, la práctica de fútbol de mitad de semana y las reuniones por el partido del sábado seguirán este horario (el sábado, la ceremonia de clausura incluye una reflexión sobre los Valores Fundamentales).

0:00 a 0:05 (5 minutos)—Ceremonia de Apertura

0:05 a 0:30 (25 minutos)—Clínica de Habilidades para el Fútbol

0:30 a 0:55 (25 minutos)—Actividades de los Scouts

0:55 a 1:00 (5 minutos)—Pausa para descansar y rehidratarse

1:00 a 1:30 (30 minutos)—Juego de entrenamiento/con pocos jugadores

1:30 a 1:35 (5 minutos)—Pausa para descansar y rehidratarse

1:35 a 1:45 (10 minutos)—Ceremonia de Clausura

Ceremonias de apertura y clausura. Las ceremonias desempeñan un papel importante en nuestras vidas. Tenemos ceremonias para celebrar cumpleaños, días festivos, graduaciones, matrimonios y eventos religiosos, así como otras ocasiones especiales. Las reuniones de los Cub Scouts siempre incluyen una apertura formal y un acto de clausura, que generalmente es una asamblea en torno a una charla o actividad breve y significativa.



Clínica de Habilidades para el Fútbol. Cada actividad de fútbol incluye dos o tres ejemplos de ejercicios. Las actividades incluyen información sobre:

- 1. Objetivo**—las habilidades y técnicas desarrolladas a través de la actividad.
- 2. Organización**—las instrucciones para organizar las actividades según el espacio, el número de jugadores y equipos.
- 3. Objetivo del juego**—las instrucciones de cómo jugar el juego
- 4. Progresiones**—sugerencias para aumentar la complejidad de la actividad
- 5. Cuento**—algunas de las actividades de los jugadores de menor edad incluyen un cuento descriptivo que sirve para mejorar el vínculo entre el director técnico y el niño y está adaptado a su nivel y su vocabulario.

La actividad de los Scouts. Hace más de 100 años, el fundador de los Scouts lo llamó "Diversión con un fin". La actividad de los Scouts es diversión, pero no es solo eso. Siempre hay lecciones que los niños pueden aprender en los Scouts y que están relacionadas con los objetivos de los Scouts: desarrollo del carácter (mejorar la destreza mental y enseñar valores morales), entrenamiento para ser un buen ciudadano (destreza social), aptitud personal (destreza física).

Pausa para rehidratarse y descansar. Reposición de líquidos y descanso.

Juegos de entrenamiento (juego de entrenamiento de pocos jugadores). Los juegos de entrenamiento se desarrollan en un espacio especialmente determinado en el programa (Ver más adelante). Cada partido dura 30 minutos. No hay intervalos de medio tiempo aunque cada director técnico puede en cualquier momento interrumpir el partido durante dos minutos si es necesario. Los reemplazos se realizan de prisa.

Reflexión sobre los Valores Fundamentales (en las ceremonias de clausura del sábado). La actividad de los Scouts ayuda a enseñar valores a los niños y a desarrollar su carácter. El desarrollo del carácter es un proceso que comienza al principio de la niñez y la familia es la fuente principal y más importante para crear niños con carácter. A fin de ayudarlos a los niños a desarrollar su carácter, los Cub Scouts apoyan 12 Valores Fundamentales: Civismo, Compasión, Cooperación, Valentía, Fe, Salud y Aptitud Física, Honestidad,



ESTACIÓN 6—CLÍNICA DE HABILIDADES PARA EL FÚTBOL (10 MINUTOS)

Los Tiger Cubs y los Wolf Cub Scouts juegan a Old Trafford. (Ver el apéndice de Tiger Cubs.)

Los Bear Cub Scouts y los Webelos Scouts juegan a Across the Field and Back Again. (Ver el apéndice de Bear Cub Scouts.)

ESTACIÓN 7—CLÍNICA DE HABILIDADES PARA EL FÚTBOL (10 MINUTOS)

Los Tiger Cubs y los Wolf Cub Scouts juegan al Control del tráfico. (Ver el apéndice de Tiger Cubs.)

Los Bear Cub Scouts y los Webelos Scouts juegan a Ratas y Conejos. (Ver el apéndice de Tiger Cubs.)

ESTACIÓN 8—CLÍNICA DE HABILIDADES PARA EL FÚTBOL (10 MINUTOS)

Los Tiger Cubs y los Wolf Cub Scouts juegan al Gran Lobo Malo y los Tres Cerditos. (Ver el apéndice de Tiger Cubs.)

Los Bear Cub Scouts y los Webelos Scouts juegan a las Sombras. (Ver el apéndice de Wolf Cub Scouts.)

ESTACIÓN 9—ACTIVIDAD DE LOS SCOUTS (10 MINUTOS)

Los Tiger Cubs y los Wolf Cub Scouts juegan al juego Haz Esto y Añade Algo Más. Los Cub Scouts forman un círculo. El líder comienza dirigiéndose a la persona a su derecha y diciendo, "Haz esto y añade algo más". El líder realiza una acción sencilla como aplaudir, inclinarse la cabeza o tocarse la nariz. La segunda persona repite la acción y agrega una nueva. La tercera persona copia las dos primeras acciones y agrega algo más. Y así continúa alrededor del círculo.

Los Bear Cub Scouts y los Webelos Scouts juegan al juego "¿A quién le pertenece este sombrero?". La gente de su vecindario usa muchos sombreros distintos. Los Cub Scouts hacen sombreros de papel (vea la ilustración en la Ayuda al Programa Bear Cub Scout, Semana 9; pegue las solapas para que el sombrero quede unido). Entregue marcadores a cada uno de los niños para que decoren sus sombreros y representen a alguna persona de su comunidad. Las decoraciones podrían indicar la profesión de una persona, sus pasatiempos u otras características individuales. Una vez que hayan finalizado, los niños adivinan a quién le pertenece el sombrero representado por cada uno de los niños. También podría incluirse un juego de acertijos en este juego de adivinanzas.

ESTACIÓN 10—ACTIVIDAD DE FÚTBOLITO (10 MINUTOS)

Los Tiger Cubs juegan 4 contra 4
 Los Wolf Cub Scouts juegan 5 contra 5
 Los Bear Cub Scouts juegan 6 contra 6
 Los Webelos Scouts juegan 7 contra 7

Nota: Ver los juegos de entrenamiento en la página 13 para organizar el área y las reglas del juego.

ESTACIÓN 11—CLÍNICA DE HABILIDADES PARA EL FÚTBOL (10 MINUTOS)

Los Tiger Cubs y los Wolf Cub Scouts juegan al Freze. (Ver el apéndice de Wolf Cub Scouts.)

Los Bear Cub Scouts y los Webelos Scouts juegan a Grandes Zorros. (Ver el apéndice de Wolf Cub Scouts.)

ESTACIÓN 12—CLÍNICA DE HABILIDADES PARA EL FÚTBOL (10 MINUTOS)

Los Tiger Cubs y los Wolf Cub Scouts juegan a All Systems Go. (Ver el apéndice de Wolf Cub Scouts.)

Los Bear Cub Scouts y los Webelos Scouts juegan a Pete el Pirata y su Loro Molesto. (Ver el apéndice de Tiger Cubs.)

ESTACIÓN 13—CEREMONIA DE CLAUSURA (5 MINUTOS)

Junte a todos los niños y sus padres. Hábleles a los niños del valor fundamental de la Salud y Aptitud Física. Esto significa comprometerse personalmente a conservar el cuerpo y la mente limpio y en buen estado.

Hágalos saber que pueden visitar la Villa de Fútbol y los Scouts cuando gusten. (Esto puede incluir un parque temático de celebración del fútbol, la competencia de Desplazarse con la pelota, Pasar y Anotar, la carpeta de autógrafos y varias concesiones). Déles las gracias por venir a la Apertura y dígalos que esperen verlos la semana próxima. Comuniqueles 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

Disponga un mínimo de dos mesas con un mínimo de una persona trabajando en cada mesa. Conteste cualquier pregunta de los padres que no haya sido tratada en la Ceremonia de Clausura.



ESTACIÓN 1—MESAS DE INSCRIPCIÓN

Disponga un mínimo de dos mesas con un mínimo de dos personas trabajando en cada mesa. Disponga formularios de inscripción en blanco para los que se acerquen a inscribirse. Asegúrese que todos los participantes hayan completado los formularios de inscripción y hayan pagado. Verifique con cuidado la lista de asistencia principal.

ESTACIÓN 2—ORGANIZACIÓN DE GRUPOS Y CEREMONIA DE APERTURA (5 MINUTOS)

(Nota: Esto se lleva a cabo al mismo tiempo que se realiza la Bienvenida y Presentación de Padres).

Organice a los niños en sus den/equipos. Haga que cada grupo se forme en fila detrás de su director técnico. Los grupos deben estar organizados antes de la apertura.

Para realizar la actividad de apertura, haga que los niños se pongan de pie frente a la bandera y, repitiendo las palabras del

Cubmaster, reciten el Juramento a la Bandera (Pledge of Allegiance). Muestreles a los

niños el saludo del Cub Scout.



Juro fidelidad a la bandera

de los Estados Unidos de América

y a la república que representa;

bajo Dios, indivisible,

con libertad y justicia para todos.

Déles la bienvenida a todos ellos a Fútbol y los Scouts e informeles que el día de hoy tendrán una idea de lo que trata el Fútbol y los Scouts. Haga que los directores técnicos los conduzcan a sus primeras estaciones de actividades. Envíe al equipo 1 primero, luego envíe al equipo 2 y así sucesivamente. Los directores técnicos también deben dirigirlos a las siguientes estaciones de actividades.

ESTACIÓN 3—SALUDO DE BIENVENIDA A LOS PADRES Y PRESENTACIÓN (5 MINUTOS)

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

Reciba y salude a los padres Entrégueles la carta de Fútbol y los Scouts para los padres. Hable de la carta con ellos. Explique brevemente:

- El programa de la reunión y práctica de mitad de semana (fechas/horas/lugares)
- El programa de la práctica y partido del fin de semana (fechas/horas/lugares)
- El formato del Torneo de Fútbolito
- El formato de la ceremonia de graduación
- Las funciones de los directores técnicos, padres y voluntarios.

ESTACIÓN 4—VILLA DE FÚTBOL Y LOS SCOUTS

Informeles que el director técnico/líder de den de cada niño se comunicará con los padres esta semana para darles más información sobre el programa Fútbol y los Scouts.

Luego pase a explicar el formato de la apertura. Aliéntelos a observar desde las gradas o a participar de las actividades de cualquier estación con sus hijos. Déjeles saber que pueden visitar los puestos y carpas de venta en cualquier momento.

ESTACIÓN 5—ACTIVIDAD DE LOS SCOUTS (10 MINUTOS)

Un sector que se aparta para los elementos de las celebraciones del fútbol, desplazamiento con la pelota, pases y goles, carpas para autógrafos y mesas para el consejo local de los BSA, los auspiciantes de la zona y los concesionarios del servicio de comida.

Los Tiger Cubs y los Wolf Cub Scouts hacen autorretratos. Déle a cada niño un lápiz de color y una bolsa de papel lo suficientemente grande para que su cabeza entre en la misma. Los niños se ponen las bolsas de papel en la cabeza y después, siguiendo las instrucciones del líder del den, dibujan los contornos en la bolsa y pintan sus ojos, sus orejas y sus cejas en la bolsa. Cuando cada artista termina y se saca la bolsa, tendrá su autorretrato.

Los Bear Cub Scouts y los Webelos Scouts juegan al Pase Azul y Dorado. Divida a los niños en dos equipos. Los niños permanecen en una línea, agarrando las manos de sus compañeros de equipo a cada lado. Coloque un montón de broches de ropa en un extremo de la línea y una bolsa vacía en el otro extremo. Cuando se dé la señal, el primer niño de cada equipo recoge un broche del montón. Los niños deben pasarse el broche por toda la línea sin soltarse de las manos. El último niño coloca el broche en la bolsa vacía. Si un broche se cae al piso, los jugadores deben levantarlo sin soltarse de las manos.



DESCRIPCIÓN

La apertura es un evento lleno de actividades y diversión para toda la familia, que inaugura cada temporada de Fútbol y los Scouts.

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

- Niños de primer grado
8:00 a.m. a 9:45 a.m.
- Niños de segundo grado
10:00 a.m. a 11:45 a.m.
- Niños de tercer grado
1:00 p.m. a 2:45 p.m.
- Niños de cuarto y quinto grado
3:00 p.m. a 4:45 p.m.

HORARIOS

ORGANIZACIÓN DEL CAMPO

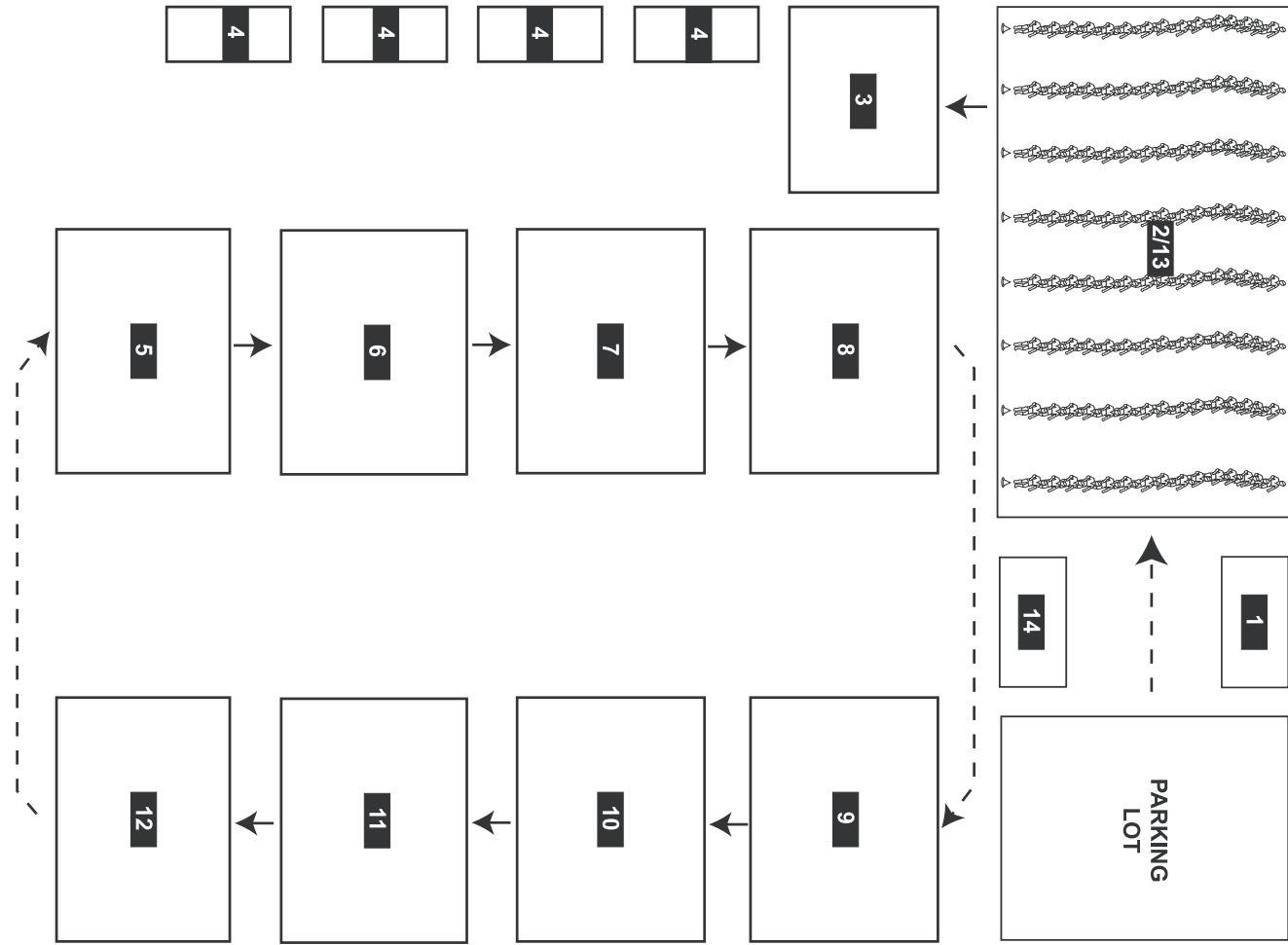
Organice el campo de acuerdo con el mapa de estaciones proporcionado.

Nota: Las estaciones 5 a 12 son estaciones de actividades. Las actividades comienzan y terminan al sonar una corneta. Se asigna un minuto para desplazarse de una estación a otra.

COMPONENTES

La apertura puede consistir de los siguientes elementos:

- Mesas y carpas de inscripción
- Ceremonia de apertura
- Saludo de los padres y orientación
- Estaciones de habilidades para el Fútbol
- Estaciones de actividades de los Scouts
- Ceremonia de Clausura
- Villa de Fútbol y los Scouts
- Mesas y carpas de información



DETALLES DEL PROGRAMA

El programa de Fútbol y los Scouts consta de 4 partes diferentes:

- El evento de la apertura
- Temporada de 10 Semanas de Fútbol y los Scouts
- El torneo de Fútbol
- La ceremonia de Graduación

PROGRAMA DE LA TEMPORADA



La apertura, las reuniones y prácticas de mitad de semana, las prácticas y partidos del fin de semana, las actividades de family-time, el torneo de fútbol y la ceremonia de graduación siguen este programa durante las 12 semanas:

de semana	Práctica de mitad de semana	Práctica y partido de fin de semana	Actividades de Family Time	Otras
Semana 1				Apertura
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





AYÚDENOS A MEJORAR

?Tiene ideas para compartir que mejorarían el programa de Fútbol y los Scouts? Envíe sus ideas al grupo operativo de Fútbol y los Scouts. ¡El año que viene puede ver sus sugerencias publicadas!

Fútbol y los Scouts
 Boy Scouts of America
 1325 West Walnut Hill Lane
 P.O. Box 152079
 Irving, TX 75015-2079
 Número de teléfono: 972-580-2061
 Número de fax: 972 580-7894
 soccerandscouting@netbsa.org

!Que comiencen los juegos!
El Equipo de Fútbol y los Scouts

Bienvenido a la aventura de Fútbol y los Scouts. En este libro encontrará los ejercicios, juegos, actividades, canciones, actividades manuales y ceremonias que necesitará realizar para completar el programa de Fútbol y los Scouts. Nuestra información está disponible en material impreso y en Internet, tanto en inglés como en español. Lo invitamos a visitar nuestro sitio Web en www.soc-cerandscouting.org para obtener más detalles.

Nos gustaría aprovechar esta oportunidad para darles las gracias por hacer realidad este programa. "Vale la Pena", como decimos en los Scouts, "Bien vale el esfuerzo". Les damos las gracias por ofrecerse como voluntarios y valoramos su contribución y compromiso con el Fútbol y los Scouts.

SU GUÍA PARA UN ÉXITOSO PROGRAMA DE FÚTBOL Y LOS SCOUTS

Su guía para un exitoso programa de Fútbol y los Scouts.....	3
Ayúdenos a mejorar	3
Detalles del programa	4
Programa de la temporada	4
Apertura.....	5
Temporada de 10 semanas de Fútbol y los Scouts.....	8
Torneo de Fútbolito.....	9
Ceremonia de graduación.....	10
Detalles de la organización	11
Organización de su equipo	11
Equipo.....	11
La Llegada al campo.....	12
Juegos de Entrenamiento	13
Organización los equipos.....	13
Notas par los Juegos de Entrenamiento	14
Reglas para los Juegos de Entrenamiento de Fútbol y los Scouts	15
Arbitraje de los partidos.....	16
Notas del director técnico	17
Características de los buenos directores técnicos	17
Lista de control del director técnico.....	17
Rehidratación	19
Maximización de las relaciones con los padres.....	19
Comentarios finales.....	20





ÍNDICE

Introducción	2
Planes de reunión	21
Apéndice: Actividades para la Clínica de Habilidades para el Fútbol	45

FÚTBOL Y LOS SCOUTS

AYUDAS PARA EL PROGRAMA

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



WEBELOS
SEASON 3

YEAR 2



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