

تمرین پرتاب کردن توپ

| | |
|---|--------------------------|
| 1 (گروپ سن 6 الی 7) | درجه |
| پنسل و کاغذ 6 مخروط، پیاله، سنگ و قوطی برای نشانه زدن هدف های فوتبال 1 توپ | منابع مورد نیاز |
| سه هدف گذاشته میشوند : - یک هدف، هدف صدی تعیین میشود. - یک هدف، هدف ده ای گذاشته میشود. - یک هدف، هدف یک ای تعیین میشود. | متبادل برای منابع |
| اعداد و عملیات | لایه پوشیده شده |
| موقعیت دادن به اعداد و خواندن اعداد | مهارت های هدف گرفته شده |
| آموزش فضای سوم | الهام گرفته شده از |
| 5 دقیقه برای (آماده شدن) 15 دقیقه برای بازی کردن | مدت مجموعی |
| اعداد از 1 الی 500 | آموزش سابقه مورد نیاز |
| نظارت میانه | پشتیبانی مورد نیاز |

| | |
|--|---------------------|
| <p>هر تیمی که گول ها را طور دقیق به هدف رسانده و عدد دقیق را بنابر اشتراک ارزش مکانی بنویسد، برنده امتیاز میشود. تیم با امتیازات زیاد بعد از 5 دوره برنده میشود.</p> | <p>هدف</p> |
| <p>بازی کننده گان هر تیم باید برای گول زدن فرصت های مساوی داشته باشند. (بازی کننده گان در تیم گردش میکنند.) تیم ها در پنج دوره به نوبت بازی میکنند.</p> <p>بازی کنان میتوانند با خاموشی در باره طرح پورش و این بحث نمایند که چند گول ها برای گرفتن امتیازات بیشتر در ارزش مکانی نیاز هستند. اگر بازی کننده گول را از دست دهد، نمیتواند دوباره تلاش نماید، بازی کننده دیگر در نوبت بعدی قرار میگیرد. تیم ها میتوانند که در حدود 0-11 هدف ها را در یک دوره بدست بیاورند.</p> <ul style="list-style-type: none"> - تیم برای هدف های دقیق 9 امتیاز بدست میآورند - هر کدام از هدف های صدی، ده ای و یکی برای آنها 3 امتیاز میگیرند. یعنی اگر برای شماره 545 اگر به تنهایی شماره گول ها در مکان صد ها (5) صحیح باشد، 3 امتیاز میگیرند. اگر گول در مکان صد ها (5) و در مکان ده ها (4) درست باشد، 6 امتیاز را میگیرند. اگر گول در مکان صد ها (5) و در مکان ده ها (4) و در مکان یک ها (5) درست باشد، تمامی از شش امتیاز را میگیرند - تیم یک امتیاز را بر سر یک ضربت ای که گول را نزنند، از دست میدهند یعنی اگر دو ضربات ایشان گول را نزد، 2 امتیاز را از دست میدهند. - تیم با نوشتن دقیق شمارش در خانه H-T-O میتواند که 2 امتیاز اضافه را بدست بیاورد. | <p>Rules</p> |

| | |
|-----------------|---|
| مراحل | <p>مرحله 1 : بازی کننده گان را در دو تیم تقسیم نمایید.</p> <p>مرحله 2 : تیم اول را با دادن یک توپ آنها را راهنمایی کنید تا در پیش 3 “خانه گول” در یک قطار ایستاد شوند.</p> <p>مرحله 3 : یک بازیکن از تیم دوم یک شماره را در بین 1-500 صدا میزند (به نوبت) مثلاً: “346” و هر یک از تیم دوم به نوبت یک گول بدست میآورید تا به شکل گروهی به شماره هدف برسند. (3 گول در هدف های صد ها، 4 گول در هدف های ده ها و 6 گول در هدف های یک ها)</p> <p>مرحله 4 : اگر گول های زیاد از تعداد بازی کننده گان نیاز باشند، نفر اول در نوبت دوباره هدف را به دست میآورد و نوبت دوباره شروع میشود.</p> <p>مرحله 5 : همان تیم شماره گول ها را که در 3 خانه ای صد ها، ده ها و یک ها زدند، مینویسند .</p> <p>مرحله 6 : امتیاز ها را برای تیم اول جمع نموده و بت کنید.</p> <p>مرحله 7 : تیم اول یک شماره ای جدیدی را برای تیم دوم صدا میکشند و پروسه برای تیم دوم تکرار میشود. بازی بعد از 5 دوره برای هر تیم به پایان میرسد. تیم با امتیاز زیاد برنده میشود.</p> |
| تغییرات در بازی | <p>بازی کننده گان از تیم دوم نیز میتوانند تا برای جلوگیری گول ها دربان شوند. برای هر تیم تا حد اعظمی 25 ضربات داده میشوند. (جادادن برای شماره بزرگترین 499 که 22+3 ضربات اضافه را کار دارد) اگر دربان از تیم دوم توانست تا جلوگیری گول شود، تیم دوم یک ضربه را از دست میدهند.</p> |
| اختیاء | <p>برای معلق ساختن بازی، بازی کننده گان اجازه ندارند تا تدابیر خویش را برای زدن گول ها پیش از شروع بازی شریک سازند.</p> |
| ساده سازی | <p>بحای یک ها، ده ها و صد ها، ممکن است بازی با یک ها و ده ها انجام داده شود. و قانون مربوط ای ضربات از دست داده شده را میتوان، حذف نمود.</p> |