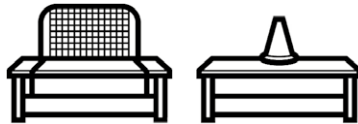




THE GAME®

# Ejercicios SKILLGoal

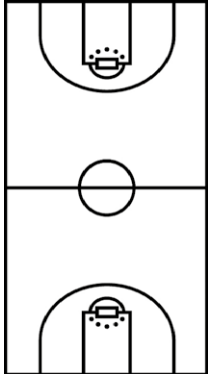
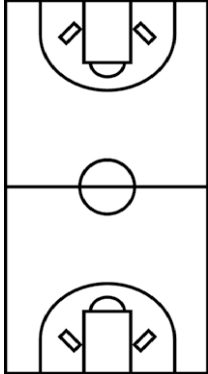


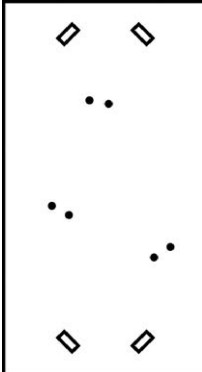
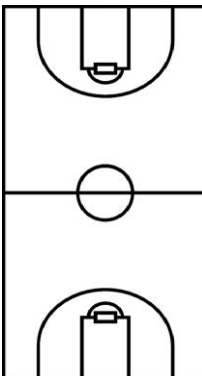
**Dimensiones:**  
98 x 5 x 58 cm  
Peso: 3,5 kg

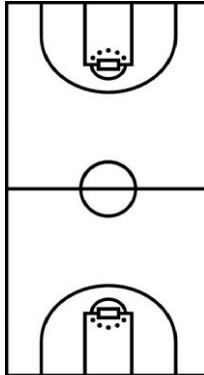

## Una portería multifuncional

Además de su uso para FooBaSKILL®, la portería puede utilizarse en diferentes juegos, una selección de los cuales se proporciona en este documento. El término "SKILLGoal+" se refiere al SKILLGoal que se fija a los elementos del cajón con correas (véase la imagen de arriba). En función del nivel de los jugadores, se pueden añadir o quitar estos elementos del cajón. Te invitamos a ver el video de presentación de estos ejercicios en el canal de YouTube FooBaSKILL® Passion. Las explicaciones relativas al montaje del SKILLGoal también están disponibles.

**Condiciones de uso:** Si se coloca el SKILLGoal sobre un elemento del cajón u otro soporte, es necesario que un adulto lo fije con las correas proporcionadas para evitar que se caiga. Las correas deben ajustarse y estirarse lo más posible para que la portería se mantenga inmóvil sobre el soporte.

DESCRIPCIÓN	ESQUEMA/ ORGANIZACIÓN
<p><b>1) FÚTBOL</b></p> <p>Se enfrentan dos equipos de 4-5 jugadores. Cada equipo defiende un SKILLGoal y ataca hacia la portería del oponente. No hay portero. Los jugadores pueden marcar por delante o por detrás del SKILLGoal. Un arco circular delimita cada portería como se muestra en la imagen. Ni el defensa ni el atacante tienen derecho a entrar en esta zona.</p> <p><b>VARIANTES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada equipo tiene la posibilidad de marcar en ambas porterías.</li> <li>• Al silbar el árbitro, los equipos cambian de lado (defienden y atacan en las otras porterías).</li> <li>• La dificultad se puede aumentar añadiendo elementos al cajón debajo de la portería.</li> <li>• Los equipos se enfrentan en media cancha.</li> </ul> <p><b>EQUIPAMIENTO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 SKILLTheBall</li> <li>• 2 SKILLGoals</li> <li>• Conos para la delimitación del arco circular</li> <li>• Petos</li> </ul>	
<p><b>2) FooSKILL</b></p> <p>Se enfrentan dos equipos de 4-5 jugadores. Cada equipo defiende 2 SKILLGoals+ y ataca a los otros dos. Se aplican las reglas de FooBaSKILL®.</p> <p><b>VARIANTES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Al silbar el árbitro, los equipos cambian de lado (defienden y atacan en las otras porterías).</li> <li>• Los equipos ya no tienen porterías asignadas. El SKILLGoal+ en el que un equipo ha marcado se "bloquea" hasta el siguiente tiro acertado en una de las otras tres porterías. Es el profesor quien designa el gol bloqueado al principio del juego. En esta variante, sólo el 1º punto se concederá por el gol marcado por delante o por detrás de la portería. Posibilidad de quitar elementos del cajón debajo de la portería para aumentar las posibilidades de gol.</li> </ul> <p><b>EQUIPAMIENTO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 SKILLTheBall</li> <li>• 4 SKILLGoals</li> <li>• 8 correas</li> <li>• Elementos de cajón</li> <li>• Petos</li> </ul>	

DESCRIPCIÓN	ESQUEMA/ ORGANIZACIÓN
<p><b>3) FÚTBOL OUTDOOR – PORTERÍAS MÚLTIPLES</b></p> <p>Se colocan cuatro SKILLGoals y porterías delimitadas por conos (u otro equipamiento) sobre el terreno de juego. Se enfrentan dos equipos de 4-6 jugadores y tratan de anotar un punto atacando cualquier gol por delante o por detrás. No hay portero y está prohibido marcar dos goles seguidos en la misma portería.</p> <p><b>VARIANTES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recibir el balón de un compañero después de un gol para validarlo.</li> <li>• Retirar los conos y dejar los cuatro SKILLGoals para que dos equipos compitan entre sí. Cada equipo defiende y ataca dos goles.</li> </ul> <p><b>EQUIPAMIENTO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 SKILLTheBall</li> <li>• 4 SKILLGoals</li> <li>• 6 conos</li> <li>• Petos</li> </ul>	
<p><b>4) UnihockeySKILL</b></p> <p>Se enfrentan dos equipos de 4-5 jugadores. Cada equipo defiende un SKILLGoal y ataca hacia la portería opuesta. Para marcar un punto, la pelota de unihockey debe entrar en la portería moviendo la red. No hay portero.</p> <p><b>VARIANTES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Al silbar el árbitro, los equipos cambian de lado.</li> <li>• Cada equipo tiene la posibilidad de marcar en ambas porterías.</li> <li>• Aumentar la dificultad añadiendo elementos al cajón debajo de la portería para que los jugadores estén obligados de levantar la pelota.</li> <li>• Se puede definir un arco circular alrededor del SKILLGoal para evitar que una persona asuma el papel de portero.</li> </ul> <p><b>EQUIPAMIENTO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• SKILLGoals</li> <li>• 4 correas</li> <li>• Palos de unihockey</li> <li>• 1 pelota de unihockey</li> <li>• Conos para la delimitación del arco circular</li> <li>• Petos</li> </ul>	

DESCRIPCIÓN	ESQUEMA/ ORGANIZACIÓN
<p><b>5) LAS DOS TORRES</b></p> <p>Se enfrentan dos equipos de 6-8 jugadores en una sala delimitada por las paredes. El objetivo es marcar tantos goles como sea posible en una de las dos torres ("SKILLGoals+") colocadas en el campo como se muestra en la imagen. El juego se inicia desde el centro del campo mediante un salto entre dos de baloncesto. Antes de poder atacar, los jugadores deben realizar un mínimo de cuatro pases con la mano. Una interceptación hace que el cómputo de pases se reinicie desde cero. Sólo se permite un rebote al suelo durante un pase. Los pases contra la pared son posibles y los jugadores no pueden regatear. Cuando el jugador está en posesión de la pelota, puede mantenerla en su mano durante cuatro segundos y dar tres pasos. Los jugadores pueden atacar a la portería de su elección y por lo tanto ocupar toda el área del campo, excepto en la zona de la portería delimitada por un círculo. Al anotar un gol, la puesta en juego se realiza desde el centro del campo. Cualquier contacto entre jugadores está prohibido.</p> <p><b>EQUIPAMIENTO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 SKILLTheBall</li> <li>• 2 SKILLGoals</li> <li>• 4 correas</li> <li>• Petos</li> <li>• 4-5 elementos de cajón para un SKILLGoal</li> <li>• Conos para la delimitación del arco circular</li> </ul>	 
<p><b>6) JUEGOS DE PRECISIÓN</b></p> <p><b>6.1) SKILLChallenge</b></p> <p>Colocar los SKILLGoals a diferentes alturas de los elementos del cajón como un circuito. Cada jugador se ejercita de forma independiente en las diferentes posiciones y trata de marcar un gol.</p> <p><b>VARIANTES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proporcionar diferentes tipos de pelotas: de balonmano, de tenis o de unihockey.</li> <li>• Lanzar las pelotas con diferentes técnicas (con la mano "débil", con las dos manos, con rebote, con el pie, etc.).</li> </ul> <p><b>6.2) Fútgolf</b></p> <p>Fuera o dentro de la sala, el profesor instala un circuito de golf con porterías SKILLGoals y conos. ¿Qué jugador terminará el circuito con la menor cantidad de tiros? Aumentar la dificultad añadiendo elementos al cajón debajo de la portería.</p>	<p><b>6.3 Barcelonita</b></p> <p>Varios jugadores se colocan a cada lado del SKILLGoal. La primera persona de la fila hace un pase a través de la portería al jugador situado enfrente de ella. Tras un pase acertado, el tirador cambia de fila. ¿Qué equipo hará el mayor número de pases en 2 minutos?</p> <p><b>VARIANTES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aumentar las distancias entre los grupos.</li> <li>• Imponer un toque por persona.</li> <li>• Jugar con el pie "débil".</li> <li>• Aumentar la dificultad añadiendo elementos al cajón debajo de la portería.</li> </ul> 