

ZZPN

2.0

Dołącz do gry

Rozgrywki dzieci G-E

PIERWSZA PIŁKA

NOWA Organizacja rozgrywek określająca podział na dwie kategorie: "leśna banda" oraz "TYTANI" gdzie formuła organizacyjna uzależniona jest od wieku, celów szkoleniowych oraz obecności ewidencji wyników.

Wszystkie zmiany poprzedzą specjalistyczne i darmowe szkolenia dla trenerów i opiekunów w zakresie:

- metodologii fabularyzacji form aktywności ruchowej
- pracy głosem
- kompetencji organizacyjnych
- roli rodzica podczas współzawodnictwa dzieci

kategorie: C2, C1, F2



**ETAP
INSPIROWANIA**

kategorie: F1, E2, E1



**ETAP
EKSPLOROWANIA**

POZNAJ NAS!



**Opowieść ruchowa i fabularyzacja
rozgrywek najmłodszych dzieci
to doskonałe narzędzia edukacyjne
i motywacyjne, które sprawiają, że
treningi oraz turnieje stają się nie
tylko ćwiczeniem fizycznym,
ale także angażującą przygodą.**





Większa motywacja i zaangażowanie

Dzieci naturalnie uwielbiają bajki i wcielanie się w role. Jeśli zamiast zwykłych ćwiczeń mogą stać się bohaterami wyjątkowej historii, z entuzjazmem będą wykonywać zadania, nawet te wymagające dużego wysiłku.

1





Rozwój wyobraźni i kreatywności

Fabularyzacja pomaga najmłodszym rozwijać myślenie twórcze. Podczas gry w „Leśną Bandę” czy „Turniej Smoczej Gwiazdy” dzieci uczą się reagować na zmieniające się sytuacje, co rozwija ich zdolności adaptacyjne.

2





Nauka przez zabawę

Dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym najlepiej uczą się przez doświadczenie i ruch. Wplecenie elementów bajki w trening sprawia, że przyswajają umiejętności piłkarskie naturalnie i w sposób dostosowany do ich wieku.

3





Budowanie pozytywnych emocji

Dzięki historii i wcielaniu się w role, dzieci nie skupiają się na rywalizacji i wyniku, ale na współpracy, przygodzie i odkrywaniu. To pomaga im czerpać radość z aktywności fizycznej i kształtuje zdrowe podejście do sportu.

4





Kształtowanie wartości i umiejętności społecznych

Bajkowa otoczka pozwala wpleść do zabawy ważne wartości, takie jak:

- **Współpraca** (np. "Panda Kapitan potrzebuje pomocy w rozegraniu piłki!"),
- **Wytrwałość** ("Świsł Tygrysek nigdy się nie poddaje, więc i my damy radę!"),
- **Fair play** ("Drybler Miś wie, że uczciwa gra to podstawa każdej przygody").

5





Rozwój motoryki i koordynacji ruchowej

Opowieść ruchowa angażuje dzieci do wykonywania różnych form aktywności (bieganie, skakanie, zwroty, drybling), co poprawia ich ogólną sprawność i koordynację.

“animal movement”



Mniejsze napięcie i lęk przed rywalizacją

Dzieci, które dopiero zaczynają swoją przygodę ze sportem, mogą obawiać się porażki lub rywalizacji.

Wprowadzenie narracji i misji do wykonania sprawia, że skupiają się na zabawie, a nie na wyniku, co zmniejsza stres i buduje pewność siebie.

7



Łącząc ruch, sport i bajkową narrację, sprawiamy, że najmłodsze dzieci chętniej angażują się w aktywność fizyczną, uczą się poprzez zabawę i rozwijają zarówno umiejętności piłkarskie, jak i społeczne. To klucz do zaszczepienia w nich miłości do sportu na długie lata!

podsumowanie



Mądry i tajemniczy przewodnik, który zna każdy zakątek futbolowego świata. Jego długie ciało sunie niczym linia boiska, a przenikliwe oczy dostrzegają każdy ruch zawodników. Opowiada historie o dawnych mistrzach i prowadzi młodych piłkarzy przez niezwykle misje, ucząc ich sprytu, zręczności i zasad fair play. Gdy rozbrzmiewa jego charakterystyczne "Ssssłuchajcie, młodzi zawodnicy...", wiadomo, że zaczyna się wielka przygoda!

przewodnik
wąż
serpentus



bohaterowie



Nikt w całym futbolowym świecie nie jest tak szybki jak on! Gdy tylko dostaje piłkę, przeciwnicy widzą już tylko smużkę kurzu i słyszą świst wiatru. Jego zwinność i błyskawiczne sprinty sprawiają, że obrońcy mają prawdziwy zawrót głowy!



Mądry, spokojny i zawsze myślący kilka kroków do przodu. To on rozgrywa akcje, dyryguje drużyną i podaje piłki tak dokładnie, jakby miał magiczny kompas. Jego drużyna wie, że z nim na boisku nigdy się nie zgubi!



Piłka klei się do jego łap, a przeciwnicy nie wiedzą, w którą stronę pobiegnie! Jego triki i zwody są tak niesamowite, że nawet drzewa na boisku się kręcą. Gdy Drybler Miś wchodzi do akcji, można być pewnym, że będzie widowisko!

leśna banda

Fabula bajkowa festynu piłkarskiego dla dzieci

„Turniej Smoczej Gwiazdy – Przygody Pandy i Tygrysa”

Wstęp – Początek przygody

Dawno, dawno temu, w magicznym Lesie Tysiąca Liści, żyli trzej najlepsi przyjaciele – Miś Drybler, Kapitan Panda i Tygrysek Świsł. Wszyscy kochali piłkę nożną i marzyli o tym, by wziąć udział w Turnieju Smoczej Gwiazdy, najważniejszych rozgrywkach całego lasu.

Jednak, aby turniej mógł się odbyć, potrzebnych będzie pięć magicznych gwiazdek, które zaginęły w różnych zakątkach lasu.

Mądra Wąż Serpentus, który opiekował się turniejem, powiedział bohaterom ...

Jeśli chcecie, by Turniej Smoczej Gwiazdy się rozpoczął, musicie pomóc odnaleźć pięć magicznych gwiazdek ! Każda z nich ukryta jest tam, gdzie piłkarze muszą wykazać się ważnymi umiejętnościami.



Dzieci, podzielone na drużyny, pomagają PANDZIE, TYCZYSKOWI i MISIOWI odnaleźć pięć magicznych gwiazdek, wykonując różne zadania piłkarskie.

Gwiazdka Zwinności (ślalom piłkarski)



Zadanie: Dzieci muszą pokonać tor przeszkód, dryblując piłkę między pacholkami, aby zdobyć **Gwiazdkę Zwinności!**

Lokacja: Polana Złotych Liści, gdzie piłkarze uczą się być szybcy i zwinni.

Gwiazdka Celności (Strzały do celu)



Zadanie: Każde dziecko ma kilka prób, by trafić piłką do wyznaczonego celu (np. do mini-bramek lub na specjalne punkty na ścianie).

Lokacja: Skała Orła — tylko najlepsi strzelcy mogą zdobyć **Gwiazdkę Celności!**

Gwiazdka Mocy (Strzał na bramkę — kto strzeli najmocniej?)



Zadanie: Dzieci muszą wykonać mocne strzały na bramkę, aby obudzić uśpionego Smoka Stróża i zdobyć Piłkę Mocy!

Lokacja: Grota Smoka, gdzie tylko najodważniejsi piłkarze mogą wykazać się siłą.

Gwiazdka Współpracy (Gra zespołowa — podania i mini-mecz)



Zadanie: Dzieci grają w krótkie mecze 2v2 lub 3v3, aby pokazać, że potrafią współpracować jak prawdziwa drużyna.

Lokacja: Rzeka Przyjaźni — tam tylko najlepsi drużynowi gracze odnajdą **Gwiazdkę Współpracy.**

Gwiazdka Wytrwałości (Tor przeszkód)



Zadanie: Dzieci muszą przebiec określoną trasę lub wykonać piłkarski wyścig z przeszkodami, aby zdobyć Piłkę Wytrwałości!

Lokacja: Góra Mistrzów — gdzie prawdziwi piłkarze pokazują, że nigdy się nie poddają!

Finał – Turniej Smoczej Gwiazdy

Kiedy wszystkie pięć magicznych gwiazdek zostanie odnalezionych, Panda Miś i Tygrysek przynoszą je do Mądrego Węża Serpentusa. Wtedy, na środku boiska, pojawia się Złota Brama Turnieju, a dzieci mogą rozegrać wielki Turniej Smoczej Gwiazdy, rozgrywając spotkania i ciesząc się piłkarską zabawą!

Na zakończenie każde dziecko otrzymuje Medal Smoczej Gwiazdy, symbol odwagi, przyjaźni i miłości do piłki nożnej.





Podsumowanie – Przekaz bajki

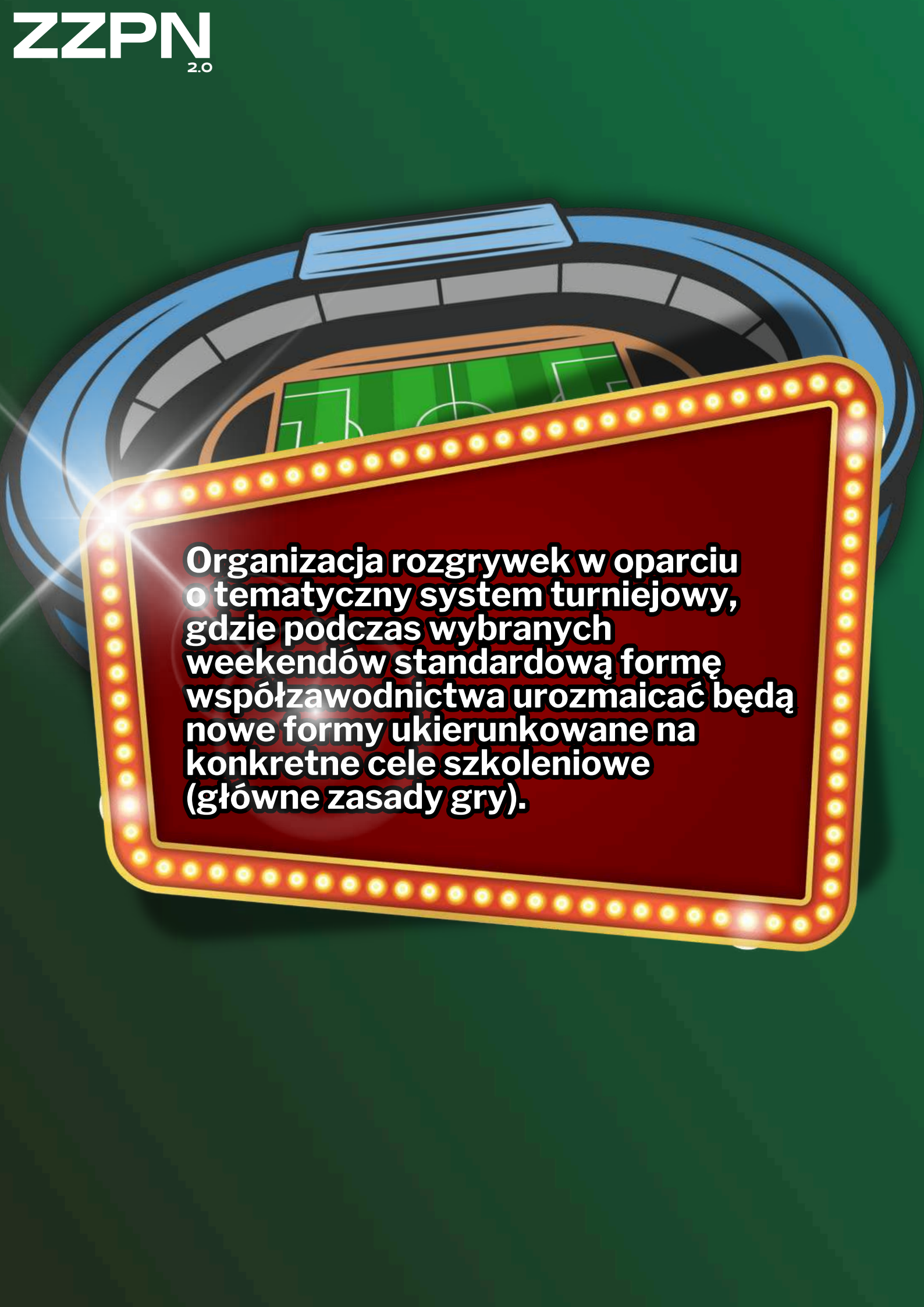
**Turniej Smoczej Gwiazdy nauczył dzieci,
że aby zostać prawdziwym piłkarzem,
nie wystarczy dobrze kopać piłkę.
Trzeba być zwinnym, celnie strzelać,
mieć siłę, umieć współpracować i nigdy
się nie poddawać!**



POZNAJ NAS



TYTANI



Organizacja rozgrywek w oparciu o tematyczny system turniejowy, gdzie podczas wybranych weekendów standardową formę współzawodnictwa urozmaicać będą nowe formy ukierunkowane na konkretne cele szkoleniowe (główne zasady gry).

LICZBA
UCZESTNICZĄCYCH
ZESPOŁÓW: 5/6

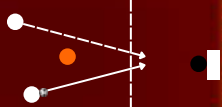
Oficjalne otwarcie rozgrywek - przemarsz uczestników i powitanie przy aplauzie kibiców.

Wspólna rozgrzewka ogólnorozwojowa wszystkich uczestników turnieju wg określonego scenariusza.

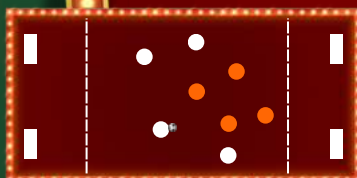
CZĘŚĆ TEMATYCZNA:

1

Zaproponowana przez WS ZZPN gra ukierunkowana na cele szkoleniowe w obrębie wybranej zasady gry np. **MOBILNOŚĆ** (bramka po zdobyciu strefy finalizacji zgodnie z powyższą zasadą)



Kolejnym przykładem jest zasada przestrzeni i organizacja gier części tematycznej na 4 lub 6 bramek.



Każdy weekendowy turniej poprzedzać będzie publikacja informatora zapewniającego wsparcie podczas organizacji rozgrywek.

CZĘŚĆ TURNIEJOWA:

2

Organizacja gry zgodnie z zasadami rozgrywek turniejowych.

3

Zakończenie turnieju wg wcześniej określonego scenariusza rozgrywek dzieci kat. F1-E1.

Na zakończenie cyklu, wszyscy zawodnicy otrzymają pamiątkowe medale.



DYPLOM DLA DATA: _____

KLUB: _____ ROCZNIK: _____

SUMA CWIAZDEK: _____

PRÓBA I _____

PRÓBA II _____

PRÓBA III _____

PRÓBA IV _____

PRÓBA V _____

ŁĄCZNIE: _____

PODPIS TRENERA _____

SKRZAT	ŻAK	ORLIK
21 >	26 >	31 >
11-20	16-25	21-30
1-10	1-15	1-20

Bateria testów dla dzieci w kategoriach C-E, opracowana w oparciu o sprawdzone praktyki DFB oraz FA.

Poszczególne próby cechować będzie ukierunkowanie na obszar techniki specjalnej oraz łatwość odtworzenia w warunkach podwórkowo – domowych (zaangażowanie rodziców i zachęcenie dzieci do doskonalenia wybranych elementów).

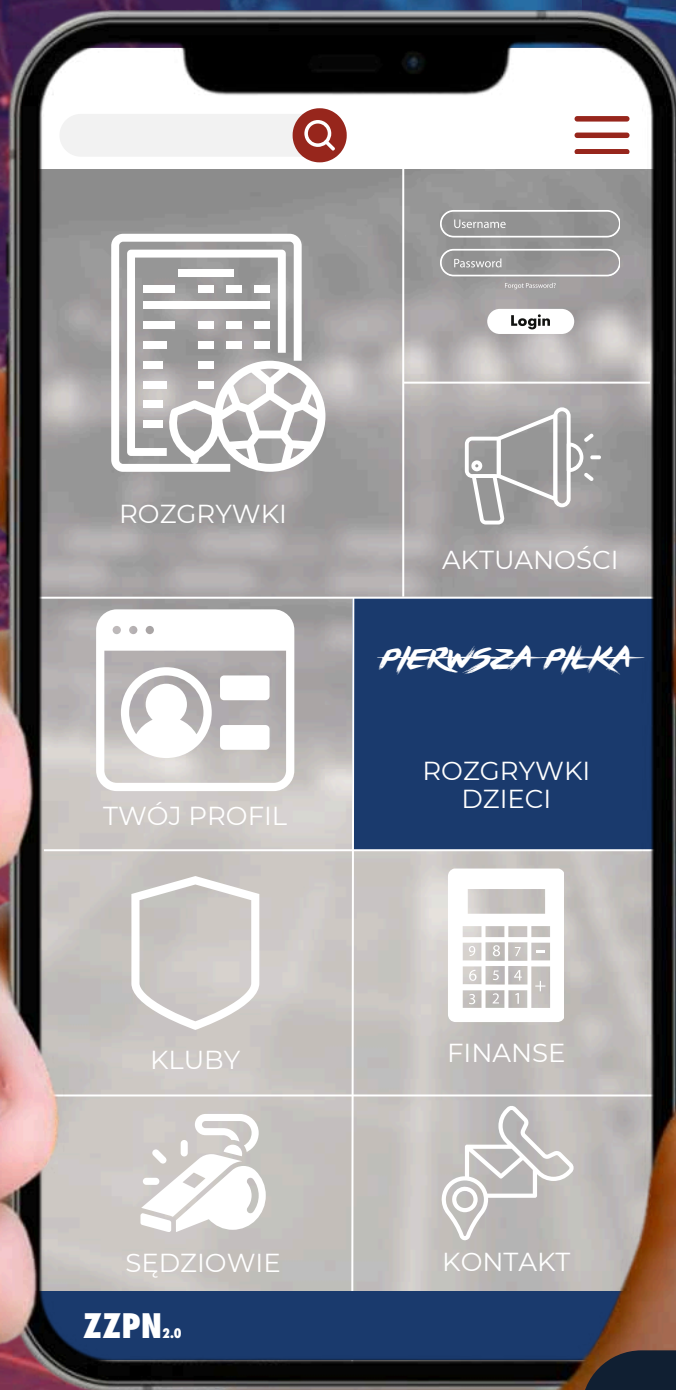
Testy prowadzone będą w wybranych tygodniach podczas zajęć treningowych.

Punktacja uzależniona jest od kategorii wiekowej, po zakończeniu testu, każdy uczestnik otrzyma pamiątkowy dyplom wraz z osiągniętym wynikiem.

Wsparcie podczas promocji wydarzenia zapewnią znane piłkarki i piłkarze pomorza zachodniego.

ŚWIAT PIŁKI DZIECIĘCEJ
OD KATEGORII G DO E.

- TERMINARZE
- KOMUNIKATOR
- PANEL KONTAKTOWY (CHAT) DLA ORGANIZATORA I UCZESTNIKÓW
- SPRAWOZDANIA ONLINE Z TURNIEJÓW
- OGŁOSZENIA
- AKTUALNOŚCI



ZACHODNIOPOMORSKA PIŁKA ZAWSZE POD RĘKĄ

ZZPN²⁴

ZZPN

2.0

Dołącz do gry

zzpn2.pl
info@zzpn2.pl