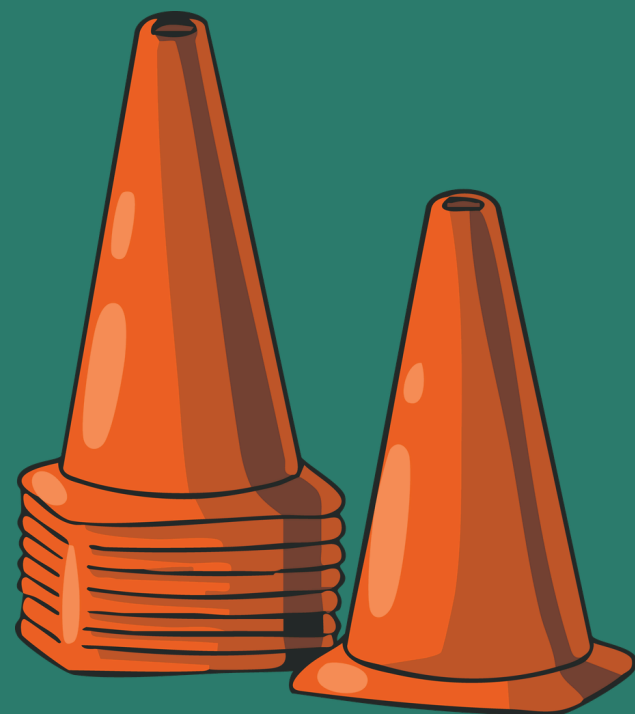
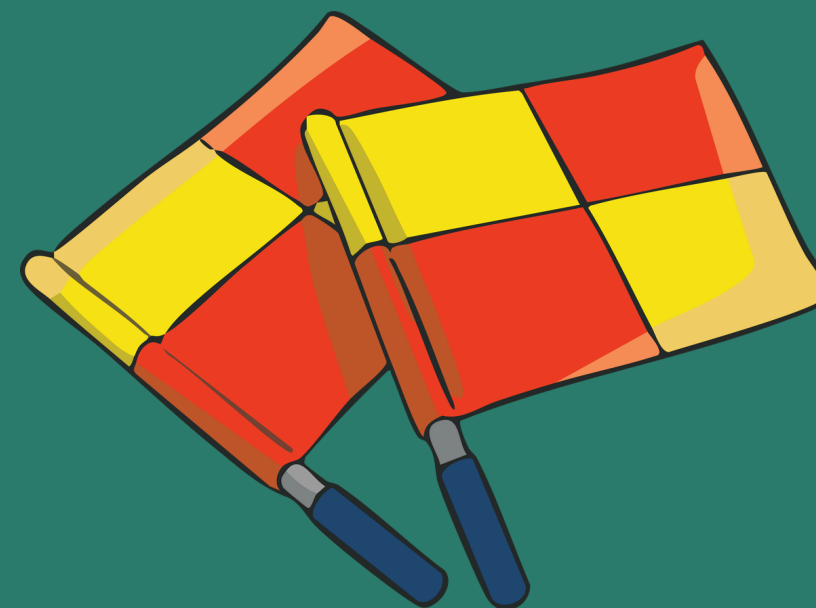




FUTBOL
LIUKAS

Spalio

užduotys





Ar pasiruošę pradėti „Futboliuko“ kelionę?



Neužmirškite, jog kiekvienas dalyvis – unikalus. Jūsų pirmoji užduotis – pasirinkti savo įstaigos herojų – www.asfutboliukas.lt. Atlikę šį malonumą pereikite prie užduočių. Siūlome vadovautis žemiau nurodytomis atlikimo gairėmis. „Futboliukas“ – personažas ir žaidimas – turi sukelti tik pačias šilčiausias emocijas. Jei nepavyksta ko įgyvendinti – nenusiminkite, laiko užteks viskam.



Dalyvio pasas

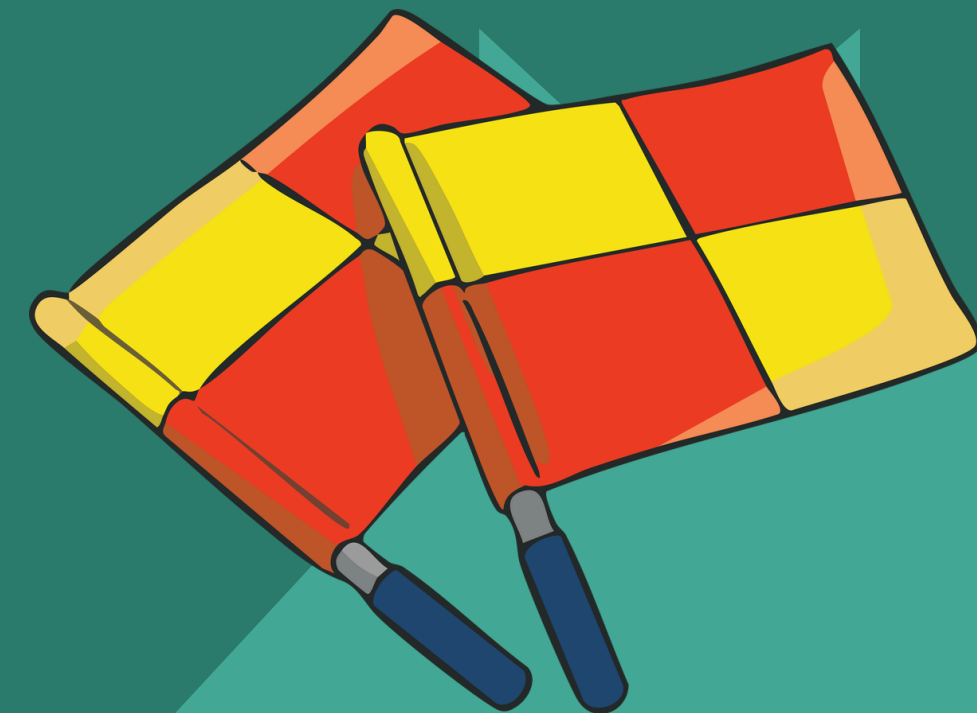
Šiuos mokslo metus tęskime su smagiomis naujovėmis – „Futboliukas“ projekto „DALYVIO PASAS“ turi būti įteiktas kiekvienam vaikui. Ką su juo daryti? Tai kiekvieno vaiko aktyvumo-įsitraukimo į projektą dokumentas, kuriame žymėkite vaikų įsitraukimą kiekvieną mėnesį į „Futboliuko“ veiklas. Apskritimus galite žymėti kaip tik norite – ar spalvomis, ar emocijomis, ar motyvaciniais antspaudais. Svarbiausia, kad vaikai įsitrauktų ir būtų aktyvūs ir tai atsispindėtų „DALYVIO PASE“. Kuo daugiau apskritimų pažymėta – tuo vaikas labiau įsitraukęs į projekto veiklas.

Spalio mėnesį pradėkite su kūrybinėmis ir futbolo pradžiamokslio užduotimis. Užduotims siūlome skirti po du užsiėmimus per savaitę.





Fiksuokite



Visas užduotis fiksuokite fotografuodami. Nuotraukas įkelkite prie spalio mėnesio ataskaitos per jūsų vartotojo prieigą. Taip pat aprašykite, kaip sekėsi įgyvendinti veiklas. Parodykite tėveliams, draugams ir kitiems, kaip įsikūrė jūsų „Futboliukas“. Įkeltos nuotraukos bus prieinamos visiems „Futboliuko“ puslapio lankytojams, o aprašai – tik projekto organizatoriams.

Lapkričio mėnesio užduotis galėsite matyti nuo spalio 24 d.





1 užduotis

Paruoškite savo įstaigos/komandos “Futboliuko” personažą rudens sezonui



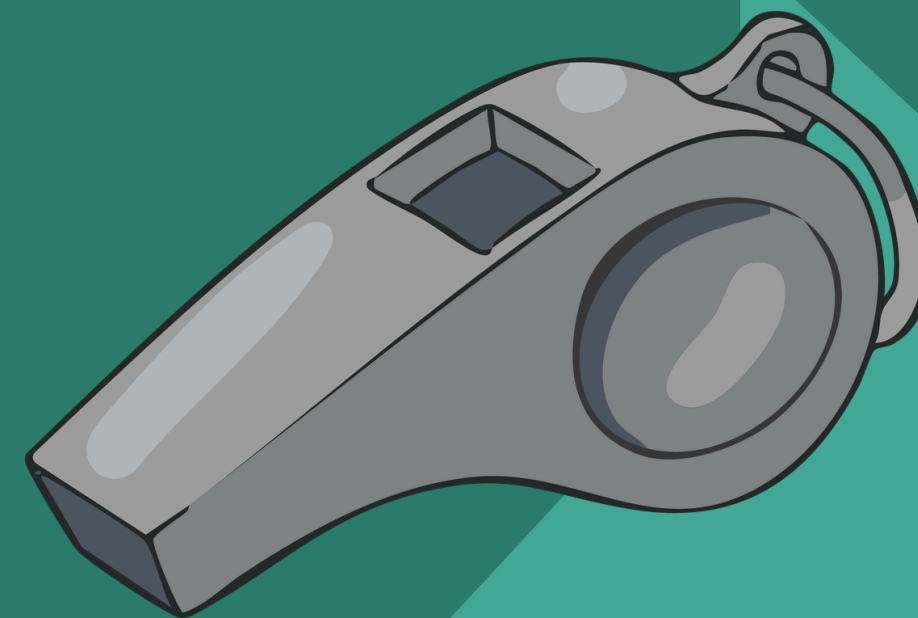
“Futboliuko” personažas – tai draugas, kuris jus lydės visus mokslo metus. Šiame priede rasite “Futboliuko” personažą ir jo spintą. Aprenkite savo draugą pagal atitinkamą metų laiką ir papuoškite sezoniniais aksesuarais. Spintoje rasite žiemos, rudens, pavasario ir vasaros kolekcijas.

Šį darbėlį galite atlikti kartu su visais vaikais arba leiskite kiekvienam vaikui sukurti savo personažą.

Išsikirpkite “Futboliuką” ir norimus drabužius. Drabužių detales prie “Futboliuko” kūno siūlome tvirtinti modelinu arba adatėlėmis. Papuoštą personažą dar galite pritvirtinti prie norimo fono ir nupiešti papildomų detalių, parašyti norimą šūkį ar panašiai. Pasikabinkite sukurtą personažo plakatą matomoje vietoje. Atėjus kitam sezonui “Futboliuką” perrengsime ir paruošime naujiems iššūkiams.



1 užduotis Konkursas



Išsirinkę vieną „Futboliukas“ įstaigos plakatą jį nufotografuokite ir atsiųskite el. paštu futbolasvisiems@lff.lt iki 2026 m. spalio 31 d. 16:00 val. (vėliau atsiųstos nuotraukos konkurse nedalyvauja). Siunčiamo laiško temoje nurodykite savo įstaigos pavadinimą.

Visų konkurse dalyvaujančių „Futboliuko“ projekto įstaigų plakatai bus paviešinti „Facebook“ paskyroje „Futbolas visiems“, kur nuo 2026 m. lapkričio 5 d. 10:00 val. iki lapkričio 14 d. 16:00 val. vyks balsavimas „Patiktukais“. Daugiausia „Patiktukų“ surinkusi įstaiga bus apdovanota Lietuvos masinio futbolo asociacijos įsteigtu prizu.

Apdovanokite vaikus! Burtų keliu ar savo nuožiūra išrinkus apdovanokite vaiką(-us) „Futboliuko“ kuprinyte (-ėmis).





2 užduotis

Susikurkite „Futboliuko“ taisykles



Prieš pradedant sportuoti būtina supažindinti vaikus su „Futboliuko“ taisyklėmis. Geriausios taisyklės yra tos, kurias susigalvojame patys, todėl leiskime vaikams kurti. Galime pasufleruoti, apie ką turėtų būti taisyklės (tai tik pavyzdžiai):

„Futboliukas“ žaidžiamas 1 prieš 1 ar/ir 2 prieš 2 ar/ir 3 prieš 3;

Prieš pradėdami žaisti paspaudžiame rankas/duodame penkis;

Žaidžiame be vartininkų;

Negalima rankomis liesti kamuolio;

Rekomenduojama rungtynių trukmė: 3-5 minutės arba iki trijų įvarčių.

Vaikai turi suprasti, kad futbolas, kaip ir kiekvienas žaidimas, yra žaidžiamas pagal tam tikras taisykles. Susikūrę taisykles neužmirškite jomis vadovautis žaisdami futbolą per užsiėmimus ir rungtynių metu.

Tegul patys vaikai pasako, kaip norėtų žaisti futbolą ir kokiomis taisyklėmis reikėtų vadovautis.

Užrašykite penkias sugalvotas taisykles ir jas iliustruokite pasitelkdami dailės techniką. Pakabinkite taisykles salėje ant durų ar kur sportuojate, kad visi matytų, kaip futbolas yra žaidžiamas pas jus!

Rekomenduojame prieš pradedant žaisti kiekvieną kartą pasikartoti taisykles.

Priemonės: pieštukai, flomasteriai, akvarelė, baltas ir spalvotas popierius ir kt.





3 užduotis

Interaktyvios užduotėlės!

Skenuok ir žaisk:



Pristatome jums naują! Smagios interaktyvios „Futboliuko“ tematika užduotėlės, kurias galima atlikti ir įstaigoje ir namie!

Užduoties pavadinimas: „Voveriukai pasiklydo stadione. Padėk jiems surasti reikiamą vietą!”

Užduoties aprašymas:

Voveriukai atsidūrė dideliame stadione ir jiems reikia tavo pagalbos! Jie šiek tiek pasimetė ir nebežino, kur reikia nueiti. Padėk jiems orientuotis – atidžiai apžiūrėk paveikslėlį ir nukreipk smeigtuką į teisingą vietą. Spustelėk smeigtuką ten, kur, tavo manymu, jis turi būti padėtas. Gerai įsižiūrėk ir pagalvok prieš pasirinkdamas(-a), nes tik teisinga vieta padės voveriukams susigaudyti stadione. Kai baigsi, nepamiršk paspausti mygtuko „Pateikti atsakymus“ ir sužinoti, ar viską atlikai teisingai. Sėkmės padedant voveriukams!

UŽDUOTIS





3 užduotis

Interaktyvios užduotėlės!

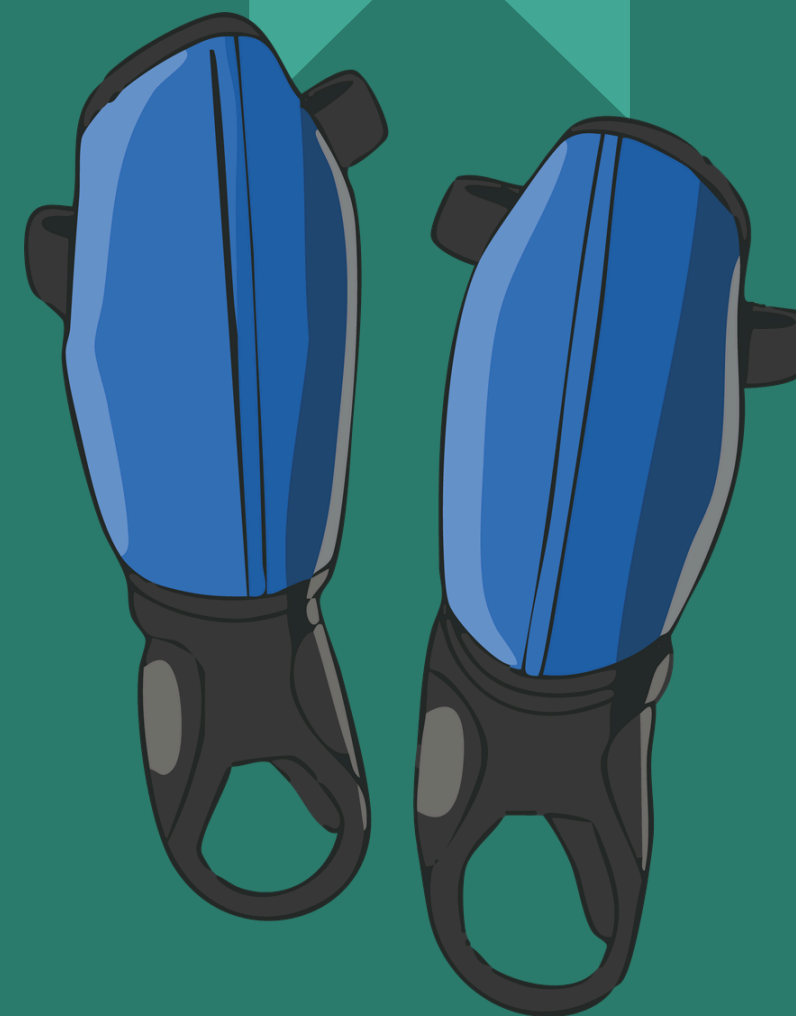
Pateikiame dar vieną interaktyvią užduotėlę.
Šios užduoties pavadinimas: „Futboliuko
dėlionė“.

Užduoties aprašymas: Sudėliokite dėlionę!

UŽDUOTIS



Skenuok ir žaisk:

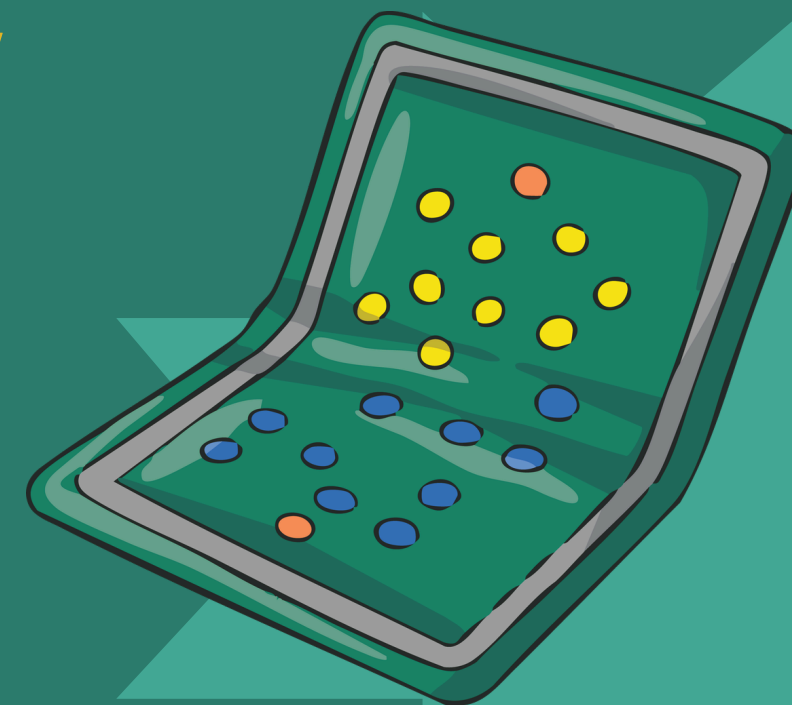




4 užduotis

Atlikime spalio mėnesio užduotis
„Futboliuko“ knygutėje.

Mūsų „Futboliukas“ stiprėja – jau turime vėliavą, taisykles. Vis daugiau žinome apie futbolą. Pats laikas pereiti prie aktyviosios dalies – žaidimo. Tam, kad mokėtumėte žaisti, perduoti kamuolį ir galėtumėte mušti įvarčius, turite įgauti praktinių žinių ir įgūdžių.

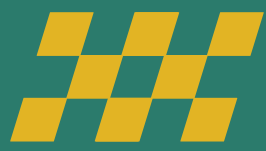




Tad dabar pereikime prie mūsų sukurtų užduočių.

Pirmoji jūsų futbolo technikos pamokėlė – kamuolio varymas. Pateikiame jums pratimų pavyzdžius. Bandydami juos išmokite skirtingus būdus varytis kamuolį. Išbandę pirmo sudėtingumo pratimą pereikite prie antro, o vėliau – ir prie trečio.

Gali būti, jog ne visus pratimus sugebėsite atlikti – tokiu atveju galite likti prie lengvesnių bei praktikuotis atliekant juos. Neužmirškite, jog kiekvienos treniruotės pabaigoje bent 10 minučių vaikams reikia skirti futbolo žaidimui.



5 užduotis

TILTAS VIRŠ BEDUGNĖS



PRIEMONĖS: kamuoliai (brangakmeniai), žymekliai (tilto ribos). Žymeklius galima pakeisti virve, šokdyne, bokšteliais, gimnastikos lazdomis ar kitomis turimomis priemonėmis tilto riboms pažymėti.

PASIRUOŠIMAS: turimomis priemonėmis įrengiamas tiltas – siauras takas, kurio plotis apie 50–70 cm, o ilgis priklauso nuo turimos erdvės. Vienoje tilto pusėje išdėliojami visi brangakmeniai (kamuoliai), o kita pusė tampa saugia zona. Atsižvelgiant į vaikų amžių ir gebėjimus, tiltas gali būti tiesus arba vingiuotas.

SCENA: virš gilios bedugnės nutiestas senas ir labai siauras tiltas. Kitoje pusėje liko daugybė brangakmenių, kuriuos reikia nugabenti į saugią vietą. Tačiau tiltas yra trapus ir pavojingas – menkiausia klaida gali lemti, kad brangakmenis nuriudės į bedugnę ir bus prarastas visiems laikams.

ŽAIDIMO EIGA: vaikai po vieną keliauja prie brangakmenių, pasiima vieną kamuolį ir atsargiai kojomis varosi jį per tiltą į saugiąją zoną. Nugabenę vieną brangakmenį, grįžta pasiimti kito ir tęsia užduotį tol, kol visi brangakmeniai būna perkelti į saugią vietą. Vedant kamuolį svarbu išlaikyti jo kontrolę ir neatsitrenkti į tilto sieneles. Jei kamuolys paliečia tilto kraštą arba išrieda už jo ribų, laikoma, kad brangakmenis nukrito į bedugnę ir jo išgelbėti nepavyko.

TIKSLAS: atsargiai ir tiksliai pervesti kuo daugiau brangakmenių per tiltą, išlaikant kamuolio kontrolę (neprarandant nė vieno lobio).



Patarimai treneriui:

- Prieš pradedant užduotį trumpai papasakokite istoriją ir padėkite vaikams įsijausti į vaidmenis. Kuo gyviau perteiksite situaciją, tuo labiau vaikai įsitrauks į žaidimą.
- Viso pratimo metu vartokite žaidimo terminus: kamuolius vadinkite brangakmeniais, takelį – tiltu, o už jo ribų esančią erdvę – bedugne. Tai padeda vaikams išlaikyti dėmesį ir susidomėjimą.
- Skatinkite vaikus tapti „lobių sergėtojais“, kurių užduotis – kuo atsargiau perkelti brangakmenius į saugią vietą. Pabrėžkite, kad svarbiausia ne greitis, o tikslumas ir kamuolio kontrolė.

Komentuokite vaikų veiksmus pasitelkdami istoriją:

„Puikiai saugai savo brangakmenį!“

„Atsargiai, tiltas labai siauras!“

„Koks puikus lobių sergėtojas – nė vienas brangakmenis nenukrito!“

„Pabandyk kamuolį laikyti arčiau savęs, kad jis nenuriedėtų į bedugnę.“

Jei kamuolys paliečia tilto kraštą arba išrieda už ribų, išlaikykite žaismingą toną: „Oi, brangakmenis vos nenukrito į bedugnę!“ arba „Šį lobį praradome, bet kitą tikrai išgelbėsime!“

Atsižvelgdami į vaikų amžių ir gebėjimus, galite keisti tilto plotį bei formą. Kuo siauresnis ir vingiuotesnis tiltas, tuo didesnis iššūkis kamuolio valdymui.

Užduoties pabaigoje pasidžiaukite bendru rezultatu: suskaičiuokite, kiek brangakmenių pavyko išgelbėti, ir pagirkite vaikus už kruopštumą bei tikslumą.

TILTAS VIRŠ BEDUGNĖS

SCENA



Virš gilios bedugnės nutiestas siauras tiltas.

Kitoje pusėje liko daug brangių brangakmenių (kamuolių), kuriuos reikia nugabenti į saugią vietą.

Tiltas labai trapus – jei brangakmenis nukris į bedugnę, jo išgelbėti nepavyks!

KAIP ŽAISTI?

- 1 Vaikas bėga prie brangakmenių ir pasiima vieną kamuolį.
- 2 Atsargiai kojomis veda kamuolį (brangakmenį) per tiltą į saugiąją zoną, stengdamasis nepaliesti tilto sienelių.
- 3 Sėkmingai pervedęs grįžta ir pasiima kitą brangakmenį.
- 4 Kartojama, kol visi brangakmeniai atsiduria saugioje pusėje.

ŽENKLAI



– brangakmenis (kamuolys)



– tinkamas kelias (brangakmenį išnešti į saugią zoną)



– neteisingas kelias – brangakmenis nukrenta į bedugnę



– saugioji zona



– tilto ribos (sienelės)

SAUGIOJI
ZONA

BRANGAKMENIAI

Aš jau netoli.
Paruoškite
mano
brangakmenius!

PATARIMAI TRENERIUI

- ★ Pasakykite vaikams istoriją – tai padeda įsijausti į žaidimą.
- ★ Akcentuokite, kad svarbiausia ne greitis, o tikslumas ir kamuolio kontrolė.
- ★ Skatinkite šiais žodžiais: „Puikiai saugai savo brangakmenį!“, „Tiltas labai siauras!“, „Koks tikslus lobių sergėtojas!“
- ★ Jei kamuolys paliečia tilto kraštą – brangakmenis nukrito į bedugnę ir jo išgelbėti nepavyko.
- ★ Keiskite tilto formą ir plotį pagal vaikų amžių ir gebėjimus.
- ★ Pabaigoje pasidžiaukite kartu – suskaičiuokite, kiek brangakmenių pavyko išgelbėti!

TIKSLAS



Atsargiai ir tiksliai pervesti visus brangakmenius per tiltą, išlaikant kamuolio kontrolę ir neprarandant nė vieno lobių!



6 užduotis

KOSMOSO TYRINĖTOJAI



PRIEMONĖS: iš turimų priemonių įrengiama kosminė stotis – sankryža. Keliai nuo stoties centro driekiasi į keturias puses, kiekvienas apie 5 m ilgio ir 2,5 m pločio. Kiekvieno kelio gale įkuriama planeta: Ugnies planeta, Ledo planeta, Džiunglių planeta ir Saulės planeta. Taip pat reikalingi kamuoliai (energijos kristalai) ir spalvoti žymekliai.

PASIRUOŠIMAS: prie kiekvienos planetos išsirikiuoja po 3–4 vaikus. Jie tampa tos planetos astronautais ir gyventojais. Pradžioje vienos planetos astronautai turi energijos kristalus (kiekvienas po vieną kamuolį), o kitose planetose jų nėra.

SCENA: tolimoje galaktikoje keturios planetos gyvena draugiškai ir nuolat dalijasi energijos kristalais. Šie kristalai suteikia energijos miestams, transportui ir visiems planetų gyventojams. Kartais vienoje planetoje energijos būna per daug, o kitoje jos pradeda trūkti. Tuomet astronautai turi nugabenti energijos kristalus per kosminę stotį į tą planetą, kuriai jų labiausiai reikia. Tačiau kosmose labai svarbu laikytis skrydžių vadovo nurodymų – tik taip energija pasieks reikiamą planetą.

ŽAIDIMO EIGA: skrydžių vadovas (treneris) paskelbia, kuriai planetai reikia energijos. Pavyzdžiui: „Džiunglių planetoje baigiasi energija! Ugnies planetos astronautai, nugabenkite energijos kristalus į Džiunglių planetą!“. Tuomet Ugnies planetos astronautai pradeda varytis energijos kristalus link kosminės stoties. Pasiekus stoties centrą, astronautai turi judėti link nurodytos planetos. Kad vaikams būtų lengviau orientuotis, skrydžių vadovas gali ne tik pasakyti planetos pavadinimą, bet ir parodyti kryptį ranka. Pasiekę reikiamą planetą astronautai perduoda energijos kristalus ten gyvenantiems astronautams. Tuomet skrydžių vadovas paskelbia naują užduotį: „Saulės planetoje reikia energijos! Džiunglių planetos astronautai, skubėkite į pagalbą!“. Tokiu būdu energijos kristalai nuolat keliauja iš vienos planetos į kitą, o žaidime dalyvauja visų keturių planetų gyventojai.

SUDĖTINGESNIS VARIANTAS: visi astronautai turi po energijos kristalą. Skrydžių vadovas vienu metu reguliuoja visos galaktikos judėjimą:

- žalias žymeklis – skrydis tęsiamas;
- raudonas žymeklis – kosmose prasidėjo asteroidų lietus, visi laivai sustoja (astronautai turi sustabdyti pėda savo energijos kristalus ir sustingti).

Be to, skrydžių vadovas nurodo, į kurią planetą turi būti gabenami energijos kristalai. Astronautai turi: stebėti signalus, išgirsti paskirtą planetą, pasirinkti teisingą kryptį, išlaikyti energijos kristalo kontrolę.

TIKSLAS: atidžiai klausyti skrydžių vadovo nurodymų, tiksliai valdyti energijos kristalą ir sėkmingai pristatyti energiją į reikiamą planetą.





Patarimai treneriui:

- Prieš užduotį trumpai pristatykite planetas. Pavyzdžiui: „Ugnies planeta pilna ugnikalnių“, „Ledo planeta padengta sniegu“, „Džiunglių planeta apaugusi milžiniškais medžiais“. Tai padeda vaikams lengviau įsijausti į istoriją.
- Viso pratimo metu vartokite kosmoso terminus: vaikus vadinkite astronautais, kamuolius – energijos kristalais, o sankryžą – kosmine stotimi.
- Nuolat priminkite, kad energijos kristalai yra labai vertingi, todėl juos reikia gabenti atsargiai ir kontroliuojant savo kosminį laivą.

Žaismingai komentуйте veiksmus:

„Puikus skrydis į Ugnies planetą!“

„Puikiai valdai savo kosminį laivą!“

Sudėtingesniame variante įspėkite apie kliūtis:

„Priekyje asteroidų lietus – sustojame!“

„Kosmose daug pavojų, todėl energijos kristalą laikykite arti savęs.“

Jei vaikas suklysta, išlaikykite pozityvų toną:

„Atrodo, tavo laivas trumpam nukrypo nuo kurso.“

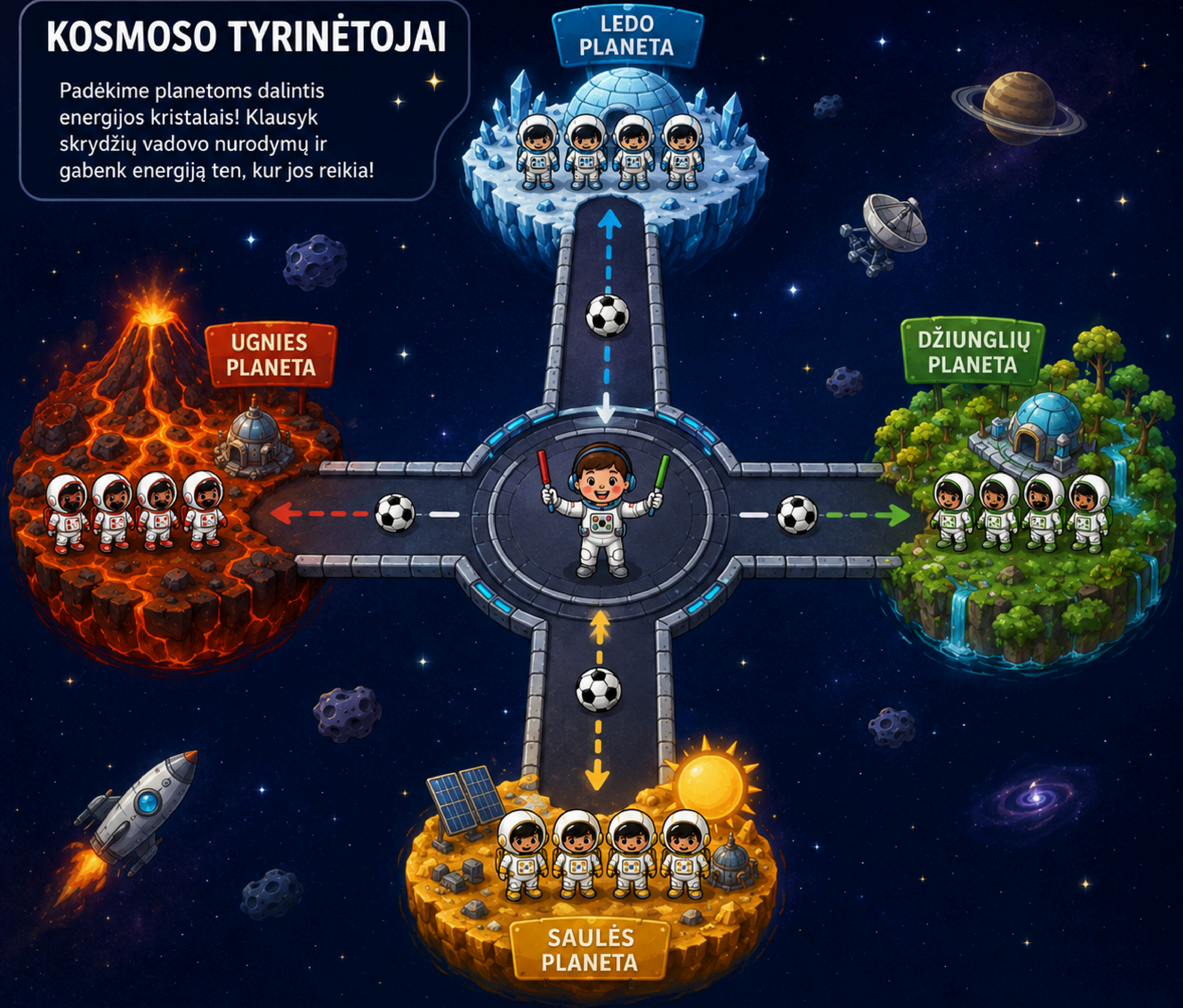
„Nieko tokio, kosmose net ir patyrę astronautai kartais pasiklysta.“

Užduoties pabaigoje galima paskelbti, kad visoms planetoms energija sėkmingai pristatyta, o astronautų komandos išgelbėjo galaktiką. Tai sukuria bendro pasiekimo jausmą ir stiprina vaikų motyvaciją.



KOSMOSO TYRINĖTOJAI

Padėkime planetoms dalintis energijos kristalais! Klausyk skrydžių vadovo nurodymų ir gabenk energiją ten, kur jos reikia!



energijos
kristalas



judėjimas
į priekį



į kairę



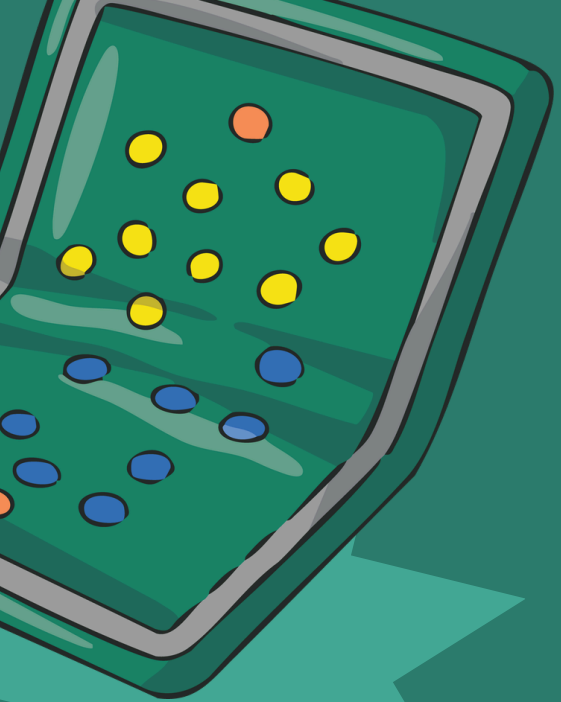
į dešinę



STOP –
sustojame



VAROMĖS –
tęsiame skrydį



7 užduotis

DINOZAURO SLĖNIS



PRIEMONĖS: kamuoliai (dinozaurų kiaušiniai), žymekliai. Žymeklius galima pakeisti virve, šokdyne, bokšteliais, gimnastikos lazdomis ar kitomis turimomis priemonėmis tako riboms pažymėti. Taip pat reikalingi įvairūs smulkūs daiktai kliūtims sukurti: bokšteliai, žaisliukai, gertuvės, žymekliai ar kitos saugios priemonės.

PASIRUOŠIMAS: iš turimų priemonių įrengiamas maždaug 2,5 m pločio ir 5 m ilgio takas. Jame išdėliojamos įvairios kliūtys, kurios tampa slėnyje miegančiais dinozaurais, akmenimis, medžiais ir kitomis gamtinėmis kliūtimis.

SCENA: tolimame Dinozaurų slėnyje gyvena daugybė didelių ir mažų dinozaurų. Vieną dieną tyrinėtojai atrado ypatingus dinozaurų kiaušinius, kuriuos reikia saugiai nugabenti į kitą slėnio pusę. Tačiau užduotis nėra lengva – slėnyje miega daug dinozaurų. Jie nemėgsta būti trikdomi, todėl tyrinėtojai turi judėti labai atsargiai, kad nepažadintų nė vieno dinozauro.

ŽAIDIMO EIGA: vaikai tampa tyrinėtojais, o kamuoliai – dinozaurų kiaušiniais. Nuo tako pradžios vaikas pradeda atsargiai vesti savo dinozauro kiaušinį per slėnį. Keliaudamas jis turi apvesti kiaušinį aplink visas kliūtis ir stengtis jų nepaliesti. Taip pat svarbu neišriedėti už tako ribų, nes ten prasideda pavojingos džunglės, kuriose galima pasiklysti. Pasiekęs tako pabaigą vaikas sėkmingai nugabena dinozauro kiaušinį į saugią vietą.



KLAIDOS: prieš pradedant žaidimą rekomenduojama susitarti, kiek klaidų galima padaryti. Klaida skaičiuojama, kai:

- vaikas paliečia kliūtį (pažadina dinozaurą);
- kamuolys paliečia kliūtį;
- kamuolys arba vaikas paliečia tako ribas.

TIKSLAS: saugiai nugabenti dinozauro kiaušinį per slėnį, kuo tiksliau valdant kamuolį ir nepažadinant nė vieno dinozauro.

Patarimai treneriui:

- Prieš užduotį papasakokite vaikams trumpą istoriją apie Dinozaurų slėnį ir ten miegančius dinozaurus. Kuo gyviau perteiksite istoriją, tuo labiau vaikai įsitrauks į žaidimą.
- Viso pratimo metu naudokite žaidimo terminus: kamuolius vadinkite dinozaurų kiaušiniiais, kliūtis – miegančiais dinozaurais, o taką – slėnio taku.
- Akcentuokite, kad svarbiausia ne greitis, o atsargumas ir kamuolio kontrolė.
- Žaismingai komentуйте vaikų veiksmus: „Šitas dinozauras labai jautriai miega!“ ; „Atsargiai, nepriartėk per arti!“ ; „Puikiai saugai dinozauro kiaušinį!“ ; „Koks atsargus tyrinėtojas!“
- Jei vaikas paliečia kliūtį: „Oi! Atrodo, dinozauras pradėjo busti!“ ; „Greitai judėk tyliau, kad jis vėl užmigtų!“
- Jei paliečiamos tako ribos: „Atsargiai, ten prasideda pavojingos džunglės!“ ; „Nepamesk kelio per slėnį!“
- Užduoties pabaigoje galima suskaičiuoti, kiek liko nepažadintų dinozaurų ir kiek kiaušinių saugiai pasiekė kitą slėnio pusę. Tai skatina vaikus siekti tikslumo ir bendro rezultato.

DINOZAURO SLĖNIS

Padėkime saugiai nugabenti dinozauro kiaušinį į kitą slėnio pusę ir nepamiršti miegančių dinozaurų!

KAIP ŽAISTI?

1



Nuo tako pradžios atsargiai vesk kiaušinį per slėnį.

2



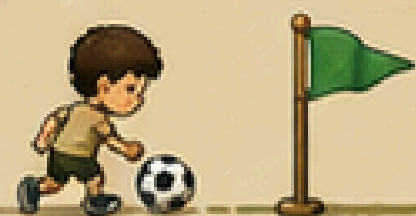
Aplenk visus miegančius dinozaurus ir kliūtis.

3



Neišriedėk už tako ribų.

4



Pasiek tako pabaigą ir saugiai nugabenk kiaušinį į tikslą!



– dinozauro kiaušinis



– vaiko judėjimo kelias



– klaida: palietė kliūtį



– klaida: išriedėjo už ribų



– tikslo zona

KLAIDOS

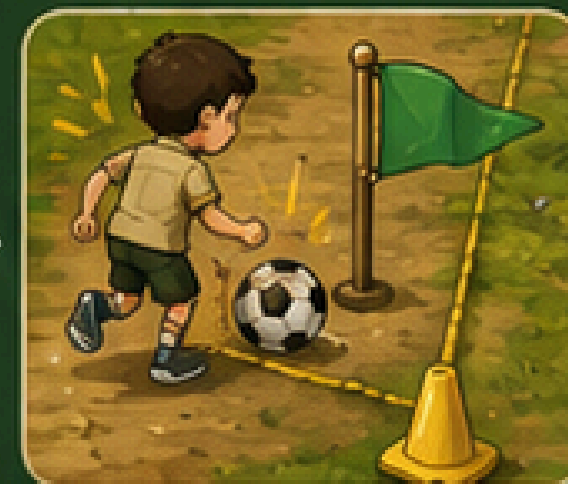


Palietė kliūtį
(pažadino dinozaurą)



Palietė tako ribas
(išriedėjo už ribų)

ŽAIDIMO EIGA



ŠIS PRATIMAS
LAVINA:



kamuolio
kontrolę



krypties
keitimą



dėmesingumą
ir koncentraciją



kantrybę
ir tikslumą



8 uždavotis

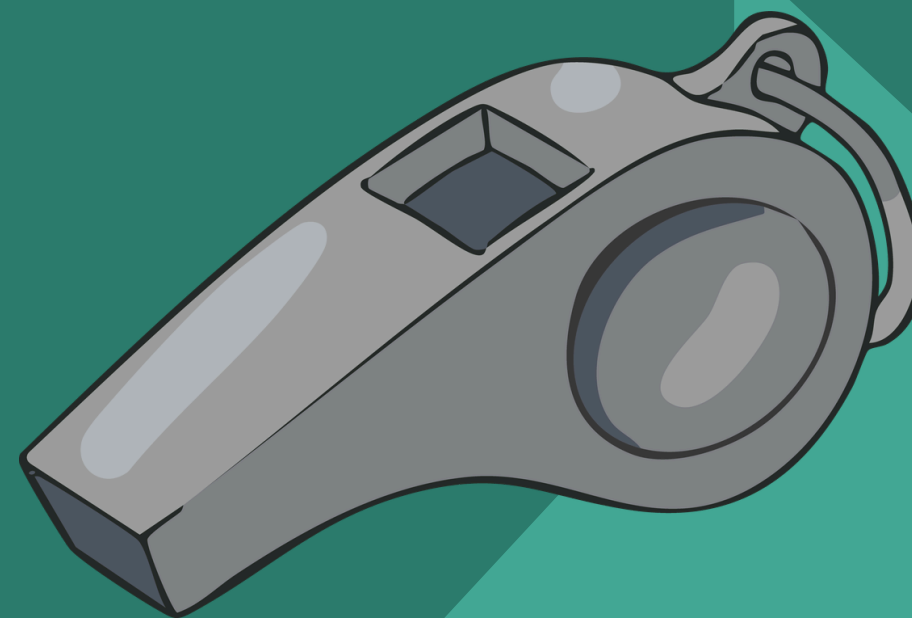
„Futboliuko“ žaidimai

Siūlome įgauti dar daugiau praktikos bei išbandyti ir kitus „Futboliuko“ žaidimus:

„Linksmieji segtukai“



„Futbolo tinklinis“

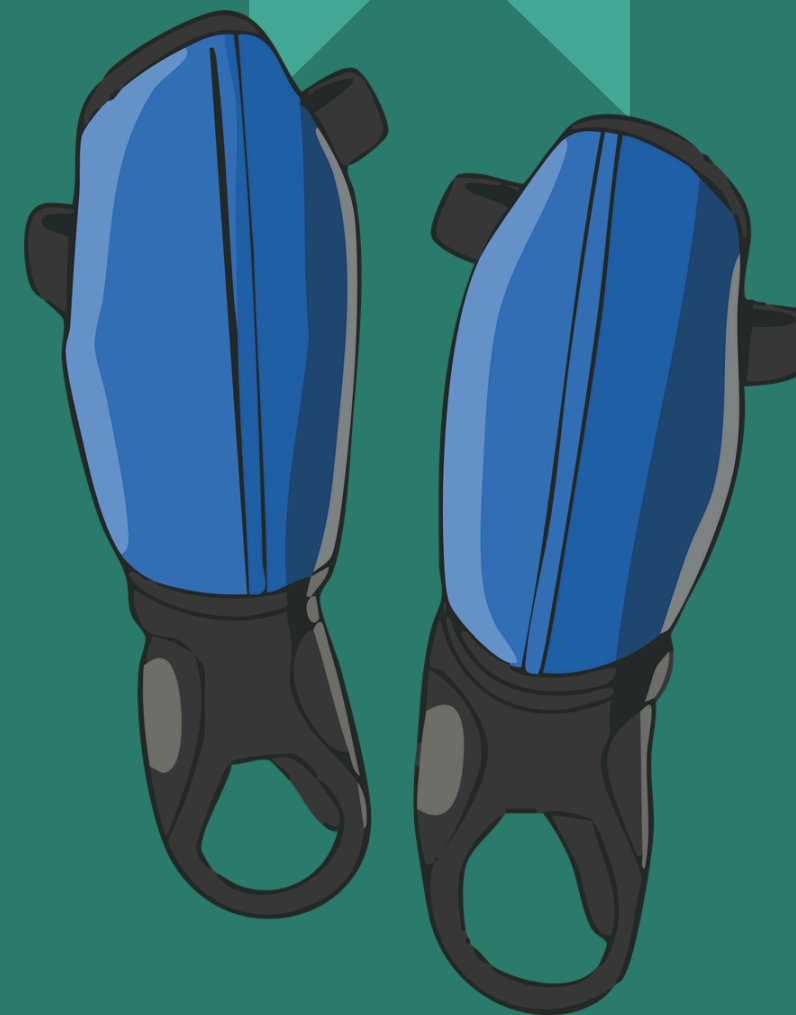




9 užduotis

Norite dar daugiau smagių pratimų?

Džiugi žinia! Jau yra galimybė nemokamai ir lietuvių kalba naudotis “FIFA Football for Schools” aplikacija (ją galite rasti Apple Store arba Google Play). Ką jums reikia padaryti? Parsisiųsti, susikurti vartotoją bei pradėti sėkmingai naudotis. Aplikacijoje rasite dar daugiau žaidimų!





Kaip greitai prabėgo pirmasis „Futboliuko“ mėnuo! Mums įdomu kaip jums sekėsi ir kokie jūsų pirmieji įspūdžiai. Jei dar ne pridėjote nuotraukų bei aprašymų, tai galite padaryti iki spalio 31 d.

