



areacopa.com/ar/blog/funino-dalil
-al-mudarrif

دليل مدرب فونينو — كتيب التمارين

ثمانى صيغ لعب من تحت 6 إلى تحت 11 سنة، مع مخطط وعبارات توجيه لكل بطاقة

أعدّ هذا المستند موقع areacopa.com.

المدرب

الفئة العمرية

الفريق

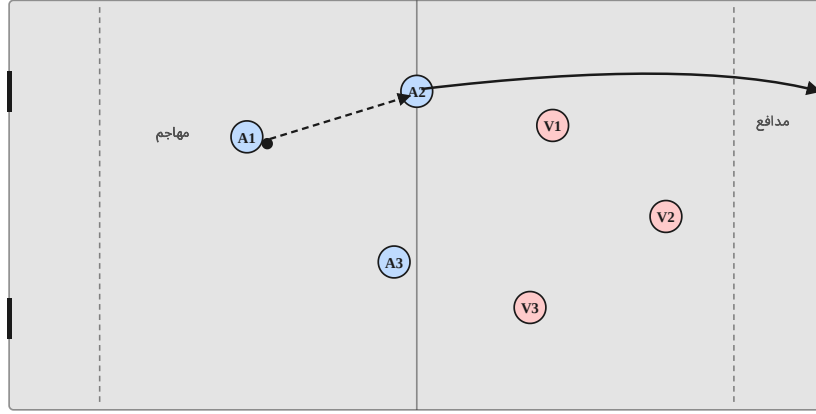
الملعب والأدوات في دقيقتين

ما تحتاج إليه قبل أن تبدأ المباراة الأولى.

- ☐ أربعة مرامٍ صغيرة، عرض كل منها 2 م وارتفاعه 1 م (مقاس Wein الأصلي)، و12 م بين مرمي كل خط نهاية
- ☐ الملعب 27 × 20 م من تحت 8 إلى تحت 11، و18 × 12 م لفئة تحت 6 و7
- ☐ حدّد بالأقماع منطقة تسديد بعمق 6 أمتار أمام كل مرمى (لا توجد في 2 ضد 2)
- ☐ كرة لكل فريق، وكرة احتياطية على حافة الملعب
- ☐ صدریات بلونين واضحی التمييز (مثل وردي/أسود، أو أصفر/أزرق)
- ☐ قوارير ماء على حافة الملعب، واحدة لكل طفل
- ☐ لوحة المدرب وعليها بطاقة مغلفة بترتيب التبديل

البطاقة 1 — فونينو 3 ضد 3: الصيغة الأساسية

فونينو القياسي: ثلاثة ضد ثلاثة على أربعة مراص صغيرة، بلا حارس مرمى.



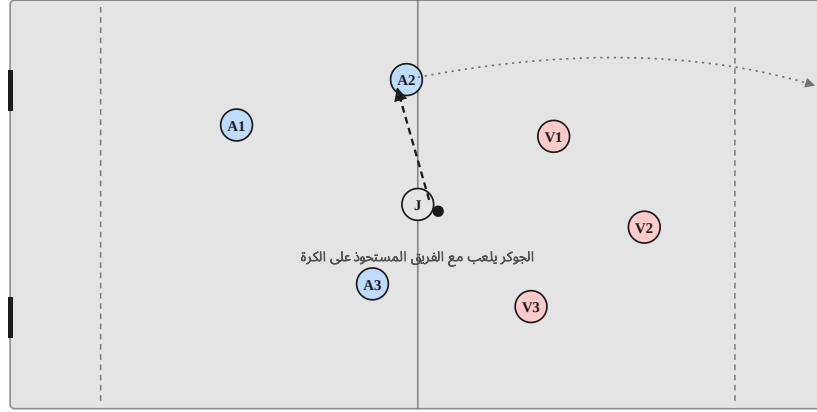
لا يُحتسب الهدف إلا من منطقة التسديد (6 أمتار)

التسديد من منطقة التسديد (6 م) فقط. التبديل بعد كل هدف (تحت 7) أو كل 3 دقائق (تحت 9).

1. لا يُحتسب الهدف إلا من منطقة التسديد
2. يطرح المدرب أسئلته في الاستراحات ولا يصيح أثناء اللعب
3. أولياء الأمور على بعد 15 مترًا من الملعب (الحد الألماني الأدنى: 3 أمتار)
4. زمن اللعب: 5 × 10 د (تحت 9)، و 7 × 7 د (تحت 7)

البطاقة 2 — فونينو 3 ضد 3 مع الجوكر

جوكر محايد يلعب دائماً مع الفريق المستحوذ على الكرة، فينشأ تفوق عددي بنيوي.

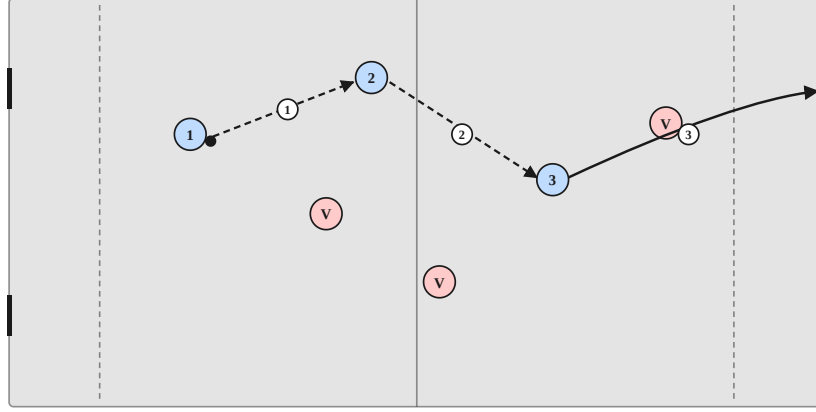


للجوكر صدريّة بلون خاص، ولا يسجل أهدافاً بنفسه.

1. يتمركز الجوكر دائماً خياراً قريباً للتمرير
2. عند فقدان الكرة ينتقل الجوكر فوراً إلى الفريق الآخر
3. تنويع: الجوكر يمرر من لمسة واحدة فقط، ولا يقود الكرة بنفسه
4. الاستخدام: فئة تحت 9، حين يكون أحد الفريقين أضعف بنيوياً

البطاقة 3 — فونينو 3 ضد 3 مع التمرير الإلزامي

قبل كل تسديدة يجب أن يكون اللاعبون الثلاثة قد لمسوا الكرة. يفرض اللعب الجماعي.



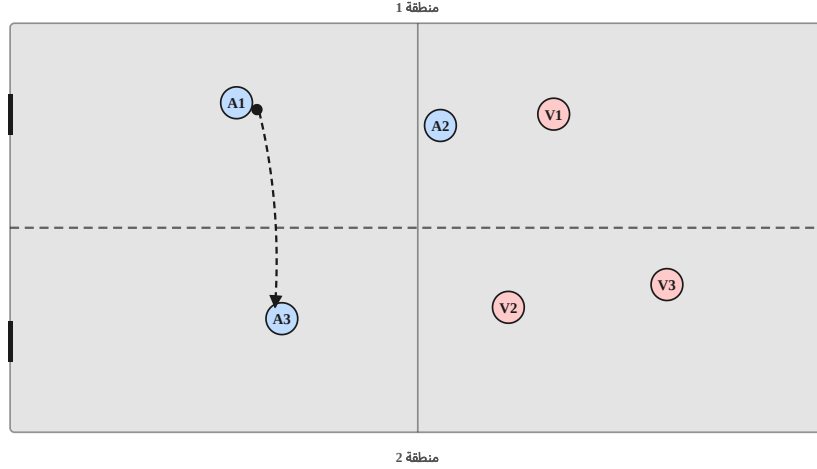
لا يُحتسب الهدف إلا إذا لمس اللاعبون الثلاثة الكرة قبله

لا يُحتسب الهدف إلا إذا لمس اللاعبون الثلاثة الكرة قبل التسديد.

1. يتحرك اللاعب دون كرة إلى المساحة الحرة بدل الركض نحو الكرة
2. يعدّ المدرب اللمسات بصوت عالي (1، 2، 3، والتسديد مسموح)
3. تنويع: لا يلمس أي لاعب الكرة مرتين متتاليتين
4. الاستخدام: من تحت 8 إلى تحت 11، ومثالي ضد نزعة المراوغة الفردية

البطاقة 4 — فونينو 3 ضد 3 بالمناطق

ملعب مقسوم إلى منطقتين. لكل فريق لاعب واحد على الأقل في كل منطقة.

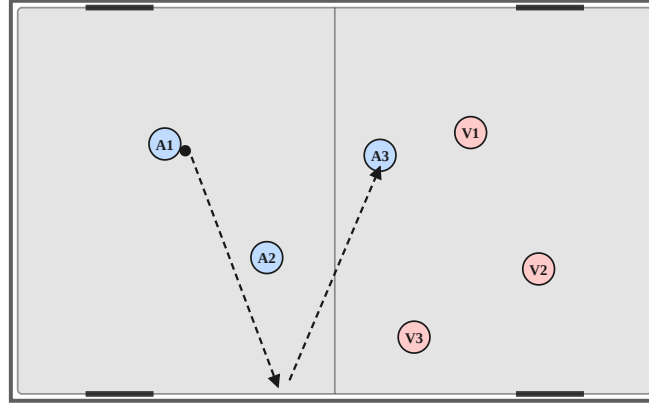


خط في منتصف الملعب مواز للضلع الطويل، ومنطقة على كل جانب منه.

1. لا يركض الجميع نحو الكرة، فلاعب المنطقة يبقى في مكانه
2. عند مخالفة المناطق يصقّر المدرب ويمنح ركلة حرة للفريق الآخر
3. تنويع: يبدّل كل فريق لاعبين من لاعبي المناطق بعد كل هدف
4. الاستخدام: تحت 9 في نهاية الموسم، وتحت 11 طوال الموسم

البطاقة 5 — فونينو 3 ضد 3 في الصالة

ملعب صالة أضيق 15 × 20 م، ومرايا مرسومة بدل المرايا الصغيرة، والجدران زميل.



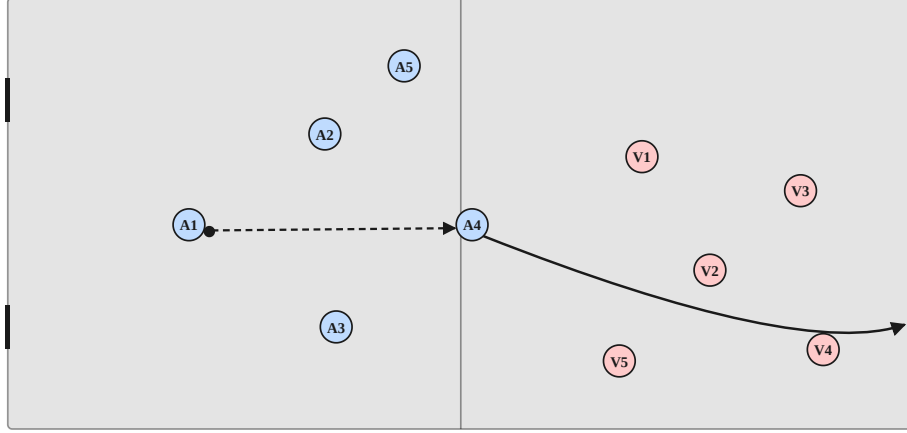
اللعبة بالجدران · مرايا مرسومة · ملعب أضيق

اللعبة بالجدران · مرايا مرسومة · ملعب أضيق.

1. تمرير الكرة إلى الجدار مسموح، ثم يجب إعادتها إلى اللاعب
2. زمن اللعب: 5 × 6 د، والتبديل بعد كل هدف
3. ينادي المدرب «خيار الجدار» حين لا يبحث الطفل إلا عن الطريق المباشر
4. أحذية الصالة بنعال لا تترك أثراً إلزامية

البطاقة 6 — فونينو 5 ضد 5: الانتقال من تحت 9 إلى تحت 11

جسر من تحت 9 إلى تحت 11: خمسة ضد خمسة، وأربعة مرامٍ صغيرة.



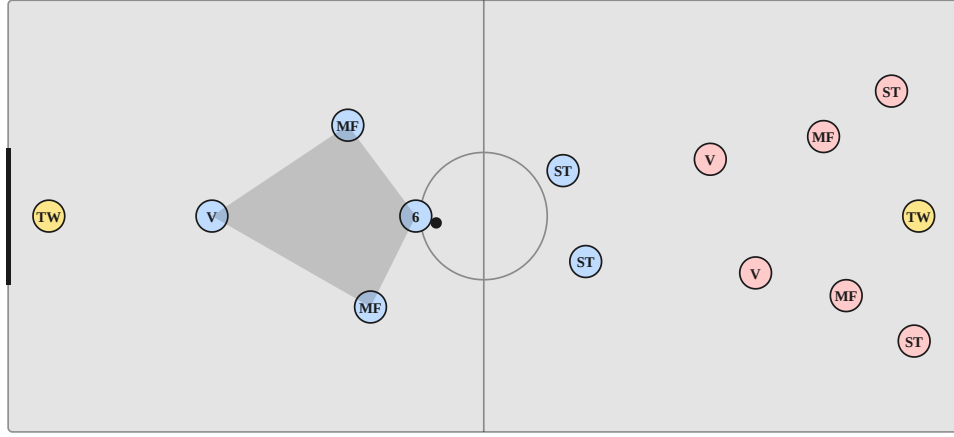
أربعة مرامٍ صغيرة، ويمكن بدلها مرامي الملاعب الصغيرة مع حارس

أربعة مرامٍ صغيرة، واختياريًا مرمى ملعب صغير مع حارس.

1. إذا كان زميلك الأمامي يملك الكرة فالحق به بخطوة
2. إذا كان زميلك الخلفي يملك الكرة فتقدّم إلى الأمام
3. تنويع: يُحتسب هدف واحد في كل نصف مباراة هدفين (حافز لنقل اللعب)
4. الاستخدام: النصف الثاني من الموسم في تحت 9، والنصف الأول في تحت 11

البطاقة 7 — فونينو 7 ضد 7: معيّن Wein

جسر تحت 11 إلى اللعب الجماعي التقليدي: التشكيلة 2-3-1-1 على شكل معيّن.



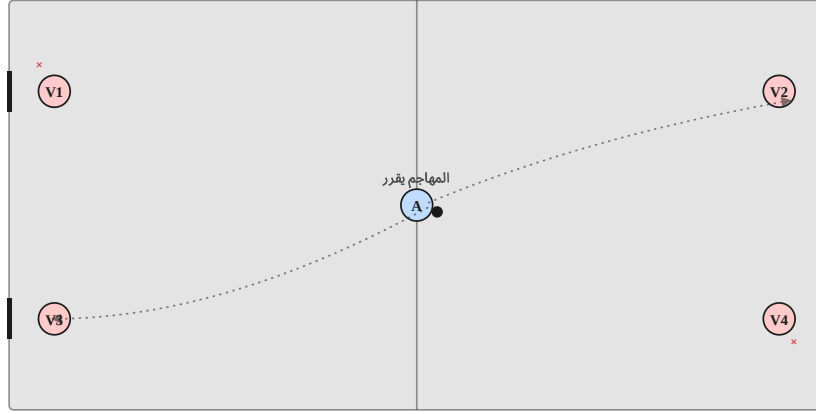
مع مدافع حر ومهاجمين اثنين Wein: 1-1-3-2 معيّن

معيّن Wein: 1-1-3-2 مع مدافع حر ومهاجمين اثنين.

1. المدافع الحر يبدأ كل بناء للعب، لا حارس المرمى
2. يغيّر كل طفل مركزه مرة واحدة كل 5 دقائق
3. زمن اللعب: 25 × 2 د أو 15 × 4 د
4. الاستخدام: تحت 10 و 11، ابتداءً من منتصف النصف الثاني من الموسم

البطاقة 8 — فونينو الإنهاء

تدريب قرار التسديد: أي المرامي الأربعة مفتوح الآن؟



أي مرمى مفتوح؟

مهاجم بالكرة في الوسط، أربعة مدافعين، مرميان مفتوحان ومرميان مغلقان.

1. ينظر المهاجم إلى المرامي الأربعة كلها قبل أن يطلق
2. يغيّر المدرب بعد كل محاولة المدافعين النشطين
3. تنويع: مهاجمان (2 ضد 4)، والتمرير المباشر فقط
4. الاستخدام: كل الفئات العمرية، مرحلة تنشيط من 5 إلى 10 د

ورقة تذكير بعبارات التوجيه لملاعب التدريب

عبارات التوجيه من المقال باختصار، ثبتها على لوحة المدرب.

أول شرح في ملعب التدريب

حقّر ولا تلقّن: اطرح أسئلة ولا تعط أوامر

أثناء اللعب

صحّح في الاستراتيجية، لا أثناء سير اللعب

قياس الملعب عند الشك

الأكبر قليلًا أفضل من الأصغر (Wein: 20 × 20 م على الأقل لصيغة 3 ضد 3)

منطق التبديل

حدّد الترتيب قبل المباراة، ولا نقاش أثناء اللعب

أولياء الأمور على حافة الملعب

على بعد 15 مترًا (الحد الألماني 3 أمتار)، وأرسل الشرح قبل يوم المباراة

الفوز أم التعلم

درّب على التعلم لا على الفوز

فريقان غير متكافئين

أدخل جوكّرًا بدل إعادة توزيع اللاعبين

بعد كل تدريب

دوّن في دفتر المدرب: ما الذي نجح اليوم؟