

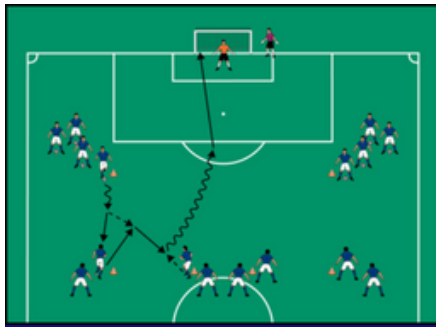
# تدريب كرة قدم

## FOOTBALL TRAINING

Passing

الفئة العمرية 11 + 12 سنة

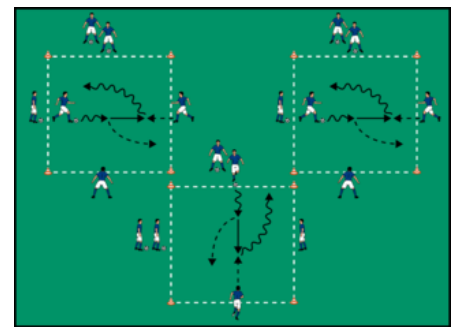
التمرير



الجزء الرئيسي -1-

العنوان

مثلث التمرير والتصويب



الإحماء -1-

العنوان

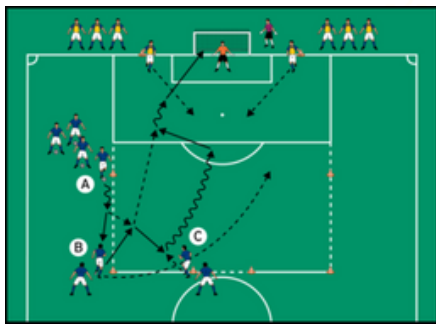
ملاعب التمرير



الجزء الختامي

العنوان

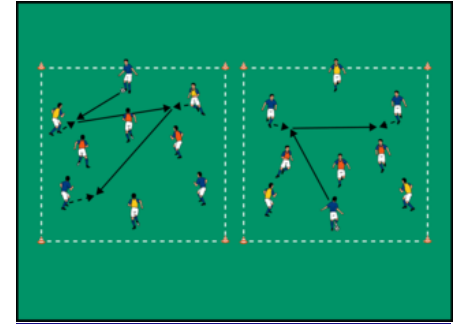
بطولة بشكل برازيلي



الجزء الرئيسي -2-

العنوان

التمرير والزيادة العددية



الإحماء -2-

العنوان

6 لاعبين ضد 3 لاعبين

## العنوان: ملاعب التمير

### الشكل التنظيمي:

- تحديد ثلاثة مربعات بمساحة 10 × 10 أمتار لكل مربع تحتوي على 4 أقماع لكل منها.
- يتم توزيع 6 لاعبين في منتصف الخطوط الجانبية لكل مربع ، ويواجه لاعبان بعضهما البعض بالكرة.

### المحتوى:

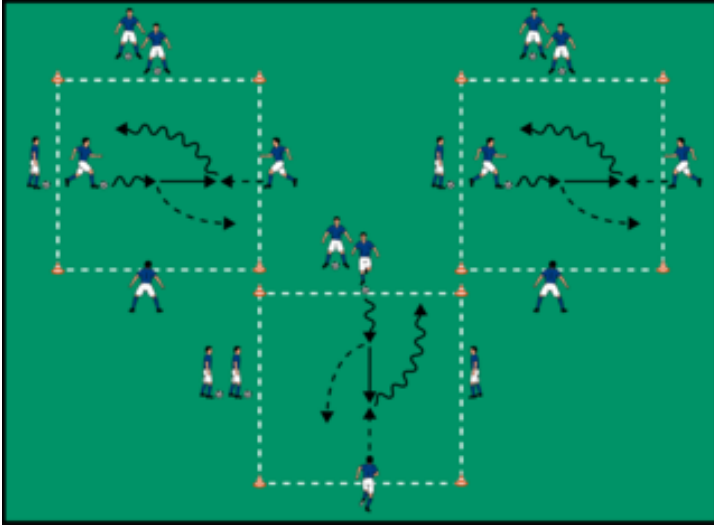
- يجري اللاعبون الأوائل بالكرة ويُمررون الكرة ويتبادلون أماكنهم.
- ويكرر اللاعبون التالون الأداء.

### التغييرات والتطويرات:

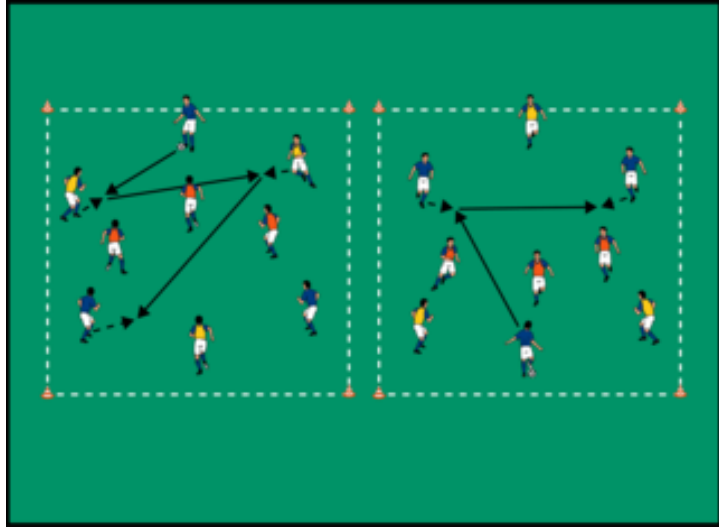
- ممكن بعد التمير تغيير إتجاه الركض.
- ممكن اللعب المباشر من اللمسة الأولى.

### نصائح وتصحيحات:

- يجب إستلام الكرة من الحركة.
- الركض بسرعة إلى الموضع التالي بعد التمير.



## العنوان: 6 لاعبين ضد 3 لاعبين



### الشكل التنظيمي:

- ملعبين بمساحة 15 × 15 متر بجانب بعضهما البعض.
- تقسيم اللاعبين إلى 3 فرق في كل مربع وكل فريق 3 لاعبين.

### المحتوى:

- اللعب 6 ضد 3 في كل مربع.
- إذا قطع المدافعون الكرة فأن الفريق الذي خسر الكرة يحصل على نقطة سالبة.
- تغيير الموقف والمهمة كل دقيقتين.
- من الفريق الذي لديه أقل عدد من النقاط السلبية في النهاية؟

### التغييرات والتطويرات:

- ممكن تحديد لمستين كحد أقصى.
- ممكن اللعب بل مستين إجباري.
- يجب عدم إعادة الكرة إلى اللاعب الممرر.

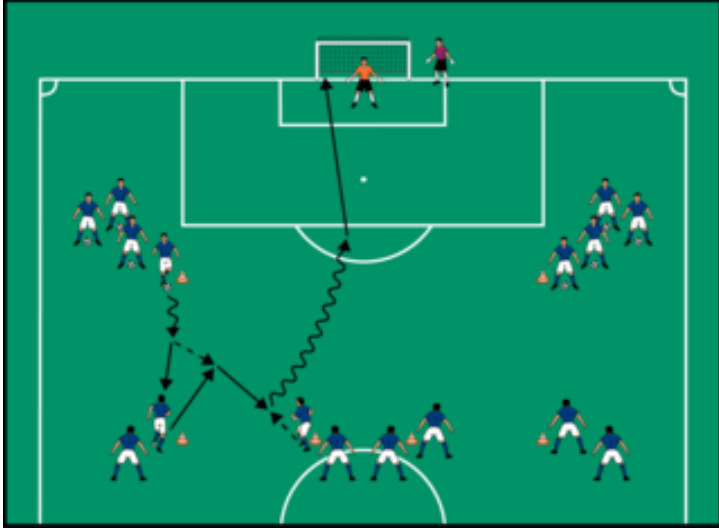
### نصائح وتصحيحات:

- يجب على المهاجمين في المقام الأول البحث عن المساحات الفارغة وجعل المدافعين يركضون.
- التركيز على التمير المواجه.
- تحديد مساحة المربع بناءً على مستوى مهارة اللاعبين

## العنوان: مثلث التمير والتصويب

### الشكل التنظيمي:

- تحديد أقماع على بعد 20 متر أمام المرمى على الجانبين.
- وتحديد مثلثين بطول 10 أمتار بالأقماع.
- لاعبين اثنين بدون كرة على كل قمع بعيد عن المرمى.
- واللاعبين المتبقين لديهم الكرات عند الأقماع القريبة من المرمى.



### المحتوى:

- يجري اللاعب الأول بالكرة ويمرر إلى اللاعب عند القمع الثاني.
- يحضر اللاعب الثاني الكرة لنفس اللاعب الأول.
- يمرر اللاعب الأول كرة قطرية إلى اللاعب عند القمع الثالث.
- يستلم اللاعب الثالث الكرة ويجري نحو المرمى ويصوب.
- يقف كل لاعب عند القمع التالي بعد تمريرته.
- عند استلام اللاعب الثالث الكرة يبدأ اللاعب الأول في المثلث الآخر.

### التغييرات والتطويرات:

- ممكن جعل اللاعب الثاني يجري خلف الثالث ليستلم الكرة ويصوب.

### نصائح وتصحيحات:

- التركيز على التمير الدقيق.
- التدريب على التصويب على المرمى أيضاً.

## العنوان: التمير والزيادة العددية

### الشكل التنظيمي:

- تحديد مساحة الملعب بضعف منطقة الجزاء.
- حارس مرمى على الهدف ومرمى على الجهة الأخرى بعرض 10 امتار.
- المدافعون عند أقماع البداية بجانب المرمى.
- والمهاجمون كما في الصورة.
- توزيع اللاعبين على المراكز.

### المحتوى:

- يبدأ A اللعب ويمرر إلى B
- يحضر B للداخل لـ A
- يمرر A لـ C
- يهاجم الثلاث لاعبين على 2 مدافعين.
- إذا قطعوا الكرة فإنهم يحاولون التسجيل على هدف الأقماع

### التغييرات والتطويرات:

- ممكن اللعب بـ 3 مهاجمين ضد 1 مدافع.
- ممكن اللعب بـ 3 مهاجمين ضد 3 مدافعين.
- ممكن التسجيل بالأقماع بالإختراق.

### نصائح وتصحيحات:

- يستمر الأداء 3 ضد 2 حتى يتم التسجيل أو تخرج الكرة من الملعب.
- يجب أن يهاجم المهاجمون على المرمى بأقصى سرعة.

## العنوان: بطولة بشكل برازيلي



### الشكل التنظيمي:

- نفس الشكل السابق.
- إزالة أقماع البداية بجانب المرمى.
- تقسيم اللاعبين إلى 4 فرق وكل فريق 4 لاعبين.
- يتمركز فريقين داخل الملعب بينما الفريقين الآخرين خارج الملعب.

### المحتوى:

- اللعب 4 ضد 4
- بعد كل هدف يحتفظ الفريق المسجل بالإستحواذ ويغير إتجاه المرمى.
- يغير الفريق المهزوم موقعه ومهمته مع فريق آخر.
- من الفريق الذي يسجل عدد أكبر من الأهداف؟

### التغييرات والتطويرات:

- ممكن تحديد ضم لاعب إضافي بعد 3 تمريرات.
- ممكن عدم إحتساب هدف إلا بعد مساعدة لاعب خارجي.

### نصائح وتصحيحات:

- إذا لم يتم تسجيل أي هدف يتغير الفريقين.
- يتم إحتساب النتيجة طول وقت اللعب.