



Peter Schreiner

DAS TRAININGS-SYSTEM HINTER FUNino

**FUNino ist mehr als nur ein
Wettkampf-System**

FOTO: FOTOKOSTIC / SHUTTERSTOCK.COM

- 15 Spiele für 2er-Mannschaften
- 3 Vorbereitende Spiele für FUNino
- 13 FUNino-Variationen (1) – Tore parallel
- 16 FUNino-Variationen (2) – Tore im Kreuz

www.if96.de

Inhalt

Vorwort - Dank an Horst Wein.....	6
Einleitung.....	8
Spiele für 2er-Mannschaften	10
2 gegen 1 auf breite Tore	12
2 gegen 1 auf breite Tore mit Konterangriff	13
2 gegen 1 auf breite Tore – am laufenden Band.....	14
2 gegen 1 auf breite Tore mit Konterangriff	15
Doppeltes 2 gegen 1 auf breite Tore.....	16
Doppeltes 2 gegen 1 mit Torschuss	17
Zusatzübung für den ersten Kontakt	20
Erster Kontakt mit Druck von der Seite.....	21
Spiele 1 gegen 1	22
1 gegen 1 im Wechsel auf breite Tore.....	24
1 gegen 1 im Wechsel auf 4 Tore (parallel)	25
1 gegen 1 nach Ballkontrolle.....	26
1 gegen 1 - Anspiel zum gedeckten Mitspieler.....	27
Wettkampf 1 gegen 1 bis zum Torschuss.....	28
Spiele 2 gegen 2	30
2 gegen 2 auf zwei breite Linientore.....	32
2 gegen 2 auf jeweils 2 parallel Dribbeltore	33
2 gegen 2 – 4 Dribbeltore im Kreuz (gegenüber)	34
2 gegen 2 – 4 Dribbeltore im Kreuz (nebeneinander)	35
2 gegen 2 mit Steilpass zur Sturmspitze	36
Vorbereitende Spiele für FUNino	38
3 gegen 1 mit vier Minatoren.....	40
3 gegen 1 plus 1 Abwehrspieler von hinten	42
3 gegen 2 auf beiden Seiten.....	44

FUNino-Variationen (1) - Tore parallel..... 48

3 gegen 3 mit absicherndem Abwehrspieler	50
Dribbling über Torlinien.....	51
Ballhalten in der 3 gegen 2-Situation.....	52
3 gegen 3 - Tore am laufenden Band	53
Steilpass aus dem Mittelfeld	54
Steilpass aus dem Mittelfeld – Pass zum Partner.....	55
FUNino auf diagonale Tore.....	56
FUNino mit einem vierten Spieler an der Seitenlinie	57
FUNino auf diagonale Tore.....	58
3 gegen 3 + 2 Neutrale in unterschiedlichen Farben	59
FUNino auf umgedrehte Tore	60
FUNino – Lücken nutzen	61
FUNino – Mittellinie verteidigen.....	62

FUNino-Variationen (2) - Tore im Kreuz..... 64

Fangspiel – Torschuss nach Farben.....	67
Torschuss-Fangen	68
Aufwärm-Bingo mit Torschuss (innen-außen).....	69
Aufwärm-Bingo mit Torschuss (außen-innen).....	70

Vorbereitende Übungsformen..... 72

4 Tore im Kreuz – 180-Grad-Drehung + Torschuss	74
4 Tore im Kreuz – 180-Grad-Drehung + Torschuss (8 Spieler).....	75
4 Mini-Tore im Kreuz – Torschuss nach Zusammenspiel	76
4 Tore im Kreuz – Torschuss nach Zusammenspiel 2	77

FUNino-Variationen (2) - Spielformen..... 78

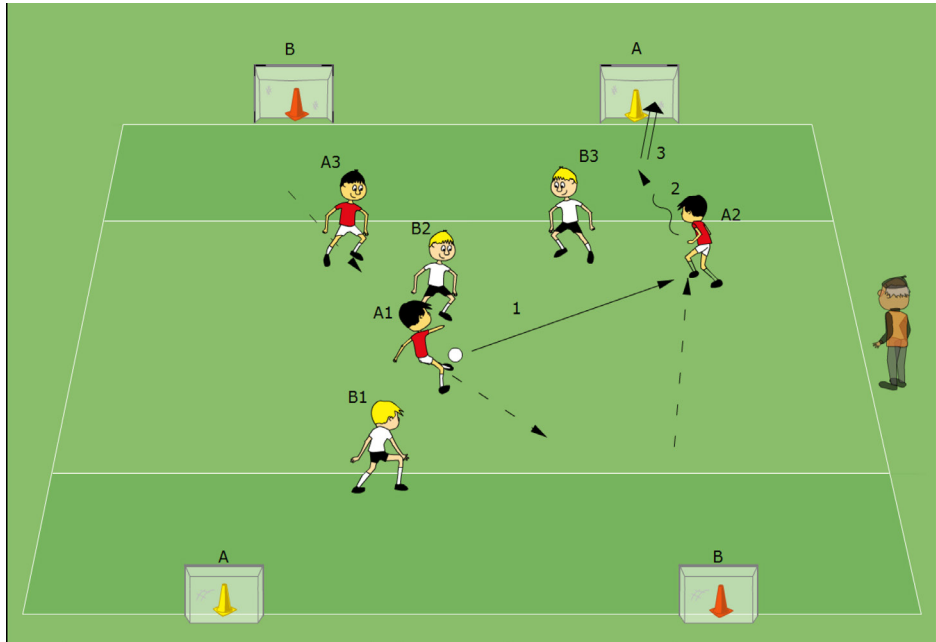
3 gegen 3 – 4 Tore im Kreuz (nebeneinander)	80
3 gegen 3 – 4 Tore im Kreuz (gegenüber)	81
4 Tore im Kreuz (3v3 + 2 Neutrale + 2 Passgeber).....	82
4 Tore im Kreuz (3v3 + 2 Neutrale +1 Passgeber).....	83
3v3 + 2 unterschiedliche Neutrale +1 Zuspieler	84

4 Tore im Kreuz + Stangentore (3v3+2N+1 Zuspieler).....	85
3 gegen 3 + 2 mit Kontertoren (5 gegen 3)	86
3 v 3 auf 4 umgedrehte Minitore im Kreuz.....	87
3 v 3 auf 4 umgedrehte Minitore mit Kontertoren	88
4 gegen 4 + 4 auf 2 Großtore + 2 Minitore im Kreuz.....	89

Schlussbemerkungen.....	90
-------------------------	----

Über den Autor.....	92
---------------------	----

FUNino auf diagonale Tore



ORGANISATION & ABLAUF

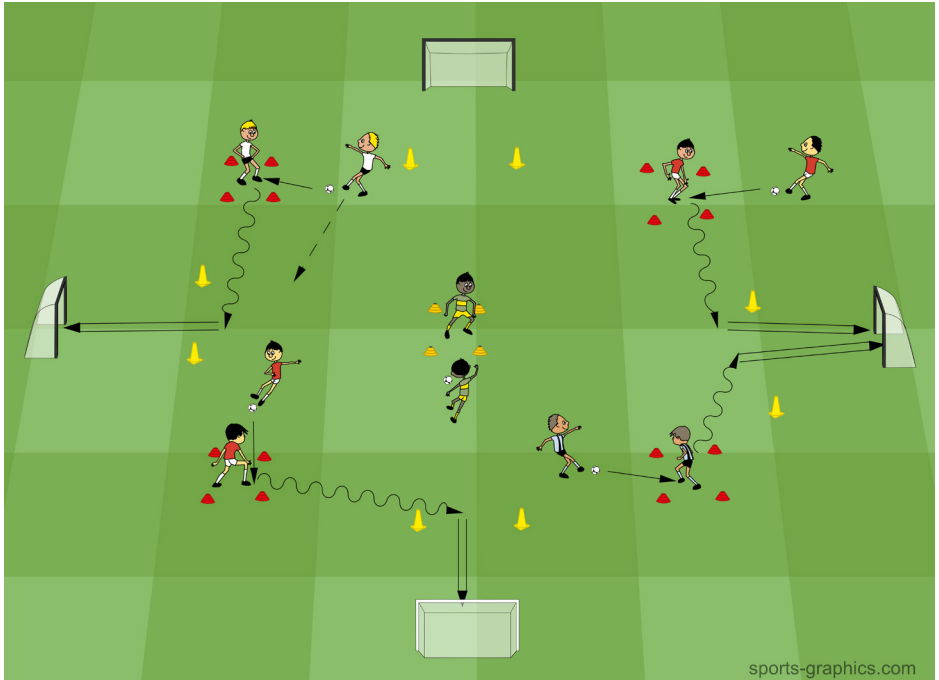
Es wird 3 gegen 3 auf dem FUNino-Feld gespielt. Die diagonal gegenüberliegenden Tore sind farblich gekennzeichnet. Dies fördert den Rundumblick der Spieler und das Umschaltverhalten und Raumverständnis.

1. Jede Mannschaft greift auf die zwei diagonal gegenüberliegende Tore (A) oder (B) an und verteidigt gleichzeitig die beiden anderen Tore.
2. Ein Tor darf nur von innerhalb der Schusszone erzielt.

FRAGEN

1. Welches der beiden Tore kann am besten angegriffen werden?
Die Spieler sollten das Tor angreifen, das nur von einem Gegner verteidigt wird. Sie sollten dabei 2 gegen 1-Situationen herauspielen und diese erfolgreich abschließen.
2. Was ist besser - Dribbling oder Passen?
Pässe machen das Spiel schneller und erlauben, freie Räume effektiver zu nutzen. Häufige Richtungswechsel beim Dribbling können Räume öffnen und zwingen den Abwehrspieler oftmals zu Fehlentscheidungen oder Stellungsfehlern.

Aufwärm-Bingo mit Torschuss (innen-außen)



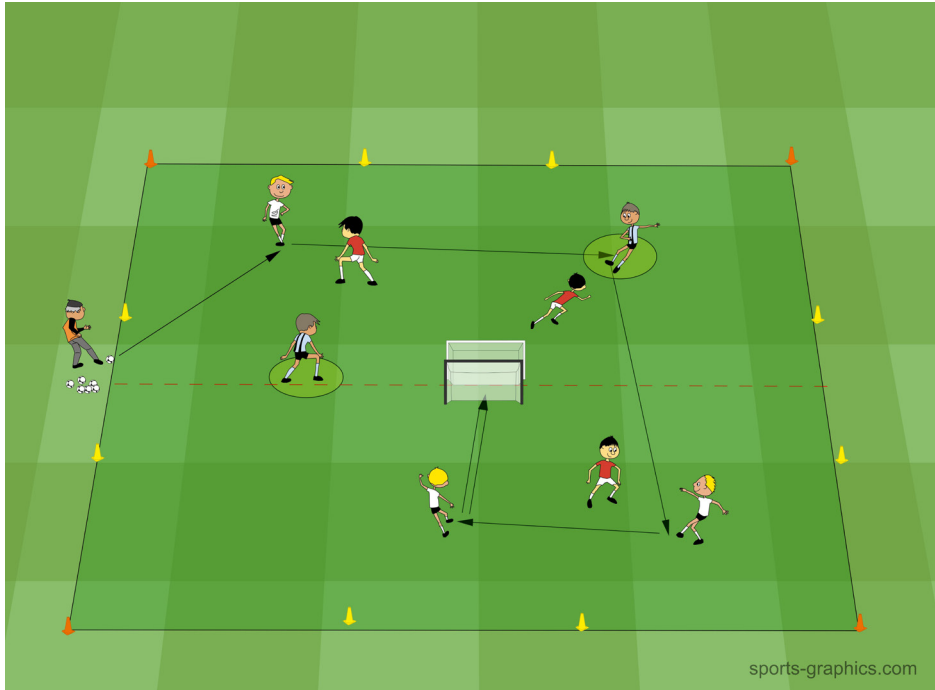
sports-graphics.com

ORGANISATION & ABLAUF

Im FUNino-Feld mit Toren im Kreuz befinden sich mehrere Paare mit einem Ball. Es sind kleine Quadrate mit Hütchen und die Schusszonen markiert.

1. Ein Spieler jeden Paares dribbelt, während der zweite schnell in ein Quadrat sprintet.
2. Der Dribbler passt ins Quadrat zu seinem Mitspieler.
3. Dieser nimmt den Ball mit dem ersten Kontakt mit in Richtung Tor, das sich in der Nähe befindet.
4. Ein Quadrat darf gleichzeitig nur von einem Paar bespielt werden.
5. Danach dribbelt er Richtung anderes Quadrat und sein Mitspieler sprintet in dieses.
6. Es erfolgt derselbe Ablauf bis das Schluss-Signal erfolgt.
7. Das Team, das als erstes 10 Tore geschossen hat, ruft „Bingo“ und hat gewonnen.

3 gegen 3 + 2 mit Kontertoren (5 gegen 3)

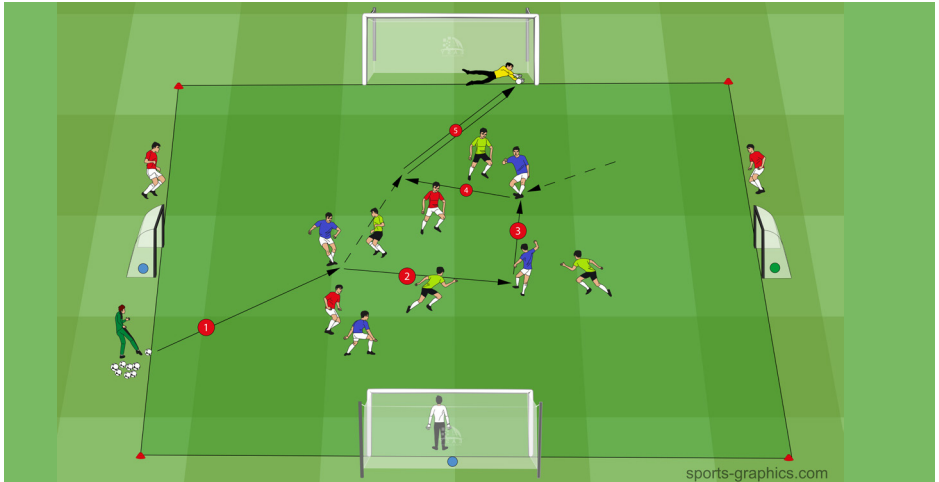


ORGANISATION & ABLAUF

Feld 20m x 20m mit 2 Toren Rücken an Rücken in der Mitte wie in der Zeichnung zu sehen ist, 4 Dribbeltore im Kreuz auf den Seitenlinien des Feldes, 2 Mannschaften mit 3 Spielern plus 2 neutrale Spieler.

1. Die Angreifer spielen 3 gegen 3 plus 2 Neutrale.
2. Der Trainer passt den Ball in eine Feldhälfte. Dort sollten die Spieler 3-5 Pässe ausführen, ohne dass der Gegner den Ball berührt.
3. Wenn die Spieler den Ball dann vom diesem ins andere Feld passen, dürfen sie beide Minutoren in der Mitte angreifen.
4. Bei einem Tor oder Ballaus erhält die gegnerische Mannschaft den nächsten Ball vom Trainer.
5. Wenn die Verteidiger den Ball erkämpfen, dürfen sie durch ein beliebiges Kontertor auf den Seitenlinien dribbeln. Das ergibt einen Punkt, und die Gegner erhalten den nächsten Ball.
6. Spielzeit: 3-5 Minuten, dann Wechsel.

4 gegen 4 + 4 auf 2 Großtore + 2 Minitore im Kreuz



ORGANISATION & ABLAUF

Es wird 4 gegen 4 im doppelten Strafraum mit 2 Groß- und 2 Minitoren gespielt. Im Feld und an den Minitoren sind 2 neutrale Spieler.

1. Der Trainer passt den Ball ins Feld
2. Im Feld wird dann 6 gegen 4 auf 2 nebeneinanderstehende Tore (1 Mini- und 1 Großtor) gespielt.
3. Die beiden Neutralen im Feld sind jeweils bei der ballbesitzenden Mannschaft.
4. Nach einem Zuspiel durch den Trainer oder bei Wechsel des Ballbesitzes müssen die Angreifer zunächst 3 (4, 5, 6) Pässe spielen, bevor sie aufs Tor schießen dürfen.
5. Erzielen die Angreifer ein Tor, dann passt der Trainer erneut zu einem Spieler dieses Teams.
6. Geht der Ball ins Aus oder hält der Torwart, wechselt der Ballbesitz.
7. Spielzeit von 2-3 Minuten mit einer Minute Pause. Es übernimmt jeweils eine neue Mannschaft die Funktion der neutralen Spieler.
8. Die Neutralen dürfen keine Tore schießen (Variation: Sie dürfen auch Tore schießen)
9. Zusatzregel: Zuspiel zum freien Spieler neben den Minitoren und Tor nach „direkt-direkt“ ergibt 3 Punkte.

COACHING PUNKTE

- Schnelle Passkombinationen, um sich eine Torschussmöglichkeit zu erspielen
- Nach Wechsel des Ballbesitzes sich schnell im freien Raum anbieten
- Nach 3 Pässen sofort Torchancen suchen und abschließen.