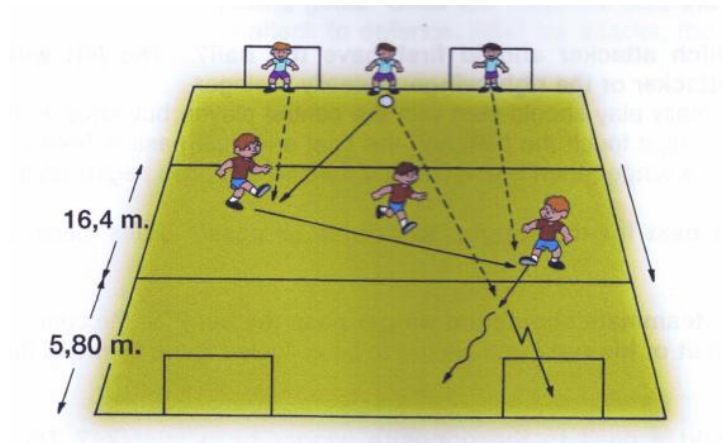


Übungseinheiten

Ziel des FUNino ist die Verbesserung der Spielintelligenz, also der Wahrnehmung, Antizipation, Kreativität sowie der Analyse von Spielsituationen. Die Spieler lernen sehr schnell, weil Spielsituationen regelmäßig wiederkehren und alle Spieler stets am Geschehen beteiligt sind. - Schnelles Lernen durch viele Wiederholungen

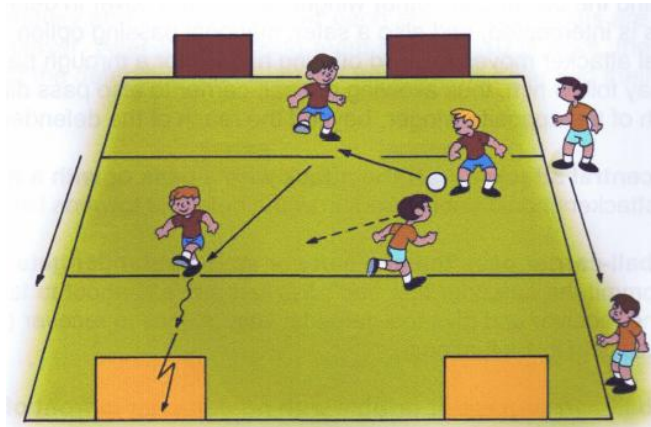
A. 3 v 0 Spiele



Varianten:

- 1. 3v0 - ohne Gegenspieler Tore erzielen nach den allgemeinen FUNino Regeln**
CP :Wo stehen die Spieler - Welcher Spieler beginnt - welche Möglichkeit hat der mittlere.
- 2. 3v0 – mit entgegengesetztem/laufendem Team**
CP: Wie kommt es zu keiner Kollision?
- 3. 3v0- in einer Dreiecksformation**
CP: Warum ist ein Angriff auf einer Linie ein Nachteil?
- 4. 3v0 – mit Positionswechsel**
CP: Sind alle Positionen (links – Mitte – rechts) zu besetzen?
- 5. 3v0 – mit Spiel in den Lauf**
CP: Wie werden die Spieler angespielt – Wann kann ich den Lauf spielen
- 6. 3v0 – Spiel mit schwachem Fuß**
- 7. 3v0 – mit einem direkten Pass jedes Spielers und Torabschluss direkt**
CP: Wann kann ich direkt spielen – wann nicht?
- 8. 3v0 – schneller Torabschluss**
CP: welche Position ist die ideale Startposition?
Soll ich passen oder laufen?
Wie soll ich passen- direkt od. in den Lauf?
- 9. 3v0 mit einer Augenklappe**

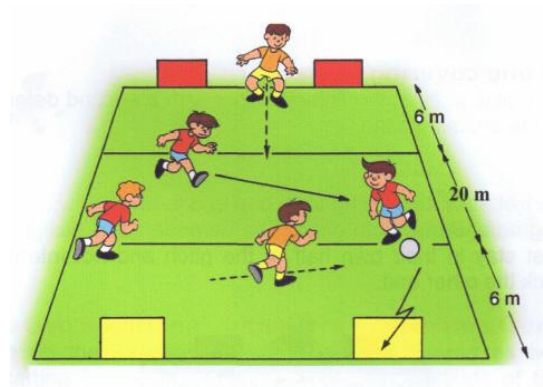
B. 3 v 1 Spiele



Varianten:

- 1. 3v1 - ein Gegenspieler -Tore erzielen nach den allgemeinen FUNino Regeln;
bei Ballgewinn schießt Verteidiger schnellstmöglich auf die Tore**
CP :Wo stehen die Spieler - Welcher Spieler beginnt - welche Möglichkeit hat der mittlere.
Wo steht der Verteidiger – wo bewegt er sich hin
Ist ein 1:1 Dribbling sinnvoll
Wann ist ein Dribbling zielführend
Welcher Pass ist effektiv
- 2. 3v1 – in beiden Richtungen**
CP: Was macht Verteidigung bei Ballgewinn –zB.kontrolliert raus spielen auf gegenüber stehenden Spieler?
- 3. 3v1- in einer Dreiecksformation**
CP: Warum ist ein Angriff auf einer Linie ein Nachteil?
- 4. 3v1– mit Positionswechsel**
CP: Sind alle Positionen (links – Mitte – rechts) zu besetzen?
- 5. 3v1 – mit Spiel in den Lauf**
CP: Wie werden die Spieler angespielt –Wann kann ich den Lauf spielen
- 6. 3v1 – Spiel mit schwachem Fuß jeder 2. Pass mit schwachem Fuß**
CP. Wer vermeidet Pass mit schwachem Fuß .
- 7. 3v1 – mit einem direkten Pass jedes Spielers und Torabschluss direkt**
CP: Wann kann ich direkt spielen – wann nicht?
- 8. 3v1 – schneller Torabschluss**
CP: welche Position ist die ideale Startposition?
Soll ich passen oder laufen?
Wie soll ich passen- direkt od. in den Lauf?
- 9. 3v1plus1 von der eigenen Torlinie**

FUNiño



CP: welche Spieler beginnt – der mittlere!

Wie lange hält er den Ball – dribbelt er? Bis Verteidiger raus kommt

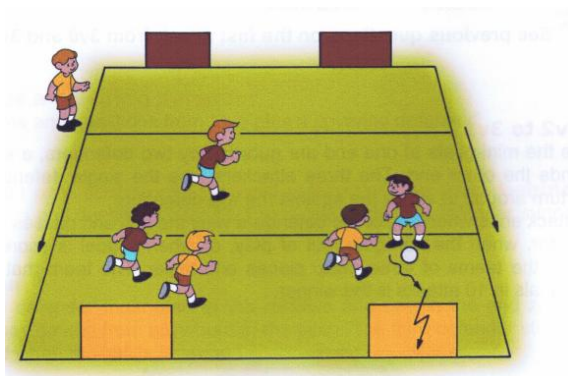
Wie soll ich passen- direkt od. in den Lauf?

10. 3v1plus1 von der Seite

11. 3v1plus2 von der eigenen Torlinie

12. 3v1plus1 von der eigenen Torlinie und 1 von der Seite

C. 3 v 2 Spiele

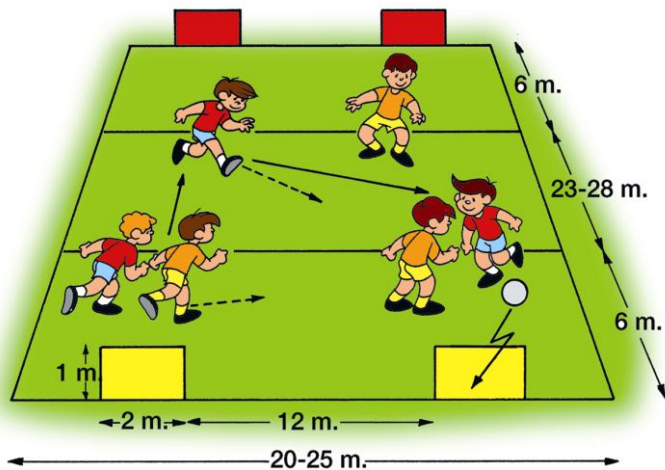


Variationen wie bei **B**:



Hauptziel: 2:1 Situationen schaffen!

D. 3 v 3 Spiele



Variante 1: Ein Tor ist nur gültig, wenn alle 3 Spieler beim Angriff den Ball berührt haben.

Variante 2: Ein Tor ist nur gültig, wenn der Ball beim Angriff immer flach zugespielt wurde.

Variante 3: Ein Tor ist nur gültig, wenn der mit dem Ball über die Endlinie dribbelnde Spieler den Zidane-Trick oder eine andere akrobatische Aktion ausführt.

Variante 4: Ein Tor ist nur gültig, wenn sich im Augenblick des Torerfolges ein Spieler zur eventuellen Absicherung in der eigenen Spielfeldhälfte befindet.

Variante 5: Nach jedem Torerfolg wird das Gewicht, der Ballumfang und seine Pnelleigenschaften durch den Gebrauch verschiedener Bälle geändert, damit sich alle Spieler den veränderten Bedingungen anpassen müssen.

Variante 6: Während eines Angriffes sollte der Ball mindestens einmal hoch abgespielt werden, damit die Ballannahme von hohen Pässen im Spiel geschult wird.

Variante 7: Alle Spieler tragen eine Augenklappe, die ihr dominierendes Auge verdeckt und somit das "schwächere" Auge vermehrt beansprucht und schult..



Anmerkung: Diese Varianten können auch für viele der folgenden Spiele dienen.

MIT DURCHDRIBBELN VON 2 BREITE TOREN

Spielregeln:

Um die Schwierigkeit des Spiels zu erhöhen und die Spieler daran zu gewöhnen, den Raum, besonders in der Breite des Feldes, besser zu nutzen, werden auf jeder Endlinie zwei 6m.breite Hütchentore in den Aussenpositionen errichtet . Sie sollten einen Abstand von mindestens 8 Meter haben. Ein Tor ist nur dann gültig, wenn der Ball am Fuss durch eines der beiden gegnerischen breiten Tore geführt werden kann.

VARIANTE DES SPIELS:

ÜBERDRIBBELN DER GEGNERISCHEN ENDLINIE MIT 5m TORE IM HINTERGRUND

Spielregeln:

Ein Tor ist nur dann gültig, wenn es einem Angreifer gelingt, den Ball am Fuss über die gegnerische Endlinie zu dribbeln, d.h. er hätte die Möglichkeit anschliessend sofort einen Torschuss auszuführen.

VARIANTE 8: MIX

Auf jeder Endlinie werden ein 5 Meter breites und ein 2 Meter breites Netztor aufgebaut. Jede Mannschaft muss entweder ein 5m breites Tor durchdribbeln oder aus der Schusszone in ein 2m breites Tor (Netztor) schießen.

Variante1: Auf jeder Endlinie werden entweder 2 Netztore oder nur 2 Dribbeltore errichtet. Die theoretisch schwächere Mannschaft greift die Netztore und die theoretisch stärkere Mannschaft nur die Dribbeltore an .Nach 3 Minuten müssen beide Mannschaften die Seiten wechseln.

Variante 2: Auf einer Endlinie muss das 25 Meter breite Hütchentor durchdribbelt werden und auf der anderen stehen zwei 2 Meter breite Stangen- oder Netztore, in denen aus der Schusszone Torschüsse erfolgen müssen. Auch hier ist es möglich, zwischen 2 ungleich besetzten Mannschaften einen interessanten Wettkampf durchzuführen. Die schwächere Mannschaft greift das 20 Meter breite Tor oder die zwei 6 Meter breiten Tore an, während die stärkere Mannschaft aus der Schusszone in den Netztoren (2x1Meter) zum Erfolg kommen muss.

Weitere Varianten mit alternativen Spielanordnungen:

SCHNELLE UMSCHALTEN

(Bild von der dfb Trainer HP)

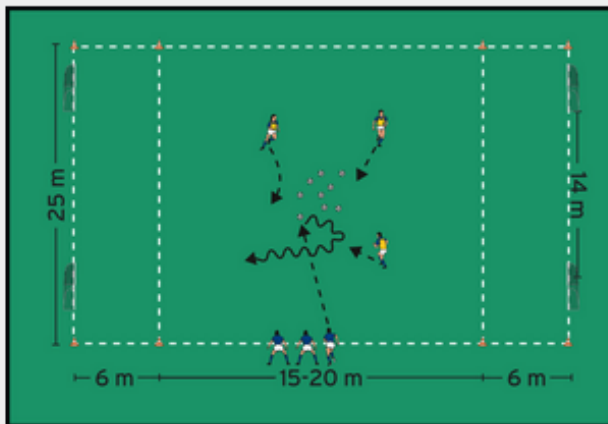


Organisation und Ablauf

- Ein Feld von etwa 32 x 25 Metern mit 4 Toren und 6 Meter breiten Torweitschüssen markieren.
- Zwei 3er-Teams einteilen und an beiden Seiten je 3 Bälle auslegen.
- Spiel 3 gegen 3 ohne Abseits, jede Mannschaft verteidigt 2 Tore nebeneinander und greift auf die gegenüberliegenden an.
- Erzielt eine Mannschaft einen Treffer, setzt die andere das Spiel mit einem der Bälle auf den Seitenlinien fort. Welches Team erzielt mehr Treffer?

LEO MESSI

(Bild von der dfb Trainer HP)

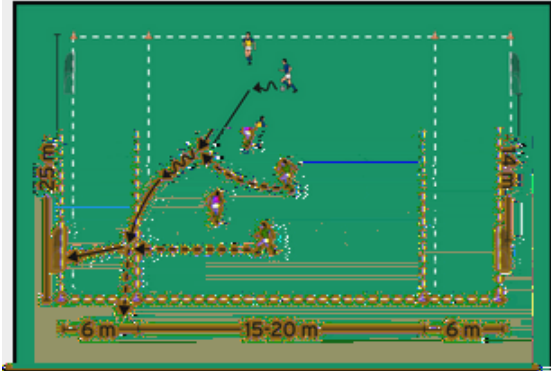


Organisation und Ablauf

- Gleicher Feldaufbau wie zuvor, 9 Bälle in der Feldmitte auslegen.
- Eine 3er-Mannschaft (Verteidiger) im Feld, die Angreifer an der Seitenlinie. Der erste Angreifer läuft ins Feld und versucht, mit einem der Bälle auf eines der 4 Tore einen Treffer zu erzielen - Abstand der Verteidiger: 5 Meter!
- Anschließend läuft er zurück und startet erneut. Nach 3 Bällen ist der nächste Spieler an der Reihe usw.
- Danach wechseln Angreifer und Verteidiger Position und Aufgabe.

Wechselnde Überzahl

(Bild von der dfb Trainer HP)



Organisation und Ablauf

- Gleicher Feldaufbau wie zuvor
- Die beiden 3er-Teams spielen gegeneinander.
- Die Mannschaft, die einen Treffer erzielt, 'verliert' einen Spieler und muss in Unterzahl weiterspielen.
- Gelingt der Unterzahl-Mannschaft ein Treffer, darf der Spieler wieder mitspielen und von der erfolgreichen Mannschaft geht ein Spieler raus.
- Die Mannschaft, die in Unterzahl 2 Treffer erzielt, gewinnt!

Variante - BALLHALTEN IN DER 3 GEGEN 2 -SITUATION

Spielregeln:

Einer der drei Spieler jeder Mannschaft – der Torspieler- muss in der Schusszone seines Feldes verbleiben. Jede Mannschaft versucht, den Ball trotz der Bedrängung durch die 2 Gegner, sechs Sekunden in ihrem Besitz zu halten.

Sollte ihr das gelingen, bekommt sie das Angriffsrecht und greift mit allen drei Spielern die gegnerischen Tore an.

Verliert sie jedoch den Ball, verfährt die ballerobernde Mannschaft auf die gleiche Art und Weise, bis es einer 3er-Mannschaft gelingt, zwei Tore zu erzielen.

Bei jedem Regelverstoss verliert die betreffende Mannschaft den Ballbesitz..

VARIANTEN dazu:

Anstatt den Ball für 6 Sekunden in Besitz zu halten kann der Trainer von den Angreifern auch 5 Pässe mit dem "schwächeren" Fuss, 3 Zuspiele über mindestens 10 Meter oder auch 2 hohe Abspiele zum Mitspieler fordern.



AUF DIAGONAL GEGENÜBERSTEHENDE TORE

(Bild von der dfb Trainer HP)

Spielregeln:

Jede Mannschaft greift zwei diagonal gegenüberstehende Tore an und verteidigt die anderen beiden. Ein Tor kann mit einem Schuss innerhalb der Schusszone auf eines der beiden Tore oder auch durch Überdribbeln von einer der beiden Torlinien erzielt werden.

VARIANTE.

Anstatt auf 2x1Meter Netztore zu spielen wird von den Spielern verlangt, den Ball am Fuss durch eines der beiden 6 Meter breiten Hütchentore zu dribbeln.

Anmerkung: Bei diesem Spiel sollten Reservebälle neben den Toren liegen, damit nach dem Torerfolg ein schneller Gegenangriff mit einem langen Zuspiel in die Tiefe möglich ist.

A. AUF “WECHSELNDE”TORE

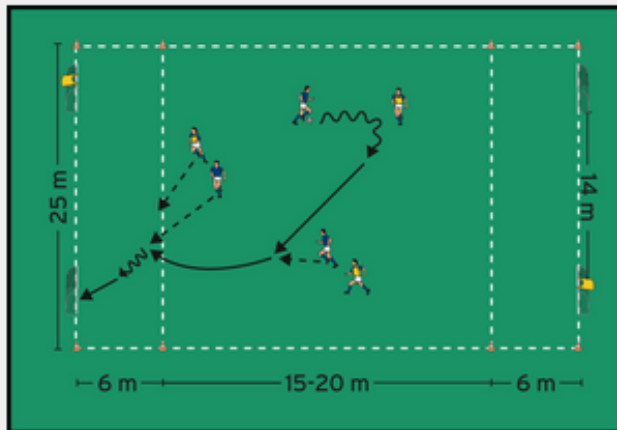
Spielregeln:

Die Regeln sind zunächst die Gleichen wie beim Originalspiel, d.h. beide Mannschaften greifen zwei diagonal gegenüberstehende Tore an. Um die Wahrnehmungsfähigkeit und Analyse der jeweiligen Spielsituation von allen Spielern zu schulen, wird die Farbe oder auch der Standort der den beiden Mannschaften zugeordneten Tore während des Spielgeschehens etwa alle zwei Minuten von zwei Assistenten gleichzeitig so verändert, dass es zu einem Spiel auf diagonal gegenüberstehende Tore oder zu einem normalen Spiel auf das rechte oder das linke Tor kommt. Ein Torerfolg wird entweder mit Überdribbeln eines der den beiden Mannschaften zugeordneten, 6 bis 8 Meter breiten Hütchentore erzielt. oder mit einem Torschuss aus der Schusszone auf das gegnerische Netztor (2 x 1Meter)

Variante 1: Während des Spiels wird nicht nur die Farbe der Tore, sondern auch ihre Breite verändert. Bevor ein Angreifer zum Torerfolg kommt, muss er entscheiden, ob ein Tor mit einem Torschuss oder auch mit Überdribbeln der Torlinie erzielt werden muss.

Variante 2: Veränderung der Position der Tore (auf den **Seitenlinien** oder in den Spielfeldecken in **diagonaler** Stellung). Der Standort, die Farbe und auch die Breite der vier Tore können beliebig auf den vier das Spielfeld begrenzenden Linien verändert werden. Dadurch wird von allen beteiligten Spielern erhöhte Aufmerksamkeit verlangt, denn bevor sie zum Torerfolg kommen, muss jeder entscheiden, ob ein Tor mit einem Torschuss oder auch mit Überdribbeln der Torlinie erzielt werden muss.

Eine Aufstellung der 4 Tore in den Spielfeldecken ist auch möglich.



Organisation und Ablauf

- Gleicher Feldaufbau wie zuvor
- Jedes 3er-Team greift auf 2 diagonale Minitore an und verteidigt die beiden anderen (diagonal stehende Minitore mit Leibchen kennzeichnen).
- Beherrschen die Spieler die Regeln, die Leibchen an den Toren während des laufenden Spiels wechseln.
- So müssen sich die Spieler auf immer neue Situationen einstellen.