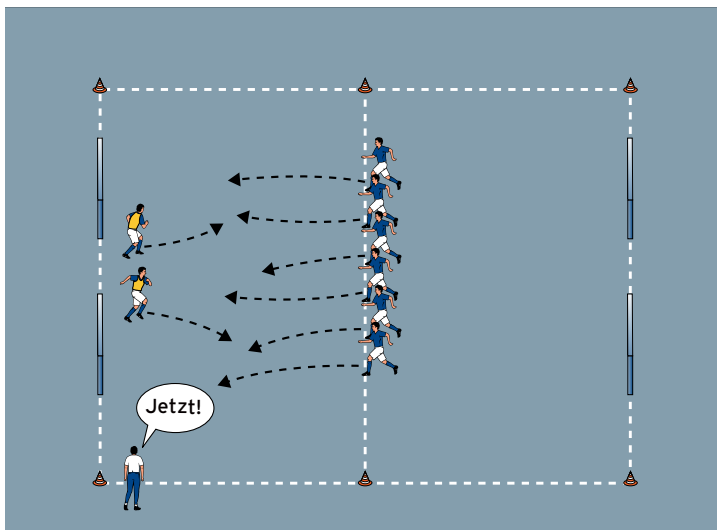


THEMA: MIT FUNINO DAS ZUSAMMENSPIEL FÖRDERN



AUFWÄRMEN 1:

MATTEN-FANGEN

ORGANISATION

- ▶ Ein 20 x 15 Meter großes Feld markieren
- ▶ An den Grundlinien je 2 Matten errichten
- ▶ Eine Mittellinie markieren
- ▶ 2 Fänger bestimmen und mittig 1 Grundlinie postieren
- ▶ Alle übrigen Spieler an der Mittellinie verteilen

ABLAUF

- ▶ Auf ein Trainerkommando starten die Läufer ins Feld und versuchen, eine Matte auf der Seite der Fänger zu erreichen.
- ▶ Die Fänger versuchen, die Läufer zu berühren.
- ▶ Gefangene kehren zur Mittellinie zurück.
- ▶ Beim nächsten Durchgang starten die Fänger von der gegenüberliegenden Grundlinie.
- ▶ Die Fänger regelmäßig wechseln.

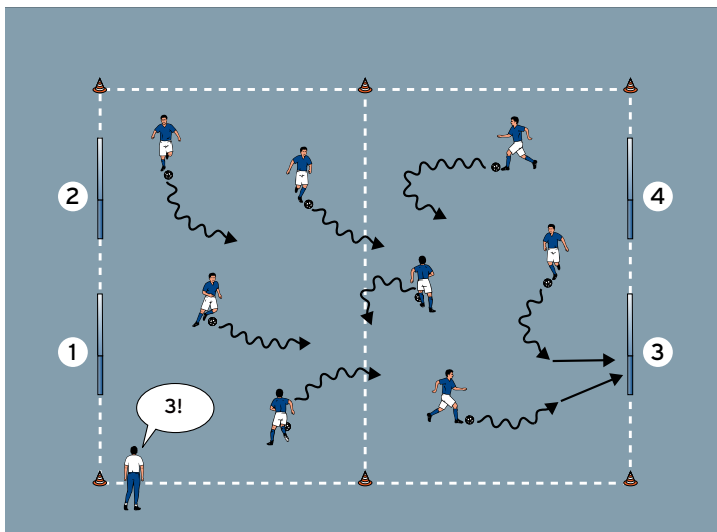
VARIATIONEN

- ▶ Einen Wettbewerb durchführen: Wer wird am wenigsten abgeschlagen?
- ▶ Jeder Spieler läuft mit einem Ball in den Händen.
- ▶ Gefangene verstärken das Fängerteam.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Bei Fangspielen auf kurze Laufwege achten.
- ▶ Fangspiele verbessern die Schnelligkeit.
- ▶ Durch das Spiel lernen die Kinder das Funino-Feld kennen.

THEMA: MIT FUNINO DAS ZUSAMMENSPIEL FÖRDERN



AUFWÄRMEN 2:

DRIBBEL-MATTEN-TORSCHUSS

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ Pro Spieler 1 Ball
- ▶ Die Mattentore durchnummerieren

ABLAUF

- ▶ Die Spieler dribbeln frei durchs Feld und schießen auf die Mattentore.
- ▶ Auf ein Trainerkommando schließen alle Spieler auf das aufgerufene Tor ab

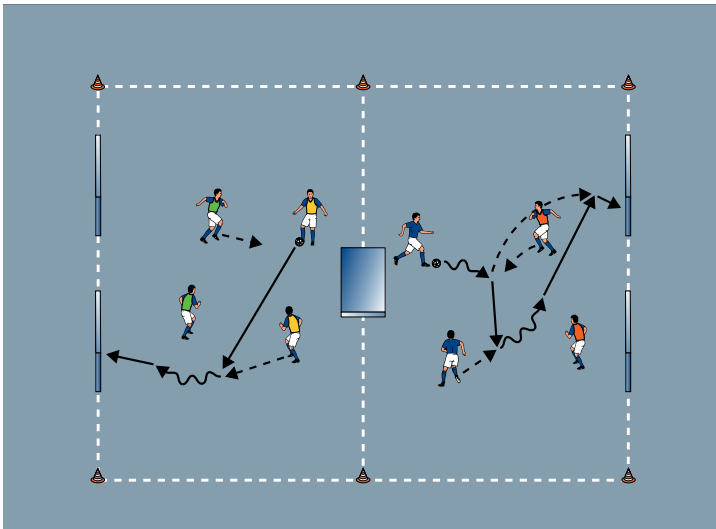
VARIATIONEN

- ▶ Vier Teams einteilen: Welches Team erzielt die meisten Treffer?
- ▶ Die Tore farblich kennzeichnen und die Farben aufrufen, anstatt der Zahlen.
- ▶ 2 Tore benennen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Die Kinder üben den Schuss aus der Bewegung.
- ▶ Auf eine enge Ballführung achten.
- ▶ Unterwegs müssen sie den Mitspielern ausweichen.

THEMA: MIT FUNINO DAS ZUSAMMENSPIEL FÖRDERN



HAUPTTEIL 1:

3-MATTEN-SPIEL

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau weiter verwenden
- ▶ 1 Matte in die Feldmitte legen
- ▶ 4 Teams bilden
- ▶ Je 2 Teams mit 1 Ball einer Hälfte zuordnen

ABLAUF

- ▶ In beiden Feldern 2 gegen 2 auf die Matten.
- ▶ Die Spieler, die auf beide Matten angreifen, starten den Angriff.
- ▶ Gelingt es den Verteidigern den Ball zu erobern, so kontern sie auf die gegenüberliegende Matte.
- ▶ Erzielen die Angreifer einen Treffer, wechseln die Teams die Seiten.

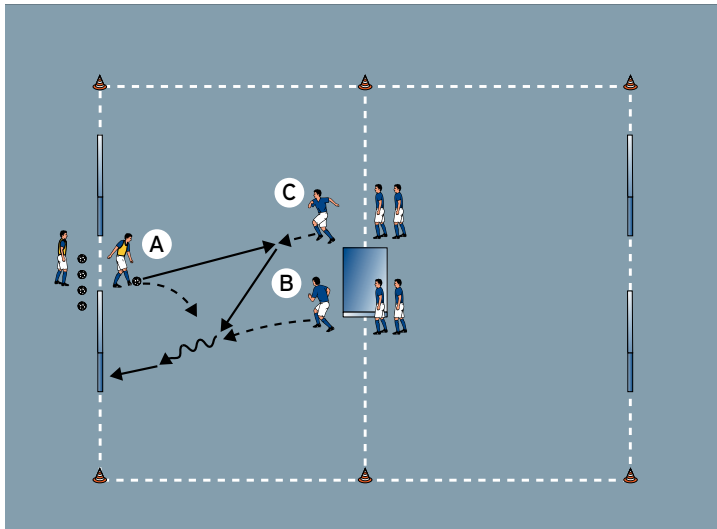
VARIATIONEN

- ▶ Ein Turnier nach dem Modus "jeder gegen jeden" durchführen.
- ▶ Alle Matten hinlegen: Ein Treffer zählt nur, wenn der Ball auf der Matte liegenbleibt.
- ▶ 4 gegen 4 auf 4 Tore.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das Spiel fördert das Passen.
- ▶ Funino in vielen verschiedenen Varianten spielen.
- ▶ Entsprechend des Prinzips "Spielen, Üben, Spielen" immer wieder zusätzliche Spielformen in das Training einbauen.

THEMA: MIT FUNINO DAS ZUSAMMENSPIEL FÖRDERN



HAUPTTEIL 2:

2 GEGEN 1 AUF 2 MATTEN

ORGANISATION

- ▶ Den Aufbau beibehalten
- ▶ Die Spieler gemäß Abbildung den Positionen zuordnen
- ▶ Die Spieler bei A haben Bälle

ABLAUF

- ▶ A passt auf B oder C und startet nach.
- ▶ Die Angreifer schließen im 2 gegen 1 auf die beiden Matten ab.
- ▶ Erobert A den Ball, so kontert er auf die gegenüberliegende Matte.
- ▶ Nach jedem Angriff rücken die Spieler eine Position weiter.

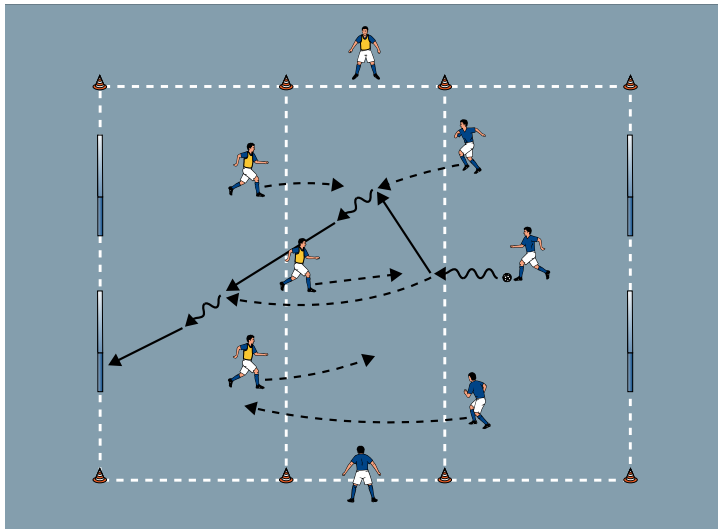
VARIATIONEN

- ▶ A spielt den Pass aus der Hand.
- ▶ Ein weiterer Verteidiger rückt zum 2 gegen 2 nach.
- ▶ Je ein Angreifer und je ein Verteidiger rücken zum 3 gegen 2 nach.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Das Spiel schult typische Funino-Situationen.
- ▶ Das Angreifen auf 2 Tore fördert das Passen und die Spielverlagerung.
- ▶ Die Kinder lernen, die Überzahlsituation zu nutzen.
- ▶ Bei größeren Gruppen beide Seiten nutzen.

THEMA: MIT FUNINO DAS ZUSAMMENSPIEL FÖRDERN



SCHLUSSTEIL:

MATTEN-FUNINO

ORGANISATION

- ▶ Den Grundaufbau beibehalten
- ▶ Die Mittellinie und die dazugehörige Matte entfernen
- ▶ Je 1 Schusszone (7 Meter tief) vor den Matten markieren
- ▶ 2 Teams bilden

ABLAUF

- ▶ 3 gegen 3 auf 4 Matten.
- ▶ Treffer zählen nur innerhalb der Schusszonen.
- ▶ Nach jedem Treffer wechseln beide Teams einen Spieler.
- ▶ Spielzeit jeweils 5 Minuten.

VARIATIONEN

- ▶ Bei einer 3-Tore-Differenz spielt das unterlegene Team im 4 gegen 3, bis die Differenz 1 beträgt.
- ▶ Die Schusszonen entfernen und Treffer ab der Mittellinie zählen.
- ▶ Die Torschützen austauschen.

TIPPS UND KORREKTUREN

- ▶ Funino sorgt für viele Ballkontakte, Pässe und Erfolgserlebnisse.
- ▶ Alle Spieler sind ständig gefordert.
- ▶ Die Zonen sorgen für ein Kombinationsspiel bis zum Tor.