



# Funino Guía del Entrenador — Tarjetas de Ejercicio

Ocho variantes de juego para U6 a U11, con coaching cues para el campo

*Este documento ha sido facilitado por areacopa.com.*

EQUIPO

CATEGORÍA

ENTRENADOR

## Montaje del campo en 2 minutos

Lo que necesitas antes de que arranque el primer partido.

- Cuatro mini-porterías, de 2 m de ancho y 1 m de alto (estándar Wein), 12 m de distancia entre las dos porterías de la misma línea
- Campo de 27 × 20 m para U8 a U11, 18 × 12 m para U6/U7
- Zona de tiro de 6 metros delante de cada portería marcada con conos (no se aplica en 2v2)
- Un balón por equipo más un balón de repuesto al borde del campo
- Petos en dos colores contrastados (por ejemplo rosa/negro, amarillo/azul)
- Botellas de agua al borde del campo, una por niño
- Portapapeles con el orden de cambios plastificado

## Tarjeta 1 — Funino 3v3 forma básica

Funino estándar: tres contra tres en cuatro mini-porterías, sin portero.

- Montaje: cuatro mini-porterías, campo 27 × 20 m, zona de tiro de 6 m marcada
- Duración: 5 × 10 min (U8/U9), 7 × 7 min (U6/U7)
- Cambio: en U6/U7 tras cada gol, en U8/U9 cada 3 minutos por silbato
- Cue: el gol solo cuenta desde la zona de tiro
- Cue: el entrenador pregunta en las pausas en lugar de gritar durante el juego
- Cue: los padres a 15 m del campo

## Tarjeta 2 — Funino 3v3 con joker

---

Joker neutral que juega siempre con el equipo en posesión. Genera superioridad estructural.

- Montaje: campo estándar de Funino, jugador joker extra en la línea media
- El joker lleva color de peto propio y nunca marca goles propios
- Cue: el joker siempre se ofrece como pase corto
- Cue: al perder la posesión, el joker cambia de lado inmediatamente
- Variación: el joker juega solo a un toque, sin conducción propia
- Uso: U8/U9, cuando un equipo es estructuralmente más débil

## Tarjeta 3 — Funino 3v3 pase obligatorio

---

Antes de cada tiro los tres compañeros deben haber tocado el balón. Fuerza el juego colectivo.

- Montaje: campo estándar de Funino, sin material adicional
- Regla: el gol solo cuenta si antes del tiro los tres compañeros han tocado el balón
- Cue: el jugador sin balón se desmarca en lugar de correr hacia el balón
- Cue: el entrenador cuenta los toques en voz alta (1, 2, 3 — vía libre)
- Variación: ningún jugador puede tocar el balón dos veces seguidas
- Uso: U8 a U11, ideal contra el reflejo de regate solitario

## Tarjeta 4 — Funino 3v3 por zonas

---

Campo dividido en dos zonas. Cada equipo mantiene al menos un jugador en cada zona.

- Montaje: línea media transversal sobre el campo largo, zonas arriba y abajo
- Regla: cada equipo ocupa permanentemente ambas zonas con al menos un jugador
- Cue: no todos los jugadores corren al balón — el jugador de zona se queda
- Cue: el entrenador silba al infringir la zona y concede tiro libre al otro equipo
- Variación: cada equipo cambia dos jugadores de zona tras cada gol
- Uso: final de temporada U8/U9, todo U10/U11

## Tarjeta 5 — Funino 3v3 pabellón

Pabellón más estrecho 15 × 20 m, porterías-línea en lugar de mini-porterías, paredes como compañeros.

- Montaje: pabellón 15 × 20 m, cuatro porterías-línea en las esquinas marcadas (60 cm de ancho)
- Regla: pase contra la pared permitido, el balón debe volver al juego después
- Duración: 6 × 5 min, cambio tras cada gol
- Cue: el entrenador grita «opciones de pared» cuando un niño solo busca caminos frontales
- Cue: zapatillas de sala con suela no-marcante obligatorias
- Uso: meses de invierno U6 a U9, a partir de mitad de temporada

## Tarjeta 6 — Funino 5v5 transición U8/U9 a U10/U11

Puente de U8/U9 a U10/U11: cinco contra cinco, cuatro mini-porterías, avance de la segunda línea.

- Montaje: campo 30 × 20 m, cuatro mini-porterías, opcional una portería de campo pequeño con portero
- Duración: 6 × 12 min, rotación cada 3 minutos por silbato
- Cue: cuando tu compañero de delante tiene el balón, das un paso adelante
- Cue: cuando tu compañero de detrás tiene el balón, vas hacia delante
- Variación: un gol por parte cuenta doble (incentivo para cambio de juego)
- Uso: segunda mitad de temporada U8/U9, primera mitad de U10/U11

## Tarjeta 7 — Funino 7v7 diamante de Wein

Puente U10/U11 al juego clásico de equipo: formación 1-1-3-2 en rombo.

- Montaje: a lo ancho de medio campo grande, dos porterías clásicas, diamante marcado
- Formación: 1 portero, 1 defensa libre, 3 centros en rombo, 2 puntas
- Duración: 2 × 25 min o 4 × 15 min
- Rotación: cada niño intercambia posición una vez cada 5 min
- Cue: el defensa libre inicia cada construcción, no el portero
- Uso: U10/U11, desde mediados de la segunda mitad de temporada

## Tarjeta 8 — Funino finalización

---

Entrenar la decisión de tiro: ¿qué portería está abierta?

- Montaje: campo estándar de Funino, un atacante con balón en el centro
- Cuatro defensores: dos «pasivos» (más retirados), dos «activos» (delante de la portería)
- El atacante tiene 5 segundos para anotar en una de las porterías abiertas
- Cue: el atacante mira las cuatro porterías antes de arrancar
- Cue: el entrenador cambia qué defensores son activos tras cada acción
- Variación: dos atacantes (2 contra 4), solo pases directos
- Uso: todas las categorías, como fase de activación 5 a 10 min

## Chuleta de cues para el campo

---

Coaching cues condensados del artículo. Sujétala al portapapeles.

- Estimula en lugar de instruir: pregunta en vez de mandar
- Corrige en la pausa, no durante el juego
- Elige el campo más grande que pequeño (Wein: mín. 20 × 20 m para 3v3)
- Fija el orden de cambios antes del partido, en juego sin discusión
- Padres a 15 m de distancia, explícalo por correo antes del partido
- Entrena para aprender, no para ganar
- Si un equipo es muy superior: añade un joker en lugar de redistribuir
- Tras cada entrenamiento, anota brevemente qué ha funcionado

