



Funino Guía del Entrenador — Workbook de Ejercicios

Ocho variantes de juego para U6 a U11, con diagrama y coaching cues por tarjeta

Este workbook ha sido facilitado por areacopa.com.

EQUIPO

CATEGORÍA

ENTRENADOR

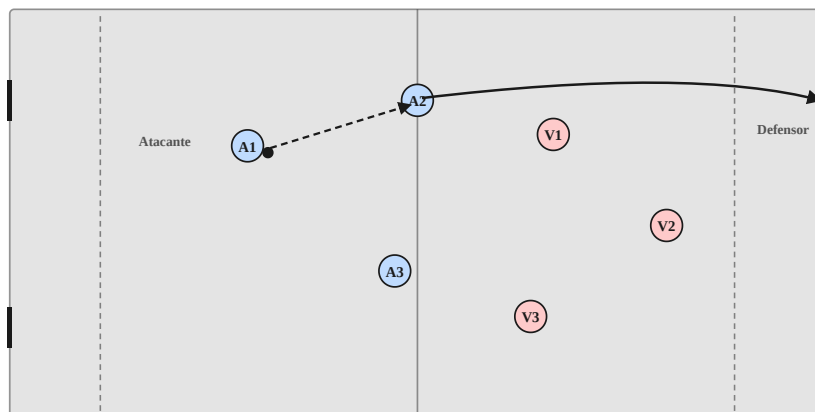
Montaje del campo en 2 minutos

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.



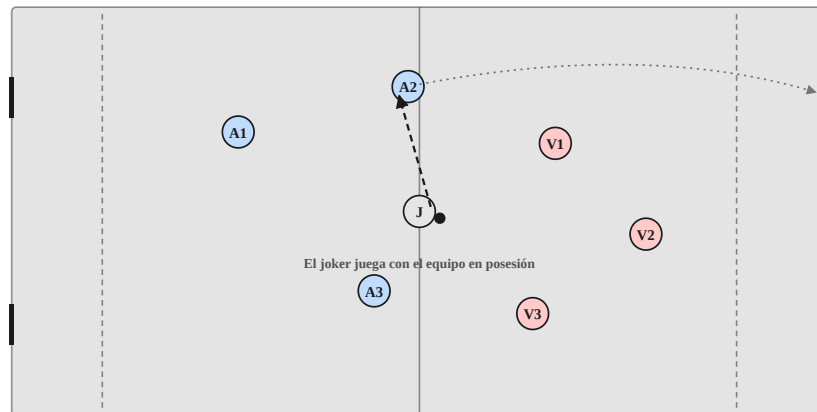
El gol solo cuenta desde la zona de tiro de 6 m

Tiro solo desde la zona de tiro de 6 m. Cambio tras cada gol (U6/U7) o cada 3 min (U8/U9).

1. El gol solo cuenta desde la zona de tiro
2. El entrenador pregunta en las pausas en lugar de gritar durante el juego
3. Los padres a 15 m del campo
4. Duración: 5 × 10 min (U8/U9), 7 × 7 min (U6/U7)

Tarjeta 2 — Funino 3v3 con joker

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

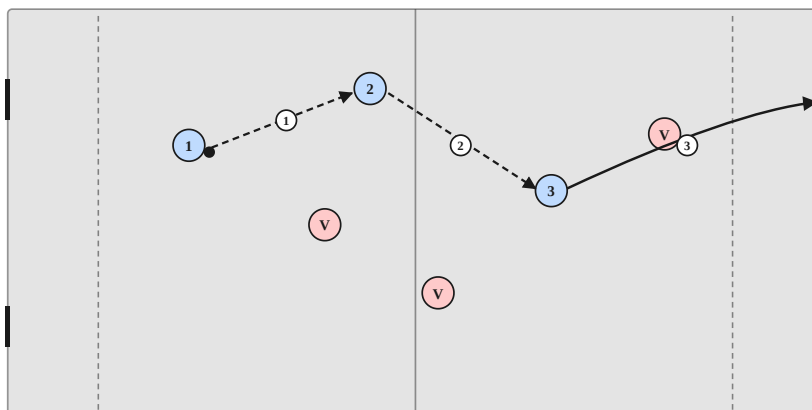


El joker lleva color de peto propio y nunca marca goles propios.

1. El joker siempre se ofrece como pase corto
2. Al perder la posesión, el joker cambia de lado inmediatamente
3. Variación: el joker juega solo a un toque, sin conducción propia
4. 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.



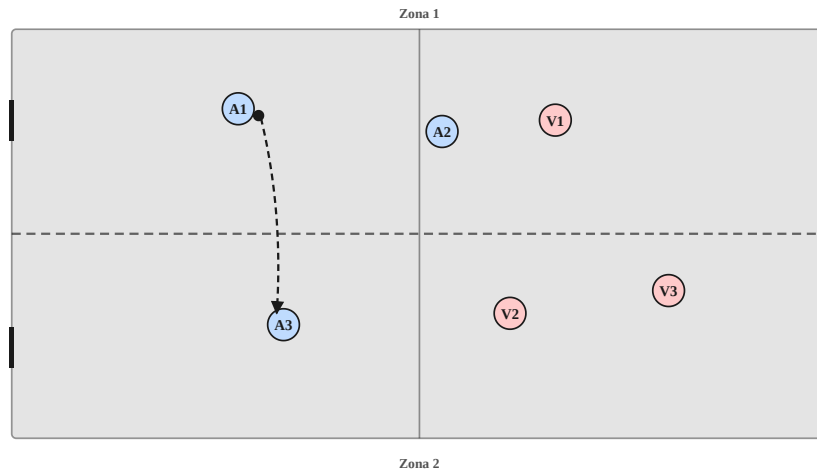
El gol solo cuenta si los tres lo tocaron antes

El gol solo cuenta si antes del tiro los tres compañeros han tocado el balón.

1. El jugador sin balón se desmarca en lugar de correr hacia el balón
2. El entrenador cuenta los toques en voz alta (1, 2, 3 — vía libre)
3. Variación: ningún jugador puede tocar el balón dos veces seguidas
4. 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.

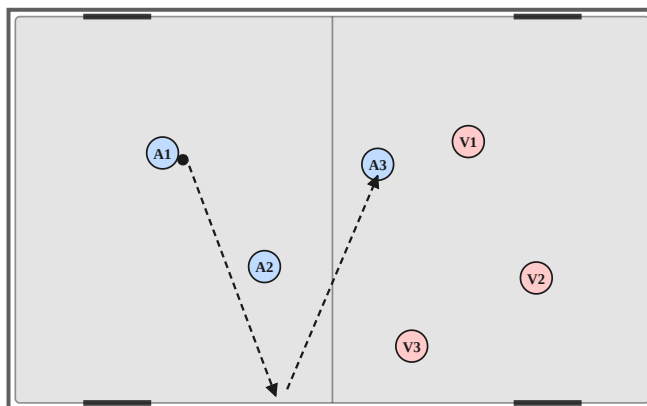


Línea media transversal sobre el campo largo, zonas arriba y abajo.

1. No todos los jugadores corren al balón — el jugador de zona se queda
2. El entrenador silba al infringir la zona y concede tiro libre al otro equipo
3. Variación: cada equipo cambia dos jugadores de zona tras cada gol
4. 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.



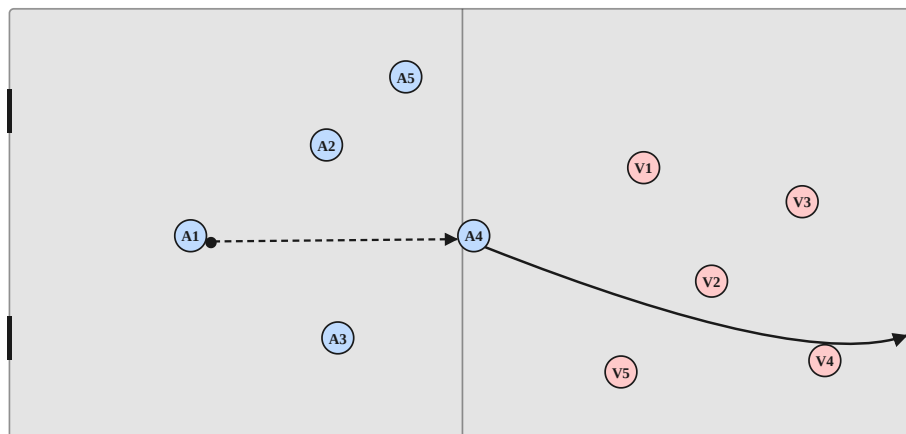
Juego de paredes · porterías-línea · terreno más estrecho

Juego de paredes · porterías-línea · campo más estrecho.

1. Pase contra la pared permitido, el balón debe volver al juego después
2. Duración: 6 × 5 min, cambio tras cada gol
3. El entrenador grita «opciones de pared» cuando un niño solo busca caminos frontales
4. Zapatillas de sala con suela no-marcante obligatorias

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

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



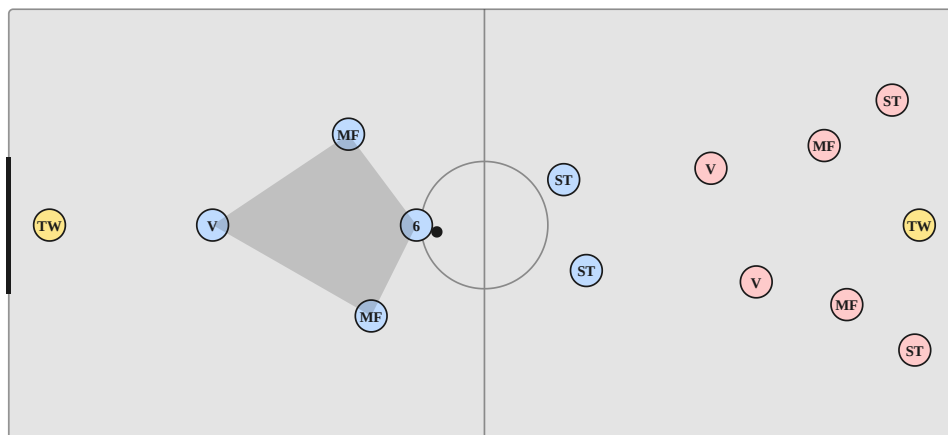
Cuatro mini-porterías, opcional portería de campo pequeño con portero

Cuatro mini-porterías, opcional una portería de campo pequeño con portero.

1. Cuando tu compañero de delante tiene el balón, das un paso adelante
2. Cuando tu compañero de detrás tiene el balón, vas hacia delante
3. Variación: un gol por parte cuenta doble (incentivo para cambio de juego)
4. 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.



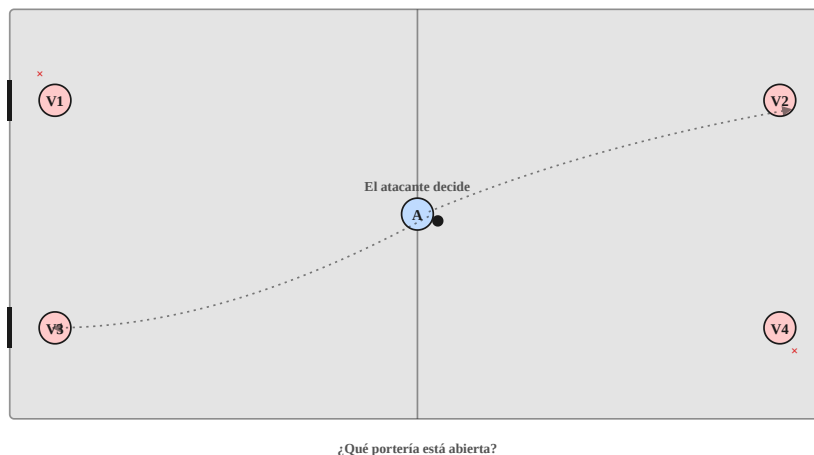
Diamante de Wein: 1-1-3-2 con defensa libre y dos puntas

Diamante de Wein: 1-1-3-2 con defensa libre y dos puntas.

1. El defensa libre inicia cada construcción, no el portero
2. Cada niño intercambia posición una vez cada 5 min
3. Duración: 2 × 25 min o 4 × 15 min
4. Uso: U10/U11, desde mediados de la segunda mitad de temporada

Tarjeta 8 — Funino finalización

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



Atacante con balón en el centro. Cuatro defensores, dos porterías abiertas y dos cerradas.

1. El atacante mira las cuatro porterías antes de arrancar
2. El entrenador cambia qué defensores son activos tras cada acción
3. Variación: dos atacantes (2 contra 4), solo pases directos
4. 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.

Primera explicación en el campo

Estimula en lugar de instruir: pregunta en vez de mandar

Durante el juego

Corrige en la pausa, no en juego

Dudas sobre el tamaño del campo

Más grande mejor que pequeño (Wein: mín. 20 × 20 m para 3v3)

Lógica de cambios

Fija el orden antes del partido, en juego sin discusión

Padres en la banda

15 m de distancia, explícalo por correo la noche anterior

Victoria vs aprendizaje

Entrena para aprender, no para ganar

Equipos desequilibrados

Añade un joker en lugar de redistribuir jugadores

Tras cada sesión

Anota brevemente qué ha funcionado en el cuaderno del entrenador