



# Funino-Trainerleitfaden — Übungs-Karten

Acht Spielform-Varianten für U6 bis U11, mit Coaching-Cues für den Trainingsplatz

*Dieses Dokument wurde von areacopa.com zur Verfügung gestellt.*

MANNSCHAFT

ALTERSSTUFE

TRAINER

## Spielfeld-Setup in 2 Minuten

Was du brauchst, bevor das erste Spiel läuft.

- Vier Mini-Tore, je 2 m breit und 1 m hoch (Wein-Standard), 12 m Abstand zwischen den beiden Toren pro Grundlinie
- Spielfeld 27 × 20 m für F/E-Jugend, 18 × 12 m für G-Jugend
- 6-Meter-Schusszone vor jedem Tor mit Hütchen markieren (entfällt bei 2v2)
- Ein Spielball pro Mannschaft plus ein Ersatzball am Spielfeldrand
- Leibchen in zwei kontrastreichen Farben (z. B. Pink/Schwarz, Gelb/Blau)
- Trinkflaschen am Spielfeldrand, eine pro Kind
- Klemmbrett mit Wechsel-Reihenfolge laminiert

## Karte 1 — Funino 3v3 Grundform

Standard-Funino: drei gegen drei auf vier Mini-Tore, ohne Torwart.

- Aufbau: vier Mini-Tore in Diamond-Anordnung, 27 × 20 m Feld, Schusszone 6 m markiert
- Spielzeit: 5 × 10 Minuten (F-Jugend), 7 × 7 Minuten (G-Jugend)
- Wechsel: in G-Jugend nach jedem Tor, in F-Jugend alle 3 Minuten per Pfiff
- Cue: Tor zählt nur aus der Schusszone heraus
- Cue: Trainer fragt nach Pausen statt während des Spiels zu rufen
- Cue: Eltern bleiben 15 m vom Feld entfernt

## Karte 2 — Funino 3v3 mit Joker

---

Neutraler Joker spielt immer zur ballbesitzenden Mannschaft. Erzeugt strukturelle Überzahl.

- Aufbau: Standard-Funino-Feld, zusätzlicher Joker-Spieler auf der Mittellinie
- Joker hat eigene Leibchenfarbe und spielt nie eigene Tore
- Cue: Joker bietet sich immer als kurze Anspielstation an
- Cue: bei Ballverlust wechselt Joker direkt die Seite
- Variation: Joker spielt nur Direktpässe, keine eigene Ballführung
- Einsatz: F-Jugend, geeignet wenn eine Mannschaft strukturell schwächer ist

## Karte 3 — Funino 3v3 Pflicht-Pass

---

Vor jedem Torschuss müssen alle drei Mitspieler den Ball berührt haben. Erzwingt Teamspiel.

- Aufbau: Standard-Funino-Feld, kein zusätzliches Material
- Regel: Tor zählt nur, wenn vor dem Schuss alle drei Mitspieler am Ball waren
- Cue: Spieler ohne Ball läuft sich frei, statt zum Ball zu rennen
- Cue: Trainer zählt Ballberührungen laut mit (1, 2, 3 — Tor frei)
- Variation: alle drei Spieler dürfen den Ball nicht zweimal hintereinander annehmen
- Einsatz: F/E-Jugend, ideal gegen Einzel-Dribbel-Reflex

## Karte 4 — Funino 3v3 Zonen

---

Feld in zwei Zonen geteilt. Jede Mannschaft hat mindestens einen Spieler in jeder Zone.

- Aufbau: Mittellinie quer über das lange Feld, Zonen oben und unten
- Regel: jede Mannschaft besetzt durchgängig beide Zonen mit mindestens einem Spieler
- Cue: nicht alle Spieler rennen zum Ball — der Zonen-Spieler bleibt
- Cue: Trainer pfeift bei Zonen-Verstoß und gibt Freistoß für die andere Mannschaft
- Variation: jede Mannschaft wechselt zwei Zonen-Spieler nach jedem Tor
- Einsatz: F-Jugend Ende der Saison, E-Jugend durchgängig

## Karte 5 — Funino 3v3 Halle

---

Engeres Hallenfeld 15 × 20 m, Linien-Tore statt Mini-Tore, Banden als Mitspieler.

- Aufbau: 15 × 20 m Hallenfeld, vier Linien-Tore an den Ecken markiert (60 cm breit)
- Regel: Bandenpass erlaubt, Ball muss anschließend wieder ins Spiel gebracht werden
- Spielzeit: 6 × 5 Minuten, Wechsel nach jedem Tor
- Cue: Trainer ruft „Banden-Optionen“ wenn ein Kind nur Frontalwege sucht
- Cue: Hallensportschuhe ohne dunkle Sohle Pflicht
- Einsatz: Wintermonate G- und F-Jugend, ab Saisonmitte

## Karte 6 — Funino 5v5 F → E-Übergang

---

Brücke von F- zur E-Jugend: fünf gegen fünf, vier Mini-Tore, Aufrücken der zweiten Reihe.

- Aufbau: 30 × 20 m Feld, vier Mini-Tore, optional ein Kleinfeldtor mit Torwart
- Spielzeit: 6 × 12 Minuten, Rotation alle 3 Minuten per Pfiff
- Cue: wenn dein Mitspieler vorne den Ball hat, gehst du einen Schritt nach
- Cue: wenn dein Mitspieler hinten den Ball hat, gehst du nach vorne
- Variation: ein Tor pro Halbzeit zählt doppelt (Anreiz für Spielverlagerung)
- Einsatz: zweite Saisonhälfte F-Jugend, erste Hälfte E-Jugend

## Karte 7 — Funino 7v7 Wein-Diamond

---

E-Jugend-Brücke zum klassischen Mannschaftsspiel: Aufstellung 1-1-3-2 in der Raute.

- Aufbau: Quer über halbes Großfeld, zwei klassische Tore, Diamond-Aufstellung markiert
- Aufstellung: 1 Torwart, 1 freier Verteidiger, 3 Mittelfeld in der Raute, 2 Sturmspitzen
- Spielzeit: 2 × 25 Minuten oder 4 × 15 Minuten
- Rotation: jedes Kind tauscht alle 5 Minuten die Position einmal
- Cue: freier Verteidiger startet jeden Aufbau, nicht der Torwart
- Einsatz: E-Jugend U10/U11, ab Mitte der zweiten Saisonhälfte

## Karte 8 — Funino Finalisierung

---

Tor-Entscheidung schulen: welches der vier Tore ist gerade offen?

- Aufbau: Standard-Funino-Feld, ein Angreifer mit Ball am Mittelpunkt
- Vier Verteidiger: zwei „passiv“ (stehen weiter ab), zwei „aktiv“ (vor dem Tor)
- Angreifer hat 5 Sekunden, um eines der offenen Tore zu treffen
- Cue: Angreifer schaut alle vier Tore an, bevor er anläuft
- Cue: Trainer wechselt nach jeder Aktion, welche Verteidiger aktiv stehen
- Variation: zwei Angreifer (2 vs. 4), nur direkte Pässe erlaubt
- Einsatz: alle Altersstufen, als Aktivierungs-Phase 5 bis 10 Minuten

## Cues-Spickzettel für den Trainingsplatz

---

Verdichtete Coaching-Hinweise aus dem Artikel. Pin ans Klemmbrett.

- Stimulieren statt instruieren: Frag, statt anzuweisen
- Korrigiere in der Pause, nicht während des Spiels
- Feld eher zu groß als zu klein wählen (Wein: min. 20 × 20 m für 3v3)
- Wechsel-Reihenfolge vor dem Spiel festlegen, im Spiel keine Diskussion
- Eltern 15 m Abstand, vor dem Spieltag per Mail erklären
- Auf Lernen coachen, nicht auf Sieg
- Bei Übergewicht einer Mannschaft: Joker einsetzen statt Spieler umverteilen
- Nach jedem Training kurz ins Trainer-Notizbuch: was hat heute funktioniert

