



---

# Funino-Trainerleitfaden — Übungs-Workbook

Acht Spielform-Varianten für U6 bis U11, mit Diagramm und Coaching-Cues pro Karte

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

MANNSCHAFT

ALTERSSTUFE

TRAINER

---

## Spielfeld-Setup in 2 Minuten

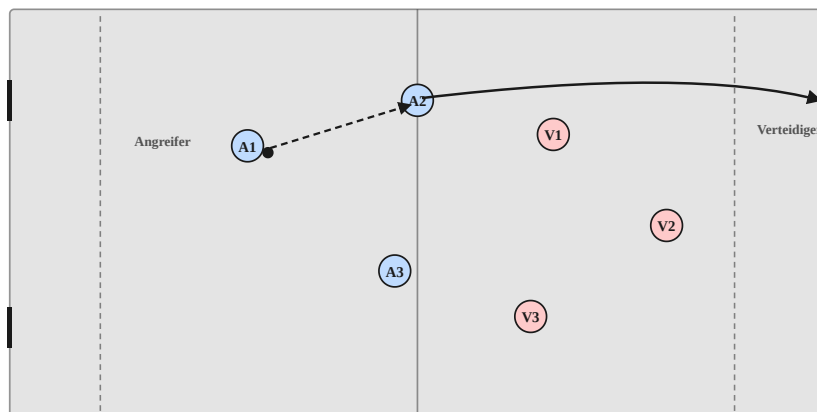
---

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.



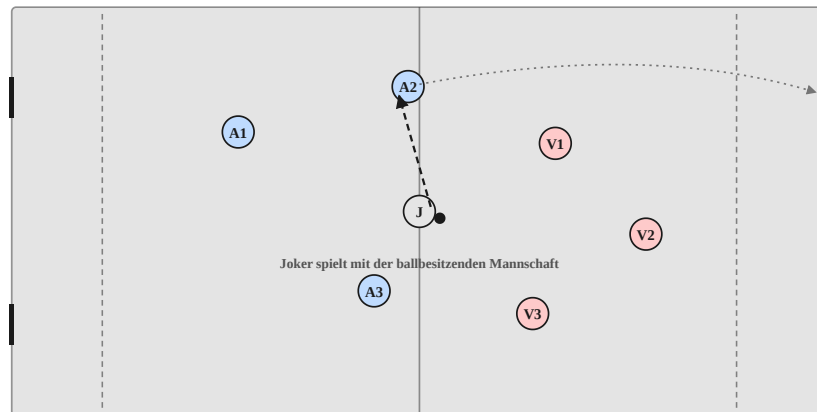
Tor zählt nur aus der 6m-Schusszone

*Schuss nur aus der 6m-Schusszone. Wechsel nach jedem Tor (G) bzw. alle 3 min (F).*

1. Tor zählt nur aus der Schusszone heraus
2. Trainer fragt nach Pausen statt während des Spiels zu rufen
3. Eltern bleiben 15 m vom Feld entfernt
4. Spielzeit: 5 × 10 min (F-Jugend), 7 × 7 min (G-Jugend)

## Karte 2 — Funino 3v3 mit Joker

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

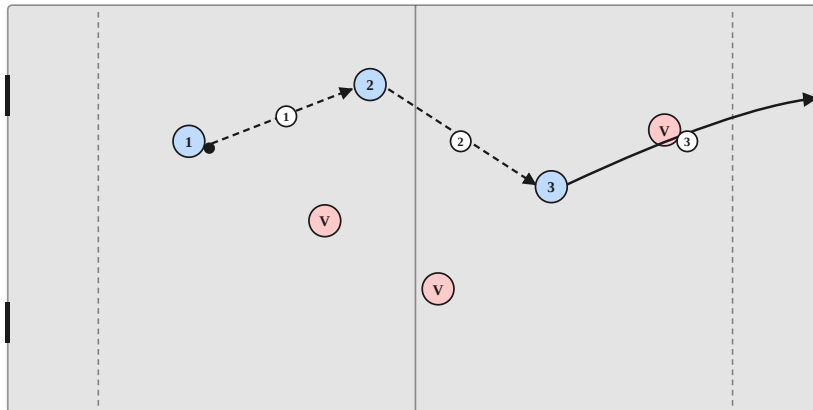


*Joker hat eigene Leibchenfarbe und spielt nie eigene Tore.*

1. Joker bietet sich immer als kurze Anspielstation an
2. Bei Ballverlust wechselt Joker direkt die Seite
3. Variation: Joker spielt nur Direktpässe, keine eigene Ballführung
4. Einsatz: F-Jugend, 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.



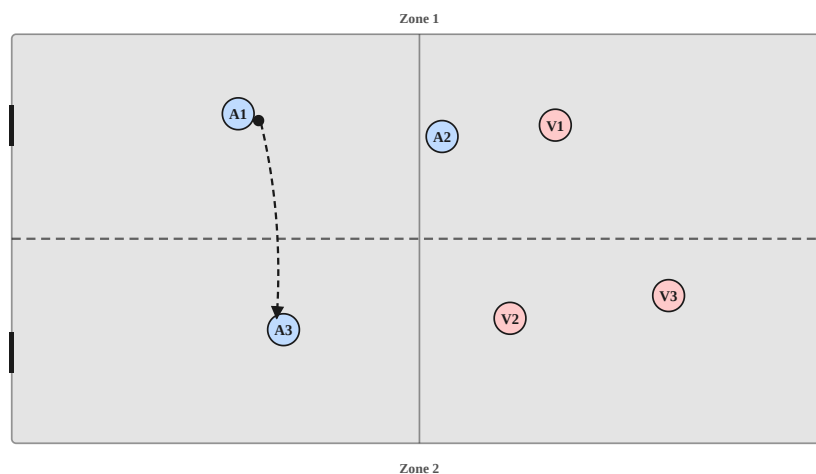
Tor zählt nur, wenn alle drei vorher am Ball waren

*Tor zählt nur, wenn vor dem Schuss alle drei Mitspieler am Ball waren.*

1. Spieler ohne Ball läuft sich frei, statt zum Ball zu rennen
2. Trainer zählt Ballberührungen laut mit (1, 2, 3 — Tor frei)
3. Variation: keine zwei Ballberührungen hintereinander pro Spieler
4. 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.

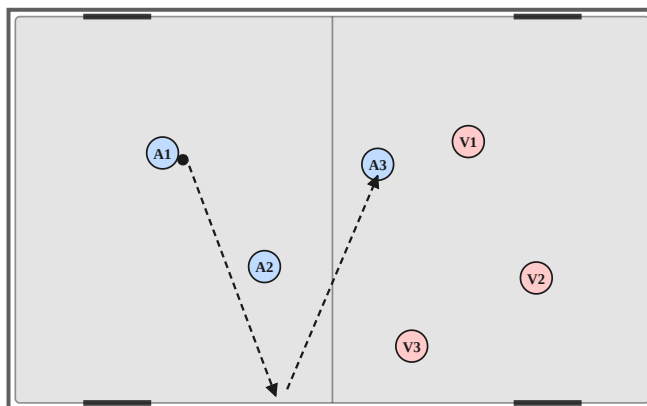


*Mittellinie quer über das lange Feld, Zonen oben und unten.*

1. Nicht alle Spieler rennen zum Ball — der Zonen-Spieler bleibt
2. Trainer pfeift bei Zonen-Verstoß und gibt Freistoß für die andere Mannschaft
3. Variation: jede Mannschaft wechselt zwei Zonen-Spieler nach jedem Tor
4. 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.



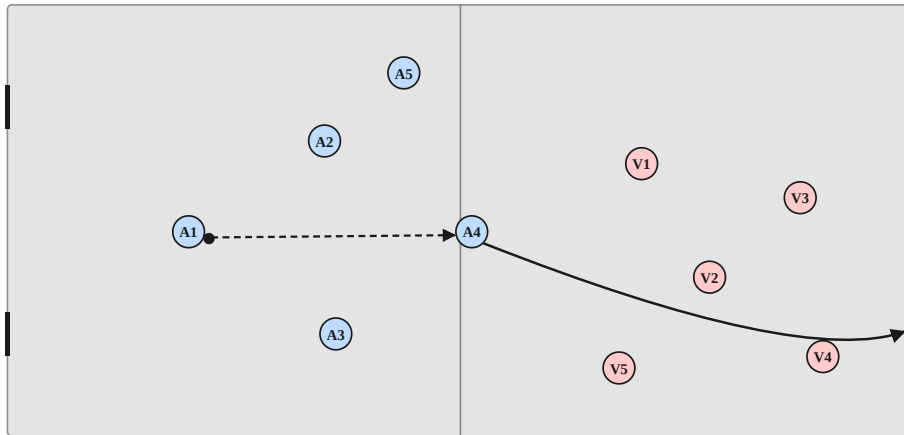
Bandenspiel · Linien-Tore · engeres Feld

*Bandenspiel · Linien-Tore · engeres Feld.*

1. Bandenpass erlaubt, Ball muss anschließend wieder ins Spiel gebracht werden
2. Spielzeit: 6 × 5 min, Wechsel nach jedem Tor
3. Trainer ruft „Banden-Optionen“ wenn ein Kind nur Frontalwege sucht
4. Hallensportschuhe ohne dunkle Sohle Pflicht

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

Brücke von F- zur E-Jugend: fünf gegen fünf, vier Mini-Tore.



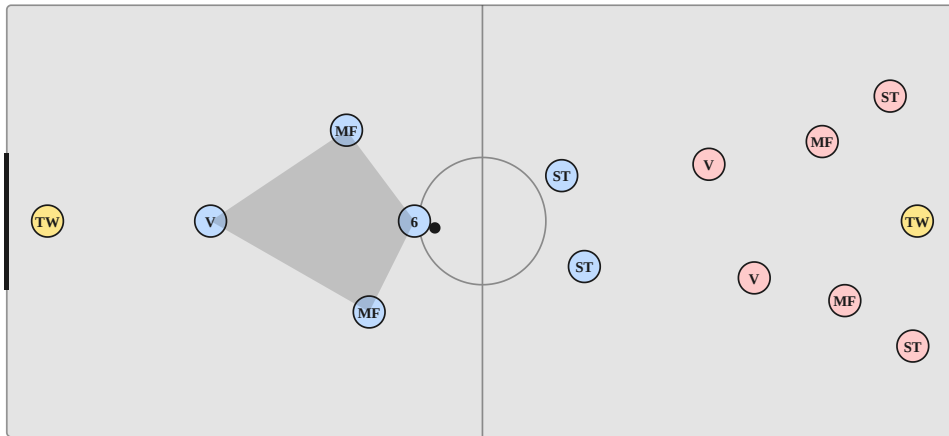
Vier Mini-Tore, optional Kleinfeldtor mit Torwart

*Vier Mini-Tore, optional ein Kleinfeldtor mit Torwart.*

1. Wenn dein Mitspieler vorne den Ball hat, gehst du einen Schritt nach
2. Wenn dein Mitspieler hinten den Ball hat, gehst du nach vorne
3. Variation: ein Tor pro Halbzeit zählt doppelt (Anreiz für Spielverlagerung)
4. 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.



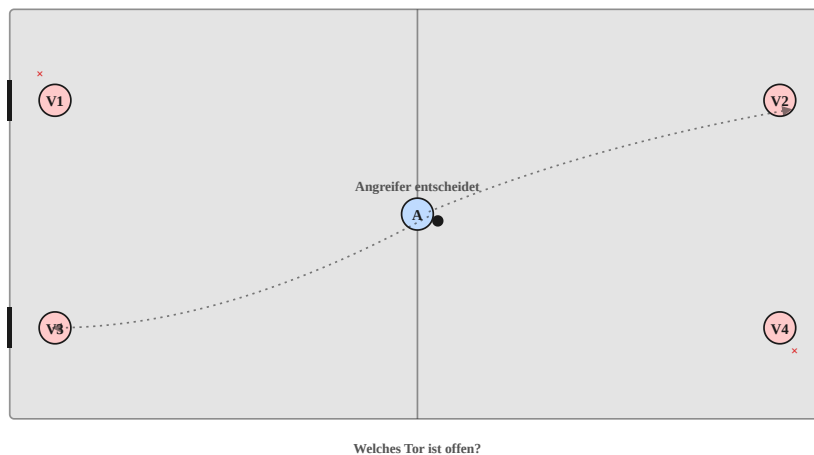
Wein-Diamond: 1-1-3-2 mit freiem Verteidiger und Doppelspitze

*Wein-Diamond: 1-1-3-2 mit freiem Verteidiger und Doppelspitze.*

1. Freier Verteidiger startet jeden Aufbau, nicht der Torwart
2. Jedes Kind tauscht alle 5 Minuten die Position einmal
3. Spielzeit: 2 × 25 min oder 4 × 15 min
4. Einsatz: E-Jugend U10/U11, ab Mitte der zweiten Saisonhälfte

## Karte 8 — Funino Finalisierung

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



*Angreifer mit Ball im Zentrum. Vier Verteidiger, zwei Tore sind offen, zwei zugestellt.*

1. Angreifer schaut alle vier Tore an, bevor er anläuft
2. Trainer wechselt nach jeder Aktion, welche Verteidiger aktiv stehen
3. Variation: zwei Angreifer (2 vs. 4), nur direkte Pässe erlaubt
4. Einsatz: alle Altersstufen, als Aktivierungs-Phase 5 bis 10 min

# Cues-Spickzettel für den Trainingsplatz

---

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

## **Erste Erklärung am Trainingsplatz**

Stimulieren statt instruieren: Frag, statt anzuweisen

## **Während des Spiels**

Korrigiere in der Pause, nicht im laufenden Spiel

## **Feldgröße im Zweifel**

Eher zu groß als zu klein (Wein: min. 20 × 20 m für 3v3)

## **Wechsel-Logik**

Reihenfolge vor dem Spiel festlegen, im Spiel keine Diskussion

## **Eltern am Spielfeldrand**

15 m Abstand, vor dem Spieltag per Mail erklären

## **Sieg vs. Lernen**

Auf Lernen coachen, nicht auf Sieg

## **Ungleiche Mannschaften**

Joker einsetzen statt Spieler umverteilen

## **Nach jedem Training**

Kurz ins Trainer-Notizbuch: was hat heute funktioniert