

ELŐKÉSZÍTŐ/JAVÍTÓ JÁTÉKOK

a kreativitás és játékontelligencia serkentésére és fejlesztésére

A következő játékok sora a gyerekek segítésére van kitalálva, hogyan játsszák a **FUNiO**-t sikeresen, mialatt fejlesztik a technikai és alapvető tudatossági és döntéshozó képességeiket (játékontelligencia). A játékosok megbarátkoznak a pálya méretével, megtanulják, hogyan passzoljanak egymásnak pontosan, biztonságosan, hogyan szelidítsék meg a labdát, hogyan fussanak vele, hogyan lőjenek pontosan a megengedett területen belülről. Az edző fokozatosan ismerteti a **FUNiO** szabályait, mialatt a növendékek a játékra koncentrálnak.

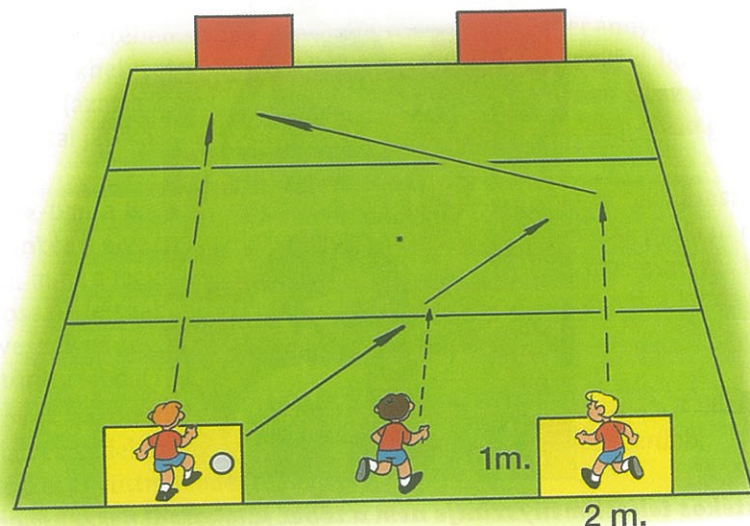
A) 3 a 0 ellen

Ezek a játékok jó szokásokat hivatottak megteremteni a támadásban, mely a focistát szolgálja, amikor a védővel áll majd szemben a későbbi játékokban.

1. Támadás 3 a 0 ellen, védelem nélkül

Egy csapat három játékosa feláll az egyik alapvonalra. A pályán haladnak, bármilyen kombinációt használva a gólszerzésre, ellenfél nélkül. Mindegyik játékosnak legalább egyszer érintenie kell a labdát. A kapura lövésnek a lövés területen belülről kell történnie.

Egy támadás egy góllal fejeződik be, vagy ha a labda elhagyja a játéktérrel az oldal- vagy alapvonalon. Az a csapat a győztes, amelyik több gólt szerez 5 (vagy 10) támadáson belül.



A játékosok hol helyezkedjenek el az alapvonalon?

Egyenletesen elosztva az alapvonalon, egy-egy játékos mindkét kapu előtt, a harmadik pedig középen. Ez lehetővé teszi számukra a könnyű gólszerzést.

Melyik játékosnál legyen a labda a támadás elkezdésekor?

– Amikor a balszélsőnél van a labda, passzolhatja balra? Nem.

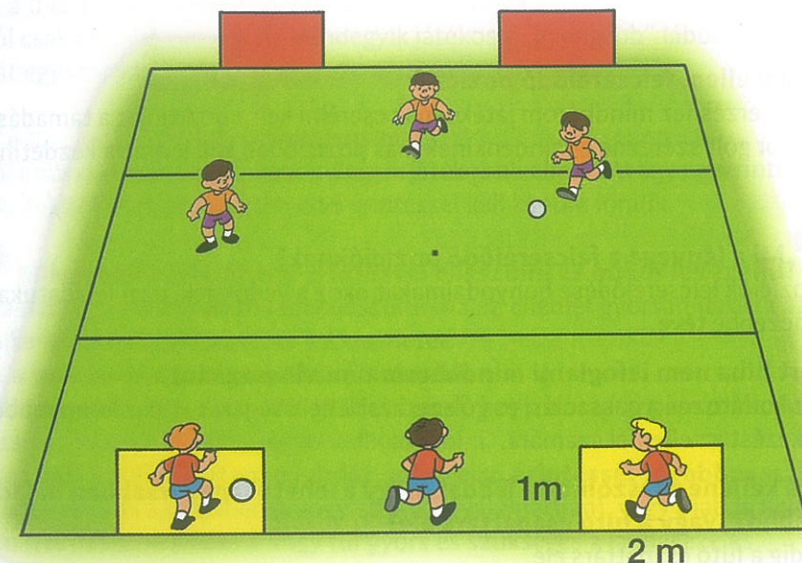
– Merre passzolhatja a jobbszélső a labdát? Csak balra.

– Amikor a középső támadónál van a labda, merre passzolhatja a labdát? Mindkét oldalra.

– Melyik játékosnak kell kezdenie a támadást? A középső támadónak.

2. 3 a 0 ellen ellentétes irányokban

Két csapat három játékosa egyszerre kezd a pálya ellentétes végéről. Egy támadás után azonnal megfordulnak és támadják az ellentétes kaput addig, amíg egy csapat 5 gólt szerzett.



Mit gondolsz, mit kell mindegyik támadónak tennie az összeütközések elkerülésére? Felemelni a fejét labdavezetés és futás közben.

Megjegyzés: Ahhoz, hogy csiszolják a labdavezetési, passzolási, labdakezelési képességüket, és kijavítsák a hiányosságait, az edzőnek tanulmányoznia kell a „Játékok alapadottságokra és képességekre” gyakorlatait és játékait („Utánpótlás-labdarúgók fejlesztése”, 3. fejezet, 1. szint).



3. 3 a 0 ellen háromszög alakzatban

A csapat három tagjának mindig háromszög alakzatban kell maradnia a támadás-építés alatt. Ideális esetben a középen levő játékos a két szélső játékos mögött van. A gól nem érvényes, ha a játékosok mindegyike egyvonalban helyezkedik el és kevesebb, mint 5 méterre vannak egymástól.



Miért hiba az, ha mindegyik játékos egyvonalban van a támadásnál?

Kevesebb a passzolási lehetőség és kicsi az esély a visszarendeződésre, biztosításra egy esetleges labdavesztésnél (azaz később, amikor lesz ellenfél).

Milyen formációt kellene alkalmazni, mikor három játékoskal van támadás?

A támadásvezetés alatt sokkal jobb, ha a három játékos háromszög alakzatban marad, ideális esetben a középen lévő játékos a két szélső mögött.

Miért ajánlott háromszög alakzatban játszani?

Több passzolási lehetőséget kínál és nehezebb ellene védekezni. A mélység, ami ajánlott a háromszögben, lehetőségeket teremt keresztlabdákra és a védekezés biztosítására.

4. 3 a 0 ellen, felcserélődő pozíciók

A gólszerzéshez mindhárom játékosnak cserélni kell a pozícióját a támadás alatt, így amikor gólt szereznek, mindenkinek más pozícióban kell lennie a kezdetihez képest.



Mi a lényege a felcserélődő pozícióknak?

A pozíciók felcserélődése bonyodalmakat okoz a védőknek, az ő feladatukat sokkal nehezebbé téve.

Miért hiba nem lefoglalni mindhárom támadó pozíciót?

Mert korlátozná a passzolási és gólszerzési lehetőségeket, plusz könnyebbé teszi a védekezést az ellenfél számára.

Hová kellene passzolni a labdát, hogy a lehető leggyorsabban haladj előre: a lábhoz, vagy a futó csapattárs elé?

Mindig a futó csapattárs elé.

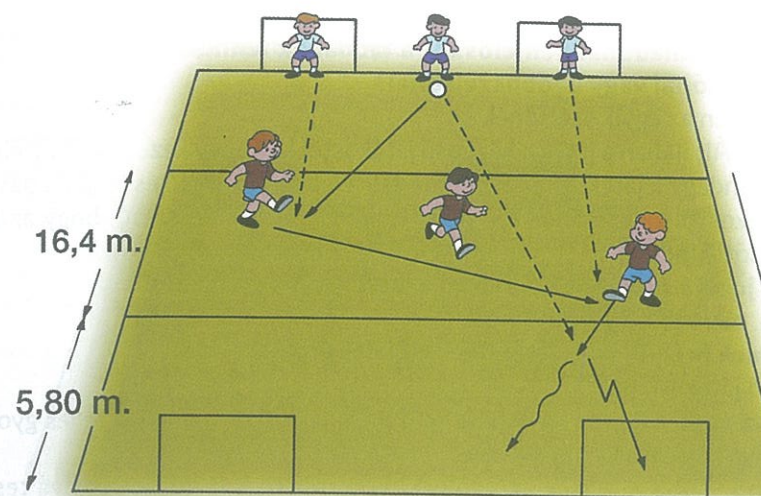
5. 3 a 0 ellen, átvétel futás közben

A gól csak akkor érvényes, ha mindegyik passz futás közben van végrehajtva.



Miért kell a labdát a futó játékos előtt lévő területre passzolni?

Csak akkor tudsz a pályán előre haladni a kapuk irányába, ha a labda előrefelé van passzolva. Ráadásul a támadás gyorsabbá és veszélyesebbé válik, mivel a labdát kapó játékos futás közben veszi át a labdát, a védőknek kevesebb időt adva a reakcióra.



6. 3 a 0 ellen, a kevésbé ügyes lábat használva

A gól csak akkor érvényes, ha mindegyik játékos a „gyengébb” lábbal is passzolta a labdát egyszer vagy kétszer.

7. 3 a 0 ellen, egyérintős passzolással

A gól csak akkor érvényes, ha mindegyik játékos alkalmazott egy egyérintős passzot. A játékosoknak szintén első érintéssel kell kapura löniük.



Mikor kell a labdát egy érintéssel továbbpasszolni és mikor lekezelni? Akkor kell a labdát egy érintéssel továbbpasszolni, ha az ellenfél gyorsan lezárta az utat, hogy elkerüljük a közeledő szerelési kísérletet.

Mik a jellemzői a jó egyérintős játéknak?

A labdaátvétel előtt a játékosnak tudnia kell, hogy hová fog passzolni. A labdát pontosan és megfelelő sebességgel kell passzolni.

Mikor kell inkább tartani a labdát, mint első érintéssel továbbpasszolni?

Ha nincs ellenfél a közelben (ahogy ebben a gyakorlatban), vagy a labda nem megfelelően lett passzolva neked, vagy túl gyors és szükséges a labdakezelés.

8. 3 a 0 ellen, gyors támadás

Ez a játék háromfős csapatok között zajlik. A csapatoknak a lehető legrövidebb idő alatt kell gólt szerezni. Mindegyik játékosnak legalább egyszer érintenie kell a labdát.

Megjegyzés: Ha nincs stopperóra, két csapat játszhat ellentétes irányban ugyanabban az időben. Vigyázni kell az összeütközések elkerülése végett, de ez lehetővé teszi, hogy a játékosok tudatában legyenek annak, hogy mások is vannak körülöttük.

Az edző hozzáértő kérdései utat mutatnak a játékosoknak a lehető legjobb támadási variációkhoz.



 **Melyik támadónál kell először a labdának lennie? A balszélsőnél, a középső támadónál vagy a jobbszélsőnél?**

Ideális esetben az egyik szélsőnél.

Megjegyzés: Általában a játék a középső játékostól kell hogy kezdődjön, de ebben az esetben mindegyik játékosnak érintenie kell a labdát. A végső és legjobb passz a középső játékostól a szélsőnek kell hogy legyen, így szükségszerű, hogy az első passz a szélsőtől indul.

Melyik a jobb a szélsőnek: vezetni a labdát vagy passzolni?

Passzolni, mert az gyorsabb.

A szélsőnek melyik csapattárhoz kell passzolni?

A középső játékosnak.

A lábához vagy futásának útjába? A futásának útjába, amely a teljes gyorsaságnál, a pálya közepén van begyűjtve.

Miért lenne hiba a másik szélsőnek passzolni? A távolság lassúvá teszi a passzt.

Melyik a legjobb egy gyors támadásban, x passzolás (akármennyit használhatnak a gólszerzéshez) vagy csak 2 passz?

Két passz.

Mikor a középső támadó megkapja a labdát, mit kell csinálnia, vezetni a labdát vagy passzolni?

A leggyorsabb megoldás a labda átlósan való passzolása a futó szélső játékos elé, hogy azt a lövési zónában kaphassa és megpróbáljon gólt szerezni.

Mielőtt a középső támadó passzolná a labdát, háromszor, kétszer vagy egyszer kell érintenie a labdát? Csak egyszer, mivel az a leggyorsabb.

A szélső játékosnak előbb a labdát lekezelve kell lőnie vagy kapásból, kezelés nélkül? A kapásból lövés gyorsabb.

Megjegyzés: Az edző különös figyelmet szentel arra a játékosra, aki a játékot kezdi, s a passzok irányára és számára. Néhány próbálkozás után a játékosok megtanulják, hogy mindig a jobbszélső kezdje a támadást (mert ez a végén egy, a balszélső által jobb lábával külsővel leadott lövést eredményez, amely ideális, feltéve, ha ő jobb lábú). A szélső passzolja a labdát a középső támadónak, aki fut érte a pálya közepére és azonnal továbbpasszolja a lövési zónába a balszélsőnek, hogy az kapásból lőjön.

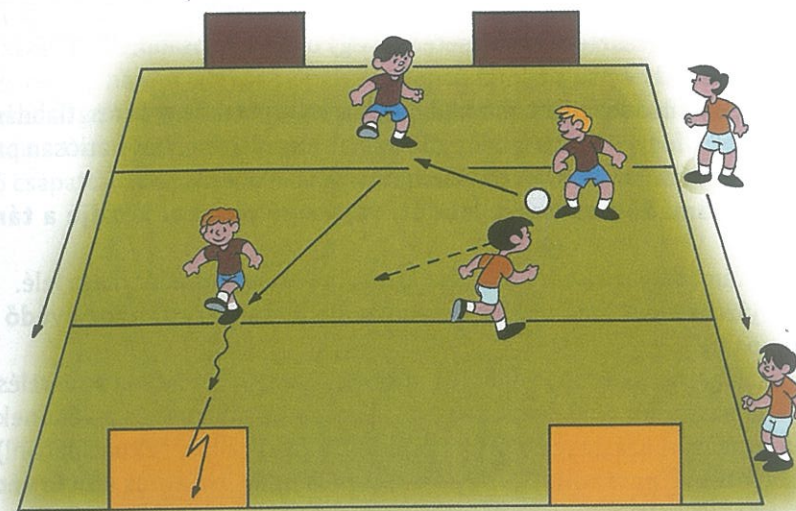
B) 3 az 1 elleni játékok

1. 3 az 1 elleni támadás

Az egyik csapat mindhárom játékosa a saját alapvonaláról indul és építi fel a támadást a másik oldalon lévő kapuk irányába, amelyet egy játékos védelmez. A védekező csapat minden alkalommal cseréli a játékosát, amikor a védő megakadályozta az ellenfelet a gólszerzésben (tehát ha megszerzi a labdát vagy ha a labda bármi okból elhagyja a játéktérrel) vagy gólszerzés után.

Ha a védő megszerzi a labdát, akkor – amilyen gyorsan csak lehet – lőnie kell a labdát az ellenfél valamelyik kapujára, bármilyen távolságról. Mihelyt a támadók el-

vesztik a labdát, gyorsan kell átváltani támadásból védekezésbe. Hat támadás után a támadók és védők szerepet cserélnek.



Variációk:

1. Ha három-három játékosból több mint két csapatnyi áll rendelkezésre, akkor az edző egy versenyt rendezhet.
2. Egy védőjátékos helyett mindkét kaput egy kapus védi.



Miért kellene háromszög alakzatban játszani?

- Több passzolási lehetőséget biztosít.
- A csapat kevésbé van kinyílvá kontratámadás esetén.
- Még pontatlan passzok is célba érhetnek anélkül, hogy a védő megszerezne azt.
- A labdát kapó játékos könnyebben megjátszhatja azonnal a labdát a következő játékosnak.
- Könnyebb aktívan lekezelni és futni a labdával.

Miért kellene a labda nélküli játékosoknak tartani a távolságot a labdás játékosától?

Ha a szélen maradnak amennyire csak lehetséges, akkor közelebb lesznek a kapukhoz és távolabb a védőtől.

Kinél legyen a labda kezdéskor?

(Ahhoz, hogy megtaláld a helyes választ, fel kell ismerned, hogy a három közül melyik játékosnak van a legtöbb passzolási lehetősége).

A középső támadó passzolhat balra és jobbra is, míg a jobbszélső csak balra és a balszélső csak jobbra.



Mikor a szélsőnél van a labda, ideális esetben hogyan helyezkedjen a középső támadó?

A középső támadónak két lehetősége van:

– Mikor a szélsőnél van a labda, akkor a középső támadó vissza kell hogy álljon, hátrébb a labdánál és a másik szélsőnél. Ez biztosítékot jelent a védekezésben egy esetlegesen lefűlelt, elvesztett labda esetén, és egy biztonságosabb, átlós passzolási lehetőséget is kínál.

– Ha a középső támadó feljebb mozdul, hogy ajánlja magát egy keresztlabdára, a védő talán követni fogja, tehát a labdás játékosnak engedélyezi, hogy átlósan passzoljon a másik szélsőnek, ami a védő elérhetőségén kívül esik.

A középső támadó vezesse a labdát, vagy egy passzal kezdje a támadást?

A középső támadó vezesse a labdát és húzza, csalogassa a védőt maga felé.

A labdás játékosnak korán kell passzolnia a labdát, vagy amikor a védő közelebb ér hozzá?

Először csalogatnia kellene a védőt, és mielőtt az megpróbálkozna a szereléssel, akkor kellene passzolnia. Ez felszabadítja a labdát kapó játékost és a védőnek kis esélyt ad a visszazárkózásra (ez a titok a sikerhez a 2 az 1 elleni szituációkban!).

A labdás játékos passzoljon, vagy vezesse a labdát, ha nincs előtte védő?

Mikor terület van előtte, vezesse a labdát a lövési zónába és szerezzen gólt.

Mikor nincs előtte terület, akkor a játékostársához kellene passzolnia a szabad területre.

Mely passzokat kellene elkerülni 3 az 1 elleni szituációban? Hátra passzt, oldal passzt, átlós passzt vagy átlótt passzt?

Kerüld el azokat a passzokat, amelyek lelassítják az előrehaladást a pályán (általában hátra passz és oldal passz, kivéve hátra passz a középső támadónak). Az oldal passz, ha le van fűlelt, nem ad esélyt a visszazárkózásra.

Mely passzok a leghatásosabbak támadáskor?

Átlós előre passzok és az átlótt passzok a futó csapattárs elé.

Melyik a jobb, a labdát kapó játékos felé nézni vagy álcázni a passzt?

Épp mielőtt a védő közel ér hozzád, végezz egy elterelő hadműveletet, egy láb- vagy testmozdulattal, csellel. Ezáltal becsapod a védőt, és több időt nyersz a labdát kapó játékos számára. Ekkor játszd meg a labdát átlósan a futó játékostárs útjába, aki így a védővel egyvonalban kapja meg.

Passzolás után, a labdát követve maradj a játékba bevonva, a szélső mögött elfutva a szélen, vagy egy másik pozíciót felvéve a labda fogadására.

Védőként melyik támadót részesítenéd előnyben, hogy nála legyen a labda: a szélsőt vagy a középső támadót?

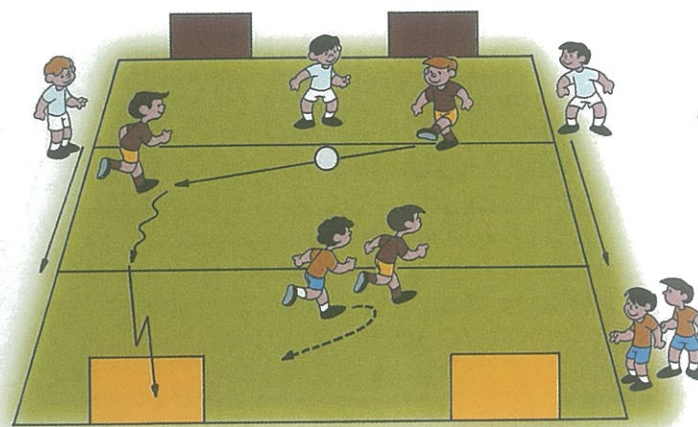
Valamelyik szélsőt. A védekezés sokkal bonyolultabb, mikor a középső támadónál van a labda, mivel ő bármelyik irányba passzolhatja a labdát.

Egy egyedüli védő mit kellene, hogy csináljon, mikor 3 támadóval van szemben? Meg kellene próbálnia leszerelni a labdás játékost, mikor odaér hozzá; hátráljon és késleltesse a szerelést; vagy próbálja kikényszeríteni azt, hogy a középső támadó valamelyik szélsőnek passzoljon?

Terelje el a korai szerelést, próbálja kikényszeríteni, hogy a középső támadó passzoljon valamelyik szélsőnek. A szélen, az egyedüli védőnek jobb esélye van a szélső ellen, akinek kevesebb passzolási és cselezési esélye van. A védőnek csak akkor kellene a labdáért harcba szállni, ha a támadó elveszti a kontrollt felette.

2. 3 az 1 elleni folyamatos váltakozó támadás mindkét irányba

Egy csapat három játékosa a pálya közepén támad a pálya valamelyik vége felé és megpróbál gólt szerezni. Mindkét oldalon a kapuk csak egy védő által vannak védve. Miután a támadó csapatnak volt 10 támadása, szerepet cserélnek valamelyik védekező csapattal addig, míg mindegyik csapatnak volt 10 támadása.



A védekező csapat minden alkalommal cserét hajt végre, ha a védő megakadályozza a támadókat a gólszerzésben (tehát, ha megszerzi a labdát vagy a labda bármilyen oknál fogva elhagyja a játéktérrel), vagy gólszerzés után.

Ha a védő megszerzi a labdát, meg kellene tanulnia konstruktívan játszani, mint a valós játékban úgy, hogy a másik végen helyezkedő védőnek passzolja a labdát. Ő pedig odaadja a labdát a támadó csapatnak a következő támadáshoz, ha csak ők nem tudták maguk visszaszerezni. Miután a támadók elvesztették a labdát, amilyen gyorsan csak lehet, át kell váltaniuk támadásból védekezésbe.

A támadásnak vége van, ha gól esik, a labda elhagyja a játéktérrel vagy a védő megszerzi a labdát.

Variáció

A lövési területen belül csak egyérintéses passzolás és lövés engedélyezett.

3. 3 az 1 ellen háromszög alakzatban

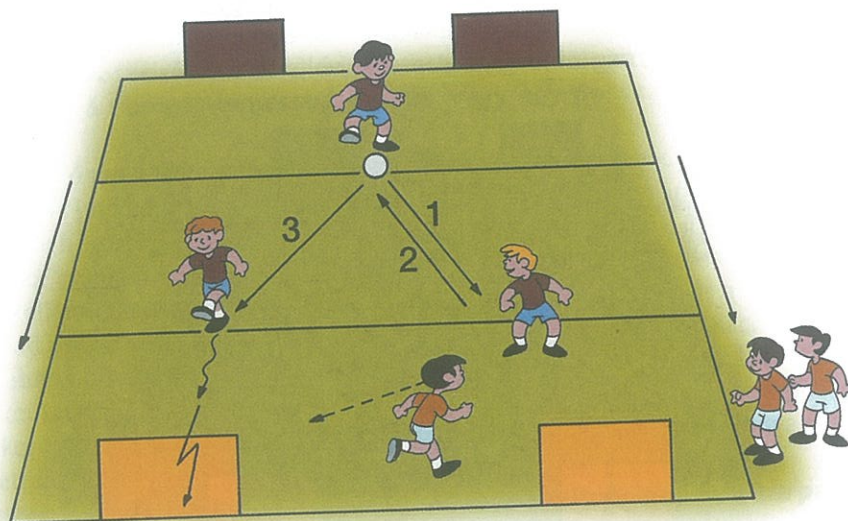
A gól csak akkor érvényes, ha a három játékos háromszög alakban marad a támadásépítés alatt (nem szabad egyvonalban lenniük).

Lásd a 3 a 0 elleni ugyanilyen játékát.



Variációk

1. A gól csak akkor érvényes, ha a támadó csapat háromszög alakban mozog előre és a kevésbé ügyes lábbal kétszer beleért a labdába.
2. A gól csak akkor érvényes, ha az összes passz futás közben lett megkapva.
3. A gól csak akkor érvényes, ha három vagy kevesebb passzal érik el.



Lásd a kérdéseket a „3 a 0 ellen háromszög alakzatban” játéknál!

4. 3 az 1 ellen, gyors támadás

Lásd a „3 a 0 ellen, gyors támadás” szabályait és alkalmazd azokat a 3 az 1 ellen, gyors támadásnál! Amelyik csapat gyorsabban szerez gólt, az a nyertes.

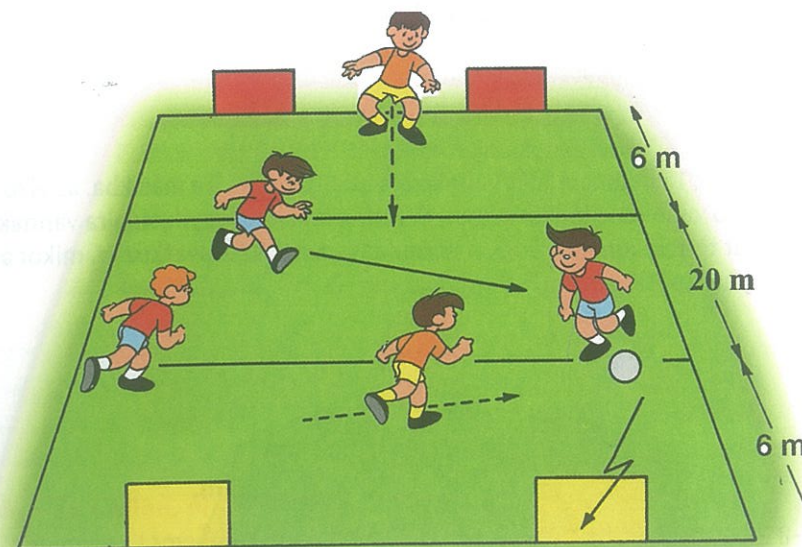


Hogyan támadj sikeresen a 3 az 1 elleni játékban?

A középső támadó fut a labdával a védő felé, hogy rábírja a szerelési kísérletre. Pontosan a megfelelő pillanatban, mielőtt a védő érintésközelébe érne, megjátssza a labdát az egyik szélső útjába, a lövés területbe. A szélső pedig első érintésével kapura lő.

5. 3 az 1 ellen plusz egy pótvédő, aki hátul segít

Három támadó játszik egy védő ellen. A második védő először 6 (később 4) méterre helyezkedik el a támadók mögött, a visszazáró védő feladatát stimulálva. Miután a támadó labdába ér, bekapcsolódik a játékba. Mindegyik támadás végén a harmadik védő, aki az oldalvonal mögött várakozik, felváltja valamelyik csapattársát.



Melyik játékos kezdjen a labdával?

A középső támadónak kell kezdenie, mivel neki több passzolási lehetősége van.

Vezesse a labdát vagy passzoljon?

A középső támadó vezeti a labdát a védő felé, hogy lekösse azt és próbálja támadásra bírni.

Mikor van a legjobb alkalom a középső támadó számára, hogy passzolja a labdát?

Épp mielőtt a védő érintésközelbe jutna, így a passzt nem tudja lefűlelni, feltartóztatni. Ha túl korán passzol, a védőnek lehet ideje visszazárni és szerelni a labdát kapó játékost.

Mely tényezők játszanak szerepet a helyes passz kiválasztásában?

Az előtte lévő védő pozíciója befolyásolja a passz irányát. Például, ha a második védő a jobbán van, ideális esetben az első védőt is a jobb irányba kellene csalogatnia, mielőtt a másik oldalon lévő szélsőnek passzolná a labdát. Ez több időt teremt a szélsőnek az átvételre és a gólszerzésre úgy, hogy nincs védő a közelében.

A szélső először kezelje le a labdát vagy lőjön kapásból! Ahhoz, hogy a védőnek annyira kevés időt adjon a beavatkozásra, amennyire csak lehetséges, úgy a szélső kapásból kellene, hogy lőjön.

Mennyi az ideális passz-szám ahhoz, hogy sikerrel járjon ez a szituáció?

Egy passz a megfelelő pillanatban, a két védő figyelmét lekötve, a leghatásosabb megoldás. Kerüld el a szükségtelen passzokat, amelyek nem hoznak hasznot.

Haladás:

Mindkét csapat szerepet cserél 10 támadás után, és amelyik csapat a legkevesebb érintéssel (passzal, cselezéssel) szerez gólt, az a győztes.

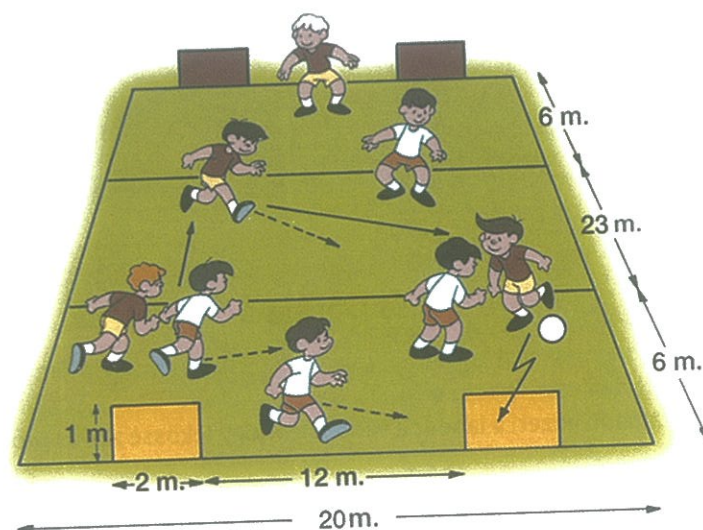


6. 3 az 1 ellen, plusz egy fedező játékos

Három támadó játszik az első védő ellen, míg a második fedező védő mögötte, a lövési területen belül helyezkedik el.

Variáció

Folyamatos 3 az 1 elleni támadás váltakozva az egyik végről a másikba, az első védővel és a fedező védővel mindkét végén. A védők csakis az egyik oldalra vannak kijelölve és a saját térfelükön kell, hogy maradjanak, nem közbeavatkozva, mikor a támadók támadják a másik véget.



„A probléma a következő: Angliában a gyerekeket arra tanítod, hogy megnyerjék a játékot, míg Spanyolországban arra tanítjuk a gyerekeket, hogy játsszák a játékot.

(José Mourinho)



Melyik támadó kezdjen a labdával?

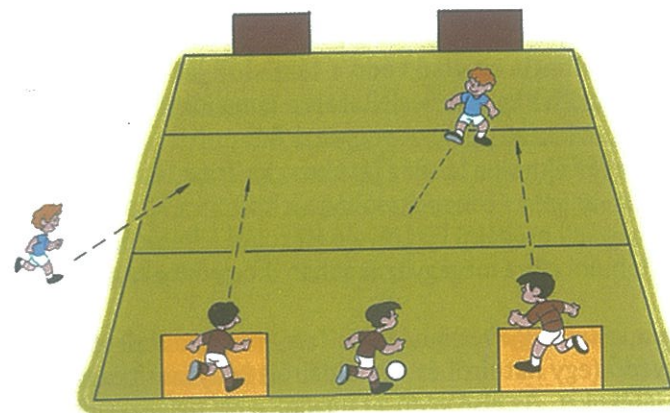
Ideális esetben a középső támadó, mivel neki több lehetősége van passzolni a labdát.

Vezesse a labdát vagy passzoljon?

Vezetnie kellene a labdát az első védő felé, lekötni őt. A második védő és azon az oldalon lévő kapu felé húzni, a másik kapu előtti terület felszabadítása végett, ahová fordítva passzolhat a futó játékostárs útjába.

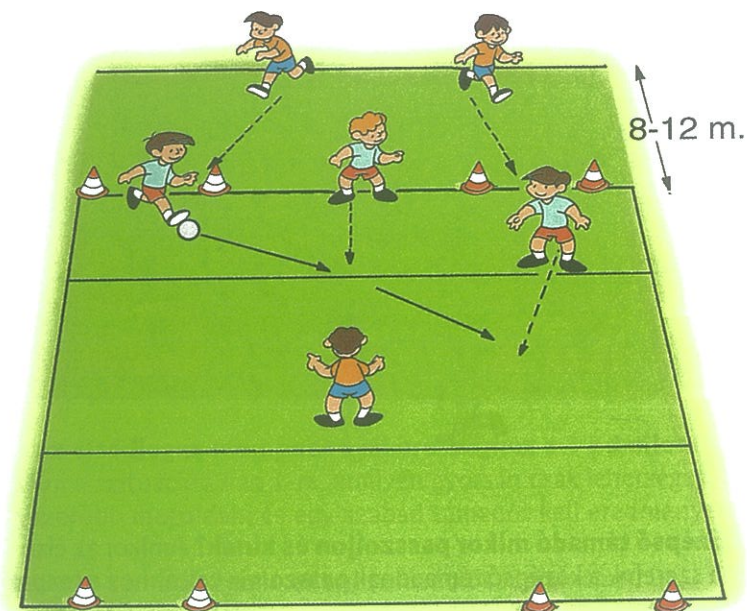
7. 3 az 1 ellen, plusz egy pótvédő csatlakozása az oldalvonalról

Mihelyt egy támadó labdába ér, a második védő bejön segíteni a védőnek, bármelyik oldalvonal külső oldaláról (de legalább 6 méterre attól).



8. 3 az 1 ellen, plusz 2 pótvédő segítsége hátulról

A nyomás a támadókon tovább van növelve, mivel két kisegítő védő, 8-12 méterre a minijátéktér mögül indul. Ők belépnek a játéktérre, mielőtt a labda érintve van. A támadóknak meg kell tanulniuk intelligensen ajánlani magukat a passzért, gyorsan és pontosan passzolni, végül pedig kivárás nélkül löni.



Hogyan befolyásolja a két plusz védő a támadók játékát?

A labdás játékosnak meg kell figyelnie a plusz két védő pozícióját és azt a játékostársat választani, amelyik távolabb van tőlük. Épp mielőtt az előtte lévő védő meg-



próbálja leszerelni, a labdás játékosnak passzolnia kellene a labdát a lövési zónába, így a kevésbé támadott játékosra ráfuthat és kapásból lőhet.

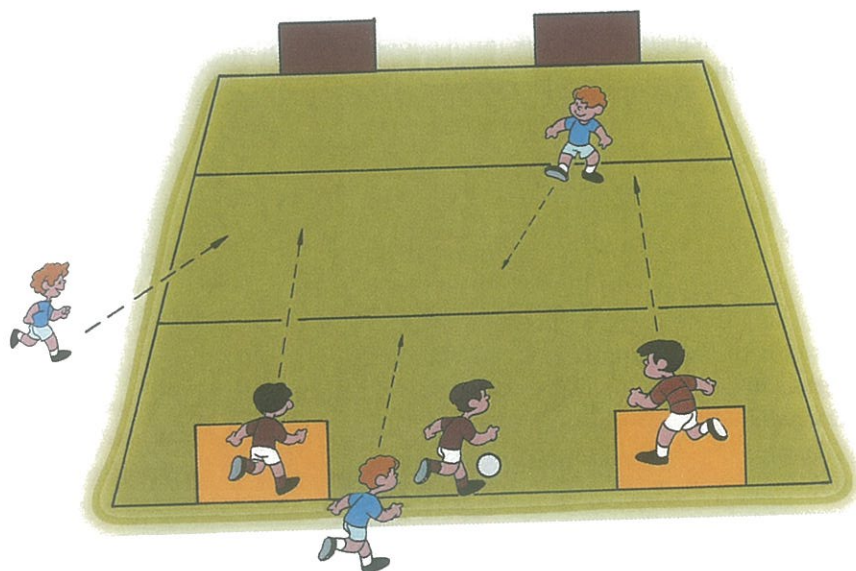
Hogyan befolyásolhatja az első védő a támadók játékát?

Hátrálva, visszahúzódva kellene késleltetnie a támadókat, időt adva a játékosainak arra, hogy jó védekező pozíciót vegyenek fel.

A hátulról jövő védőknek a labdás játékosnak kellene támadniuk vagy a szélsőkre állni? Mialatt az első védő megpróbálja feltartani a középső támadót, a másik két védőnek meg kell próbálni lezárni a passzolási lehetőségeit. A három védőnek meg kellene tanulni előre megegyezni abban, hogy mit akarnak csinálni.

9. 3 az 1 ellen, plusz egy védő hátulról, egy pedig oldalról

Két további védő (egy hátulról és egy oldalról) kényszeríti a támadókat, hogy gyorsítsák fel a játékukat. Az első védő a támadók előtt helyezkedik el, a második 4 méterre mögöttük, a harmadik pedig bárhol, az oldalon bármelyik külső oldaláról kapcsolódik be (de legalább 6 méterre tőle). Mihelyt valamelyik támadó labdához ér, a védők elindulnak, hogy megakadályozzák a támadókat a gólszerzésben.



A középső támadó mikor passzoljon és kinek? Amikor az első védő épp megpróbálna szerelni, a középső támadónak passzolnia kell ahhoz a csapattárhoz, amelyik távolabb esik a másik két védőhöz.

„Annak a ténynek nyomán, hogy manapság mindnyájan több és több gyorsételhez, gyorsfotóhoz, gyors kávéhoz, gyors információátvitelhez jutunk hozzá, az emberek kezdenek gyors sikert is elvárni!”

(Zig Ziglar)



C) 3 a 2 elleni játékok

1. Támadás-3 a 2 elleni játékban

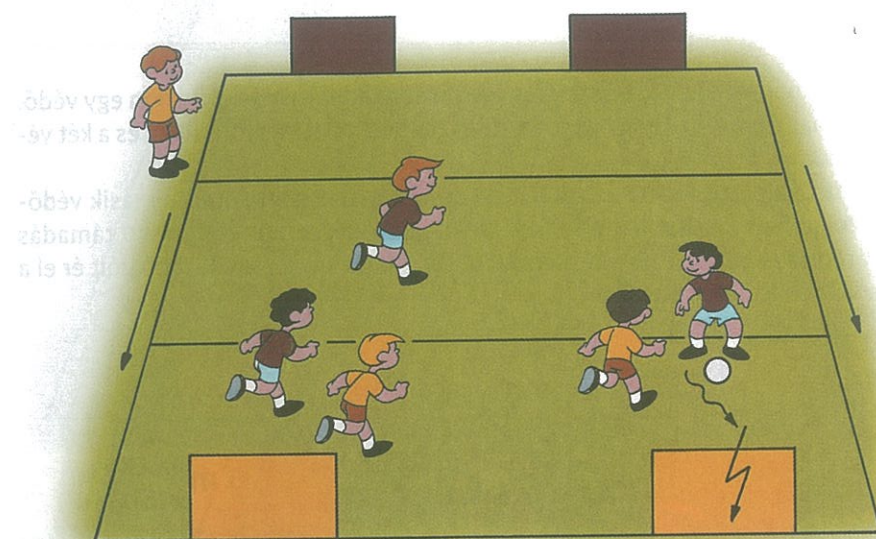
A három játékos felálló csapatok felváltva támadják a két kaput. Kezdetben a kapukat egy védő a pálya középső részében védi, míg a fedezővédő a lövési zónában.

A támadás befejeződik gólszerzéskor, ha a labda elhagyja a játékteret, vagy a védő megszerzi a labdát és passzolja a másik védőnek. Minden támadás után a csapatok szerepet cserélnek mindaddig, míg mindegyik csapatnak volt 10 támadása.

Amelyik csapat több gólt szerez, az nyer.

Haladás

A fenti játék még összetettebbé és valóságosabbá válik, mivel a védők védekezhetnek a pálya bármely területén.



Mi az elsődleges szempont a sikerességhez a 3 a 2 elleni játékban?

Leredukálni a szituációt 2 az 1-re, amilyen gyorsan csak lehetséges. A 2 az 1-et sokkal egyszerűbb megoldani és egy szabad támadót kell eredményeznie a kapu előtt.

Hogyan tud a támadó 2 az 1 elleni szituációt kialakítani?

Az egyik védő felé vezesse a labdát, hogy azt lefoglalja. Aztán pedig passzoljon annak a csapattársnak, amelyik távolabb van a másik védőtől.

Hol kellene a fogadó játékosnak elhelyezkednie a 2 az 1 elleni szituációban? A labdás játékos bal vagy jobb oldalán?

A leghatásosabb lehetőség a fogadó játékos számára a labdás játékos jobb oldalán, távol tőle amennyire csak lehet, mivel a passzt könnyebb végrehajtani és álcázni.



ni a jobb külsővel. Ráadásul előny, hogy a védő általában a gyengébb bal lábával (feltételezve, hogy jobblás) próbálja elcsípni a labdát.

Melyik támadónak van a legjobb esélye a gólszerzésre?

Többnyire a jobbszélsőnek.

Milyen tényezők befolyásolják a támadók közötti kölcsönhatást?

A labda nélküli játékosok futásai, a két védő egymáshoz viszonyuló helyezkedése, a két védő kapukhoz való helyezkedése és az első védő labdaszerzési kísérletének a pillanata, mind fontos tényezők.

2. 3 a 2 elleni gyors támadás

A gyorsabban gólt szerző csapat nyer.

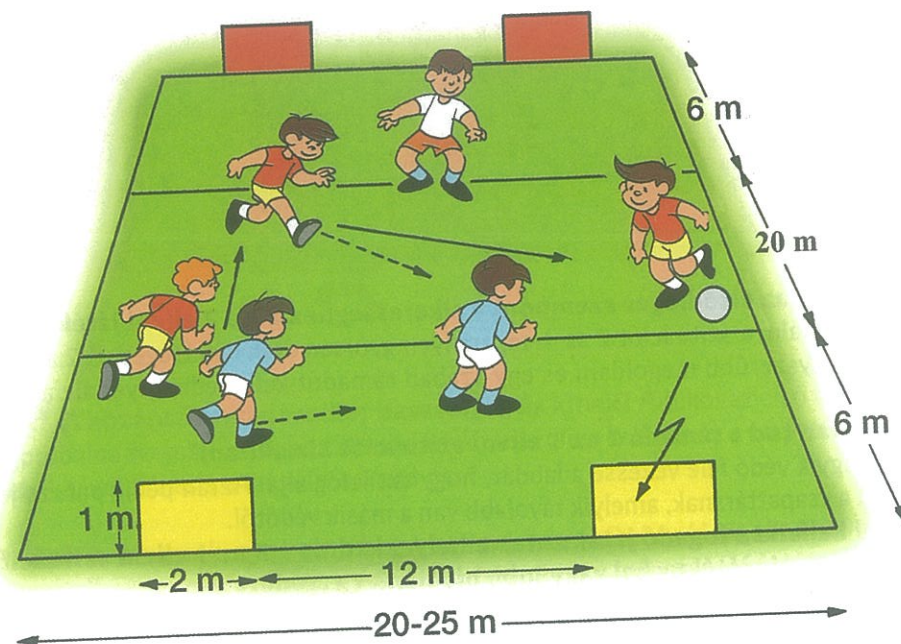


Lásd az előző kérdéseket a gyors támadást illetően a 3 a 0 és a 3 az 1 elleni játékoknál!

3. 3 a 2-től a 3 az 1-ig

Míg a minikapukat két védő őrzi az egyik oldalon, addig a másik oldalon egy védő. A három támadó először az egy védővel néz szembe, majd megfordulnak és a két védő ellen mennek.

A támadás befejeződik, ha valamelyik védő megszerzi a labdát és a másik védőnek passzolja, ha a labda elhagyja a játékteret vagy gólszerzés esetén. 10 támadás után a háromtagú csapat helyet és feladatot cserél. Amelyik csapat több gólt ér el a 10 támadásból, az a győztes.



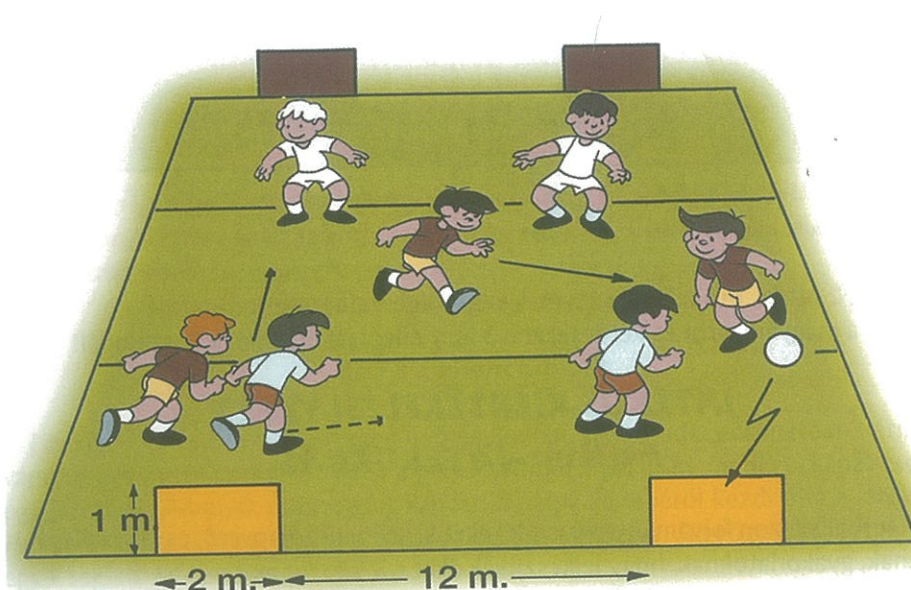
Variáció

3 a 2 ellen mindkét térfélen

A támadók mindig két védővel néznek szembe. Az egyik védő ingázik a két vég között, hogy segítse az egyedüli védőt minden alkalommal, amikor a támadók megfordulnak.

4. Folyamatos 3 a 2 ellen (10 támadás), három csapattal

Most már két védő van mindkét végén, akikkel a támadók felváltva szembenéznek 10 folyamatos támadás erejéig.



Haladás

A három támadónak 90 másodperce van, hogy olyan gyakran szerezzon gólt, amilyen gyakran csak lehetséges. Tarts rengeteg pótlabdát mindegyik kapunál!

5. 3 a 2 ellen, plusz egy fedezővédő

Lásd a játékot és kérdéseket a „3 az 1 ellen, plusz fedezővédő” résznél!

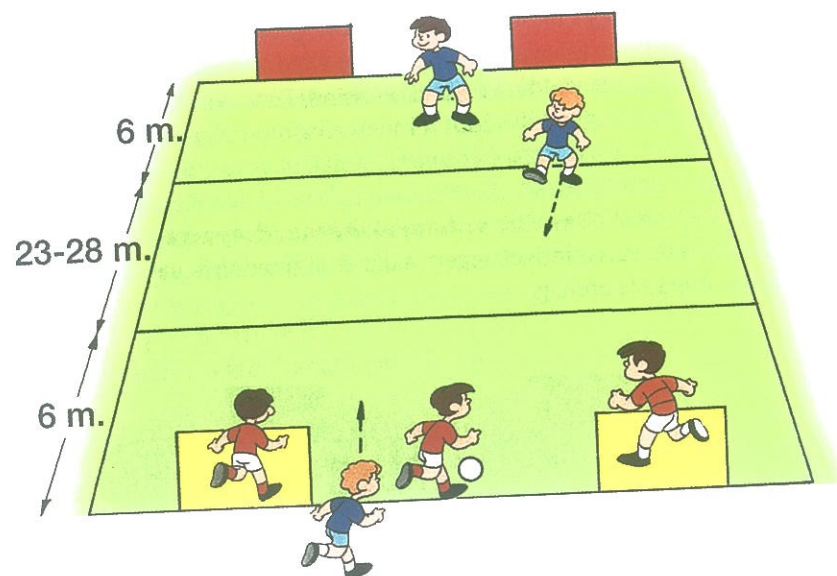
6. 3 a 2 ellen, plusz egy pótvédő segítsége hátulról

Lásd a játékot és kérdéseket a „3 az 1 ellen, plusz egy pótvédő segítsége hátulról” résznél!

Haladás

Kezdeként egy védőnek a középpályán és egynek a vég zónában kell kezdeni, de később védekezhetnek a pálya bármely részéről. A harmadik védő itt is hátulról jön, a labda érintése után.





7. 3 a 2 ellen, plusz egy pótvédő segítségével valamelyik oldalról
Lásd a magyarázatot és kérdéseket a 3 az 1 elleni játékoknál, a 7. számnál!

JÁTÉKOS-KIÉRTÉKELÉSI TESZT FUNIÑO-JÁTÉKOKKAL

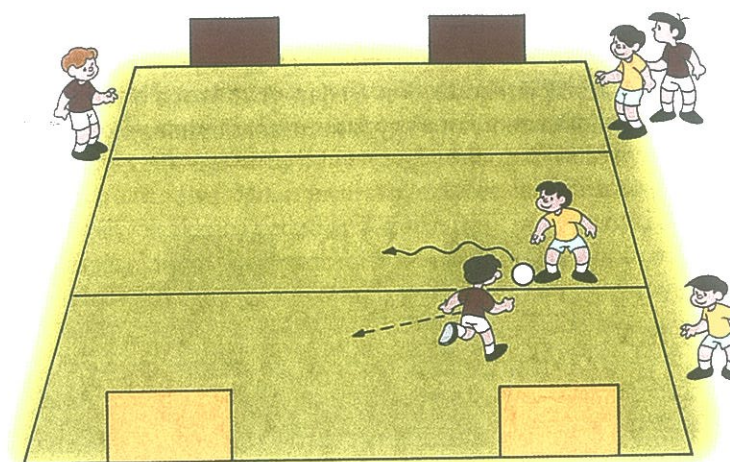
A futbollszezon folyamán a növendékeket ki kell tenni alapvető, és speciális játékoknak, gyakorlatoknak, hogy felkészítsék őket a FUNIÑO-ra.

Azonban a változatosság és motiválás kedvéért és hogy az edző képes legyen ellenőrizni a fejlődésüket, ajánlott megszervezni egy kiértékelési tesztet évente háromszor. Mielőtt elkezded, hat játékkal alakíts csoportokat és jelölj meg minden fiút és lányt egy számmal.

A) 1 az 1 elleni kihívás

Játékos 1 mérkőzik játékos 2 ellen, a 3-as a 4-es, az 5-ös pedig a 6-os ellen. A játékot FUNIÑO pályán játsszák a szokásos FUNIÑO szabályokkal. A játék az első két játékos közé feldobott labdával kezdődik. Amíg ez a két játékos versenyez, addig a másik négy az oldalvonal mögött várakozik. Gólszerzéskor vagy amikor a labda elhagyja a pályát, két új játékos váltja az első kettőt. Ez addig folytatódik, amíg egy játékos mindegyik párból 3 gólt szerez az ellenfele ellen. Amikor az újrakezdést illeti a párok között, amelyik játékos gólt kapott az előző támadásból, az kezd a középvonaltól, míg az ellenfele 3 méterre van tőle.

A játékos, amelyik három gólt szerez, kap 1 pontot a tesztjébe. Mindig valamelyik játékos, aki nem vesz részt a játékban, bíróként tevékenykedik.

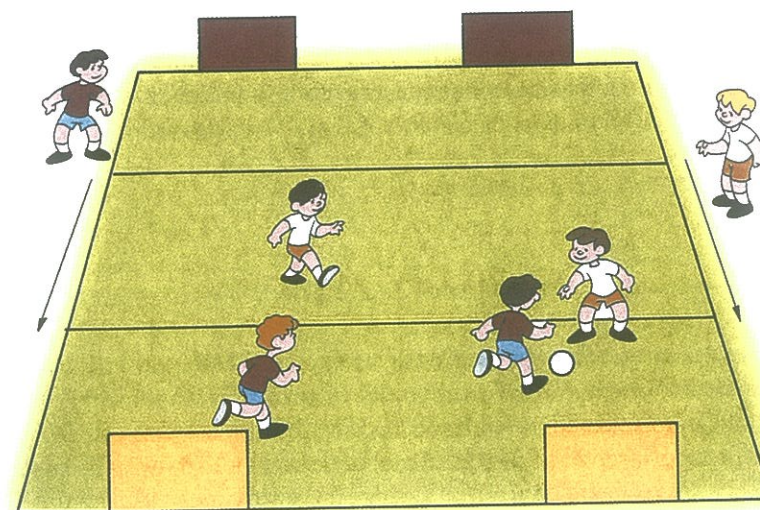


„A képesség a vizuális információ (a játéksémák észlelése, felismerése és megértése) játék alatti feldolgozására a magas szintű teljesítmény lényeges alkotóeleme.”

(A. M. Williams)

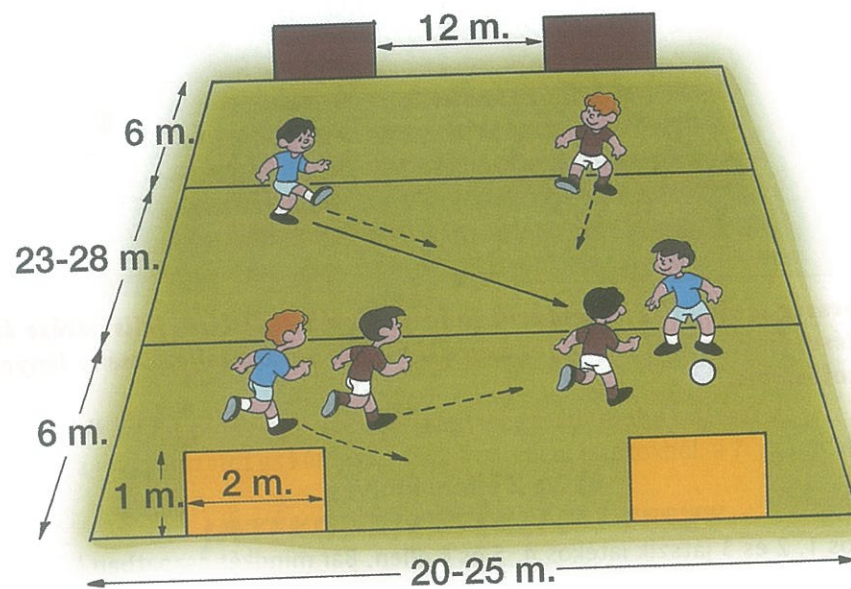
B) 2 a 2 elleni kihívás

Játékos 1, 2 és 3 játszik játékos 4, 5 és 6 ellen. Bár mindkét csapatban hárman vannak, egyszerre csak kettő aktív a pályán. Minden gól után mindkét csapat cserél egy játékost. Amelyik csapat gólt kapott, a pálya közepéről kezdi újra a játékot. Amelyik csapat több gólt szerez 5 perc alatt, az a győztes. A győztes csapat mindegyik tagja 2 pontot kap a tesztjéhez.



C) FUNIÑO (3 a 3 ellen, csere nélkül)

Játékos 1, 2 és 4 játszik játékos 3, 5 és 6 ellen. A játékot a hivatalos szabályokkal játsszák 3 × 5 perces időtartamban. A győztes csapat mindegyik tagja 3 pontot kap a tesztjéhez.



A teljes tesztet az a játékos nyeri, aki a legmagasabb pontszámot éri el.
Ha döntetlen alakul ki kettő vagy több játékos között, akkor rájátszás következik, ahol ezek a játékosok 1 az 1 elleni játékokban néznek szembe egymással.
Ha 12 játékos áll rendelkezésre, alakíts két csoportot (játékos 1–6 és játékos 7–12). Az első három helyezett mindkét csoportból szembenéz egymással „rájátszás” keretében, a végső ranglista kialakításáért. Ha 18 játékosod van, akkor alakíts három csoportot.

FUNIÑO ÖTTUSA

Fiatal játékosoknál az alapvető gyorsaság, az egyensúly és koordinációs mozgáskészség elsajátítása meghatározó a többoldalú játékok végrehajtásán keresztül, a később elsajátítandó sokkal bonyolultabb készségek sikeres fejlesztése felé.

A legtöbb utánpótlásedző a következő meccs belső és külső nyomása alatt rendszerint azokra a készségekre koncentrálnak az edzések alatt, amelyekkel eredményeket ér el, kevés időt fordítva a részletesebb, változatos, többoldalú tevékenységekre. Ez a

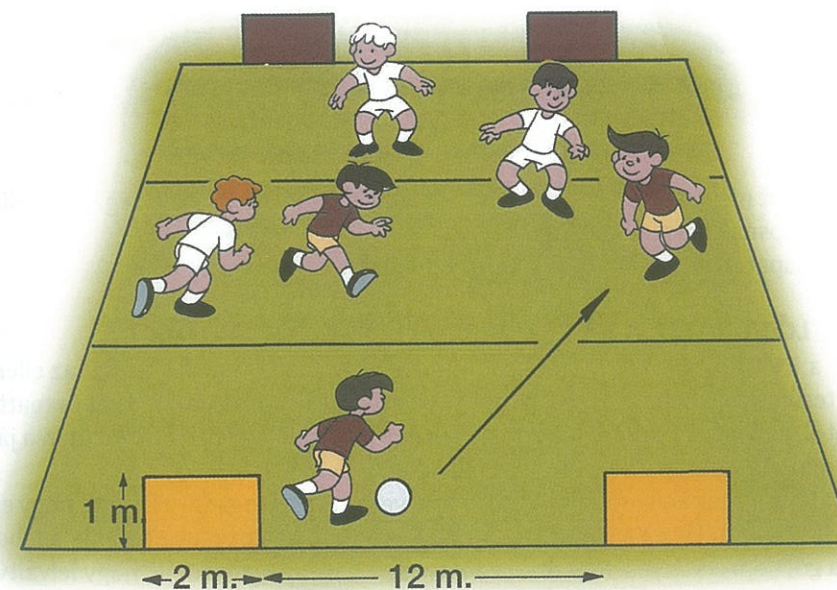
fajta beszűkült látásmód hozzájárul azon képességek satnya fejlődéséhez, amelyek szükségesek a játékban, és gyakran több sérülést, a játékosok kiesését és összességében gyenge motivációt eredményez a fiatalok számára.

Az utánpótlásedzők meggyőzésére, hogy az edzéseken alkalmazzanak többoldalú tevékenységeket, szükséges, hogy a legfiatalabbak versenyeztetése alapvetően újra legyen strukturálva. Mikor a versenyeztetés csak futbalspecifikus tudást és képességeket igényel, akkor az edző arra koncentrál, hogy az összes játékos energiáját ezen képességek finomítására fordítsa. Azonban, ha egy új versenyeztetési forma venné át a helyet, sokkal fokozottabb, többoldalú követelményekkel a játékosok felé, akkor kezdődhetne a tökéletes labdarúgó fejlesztése.

Az inspiráció, a FUNIÑO Öttusa mögött, a legeslegelső többoldalú futballversenyeztetés ebből a meggyőződésből jön, mivel a felkészülés az öttusára többet kíván, mint pusztán futbalspecifikus képességek. Két többoldalú tevékenység van a három FUNIÑO játékba iktatva, amelyek saját előkészítést igényelnek.

1. Labdatartás 3 a 2 elleni játékban

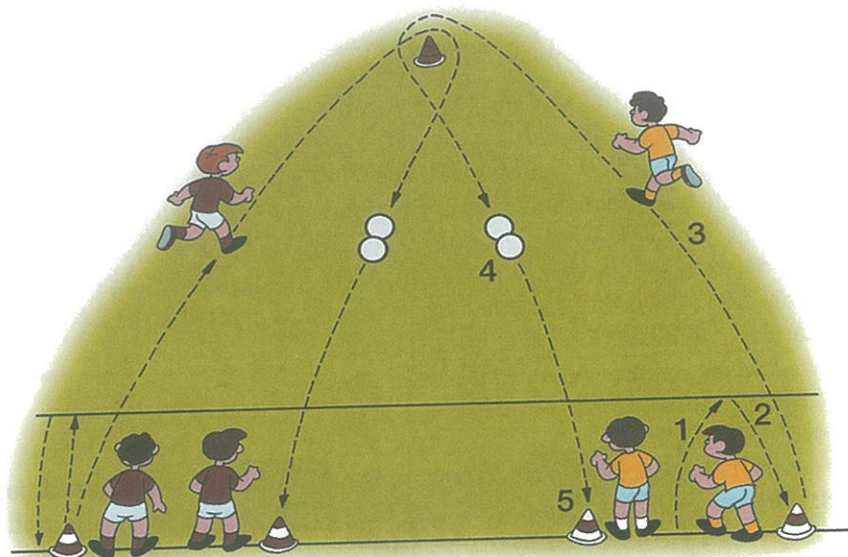
Mindegyik csapat egy játékosát a lövési területen belül tartja kezdetben. 6 másodperc labdatartás után mindhárom játékos felnyomulhat a játéktérre és megpróbál gólt szerezni a két középpályás és egy biztosító háttvéd ellen, aki a lövési területen belül helyezkedik el. Mindegyik újrakezdés vagy fordulás után a labdás csapatnak 6 másodpercig kell tartania a labdát, mielőtt támadásba lendülne. Ezen kondíciót leszámítva, a hivatalos FUNIÑO szabályok vannak érvényben és a játék 2 × 7,5 percig tart.



2. KOORDINÁCIÓS VÁLTÁS

Mindegyik csapat három játékosa valamelyik kapuból indul. Adj egy látható jelet mindegyik csapat első játékosának, hogy tegye a következőket:

1. Fuss 6 métert a lövési terület széléig és érintsd a vonalat az egyik lábbal (szelést stimulálva).
2. Fuss vissza a kapuhoz és érintsd valamelyik bóját az egyik lábbal.
3. Fordulj meg, fuss a pálya közepén található bójához és kerüld meg.
4. Visszafutáskor ugord át a „folyót”, egy 1,5 méter széles akadályt (labdák vagy bóják).
5. Folytasd a futást a rajtvonalig, a kapuban elhelyezkedő következő csapattársat érintsd meg.



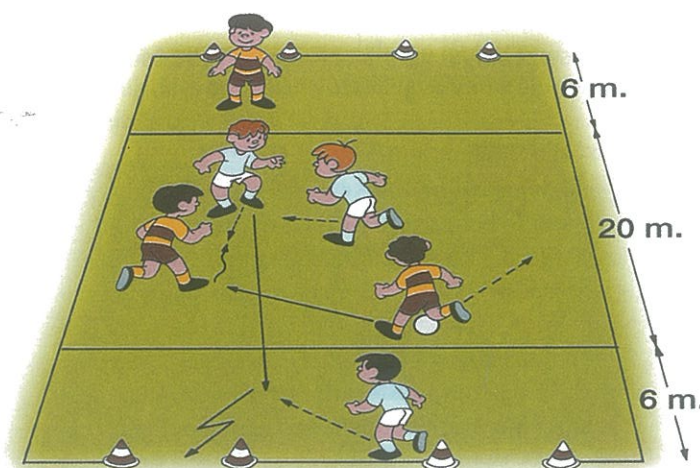
Mihelyt őt megérintették, a játékos kezdi ugyanazon feladatok elvégzését. Mind-egyik játékosnak kétszer kell futni.

Az a csapat nyer, amelyiknek sikerül két váltást véghezvinnie.

3. ÁTLÓTT PASSZ A KÖZÉPPÁLYÁRÓL EGY CSATÁRNAK

Lásd a **FUNIA** sorozat 11. játékát. Mindegyik csapat az egyik csatárát az ellenfél lövési területében helyezi el. A csatár egy pontos, átlótt passzra vár a két csapattárs egyikétől, akiknek a középpálya zónájában kell maradni. Minden két gól után a játékosok mindegyik csapatban váltják a helyüket.

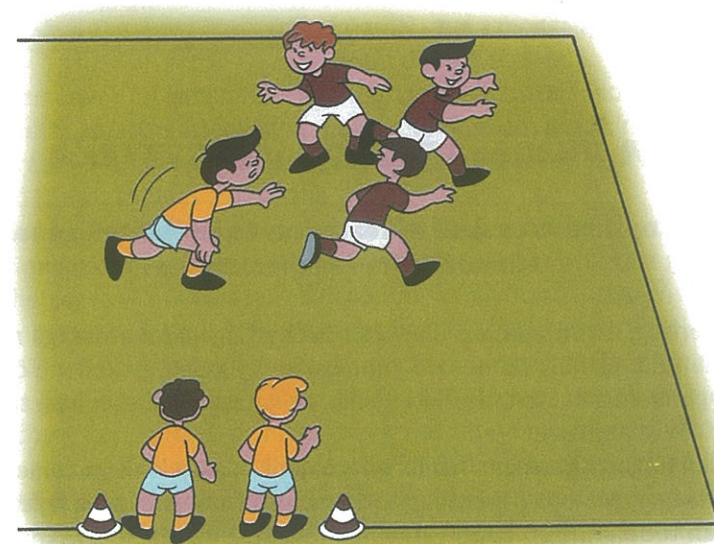
A csatárnak meg kell próbálni oldalazó helyezkedéssel fogadni a labdát, hogy egyszerre lássa a labdát és a kaput. Ha a csatár szembe helyezkedve fogadja a labdát, akkor a gól nem érvényes. Az edző szabja meg a középpályásoknak, hogy felváltva a bal vagy jobb lábbal passzolják a labdát. A játékidő: 2 x 7,5 perc.



4. CÍMKÉZZ MEG KÉT RABLÓT

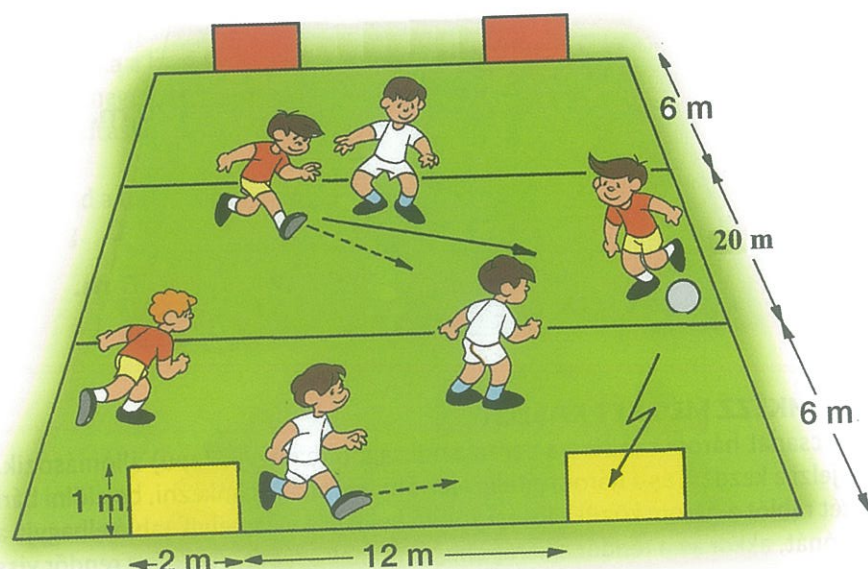
Egy csapat három rendőre a parancsnokságon (az egyik kapu) állomásozik. Az edző jelzi a kezdést és a három játékos felváltva próbálja címkézni, bejelölni bármelyik két rablót a három közül a lövési zónán belül. Ha valamelyik rabló elhagyja a lövési zónát, akkor az a rendőr sikeres címkézésének számít. A sikeres rendőr visszatér a kapuba, megérinti valamelyik csapattársát, aki belép a zónába, hogy elkapjon két rablót maga is.

Mikor a váltás megtörtént (mind a három rendőr egyenként elejtett két rablót), a csapatok szerepet cserélnek. Az a csapat nyer, amelyik két váltást a leghamarabb véghezvisz.



5. FUNIÑO (3 a 3 ellen, csere nélkül)

A **FUNIÑO** hivatalos szabályai vannak érvényben (de cserék nélkül). Játékidő: 2 × 7,5 perc.



Az egész öttusa játékidője kb. 70 perc.

Az a csapat, amelyik legalább három tesztet megnyer az ötből, ki van kiáltva, mint a **FUNIÑO** öttusa nyertese.

„A természetes rendeltetés fokozatos fejlődést eredményez.”

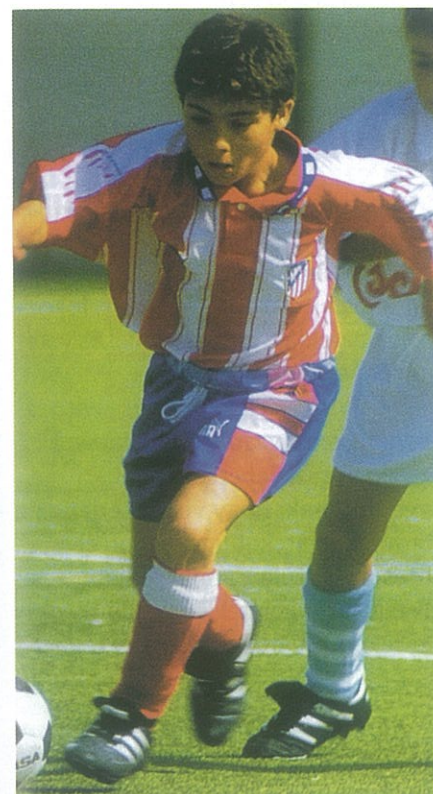
A FUNIÑO-JÁTÉKOK VÁLASZTÉKA

Az optimális eszköz a kreativitás és játékintelligencia stimulálására és fejlesztésére

Az emberiség, a kultúrák, az állat- és növényvilág változatossága nélkül a Föld mérhetetlenül más hely lenne. Ha mindenkinek ugyanúgy kellene öltözködni, ugyanazt gondolnia és hasonló életet élnie, az katasztrofális lenne a textiliparra, a demokráciára és az életre!

2005-ben Jürgen Klinsmann német világbajnok –, aki jelenleg az amerikai válogatott szövetségi kapitánya – megállapította, hogy a fiatal játékosok fejlesztése a labdarúgásban több mint 20 évvel van lemaradva más csapatsportokhoz (például a gyeplabda vagy kosárlabda) képest. A gyerekek túl gyakran rá vannak kényszerítve

merev formátumú felnőtt labdarúgásra, nagyon kevés beleszólással abba, hogyan és milyen tapasztalatokat szereznek a „csodálatos játékról”. Az utánpótlás-labdarúgásért felelős személyek nagyon ritkán veszik figyelembe a fiatal, fejlődésben levő játékosok szükségleteit és elvárásait.



Amikor beavatkozunk a természetbe, sok problémát okozunk, amely igaz akkor is, ha a gyerekeket a felnőtt foci játszására kényszerítjük. A természet egy sokkal rokonszenvesebb és haladóbb utat igényel a futball összetettségének elsajátítására, amely magába foglalja a stimulálás nagy választékát, érdeklődést kelt, az alkalmasság érzését és élvezetet teremt, felnyitja a minden gyermekben rejlő ösztönös tehetséget.

Az új évszázad második évtizedében a gyermekek millióinak tehetsége van elpazarolva, mert a felnőttek felelősek megszervezni a gyerekfutballt, amely a spontán grundfocit váltotta fel egy mereven felépített edzés- és versenyzési módszerrel. Ebben a rendszerben a gyerekek hosszú periódusokon keresztül alig érintik a labdát (mint a felnőttek), és be vannak „ragasztva” egy egypólusú versenyzetetésbe ahelyett, hogy izgalmas játékok gazdag és változatos menüje lenne eléjük tárva a rendkívül fontos éveikben (8 és 10 éves koruk között), ami a mozgáskoordinációjuk fejlődését illeti.

A következmények jól ismertek: a sportban való részvétel fokozatos csökkenése a passzív tanulás korában, szenvedő tanulás, ülő tevékenységek, növekvő elhízás a gyerekek körében. A társasági készségek, csapatmunka és végül a széles skálájú sportból való lemorzsolódás a normális.

A **FUNIÑO** egy egészséges „gyógyszer” a fiataljaink számára, mert kijavítja a hagyományos megközelítés összes negatívumát, amely korlátozta a gyerekek vele született tehetségét. Az új korszak elkezdődött, amelyben a futball visszatér a természethez a **FUNIÑO** játékok nagy választékával. (A 24 előkészítő játék és 36 hivatalos játék a 47 variációt is magában foglalva.) Ezen hozzávalókkal a futball új, sokszínű menüje kínálja az alkalmat a fiatal gyerekek alvó tehetségének felébresztésére. A közeljövőben ezek a futball menüjének összetevőivé fognak válni, melyek felélesztik a gyerek alvó potenciálját. Az ilyen futballban a gyerek válik a főszereplővé, és mivel a játékok leegyszerűsítettek, engedélyezik a gyerekeknek, hogy saját maguk fedezzék fel, mint a grundfociban. A játék válik az oktatóvá, és nem az edző!

