

34. FUNIÃO KÁOSZ

Négy csapat 3 játékosa játszik egyszerre, ugyanazon a **FUNIÃO** játéktéren. A hivatalos szabályokat használva, két csapat a megszokott irányban néz szembe egymással, míg a másik két csapat keresztben játszik. Az első két csapat négy 2 méteres kaput alkalmaz lövésre, míg a másik két csapat 4, 6-8 méteres bójakaput a labda átvezetésére. Minden 2,5 percenként a 4 csapat helyet és szerepet cserél, amíg négy 2,5 perces periódus le nem telik. A játék cserék nélkül játszódik.



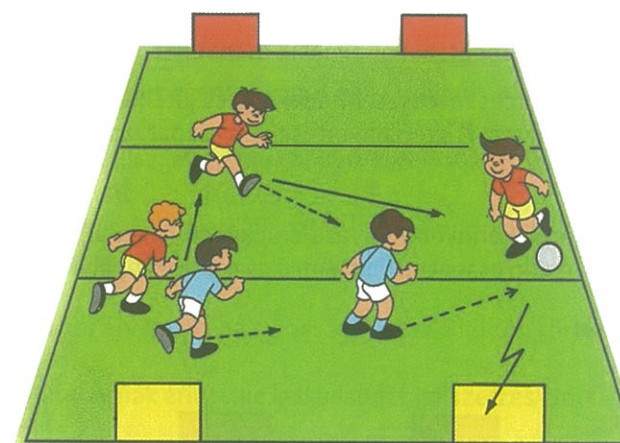
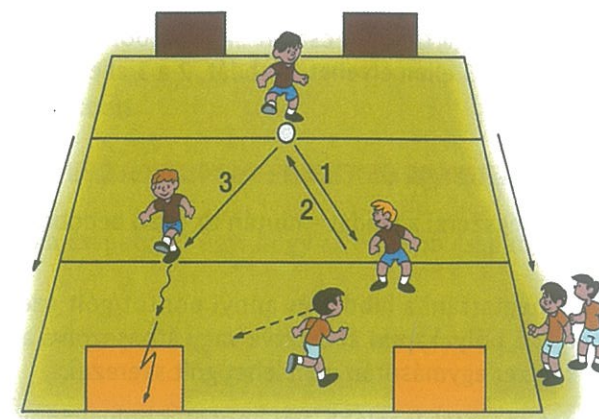
„Jelentős fejlődés csak akkor történik a labdarúgásban, ha a mozgástanulás ötvöződik az észlelés tanulásával!”

35. FUNIÃO TUDATOS KOCKÁZAT

A játék cserék nélkül történik. A támadó csapat a saját alapvonaláról ötször próbálkozhat meg gólszerzéssel. Ők választják meg, hogy mennyi védő ellen akarnak játszani. Mindazonáltal a védők száma befolyásolja, hogy mennyi pontot szerezhhetnek gólszerzés esetén:

- Ha 1 védő ellen szereznek gólt = 1 pont,
- ha 2 védő ellen szereznek gólt = 2 pont és
- ha 3 védő ellen szereznek gólt (egyenlő létszám) = 3 pont.

A támadás befejeződik gólszerzéskor, ha a labda elhagyja a játéktérrel vagy a támadók elvesztik a labdát. Öt támadás után a csapatok szerepet cserélnek. Az a csapat nyer, amelyik 10 kísérletből (2 x 5) több pontot szerez.



Variációk:

1. A játék ugyanaz, de a védők kontratámadást vezethetnek. Ha gólt szereznek, a pontjaik száma attól függ, hogy mennyien vettek részt a támadásban.

- Ha egy védőnek sikerül gólt szerezni, 1 a 3 elleni szituációban, akkor ő 3 pontot kap,
- ha két védő szerez gólt a 3 támadó ellen, akkor két pontot kapnak,
- ha három védő szerez gólt, akkor 1 pontot kapnak.

2. A sorozat megnyeréséhez az egyik csapatnak egymást követően 3 gólt kell szerezni: 3:1, 3:2 és 3:3.

3. Mindkét csapat 6 labdával („kincs labda”) kezd. Amikor az egyik csapat gólt szerez, elvehetnek 1 labdát egy-egy védőtől. Mindkét csapat 5 támadása után, az a csapat a győztes, amelyik több „kincs labdát” szerzett.



4. A helyzetet tovább bonyolítására, add a kontratámadást a 3-as variációhoz. A védekező csapat elvehet a támadó csapat „kincseiből”. Attól függően, hogy mennyi védő szerepel: 1 a 3 ellen elvehet 3 labdát, 2 a 3 ellen 2 labdát és 3 a 3 ellen 1 labdát.

36. FUNIÑO LABDATARTÁS ÉS TUDATOS KOCKÁZAT

A csapat, amelyik megszerzi a labdát -miután az edző bedobta azt a játéktérre- megpróbálja:

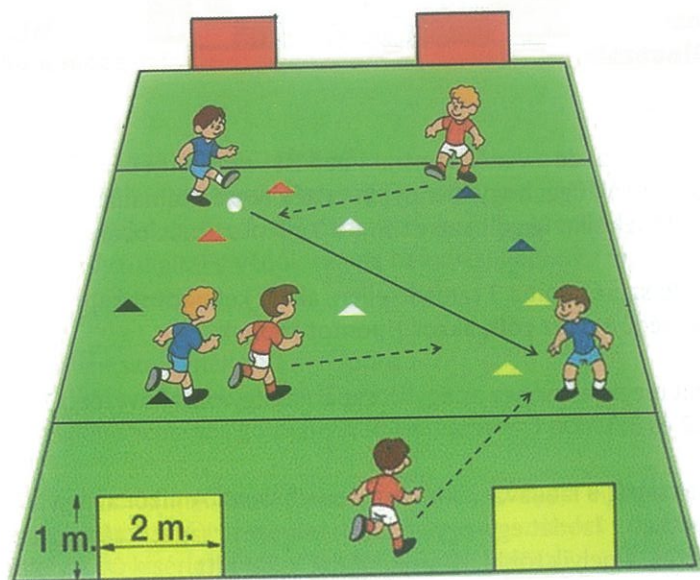
– a középpályán megtartani a labdát és annyi pontot/gólt szerezni amennyit csak lehet valamelyik 5 bolyakapun átvezetve vagy átpasszolva a labdát. Ugyanazon bolyakapun kétszer egymásután nem lehet gólt szerezni.

– Miután a csapat szerzett legalább egy pontot a bolyakapuknál, növelhetik pontjaik számát egy lövéssel az előttük levő alapvonalon elhelyezkedő kapuk egyikebe. Csak akkor érvényes a pont, ha mindkettőbe betaláltak.

Ha a csapat elveszti a labdát, akkor a másik csapat kezdheti a támadást.

Játssz öt 90 másodperces meccset. Minden egyes játékban amelyik csapat több pontot szerez, az a győztes. A széria nyertese az a csapat, amelyik több 90 másodperces meccset nyer.

Megjegyzés: A játék könnyebb folyása érdekében használj egy semleges játékost, aki mindig a támadó csapattal van. Ő csak a középpályáról szerezhet gólt.



FUNIÑO ÁLTALÁNOS VÁLTOZATOK

Cselezési játékokban

1. Gólszerzéshez a játékosnak be kell mutatnia egy trükköt az alapvonalon.

2. Egyenlítsd ki a csapatokat úgy, hogy az erősebb csapat kisebb kapura támadjon.

Összes játék

3. Az észlelési készség javítására minden játékos domináns szemét le kell takarni az egész játék alatt.

4. Az edző kiáltására a megadott kaput kell támadni.

5. Az edző kézzel adja a jelet, hogy melyik kapuba lehet gólt rúgni.

6. A játékosoknak egy elméleti feladatot kell megoldaniuk, hogy megtudják, melyik kaput támadhatják.

7. A gól csak akkor érvényes, ha az összes passz a földön történt.

8. Az összes játékosnak érintenie kell a labdát gólszerzés előtt.

9. Egy játékos maximum háromszor érintheti a labdát.

10. Egy biztosító védőnek a saját térfelén kell maradnia gólszerzéskor.

11. A gól csak akkor érvényes, ha az összes játékos az ellenfél térfelén helyezkedik el.

12. A gól csak akkor érvényes, ha legalább egy föld feletti passz megtörtént.

13. Mindegyik gól után használj egy másféle labdát (alak, súly vagy pattogási jellegzetesség).

14. Használd a kevésbé domináns lábat x alkalommal, mielőtt érvényes gólt szereznél.

15. Támadáskor a pálya mindkét oldalán mindig kell tartózkodnia játékosnak.



16. Támadásépítés előtt x másodpercig tartania kell a labdát a csapatnak.

17. A gól csak akkor érvényes, ha a labdaszerzés után x másodpercen belül szü-
letik.

18. Minden gól után a gólt szerző csapat elveszít egy játékost vagy a csapatok ki-
egyenlítésére a gólt kapó csapathoz beáll a cserejátékos, a negyedik játékosuk.

19. A gól csak akkor érvényes, ha a kevésbé domináns lábbal lett elérve

20. A csapat játékosai egy előre meghatározott sorrend szerint szerezhettek
gólt, ami az ellenfél számára nem ismert.

21. A gól csak akkor érvényes, ha a támadók alkalmaztak egy előre megbeszél-
t trükköt egyszer vagy többször, mielőtt megkísérelnék gólt szerezni.

22. Legalább egy, a játékos futása közben elé helyezett passzt használni kell a tá-
madás során.



Támadási lehetőségek felkészültebb játékosok számára:

1. Alkalmazd egy **átvételt** (a labdás játékos hagyja a labdát az ellentétes irányba
futó csapattársnak).

2. Alkalmazd **keresztlabdát** (a támadás átkerül egyik oldalról a másikra)

3. Alkalmazd legalább egy **visszaadást** (a labda visszajut a passzolóhoz).

4. Alkalmazd **egyérintéses** variációt legalább egyszer (egy érintéssel visszapas-
szolni a labdát a futó játékos elé).

5. Egy **lekészítést** kell alkalmazni. A legfelkészültebb játékos – rendszerint hát-
tal az ellenfél kapujának –, passzolja a labdát a középpályásnak, hogy az lőhessen.



6. Egy **ellentétes irányú passzt** kell alkalmazni. Amikor a játékos a játéktér
egyik irányába cselez, az ellenkező irányba passzolja a labdát, rendszerint egy mö-
gő kerülő játékos futásának útjába.

Megjegyzés: Ezen 6 fejlettebb támadókombináció megtanulásához először mu-
tasd be a gyakorlatokat, majd gyakoroltasd csak 2 játékosal egyszerre. Ezután al-
kalmazd 3 a 0, 3 az 1 és 3 a 2 elleni játékokat, mielőtt beavatod a hivatalos **FUNiño**-
játékokba.

JELLEGZETES **FUNiño**-EDZÉS (90 PERC)

Mindegyik **FUNiño**-edzés ugyanarra az alapvető szerkezetre épül, amely nagyban
különbözik a hagyományos edzéstől.

A) **Általános:** Játssz bármelyik **FUNiño**-játékot (15 perc).

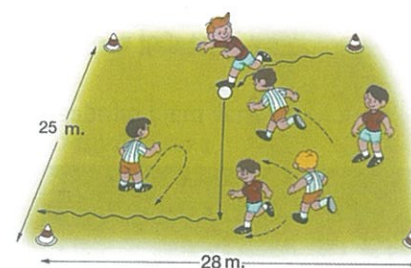
B) **Analitikus:** Használj 2 javító játékot/gyakorlatot a játékban megfigyelt tech-
nikai és taktikai hibák, hiányosságok orvoslására. (15 perc).

C) **Általános:** Játssz az eredeti **FUNiño**-játék egyik variációját (15 perc).

D) **Analitikus:** Használj további 2 javító játékot/gyakorlatot (15 perc).

E) **Általános:** Befejezésül az eredeti játék egy másik variációja. (15 perc).

A. **FUNiño** LABDA ÁTVEZETÉSE AZ ALAPVONALON (2. játék)



1. **Variáció:** A játékosoknak be kell mutatni egy trükköt vagy akrobatikus moz-
dulatot, mint például a „Zidane-fordulás”, amint átviszik a labdát a gólvonalon. Ez
a variáció a terület jobb kihasználására és a tiszta gólszerzési lehetőségek kidolgo-
zására kényszeríti a támadókat.

2. **Variáció:** Az edző utasítja a labdát birtokló csapatot az általa kijelölt kapu tá-
madására. Ezúton manipulálhatja és kiegyenlítheti a játékot a két csapat között.



3. Variáció: A játék közben, időről időre az edző egy egyszerű matematikai feladat megoldására kéri a játékosokat. Például mennyi $4 \times 3 + 5$? Ha a végeredmény páratlan szám, akkor a piros bójakaput kell támadni, ha páros, akkor pedig a sárgát.



4. Variáció: A csapatmunka ösztönzésére a gól csak akkor érvényes, ha mindhárman játékos legalább egyszer érintette a labdát a támadás alatt.

5. Variáció: A gyorsabb, hatékonyabb támadás érdekében a gól csak akkor érvényes, ha a labda a földön marad.

6. Variáció: A gól csak akkor érvényes, ha gólszerzéskor az összes támadójátékos az ellenfél térfelén tartózkodik. Ez arra ösztönzi mindhárom játékost, hogy tömör egységként támadjanak. Néha ez a „mindenki támad”-elv szükséges bizonyos meccshelyzetekben.

7. Variáció: A gól csak akkor érvényes, ha a gólszerzés pillanatában a 3 játékos egyike a saját térfelén maradt, biztosítva a kellő egyensúlyt támadás és védekezés között. Ez a biztosító védő lelassíthatja az ellenfél lehetséges ellentámadását, ha a csapata elveszti a labdát.

8. Variáció, tapasztaltabb játékosoknak: Mindegyik támadáskor legalább egy föld feletti passzt meg kell ejteni az átvétel és a labdakezelés javításáért.

9. Variáció: Mindegyik gól után az edző egy másfajta labdát mutat be különböző mérettel, súllyal, pattogási jellegzetességgel (gumilabda, szivacsabda, 3-as méretű labda, teniszlabda vagy gimnasztikai labda).

Megjegyzés: Ezen variációk vonatkoznak majd mindegyik **FUNIÃO**-játékra.



„A technikaközpontú gyakorlatok hangsúlya elvette az örömet és élvezetet a gyakorlásokból, amit az egyszerűen játszott játékok, meecsek tudtak létrehozni.”



B) JAVÍTÓ GYAKORLATOK

Fontos bölcsen megválasztani és alkalmazni egy vagy két javító gyakorlatot vagy játékot azután, hogy a fiatalok egy **FUNIÃO**-játékban versenyeztek. Megtanulni, megerősíteni és tökéletesíteni a **FUNIÃO**-játék technikai, taktikai vagy fizikai aspektusait, a legjobb, ha kivesszük az általános játékból és különböző, specifikus javító játékokba ágyazzuk azokat.

Az nem elég, ha az edző megállapítja, hogy a játékos mit csinál rosszul. Az edzőnek meg kell találnia a játékos problémájának gyökerét és a megfelelően orvoslnia, amilyen hamar csak lehetséges (csaknem azonnal), miután a hiba vagy probléma felbukkan. A javító tevékenységek szisztematikus és ismétlődő gyakorlásával (mindig azonnal a **FUNIÃO**-játék versenye után), az edző átalakíthatja a játékos spontán és természetes viselkedését (gyakran nem a helyes és leghatásosabb) egy jobbá (rendszerint azokhoz hasonló, amit a felnőttek játékában megfigyelhetők).

Mindegyik itt ajánlott javító gyakorlat a játék egy vagy két aspektusának a javítására lett tervezve (lásd edzői célkitűzések). Ezek az aspektusok magukba foglalhatnak helytelen technikát vagy rossz beidegződést, melyek érintik a játékos előző versenybeli teljesítményét.

Tekintsd mindegyik **FUNIÃO-játékot a specifikus javító gyakorlatok vagy játékok programjával úgy, mint egy tanítási egységet!** Úgy tekinthetsz a három játékos felálló csapatok egész programjára, mint egy teljes idény programjára. Egy edzésen a 36 játékból csak egyetlen egy játékot és két variációját bevetve.

Különböző cselezési/labdavezetési technikák

1. Labdabirtokló cselezés

A játékos a testével védelmezi a labdát, magát a labda és az ellenfél közé helyezi! **Külsővel, belsővel vagy a talpat használva játszik.**

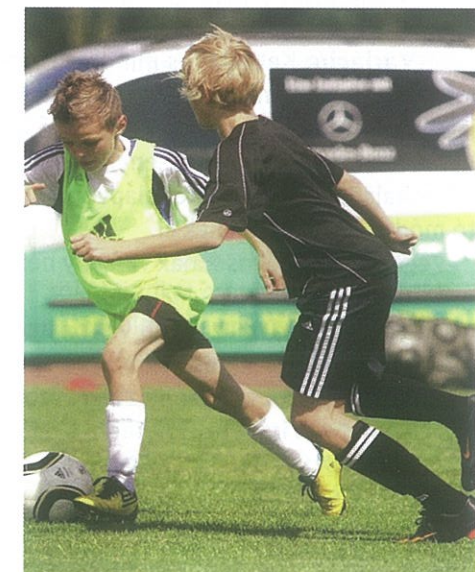
2. Cselezés az ellenfél legyőzésére

1 az 1 elleni csata, védő a csatár ellen.
A labda belsővel és külsővel játszva.

3. Áthatoló cselezés

A játékos nagy sebességgel halad egy szabad terület felé, néhányszor érintve a labdát. **Csüddel érintve azt!**

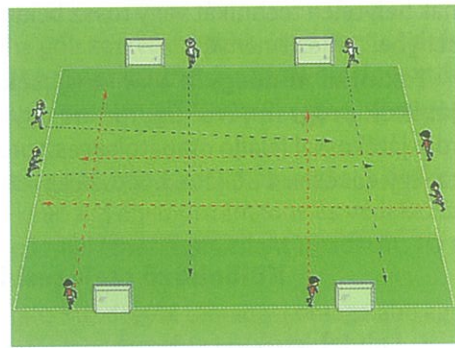
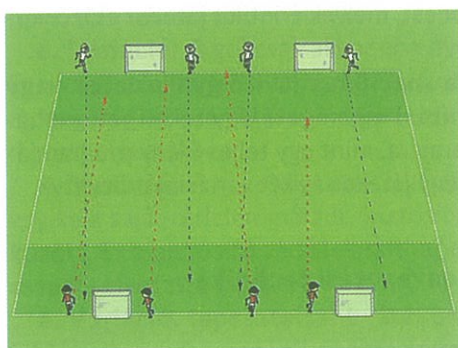
Csak két javító játékot kell használni (a 4 közül) 15 perc **FUNIÃO**-játék után. **Labda átvezetése az alap-**



vonalon. A javító gyakorlatok vagy játékok másik variációi használhatóak egy másik edzésen, amelyen a „**FUNiño-labda átvezetése az alapvonalon**” egy másik variációját mutatjuk be. Így 15 perc áll a rendelkezésre, hogy kiragadjuk a játékból a rossz részeket és elemző módon javítsunk azokon.

1. Végék változtatása (10 perc)

Állíts csapatonként négy fiatal labdával a kijelölt alapvonalukra. Az edző látható jeladása után mind a 8 gyerekek futnia kell az alapvonaláról – először labda nélkül (lásd az ábrán), később pedig labdával – a **FUNiño**-játéktéren keresztül. Aki először ül le az alapvonalra vagy az alapvonalon lévő mozdulatlan labdára, az győz. A labdát legalább ötször kell megérinteni labdavezetés közben. Ha a labda nélkül leggyorsabb játékos nem nyeri meg a labdavezetési versenyt, az ő „áthatalós labdavezetési” technikája javításra szorul.



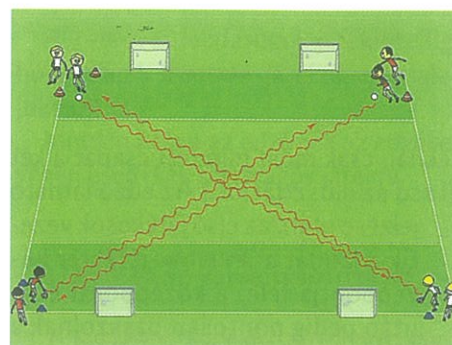
1. Variáció: Két játékos mindkét csapatból az alapvonalon, két játékos pedig a jobboldali oldalvonalon helyezkedik el kezdéskor. Egy látható jeladásra mindegyik játékos futva helyet cserél, különböző helyzetekből indulva (ülő, térdelő, fekvő és hátra arccal). Az ötödik versenyben vissza is kell futniuk a kiindulási helyükre, miután áthaladtak az ellentétes alapvonalon. A baleseteket elkerülendő, az ábrán látható módon helyezkedjenek el.

Végezetül a játékosoknak verseny nélkül kell a labdát vezetniük.

2. Variáció: Lásd az előző változatot. Mindegyik játékos gyakorolja a „Zidane-fordulást”. Labdavezetés közben, az egyik talpat a labdára lépve, a labdát megállítva, 360° fordulatot téve, miközben a labdát a másik talppal irányítva, húzva a cselezés előtt felvett irányba, folytatva a labdavezetést az alapvonalig. Az edző – 1-től 10-ig pontozva – kiértékeli a készséget.

Továbblépésként a játékosok versenyt rendezhetnek, ki tud gyorsabban beilleszteni egy „pörgést”, „fordulást” haladás közben, egyet pedig az alapvonalon.

2. Ütközések elkerülése (10 perc)



Kezdekortól két játékos mindkét csapatból a pálya átlósan ellentétes sarkánál helyezkedik el. Mindkét csapat első két játékosa egyidejűleg vezeti átlósan keresztül a **FUNiño**-játéktéren át a bójákra és ott hagyva a labdát a második játékosnak, aki visszavezeti ugyanazon átlós vonalon. Az ütközések elkerülése miatt ne legyen verseny.

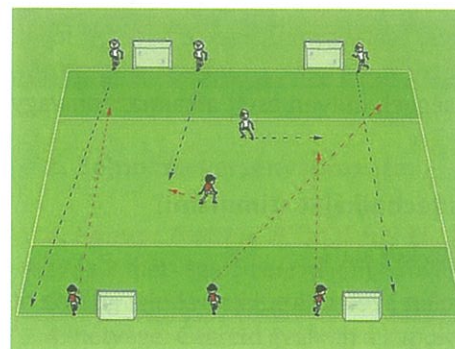
Először kérd meg a gyerekeket, hogy vezessék a labdát annyi érintéssel, amennyivel akarják. Aztán érinteniük kell a labdát mindkét lábukkal a középpontig, majd csak a kevésbé erős lábukkal kell vezetni a labdát. Tanácsolni kell nekik, hogy emeljék fel a fejüket, különösen amikor a zsúfoltabb középső részhez érnek.

Az edző magyarázza el a két különböző cselezési/labdavezetési technikát: a „labdabirtokló” cselezés – a labda közel van a lábhoz az ellenféltől való védelem céljából; és az „áthatalós” cselezés – a labda távolabb van a lábtól a nagyobb sebesség érdekében.

C) FUNiño LABDAVEZETÉS AZ ALAPVONALON KERESZTÜL (Variáció)

Ugyanazon **FUNiño**-játék 15 percnél hosszabb játéka után (bármelyik variációját használva a 8 közül), ezúttal egy másik ellenfél ellen, két másik javító gyakorlatot (2 a 3-as számúból vagy 2 a 4-es számúból). Először mutasd be a játékosoknak a szabályokat, kérdezd meg, hogy megértették-e, majd gyakoroltasd, végül pedig rendezd egy versenyt.

3. Cselezés egy védő ellen (10 perc)



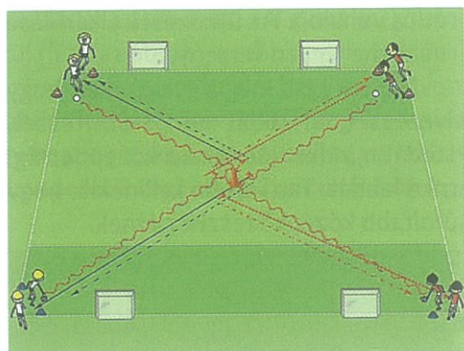
Először fogócskázzanak a játékosok. Mindkét csapat negyedik játékosa védőként tevékenykedik a **FUNiño** játéktér közepén, megpróbálva megérinteni az ellenfél bármelyik játékosát, akik megpróbálnak az alapvonalig eljutni. Ezután szervezz egy cselezési versenyt, amelyben a 3 támadó megpróbál gólt szerezni a lövés területen belülről, mialatt a védő ellentámadást



vezet, ha megszerzi a labdát és a cselező, aki elvesztette a labdát, védekezik ellene. Mindegyik játékos háromszor védekezik.

4. Pontos passzolás (10 perc)

Ugyanaz a felállítás, mint az első javító játéknál, csak most mindkét csapat a két pártját a pálya ugyanazon oldalán állítja fel. (Lásd az illusztrációt.) Az edző látható



jelzése után, az első játékosok vezetik a labdát a **FUNiño**-játéktér középpontja felé, a középponti bója után pedig pontosan passzolnak a bójakapuban elhelyezkedő csapattársnak. Az átvevő számolja a gólokat, majd megismétli a folyamatot a másik irányba.

Mindegyik passzt futás közben kell megejteni a labdát átvevő játékoshoz közelebb eső láb külsőjével.

A másik két javító játék vagy gyakorlat egy másik **FUNiño**-edzést

szolgálhat, amelyben a **FUNiño**-labdavezetés az alapvonalon keresztül egy másik variációja van bemutatva.

E) **FUNiño** LABDAVEZETÉS AZ ALAPVONALON KERESZTÜL (Variáció)

Megjegyzés:

Miért olyan fontos a gyerekek labdavezetési készségének javítása?

A labdavezetés az egyik legalapvetőbb technika a labdarúgásban. A modern labdarúgásban a terület egyre kisebb, mindegyik játékosnak tökéletesítenie kell mindkét lábbal a változatos, rugalmas és kreatív készségeket a labdavezetésben, cselezésben. Fontos cél az edzésen a labdavezetés, cselezés művészete felemelt fejjel, hogy a játékos észlelhesse, mi történik körülötte, majd helyes döntést hozzon arról, hogy merre vezesse a labdát, milyen sebességgel, milyen cselet alkalmazzon vagy esetleg passzolja a labdát.

Hogyan lehet a cselezés, labdavezetés technikáját stimulálni?

1. Ne limitáld a labdaérintés számát 10 éves kor alatt.
2. Szervezz gyakran egyszerűsített játékokat széles kapukkal, ahol a gólhoz át kell vezetni a labdát a gólvonalon.



KLUBON BELÜLI **FUNiño** BAJNOKOK LIGÁJA

A 7–9 éves labdarúgók játékidőintelligenciájának folyamatos fejlesztésére minden hónapban a **FUNiño**-játékok egy haladó sorozatát kellene játszaniuk a saját klubjukban.

Minden héten az edzőnek az edzésen kellene felkészítenie a növendékeket a hétvégén esedékes sajtóságos játékra.

1. Bajnokok versenysorozata:

1. hónap: – **FUNiño** HIVATALOS SZABÁLYOK (1)

2. hétvége: Mindegyik csapattagnak érinteni kell a labdát, gólszerzés előtt.
3. hétvége: A gól csak akkor érvényes, ha minden passz a földön történik.
4. hétvége: Mindegyik csapattagnak az ellenfél térfelén kell lennie gólszerzéskor.

2. hónap: **KÉT SZÉLESEN ELHELYEZETT KAPUVAL (3)**

2. hétvége: Adj elő egy készséget, ügyességi mutatót, miközben áthaladsz a labdával a gólvonalon.
3. hétvége: A gól csak akkor érvényes, ha az egyik csapattárs a saját térfelén marad.
4. hétvége: Az edző vagy a játékosok döntenek...

3. hónap: **FUNiño** LABDATARTÁS 3 a 2 ELLENI SZITUÁCIÓBAN (9)

2. hétvége: Ugyanaz, mint az első hétvégén.
3. hétvége: 10 másodpercig kell a labdát tartani támadás előtt.
4. hétvége: 10 másodperces szabály érvényes, plusz legalább egy föld feletti passz szükséges.



2. Bajnokok versenysorozata:

4. hónap: **FUNiño** ÁTLÓSAN ELLENTÉTES KAPUK TÁMADÁSA (12)

1. és 2. hétvége: Szerez gólt a lövési zónán belüli lövéssel.
3. hétvége: Szerez gólt a két 6 méteres kapu egyikén való labdaátvezetéssel.
4. hétvége: Cseréld gyakran a kapuk helyét a játék alatt.



5. hónap: FUNIÑO VÁLASZD A 4 KAPU BÁRMELYIKÉT (14)

1. hétvége: Szerezz gólt a lövés zónán belüli lövéssel.
2. hétvége: Szerezz gólt a két 6 méteres kapu egyikén való labdaátvezetéssel.
3. hétvége: Cseréld gyakran a kapuk helyét a játék alatt.
4. hétvége: A labdás játékosnak legalább 5 méterre kell lennie a legközelebbi ellenféltől, hogy gólt szerezhessen.

6. hónap: FUNIÑO NÖVELD ÉS CSÖKKENTSD A JÁTEKOSOK SZÁMÁT (32)

2 hétvége

6. hónap: FUNIÑO 1 az 1 ELLENBŐL A 3 a 3 ELLEN FELÉ, 3 LABDÁVAL (31)

2 hétvége



3. Bajnokok versenysorozata:

7. hónap: ÁTLÓTT PASSZOK ÁLCÁZÁSA ÉS LEFÜLELÉSE (8) 1. és 2. hétvége: A 4. játékos hosszú passzokat kap a 2 kapu mögött.

7. hónap: FUNIÑO MEGLEPETÉSTÁMADÁS EGY MÁSIK LABDÁVAL (28)

3. és 4. hétvége: A 4. játékos védekezik a két kapu előtt.

8. hónap: FUNIÑO HOZZÁADOTT KAPUSOKKAL (25)

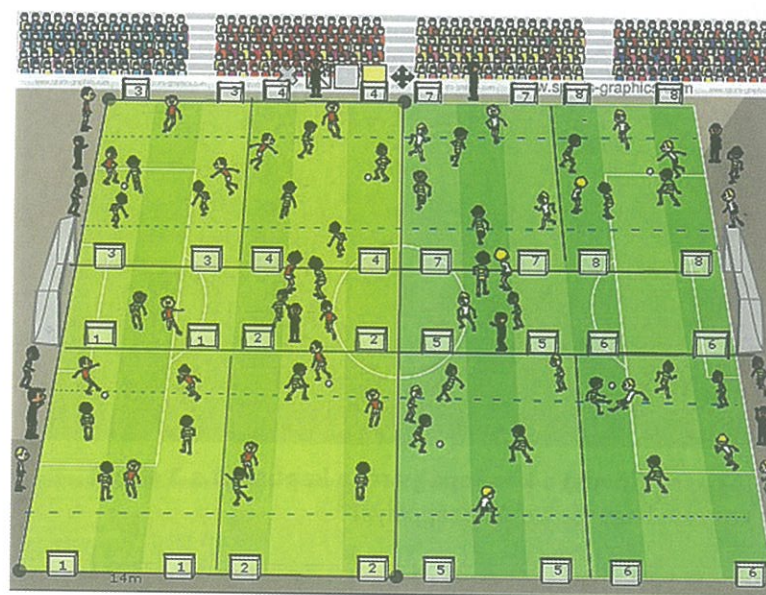
3. és 4. hétvége: Középpályáról is lehet gólt szerezni.



JAVASLAT KLUBOK KÖZÖTTI FUNIÑO FESZTIVÁLRA

Két klub vagy iskola, A és B, ideális esetben egyenként 32 játékost hoz magával, akik aztán 8 és 9 évesek két csoportjára vannak szétválasztva.

Egy teljes méretű pálya 8 FUNIÑO-játék (meccs), házigazdája lehet ugyanabban az időben.



A 8 csapat mindegyike egy 2 x 10 perces meccset játszik (2,5 perces szünettel).

5 perc múlva játsszák az ugyanazon időtartamú második meccset, de egy új ellenfél (egy másik iskola/egyesület) ellen, ugyanazon vagy egy másik pályán, 0:0-ról kezdve.

Minden kör 4 meccse után mindegyik győztes csapat 1 pontot kap. Az eredmény mindegyik klub számára vagy 4:0, 3:1 vagy 2:2 lesz, hacsak nem lesz döntetlen (a döntetlenért 0 pont jár), mert akkor 3:0, 2:0 vagy 1:0 lesz. A győztes az a klub/iskola lesz, amelyiknek sikerül a legtöbb pontot nyerni két kör 4 meccse után. Ha ugyanannyi ponttal végeznek, akkor az elismerés megosztott.

Az egész verseny 50 percig tart, amelyben a 36 FUNIÑO-játék bármelyikét használhatjuk.

Minthogy a FUNIÑO-t a legjobb tanítónak vesszük, 2 edző elég a 32 játékoshoz. Nekik nem kell oktatást vezényelniük, ám lehetőleg egyenlő erősségű csapatokra osztják a 16 játékosukat, a legtöbb meccs megnyerése érdekében.

„A múltban a játék késleltetve volt addig, amíg a szükséges készséget megfelelően teljesítették, és a taktikát figyelmen kívül hagyták, amíg az előírt készségeket tökéletesen el nem érték.”

R. Thorne/D. Bunker



ÁTMENET FUNIÑO-BÓL 7 a 7 ELLENI JÁTÉKBA

Az egyszerűsített játékok haladást biztosító sorozata a focisták segítségére, hogy megértsék a 7 a 7 elleni játék mindegyik pozíciójának feladatait

1. FUNIÑO hivatalos szabállyal (3 a 3 ellen)



2. Átlótt passz (lövés) a középpályáról a kapura (3 a 3 ellen)

Egy játékos sem hagyhatja el a középpályát.

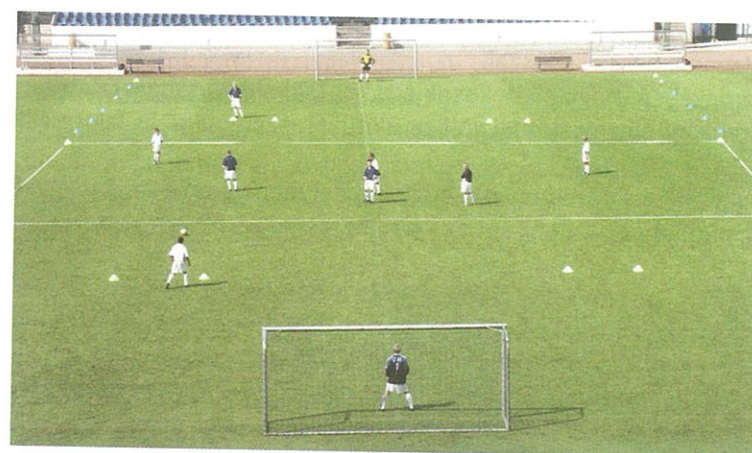
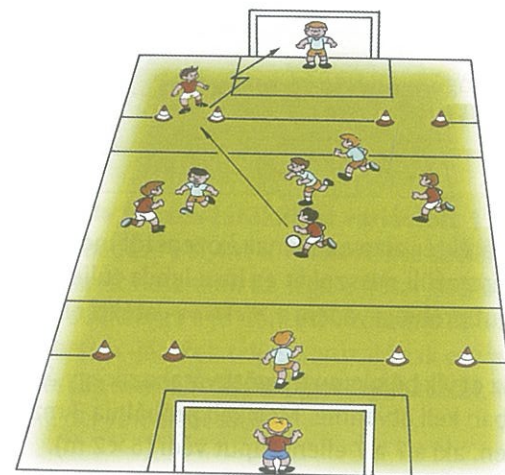
3. Átlótt passz a középpályáról (2 a 2 ellen) a két kapu előtt helyezkedő csatárhoz (3 a 3 ellen)



4. Átlótt passz a középpályáról (3 a 3 ellen) a mini kapuk mögött levő csatárhoz, aki 7 a 7 elleni kapura lő, melyet kapus véd (5 az 5 ellen)

Miután egy oldalazó pozícióban átveszi a labdát, 3 másodpercen belül megpróbál gólt szerezni a kapus ellen, aki a 7 a 7 elleni kaput (6 x 2 m) védi.

Miután a 7 a 7 elleni kapu hozzá lett adva az elrendezéshez, innentől fogva fontos az utolsó védő és a kapus biztatása a középpályára irányuló, építő jellegű passzok megjátszására, és hogy ne kíséreljék meg a csatárnak szánt hosszú passzokat.



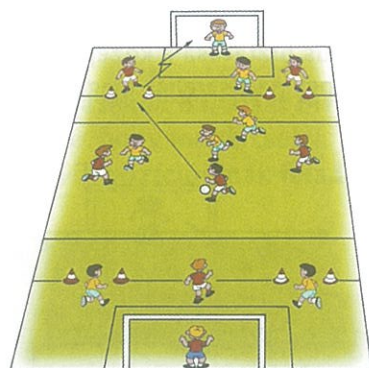
5. Egy ráadásjátékos a FUNIÑO-játéktér saját lövési területén belül megpróbálja lefűlelni az átlótt passzokat (6 a 6 ellen)

Másik feladata a saját csapata támadásának elindítása a szabadon levő csapattársnak való passzolással.

6. FUNIÑO egy kapussal, egy védővel, három középpályással és két csatárral (7 a 7 ellen)

Mindegyik játékost a kijelölt területére és a pozíciójával járó feladataira korlátozzuk.





A védő a **FUNiño**-játéktér alapvonalának közepéről indul, hogy megpróbálja lefűlelni a bójakapun keresztüli passzokat és ha a labda túljut rajta, akkor követheti, majd a 7 a 7 elleni kaput próbálja védeni a **FUNiño**-játéktér mögött helyezkedő csatároktól.

Mindegyik csatár az egyik bójakapu mögött várakozik egy átlótt passzra, amelyet egy oldalazó pozícióban kell átvennie. Meg kell próbálnia 3 másodpercen belül gólt szereznie a kapus ellen, aki a 7 a 7 elleni kaput védi (6×2 m).

Egy gól után, vagy ha a labda áthalad az alapvonalon, a kapus újrakezdi egy passzal a védőnek, akit a támadók nem feltétlenül helyeznek nyomás alá. Az építő jellegű játékban a védőnek egy szabad középpályához kell passzolnia és nem a csatárt megjátszania hosszú passzal.

Annak érdekében, hogy a játékosok értékes, sokoldalú tapasztalatot szerezzenek, 5 percenként elhagyják a kijelölt területüket, szerepüket és felcserélik azt egy másikkal.

Haladás: A két csatár ahelyett, hogy egyhelyben várná a labdát, gyakorolja a helycserét, mint ahogy tennék azt az igazi meccsen.

7. 7 a 7 ellen (mint a 6-os játéknál), de a bójakapuk nélkül

Ekkorra a csatároknak meg kellett tanulniuk, hogy maradjanak a széleken és egymástól távol, ezáltal területet alakítanak ki egymásnak és csapattársaiknak. Továbbá megtanulhatják, hogy maradjanak elől (anélkül, hogy a középpályára lépnének), elkerülve a tömörülést a labda közelében, és azért is, hogy ajánlják magukat egy, a kapuhoz közelebbi jobb pozícióban.

Annak érdekében, hogy a játékosok értékes, sokoldalú tapasztalatot szerezzenek, 5 percenként elhagyják a kijelölt területüket, szerepüket és felcserélik egy másikkal.

Haladás: Átlótt passz után az egyik középpályás – mindkét csapatból – elhagyhatja a középpályát, hogy támogassa a támadást vagy védekezést.

8. 7 a 7 ellen bármely zóna nélkül

Ekkorra mindegyik játékosnak meg kellett tanulnia a hét pozíció minden egyes különböző feladatait és az alakzat, a támogatás és egyensúly fontosságát az építő jellegű támadás hangsúlyozásával.

HOGYAN GONDOZD A 7 ÉS 13 ÉV KÖZÖTTI FIATAL LABDARÚGÓK TEHETSÉGÉT?

1. Csak 4-es méretű labdát használj a 8 és 13 év közötti összes játékos számára az edzésen és a meccseken. A WHO (Egészségügyi Világszervezet) egészségügyi okokból igényli ezt a méretű labdát. Az optimális labdarúgásfejlesztés e korosztály megfelelő méretű labdahasználatával érhető el, elősegítve a technikai jártasságot és a jobb taktikai tanulást (lásd: *Fiatal labdarúgók fejlesztése/Developing Youth Football Players*, 30. oldal). A 8 évesnél fiatalabb játékosoknál csak a 3-as méretű labdát lenne szabad használni.

2. Alkalmazd a **FUNiño** összes játékát és variációit 4 kapuval. Az egy közepen elhelyezett kapu támadása helyett a **FUNiño** két szélén, legalább 12 méterre egymástól elhelyezett kaput használd. Ez segít a fiatal játékosok perifériás látásának javításában, amely szükséges a jó döntéshozatalnál és a technikai mozdulatok végrehajtásában. A **FUNiño**-játékok teljes sorozatának és variációinak használata megerősíti az érzékelési és mentális képességek fejlesztését. Mindkét tényezőt sok országban még mindig nagyon alábecsülik.

3. Szervezz gyakori, változatos versenyeket a fiatal gyerekek mentális és testi kapacitásához szabva. Például 3 a 3 elleni vagy 4 a 4 elleni futballtriatlont, **FUNiño**-öttusát, kapustízpróbát vagy tízpróbát, hétpróbát mezőnyjátékosoknak.

A fiatal tehetségeink játékintelligenciájának serkentése érdekében fontos, hogy ne csak egy hivatalos versenyzésre támaszkodjanak egy szezonon belül (liga). Egy szezonon belül több versenyben való megmérettetés, mely különbözik a hagyományostól, javítani fogja az alkalmazkodóképességüket és mentális erősségüket. Az e versenyekben való részvétel, az élvezet és az öröm sokkal fontosabb tényezők, mint például egy **FUNiño** Bajnokok Ligájának megnyerése.



4. A 7–13 éves gyerekek számára a szezon **ketté kellene osztani különböző versenyekkel.**

5. Engedélyezz **folyamatos cserélgetést** minden versenynél, mint a kosárlabdában, röplabdában vagy jégkorongban. **Azaz ugyanaz a játékos, a pályáról lemegy és bejön, amilyen gyakran az edző jónak látja.** A folyamatos cserélehetőség a játékosok csoportján belül sokkal nagyobb harmóniát eredményez. Elkerüli a túlterhelést (játékosok elfáradása), továbbá jobb lesz a kommunikáció, mivel az edző esetleg csak azért hívja le a játékost, hogy egy technikai vagy taktikai tanácsot adjon neki.

6. A **tiszta játék** elősegítésének érdekében minden játék/meccs után mindegyik növendék jelöl valakit az ellenféltől, és a bíró kiszámolja, hogy ki lett a győztes mindkét csapatból. A szezon végén annak a játékosnak, aki a legtöbb jelölést kapta, odaítélik az Idény Sportembere díjat.

7. A káros anaerob erő kifejtés arányának csökkentésére – a túlerőltetés miatt, mivel a teljes méretű pálya túl nagy területet jelent –, győzd meg a hatóságokat, hogy **tiltsák meg a 11 a 11 elleni versenyeket a 7 és 13 év közötti gyerekek számára.** Ehelyett a haladó versenyek – a játékosok számát (3, 5, 7 és később 8 a 8 ellen), a játéktér méretét és a szabályok bonyolultságát illetően – segítik a gyerekek fokozatos fejlődését a technika, taktikai tudatosság, érzékelési készség és a játék megértése terén.

8. **Használj többoldalú tevékenységeket, legalább egy félórányit edzésenként a gyorsaság, egyensúly és koordináció (összhangba hozás) fejlesztésére.** Fogócska, dobó és elkapó játékok, különböző méretű labdákat használva stb. ideális foglalkozások lehetnek. Bizonyosodj meg, hogy elegendő felszerelés áll rendelkezésre ezekhez a tevékenységekhez.

9. **Amikor bármelyik csapat 3 gólos hátrányba kerül bármelyik FÚNIA-játékon belül, engedélyezz egy plusz játékos bevezetését a hátrányos csapatba vagy csökkentsd a győzelemre álló csapatot 2 játékosra.** Ez mind a két csapat előnyére válik, a „gyengébb” csapatot bátorítja a folytatásra, az „erősebb” csapatnak pedig egy sokkal értelmesebb próbatétel. Egyoldalú eredmény nincs sem a vesztes, sem a győztes hasznára!

10. A pozitív környezet játék körüli kialakításáért készíts egy szabályzatot – **egy erkölcsi törvénykönyvet** – a hivatalos személyek, edzők, játékosok és szülők részére. Ez hozzájárul a gyerekek erkölcsi, testi, érzelmi és értelmi fejlődéséhez, továbbá bátyaként szolgál az anyagi érdekek ellen, amit a fogyasztói társadalom rá rak a világ utánpótlás-labdarúgására. Légy biztos, hogy minden érintett megérti, elfogadja és támogatja ezt az értéket.

11. **Adj igazolást, hitelesítsd azokat a futballklubokat és akadémiákat, amelyek kitartanak az itt ajánlottak mellett.** Ez engedélyezi számukra a hozzáférést a kormányzó testület társulásával járó előnyökhöz, úgymint:

- szülőikkel szembeni hitelesség, melyet a jóváhagyásukkal igazolnak,
- ingyenes vagy olcsóbb biztosítás,
- csoportos vásárlói árendemény sportfelszerelésekre,
- a kormányzó testület által szervezett edzői szeminárium vagy más esemény,
- más szervezetekkel való hálózati munka segítése,
- segítség sport-, kulturális stb. események szervezésében,
- hozzáférés az orvosi tanácsadáshoz és felszereléshez a játékosok egészségének érdekében.



Összegzés

Egy egészséges környezetnek, ahol a fiatal fejlődése biztosított, minden fent említett elemet tartalmaznia kellene, de azt is megköveteli, hogy az edzők legyenek felkészülve arra, hogy gondoskodjanak a fiatal tehetségek fejlődéséről és az fontosabb legyen, mint bajnokságot, trófeákat vagy medálokat nyerni.

Az az edző, aki mindig nyer a csapatával, végül veszteni fog.

Az utánpótlás-labdarúgásban úgy mondjuk:

**„Egyel kevesebb trófea
gyakran eggyel több
tehetség fejlődését jelenti.”**

„A játék a változatos dimenziók (technikai, taktikai, kognitív/észlelő és testi) egységbe rendezett gyűjteménye, amelyet sajnos túl gyakran szétválasztva oktatnak, gyakorolnak, és nines kapcsolatban a valós játékkal.”

