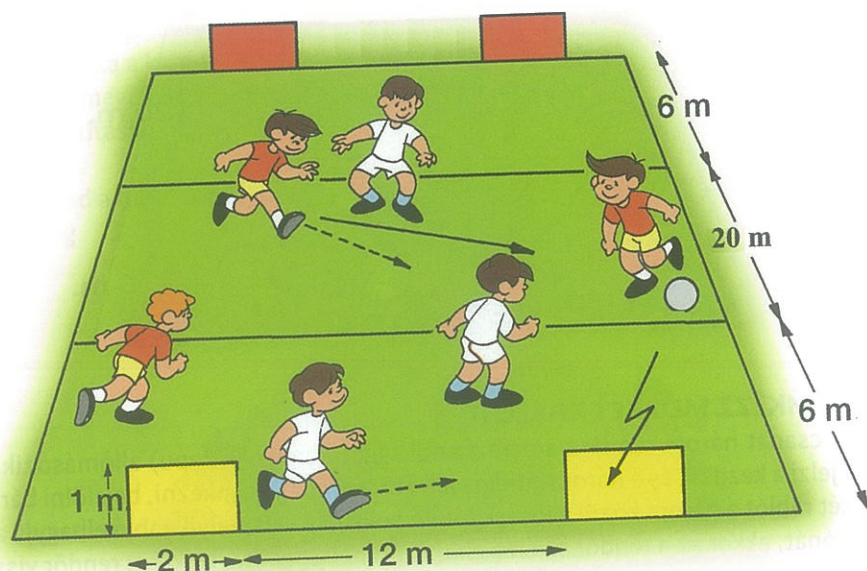


### 5. FUNIÑO (3 a 3 ellen, csere nélkül)

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 tálalva 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 veleszületett 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 főszeplővé, 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!



Az egyik legnagyobb gát, ami eddig akadályozta a futball előrehaladását, nem az, hogy az edzők és felnőttek nem tudtak eleget a futballról, hanem hogy nem tudtak eleget a 10 éven aluli gyerekekről.

A **FUNiño** használatával a gyerekek szunnyadó tehetsége kinyílik, a kreativitásuk és játékintelligenciájuk a legmesszemenőbbig stimulálva lesz.

**FUNiño**-t játszva, felnőttek nélkül, a gyerekek végre megkapják a szükséges teret a saját fejlesztésükhöz, amelyben a játék maga a legjobb tanító. Az aktív tanulás szintén jelen van más, gyerekhez igazodó versenyben, mint a futballtízpróba, a futballtriatlon vagy a **FUNiño**-öttusa, melyek együtt egy fantasztikus futballversenymenüt képeznek a 10 év alatti korosztály számára.

A **FUNiño** fejleszti a testi alkalmasságot, így minden gyerek hatékonyan, hathatósan és biztonságosan mozoghat, továbbá megértheti, hogy mit is csinálnak. Az eredmény a testi műveltség, ami egy nélkülözhetetlen alap a teljes fejlődésükhöz és teljesítményükhöz. Hozzájárul a magabiztosságukhoz és önbecsülésükhöz, fokozza a társasági fejlődésüket, felkészítve a versenyhelyzetekkel, győzelemmel és vereséggel való megbirkózásra, továbbá az együttműködésre és összefogásra.

Miután a fiatal gyerekek tízéves korukig jártassá válnak a „előkészítő és javító játékok”-ban és a hivatalos **FUNiño**-szabályokban, akkor javasolt, hogy játsszák a **FUNiño**-játékok következő sorozatát amilyen gyakran csak lehetséges.

Ha így teszünk, akkor megengedjük a mai gyerekeknek, hogy visszatérjenek a grundfoci varázsához és a lehetőséghez, hogy tanulják a játékot ugyanazon élvezetes, természetes módon, mint tették azt szüleik és nagyszüleik annak idején.

Ez a sorozat a legjobban akkor van kihasználva, ha az alapjátékkal kezdünk, utána vesszük a variáció(i)t az egymást követő edzéseken, így hozva létre egy teljesen összefüggő oktatótömböt.

## FUNiño JÁTÉKOK LISTÁJA

1. A **FUNiño** HIVATALOS SZABÁLYAIVAL
2. **FUNiño** A LABDA ÁTVEZETÉSE A 25 MÉTER SZÉLES ALAPVONALON
3. **FUNiño** A LABDA ÁTVEZETÉSE A SZÉLEKEN ELHELYEZETT 2 KAPU EGYIKÉN
4. **FUNiño** KEVERÉK
5. **FUNiño** FELEMELT FEJVEL VALÓ CSELEZÉS, LABDAVEZETÉS
6. **FUNiño** HÁTRÁNNYAL
7. **FUNiño** EGY BIZTOSÍTÓ JÁTÉKOSSAL
8. **FUNiño** TERÜLETI KORLÁTOZÁSOKKAL
9. **FUNiño** EGYIDEJÜLEG HÁROMSZOR 1 AZ 1 ELLEN
10. **FUNiño** 3 CSAPATTAL
11. **FUNiño** LABDATARTÁS 3 A 2 ELLENI SZITUÁCIÓBAN
12. **FUNiño** ÁTLÓTT PASSZOK A KÖZÉPPÁLYÁRÓL A CSATÁRNAK
13. **FUNiño** ÁTLÓSAN ELLENTÉTES KAPUK TÁMADÁSA



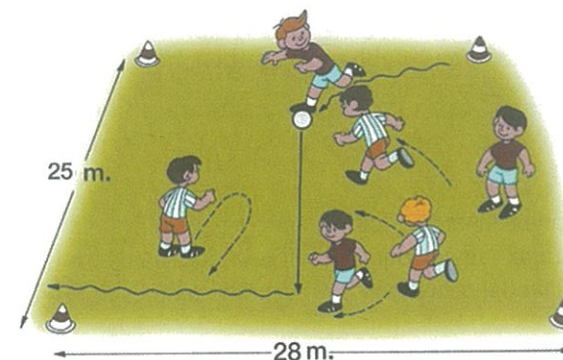
14. **FUNiño** JÁTÉK KÖZBEN CSERÉLD MEG A KAPUK SZINÉT
15. **FUNiño** VÁLASZTD BÁRMELYIK KAPUT A 4 KÖZÜL
16. **FUNiño** LIONEL MESSI
17. **FUNiño** EGYMÁST KÖVETO GÓLOK JÁTÉKA
18. **FUNiño** TÁMADÁS A SZÉLEKET HASZNÁLVA
19. **FUNiño** ÁTLÓTT PASSZOK ÁLCÁZÁSA ÉS LEFÜLELÉSE
20. **FUNiño** TERELD EL AZ ELLENFÉL TÁMADÁSÁT
21. **FUNiño** MINDKÉT OLDALVONALON EGY KÜLSŐS JÁTÉKOST ALKALMAZVA
22. **FUNiño** ELŐRE PASSZ NÉLKÜL (RÖGBI)
23. **FUNiño** AZ ALAPVONALRÓL VALÓ HÁTRAPASSZAL
24. **FUNiño** KÉT LABDÁVAL
25. **FUNiño** TOLÓAJTÓ
26. **FUNiño** HOZZÁADOTT KAPUSOKKAL
27. **FUNiño** BIZTOSÍTOTT MÉLYSÉGGEL, TÁMADÁSKOR
28. **FUNiño** LABDAVESZTÉS UTÁN CSERÉLÉS
29. **FUNiño** MEGLEPETÉS TÁMADÁS 4 LABDÁVAL
30. **FUNiño** KOKTÉL
31. **FUNiño** KIESÉSSSEL
32. **FUNiño** 1 AZ 1 ELLENBŐL A 3 A 3 ELLEN FELÉ
33. **FUNiño** NÖVELD ÉS CSÖKKENTSD A JÁTÉKOSOK SZÁMÁT
34. **FUNiño** KÁOSZ
35. **FUNiño** TUDATOS KOCKÁZAT
36. **FUNiño** LABDATARTÁS ÉS TUDATOS KOCKÁZAT

### 1. A **FUNiño** HIVATALOS SZABÁLYAI

Lásd a korábban leírt hivatalos szabályokat!

### 2. **FUNiño** LABDAVEZETÉS A 25 MÉTER SZÉLES ALAPVONALON

Gólszerzéshez a játékosnak keresztül kell vezetnie a labdát az ellenfél alapvonalán.



**Variáció 1.:** A játékosoknak elő kell adni egy trükköt vagy egy akrobatikus mozdulatot, mint például a „Zidane-fordulást”, amint a gólvonalon áthaladnak. Ez a variáció arra készíti a támadókat, hogy jobban kihasználják a területet és tiszta gólszerzési lehetőségeket alakítsanak ki.

**Variáció 2.:** Gyakran, különösen a labda megszerzése után, az edző felszólítja a labdát birtokló csapatot, hogy melyik meghatározott színű bójakaput kell támadásba venni. Így megvan a lehetősége manipulálni és kiegyenlíteni a játékot a két csapat között.

**Variáció 3.:** Játék közben az edző időről időre megkéri a játékosokat, hogy oldjanak meg egy egyszerű matematikai feladatot, mint például  $4 \times 3 + 5$ . Ha a végeredmény nem egyenlő, akkor a piros bójakaput kell támadni, ha egyenlő, akkor pedig a sárgát.



**Variáció 4.:** A csapatmunka bátorítására a gól csak akkor érvényes, ha mindhárom csapattárs érintette a labdát legalább egyszer a támadás alatt.

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

**Variáció 6.:** A gól csak akkor érvényes, ha a gólszerzés pillanatában az összes támadó az ellenfél térfelén van. Ez mind a három játékost arra bátorítja, hogy szoros egységként támadjanak. Néha ez a „mindenki támad”-elv szükséges egy játékhelyzetben.

**Variáció 7.:** A gól csak akkor érvényes, ha a gólszerzés pillanatában a három támadó egyike a saját térfelén maradt, így biztosítva jó egyensúlyt támadás és védekezés között. Ez a biztosító védő így pozícióban van, hogy le tudja lassítani az ellenfél lehetséges ellentámadását abban az esetben, ha a csapata elveszti a labdát.

**Variáció 8, tapasztaltabb játékosok számára:** Mindegyik támadásban kell lenni legalább egy föld feletti passznak a labdaátvétel és labdakezelés javításának érdekében.

**Variáció 9.:** Minden támadás után az edző egy másik labdát juttat játékba, amelyik más méretű, súlyú vagy más pattanási tulajdonsággal bír (gumilabda, szivacs-labda, 3-as méretű labda, teniszlabda vagy gimnasztikai labda).

**Megjegyzés:** Ezeket a variációkat lehet használni a **FUNiño**-játékok többségénél.

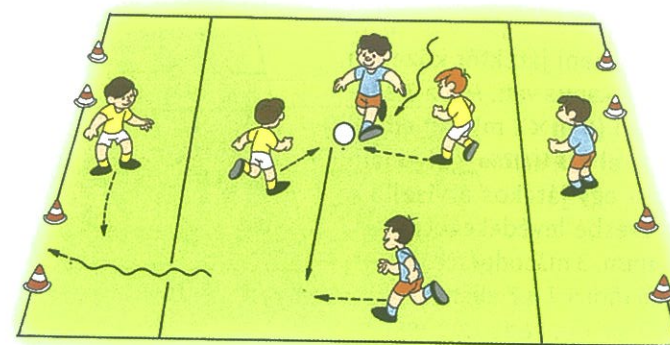


**„A technikaközpontú gyakorlatok hangsúlya elvette az örömet és élvezetet a gyakorlásokból, amit az egyszerűen játszott játékok, meccsek tudtak létrehozni.”**

### 3. FUNiño KÉT SZÉLESEN ELHELYEZETT KAPUVAL

Ahhoz, hogy növeld a nehézséget a második játékhoz képest, valamint a játékosok bátorítására, hogy használják a széleket, helyezz el két 6-8 méteres kaput mindkét alapvonalon 10 méterre egymástól.

**Variáció 1-9.:** Lásd a 2. játék variációit.

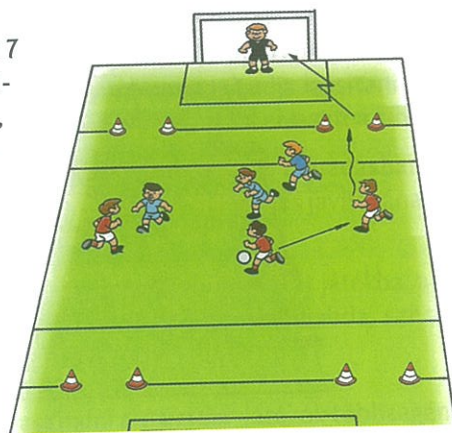




**Variáció 10.:** A kevésbé képzett csapat gólszerzésének hasonló esélyeiért, a jobb csapatnak át kell vezetni a labdát a két szélesen elhelyezett kapuk egyikén, míg a gyengébb csapatnak az alapvonalon (bárhol) kell átvezetnie a labdát.



**Variáció 11.:** Átmenet **FUNIÃO**-ból 7 a 7 elleni játékba. Egy **FUNIÃO**-játéktér van felállítva egy 7 a 7 elleni játéktér közepén, ahol két semleges kapus van. A 7 a 7 elleni játéktér kapuja (6 m x 2 m) van elhelyezve 13 méterrel a **FUNIÃO**-gólvonal mögött. Amikor egy játékos átviszi a labdát a (legkevesebb levédekezett) 6 méter széles kapun, 3 másodperce van ellenállás nélkül lőni a 7 a 7 elleni kapura. Mindegyik gól után a kapust leváltja az, aki a gólt szerezte.



**Variáció 12.:** A labda bójakapun való átvezetése után mindegyik játékos követheti a támadót a 7 a 7 elleni játéktér lövés területére segíteni vagy megakadályozni a gólszerzését.

#### 4. **FUNIÃO KEVERÉK (KÜLÖNBÖZŐ SZÉLESSÉGŰ KAPUKKAL)**

Az egyik csapatnak át kell vezetnie a labdát valamelyik 6-8 méteres bójakapun, amelyik az alapvonalon van felállítva, míg a másik csapatnak a másik oldalon levő kevésbé levédekezett 2 méter széles kapura kell lőni a lövés területen belülről.

**Variáció 1.:** Mindkét alapvonalon egy 2 méter és egy 6-8 méter széles kapu van létrehozva és a támadók vagy lőnek vagy keresztülvezetik a labdát a kaputól függően.

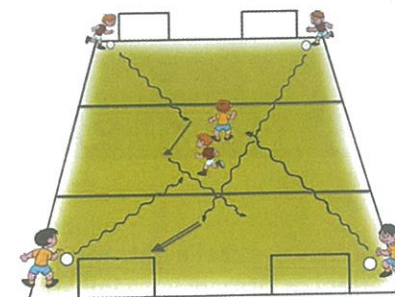


**„Annak érdekében, hogy a csapat rendszeren működjön, önzetlenségnek és osztozásnak kell jellemeznie.”**

Ric Charlesworth

#### 5. **FELEMELT FEJVEL VALÓ CSELEZÉS, LABDAVEZETÉS**

Két játékos mindegyik csapatból egyidejűleg indul a sarkokból, az alapvonalukról. Ők megpróbálják a labdát bevezetni a túlloldalón lévő lövés területre és gólt szerez-



ni az átlósan elhelyezkedő kapuba. Egy-egy védő mindkét csapatból a pálya közép-pontjából indul és megpróbálja a két támadót megakadályozni, hogy hamarabb sze-rezzenek gólt, mint az ő saját támadói.

A játék egy látható jelre indul. Amelyik csapat először szerez gólt, az kap egy pontot.

Minden 5-ik kísérlet után a támadó párok cserélődnek addig, amíg mindegyik já-tékos ötször védekezett és tízszer támadott.

### 6. FUNIÑO, HÁTRÁNNYAL

Minden alkalommal, amikor egy háromtagú csapat gólt szerez, két játékosra csökkennek, és 2 a 3 ellen játszanak a következő gólig. Tehát ha a háromtagú csapat szerez gólt, akkor ők elvesztenek egy játékost, mialatt a másik csapat visszaáll 3 já-tékosra és egy másik 3 a 2 elleni játék következik. A játék célja, hogy próbálj meg gólt szerezni a létszámhátrány ellenére. Ez egy pontot ér a csapatnak.

Miután egy csapat pontot szerez, 3 játékosal kezdik újra a játékot.

Az a csapat nyer, amelyik először ér el 3 pontot.



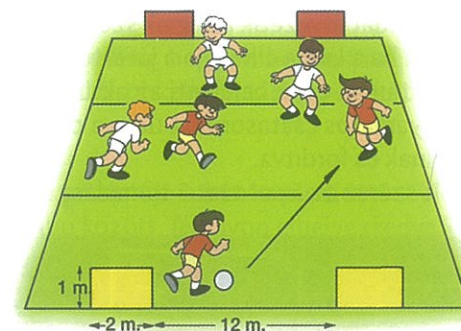
**Miért játsszuk a FUNIÑO-t ezzel a hátránnyal, megterheléssel?**

Hogy megtanuljunk megérteni és játszani létszámhátrányban és -fölényben.



### 7. FUNIÑO EGY BIZTOSÍTÓ JÁTÉKOSSAL

Egy játékos mindegyik csapatból a saját lövés területén belül kell, hogy maradjon, mint védő. Bármelyik oldalon bekövetkezett gól után ő helyet cserél egy közép-pályással.



**Miért maradjon a három játékos közül egy a saját lövés területén be-lül?**

Azért, mert így megvan az egyensúly a támadás és védekezés között, plusz több passzolási lehetőség van. Továbbá mindhárom játékos egy háromszög alakzatban támad vagy védekezik.

**Mik a feladatai ennek a visszavont védőnek?**

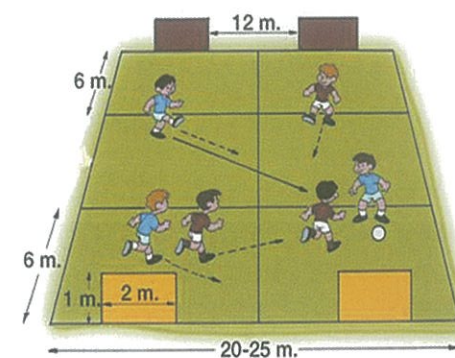
Kisegítheti a csapattársait, ha azok védekezési hibát követnek el és védekezési biztosítást tud ajánlani. Felvehet egy pozíciót, hogy egy visszapasszt fogadni tudjon és elindíthat egy támadást a védelemből passzolva.

**Variáció 1.:** Mialatt támadást indít, a védő kimozdulhat a lövés zónából és elő-töröhet, feltéve, ha az egyik csapattárs visszazár és átveszi a pozícióját.

**Variáció 2.:** Mindkét csapat mindhárom játékosa a középpályán játszik és a cse-rejátékos tevékenykedik visszavont védőként vagy kapusként.

### 8. FUNIÑO TERÜLETI KORLÁTO-ZÁSOKKAL

A FUNIÑO-játéktér függőlegesen kétfelé van osztva. A FUNIÑO hivatalos szabályai vannak érvényben, kivéve, hogy egyik csapat három já-tékosra sem lehet egyszerre ugyan-azon függőleges térfélen. Ezen szabály által a játékosok jobban megtanulják a pálya területét kihasználni.



## 9. FÜNIÓ EGYIDEJŰLEG HÁROMSZOR 1 AZ 1 ELLEN

A két csapat három játékosának mindegyike szembekerül az ellenfél egyik hasonló képességű játékosával egy, 1 az 1 elleni játékban. A három párbaj egyszerre játszódik, a felező vonalról kezdve. A védők 3 méterre a felező vonaltól indulnak. Ha a védő megszerezzi a labdát, akkor ellentámadást vezet az ellenfél kapuja felé, az előbbi támadó által üldözve.

A csata befejeződik, ha a labdát átvezetik az egyik széles bójakapun, egy lövéssel a 2 méter széles kapura, vagy ha a labda elhagyja a játéktérrel.

Mindegyik hármás csata után az edző bejelenti az aktuális eredményt, a játékosok motiválása végett. 5 folyamatos csatasorozat után a csapatok szerepet cserélnek, a támadók védőkkel válnak és fordítva.

Amelyik csapat több gólt szerez az 5 sorozat 3 támadása során, az a győztes.



### Mi a legáltalánosabb hiba a támadó részéről az 1 az 1 elleni csatában?

- A labdát közvetlenül a védőre vezetni ahelyett, hogy a pozíciójából való kimozdulásra kényszerítené.
- Túl közel kerülni a védőhöz.
- Sebesség és/vagy irányváltoztatás alkalmazásának hiánya a védő legyőzésére.
- A labdát a lábához túl közel vagy attól túl távol vezeti.

### Mit kell a támadónak csinálni, hogy megnyerje a csatát a védő ellen?

- Átlósan futni a kevésbé levédett kapu felé, és miután a védő követi, változtatson irányt, hagyva őt, a másik kaput támadva.
- Megpróbálni a védőt az egyik oldalra elmozdítani, majd elszabadulni tőle egy robbanékony irány- és sebességváltással vagy beugratni egy csellel.

### Melyek a sikeres védekezés követelményei?

- Sose védekezz szemtől szembe pozícióban! Próbálj meg egy kiegyensúlyozott oldalzó pozíciót felvenni és irányítsd a támadót az erősebb oldalad felé, ahol próbáld meg szerelni.
- Amint labdát szereztél, válts gyorsan védekezésből támadásba.



## 10. FÜNIÓ 3 CSAPATTAL

Az egyik csapat a pálya közepéről támad. Mindkét végen szembenéznek egy csapattal, melynek egy középpályása (aki játszhat a lövés területen kívül, bárhol a saját térfelén), egy védője (csak a lövés területen belül) és egy kapusa van (akinek a gólvonalon kell maradnia).



### A kapus helyezkedése hogyan befolyásolja a 3 támadó játékát?

A játékosoknak távolabbról kellene támadni a kaput (lehetőleg hosszú átlótt passzokat használva).

### Mi a kapus legjobb pozíciója a két kapu előtt?

A kapusnak a két kapu között, fél távon elhelyezkedve kell figyelnie a játékot, így gyorsan tud váltani ahhoz a kapuhoz, amelyik támadva van.

**Variáció 1.:** Ezúttal nincs kapus. A hátsó védő marad a lövés területen belül és a két középpályás (3 a 2 ellen + 1) előtte védekezik. Tíz támadás után a támadó csapat helyet cserél a védekező csapattal, míg mindhárom csapatnak megvan a tíz támadása.

**Variáció 2.:** Mindhárom védő szabadon mozoghat a saját térfelén (3 a 3 ellen). 10 támadás után (5 mindkét végen), a támadók helyet cserélnek az egyik védekező csapattal. Ez ismétlődik, amíg mindhárom csapat le nem tudja a tíz támadását.

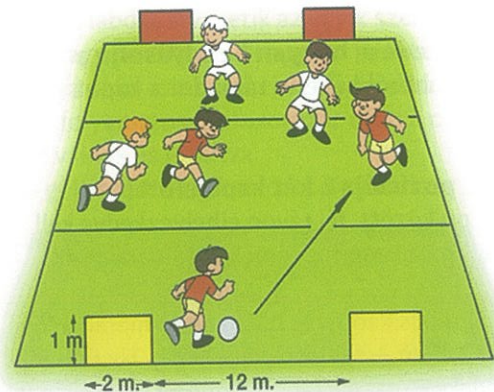


**Variáció 3.:** Ha a támadók elvesztik a labdát, helyet cserélnek azzal a csapattal, amelyik elnyerte tőlük a labdát. Ez az új támadó csapat megkezdí a másik kapu támadását, ami ellentétes azzal, amit ők védtek.



## 11. FÜZET LABDATARTÁS 3 A 2 ELLENI SZITUÁCIÓBAN

Mindegyik csapat kezdetben egy játékost a lövés területen belül tart. 6 másodperc labdatartás után mindhárom játékos előrenyomulhat a pályán és megpróbálhat gólt szerezni a két középpályás és egy, a másik lövés területen belül helyezkedő biztosító védő ellen. Mindegyik újratekintés vagy fordulás a labdatartási fázissal kezdődik.



### Variáció 1-4:

1. A következő korlátozások alkalmazhatók a hozzájuk kapcsolódó előnyökkel:
  - a) Használd a gyengébbik lábat x számú próbálkozással.
  - b) Használd legalább 4 alkalommal 8 méteres passzt egy adott labdatartáskor.
  - c) Használd legalább 4 föld feletti passzt (ügyesebb játékosok számára).
  - d) Használd 4 egyérintős passzt (ügyesebb játékosok számára).



**Elmagyaráznád a különböző fázisokat, amelyeken a támadó játékosok mennek keresztül a labdaszerzéstől a gólszerzésig?**

- Biztosítsd a labdatartást (passzold a labdát egyenesen a csapattárs lábához).
- Haladj a pályán előre (lehetőleg a csapattárs elé passzolt labdával).
- Lőj! (mihelyt beértél a lövés területre).



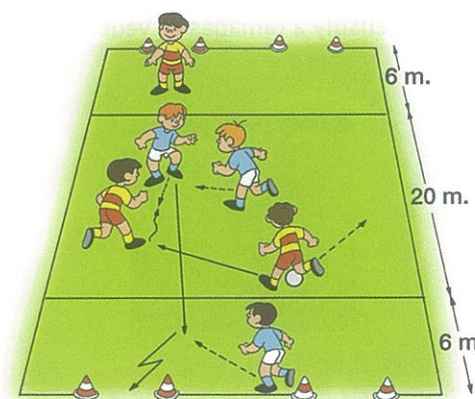
## Mi a legjobb módja a labda megtartásának a három támadó számára?

- Kerüld a szükségtelen 1 az 1 elleni szituációkat.
- Passzold a labdát a csapattárs lábához, amikor csak lehetséges.
- A labda nélküli játékosok folyamatosan ajánlják magukat az üres területeken.

## 12. FÜZET ÁTLÓTT PASSZOK A KÖZÉPPÁLYÁRÓL A CSATÁRNAK

Mindegyik csapat elhelyez egy csatárt az ellenfél lövés zónájában. A csatár egy pontos, átlótt passzra vár a két csapattárs egyikétől, akik a középpályás területen belül maradnak.

Mint ahogy a csatárok körültekintővé válnak és készek a passz fogadására, az edző megkérheti a csatárt, hogy fogadja a passzt egy oldalas pozícióban (amiben egy időben láthatja a labdát és a kaput), míg a középpályásokat szintén kérheti, hogy használjanak különféle passzolási technikákat egyaránt a jobb és bal lábbal.



### Mikor a legjobb egy átlótt passzt megjátszani?

Azonnal a labdaszerzés után, mielőtt az ellenfélnek lenne ideje újrendeződni.  
**Milyen feltételeknek kell találkozniuk, egy sikeresen átlótt passz előtt?**  
A labdát kapónak használni kell a testét, hogy jelezze a passzolónak, hová akarja a passzt. Ez egy vizuális megegyezés (szemkontaktus), mielőtt a passzolás megtörténik.

### A földön vagy a levegőben jobb passzolni? Miért?

A földön passzolás jobb, mert a levegőben passzolt labdát nehezebb lekezelni és lassítja a játékot. A levegőbe lőtt passz több hibát eredményez.

### Variációk 2 középpályással

1. A gól csak akkor érvényes, ha a csatár oldalazó pozícióban veszi át a labdát (nem szemben levőben). Ez alkalmas arra, hogy a csatárnak, hogy lássa a passzoló játékost és a kaput is maga mögött.

2. Mindkét csapat középpályásai most már beléphetnek a lövés területre, de csak azután, hogy a labda be lett passzolva oda. Ez fokozza a nyomást a csatár labdaátvételekor és labdakezelésénél.



3. A csatár nem szerezhét gólt. Ez azt jelenti, hogy a két középpályás egyikének mindenféleképpen támogatnia kell a támadásban, belépve a lövés zónába, ott kapva a gólpasszt a csatártól.

4. A labdaátvétel és a kezelésének levegőben történő javítása érdekében (mely néha szükségszerű), használj csakis levegőben passzolt labdát a csatár számára.



#### Mit kell tennünk, hogy gólt szerezzünk?

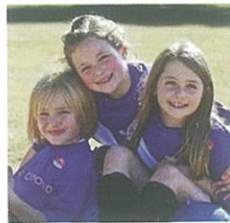
A két középpályás egyikének előre kell futnia a lövés zónába és kérni a labdát.

#### A kettő közül melyik középpályás végezze az előretörést?

Rendszerint az a játékos, amelyik közelebb van a csatárhoz. Néhány szituációban egy fordítás a másik oldalra jobb lehet, amennyiben az ott lévő játékos szabadon van.

#### Miért ne törjön mindkét középpályás előre ugyanabban az időben?

Mert akkor nem lenne egyensúly a támadás és védekezés között. Azaz nem lenne biztosító játékos labdavesztés esetén.

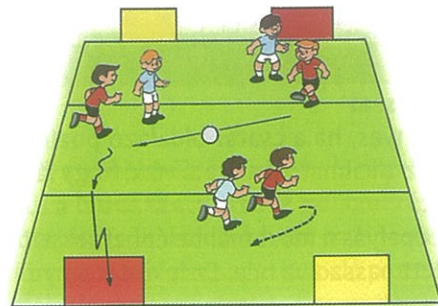


#### További variációk 3 középpályással

5. Ez a variáció csapatonként 4 játékosal játszódik. A csatár ajánlja magát (a mi-ni játéktéren kívül) a két bójakapu egyike mögött. A gól érvényes, ha bármelyik kapu mögött átvész egy átlótt passzt.

### 13. FONIÑO ÁTLÓSAN ELLENTÉTES KAPUK TÁMADÁSA

Használj két különböző színű kaput, melyet mindkét csapat támad. Ezek lehetnek 2 méter széles kapuk lövéshez vagy 6 méter széles bójakapu a labda átvezetésére. Mindegyik csapat két átlósan ellentétes kaput támad és védi a másik két kaput.



#### A kettő közül melyik kaput a legjobb támadni?

A játékosoknak azt a kaput kell támadniuk, amelyiket csak egy ember véd. Ennek érdekében ki kell alakítaniuk egy 2 az 1 elleni szituációt, és ezt kihasználva gólt szerezni.

#### A támadást labdával való futással vagy passzolással kellene kivitelezni?

– A passzolás a játékot gyorsabbá teszi, a szabad területek jobb kihasználásával.

– Ám a labdával való futás közbeni gyakori irányváltásokkal több területet alakíthatunk ki és több védekezési hibát erőszakolhatunk ki.

#### A támadó hogyan alakíthat ki létszámbeli előnyt a csapata számára?

A labdás játékos magára és a hozzá közelebb levő kapuhoz húzza a védőket. Ezután egy hirtelen, robbanékonny irányváltással szabaddá teheti magát, majd támadhatja a másik (kevésbé levédett) kaput egy 2 az 1 elleni szituációban, amit az ő mozgulatsora teremtett meg.



### 14. FONIÑO JÁTÉK KÖZBEN CSERÉLD MEG A KAPUK SZÍNÉT

Ez a játék is átlósan ellentétes kapukat alkalmaz. Az edző és egy asszisztens (cserejátékos, ha van) hirtelen megcseréli a bójakapuk színét, mindkét végen egyidejűleg. A gól csak akkor érvényes, ha a labda a csapatnak kijelölt színű bójakapun át lett vezetve.

A kapuk színének játék közbeni gyakori cserélgetése segít javítani az összes bevont játékos tudatosságát és periférikus látását, mivel mind a 4 kaput szemmel kell tartaniuk, mint ahogy értelmezni, hogy mi is történik a pályán.

#### Variáció

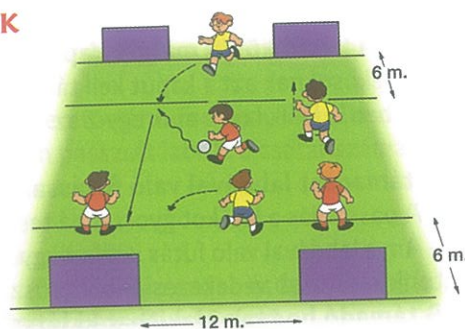
A kapuk bárhol, az oldalvonalon is elhelyezhetők.



## 15. FUNIÑO VÁLASZD BÁRMELYIK KAPUT A 4 KÖZÜL

Mindkét csapat támadhatja bármelyik kaput a 4 közül.

Először használj 2 méteres kaput lövésre, majd 6 méteres kaput labdaátvezetésre.



### Variációk

1. A 3 játékosal felálló csapatnak 10 labdabirtoklásra van lehetősége, mialatt a másik csapat védekezik. Mindegyik támadás közepéről indul, miközben a védők 3 méterre vannak. A támadás befejeződik gólszerzés esetén, ha a labda elhagyja a játékeret vagy ha a védő labdát szerez.

2. A védőknek tudatosan kell helyezkedniük, hogy megakadályozzák a támadókat a gólszerzésben.

A játék célja, hogy megtanítsa a támadókat intelligens passzolással használni a területet, elkerülni a kockázatot és 10 gólt elérni a 10 próbálkozásból.

3. A 4 kaput bárhol el lehet helyezni a **FUNIÑO**-játéktér alapvonalán és oldalvonalán.

4. A labdavezetéssel elért gól csak akkor érvényes, ha a védő legalább 5 méterre a gólszerző mögött van, amikor az áthalad a gólvonalon.



### Hogyan tudja a támadó álcázni a támadását?

Először az ellentétes irányba fusson, mint amerre menni akar, hogy megtéveszse az ellenfelét. Aztán hirtelen irányt változtat, maga mögött hagyva a védőjét.

### Mire kell a labdás támadónak figyelnie?

Le kell vennie a szemét a labdáról (felemelve a fejet, fejlesztve a periférikus látást), így láthatja, hogy mit csinál a védő a kapu előtt, és mit csinál a két csapattárs. Így alkalmazhatja a megfelelő taktikát.

## 16. FUNIÑO LEONEL MESSI

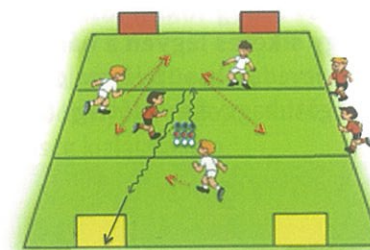
Kilenc labda van letéve a **FUNIÑO**-játéktér közepére. Az egyik csapat három védője, akiknek védenie kell a 4 bójakaput, legalább 5 méterre van ezektől a labdától, és csak akkor indulhatnak a labdát megszerezni, ha az első támadó bejön a pályára és megérinti a labdát.

Ők megtesznek mindent az egyetlen támadó megakadályozásában, hogy bevezesse a labdát a lövési területen belülre és gólt lőjön a négy kapu valamelyikébe.

Mindegyik támadás góllal fejeződik be, vagy ha a labda elhagyja a játékeret. Amennyiben bármelyik védő szabálytalanságot követ el, akkor a támadó újakezdi úgy, hogy a védők legalább 5 méterre vannak. Ha a védők megszerzik a labdát, ők egyszerűen kirúgják a vonalon túlra. Ahhoz, hogy a támadó elérje a célját, gyakran

kell sebességet és irányt változtatni, továbbá cselhez folyamodni a védők összevarására és megtévesztésére.

Mindegyik támadónak három egymás után következő próbálkozása van. A három sorozat 3 támadása után megállapítják az első csapat góljait, majd pozíció- és funkciócsere következik a két csapat között.



Az a csapat a győztes, amelyik több gólt szerzett a kilenc támadásából.

**Variáció:** Kapura lövés helyett a támadónak át kell vezetnie a labdát a 6 méter széles bójakapun. Extra feltétel lehet, hogy egy bizonyos labdarúgó-mozdulatot vagy trükköt kell végrehajtani a gólszerzéskor.



A TSG 1899 Hoffenheim (Németország) hozta létre a világ legelső **FUNIÑO**-stadionját.



### **Hogyan próbálhatják a védők a támadót megakadályozni a gólszerzésben?**

A védőknek fel kell ismerniük annak szükségességét, hogy a helyes távolságra és szögben helyezték el magukat a kapukhoz viszonyítva, amelyeket védenek. Ez engedélyezi a két kapu egyidejű biztosítását és a támadó áthatolásának akadályozását.

#### **Mit tegyen a támadó, hogy sikeres legyen a három védő ellen?**

Fusson átlósan a legkevésbé levédett kapu felé, majd miután a védő követi őt, hirtelen váltson irányt, maga mögött hagyva a védőt, így támadhatja a másik kaput.



### **17. FUNIÑO - EGYMÁST KÖVETŐ GÓLOK JÁTÉKA**

A játékot 2 méteres kapura, kapura lövéssel vagy 6-8 méter széles bójakapuba való labdavezetéssel lehet játszani. A 2 méteres kapu használata esetén mindegyik kapunál pótlabdákat kell elhelyezni.

Gólszerzés után a támadók a másik végen próbálnak meg gólt elérni. A támadót nem szabad a lövés területén belül szerelni.



Miután egy csapat több gólt is szerzett egymás után, pihenő következik. Az a csapat, amelyik a legtöbb egymást követő gólt éri el 10 perc alatt, az a győztes.

*Megjegyzés:* Ez a játék különösen jó a védekezésből támadásba való gyors átváltásra és fordítva, továbbá a játékosok koncentrációjának javítására.

### **Milyen lecke tanulható, mikor gyors váltással a váltakozó kapukat támadjuk?**

– Megtanulod, hogyan alkalmazkodj gyorsan egy új szituációhoz és hogyan játszd ki a labdát zsúfolt zónából olyan területre, ahol a csapatodnak időt és területet nyersz a gólszerzési lehetőség kialakítására.

– Megtanulod, hogyan irányítsd a játék iramát (felgyorsíthatod és lelassíthatod a játékot).

#### **Mi a legjobb módja az egymást követő többszöri gólszerzésnek?**

Azonnal a gólszerzést követően a gólszerzőnek nem a labdával kell futnia, hanem megjátszani egy játékostársat, aki szabad területre futott a középpályán. Mindegyik játékosnak, aki segített a gólnak vezető műveletben, távolságot kell kieszközölnie maga és a labda között, szabad területre futva az ellenfél térfelén.

#### **Mit kell a védekező csapatnak tennie, miután gólt kaptak?**

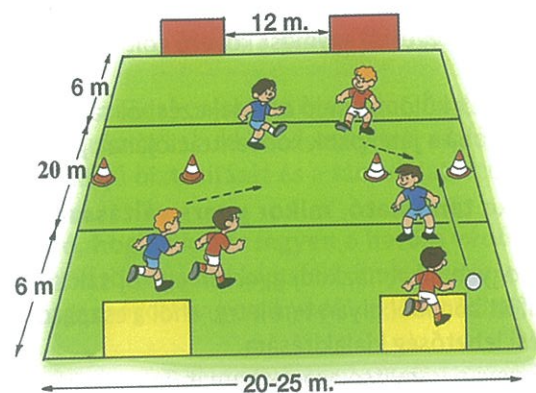
Nekik gyorsan rá kell állni az ellenfél másik két játékosára, hogy megakadályozzák az újabb egymást követő gólt.



### **18. FUNIÑO - TÁMADÁS A SZÉLEKET HASZNÁLVA**

Ez a játék az oldalakon való támadásépítésre bátorítja a növendékeket, nagyobb szélességet ajánlva és segít elkerülni az ellentámadás veszélyét a pálya közepén való labdavesztés esetén. Mielőtt megpróbálhatnak gólt szerezni a lövés területen belülről, a támadó csapatnak először át kell vezetni vagy passzolni a labdát az egyik (kevésbé levédett) 6 méter széles bójakapun, ami a felezővonalon helyezkedik el.



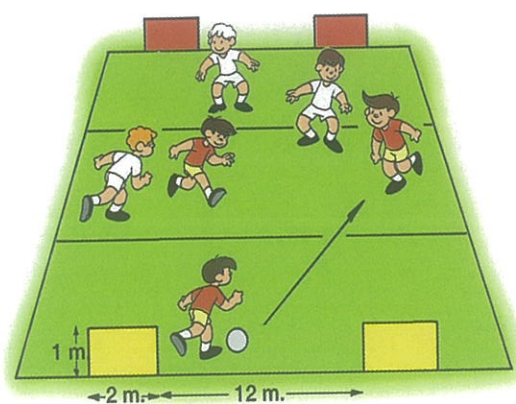


### 19. FUNIÃO ÁTLÓTT PASSZOK ÁLCÁZÁSA ÉS LEFÜLELÉSE

Két játékos mindkét csapatból csak a középpályán játszik és megpróbál gólt szerezni álcázott, átlótt labdával a kétméteres kapuba. A harmadik játékos a lövés területen belül marad és megpróbálja olvasni az ellenfél középpályásainak szándékait, elcsípni az átlótt labdájukat, illetve gólszerzési próbálkozásukat. Majd elkezd az ellentámadást a saját csapatával.

**„Túl gyakran mi adjuk meg a megoldást a játékosok számára ahelyett, hogy engednénk, igyekezzenek a problémát maguk megoldani.”**

Levin



### 20. FUNIÃO TERELD EL AZ ELLENFÉL TÁMADÁSÁT

A FUNIÃO hivatalos szabályai vannak érvényben. Ha egy csapat gólt szerez a jobb (vagy bal) kapuba, akkor 3 pontot kap, ha a bal (vagy jobb) kapuba, akkor 1 pontot. Ezáltal a védők megtanulják elterelni az ellenfél támadását az óhajtott zónába vagy területre.



**A védő hogyan kényszerítheti az ellenfelet, hogy az egyik oldalon támadjon?**

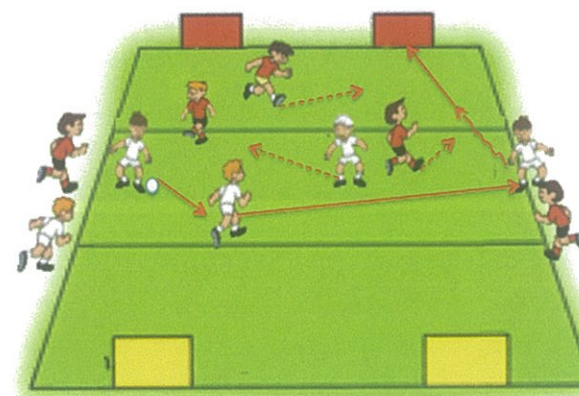
Egy oldalazó pozitúrában közelíti meg a labdás játékost, kényszerítve a támadót a területre, amely a pályának az általa választott oldalán van. Ezáltal eltereli a támadót arra a területre, amelyben több lehetősége van a labda megszerzésére, egy biztosító játékos segítségével vagy anélkül.

### 21. FUNIÃO MINDKÉT OLDALVONALON EGY KÜLSŐS JÁTÉKOST ALKALMAZVA

A FUNIÃO-csapat most 5 játékosal van kialakítva, 3 játékosal a pályán és egy-egy szélső játékosal mindkét oldalvonalon kívül. Miután a szélső megkapja a labdát, belép a pályára, és aki neki passzolta a labdát, átveszi a helyét kint a szélén.

**Variáció 1.:** Csak az egyik oldalon használj egy szélső játékost.

**Variáció 2.:** A csere/shélső játékos számára csak egy/kettő érintés engedélyezett. Az oldalvonal mögött marad és 3 percenként cserél az egyik csapattársával.



### 22. FUNIÃO RÖGBI (ELŐREPASSZ NÉLKÜL)

Előrepassz nem engedélyezett, csak kereszt- vagy hátrépassz, mint a rögbiben. Ezen szabály megszegése a labdabirtoklás átadásával büntetendő.



Ez a szabály javítja a labdás játékos koncentrációját, mivel mindig gondolkodnia kell, mielőtt passzolna. A csapattársaknak szintén teljesen ébernek kell lenniük, hogy a labda mögött ajánlják magukat a passzra.



### 23. FÜRTŐ AZ OLDALVONALRÓL VALÓ HÁTRAPASSZAL

A 4 kaput el kell mozdítani az alapvonalon levő helyükről a lövés terület vonalára, de az alapvonal felé kell nyitottnak lenniük. Gólszerzéshez a támadónak meg kell szelédítenie a labdát az ellenfél lövés területén belül és visszapasszolni a labdát a kevésbé védett kapuba.

Az a csapat a nyertes, amelyik először szerez 10 gólt.

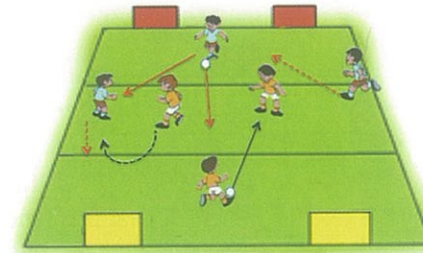


### 24. FÜRTŐ EGYSZERRE KÉT LABDÁVAL

Mindkét csapat egyidejűleg indít támadást a saját alapvonaláról. Gólszerzés után, vagy ha az első labda kikerül a játékból, akkor a játék a második labdával folytatódik gólszerzésig vagy addig, míg megint ki nem kerül a labda a játékból.

Akkor megint két támadás indul mindkét végről, mindkét csapat próbálja a gyakorlatba ültetni, amit az első próbálkozásukból tanultak.

Az a csapat nyer, amelyik több gólt szerez 5 „dupla támadás” után.



**A labda nélküli játékosok támogassák a labdás játékost, vagy a védekezésre koncentrálnak?**

A játékosok hamar felfedezik, hogy sokkal sikeresebb, amikor ketten védekeznek és a harmadik maga próbál meg gólt szerezni.



**Mi a legáltalánosabb hiba ezt a játékot játszva?**

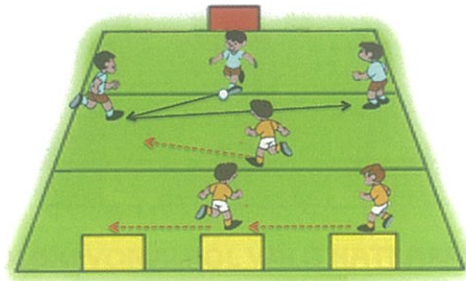
Mind a három játékos támadni fog, nem hagyva biztosító védőt.



## 25. FUNIÑO „TOLÓAJTÓ”

Három 2 méteres kapu van az alapvonalon, két védővel a gólszerzési területen belül, akik védik azokat. A harmadik védő a középpályán játszik és néz szembe a három támadóval. A támadók tartják a labdát, körbejáratják abban a reményben, hogy átlótt passzal gólt szereznek valamelyik kapuba juttatva a labdát, mialatt a védő próbál nyomást gyakorolni a 3 támadóra.

A védők ingáznak a három kapu között, a középpályán lévő labda pozíciójától függően annak reményében, hogy megakadályozzák az ellenfelet a gólszerzésben.



Ha a védekező csapat megszerzi a labdát, a középpályásukhoz kell passzolni, aki megpróbál gólt szerezni átpasszolva a labdát a 2 méteres kapun, ami az ellentétes alapvonal közepén helyezkedik el.

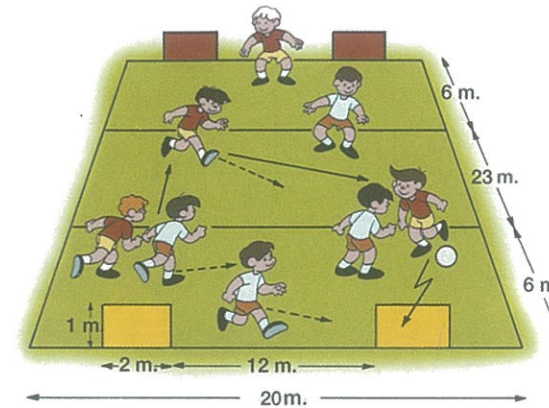
A három támadónak labdavesztés után azonnal vissza kell szerezni a labdát, de nem engedélyezett a kapujuk blokkolása.

A támadó csapatnak 5 támadásra van lehetősége, mielőtt szerepet cserélnének a védekező csapattal. A játék befejeződik, ha mindkét csapatnak megvolt a 2 sorozat 5 támadása.

**„Hibás az edzők részéről, hogy kiskanállal táplálják a játékosukat, mindezt helyettük gondoljanak ki és megadjanak minden megoldást, melyeket növendékeknek kellene megtalálniuk, mert képesek rá! Máshogy fogalmazva: mi kimerítjük a természet készleteit a túlzott használattal, de sajnos a tanításban és felkészítésben még alig kezdtük el kiaknázni a tanítványok és játékosok agyában levő óriási adottságot, ami által felismerhetnénk a bennük levő hatalmas lehetőségeket, amiből mindannyian profitálhatnánk.”**

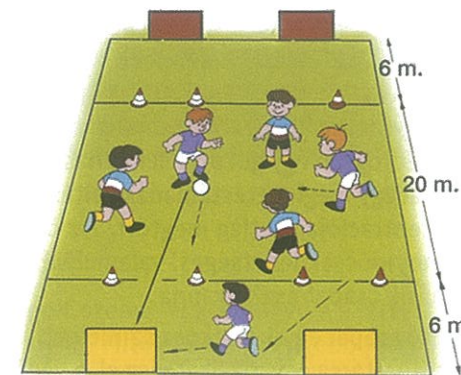
## 26. FUNIÑO HOZZÁADOTT KAPUSOKKAL

Egy ráadás játékos (vagy cserejátékos) szerepel a kapuban és a három csapattárs a mezőnyben játszik. Gólt csak a lövés területén kívülről lehet szerezni. A kapusok megtanulják jól elhelyezni magukat azon kapu előtt, amelyre a legnagyobb esély van, hogy a támadók megpróbálnak bevenni. Emellett elkezdik a támadást és támogatják a három mezőnyjátékos kombinációs játékát.



## 27. FUNIÑO BIZTOSÍTOTT MÉLYSÉGGEL, TÁMADÁSKOR

Mindkét csapat három játékosának egyike, amikor a labda birtokában van, ajánlja magát az ellenfél lövés zónájában, hogy a mélység biztosítva legyen. Mielőtt megkapja és lekezeli a labdát – ami a középpályáról lett passzolva –, egy „vizuális egyezséget” köt (szemkontaktus) a passzolóval és ezután gólt szerez. Az a csapat nyer, amelyik először szerez 10 gólt.



**Variáció 1.:** Mindkét csapat egy 4. játékosal versenyez.

**Variáció 2.:** A labdát birtokló csapat egyik játékosának ajánlani kell magát a bójakapu mögött, – a FUNIÑO-játéktéren kívül –, majd 3 másodpercen belül kell gólt szereznie a 7 a 7 elleni kapuba, 13 méter távolságból.

## 28. FUNIÑO LABDAVESZTÉS UTÁN CSERÉLÉS

Azt a játékost, aki elveszti a labdát, felváltja a cserejátékos, aki amilyen gyorsan csak lehet, felveszi az ő pozícióját, hogy a csapata ne kerüljön létszámbeli hátrányba.





### 29. FUNIÑO MEGLEPETÉSTÁMADÁS 4 LABDÁVAL

A hivatalos **FUNIÑO**-szabályok vannak érvényben. Mindegyik kapu mellett egy-egy tartaléklabda van elhelyezve, amelyek csak akkor vannak használva, ha a labda a kapu mellett elhagyja a játékeret. A felezővonalnál mindkét oldalvonalon két másik tartaléklabda van. Ezeket rögtön egy gól után lehet használni annak a csapatnak, amelyik a gólt kapta. Ezáltal egy meglepetéstámadás építésére van lehetőségük, mielőtt a másik csapat koncentrációja esetleg megtört. Az ötlet az, hogy a támadás olyan gyors legyen, amennyire csak lehetséges, valamelyik csapattárs segítségével vagy anélkül, mielőtt a másik csapat észbe kapna.

Az ellentámadást vezető csapat egyik játékosa színlelheti, hogy egy közeli labdát visz el, miközben egyik csapattársa egy másikat visz el, a védők megtévesztésére és időnyerés miatt. A védekezés csak azután engedélyezett, ha a támadó csapat megérintette a 4 rendelkezésre álló labda egyikét.

### 30. FUNIÑO KOKTÉL

Az edző 3 percenként módosítja a játékszabályokat.

- Kezdj a **FUNIÑO** hivatalos szabályaival (1)
- Aztán **FUNIÑO** átlósan ellentétes kapuk támadása (12)
- Aztán **FUNIÑO** szélesen elhelyezett kapukkal (3)
- Aztán **FUNIÑO** meglepetéstámadás egy másik labdával (28)
- Aztán **FUNIÑO** hozzáadott kapusokkal (25)
- Végül **FUNIÑO** hátránnyal (5)



### 31. FUNIÑO KIESÉssel

Amikor egy játékos gólt szerez, el kell hagynia a játékeret. Ez addig megy, amíg két játékos marad a pályán. Általában a gyengébb játékosoknak nem sikerül gólt szerezni. A játék 5 alkalommal történik és a kiesett játékosoknak egy speciális feladatot kell megoldaniuk (például büntető rúgás elvégzése, amely motivációt jelent a játékosoknak a gólszerzésre).

### 32. FUNIÑO 1 az 1 ELLENBŐL A 3 a 3 ELLEN FELÉ, 3 LABDÁVAL

A két csapat az ellentétes alapvonalon áll fel. A támadó csapat mindhárom játékosánál van egy labda.

Az edző berendeli az első támadót a pályára, aki az első védővel néz szembe. Öt másodperccel később a 2. támadó is belép, hogy csatázzon a 2. védővel. Öt másodperccel ezután pedig az utolsó támadó lép be az utolsó védő ellen.



Miután a második és harmadik támadó belép a pályára, a legjobb lehetőséget kell megválasztaniuk a támadásra. Akár a másik labdájával, ha azzal teremthetik meg a legjobb esélyt a gólszerzésre. A védőknek szintén a legjobb esélyt kell megválasztaniuk a gól elkerülésére. A még mindig játékban lévő labdák számától függően számos helyzetet kell elemezni, és mindegyik játékosnak meg kell találnia az egyéni feladatát a csapat eredményességének érdekében.

Sikeres szerelés esetén a védők ellentámadást vezethetnek, és egyénileg vagy játéktársaik segítségével gólt szerezhetnek.

Mindegyik csapatnak 5 sorozatnyi 3 támadása van. Amelyik csapat több gólt szerez, az nyer.

Döntetlen esetén egy rövidített játékra kerül sor. Miután az utolsó labda elhagyta a játékteret vagy a 4 közül bármelyik kapuban „kötött ki”, mindkét csapat összes játékosa visszatér az eredeti indulási pozíciójába. Az edző egy labdát a pálya közepére dob, amelyet mindkét csapat megpróbál megszerezni és a hivatalos **FUNIÑO**-szabály lép életbe.



**„Az intelligencia a valódi különbség két játékos között.”**

### **33. FUNIÑO NÖVELD ÉS CSÖKKENTSD A JÁTÉKOSOK SZÁMÁT**

Mindkét csapat három játékosának van egy számozása 1 és 3 között. Felállnak a saját alapvonaluk mögött. Tartaléklabdák vannak elhelyezve a pálya körül, különösen a 4 kapu mellett. Az edző a labda pályára való berúgásával indítja a játékot,



ahol az első két játékos – az 1-es számú mindkét csapatból – nekilódul megszerezni azt és gólt lőni. Tíz másodperc múlva a 2-es számú játékosok vannak szólítva, hogy kövessék őket és újabb 10 másodperc múlva a 3-as számú játékosok, kialakítva egy 3 a 3 elleni játékot, amely 2 percig tart.

Tíz másodperccel a 2 perc lejártá után, a **FUNIÑO**-játék folytatódik, mikor az 1-es számú játékosok a pálya elhagyására vannak felszólítva. 10 másodperc múlva a 2-es számú játékosok, majd a 3-as számú játékosok játszanak még 10 másodpercig 1 az 1 ellen, amikor a játék befejeződik.

Gólszerzés esetén, vagy ha a labda elhagyja a pályát, az a csapat hozza játékba a legközelebb levő tartaléklabdát, amelyik gólt kapott vagy nem érintette a labdát, hogy folytassa a 3 percig tartó intenzív játékot.

A győztes kikiáltásáért 3 sorozatot kell játszani. A második sorozatban a 2-es számú játékosok kezdenek, míg a harmadikban a 3-as számúak.

