





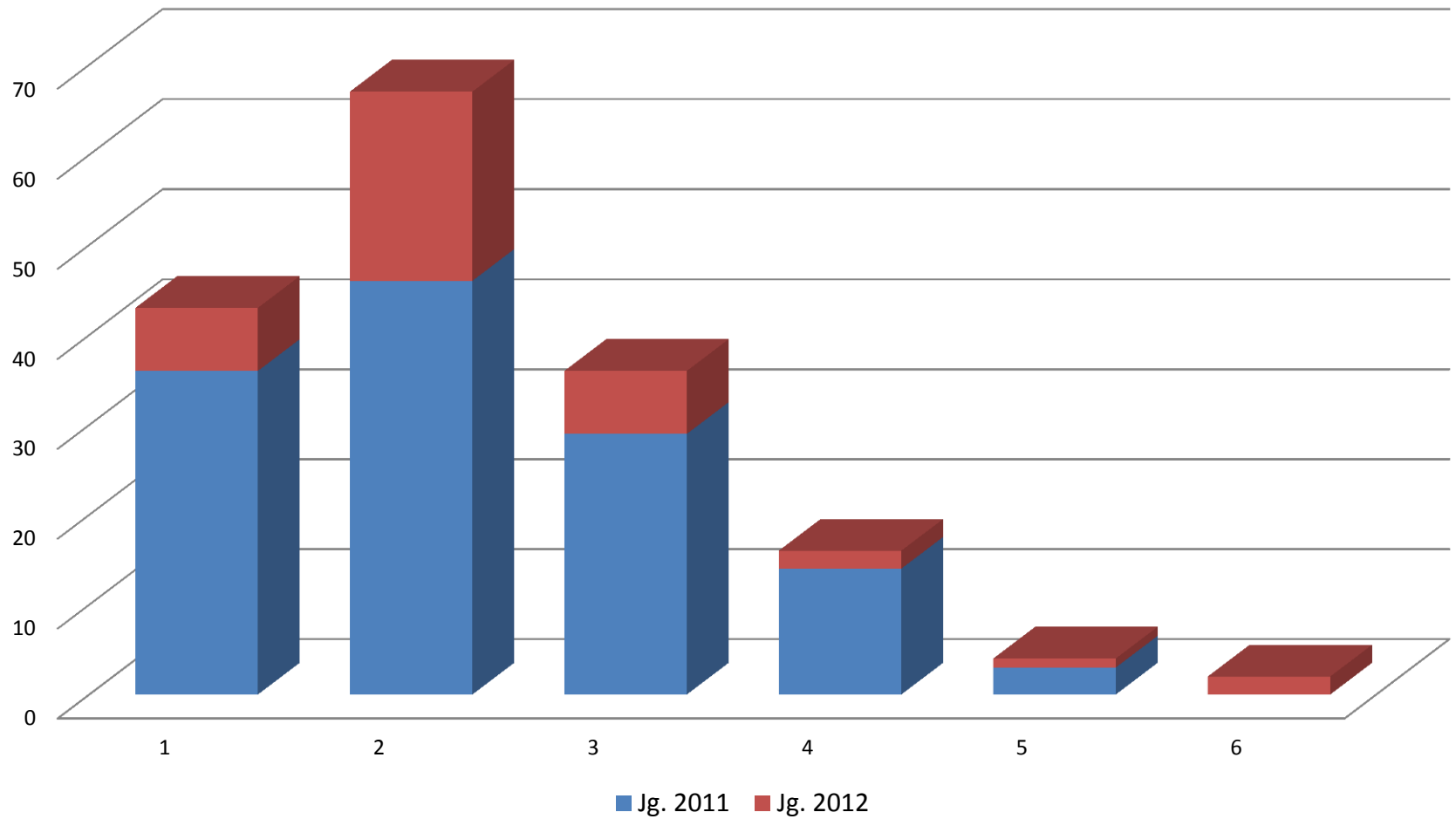
FUNiño™
Workshop

28. November 2017, Aschheim

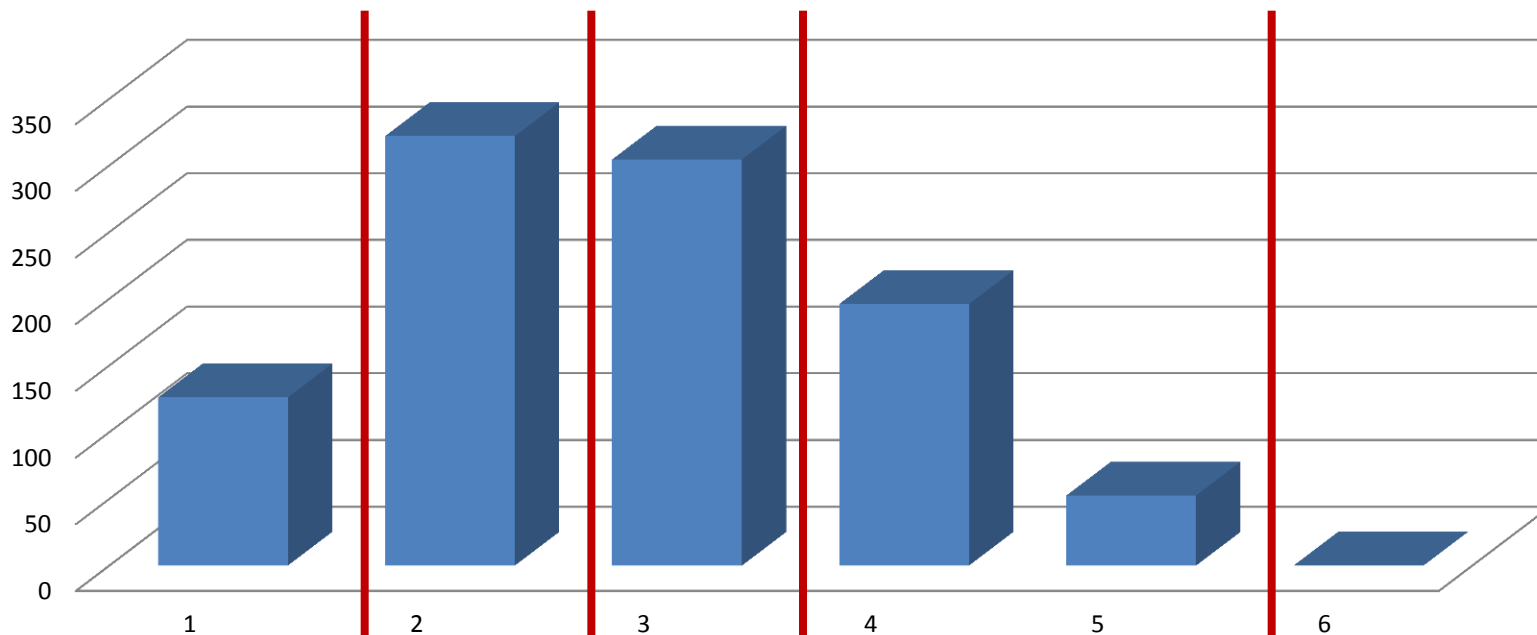
-  Festival-Opening in Lohhof mit 160 Teams / 32 Felder
-  weitere 8 Wochenenden
-  weitere 26 Festivals
-  1.334 Kinder

	Teams	Festivals	Kids *
30.9.	33	3	116
7.10.	113	8	396
14.10.	53	4	186
21.10.	71	4	249
28.10.	38	4	133
5.11.	30	1	105
11.11.	10	1	35
18.11.	33	1	116
	381	26	1334
*) Annahme: pro Team ø 3,5 Kinder			

gemeldete Teams je Verein zu allen Festivals



Anzahl spielender Kinder (Ø 3,5 pro Team) – nur Jg. 2011



FUNiño™

>120 Kinder

320 Kinder

300 Kinder

250 Kinder

Spielausfall

Gefahr
Spielausfall

Spiel

Gefahr:
Nicht-Nominierung
ca. 20% der Spieler

7 vs. 7

Planung

- zentrale Terminplanung durch BFV-Kreisjugendleitung
 - Abfrage der möglichen Festivaltermine bei Vereinen
 - Veröffentlichung eines Terminplanes mit allen Festivals
 - Angabe Teilnehmer-Maximum je Festival
 - auf regionale Verteilung achten
- Anmeldung bis Donnerstag, 20 Uhr vor Festivalwochenende

Organisation für Spieltag

- Keine Beachtung der Jahrgänge innerhalb einer Altersklasse
- Anwendung des Modell „Karlsfeld“
- Keine Beachtung der Spielstärken

Modell „Karlsfeld“

- Keine feste Zuordnung der Mannschaften zum Festivalstart
- Teams suchen sich Startfeld je nach Spielstärkeneinschätzung selbst (geringerer Organisationsaufwand durch Veranstalter)

Eltern

- Eltern-Zone: konsequente Elternbereiche (außerhalb Regelspielfeld)
Vorbereitung auf FairPlayLiga




Spielfeldaufbau

- Tore
 - Jedes Team bringt seine zwei Tore mit
 - unterschiedlicher Aufbau: Förderung Kreativität
 - Es können auf den „stärkeren“ Spielfeldern auch andere/kleines Tore verwendet werden
- Spielfeldnummerierung
 - Keine Notwendigkeit






Spielablauf

- ⦿ Standpunkt Trainer/Mannschaftsbetreuer
 - ⦿ Seitenlinie / Torlinie – akt. Unterschiedliche Handhabung
 - ⦿ Info Prof. ML: Seitenlinie, Spieler soll Position selbst suchen
 - ⦿ Einige Festivals werden gefilmt und diese Situation untersucht
- ⦿ Häufiges Coaching
 - ⦿ Reduzierung des Coachings auf „Betreuungsaufgabe“

sonstiges

-  Elternbrief von Spielleitung
-  Handzettel mit Regeln (analog Opening Lohhof)
-  Zusammenstellung von möglichen Spielvarianten durch Spielleitung an Vereine

Hallen-Festivals


-  Dreifachturnhalle = 3 Felder
-  Spielzeit: 6 Minuten je Spiel
-  12 Teams spielen in zwei Gruppen
-  6 Spielrunden je Team/Gruppe
-  36 Minuten Spielzeit je Team
→ 27 bis 36 Minuten je Spieler

Hallen-Festivals

 00:00	1. Spielrunde Gruppe 1
 00:08	2. Spielrunde Gruppe 1
 00:16	3. Spielrunde Gruppe 1
 00:24	1. Spielrunde Gruppe 2
 00:32	2. Spielrunde Gruppe 2
 00:40	3. Spielrunde Gruppe 2
 00:48	4. Spielrunde Gruppe 1
 00:56	5. Spielrunde Gruppe 1
 01:04	6. Spielrunde Gruppe 1
 01:12	4. Spielrunde Gruppe 2
 01:20	5. Spielrunde Gruppe 2
 01:28	6. Spielrunde Gruppe 2
 01:36	1. Spielrunde Gruppe 3 [...]
 02:00	1. Spielrunde Gruppe 4 [...]
 03:12	Abpiff 6. Spielrunde Gruppe 4

- mit Auf-/Abstieg
- 2 Minuten Pause zwischen den Spielrunden
- Uhr läuft weiter!
- Moderation wichtig.
- Hohe Disziplin notwendig
- 24 Teams in 3,5 Std. über 80 Kinder

Hallen-Festivals



 00:00	1. Spielrunde Gruppe 1
 00:07	2. Spielrunde Gruppe 1
 00:14	3. Spielrunde Gruppe 1
 00:21	1. Spielrunde Gruppe 2
 00:28	2. Spielrunde Gruppe 2
 00:35	3. Spielrunde Gruppe 2
 00:42	4. Spielrunde Gruppe 1
 00:49	5. Spielrunde Gruppe 1
 00:56	6. Spielrunde Gruppe 1
 01:03	4. Spielrunde Gruppe 2
 01:10	5. Spielrunde Gruppe 2
 01:17	6. Spielrunde Gruppe 2
 01:24	1. Spielrunde Gruppe 3 [...]
 01:45	1. Spielrunde Gruppe 4 [...]
 02:50	Abpiff 6. Spielrunde Gruppe 4

- Spielzeit: **5 Minuten**
- mit Auf-/Abstieg
- 2 Minuten Pause zwischen den Spielrunden
- Uhr läuft weiter!
- Moderation wichtig.
- Hohe Disziplin notwendig
- 24 Teams in 3 Std. über 80 Kinder



Hallen-Festivals

Spielfeldaufbau

Spielfeldtrennung:



-  Ideal: Hallentrennwand (somit auch „Rund-um-Bande“)
-  Alternativ: Bänke

Tore

-  direkt an Seitenlinie (ohne Abstand)
-  mit Turnmatten gegen Umfallen beschweren

Hallen-Festivals

Termine

 TSV Haar	10.12.17	9 – 12 Uhr
 TSV Haar	11.02.18	9 – 12 Uhr
 SC Grüne H.	10.03.18	13 – 17 Uhr
 TSV Haar	11.03.18	9 – 12 Uhr
 VfR Garching	18.03.18	9 – 13 Uhr

FUNiñoTM - Spielfeld

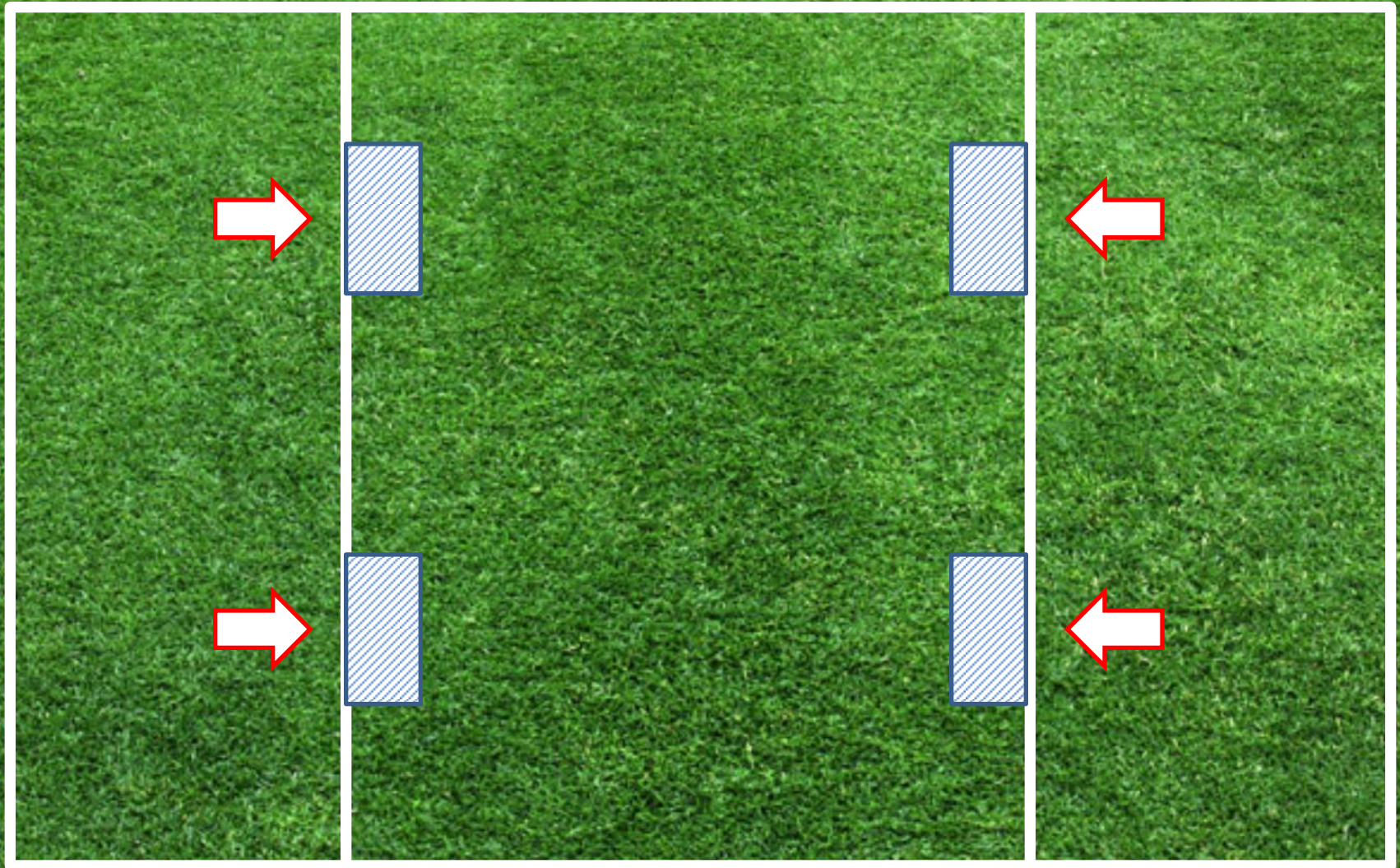


Schusszone

Spielzone

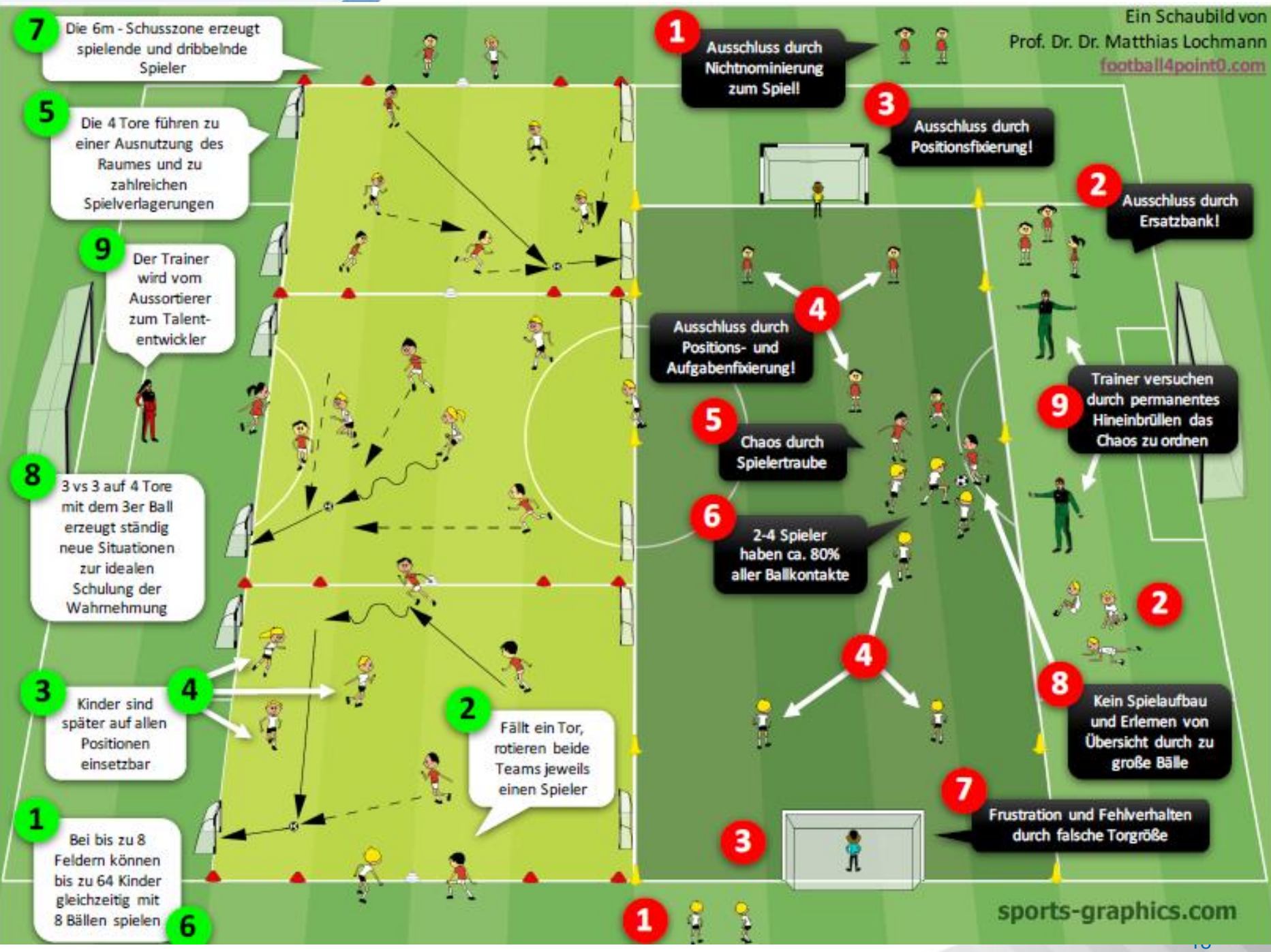
Schusszone

FUNiñoTM - Spielfeld – Beispiel 2



Schusszone

Schusszone



7 Die 6m - Schusszone erzeugt spielende und dribbelnde Spieler

5 Die 4 Tore führen zu einer Ausnutzung des Raumes und zu zahlreichen Spielverlagerungen

9 Der Trainer wird vom Aussortierer zum Talententwickler

8 3 vs 3 auf 4 Tore mit dem 3er Ball erzeugt ständig neue Situationen zur idealen Schulung der Wahrnehmung

3 Kinder sind später auf allen Positionen einsetzbar

1 Bei bis zu 8 Feldern können bis zu 64 Kinder gleichzeitig mit 8 Bällen spielen

1 Ausschluss durch Nichtnominierung zum Spiel!

3 Ausschluss durch Positionsfixierung!

2 Ausschluss durch Ersatzbank!

4 Ausschluss durch Positions- und Aufgabenfixierung!

5 Chaos durch Spielertraube

6 2-4 Spieler haben ca. 80% aller Ballkontakte

9 Trainer versuchen durch permanentes Hineinbrüllen das Chaos zu ordnen

2 Fällt ein Tor, rotieren beide Teams jeweils einen Spieler

8 Kein Spielaufbau und Erlernen von Übersicht durch zu große Bälle

3 Frustration und Fehlverhalten durch falsche Torgröße