

FUNiÑo

nach Horst Wein



Projektarbeit von Finn Mantey
FsJ 2015 /2016

Inhaltsverzeichnis

1.0	Warum Funino?	3
2.0	Methodik	4
3.0	Funino Regeln	6
4.0	Funino Hinführung	7
4.1	Hinführende Spiele	7
4.2	3 gegen 0	7
4.3	3 gegen 1	7
4.4	3 gegen 2	8
5.0	Funino mit verschiedener Spieleranzahl	9
6.0	26 Funino Spielformen	10
6.1	Zurückhängender Abwehrspieler	11
6.2	Ballführung über eine der beiden Torlinien	12
6.3	Funino mit längs aufgeteilten Feld	13
6.4	Funino mit Handicap	14
6.5	Dreifaches Duell 1:1	15
6.6	Funino mit anschließendem Torschuss	16
6.7	Steilpässe aus dem Mittelfeld	17
6.8	Ballhalten in der 3:2 Situation	18
6.9	3 gegen 1 Ballhalten	19
6.10	Angriff auf diagonal gegenüberliegende Tore	20
6.11	Angriff auf ein beliebiges der 4 Tore	21
6.12	Spiel auf wechselnde Tore	22
6.13	„Umleiten“ von Angriffen	23
6.14	Angriff über die Flügel	24
6.15	Tore am laufenden Band	25
6.16	Schnelles Umschalten nach Torerfolg	26
6.17	Funino mit Abklatschen	27
6.18	Funino mit Spieler an der Seitenlinie	28
6.19	Funino mit 3 neutralen Spielern	29
6.20	Funino mit „Guerillakämpfer“	30
6.21	Funino mit Torhüter	31
6.22	Funino mit Zuspielen wie im Rugby	32
6.23	Funino mit 2 Bällen gleichzeitig	33
6.24	Funino auf umgedrehte Tore	34
6.25	Risiko kalkulieren	35
6.26	„Leo Messi“	36
7.0	Quellenverzeichnis/Impressum/Copyright	37

Warum Funino?



Funino – das ist eine Spielform bei der auf einem Feld etwa der Größe 32m x 25m zwei 3er Mannschaften auf 4 Minitore spielen, Tore dürfen dabei nur innerhalb einer 6m Schusszone erzielt werden.

„Fun heißt Vergnügen, Nino heißt Kind. Das Kind muss Vergnügen haben wenn es Fußball spielt, wenn es begeistert ist, wenn es leidenschaftlich ist, dann kann es sehr viel lernen. Und es ist wichtig, dass das Kind dauernd den Kontakt mit dem Ball hat, dass das Kind Erfolgserlebnisse hat und sich nicht verstecken kann.“, so Horst Wein, Begründer des Funino.

Aus diesem Grund hat er zahlreiche Variationen entwickelt, welche in erster Linie das Ziel haben die Spielintelligenz der Kinder zu verbessern, das heißt neue Spielsituationen erkennen, sich ihnen anpassen und auftretende Probleme optimal zu lösen. Daneben werden die Wahrnehmungsfähigkeit, taktische Fähigkeiten, koordinative Fähigkeiten und Kreativität geschult. Die Kinder lernen in vereinfachten Spielsituationen die elementarsten Fähigkeiten, die es beim Fußball braucht.

Mittlerweile ist Funino Bestandteil im Lehrplan großer Leistungszentren und Profi Clubs, wie zum Beispiel die TSG Hoffenheim oder der FC St. Pauli. Der FC St. Pauli hat seit 2013 seine F-Jugendteams vom Spielbetrieb des Hamburger Fußballverbandes gelöst und betreibt einen eigenen Spielbetrieb, bei dem nur Funino gespielt wird. Beim TSV Heiligenstedten praktizieren wir die Funino-Spielformen seit 2012. Wir haben auch bereits an vielen Spieltagen des FC St. Pauli teilgenommen.

Großer Vorteil des 3 gegen 3 beim Funino gegenüber anderen Spielformen, bei denen beispielsweise 5 gegen 5 oder 7 gegen 7 gespielt wird ist, dass jeder Spieler Hauptdarsteller ist und sehr viel mehr Aktionen am Ball hat. Jeder einzelne Spieler passt mehr, dribbelt mehr, schießt mehr und hat somit auch mehr Erfolgserlebnisse.

Außerdem gibt es keine festen Positionen, jeder Spieler ist sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung gefordert, denn pausiert ein Spieler so macht sich dies sofort bemerkbar. So werden auch schwächere Spieler, die im großen Spiel oft übergangen werden, gefordert und somit optimal gefördert.

Horst Wein hat die Regeln den Kindern angepasst und nicht die Kinder sich den Regeln anpassen lassen, denn Kindertraining ist kein reduziertes Erwachsenentraining!

Für Kinder ist das Spiel auf zwei große Tore recht eindimensional, deshalb gibt es beim Funino 4 Tore, die Kinder erweitern ihr Blickfeld, sie verlagern das Spiel auf die andere Seite und lernen somit automatisch die Grundlagen der Raumdeckung, da auch die Verteidiger verschieben müssen. Außerdem wird besonders das Spiel über die Flügel gefördert.

All das sind Gründe warum wir beim TSV Funino noch intensiver praktizieren wollen, es ist um einiges kindgerechter und soll besonders in der G-, F- und E-Jugend ein Hauptbestandteil eines jeden Trainings sein.

Es hat sich aber auch gezeigt, dass viele Erfahrungen und Übungen mit der Zeit verloren gehen bzw. nicht weitergegeben werden konnten. Mit der Projektarbeit wird nun ein Trainingskonzept FUNINO für den TSV Heiligenstedten manifestiert, welches jedes Kind im Rahmen der fußballerischen Ausbildung beim TSV Heiligenstedten schwerpunktmäßig durchlaufen soll.

Methodik

Angelehnt an das Prinzip des „Kooperatives Lernens“, welches die Zusammenarbeit von Schülern (Trainingsgruppe) und Lehrer (Trainer) beschreibt, erreicht der Trainer seine „Schüler“ und damit die Lerneffekte durch gezielte Aufgaben- und Problemstellungen (Spielformen), anstelle von Anweisungen und Lösungsvorgaben.

Der Grundsatz lautet hier: Stimulieren statt instruieren.

Die Kinder sammeln durch die ständig wiederkehrenden und überschaubaren Situationen eigene Erfahrungen und Erkenntnisse, die der Trainer durch zielgerichtete Fragestellungen (anstelle von Anweisungen) moderierend weiter vorantreibt.

Ziel ist es, die gemeinsame Lösung eines Problems oder ein gemeinsam geteiltes Verständnis einer Situation zu entwickeln.

So stellt der Trainer im Verlauf einer Übung oder Spielform in einer Pause (ggf. auch nach „einfrieren“ der Situation) gezielte Fragen. Die Trainingsgruppe berät sich dann und findet eine gemeinsame Lösung und ein gemeinsames Verständnis für die Situation / Spielform.

Methodik-Beispiel aus einer der „hinleitenden Übungen“ zum FUNINO:

Übung: 3vs.0 auf Zeit. Es werden mehrere Teams á 3 Spielern gebildet.

Die Spieler bekommen folgende Aufgabenstellung: "Ihr habt als Team 90 Sekunden Zeit, im FUNINO-Feld ohne Gegenspieler so viele Tore wie möglich in Folge zu erzielen. Ihr startet auf der Grundlinie und müsst zuerst beide Tore auf der gegenüberliegenden Seite treffen. Wenn ihr beide Tore getroffen habt, müsst ihr die beiden Tore auf der anderen Seite treffen, bevor ihr erneut die Seite wechseln könnt... usw. Das Team mit den meisten Treffern gewinnt. Dann lässt man den Wettbewerb durchlaufen.

Häufig ist es so, dass sich ein Spieler der ersten Gruppe den Ball schnappt und alles allein macht, d.h. geradewegs auf das erste Tor zu dribbelt und abschließt. Nach dem Torerfolg bleibt er am Ball und dribbelt schnell zu dem benachbarten Tor und schließt ab. Danach schnappt er sich wieder den Ball und dribbelt zur gegenüberliegenden Grundlinie und wiederholt das Ganze bei den anderen beiden Toren, während die beiden Mitspieler nur mitlaufen, sich ggf. sogar untereinander stören, oder den Ball fordern ohne ihn zu bekommen.

Die pausierenden Teams beobachten währenddessen das Geschehen und finden evtl. schon einen anderen Ansatz (Erkenntniszugewinn: Aufteilung ist sinnvoll).

Wenn der Wettbewerb abgeschlossen ist, wird das Ergebnis verkündet.

Wenn bis dato bereits ein Team die Aufgabenstellung durch Aufteilung und Passen bearbeitet hat, dann wird dieses Team deutlich mehr Tore erzielt haben. Je nach Ablauf und Entwicklung werden dann die passenden Fragen gestellt, z.B. "was gut geklappt hat, was hat nicht so gut geklappt?" oder "warum hat das eine Team so deutlich gewonnen?". So erfahren die Kinder durch eigene Gedanken und aktive Mitarbeit einen bedeutenden Erkenntniszugewinn, den man als Trainer durch Fragestellung weiter in Richtung Lösung



steuert: Aufteilung, Tor, Querpas, Tor. Je nach Alter und Fähigkeiten wären auch andere Lösungswege denkbar (vorsprinten ohne Ball, Pass, Tor, Pass über Dritten, Tor, Diagonalpass...)

Die Teams machen dann noch einen Durchgang. Der nächste Optimierungspunkt, zu welchem man die Gruppe durch Fragestellung hinleitet, wäre dann in diesem Beispiel -> Dreiecksbildung mit zurückhängendem Center (warum? Um verunglückte Querpässe abfangen und zum anderen Tor weiterleiten zu können).

Dieses Beispiel soll nur dazu dienen die Methodik zu erklären. Bei den weiteren hinleitenden Spielformen 3 vs.1 sind es dann Anfangs Fragen wie „welcher der 3 Spieler sollte bei Spielstart den Ball haben?“ (Antwort: der mittlere!). Wann ist der beste Zeitpunkt für ein Abspiele? Usw.

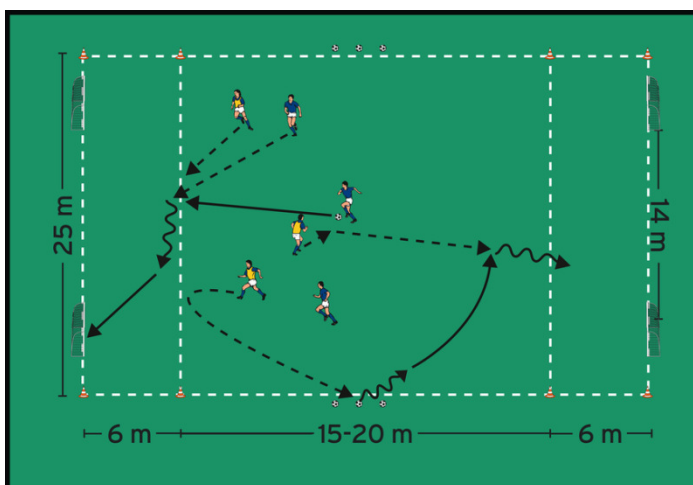
Die Grundsätze sind:

- 1. Stimulieren statt instruieren**
- 2. Erkenntniszugewinne durch Fragen an die Gruppe provozieren anstatt Lösungen vorzugeben (kooperatives Lernen)**

**"SAG ES MIR - UND ICH VERGESSE
ZEIG ES MIR - UND ICH BEHALTE
BETEILIGE MICH - UND ICH VERSTEHE"
(LAOTSE)**

Funino-Regeln

Ziel des Funino ist die Verbesserung der Spielintelligenz, also der Wahrnehmung, Antizipation, Kreativität sowie der Analyse von Spielsituationen. Die Spieler lernen sehr schnell, weil Spielsituationen regelmäßig wiederkehren und alle Spieler stets am Geschehen beteiligt sind.



- 25 x 32 m Feldmaße
- vier Minitore
- zwei Dreier- Teams
- 6 m breite Torschusszone

Regeln:

- Spiel beginnt mit einem Pass oder einem Dribbling in der eigenen Schusszone, die gegnerischen Spieler dürfen die Schusszone nicht betreten.
- kein Abseits, keinen Eckball und keinen Elfmeter. Anstelle eines Einwurfes wird der Ball von der Außenlinie gespielt oder gedribbelt.
- bei Regelverstoß im Mittelfeld gibt es einen Freistoß oder ein Dribbling. Dabei müssen alle Gegner mehr als 3 Meter entfernt bleiben.
- bei Regelverstoß in der Schusszone erfolgt ein Strafangriff aus der Mitte gegen einen Verteidiger in der Schusszone. Die übrigen 4 Spieler befinden sich in der anderen Schusszone und dürfen nach der ersten Ballberührung am Spiel teilnehmen.
- kein Schiedsrichter, die Spieler sind aufgefordert, das Spiel alleine zu spielen. Die Trainer unterstützen die jungen Spieler dabei.
- Bei einem 3-Tore-Rückstand ist es möglich, dass die zurückliegende Mannschaft mit einem Zusatzspieler spielen darf

Funino Hinführung:

Hinführende Spiele:

3 gegen 0. Ohne Gegnerdruck führt eine Dreiermannschaft Angriffe über das freie Feld auf die zwei gegenüberliegenden Tore durch. Jeder Spieler sollte hierbei den Ball mindestens einmal berühren und so am Angriff teilhaben.

Ziele: Die Spieler lernen sich im Spielraum zu orientieren, den Ball untereinander sicher und schnell zu passen, ihn an- und mitzunehmen und präzise auf das Tor zu schießen.

Coaching Hinweise: Der mittlere Spieler sollte zu Beginn immer den Ball haben, um den Angriff einzuleiten. Es ist darauf zu achten, dass sich die äußeren Spieler stets etwas vor dem mittleren Spieler befinden, um ein Dreieck aufzubauen.

Warum Dreiecksformation?

- Gegner hat weniger Möglichkeiten zum erfolgreichen Eingreifen
- Selbst ungenaue Pässe können ankommen, ohne dass der Verteidiger eingreifen kann
- Erleichtert ein direktes Weiterspielen des Balles
- Erleichtert die An- und Mitnahme des Balles

3 gegen 0 mit Gegenstrom. Zwei sich gegenüberstehende Dreiermannschaften führen Angriffe ohne Gegnerdruck auf die gegenüberliegenden Tore durch. Die beiden Mannschaften sollen sich dabei nicht behindern und führen ihre Angriffe sozusagen „unabhängig“ von dem gegenüberstehenden Team durch.

Ziele: Die Spieler lernen freie Räume zu erkennen und zu nutzen. Durch die entgegenkommende Mannschaft wird der Druck diesmal leicht erhöht und die Spieler sind aufgefordert ihre Umgebung, auch während des Dribblings, genau wahrzunehmen um eine Kollision mit entgegenkommenden Spielern zu vermeiden.

Coaching Hinweise: „Kopf hoch!“ beim Dribbling und beim Passspiel.

3 gegen 0 in Dreiecksformation. Fortführung zu den beiden oben stehenden Varianten. Ein Treffer zählt nur, wenn sich die drei Angreifer in der geforderten Dreiecksformation befinden.

Ziele: Gewöhnung und „Festsetzung“ der Dreiecksformation.

Coaching Hinweise: Bei Abweichung von der Dreiecksformation wird sofort korrigiert. Erklärung für die Spieler: „Warum Dreiecksformation?“ (siehe oben)

3 gegen 1. Drei Spieler einer Mannschaft starten von ihrer Grundlinie und greifen die beiden gegenüberliegenden Tore an, die von nur einem Spieler der gegnerischen Mannschaft verteidigt werden.

Ziele: Passzirkulation unter Druck, die Spieler lernen nun auch unter aktivem Gegnerdruck die Dreiecksformation beizubehalten und die Situation klug auszuspielen.

Coaching Hinweise: Es ist weiterhin darauf zu achten, dass die Dreiecksformation besteht und dass am Anfang eines jeden Angriffs der mittlere Spieler den Ball hat.

3 gegen 1 + 1. Selber Ablauf wie zuvor, allerdings mit dem Unterschied, dass nun ein zweiter Verteidiger ca. 6m hinter den Angreifern startet und seinen Mitverteidiger unterstützt sobald die Angreifer ihren Angriff starten.

Ziele: Da nun auch von hinten Gegnerdruck ausgeübt wird, sind die Angreifer gezwungen die Situation schneller zu lösen. Außerdem sollen die Spieler lernen die taktisch richtige Entscheidung der Angriffsseite zu wählen.

Coaching Hinweise: Der Abstand richtet sich nach Leistungsstand der Angreifer. Durch einfache Spielverlagerungen kann die Situation noch einfacher ausgespielt werden.

3 gegen 1 + 1 + 1. Fortführung zu den oben stehenden Varianten, allerdings mit einem zusätzlichen Verteidiger, der ebenfalls 6m hinter den Angreifern startet. Sobald ein Angreifer den Ball berührt, dürfen die Verteidiger eingreifen.

Ziele: Die Spieler sind gezwungen den Angriff noch schneller auszuspielen. Ziel ist der schnelle Raumgewinn!

Coaching Hinweise: Die Verteidiger aus verschiedenen Positionen starten lassen, bspw. einen von der Grundlinie und einen auf Höhe der Mittellinie. Positionen wechseln um Spieler zu fordern die Spielsituation neu zu lesen.

3 gegen 2. Eine Dreiermannschaft greift von der eigenen Grundlinie startend die gegenüberliegenden Tore an. Die Tore werden zunächst von einem Gegenspieler in der Schusszone verteidigt und von einem zweiten, welcher im Zentrum des Feldes verteidigt. Später werden die räumlichen Beschränkungen aufgehoben.

Ziele: Die Spieler lernen die Überzahlsituation klug auszuspielen und die richtige Entscheidung zu treffen, welchen ihrer beiden Mitspieler sie anspielen.

Coaching Hinweise: Zum Entdecken der effektivsten Angriffsaktion die Anzahl der Zuspiele der Angreifer auf 2 beschränken.

3:2 auf einer Seite und 3:1 auf der anderen. Die drei Stürmer greifen abwechselnd auf beide Seiten an, während eine Seite von 2, die andere Seite nur von einem Verteidiger bewacht wird. Nach 10 Angriffen tauschen beide Dreiermannschaften die Rollen. Ein Angriff ist beendet, wenn die drei Verteidiger unter sich einen Pass spielen können, der Ball im Aus oder im Tor ist. Welche Mannschaft erzielt die meisten Tore?

3:2 auf beiden Seiten mit Läufer. Nach jeder Abwehr des Verteidigerpaares läuft einer von ihnen zu seinem Mitspieler auf der gegenüberliegenden Seite und schafft dort eine neue 3:2 Situation. Auf diese Weise werden beide Tore in jeder Spielhälfte immer von zwei Abwehrspielern verteidigt.

Funino mit verschiedener Spieleranzahl

Meistens kommt es vor, dass in einer Trainingsgruppe mehr als die optimale Spieleranzahl (für Funino) von 6 Spielern vorhanden ist. Um dennoch eine fördernde und attraktive Funino Trainingseinheit anbieten zu können, sind dies Möglichkeiten um mit nicht optimaler Spieleranzahl umzugehen.

6 Spieler: Optimale Anzahl für 3 gg. 3

7 Spieler: Bei einer Anzahl von 7 Spielern bietet es sich an mit einem neutralen Spieler zu agieren, welcher immer am Angriffsspiel der ballbesitzenden Mannschaft teilnimmt.

8 Spieler: Bei einer Anzahl von 8 Spielern teilt man die Gruppe in zwei 4er Mannschaften ein. Jeder Spieler einer Mannschaft erhält eine Zahl von 1-4, welche die Wechselreihenfolge darstellt. Das Spiel beginnen Spieler 1-3, während sich Spieler 4 wechselbereit außerhalb des Spielfeldes befindet.

Bei Torerfolg der eigenen Mannschaft tritt die Wechselreihenfolge in Kraft. Spieler 4 ersetzt Spieler 1, nach einem weiteren Torerfolg ersetzt Spieler 1 Spieler 2, usw.

Tipp: Bei zu langen Wartezeiten (keine Torerfolge) ist es ebenfalls möglich, auch bei einem Torerfolg der gegnerischen Mannschaft zu wechseln. Sollten die Wartezeiten trotzdem zu lang sein, eigenständig wechseln.

9 Spieler: Eine Pausenmannschaft. Nach bestimmter Wartezeit oder beliebigen Torerfolgen ersetzt die Pausenmannschaft eine der zwei anderen Mannschaften.

Tipp: Beschäftigung für Pausenmannschaft (z.B. Passen im Dreieck, Balljonglage, etc.)

10 Spieler: Siehe 9 Spieler + zusätzlicher neutraler Spieler (siehe oben).



26 Funino Spielformen



Zurückhängender Abwehrspieler

Empfohlene Spieleranzahl: 6

Ein Spieler jeder Mannschaft darf sich nur in der eigenen Schusszone aufhalten. Erzielt eine Mannschaft ein Tor wechselt der Abwehrspieler bei beiden Mannschaften.

Ziele: Die Spieler lernen sich in der Dreiecksformation zu bewegen und so ein Gleichgewicht zwischen Abwehr und Angriff zu schaffen. Außerdem wird verhindert, dass sich die Spieler alle auf einem Haufen befinden und ein chaotisches Spiel entsteht.

Coaching Hinweise: Der Abwehrspieler bietet fast immer eine Anspielstation für einen Rückpass und kann das Spiel mit klugen Pässen neu aufbauen. Es sollte darauf geachtet werden, dass sich die beiden Mittelfeldspieler nicht auf einer Linie befinden und die Dreiecksformation jederzeit besteht.

Variationen: Der Abwehrspieler darf ins Mittelfeld vorrücken, sobald einer seiner Mitspieler in die gegnerische Schusszone vorrückt.



Ballführung über eine der beiden Torlinien

Empfohlene Spieleranzahl: 6

Anstatt den Ball innerhalb der Schusszone in eines der beiden Tore zu schießen, muss er durch eines der beiden Tore (6/8m) gedribbelt werden.

Ziele: Die Spieler lernen es den Raum besser zu nutzen und klare Torchancen heraus zu spielen.

Coaching Hinweise: Um Einzelgänge zu vermeiden kann Variation 2 eingesetzt werden.

Variationen:

1. Beim überdribbeln der Torlinie muss der Spieler einen Trick oder eine Finte machen, damit das Tor gültig ist.
2. Ein Tor ist nur gültig, wenn zwischen der Balleroberung und dem „Torschuss“ alle Spieler mindestens einmal am Ball waren.
3. Ein Tor ist nur gültig, wenn der Ball zwischen der Balleroberung und dem „Torschuss“ nicht hoch gespielt wurde.
4. Ein Tor ist nur gültig, wenn sich im Moment des „Torschusses“ alle Spieler der angreifenden Mannschaft in der gegnerischen Hälfte befinden. So agiert die Mannschaft immer kompakt und als Einheit.
5. Ein Tor ist nur gültig, wenn sich im Moment des „Torschusses“ mindestens ein Spieler der angreifenden Mannschaft in der eigenen Hälfte aufhält. Dieser könnte im Falle eines Ballverlustes den gegnerischen Konter verlangsamen oder sogar aufhalten.



Funino mit längs aufgeteilten Feld

Empfohlene Spieleranzahl: 6

Das Funinofeld wird in eine rechte und linke Spielfeldseite geteilt. Der sich in Ballbesitz befindenden Mannschaft ist es nicht erlaubt, dass sich alle drei Spieler in der selben Hälfte aufhalten. Geschieht dies dennoch wechselt der Ballbesitz.

Ziele: Die Spieler lernen sich optimal im Raum aufzuteilen und nicht auf einem Haufen zu stehen, somit wird auch die Übersicht geschult.

Coaching Hinweise: Meistens ist es sinnvoll, wenn auch die verteidigende Mannschaft sich so aufteilt, dass nicht alle Spieler in einer Spielfeldhälfte stehen. Bei dieser Übung ist auch vom Trainer erhöhte Aufmerksamkeit notwendig.



Funino mit Handicap

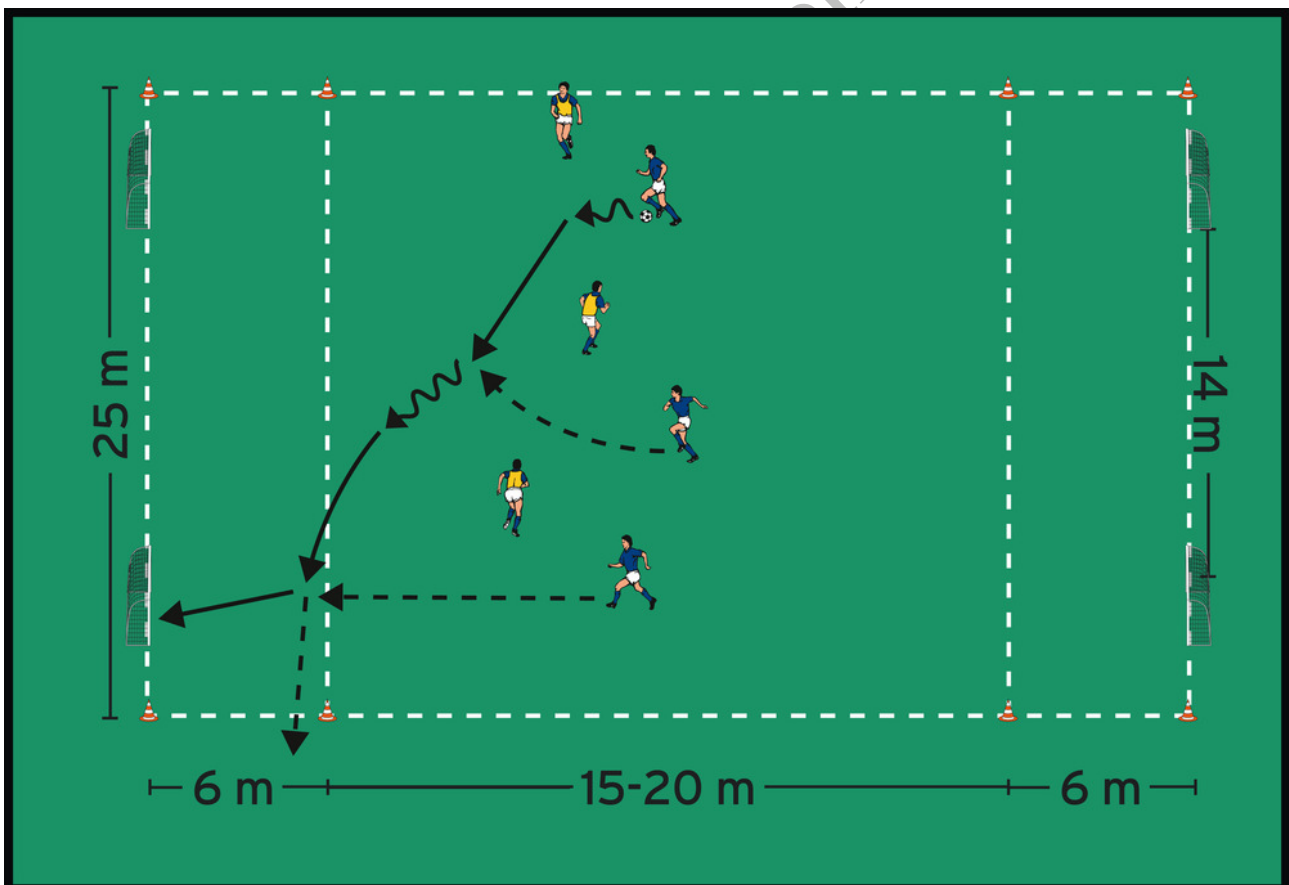
Empfohlene Spieleranzahl: 6



Gespielt wird nach normalen Funino-Regeln. Nach jedem Torerfolg verliert die betreffende Mannschaft einen Spieler, sodass sie bis zum nächsten Tor in Unterzahl weiter spielen muss. Kommt die Dreiermannschaft dann zum Torerfolg kommt der dritte Spieler der Zweiermannschaft wieder aufs Feld und ein Spieler der Dreiermannschaft verlässt das Feld. Für jeden Torerfolg einer Zweiermannschaft in Unterzahl bekommt diese 1 Punkt gutgeschrieben. Es gewinnt die Mannschaft, die zuerst 3 Punkte erzielt.

Ziele: Die Spieler lernen sich verschiedenen Spielsituationen schnell anzupassen, das Spiel muss dauernd neu „gelesen“ werden.

Coaching Hinweise: Die Mannschaft in Überzahl sollte versuchen die Zweiermannschaft geschickt ausspielen.



Dreifaches Duell 1:1

Empfohlene Spieleranzahl: 6,8,10

Gespielt wird nach normalen Fußball-Regeln, jedoch finden auf einem Spielfeld drei verschiedene Duelle zwischen je 2 Spielern statt. Unabhängig von den anderen Spielern, versuchen die Spieler im 1 gegen 1 ihren Gegenspieler auszuspielen und zum Torerfolg zu kommen. Jeder Spieler konzentriert sich auf seinen Ball und Gegenspieler! Wer erzielt die meisten Tore?

Ziele: Es werden vorallem die koordinativen Fähigkeiten geschult. Ziel ist es, dass die Spieler ihren Blick vom Ball lösen und auch ihr Umfeld stets im Blick haben.

Coaching Hinweise: Zwar soll sich jeder Spieler auf seinen Ball und Gegenspieler konzentrieren, allerdings sollten die anderen Spieler auch im Blick behalten werden, um Kollisionen zu vermeiden, also Kopf hoch!

Der Angreifer sollte versuchen seinen Gegenspieler mit Finten, Richtungs- und Tempowechsel auszuspielen.

Es ist auf eine seitliche Stellung des Verteidigers zu achten.
Partner wechseln!

Variationen: Dribbeltore



Funino mit anschließendem Torschuss



Empfohlene Spieleranzahl: 6,8

Normale Funino-Regeln mit Dribbeltoren. Hinter den beiden Grundlinien des Minifeldes befindet sich in etwa 15m Entfernung jeweils ein 5m Tor. Nach dem Überdribbeln eines der beiden Dribbeltore muss der Angreifer innerhalb von 3 Sekunden auf das leere oder von einem Torwart bewachte Tor abschließen. Hinter der Grundlinie des Minifeldes darf der Angreifer nicht mehr attackiert werden.

Ziele: Schnelles Erkennen einer neuen Spielsituation und Torabschluss unter Zeitdruck

Coaching Hinweise: Schnellen Torabschluss fordern!

Variationen: Nach dem Überdribbeln eines der beiden Dribbeltore hat der Angreifer nur einen Ballkontakt um auf das große Tor abzuschließen.



Steilpässe aus dem Mittelfeld

Empfohlene Spieleranzahl: 6



Jeweils ein Spieler jeder Mannschaft positioniert sich in der gegnerischen Schusszone, die beiden Mitspieler dürfen sich nur im Mittelfeld aufhalten. Der Stürmer erwartet ein genaues Zuspiel von einem der Mittelfeldspieler und schließt mit einem Torschuss ab. Erzielt der Angreifer ein Tor wird er von einem der Mittelfeldspieler ersetzt.

Ziele: Die Spieler lernen sich in der Dreiecksformation zu bewegen und dem Angreifer mit Pässen in die Schnittstelle Torchancen zu ermöglichen.

Coaching Hinweise: Es sollte darauf geachtet werden, dass sich der Stürmer in einer offenen Stellung zum Tor befindet. Außerdem sollten die Zuspiele aus dem Mittelfeld möglichst flach gespielt werden.

Am einfachsten ist es den Steilpass direkt nach der Balleroberung zu spielen, da sich die gegnerischen Abwehrspieler zu diesem Zeitpunkt noch nicht formiert und orientiert haben.

Variationen: Je nach Leistungsstand der Spieler kann der Trainer z.B. nur hohe Anspiele an den Stürmer erlauben.



Ballhalten in der 3:2 Situation

Empfohlene Spieleranzahl: 6

Gespielt wird nach normalen Fußball-Regeln, jedoch verbleibt jeweils ein Spieler jeder Mannschaft in der eigenen Schusszone. Die restlichen zwei Spieler spielen ausschließlich im Mittelfeld. Jede Dreiermannschaft versucht den Ball trotz Gegnerdruck sechs (acht) Sekunden in ihren Reihen zu halten, erst dann bekommt sie das Angriffsrecht und darf mit allen drei Spielern die beiden gegnerischen Tore attackieren. Gelingt das nicht und die gegnerische Mannschaft erobert den Ball, verföhrt die nun ballbesitzende Mannschaft auf die gleiche Art und Weise. Es gewinnt die Mannschaft, die zuerst 2 Tore erzielt.

Ziele: Die Spieler sollen lernen die 3:2 Überzahl klug auszuspielen und so den Ball zu halten und nach der Eroberung zu sichern.

Coaching Hinweise: Der Spieler in der Schusszone kann auch während des Ballhaltens mit einem beliebigen Spieler aus dem Mittelfeld die Position wechseln.

Variationen: Während des „Ballhaltens“ nur direkte Zuspiele erlauben



3 gegen 1 Ballhalten

Empfohlene Spieleranzahl: 6

Im Mittelfeld spielen 3 Angreifer gegen einen Verteidiger. In beiden Schusszonen lauern jeweils ein weiterer Abwehrspieler, die bis dahin nur innerhalb ihrer Schusszone verschieben dürfen. Erreicht das angreifende Team eine bestimmte Anzahl erfolgreicher Pässe sind alle 4 Tore für den Angriff freigegeben. Ist der Ball im Aus oder erobert ein Verteidiger den Ball, ist der Angriff beendet.

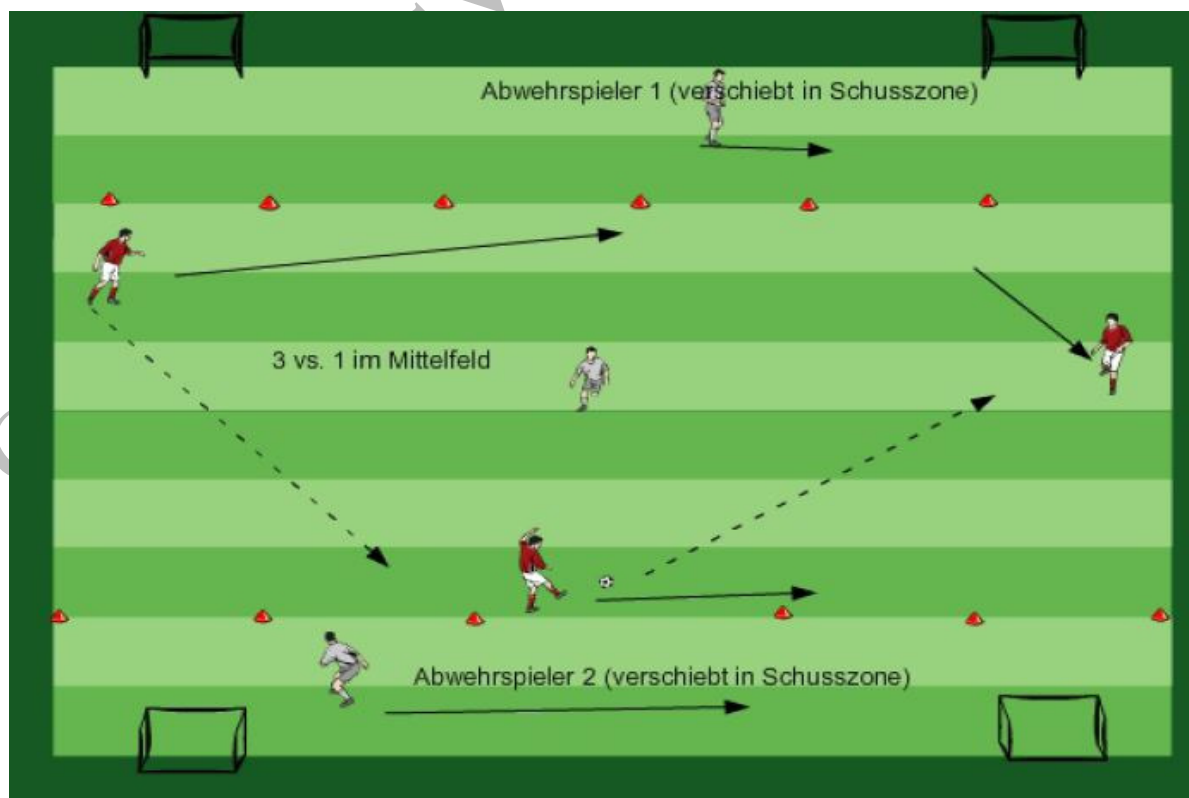
Die Abwehrspieler wechseln nach jedem Angriff die Mittelposition durch. Nach einer vorher festgelegten Anzahl von Angriffen wechseln die Teams Angriff/Abwehr. Teamwettbewerb ausrufen (z.b. jedes Team hat 10 Angriffe, Tore werden gezählt).

Ziele: Kluges Ausspielen und richtiges Freilaufen in der 3:1 Überzahlituation, danach sollen die Spieler die taktisch richtige Entscheidung treffen auf welches der 4 Tore sie angreifen.

Coaching Hinweise: Sind die Spieler fortgeschrittener kann gegebenenfalls das Mittelfeld verkleinert, also die Schusszonen vergrößert werden (8m/10m).

Variationen:

- Alternativ kann statt einer bestimmten Anzahl von Pässen auch eine Ballbesitzzeit den Angriff auf alle 4 Tore freischalten.
- Angriff muss nach „freischalten“ innerhalb von 10 Sekunden beendet sein
- nach „freischalten“ der Tore greifen alle Verteidiger ein, d.h. auch der Spieler aus der nicht attackierten Schusszone eilt nach um eine 3 vs 3 herzustellen



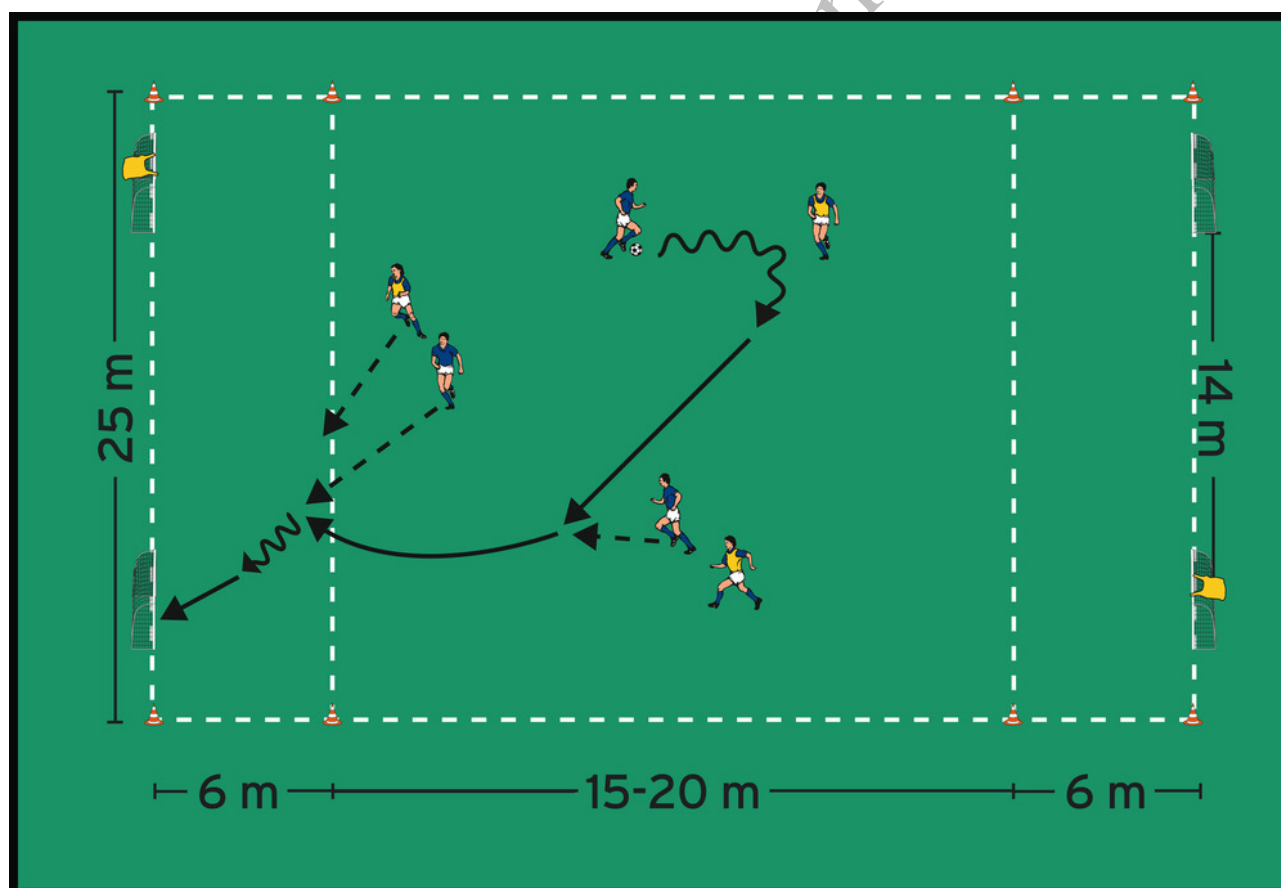
Angriff auf diagonal gegenüberstehende Tore

Empfohlene Spieleranzahl: 6

Jede Mannschaften greift anstatt auf zwei nebeneinanderstehende Tore auf zwei diagonal gegenüberstehende Tore an. Es bietet sich an die Tore mit farbigen Leibchen zu markieren.

Ziele: Die Spieler lernen das Spiel zu verlagern und Breite und Tiefe des Feldes zu nutzen. Außerdem schult es das schnelle Erkennen der Spielsituation und eine geschickte Überzahlbildung.

Coaching Hinweise: Es sollte immer das Tor angegriffen werden, welches von nur einem Gegenspieler verteidigt wird, um so eine 2:1 Überzahlsituation zu schaffen. Ein schnelles Spiel und viele Richtungswechsel schaffen freie Spielräume. Dies erfordert stetige Wachsamkeit und ein schnelles, cleveres Umschaltendenken jedes einzelnen Spielers.



Angriff auf ein beliebiges der vier Tore

Empfohlene Spieleranzahl: 6

Das Spiel beginnt in der Spielfeldmitte, wobei die Verteidiger einen Abstand von mindestens 3m einhalten müssen. Die Mannschaft in Ballbesitz versucht bei einem der vier Tore zum Erfolg zu kommen, während die andere Mannschaft diese verteidigt. Ein Angriff endet, wenn ein Tor erzielt wird, der Ball ins Aus oder einer der Verteidiger den Ball berührt.

Nach 10 mal Ballbesitz tauschen Angreifer und Verteidiger die Rollen.

Bei dieser Spielform sollten ca. 6m breite Dribbeltore verwendet werden, alternativ können aber auch normale Minitore verwendet werden.

Ziele: Die Spieler lernen die Spielsituation zu analysieren und demnach eine Entscheidung zu treffen, so werden neben den koordinativen Fähigkeiten auch Handlungsschnelligkeit und Entscheidungsfindung trainiert.

Coaching Hinweise: Der ballführende Spieler muss ständig den Blick vom Ball lösen um zu sehen wie sich die Verteidiger verhalten um so zu entscheiden bei welchem Tor er am besten zum Erfolg kommen kann. Logischerweise sollte immer das Tor angegriffen werden, welches am wenigsten verteidigt wird.

Durch einfache Richtungswechsel können die Verteidiger getäuscht werden und es vereinfacht den Angreifern zum Torerfolg zu kommen.



Spiel auf wechselnde Tore

Empfohlene Spieleranzahl: 6

Es gelten die normalen Fußball-Regeln. Im Laufe des Spiels wird der Standort der den beiden Mannschaften zugeordneten Tore verändert, so dass beispielsweise ein Spiel auf diagonal gegenüberliegende Tore oder ein Spiel auf die rechten oder linken Tore entsteht. Die Tore der Mannschaften können z.B. mit farbigen Leibchen gekennzeichnet werden.

Ziele: Es werden die koordinativen Fähigkeiten (Umstellungsfähigkeit) geschult, außerdem sollen die Wahrnehmung und Analyse der Spielsituation der Spieler verbessert werden, da sie sich ständig auf eine neue Spielsituation einstellen müssen.

Coaching Hinweise: Das Spiel sollte nicht unterbrochen werden während die Standorte der Tore verändert werden.

Haben die Spieler das System verstanden, sollten die Tore alle 2 Minuten verändert werden.

Variationen: Statt normaler Tore können auch 6m breite Dribbeltore verwendet werden.



„Umleiten“ von Angriffen



Empfohlene Spieleranzahl: 6

Es wird nach normalen Funino-Regeln gespielt. Zu Beginn des Spiels wird vom Trainer festgelegt, dass ein Erfolg im rechten (linken) Tor 3 Punkte zählt, während beim anderen Tor nur 1 Punkt erzielt werden kann.

Ziele: Die Verteidiger lernen die Räume zu verengen und die gegnerische Mannschaft dazu zu zwingen auf die Spielfeldseite anzugreifen, auf die sie vorbereitet sind.

Coaching Hinweise: Logischerweise sollten die Verteidiger die Räume vor dem Tor verengen, bei welchem es mehr Punkte gibt. Die angreifende Mannschaft kann durch viele kluge Seitenwechsel und Spielverlagerungen dennoch versuchen bei dem Tor welches mehr Punkte gibt, zum Torerfolg zu kommen.

Im Laufe des Spiels können die Punkte für die Tore gewechselt und verändert werden, um das Spiel „umzuleiten“.

Variationen: Dribbeltore, Punkte variieren



Angriff über die Flügel

Empfohlene Spieleranzahl: 6



Auf Höhe der Spielfeldmitte werden nahe der Seitenlinien zwei ca. 6m breite Hütchentore aufgebaut. Bevor die angreifende Mannschaft in die gegnerische Hälfte vordringen darf, muss der Ball durch eines der Hütchentore gedribbelt oder gepasst werden. Die Spieler ohne Ball dürfen sich frei im Spielfeld bewegen und sich auch in der gegnerischen Hälfte anbieten.

Bei Ballgewinn in der gegnerischen Hälfte darf sofort abgeschlossen werden.

Ziele: Die Spieler lernen es die volle Breite des Spielfeldes auszunutzen und das Spiel über die Flügel zu eröffnen, anstatt durch die Mitte zu kommen.

Coaching Hinweise: Viele Seitenwechsel und Spielverlagerungen ziehen die Abwehr auseinander und erleichtern es den Angreifern durch eines der Tore zu spielen. Es sollte versucht werden eine 2:1 Überzahlsituation an einem der Hütchentore zu schaffen.

Variationen: Die verteidigende Mannschaft darf sich nur in der eigenen Hälfte aufhalten und die Angreifer erst bedrängen wenn durch eines der Hütchentore gespielt wurde.



Tore am laufenden Band



Empfohlene Spieleranzahl: 6

Nach einem Torerfolg nimmt sich der Torschütze sofort den Ball aus dem Tor und spielt mit seiner Mannschaft auf die gegenüberliegenden Tore. Die verteidigende Mannschaft darf den Angreifer, der das Tor erzielt hat, erst außerhalb der 6m Schusszone attackieren. Sieger ist nicht die Mannschaft, die die meisten Tore erzielt hat, sondern welche die meisten Tore am Stück geschossen hat, ohne den Ball zu verlieren.

Ziele: Die Spieler lernen hierbei schnell umzuschalten und während des kompletten Spiels konzentriert und wachsam zu sein.

Coaching Hinweise: Wichtig ist, dass alle Spieler hoch konzentriert sind, sowohl der Torschütze, der sofort den neuen Angriff einleitet, als auch seine Mitspieler und die verteidigende Mannschaft, die sich schnell in die andere Richtung orientieren müssen. Außerdem ist es für die angreifende Mannschaft einfacher mit einem langen Pass den neuen Angriff einzuleiten anstatt mit einem Dribbling, da sich die verteidigende Mannschaft erst umorientieren muss. Deshalb sollten sich die zwei Angreifer ohne Ball nach dem Torerfolg möglichst schnell vom Ballführenden entfernen und Spielräume in der gegnerischen Hälfte besetzen.

Variationen: Statt der Minitorre ist es auch möglich Dribbeltore (6m) zu benutzen, was ein noch schnelleres Umschalten ermöglicht, da der Torschütze den Ball nicht erst aus dem Tor holen muss.



Schnelles Umschalten nach Torerfolg

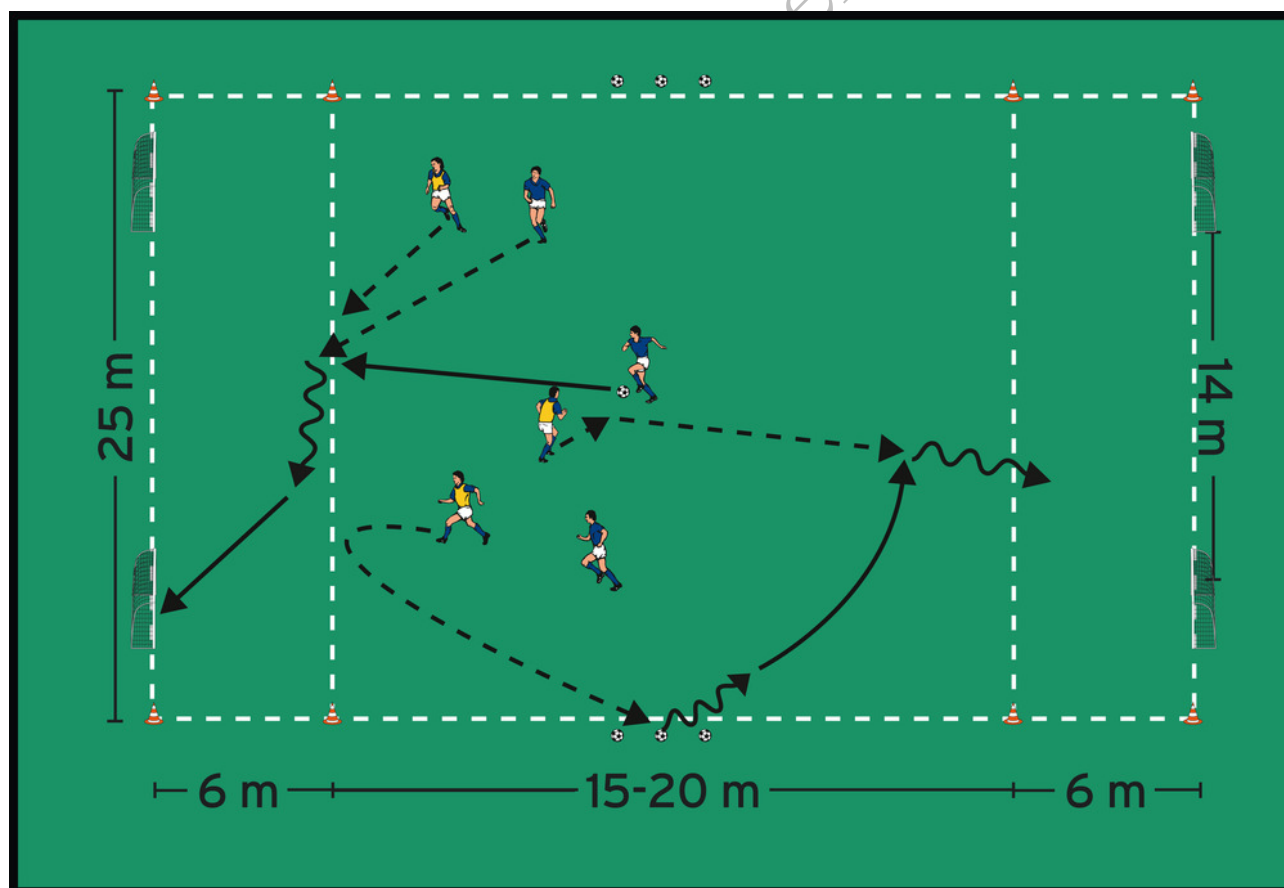
Empfohlene Spieleranzahl: 6

An beiden Seiten werden auf Höhe der Mittellinie je 3 Bälle ausgelegt. Erzielt eine Mannschaft ein Tor, setzt die andere das Spiel mit einem der Bälle auf der Seitenlinie fort. Welches Team erzielt mehr Treffer?

Ziele: Die Spieler sollen lernen schnell umzuschalten und sich nach einem Gegentreffer sofort in die Offensive zu orientieren. Gleiches gilt für die Mannschaft, welche das Tor erzielt hat, diese muss sofort schalten und die defensiven Aufgaben erkennen.

Coaching Hinweise: Diese Übung erfordert stetige Wachsamkeit und ein schnelles Umschaltverhalten jedes einzelnen Spielers. Unaufmerksamkeit wird in den meisten Fällen sofort bestraft.

Es ist darauf zu achten, dass sich nicht zwei Spieler der selben Mannschaft einen Ball von der Seitenlinie schnappen, hier ist auch Kommunikation zwischen den Spielern gefordert.



Funino mit Abklatschen

Empfohlene Spieleranzahl: 9



Zwei Dreiermannschaften spielen gegeneinander, während eine dritte Dreiermannschaft sich spielbereit am Rand aufhält. Erzielt eine Mannschaft ein Tor muss sie die Spieler des Pausenteams abklatschen und wird zur neuen Pausenmannschaft. Das auf dem Platz verbleibende Team darf währenddessen bereits auf die gegenüberliegende Seite angreifen.

Ziele: Es wird insbesondere das Umschaltverhalten geschult

Coaching Hinweise: Für die Mannschaft, die auf dem Feld verbleibt, ist es wichtig möglichst schnell umzuschalten und das Spiel schnell zu machen, solange sich die Pausenmannschaft noch nicht in der Defensive orientiert hat.

Wichtig ist auch, dass die erfolgreiche Mannschaft unmittelbar nach dem Torerfolg das Feld verlässt und die Spieler der Pausenmannschaft abklatscht. Es ist stetige Wachsamkeit eines jeden Spielers gefordert!

Variationen:

1. Das pausierende Team darf sich rund um das Spielfeld verteilen
2. nur ein Spieler muss abgeklatscht werden
3. jeder Spieler muss abgeklatscht werden



Funino mit Spieler an der Seitenlinie

Empfohlene Spieleranzahl: 8

Es wird nach normalen Funino-Regeln gespielt, allerdings mit der Ausnahme, dass sich ein vierter Spieler in jeder Mannschaft auf der gesamten Länge an einer der Seitenlinien für ein Zuspiel anbietet. Wird dieser Spieler angespielt, dribbelt er ins Feld und der Zuspieler nimmt seine Position ein.

Ziele: Die Spieler sollen lernen die komplette Breite des Spielfeldes zu nutzen und das Spiel auf die Flüge zu verlagern.

Coaching Hinweise: Es ist ratsam, wenn sich die Mitspieler im Moment des Anspiels an den Außenspieler auf die andere Seite orientieren um dem Spieler der mit dem Ball ins Feld dribbelt den Raum zu eröffnen.

Außerdem sollte darauf geachtet werden, dass sich der Spieler an der Seitenlinie viel bewegt, um anspielbar zu sein.



Funino mit 3 neutralen Spielern

Empfohlene Spieleranzahl: 9



Ein Team ist reihum neutral (Angreifer). Zwei der neutralen Spieler befinden sich jeweils an den Seiten außerhalb des Spielfeldes (z.B. 3 Meter-Korridor abstecken), der dritte Neutrale befindet sich auf dem Feld. Die neutralen Außenspieler, die sich in ihren Zonen außerhalb des Feldes befinden, dürfen nicht angegriffen werden.

Ziele: Die Spieler sollen die Überzahlsituation clever ausspielen und lernen das Spiel zu verlagern.

Coaching Hinweise: Mithilfe vieler Spielverlagerungen gelingt es der angreifenden Mannschaft besser zum Erfolg zu kommen!

Variationen:

1. Zeitlimit für die neutralen Außenspieler
2. Kontaktbegrenzungen für Außenspieler
3. Außenspieler dürfen angegriffen werden



Funino mit „Guerillakämpfer“

Empfohlene Spieleranzahl: 7

Zwei Dreiermannschaften spielen nach normalen Funino-Regeln gegeneinander. Zusätzlich gibt es einen neutralen Spieler, welcher immer bei der verteidigenden Mannschaft spielt, er attackiert konsequent den ballführenden Spieler und versucht das Spiel der Dreiermannschaft zu stören. Erobert er den Ball, spielt er ihn zu der anderen Mannschaft und attackiert daraufhin sofort wieder den Ballführenden.

Ziele: Es werden insbesondere die kognitiven Fähigkeiten geschult, u.a. Wahrnehmung und Aufmerksamkeit!

Coaching Hinweise: Das Spiel des neutralen Spielers ist sehr anstrengend, daher den „Guerillakämpfer“ oft wechseln!
Von jedem Spieler erhöhte Aufmerksamkeit fordern!



Funino mit Torhüter

Empfohlene Spieleranzahl: 6



Es wird nach normalen Funino-Regeln gespielt, jedoch lässt sich jeweils ein Spieler der verteidigenden Mannschaft fallen und agiert als Torhüter. Dieser darf sich ausschließlich auf der Torauslinie bewegen.

Ziele: Die Spieler müssen sich der neuen Spielsituation anpassen und lernen die Überzahlsituation geschickt auszuspielen

Coaching Hinweise:

Variationen: Die Ballbesitzmannschaft spielt immer in Überzahl, die verteidigende Mannschaft lässt immer einen Spieler als TW zurückfallen.
Tore dürfen nur aus dem Mittelfeld erzielt werden.



Funino mit Zuspielen wie im Rugby



Empfohlene Spieleranzahl: 6

Normale Funino-Regeln, jedoch sind Zuspiele nach vorne nicht erlaubt, der Ball darf nur nach hinten gepasst werden. Der Ball darf also nur nach vorne gedribbelt werden. Bei Regelverstoß wechselt der Ballbesitz.

Ziele: Die Umstellungsfähigkeit wird geschult, da die Spieler sich an eine veränderte Spielsituation anpassen und die folgende Aktion zunächst im Kopf durchspielen müssen.

Coaching Hinweise: Diese Regel lässt sich auch als Zusatzregel zu einer anderen Funino Variante einbauen. Außerdem verlangt es ein komplett anderes Freilaufen.



Funino mit zwei Bällen gleichzeitig

Empfohlene Spieleranzahl: 6

Jede Mannschaft startet mit einem Ball an der eigenen Schusszone mit dem Ziel ein Tor zu schießen ohne dabei ein Gegentor zu kassieren.

Wenn eine Mannschaft ein Tor erzielen konnte oder einer der Bälle das Spielfeld verlässt, wird das Spiel solange mit dem anderen Ball fortgesetzt bis eine Mannschaft ein Tor erzielt oder dieser ebenfalls das Spielfeld verlässt.

Danach startet das Spiel erneut mit zwei Bällen auf jeder Seite. Nach 10 Spieleröffnungen wird der Sieger ermittelt.

Ziele: Es werden die koordinativen Fähigkeiten geschult, insbesondere die Umstellungsfähigkeit.

Coaching Hinweise: Zunächst sollten die Spieler selbstständig versuchen sich eine Taktik zu überlegen.

Ratsam ist es, dass zwei Spieler verteidigen und einer eigenständig versucht zum Torerfolg zu kommen.

Variationen: Statt normaler Tore können auch 6m breite Dribbeltore verwendet werden.



Funino auf umgedrehte Tore



Empfohlene Spieleranzahl: 6

Normaler Funino-Aufbau mit dem Unterschied, dass zwei diagonal gegenüberstehende Tore auf Höhe der Schusszone verkehrt herum aufgestellt werden.

Ziele: Schnelles Erkennen der neuen Spielsituation.

Coaching Hinweise: Es sollte darauf geachtet werden, dass die Tore, welche verkehrt herum stehen nicht gemieden werden und es sollte immer wieder darauf hingewiesen werden, dass jedes Team immer noch zwei Tore zur Verfügung hat.

Variationen: Es bietet sich an mit einem normalen Funinospiel zu beginnen und die Tore während des Spiels ohne Erläuterung umzustellen und umzudrehen. So müssen die Spieler die neue Spielsituation noch schneller erkennen und sich darauf einstellen.



Risiko kalkulieren

Empfohlene Spieleranzahl: 6



Team hat 5 Angriffe in Folge, ausgehend von der eigenen Grundlinie. Es können max. 15 Punkte erreicht werden, die erreichbaren Punkte sind abhängig von der Anzahl der Gegenspieler auf dem Platz. Das angreifende Team entscheidet vor jedem Angriff, ob es gegen einen, gegen zwei oder gegen drei Verteidiger spielen möchte. Für einen Torerfolg gegen 3 Verteidiger gibt es drei Punkte, für einen Torerfolg gegen 2 Verteidiger 2 Punkte, gegen 1 Verteidiger gibt es 1 Punkt. Ballverlust = Angriffsende. Welches der Teams kalkuliert richtig und sichert sich die meisten Punkte.

Ziele: Die Spieler müssen gemeinsam eine Entscheidung treffen und lernen es abzuwägen welches Risiko sie eingehen sollten.

Variationen: Punkte variieren



„Leo Messi“



Empfohlene Spieleranzahl: 6

In der Spielfeldmitte werden 9 Bälle ausgelegt. Die Angreifer positionieren sich an der Seitenlinie auf Höhe der Spielfeldmitte, die verteidigende Mannschaft befindet sich im Feld. Je ein Spieler der angreifenden Mannschaft startet in das Feld, schnappt sich einen Ball aus der Mitte und versucht auf eines der 4 Tore zum Erfolg zu kommen. Abstand der Verteidiger: 5 Meter! Anschließend läuft er zurück und startet erneut, nach 3 Bällen ist der nächste Angreifer dran. War jeder Spieler einmal an der Reihe wechseln Angreifer und Verteidiger die Rollen.

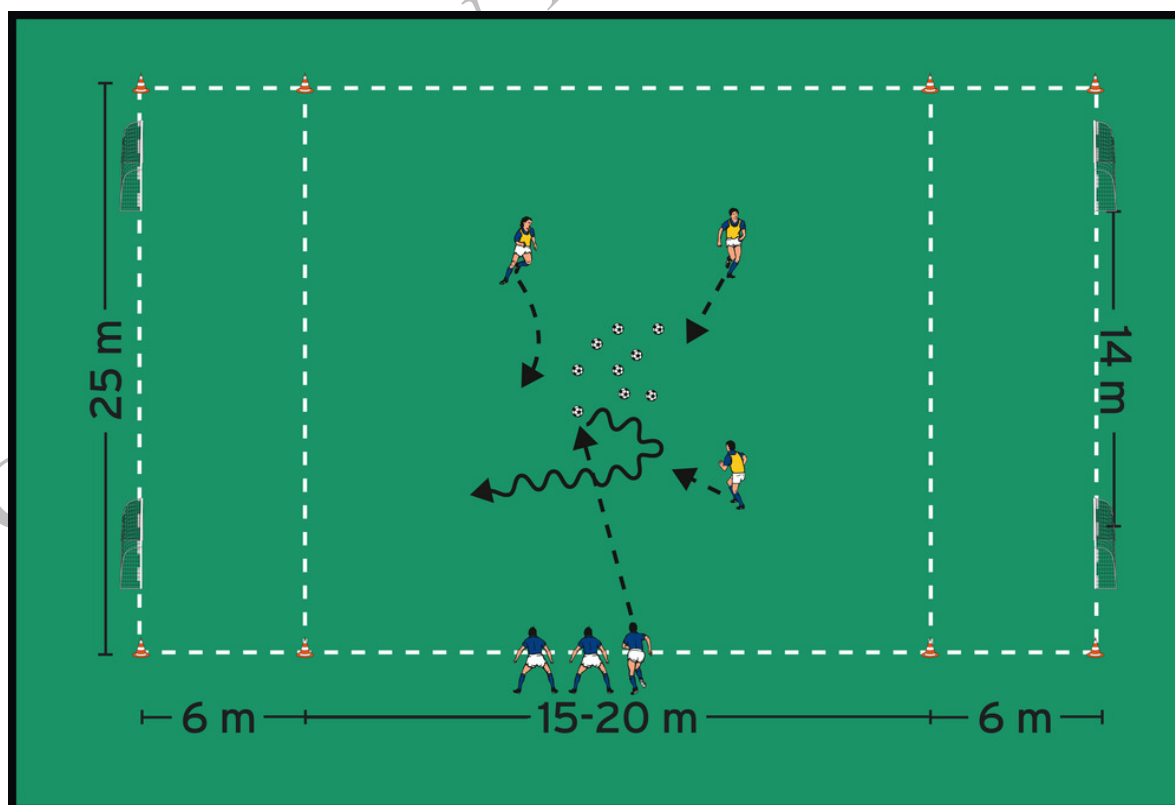
Ziele: Neben der Übersicht wird vorallem die Entscheidungsfindung geschult, da der Angreifer sich möglichst klug für eines der Tore entscheiden muss.

Coaching Hinweise: Es ist auf eine kluge Raumaufteilung der Verteidiger zu achten. Der Angreifer sollte immer versuchen das Tor zu attackieren, welches von den Verteidigern am wenigsten gedeckt wird. Außerdem sollte der Stürmer versuchen mit vielen Tempo- und Richtungswechseln zum Erfolg zu kommen. Es muss nicht zwingend zu einer 1:1 Situation kommen.

Variationen: Zusätzlich befindet sich je ein Mitspieler in den Schusszonen. Messi muss mindestens 4 Sekunden den Ball halten, bevor er auf die Mitspieler passen darf. Er darf aber auch allein gehen, wenn die Situation günstig ist.

Sollten die Angreifer Schwierigkeiten haben zum Torerfolg zu kommen, ist der Abstand der Verteidiger zu vergrößern.

Statt normaler Minitorre ist es auch gut möglich Dribbeltore zu verwenden.



Quellenverzeichnis:

- Buch: Spielintelligenz im Fußball kindgemäß trainieren – Horst Wein
- Buch: Funino – Ein Spiel auf 4 Tore für Kinder unter 10 – Horst Wein
- <http://www.dfb.de/trainer/f-juniorin/artikel/spielintelligenz-durch-funino-entwickeln-132/> 01.06.16
- <http://www.malmeneich.de/funino.jpg> 01.06.16
- <http://www.zeit.de/sport/2014-09/jugendFußball-Fußballtraining-funino-dfb> 29.05.16
- Trainerfortbildung des FC St. Pauli am 31.05.2015 unter Leitung von Horst Wein

Impressum:

TSV Heiligenstedten e.V.
Juliankadamm 11
25524 Heiligenstedten

1. Vorsitzender:
Dennis Struwe
Buschweg 18
25524 Itzehoe
Tel. 04821 – 604686

Copyright ©

Der Inhalt dieser Projektarbeit ist urheberrechtlich geschützt und nur für den TSV Heiligenstedten bestimmt. Es ist untersagt, die Projektarbeit oder Teile davon zu kopieren oder in irgendeiner Form zu publizieren, sofern nicht die ausdrückliche Genehmigung des Vereins vorliegt.

Das entfernen der Copyright-Hinweise ist nicht erlaubt!