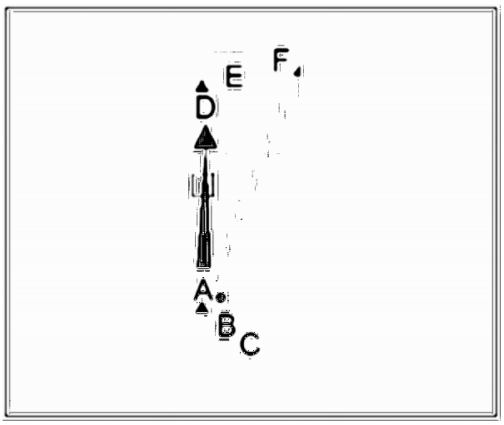
E-Jugend: T029 (Passen) Halle

90 Minuten · 7 Positionen · E-Jugend · 02.12.2007

1 **Pass über den kleinen Kasten mit Gruppenwechsel**

10 min · Hauptteil



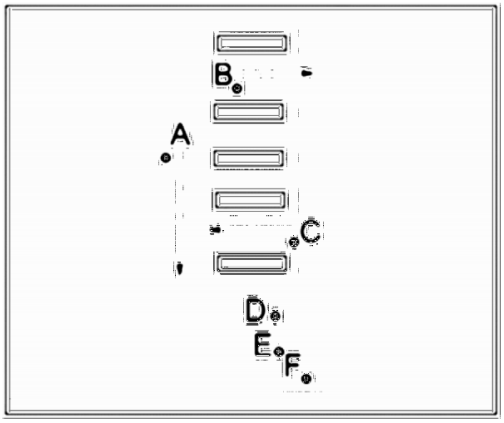
Aufbau: Zwei Hütchen mit mehreren Metern Abstand gegenüber aufstellen.
Einen kleinen Kasten in die Mitte stellen.
Die Spieler auf beide Hütchen aufteilen.
Ein Spieler hat den Ball.

Der Spieler mit Ball spielt ihn über den Kasten zur gegenüberliegenden Gruppe und wechselt danach selbst ans Ende dieser Gruppe.
Der Erste drüben nimmt den Ball an.
Er spielt ihn über den Kasten zurück.
Auch er wechselt die Gruppe.

Mit Zeichnung online: fussballuebungen.de/uebungen/zuspiel/pass-ueber-den-kleinen-kasten-mit-gruppenwechsel

2 **Ball prellen im Slalom durch die Teile eines Kastens**

10 min · Hauptteil



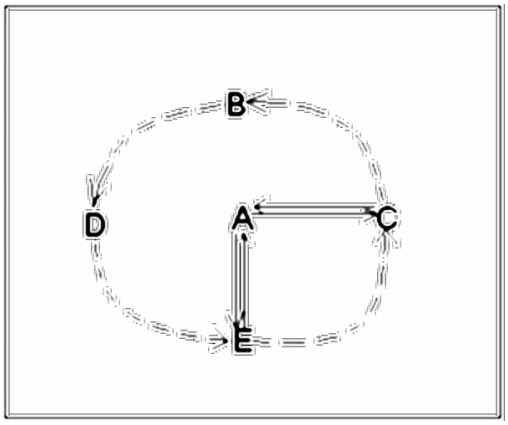
Aufbau: Die Teile eines großen Kastens mit kleinem Abstand hintereinanderlegen.
Jedem Spieler einen Ball geben.
Die Gruppe vor dem ersten Kastenteil anstellen.

Der erste Spieler startet mit Ball.
Er prellt den Ball im Slalom durch die Zwischenräume der Kastenteile.
Auf dem Rückweg läuft er neben den Teilen zurück.
Danach folgt der Nächste.

Mit Zeichnung online: fussballuebungen.de/uebungen/koordination/ball-prellen-im-slalom-durch-die-teile-eines-kastens

3 **Zuspiel aus der Mitte an die laufende Kreisbahn**

5 min · Hauptteil



Aufbau: Ein 15 x 15 Meter großes Feld für die Kreisbahn markieren.
Mehrere Spieler auf einer Kreisbahn verteilen.
Einen Spieler in die Mitte des Kreises stellen.
Dem Spieler in der Mitte den Ball geben.

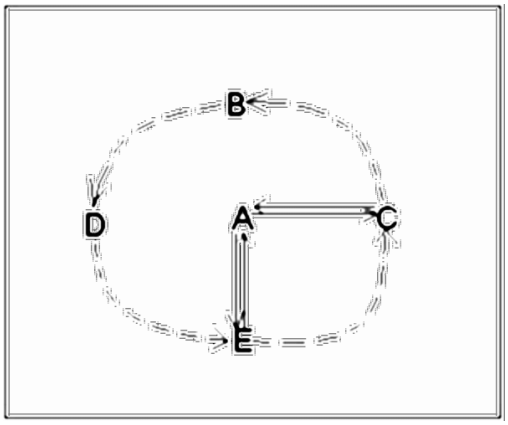
Die Spieler laufen auf der Kreisbahn um den Spieler in der Mitte herum.
Der Spieler in der Mitte spielt nacheinander jedem Spieler auf der Kreisbahn den Ball zu.
Der angespielte Spieler spielt den Ball wieder zurück in die Mitte.
Danach ist der nächste Spieler auf der Kreisbahn an der Reihe.
Die Kreisbahn läuft ohne Pause.

Mit Zeichnung online: fussballuebungen.de/uebungen/zuspiel/zuspiel-aus-der-mitte-an-die-laufende-kreisbahn

---

4 **Zuspiel aus der Mitte an die laufende Kreisbahn**

5 min · Hauptteil



Aufbau: Ein 15 x 15 Meter großes Feld für die Kreisbahn markieren.
Mehrere Spieler auf einer Kreisbahn verteilen.
Einen Spieler in die Mitte des Kreises stellen.
Dem Spieler in der Mitte den Ball geben.

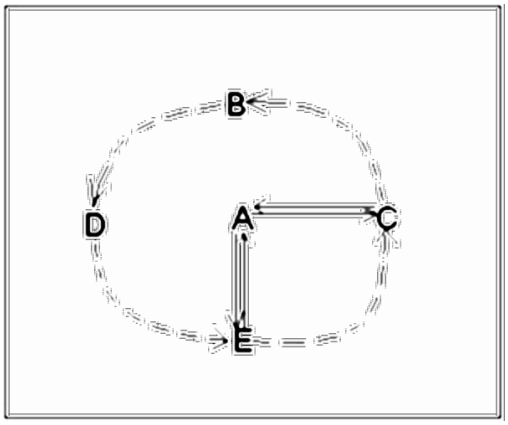
Die Spieler laufen auf der Kreisbahn um den Spieler in der Mitte herum.
Der Spieler in der Mitte spielt nacheinander jedem Spieler auf der Kreisbahn den Ball zu.
Der angespielte Spieler spielt den Ball wieder zurück in die Mitte.
Danach ist der nächste Spieler auf der Kreisbahn an der Reihe.
Die Kreisbahn läuft ohne Pause.

Mit Zeichnung online: fussballuebungen.de/uebungen/zuspiel/zuspiel-aus-der-mitte-an-die-laufende-kreisbahn

---

5 **Brustannahme und Rückgabe per Dropkick im Kreis**

5 min · Hauptteil



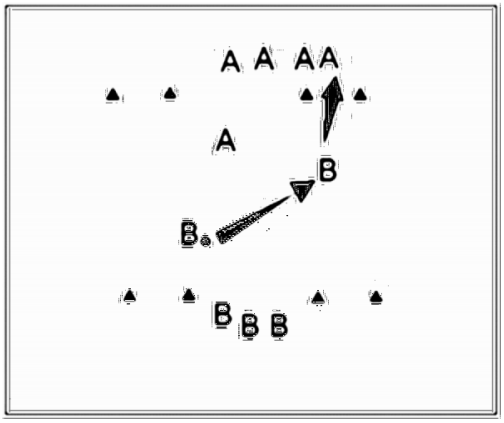
Aufbau: Für die Kreisbahn ein Feld von 15 x 15 Metern abstecken.
Mehrere Spieler auf der Kreisbahn verteilen.
Einen Spieler als Zuwerfer in die Mitte stellen.
Dem Zuwerfer den Ball geben.

Die Spieler laufen auf der Kreisbahn um den Zuwerfer in der Mitte herum.
Der Zuwerfer wirft nacheinander jedem Spieler den Ball brusthoch zu.
Der angespielte Spieler stoppt den Ball mit der Brust.
Er lässt den Ball vor dem Körper fallen und spielt ihn als Dropkick zurück.
Der Dropkick geht genau in die Hand des Zuwerfers.
Danach ist der nächste Spieler auf der Kreisbahn an der Reihe.

Mit Zeichnung online: fussballuebungen.de/uebungen/zuspiel/brustannahme-und-rueckgabe-per-dropkick-im-kreis

6 Zwei gegen einen auf Hütchentore mit Konterrecht

25 min · Hauptteil



Aufbau: Zwei 20 x 20 Meter große Felder markieren.
Auf jede Grundlinie zwei Hütchentore stellen.
Vier Mannschaften bilden.
Leibchen verteilen.
Je zwei Mannschaften einem Feld zuordnen.
In jedes Feld einen Ball legen.

Der erste Spieler von A verteidigt vor seinen Toren.
Die ersten beiden Spieler von B greifen im 2 gegen 1 an.
Tore zählen für sie erst in der gegnerischen Hälfte.
Erobert der Verteidiger den Ball, darf er von überall selbst auf die Hütchentore von B abschließen und jeder seiner Treffer zählt doppelt.
Danach verteidigt der nächste Spieler von A gegen die nächsten zwei Stürmer.
Waren alle Spieler von A einmal Verteidiger, tauschen die Mannschaften die Aufgaben.

Mit Zeichnung online: fussballuebungen.de/uebungen/zuspiel/zwei-gegen-einen-auf-huetchentore-mit-konterrecht

7 Spiel auf zwei Tore mit Bonuspunkten für Direktschüsse

30 min · Hauptteil

Aufbau: Eine Spielfeldhälfte als Feld nutzen.
An beiden Enden je ein Tor aufstellen.
Zwei Mannschaften mit Leibchen einteilen.
Einen Ball bereitlegen.

Beide Mannschaften spielen auf die beiden Tore.
Ein Tor durch einen Direktschuss nach einem Zuspiel zählt dreifach.
Kam das Zuspiel als Rückpass, zählt das Tor fünffach.
Alle anderen Tore zählen einfach.

Mit Zeichnung online: fussballuebungen.de/uebungen/zuspiel/spiel-auf-zwei-tore-mit-bonuspunkten-fuer-direktschuesse

Material für die gesamte Einheit

6× Ball · 8× Hütchen · 1× Kasten · Leibchen in 3 Farben · 8× Tor

ccp-plan:034e99c2-bce9-4e22-aeb7-0adcfc01bf76@v1 · erstellt mit fussballuebungen.de — 3.370 Fußballübungen, kostenlos
Die Vereinssoftware dahinter: clubcopilot.de