

ÜBERZAHLSITUATIONEN KREIEREN UND ERFOLGREICH NUTZEN

Um Abschlussmöglichkeiten kreieren zu können, müssen die Spielerinnen oder Spieler in der Regel eine Gegenspielerin oder einen Gegenspieler ausspielen. Dazu braucht es individuelle Skills oder ein Zusammenspiel mit Support und Triangle.

In der Phase Grün kreieren die Spieler/innen eine Überzahl, indem sich ein/e Spieler/in mehr als beim gegnerischen Team in die Nähe des Puckführers / der Puckführerin (P) begibt. Ein wichtiges Prinzip ist, dass sich die Spieler/innen ohne Puck so in Position bringen, dass (P) immer zwei Anspielmöglichkeiten hat.

3:3 MIT JOKER ALS AUFBAUER/IN

Ziel Die freien Spieler/innen öffnen durch aktives Freilaufen den Passweg für den/die Puckführer/in, verschaffen sich so Raum und Zeit und kreieren eine Überzahlsituation.

Teachingpoints

- Mit dem/der Puckführer/in kommunizieren
- Durch Tempo- und Richtungswechsel die Passlinie öffnen
- Mitspieler/in S gibt P Support, so entsteht ein 2:1 auf den/die Forechecker/in

Erklärung



3:3 in einem Drittel auf 2 Tore mit je 1 Joker als Playmaker hinter dem eigenen Tor. Gewinnt das defensive Team den Puck in der eigenen Hälfte, spielt es vor dem Angriff den Joker an. Dieser darf sich mit dem Puck frei bewegen, muss den Pass aber auf Höhe des Bullypunkts gespielt haben. Dann fährt er zurück hinter das Tor. Der/die Gegner/in darf den Joker angreifen. Gewinnt das Team den Puck in der OZ, dann kann es sofort angreifen. Verlässt der Puck das Spielfeld oder gibt es ein Tor, spielst du einen neuen Puck. Nach 1 Minute erfolgt ein Spieler/innenwechsel.

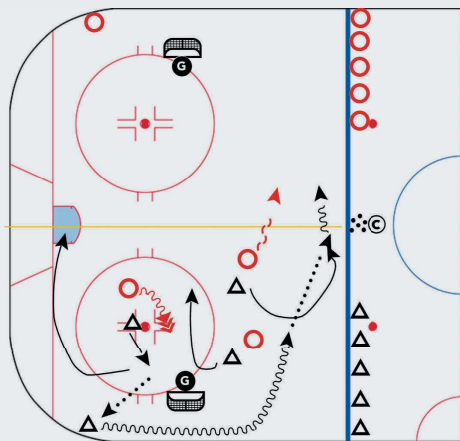


- 2:2 spielen
- Joker darf bis zur Mittellinie fahren



- Joker muss innerhalb von drei Sekunden passen

Skizze






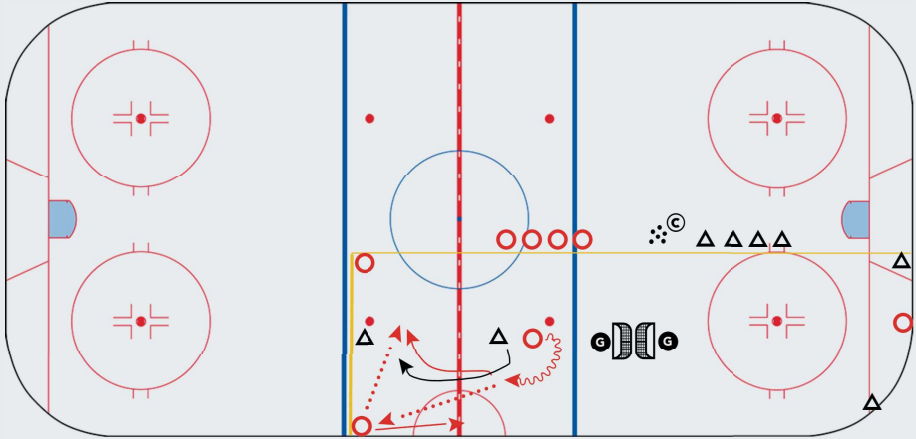

Entwicklungsfragen




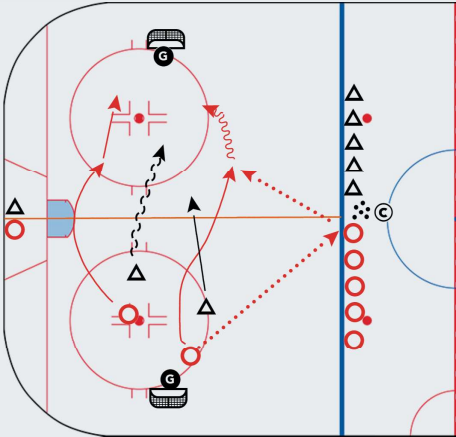

- Was unternimmst du, um den/die Puckführer/in zu unterstützen und eine Passoption zu sein?
- Wie kommunizierst du mit dem/der Puckführer/in?




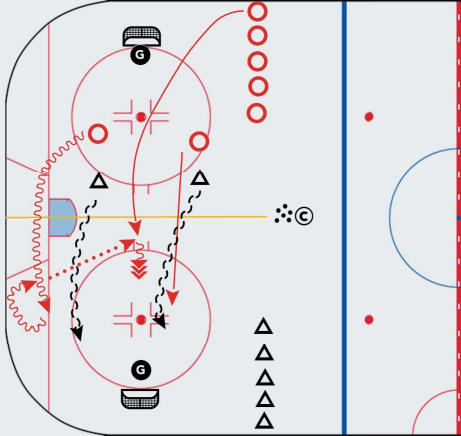

Videos




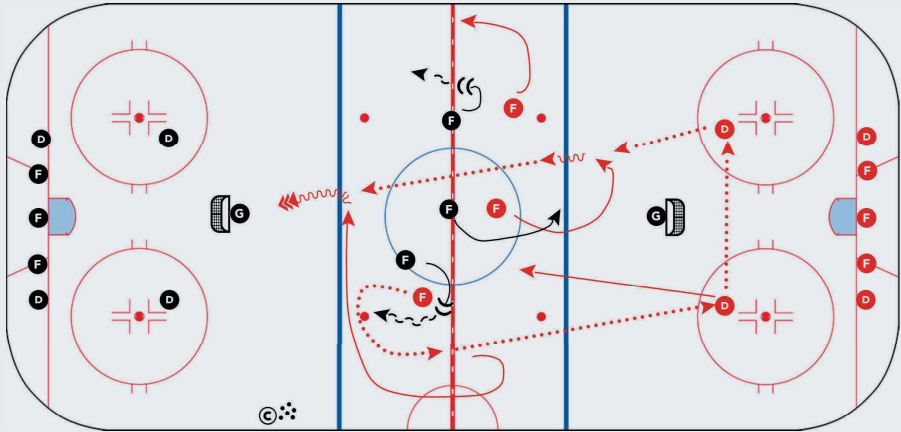






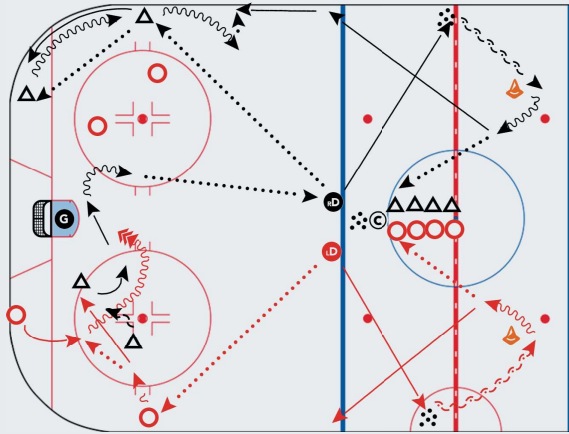

Trainingsform




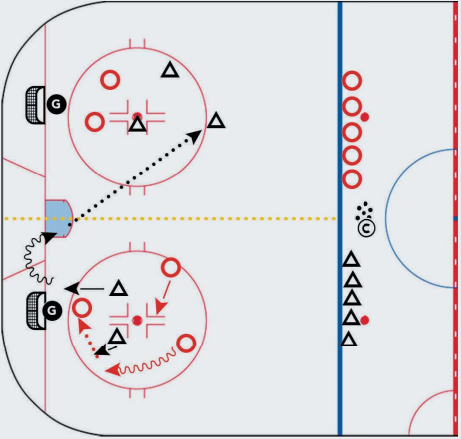

GIVE-AND-GO CROSBY-GAME	
Ziel	Der/die Puckführer/in bietet sich nach dem Pass an eine/n Mitspieler/in durch gezieltes Freilaufen gleich wieder als Passoption an.
Teachingpoints	<ul style="list-style-type: none"> Nach dem Pass mit Tempo- und Richtungswechsel gleich wieder freilaufen Überzahlsituationen konsequent ausnutzen
Erklärung	<p style="margin-left: 20px;">  </p> <p style="margin-left: 20px;">Start des Spiels ist 1:1. Ein Joker vom eigenen Team kann ins Spiel geholt werden, indem der/die Spieler/in auf dem Feld mit ihm einen Doppelpass – ein Give-and-go – macht. Gibt es ein Tor oder verlässt der Puck das Spielfeld, gibst du einen neuen Puck ins Spiel. Nach 60 Sekunden pfeifst du: Die aktiven Spieler/innen gehen raus, fehlende Joker werden ersetzt und ein neues 1:1 startet.</p> <p style="margin-left: 20px;">  </p> <ul style="list-style-type: none"> Joker darf nach dem Passerhalt ins Spiel eingreifen <p style="margin-left: 20px;">  </p> <ul style="list-style-type: none"> Der Joker muss den Pass innerhalb von 2 Sekunden zurückgespielt haben
Skizze	
Entwicklungsfragen	<ul style="list-style-type: none"> Was hast du unternommen, damit du unmittelbar nach einem Pass gleich wieder eine Passoption bist? Ist es euch gelungen, die Überzahlsituationen erfolgreich auszunutzen?
Videos	<div style="display: flex; align-items: center;">  Trainingsform </div>




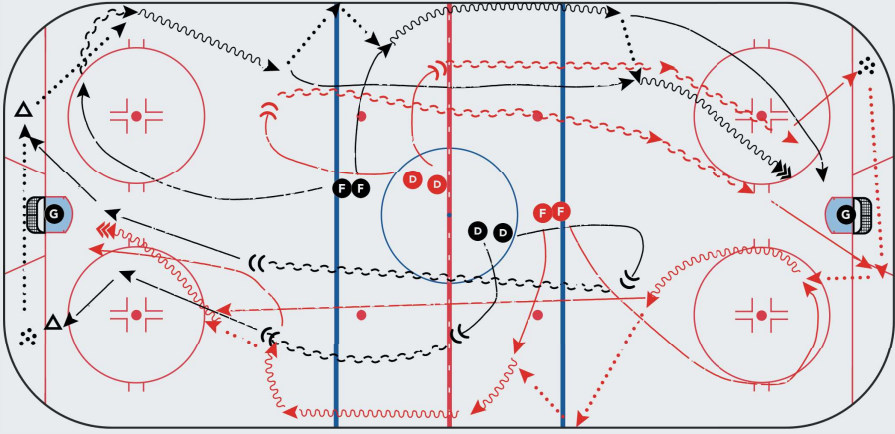

2:2 GIVE-AND-GO	
Ziel	Der/die Puckführer/in bietet sich nach dem Pass an eine/n Mitspieler/in durch gezieltes Freilaufen gleich wieder als Passoption an und kreiert so Raum und Zeit für Folgeaktionen.
Teachingpoints	<ul style="list-style-type: none"> Nach dem Pass mit Tempo- und Richtungswechsel gleich wieder den freien Raum suchen Überzahlsituation schnell ausnutzen
Erklärung	<p>  </p> <p>2:2 in einem Drittel mit je zwei Jokern. Nach dem Puckgewinn in der defensiven Zone muss der/die Spieler/in zuerst den stehenden Joker anspielen und dieser den Pass zurückgeben: ein Give-and-go. Gewinnt das Team den Puck in der OZ, dann kann es sofort angreifen. Gibt es ein Tor oder verlässt der Puck das Spielfeld, gibst du einen neuen Puck ins Spiel. Nach 45 Sekunden pfeifst du. Die Joker werden zu Feldspielern/Feldspielerinnen und neue Joker gehen in Position.</p> <p>  </p> <ul style="list-style-type: none"> Joker darf beiden Spielern/Spielerinnen passen Joker darf sich, bis er/sie den Pass gespielt hat, ins Spiel einbinden <p>  </p> <ul style="list-style-type: none"> 3:3
Skizze	
Entwicklungsfragen	<ul style="list-style-type: none"> Was hast du unternommen, damit du unmittelbar nach einem Pass gleich wieder anspielbar warst? Wie ist es euch gelungen, die Überzahlsituationen auszunutzen?
Videos	<div style="display: flex; align-items: center;">  Trainingsform </div>

2:2 UND FLYING JOKER IN EINEM DRITTEL	
Ziel	Das offensive Team kreiert mit dem/der zusätzlichen Spieler/in eine Überzahl und nutzt diese aus. Mit aktivem Skating schaltet sich der/die zusätzliche Spieler/in ins Offensivspiel ein und kreiert im freien Raum somit eine weitere Anspieloption.
Teachingpoints	<ul style="list-style-type: none"> Offensives Team: Puckbesitz wahren und Druck zum Tor erzeugen Bei 2:2 auch Überzahl auf eine/n Verteidiger/in kreieren Flying Joker: sich im freien Raum anbieten und somit das Dreieck bilden (hoch im Slot oder vor dem Tor)
Erklärung	<div style="margin-bottom: 10px;">  <p>2:2 auf zwei Tore. Der Flying Joker darf ins Spiel eingreifen, sobald sein Team in der offensiven Hälfte in Puckbesitz ist. Er/sie darf nur offensiv mitspielen und muss bei Puckverlust seines/ihrer Teams das Spielfeld sofort verlassen. Gewinnt sein/ihr Team in der offensiven Hälfte den Puck wieder, kommt ein neuer Flying Joker ins Spiel. Gibt es ein Tor oder verlässt der Puck das Spielfeld, gibst du einen neuen Puck ins Spiel. Nach 1 Minute pfeifst du für den Wechsel.</p> </div> <div style="margin-bottom: 10px;">  <ul style="list-style-type: none"> Joker befinden sich bereits auf der imaginären Mittellinie am Rand des Spielfeldes </div> <div>  <ul style="list-style-type: none"> Half-Ice 3:3 mit Flying Joker auf der defensiven blauen Linie </div>
Skizze	
Entwicklungsfragen	<ul style="list-style-type: none"> Wie ist es euch gelungen, im 2:2 Torchancen zu kreieren? Was hat sich an der Spielsituation geändert, als der Flying Joker ins Spiel gekommen ist? Wie hast du dich als Flying Joker ins offensive Spiel eingeschaltet und wie konntest du Überraschungsmomente kreieren?
Videos	 <p style="margin-left: 10px;">Trainingsform</p>

3:3 IN DER NEUTRALEN ZONE MIT AKTIVEM/AKTIVER VERTEIDIGER/IN	
Ziel	Das offensive Team kreiert mit dem/der zusätzlichen Spieler/in eine Überzahl und nutzt diese erfolgreich aus. Mit aktivem Skating schaltet sich der/die zusätzliche Spieler/in ins Offensivspiel ein und kreiert im freien Raum somit eine weitere Anspieloption.
Teachingpoints	<ul style="list-style-type: none"> Offensives Team: Puckbesitz wahren und Druck zum Tor erzeugen Bei 3:3 auch Überzahl auf eine/n Verteidiger/in kreieren Flying Joker: sich im freien Raum anbieten und somit das Dreieck bilden (hoch im Slot oder vor dem Tor)
Erklärung	<div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="margin-right: 10px;">  </div> <div> <p>3:3 in einer bis auf die Bullykreise erweiterten Zone, plus zwei Verteidiger/innen hinter dem Tor als Joker. Die Joker dürfen erst ins Spiel eingreifen, wenn sie angespielt worden sind. Welcher Joker sich am Angriff beteiligt, ist egal, einer muss sich einfach immer hinter dem Tor befinden. Hat der/die Gegner/in die Puckkontrolle, fährt der Joker zurück hinter das Tor. Gibt es ein Tor oder verlässt der Puck das Spielfeld, gibst du einen neuen Puck in die Torhüterzone. Nach 1 Minute pfeifst du für den Wechsel.</p> </div> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <div style="display: flex; align-items: flex-start; margin-bottom: 10px;"> <div style="margin-right: 10px;">  </div> <div> <ul style="list-style-type: none"> 2:2 im Half-Ice Verteidiger/innen bleiben im Kreis 3:3 in einem Drittel </div> </div> <div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="margin-right: 10px;">  </div> <div> <ul style="list-style-type: none"> Verteidiger/in darf erst nach der blauen Linie ins Spiel eingreifen </div> </div> </div>
Skizze	
Entwicklungsfragen	<ul style="list-style-type: none"> Wie ist es euch gelungen, im 3:3 Torchancen zu kreieren? Was hat sich an der Spielsituation geändert, als der Joker ins Spiel gekommen ist? Wie hast du dich als Joker ins offensive Spiel eingeschaltet und wie konntest du Torchancen kreieren?
Videos	<div style="display: flex; align-items: center;">  Trainingsform </div>

2:2 AUS DER ECKE MIT JOKER D	
Ziel	Das offensive Team kreiert durch cleveres Zusammenspiel auch in numerischer Gleichzahl Überzahlsituationen und ausnutzen. Zusätzliche offensive Mitspieler/innen schalten sich ins Spiel ein und kreieren durch geschicktes Laufen in die freien Räume erfolgversprechende Torchancen.
Teachingpoints	<ul style="list-style-type: none"> • Offensives Team: Puckbesitz wahren und Druck zum Tor erzeugen • Bei 2:2 auch Überzahl auf eine/n Verteidiger/in kreieren • Verteidiger/in: sich an der blauen Linie anbieten oder in den im freien Raum im Slot stechen • Torchancen kreieren und ausnutzen
Erklärung	<p></p> <p>Der/die rote Verteidiger/in an der blauen Linie spielt den Puck seinen/ihren Stürmern/Stürmerinnen in der Ecke zu, diese greifen das Tor in einem 2:2 an. Nach dem Pass absolviert der/die rote Verteidiger/in einen kleinen Parcours und schaltet sich nachher in den Angriff ein, entweder als Verteidiger/in an der blauen Linie oder als Passoption im Slot. Gewinnt das schwarze Team den Puck, spielt es ihn ihrem/ihrer Verteidiger/in an der blauen Linie zu und das Spiel beginnt auf der anderen Seite. Neue Spieler/innen kommen schnell aufs Feld und sind bereit.</p> <p></p> <ul style="list-style-type: none"> • Verteidiger/in bleibt auf der blauen Linie <p></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dritte/n defensive/n Spieler/in dazunehmen, sobald sich der/die Verteidiger/in ins Spiel einschaltet
Skizze	
Entwicklungsfragen	<ul style="list-style-type: none"> • Wie ist es euch gelungen, im 2:2 Torchancen zu kreieren? • Was hat sich an der Spielsituation geändert, als der Joker ins Spiel gekommen ist? • Wie hast du dich als Joker ins offensive Spiel eingeschaltet und wie konntest du Torchancen kreieren?
Videos	<div style="display: flex; align-items: center;">  Trainingsform </div>

2 X 3:2 IN EINEM DRITTEL	
Ziel	Das offensive Team nutzt Überzahlsituationen effizient aus.
Teachingpoints	<ul style="list-style-type: none"> Puckführer/in (P) soll Druck zum Tor erzeugen Nächste/r Spieler/in zum Puck (S) ist eine Passoption und geht auf den Rebound 3 Spieler/innen (T) bilden das Dreieck Schnell den Abschluss suchen
Erklärung	<div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;">  </div> <p>3:2 in je einem halben Drittel. Gewinnt das defensive Team den Puck, so spielt es diesen seinen Spielern/Spielerinnen in der anderen Hälfte zu. Diese versuchen dann, ein Tor zu erzielen. Nach jedem Seitenwechsel wechseln die Spieler/innen. Welches Team erzielt mehr Tore? Wird ein Tor erzielt oder verlässt der Puck das Spielfeld, gibst du einen neuen Puck ins Spiel.</p> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> 3:1 <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> Zeitlimite geben, um ein Tor zu erzielen
Skizze	
Entwicklungsfragen	<ul style="list-style-type: none"> Wie ist es euch gelungen, die Überzahlsituationen erfolgreich auszunutzen? Was müsst ihr unternehmen, um schneller zum Abschluss zu kommen?
Videos	 Trainingsform

2:2 MIT BANDENPASS UND ÜBERZAHL AUF DEN/DIE VERTEIDIGER/IN	
Ziel	Die Spieler/innen können die Mitspieler/innen via Bandenpass anspielen. Den Spielern/Spielerinnen gelingt es eine Überzahlsituation auf die Verteidigerin oder den Verteidiger zu kreieren
Teachingpoints	<ul style="list-style-type: none"> Bandenpass; Eintrittswinkel = Austrittswinkel; Dosierung des Passes Bei oder nach dem Eintritt in die OZ eine Überzahl auf eine/n Verteidiger/in kreieren Die Spieler/innen müssen miteinander kommunizieren
Erklärung	<div style="margin-bottom: 10px;">  <p>Ein/e schwarze/r Verteidiger/in holt den Puck in der Ecke und passt diesen hinter dem Tor durch zu seinem/ihrer Verteidigungspartner/in. Zur selben Zeit bietet sich ein/e Stürmer/in – indem er/sie tief einläuft – als Passoption an und erhält dann den Pass des Verteidigers / der Verteidigerin. Nun läuft der/die Stürmer/in mit dem Puck in Richtung Bullypunkt der NZ. Nun bietet sich in der NZ ein Teamkollege / eine Teamkollegin an, doch der Passweg ist wegen der Pneu geschlossen. Darum spielt der/die Puckführer/in dem Kollegen / der Kollegin einen Bandenpass zu. Nun kommen 2 Verteidiger/innen ins Spiel, welche das 2:2 gegen die Stürmer/innen spielen. Die Stürmer/innen versuchen nach Eintritt in die OZ, eine Überzahl zu kreieren. Auf deinen Pfiff holt eine/r der Verteidiger/innen einen Puck in der Ecke und passt diesen hinter dem Tor durch zu seinem/ihrer Verteidigungspartner/in.</p> </div> <div style="margin-bottom: 10px;">  <ul style="list-style-type: none"> Für den Übungsbeginn steht der/die Stürmer/in bereits an Ort und Stelle </div> <div>  <ul style="list-style-type: none"> Ein/e Forechecker/in macht Druck auf die Verteidiger/innen </div>
Skizze	
Entwicklungsfragen	<ul style="list-style-type: none"> Worauf musst du achten, damit die Bandenpässe ankommen? Wie ist es euch gelungen, eine Überzahl auf eine/n Verteidiger/in zu kreieren?
Videos	 Trainingsform