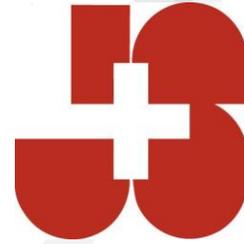




SWISS
ICE HOCKEY



SPIELERZIEHUNG

SMALLGAMES MINI-, KLEIN- UND KOMPLEXSPIELE

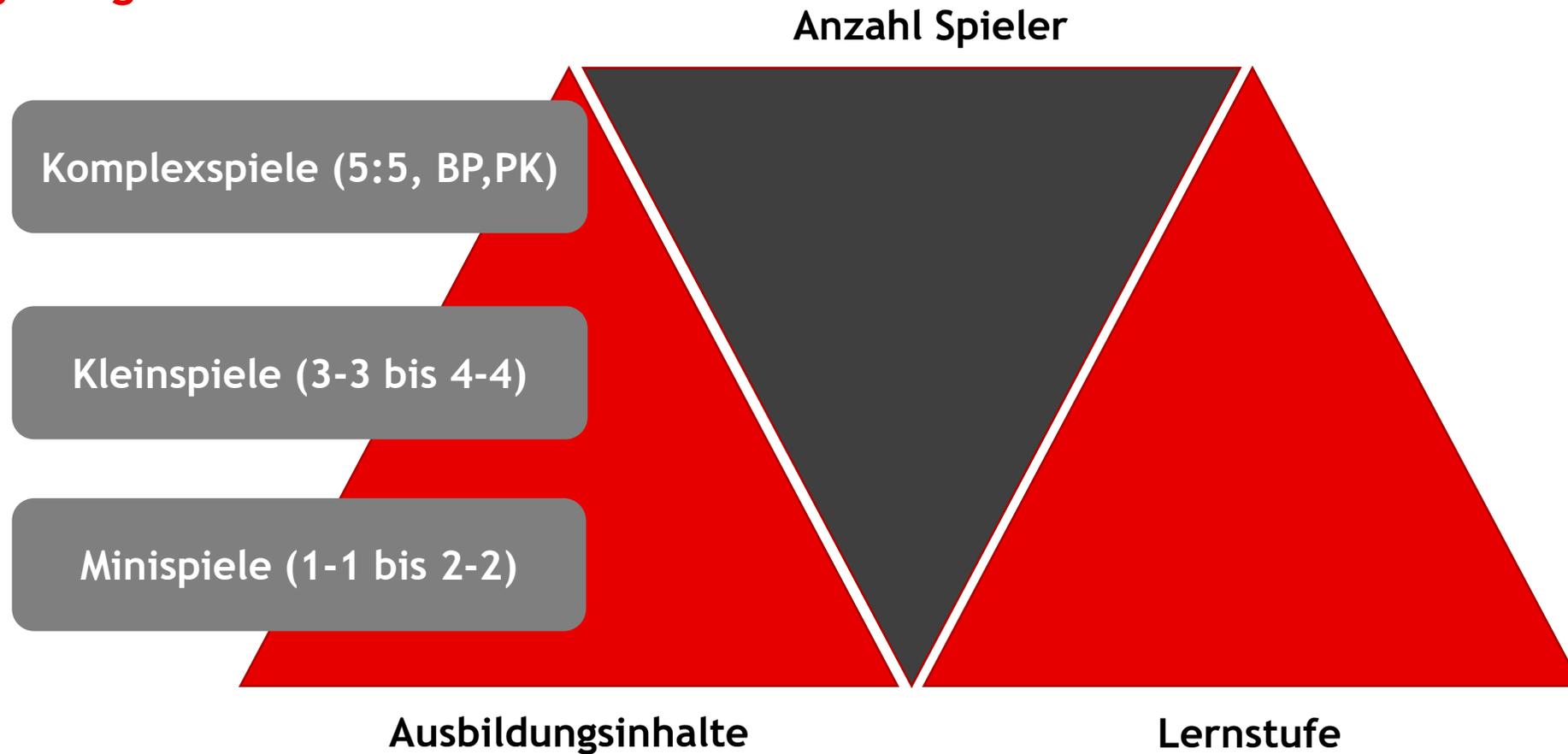
SPIELEN TWICKLUNG



TAKTIK UND STRATEGIE

SPIELENTWICKLUNG

Trainingsdesign

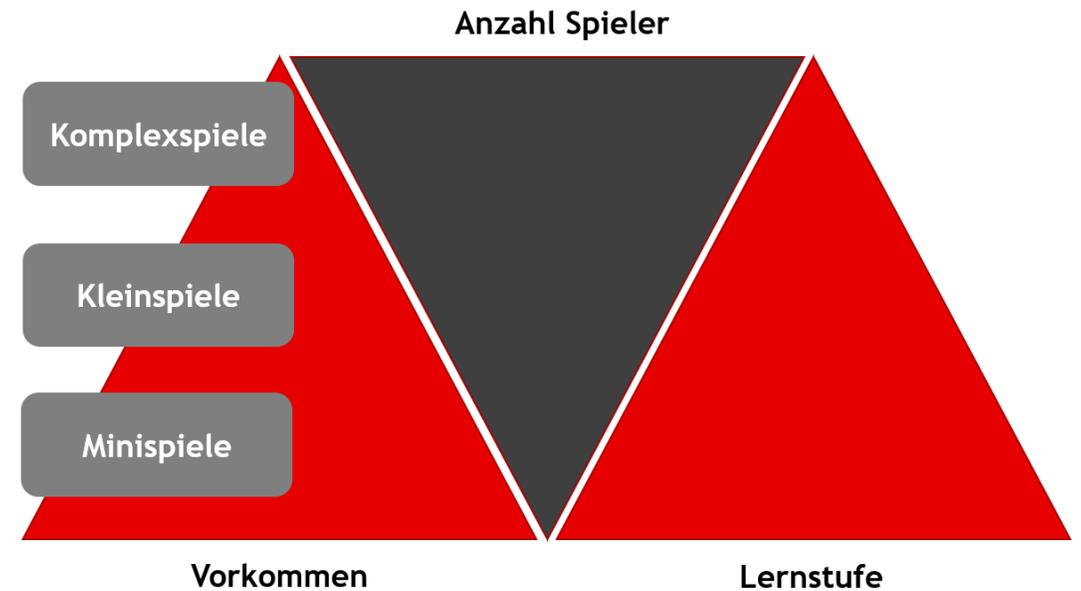


TAKTIK UND STRATEGIE

SPIELENTWICKLUNG

Ziel

- Verbesserung Wahrnehmung-Handlung-Kopplung (Kernlehrmittel S.22)
 - Antizipation
 - Aufmerksamkeit
 - Entscheidung
- Verbesserung Spielintelligenz und Kreativität

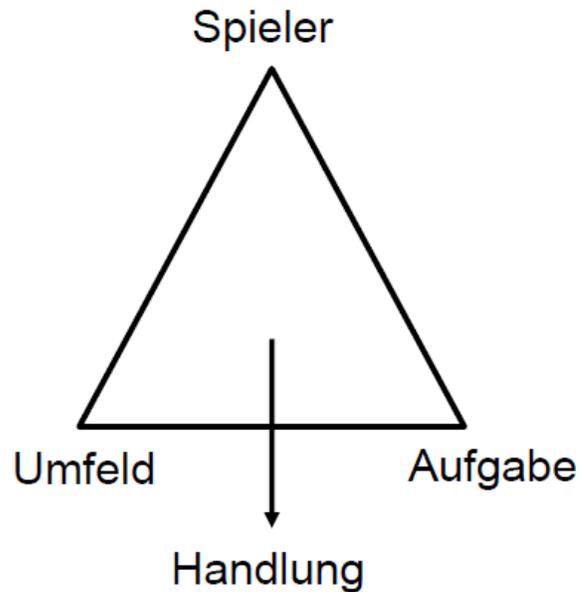


TAKTIK UND STRATEGIE

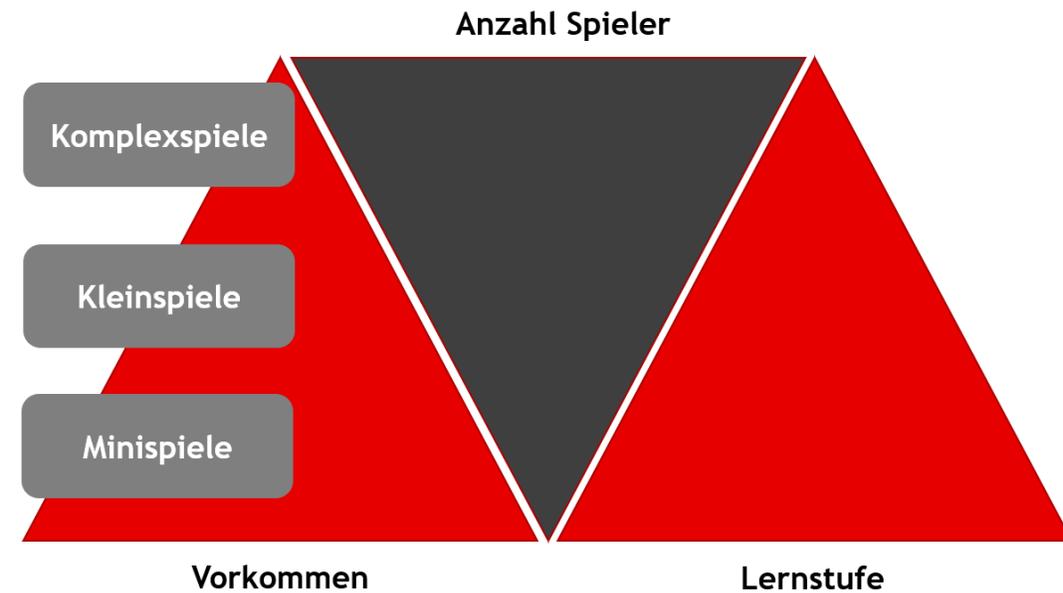
SPIELERENTWICKLUNG

Neuere Ansätze - Spielentwicklung

Constraints-led Modell



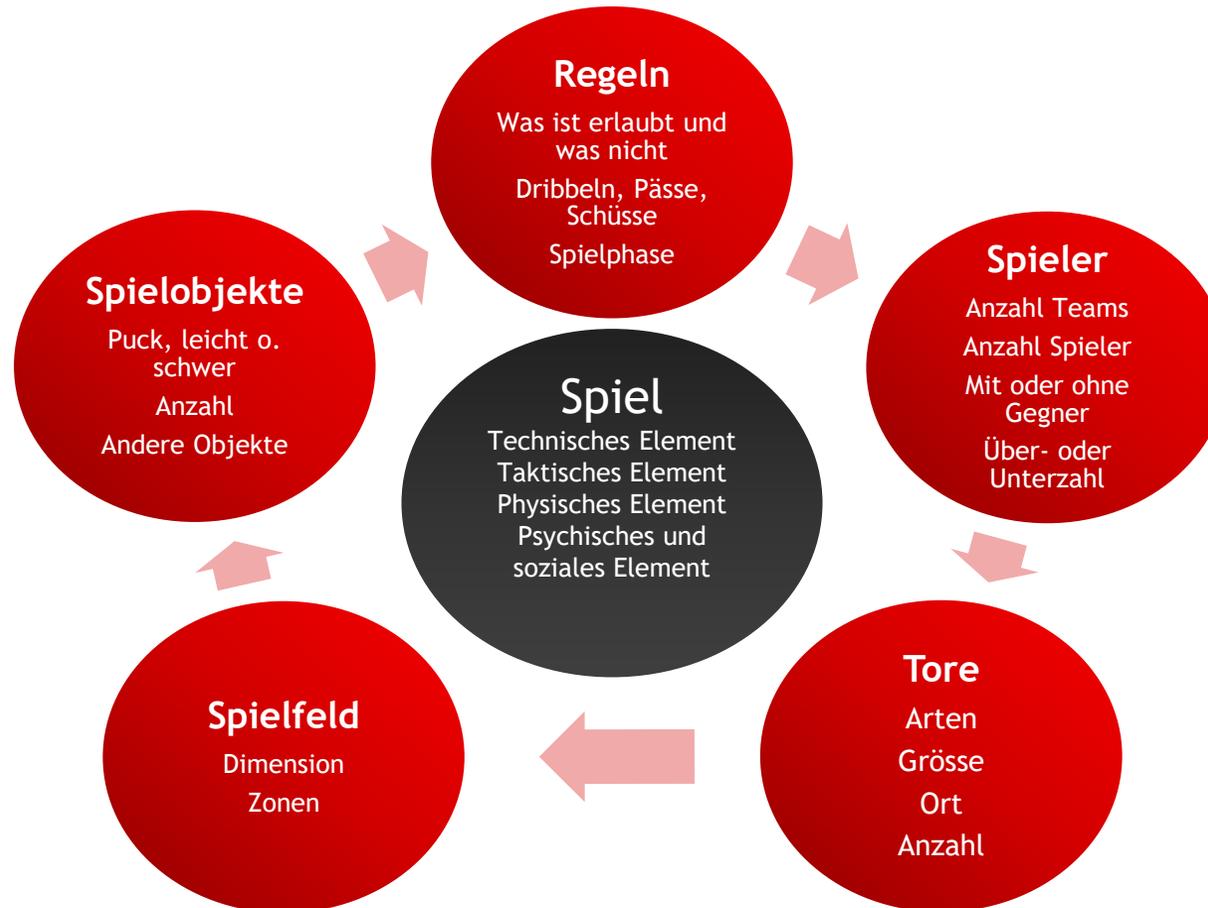
- Game-approach
 - Gestaltung von Spielformen (implizit)
 - «Rad des Spiels»
 - Systemdynamik
 - Komplexität, Emergenz



TAKTIK UND STRATEGIE

SPIELERENTWICKLUNG

Das Rad des Spiels



MINISPIELE 1-1 BIS 2-2



SPIELERZIEHUNG

SPIELFORMEN / SMALL GAMES

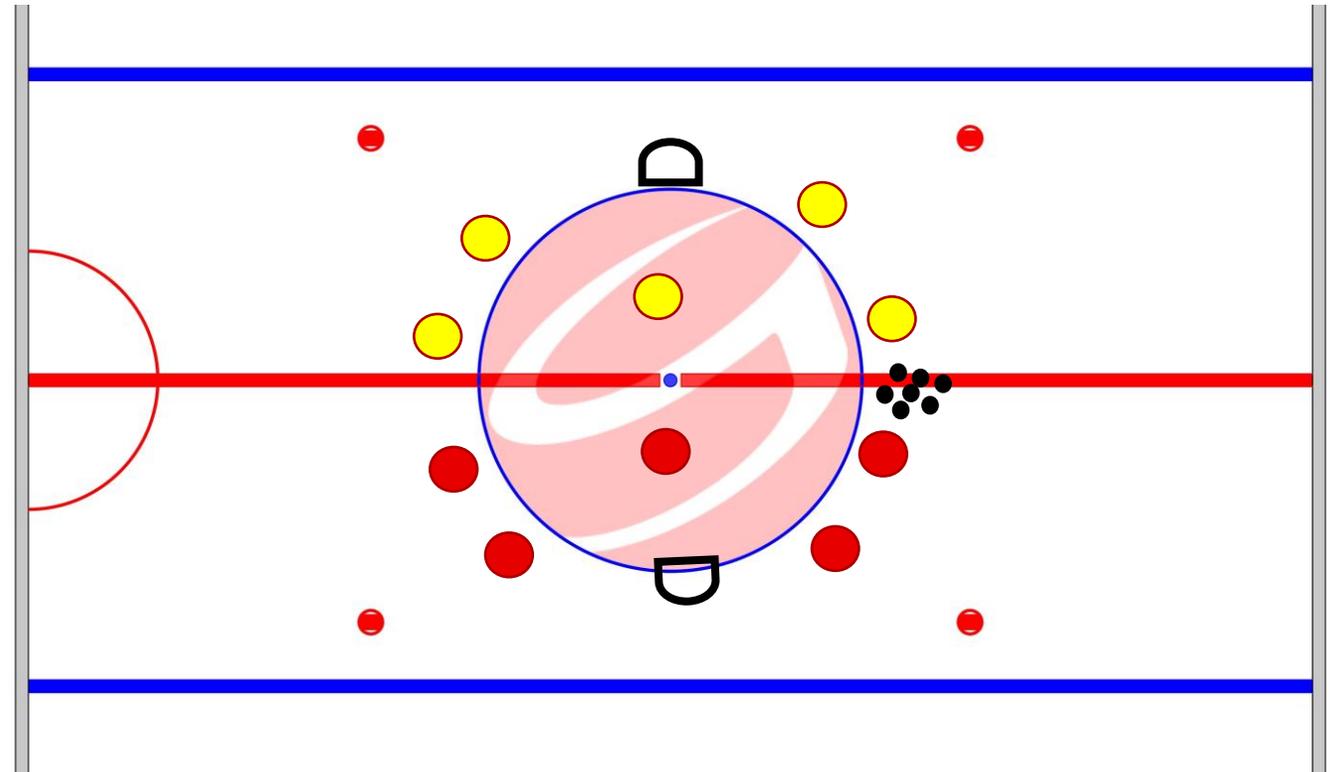
Titel: 1:1 oder 2:2 im Kreis (U9 - U20)

Handlungsziel des Spiels / objectif: Stickhandling, Torschüsse produzieren, Stick on Puck, Inside

Spielbescrieb / description:

- 1-1 im Kreis auf 2 Tore
- Jeder Spieler verteidigt 1 Tor
- Spieler um den Kreis sollen Puck im Spiel behalten
- Geht der Puck aus dem Spielfeld gibt es einen neuen

Variante 2:2



SPIELERZIEHUNG

SPIELFORMEN / SMALL GAMES

Titel: 1:1 und 2:2

Handlungsziel des Spiels / objectif: Offensiv: Puck Protection, Head Up, Defensiv: Inside, Winkel, Timing

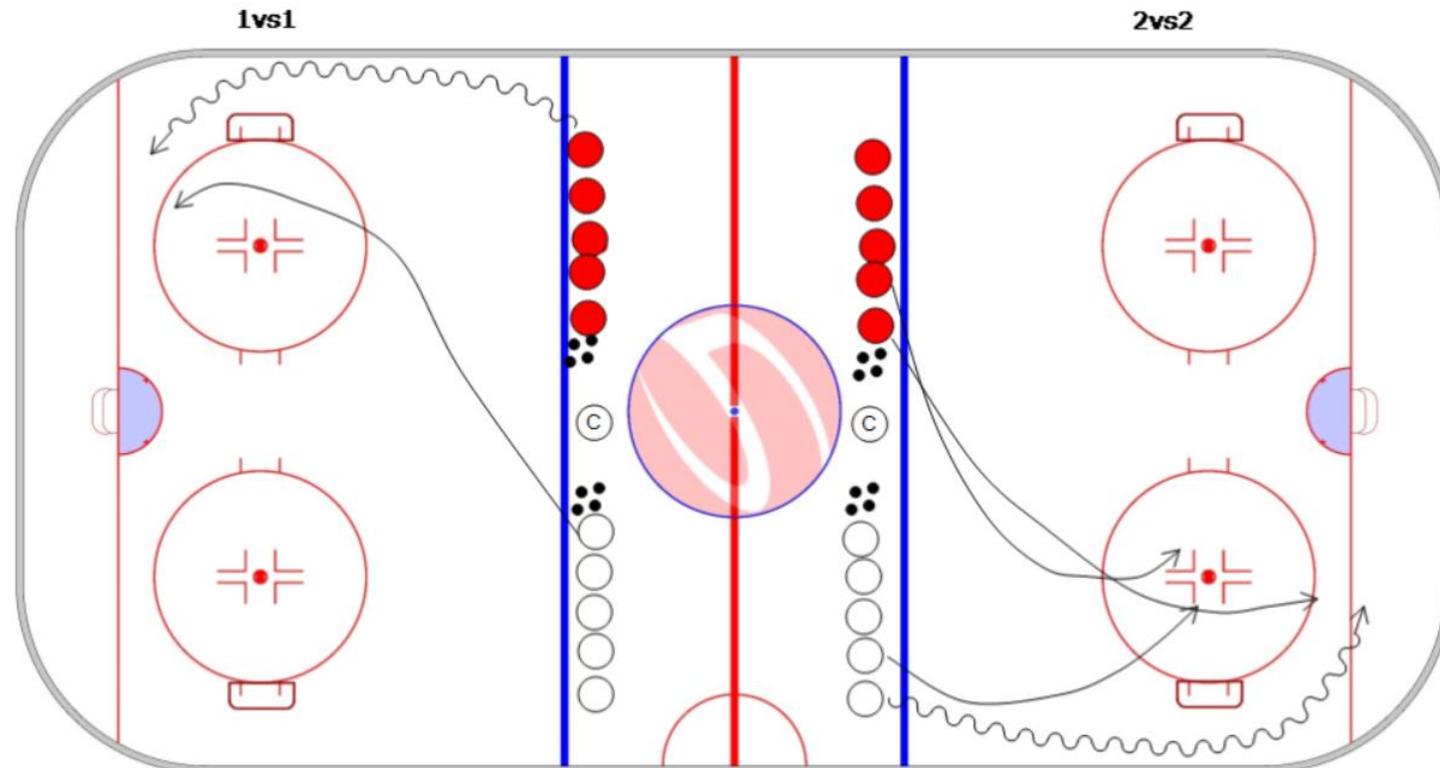
Spielbeschreibung / description:

Abwechselnd starten mit Puck

Offensive Spieler fährt immer mit dem Puck hinter dem Tor durch, beim 2vs2 geht der zweite Offensive Spieler durch die Mitte.

Defensive Spieler muss mit Timing und im richtigen Winkel den Scheibenführer abholen, beim 2vs2 nimmt der zweite Defensive Spieler die Defensive Seite des Gegners ohne Scheibe.

Nach 30 - 40 Sekunden wird beim Pfiff gewechselt, die Scheibe die im Spiel war muss aus dem Spielfeld genommen werden.



SPIELERZIEHUNG

SPIELFORMEN / SMALL GAMES

Titel: Rebound shoot game (U15 - U20)

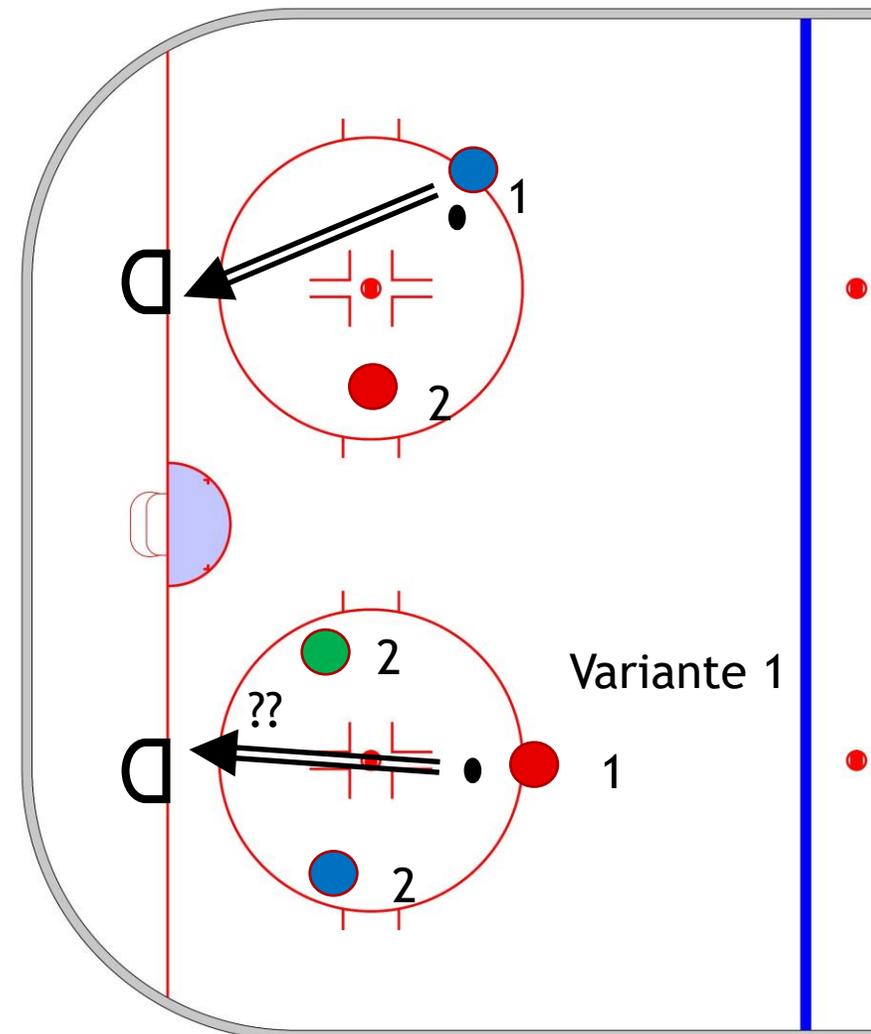
Handlungsziel des Spiels / objectif: Lancer pour le rebond

Spielbeschrieb / description:

Key points:

- Shooter sur pad extérieur
- Stick on ice
- Être alerte/prêt
- Bonne distance du G

Variante 1: 2 joueur pour le rebond



SPIELERZIEHUNG

SPIELFORMEN / SMALL GAMES

Titel: 1-1 Rebound shoot game (U13 - U17)

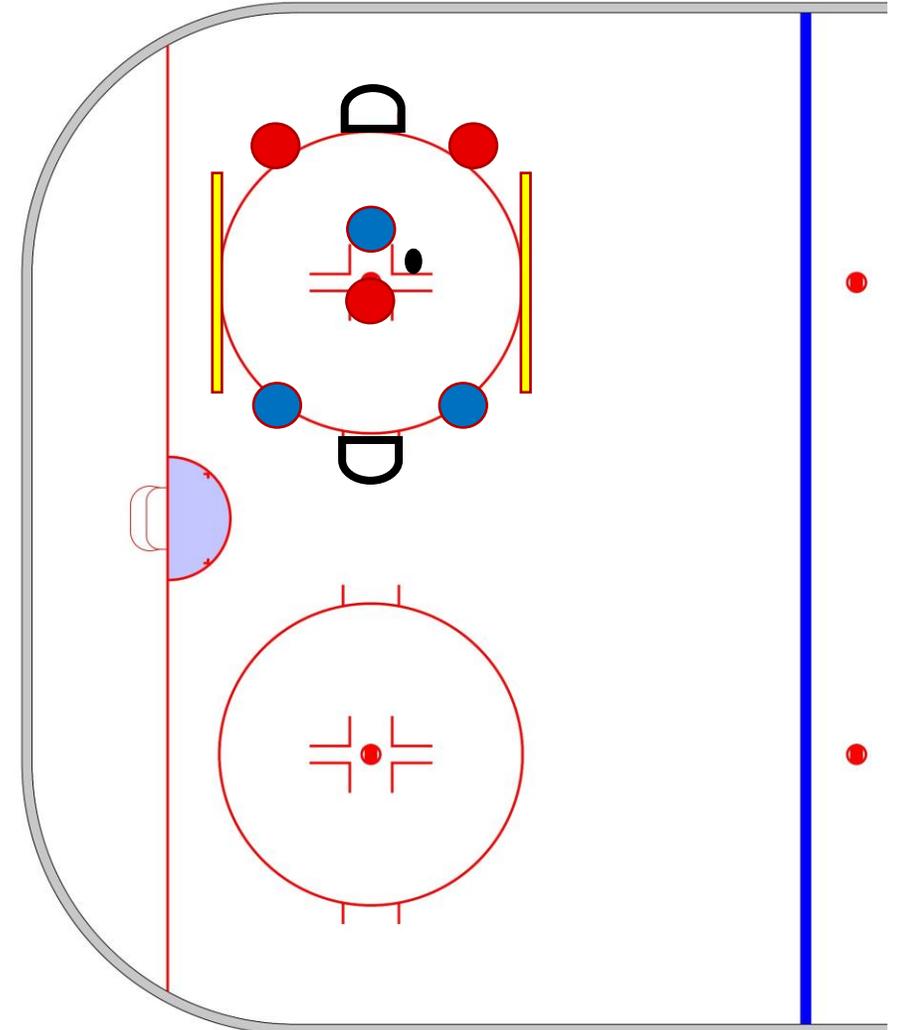
Handlungsziel des Spiels / objectif: Schiessen für den Nachschuss

Spielbescrieb / description:

Spiel 1:1 im Kreis

Neben den Toren stehen 2 offensive Spieler, welche nur auf die Rebounds spielen dürfen. Geht der Puck durch den Schuss des Spielers vom 1:1 ins Tor gibt es 1 Punkt, Reboundtore zählen 2x

Keypoints: Auf die Schoner schiessen
Reboundspieler Stick on Ice und bereit sein



SPIELERZIEHUNG

SPIELFORMEN / SMALL GAMES

Titel: 2-1 offensiv (Transition) (U11 - U20)

Handlungsziel des Spiels / objectif: D: nach Puckgewinn schnelle Angriffsauslösung zu Stürmer, Stürmer dem Puck entgegenlaufen, schneller Abschluss und Tore schiessen

Spielbescrieb / description:

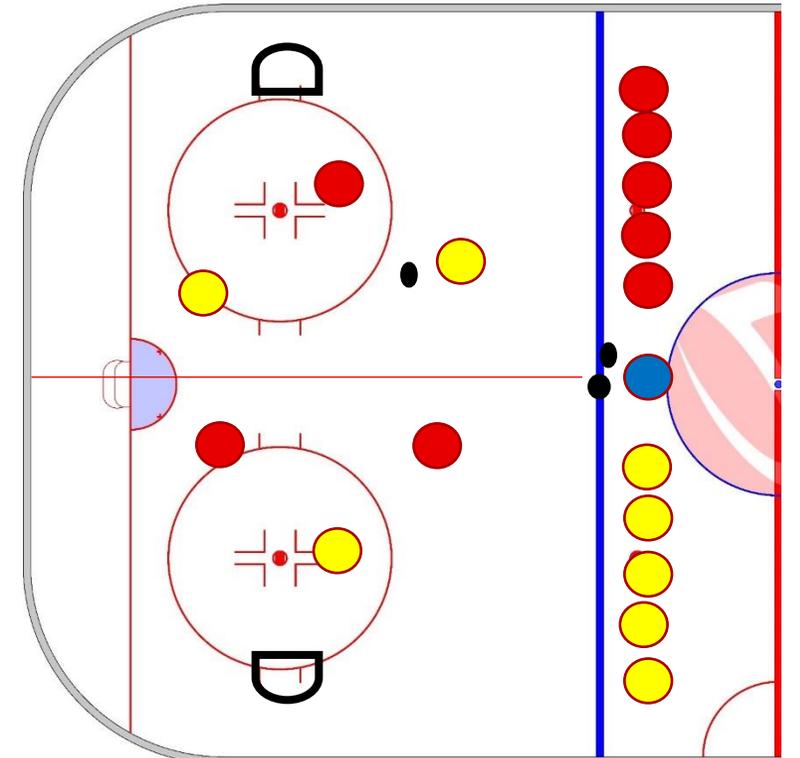
2vs1 Spiel offensiv: Start auf einer Seite.

Start 2vs1 auf einer Seite - die beiden F versuchen ein Tor zu schiessen. Sobald der defensive Spieler den Puck hat spielt er diesen auf die andere Seite die dort ein 2vs1 spielen.

Rahmenbedingungen:

- Jeder spielt D oder F
- Allenfalls Zeitlimate für den 1. Abschluss (5s)
- Der Coach gibt einen neuen Puck wenn dieser aus dem Spielfeld geht
- Spieler an der blauen Linie bilden eine Bande
- Arbeit 45 Sek. oder 3 Pucks

Variante: Kann auch 3:2 gespielt werden.



SPIELERZIEHUNG

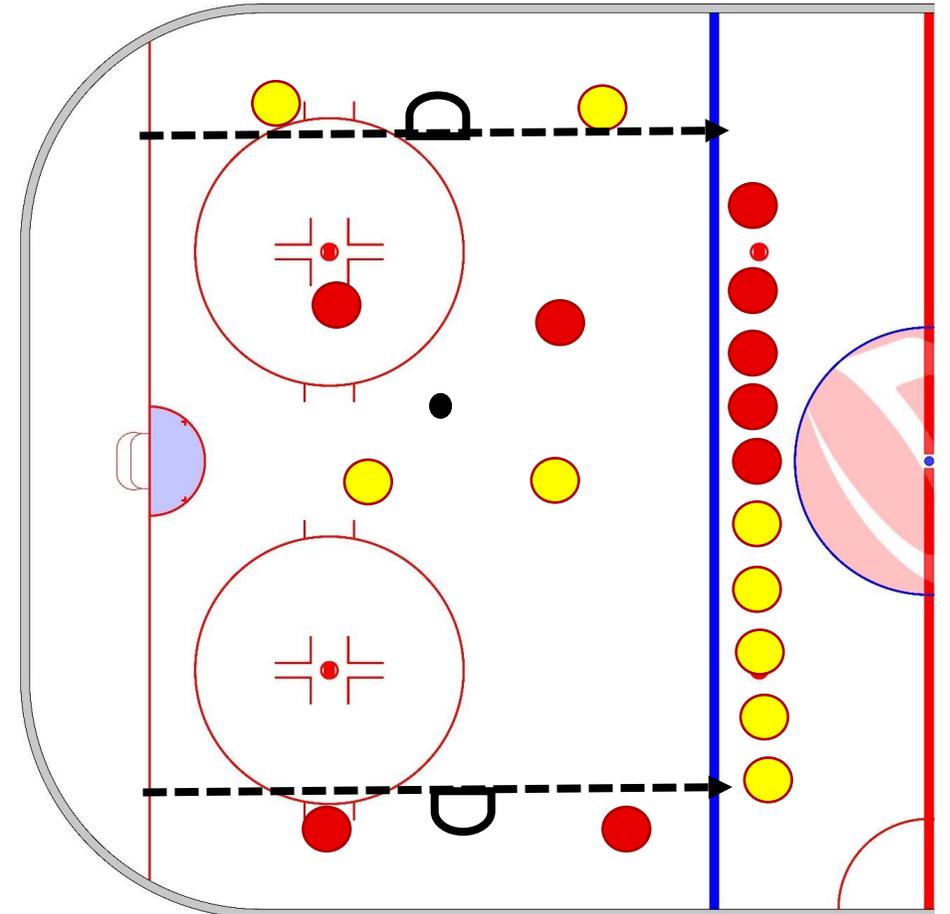
SPIELFORMEN / SMALL GAMES

Titel: Joker Game 2-2 (U11 - U20)

Handlungsziel des Spiels / objectif: Freilaufen, lösen vom Gegner, Stockkontrolle, Inside

Spielbeschreibung / description:

- 2-2 in einem Drittel mit 2 Offensivjoker als Passoption.
- Die Joker dürfen keine Tore schiessen
- Auf Pfiff gehen die Spieler vom Feld nach draussen, die Joker kommen im Feld und spielen 2-2
- 2 neue Joker kommen hinter die Torlinie



SPIELERZIEHUNG

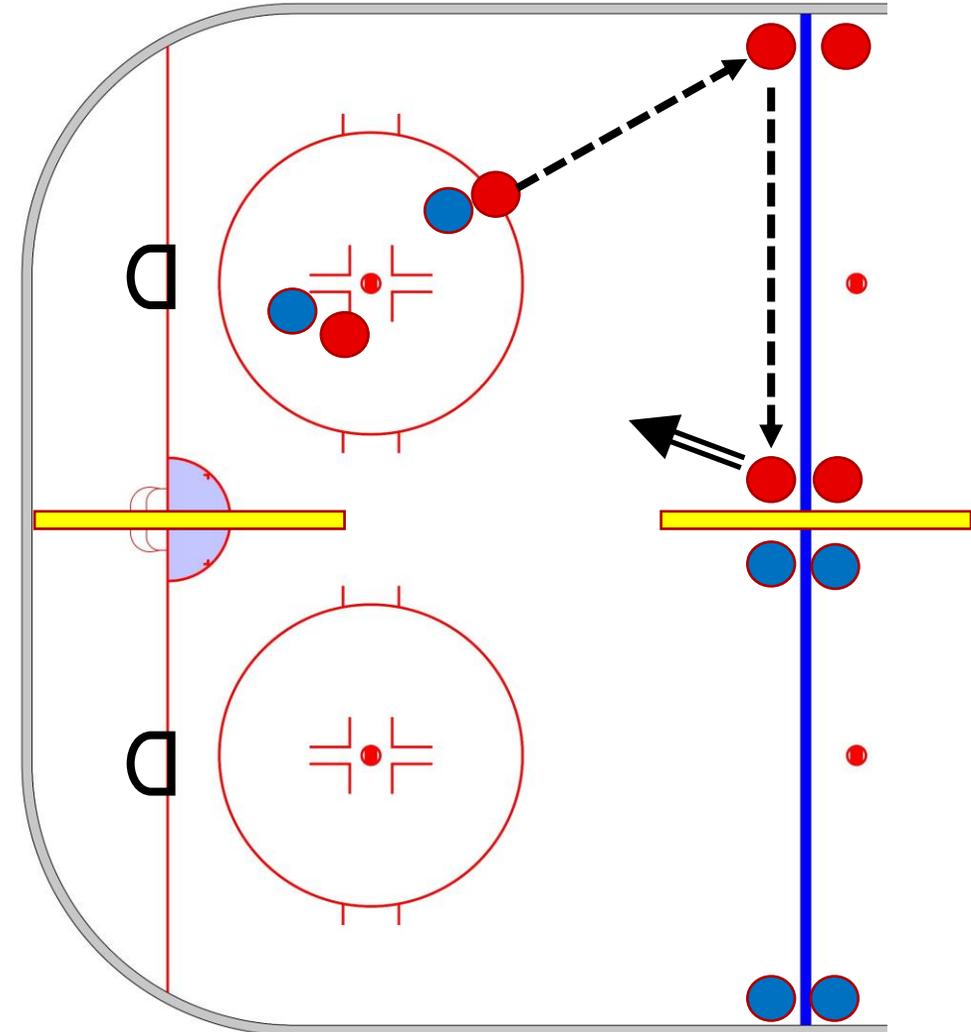
SPIELFORMEN / SMALL GAMES

Titel: 2vs.2 PP (U13 - U20)

Handlungsziel des Spiels / objectif: Screen/Deflection

Spielbescrieb / description:

Offensiv, spielt mit 2 Joker an der blauen Linie. Joker dürfen nur 2sek. Puck halten (Pass oder Schuss). Spieler im Feld, dürfen nicht zu Joker hoch laufen.



SPIELERZIEHUNG

SPIELFORMEN / SMALL GAMES

Titel: Rebond game (U13 - U20)

Handlungsziel des Spiels / objectif: Drive the net / smart rebound

Spielbescrieb / description:

2vs2 + 1 joker

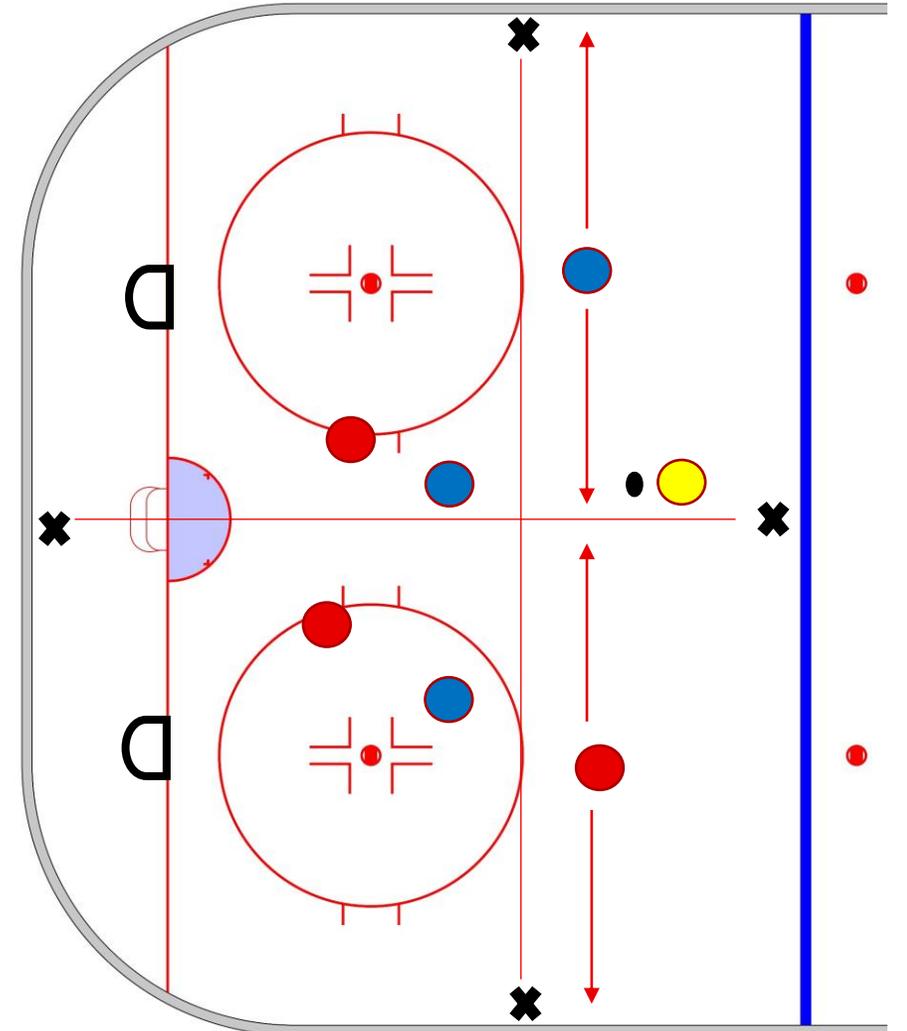
Joker peuvent shooter ou passer, ils sont «bloquer» en haut de zone et sur le ½ de la largeur

Les joueurs doivent passer au joker pour attaquer

Key points:

- Read and react: screen/rebond/high rebound
- Quick transition: ATT/DEF
- Communication

Variante: le joker peut uniquement shooter



SPIELERZIEHUNG

SPIELFORMEN / SMALL GAMES

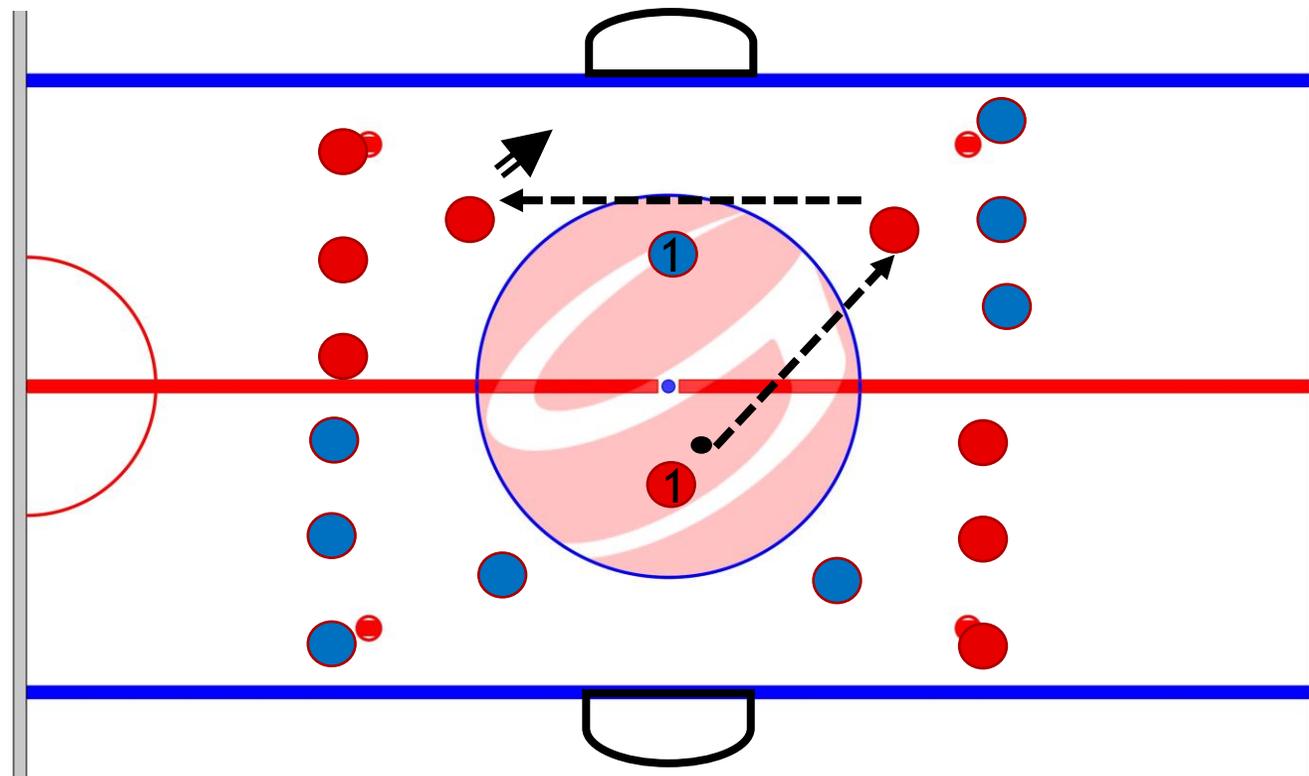
Titel: 2-1 / 3-1 Scoring Touch (U13 - U17)

Handlungsziel des Spiels / objectif: Marquer des buts

Spielbescrieb / description:

Match 2vs1 sur ½ zone,

les joueurs ① ① sont des joueurs défensif. Mais qui sont impliqués offensivement quand leurs coéquipiers ont le puck et crée un 3vs1.



SPIELERZIEHUNG

SPIELFORMEN / SMALL GAMES

Titel: 1-2 auf 3 Tore (U13 - U20)

Handlungsziel des Spiels: Puckmanagement und Auge für das freie Eis/Tor.

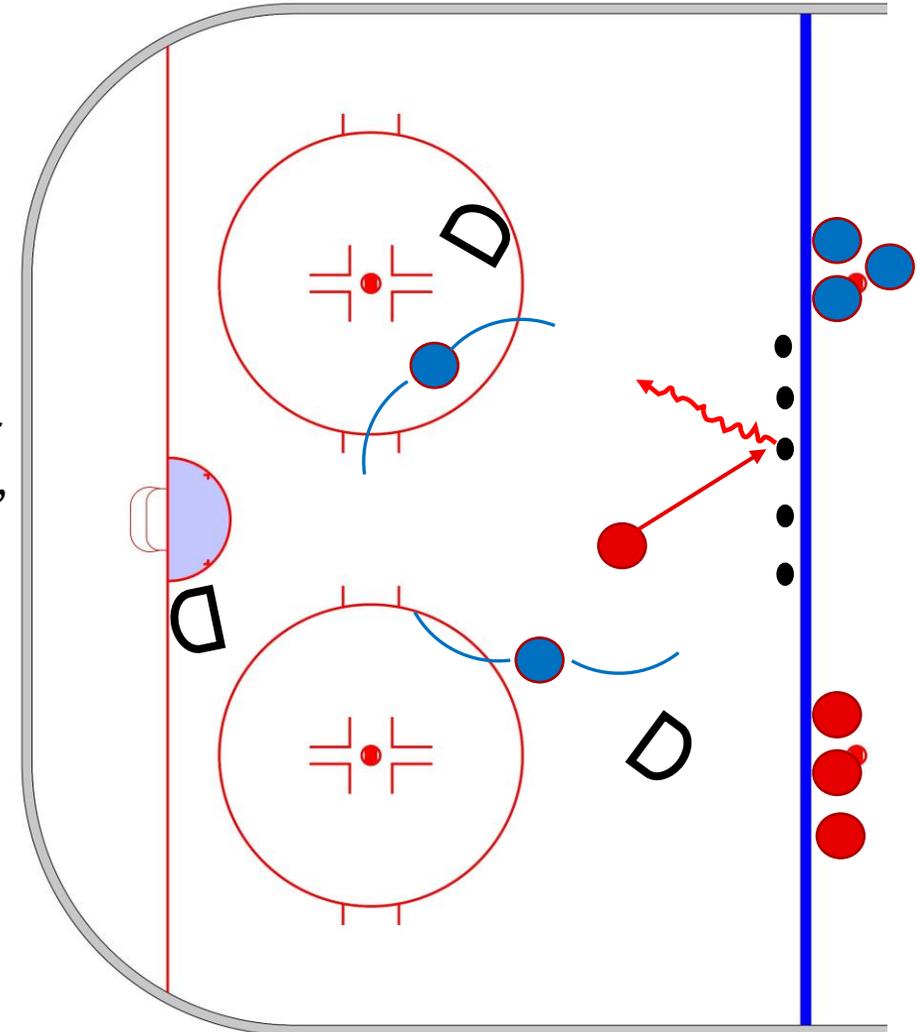
Spielbescrieb / description:

Der rote Spieler ist alleine und hat 5 Scheiben zur Auswahl welche er im einem der 3 Tore versenken muss, die Reihenfolge ist egal. Die blauen Spieler müssen die 3 Tore verteidigen. Der rote Spieler kann erst angegriffen werden, wenn er die Scheibe unter Kontrolle hat.

Gewinnt das blaue Team den Puck, spielt sie diesem dem Coach zu.
Schieisst rot mehr Tore als blau Pucks gewinnt?

Das Spielfeld kann für jüngere Spieler etwas verkleinert werden.

Am besten eignen sich kleine Tore.



SPIELERZIEHUNG

SPIELFORMEN / SMALL GAMES

Titel: 2-3 auf 4 Tore (U15 - U20)

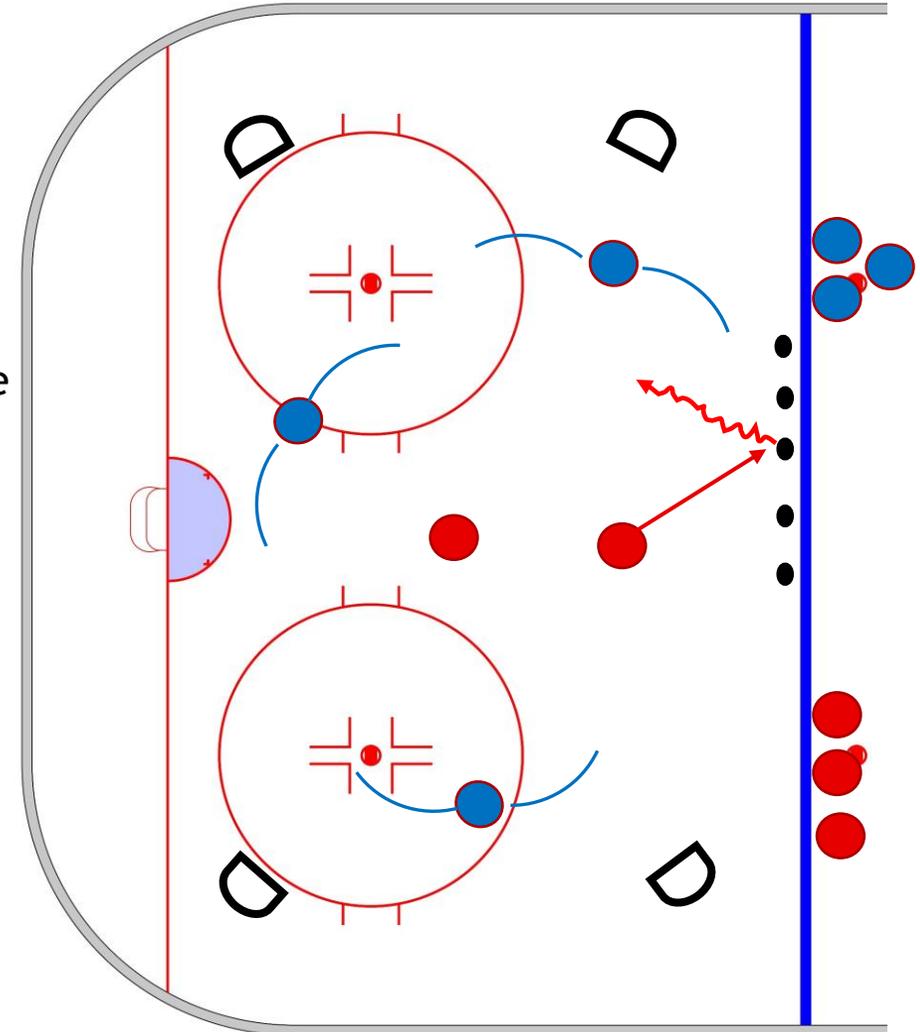
Handlungsziel des Spiels: Puckmanagement und Auge für das freie Eis/Tor, Entscheidungstraining

Spielbescrieb / description:

Der roten 2 Spieler haben 5 Pucks zur Auswahl welche sie im einem der 4 Tore versenken müssen, die Reihenfolge ist egal. Die blauen Spieler müssen die 4 Tore verteidigen. Die roten Spieler können erst angegriffen werden, wenn sie den Puck unter Kontrolle haben.

Gewinnt das blaue Team den Puck, spielt sie diesem dem Coach zu.
Schieisst rot mehr Tore als blau Pucks gewinnt?

Am besten eignen sich kleine Tore.



KLEINSPIELE 3-3 BIS 4-4



SPIELERZIEHUNG

SPIELFORMEN / SMALL GAMES

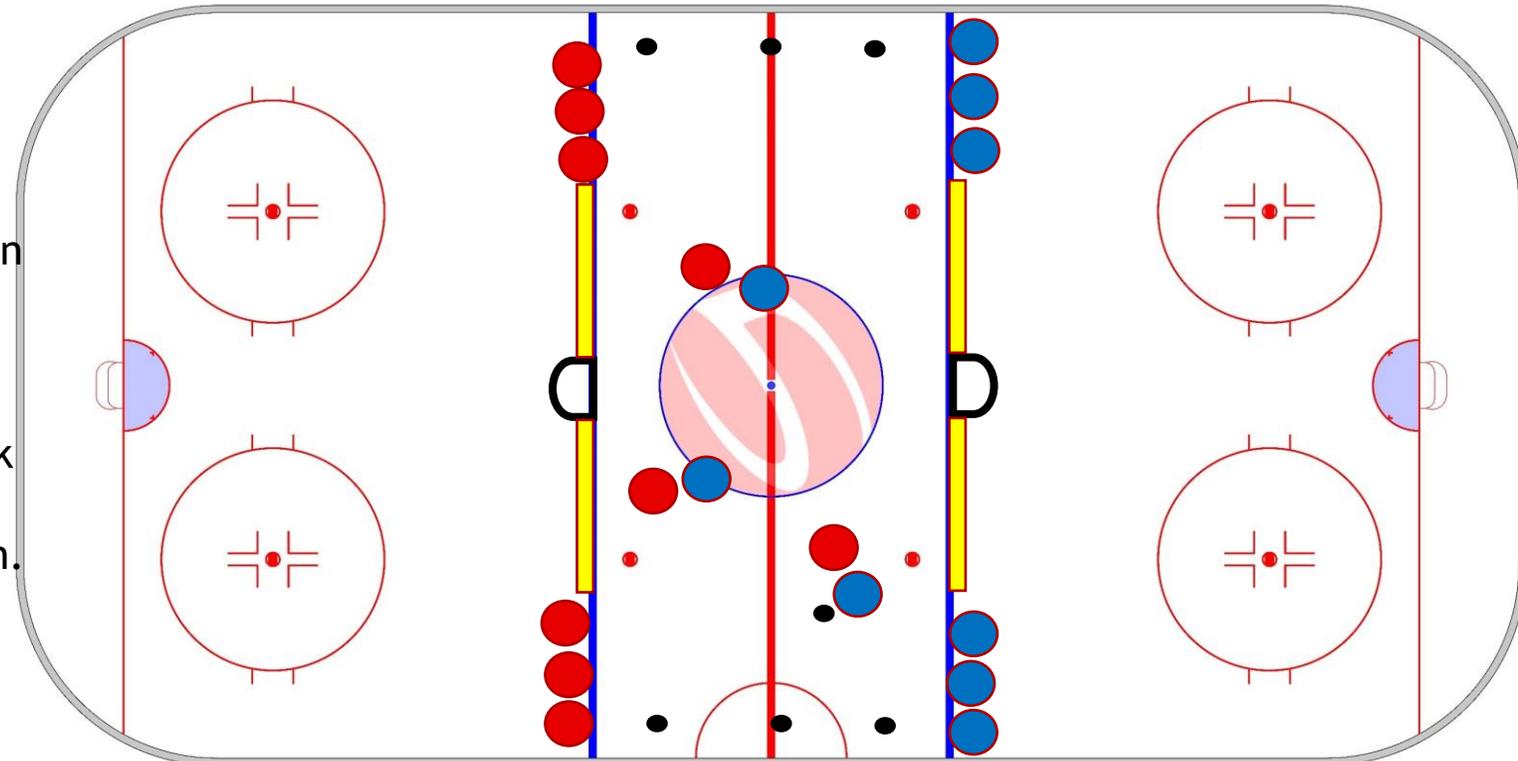
Titel: 3:3 mit 7 Pucks (U15 - U20)

Handlungsziel des Spiels / objectif: Kommunikation, Wechsel von Gleich-, Unter- und Überzahlspiel

Spielbescrieb / description:

3vs.3, es gibt keine Joker, Spieler welche nicht spielen müssen nur Puck im Spiel halten.

Fliegt der Puck hinten raus, geht der Schütze den Puck holen. Das Team welches nun in Überzahl ist, nimmt einen der 6 Pucks und spielt weiter. Der Spieler welcher den aus dem Tor geschossen Puck holen geht, bringt diesen an den Ort zurück wo nun einer dieser 6 Pucks fehlt. Sobald der Puck dort ist, kann er wieder ins Spiel eingreifen.



SPIELERZIEHUNG

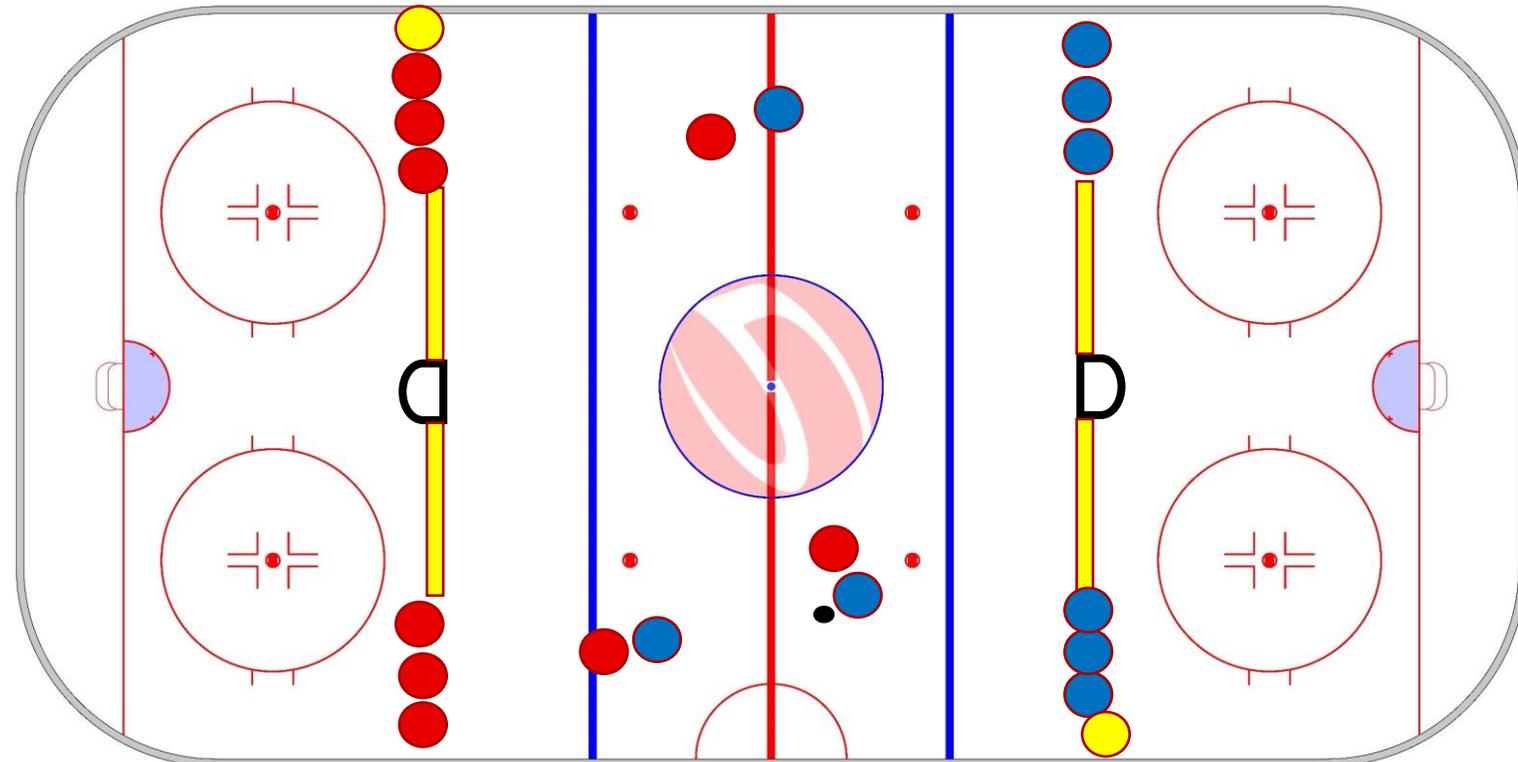
SPIELFORMEN / SMALL GAMES

Titel: 3:3 breit (U15 - U20)

Handlungsziel des Spiels / objectif: Breite von Spielfeld nutzen

Spielbescrieb / description:

3vs.3, es gibt keine Joker, Spieler welche nicht spielen müssen nur Puck im Spiel halten. Puck fällt ins Tor, oder fliegt hinten raus, kommt immer neuer Puck von der Gegenseite. Somit müssen sich Spieler immer wieder neu organisieren. Defensiv 1vs1./Stockarbeit



SPIELERZIEHUNG

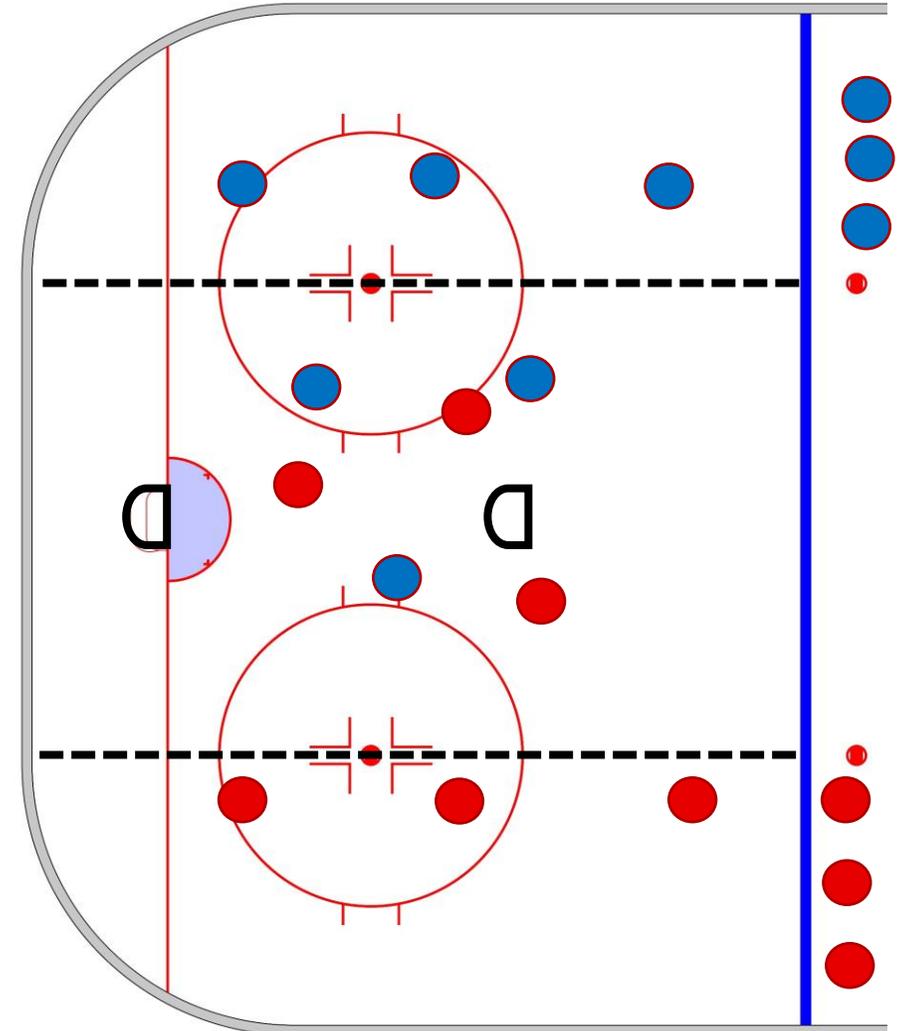
SPIELFORMEN / SMALL GAMES

Titel: 3:3 auf 2 Tore mit Joker (U13 - U20)

Handlungsziel des Spiels / objectif: Anspielbar sein, Puck besitzen, Passen, Abschluss

Spielbescrieb / description:

- Die Tore stehen auf der Mittelachse im Drittel
- Feld begrenzt durch eine parallele Linie durch den Bullypunkt
- Joker stehen zwischen Begrenzungslinie und Bande längs
- Joker werden über verschiedene Vorgaben (Passtation stehend, oder mit Pass ins Spiel aufnehmen →4:3, oder nur Shooter) ins Spiel eingebunden
- Wechsel Joker gehen ins Feld, neue Joker dürfen erst rein wenn die aus dem Feld die blaue Linie überqueren
- Anzahl Pässe via Joker variieren



SPIELERZIEHUNG

SPIELFORMEN / SMALL GAMES

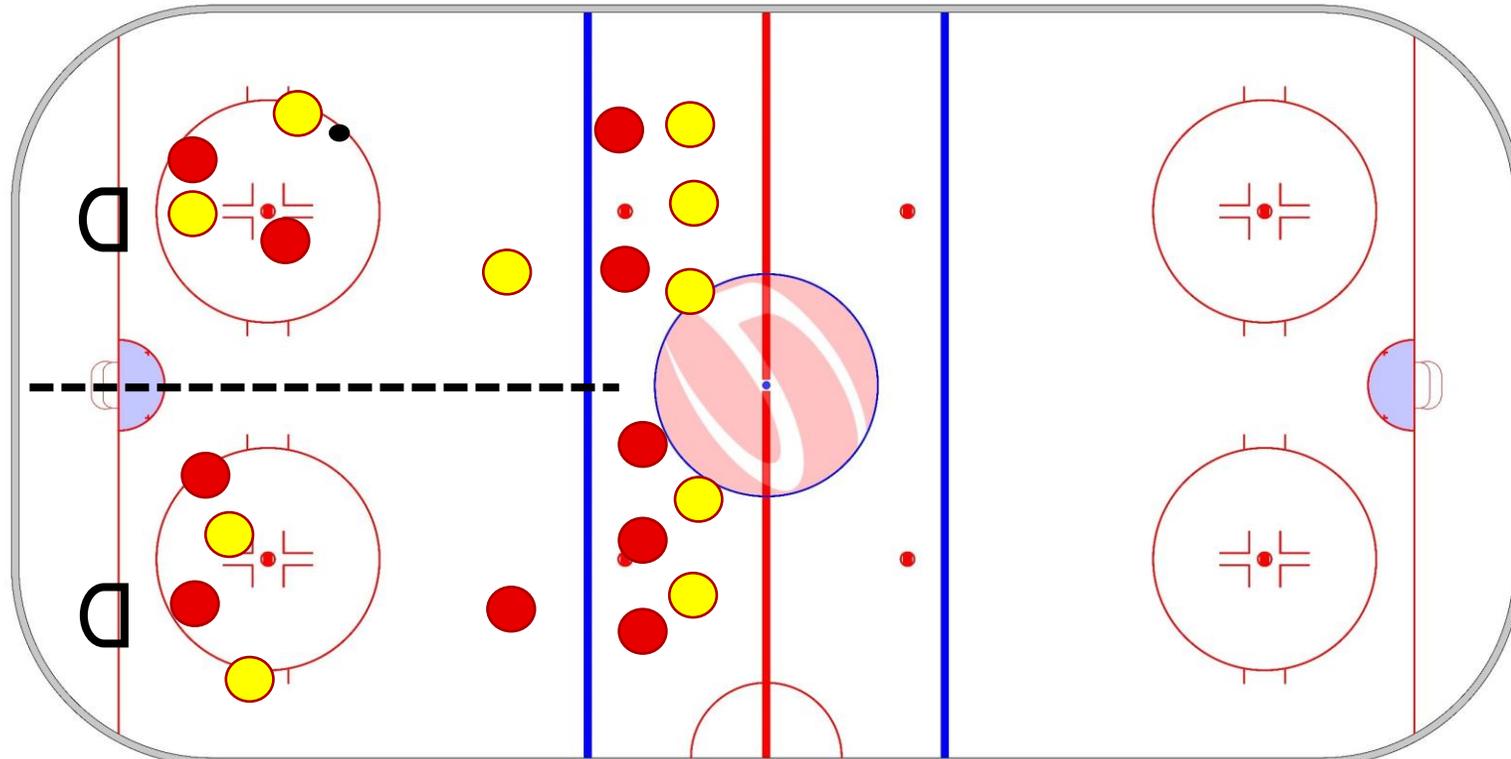
Titel: 3:2, 5:4 Game (U13 - U20)

Handlungsziel des Spiels / objectif: Headspeed offensiv Spiel \leftrightarrow defensiv Spiel

Spielbescrieb / description:

- 3:2 Game im je einem halben Drittel
- Gewinnt das defensive Team den Puck, dann Pass zu den offensiven Spielern in der anderen Hälfte, oder ein Torschuss ist auch möglich
- Das Spiel kann auch 4:4 gespielt werden mit einem offensive Joker an der blauen Linie.

Ideal mit 20 Spieler!



SPIELERZIEHUNG

SPIELFORMEN / SMALL GAMES

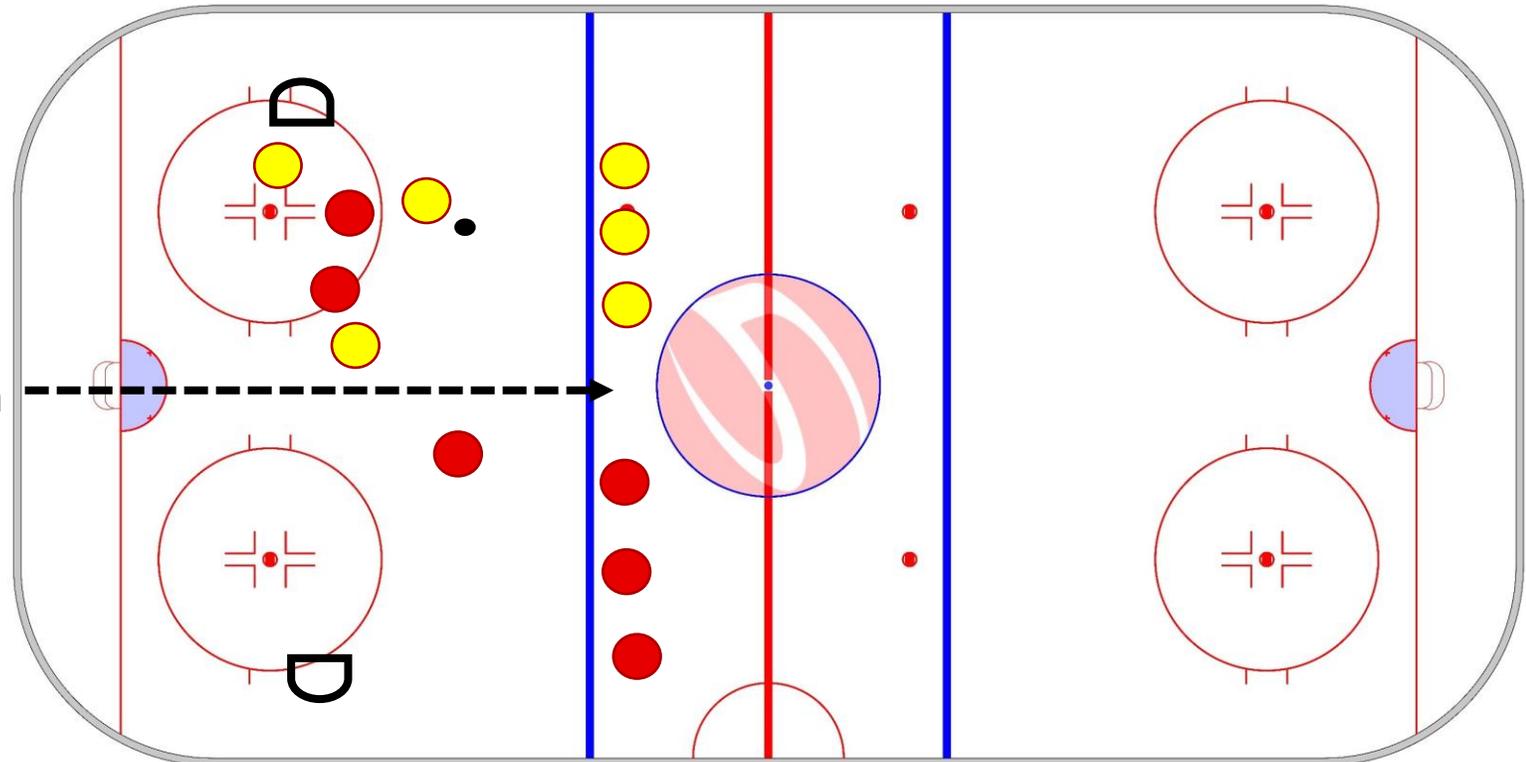
Titel: 3:2 Offensiv in einem halben Drittel (U11 - U17)

Handlungsziel des Spiels / objectif: Schnelle Abschlussituationen kreieren, bei Puckgewinn schnell Transition

Spielbescrieb / description:

- Spiel 3:2 in der OZ
- Gewinnt rot den Puck, schneller Pass zum Mitspieler in der anderen Hälfte und mitgehen in den Angriff
- Nur 2 Spieler von Gelb dürfen in der eigenen Hälfte verteidigen. Der 3. Spieler bleibt in der OZ.

Ideal mit 18 Spieler!



SPIELERZIEHUNG

SPIELFORMEN / SMALL GAMES

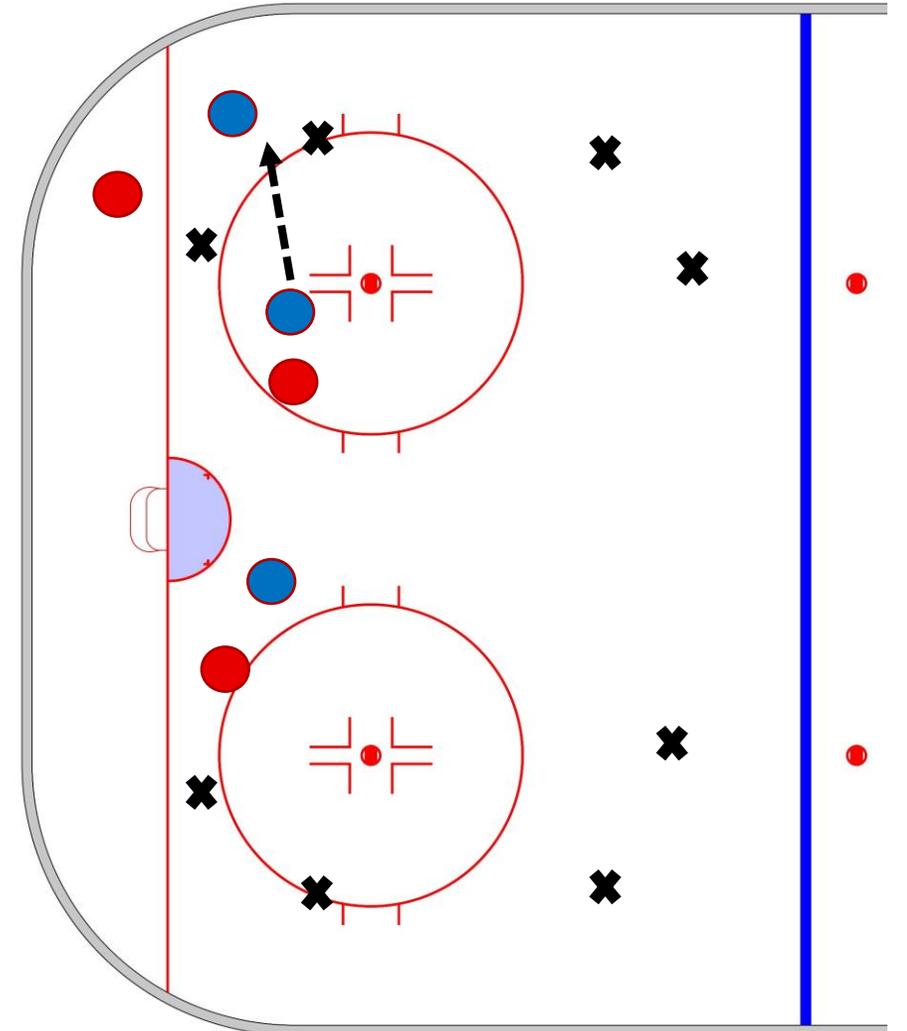
Titel: Törlspiel 3:3 (U11- U15)

Handlungsziel des Spiels / objectif: Passen/Kommunikation, Spiel ohne Puck

Spielbescrieb / description:

Die Mannschaft mit dem Puck, versucht einen Pass durch Das Pylonen-Tor zu spielen. Das Tor zählt wenn der Pass richtig angenommen werden kann. Die Mannschaft ohne Puck soll dies verhindern. Gewinnt sie den Puck, versuchen sie Punkte zu erzielen.

Achtung: Für U11 allenfalls Spielfeld verkleinern oder 5 Tore und 4:4 spielen.



SPIELERZIEHUNG

SPIELFORMEN / SMALL GAMES

Titel: 3:3+3 defensiv Backchecking (U13 - U17)

Handlungsziel des Spiels / objectif: Transition, Pucksupport, schneller Abschluss, Zuordnung defensiv

Spielbescrieb / description:

Start 3vs3 auf einer Seite - die drei F versuchen ein Tor zu schiessen.
Sobald ein defensiv Spieler den Puck hat spielt er diesen an einer der 3 Spieler die an der roten Linie sind (die 3 Angreifer (rot) gehen aus dem Spielfeld)
Angriff 3vs0. Bei einem Tor gibt der Trainer einen neuen Puck.
Die Defensiv Spieler laufen zurück (BC) - jeder sucht seinen Gegenspieler.
Spiel 3vs3. (3 neue Spieler (gelb) kommen ins Spielfeld (rote Linie))
usw.

Rahmenbedingungen:

- Jeder spielt D oder F
- Der Coach gibt einen neuen Puck wenn dieser aus dem Spielfeld geht
- Spieler an der blauen Linie bilden eine Bande
- Spieler an roter Linie in Bewegung (Anspielbar sein)

