



SWISS
ICE HOCKEY

THEORETISCHE GRUNDLAGEN



-
- BEGRIFFSDEFINITIONEN
 - TRAININGSAUFBAU
 - CONSTRAINTS-LED MODELL
 - TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING
 - BEISPIEL US HOCKEY SMALLGAMES

BEGRIFFSDEFINITIONEN



BEGRIFFSDEFINITIONEN

Übung

Eine Übung ist gekennzeichnet durch eine Aufgabe, bei welcher die Ausführung derselben Handlung immer wieder wiederholt wird. Mit einer Übung wird meist ein **spezifischer Teilaspekt** aus Technik, Taktik, Athletik oder Persönlichkeit trainiert. Durch die hohe Anzahl der Wiederholungen wird die trainierte Kompetenz entwickelt und gefestigt. In der Regel besitzen die Übungen **einen spezifischen Anfangs und/oder Endpunkt**.

Spielform

Eine Spielform kombiniert verschiedene eishockeyspezifische Handlungen und ist dadurch komplex. So werden verschiedene Teilaspekte des Eishockeyspiels in Abhängigkeit voneinander trainiert und die Eishockeykompetenzen dadurch in spielnahen Situationen entwickelt. In der Regel kommt der Wettbewerbscharakter zu tragen, was sich auf die Spannung und Freude auswirkt. Es gibt verbindliche Regeln und Vorgaben, einen offenen Ausgang und die Handlungen sind zeitlich und räumlich begrenzt. **Der Lernerfolg ist eher langfristig und der Transfer ins Spiel wird vereinfacht.**

BEGRIFFSDEFINITIONEN

Spiel

Bei einem Spiel werden hauptsächlich die Organisation, der Raum und die Zeit bestimmt. Es gibt möglichst keine weiteren Vorgaben und die Spieler können sich ungezwungen nur noch mit dem Spiel beschäftigen.

Freies Spiel

Die Spieler spielen frei ohne jeglichen Einfluss des Trainers (z.B. Chneblä, Strassenhockey)

Spielsituationsorientierung = Game Like Situation

Übungen und Spielformen kreieren, welche möglichst an Situationen im eigentlichen Eishockeyspiel gleichen.

TRAININGSAUFBAU



TRAININGSAUFBAU

TRAININGSSCHEMA STRUKTUR UND AUFBAU

		ON-ICE		
		Einstieg	Hauptteil	Abschluss
Dauer		20%	70%	10%
WAS?	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> TA/TE/PE/ME <input type="checkbox"/> AT - Prävention <input type="checkbox"/> AT - Explosivität 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> TA/TE/KO/PE/ME <input type="checkbox"/> Eishockey spielen lernen <input type="checkbox"/> Eishockey spielen 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Cool-down <input type="checkbox"/> Rück- und Ausblick <input type="checkbox"/> Mobilität 	
WIE?	<ul style="list-style-type: none"> - Motivierend - Niveaugerecht - Progressiv - Zielbezogen 	<ul style="list-style-type: none"> - Bedürfnisorientiert - Zielorientiert - Spielsituationsorientiert 	<ul style="list-style-type: none"> - Rituell - Beruhigend - Entspannend - Reflektierend 	
WOZU?	<ul style="list-style-type: none"> - TA/TE - Vorbereitung - AT - Körperliche Vorbereitung - PE - Aufbau der Leistungsbereitschaft 	<p>Entwicklung der Eishockeykompetenzen (individuell/kollektiv) und der Persönlichkeit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erarbeitung neuer Fähigkeiten/Fertigkeiten - Weiterentwicklung des Könnens / Erlerntes vertiefen - Fortschritte individuell und kollektiv erzielen 	<ul style="list-style-type: none"> - Erholung - Erhaltung der Mobilität - Emotionaler Ausgleich 	

TRAININGSAUFBAU

TRAININGSSCHEMA STRUKTUR UND AUFBAU STRATEGIEFELDER

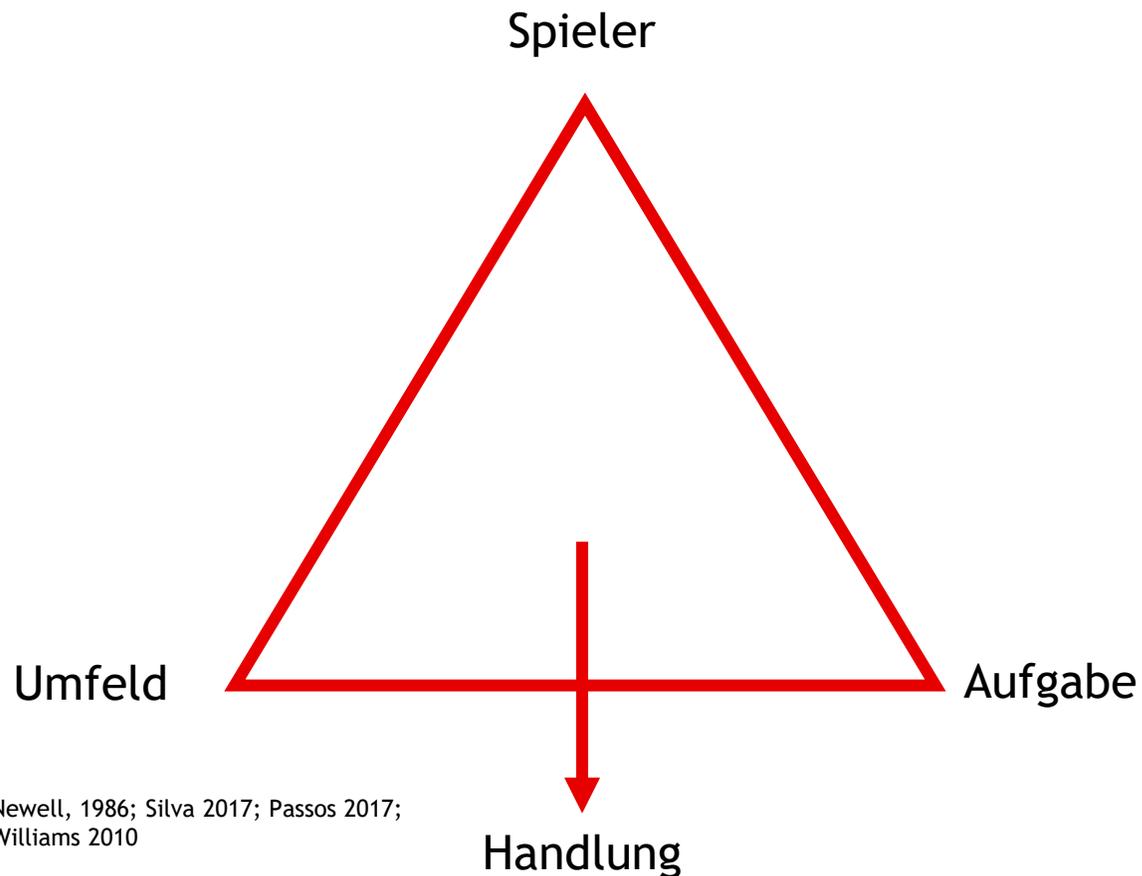
	TALENT	AMBITION	ANIMATION				
	@HOME	OFF-ICE / THEORIE	ON-ICE			OFF-ICE / THEORIE	@HOME
	Vorbereitungsaufgabe	Einstieg	Hauptteil			Abschluss	Nachbereitung
Dauer	20min	30min	20%	70%	10%	30min	20min
WAS?	- TA/TE/PE/ME	<input type="checkbox"/> TA/TE/PE/ME <input type="checkbox"/> AT - Prävention <input type="checkbox"/> AT - Explosivität	<input type="checkbox"/> TA/TE/KO/PE/ME <input type="checkbox"/> Eishockey spielen lernen <input type="checkbox"/> Eishockey spielen	<input type="checkbox"/> Cool-down <input type="checkbox"/> Rück- und Ausblick <input type="checkbox"/> Mobilität			TA/TE/PE/ME
WIE?	- Selbstständig - Bedürfnisorientiert - Zielbezogen	- Motivierend - Niveaugerecht - Progressiv - Zielbezogen	- Bedürfnisorientiert - Zielorientiert - Spielsituationsorientiert	- Rituell - Beruhigend - Entspannend - Reflektierend			- Selbstständig - Bedürfnisorientiert - Zielbezogen
WOZU?	- Kognitive/mentale Vorbereitung auf den Trainingsinhalt - Individuelle Förderung	- TA/TE - Vorbereitung - AT - Körperliche Vorbereitung - PE - Aufbau der Leistungsbereitschaft	Entwicklung der Eishockeykompetenzen (individuell/kollektiv) und der Persönlichkeit - Erarbeitung neuer Fähigkeiten/Fertigkeiten - Weiterentwicklung des Könnens / Erlerntes vertiefen - Fortschritte individuell und kollektiv erzielen	- Erholung - Erhaltung der Mobilität - Emotionaler Ausgleich			- Kognitive Nachbereitung - Individuelle Förderung - Aufarbeiten Trainingsinhalt

CONSTRAINTS-LED APPROACH



CONSTRAINTS-LED APPROACH MODELL

Neuere Ansätze der Spielentwicklung



Game-approach

- Zielbezogene konzipierte Spielformen
- Implizites Lernen
- Das Rad des Spiels

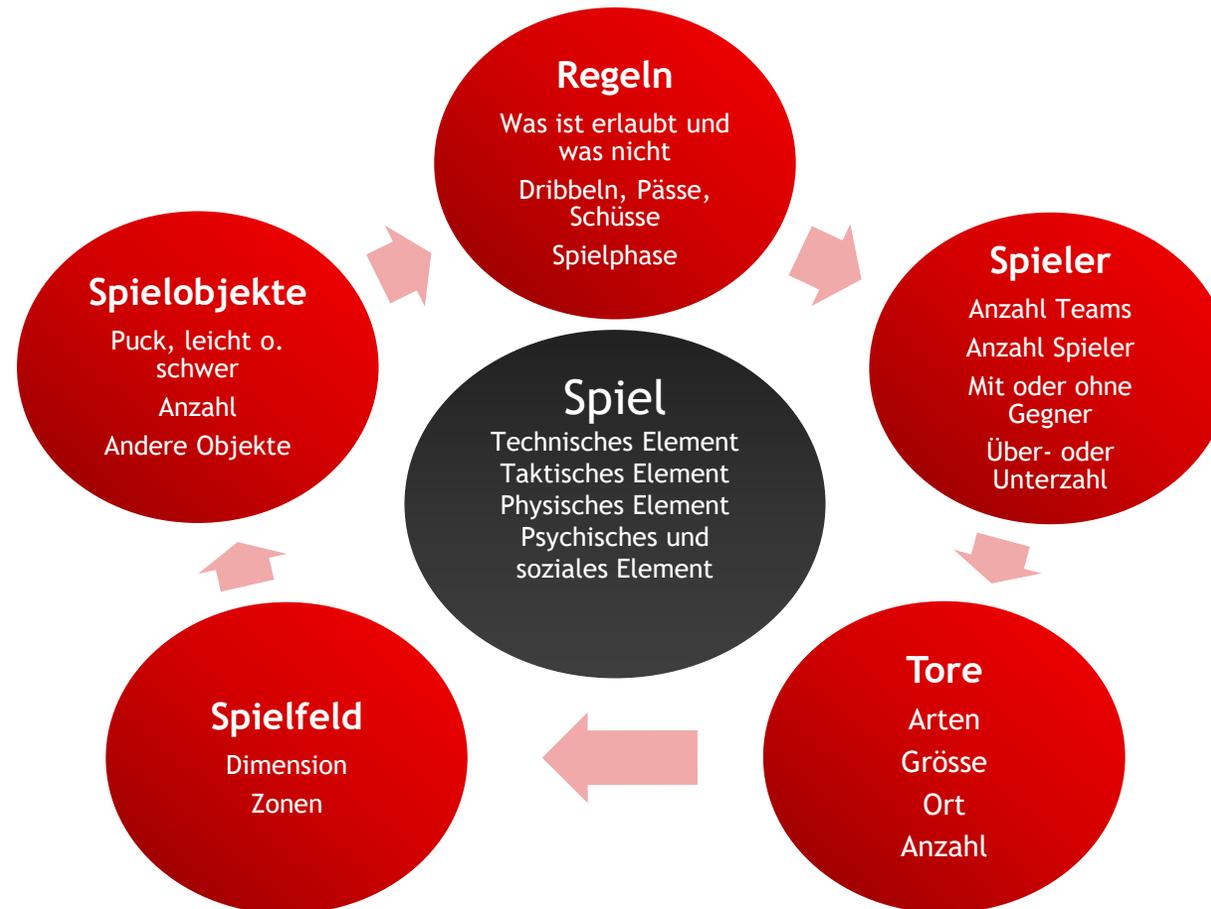
Ziel

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

CONSTRAINTS-LED APPROACH

SPIELERENTWICKLUNG

Das Rad des Spiels



TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGUFU)



TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU)

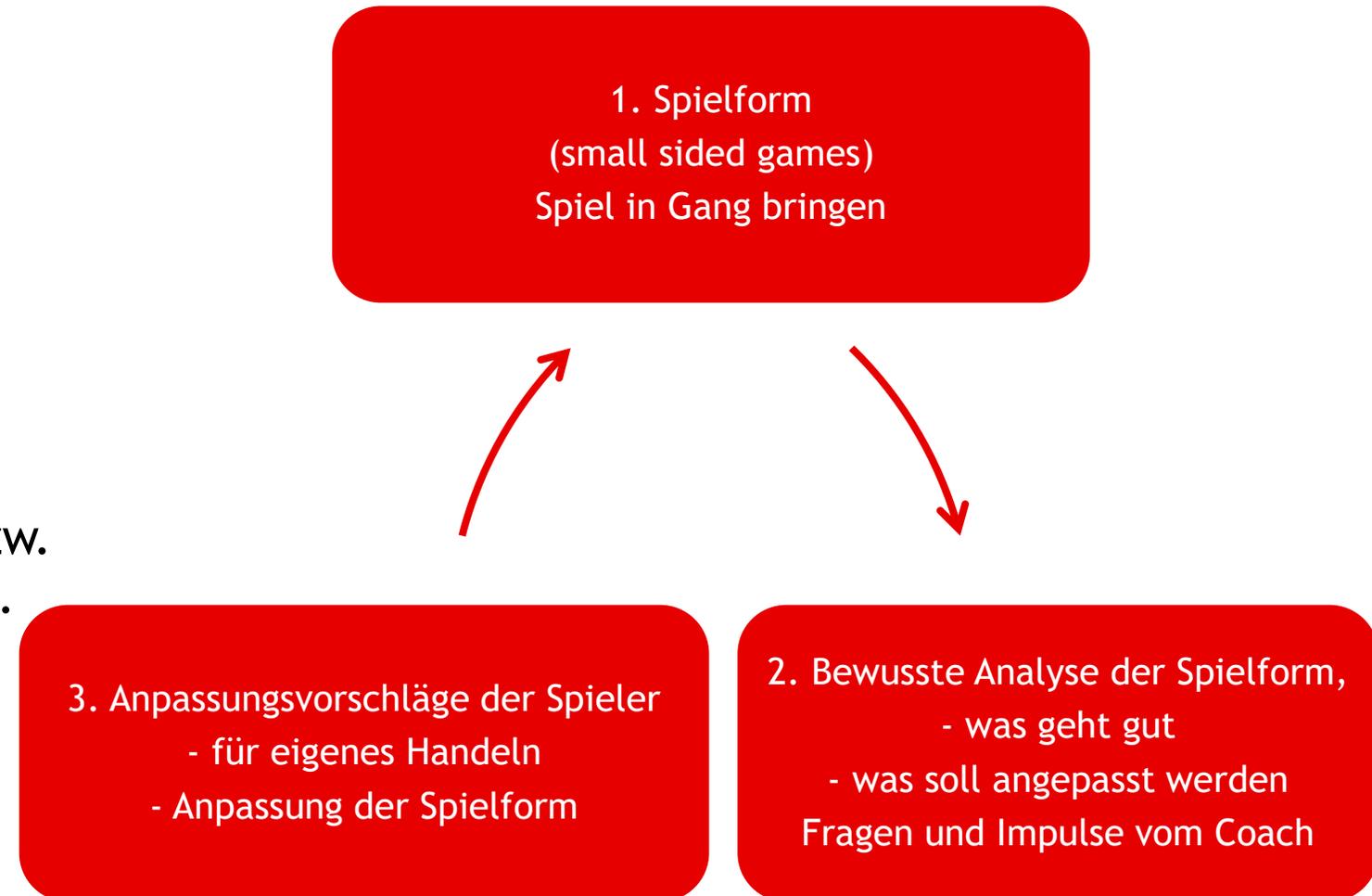
METHODE

Vom Sager zum Frager

Das Modell des «Teaching Games for Understanding» baut auf einem konstruktivistischen Lernansatz auf.

Anstatt dass der Trainer Informationen vermittelt, bietet er Spielsituationen bzw. taktische Probleme an und stellt Fragen.

Diese werden dann von den Spielern gelöst und so das Bewusstsein für die Keypoints gefördert.



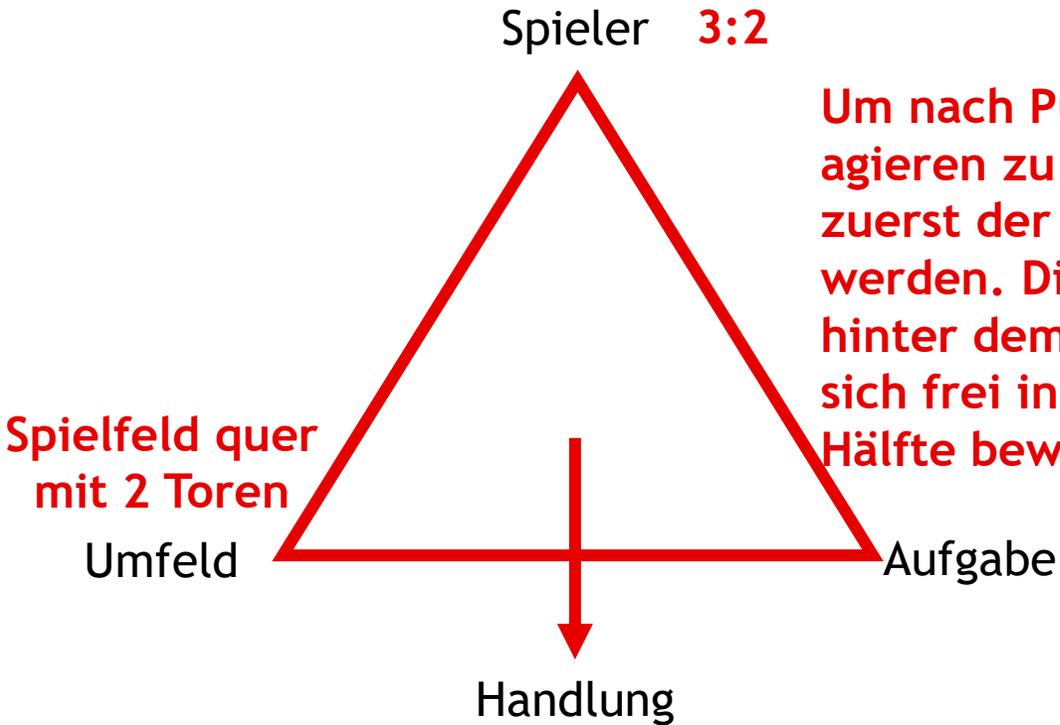
US HOCKEY SMALL GAMES



US HOCKEY SMALLGAMES

CONCEPTS *Odd-Man Rushes, Zone Entry, Transition*

The coach begins the game with a 3 vs. 2 exiting one end; the team with two players has a third player behind its net. The team with the 3 vs. 2 tries to score until the defensive team gets the puck to its player behind the net. Once that happens, the team that had three skaters goes for a change and two more players from the other end come out to face a 3 vs. 2 and a third goes behind the net. The team that now has three players goes in 3 vs. 2, making it a continuous 3 vs. 2. Make the team with new 3 vs. 2 players delay briefly so the other team has time to change.



Um nach Puckgewinn offensiv agieren zu können, muss zuerst der 3. Spieler angespielt werden. Dieser kann sich hinter dem Tor befinden oder sich frei in der defensiven Hälfte bewegen.

Bei Puckgewinn in der Defensive schnelles Umschalten in die Offensive.



T1 - Potenzial andeuten

Nachwuchstalente im Eishockeysport werden aufgrund ihrer besonderen Fähigkeiten und Fertigkeiten erkannt, die sie im physischen und psychischen Bereich zeigen und die Aufschluss über ihr Potenzial geben. In der Phase T1 findet eine erste Talenterkennung und -evaluation statt.

T2 - Potenzial bestätigen

Talentierte Eishockeysportler durchlaufen in der Ebene T2 eine Beobachtungsphase, in der sie ihre sportartspezifischen Lernfähigkeiten, ihr Engagement, ihre Motivation, ihre Trainierbarkeit, ihre spezifischen mentalen Eigenschaften und ihre Selbstverantwortung unter Beweis stellen sollen. Ziel ist es, das auf T1 gezeigte Entwicklungspotenzial zu bestätigen. Die Talentüberprüfung und -selektion erfolgt grundsätzlich über sportartspezifische Beurteilungskriterien, die von der Swiss Ice Hockey Federation festgelegt werden.

[Allgemeines](#)
[Alter](#)
[Persönlichkeit](#)
[Hockeysense](#)
[Mentale Stärke](#)
[Physe](#)
[Skating](#)
[Skills](#)
[Team](#)
[Umfeld](#)
[Veranlagung](#)

OK [Filter löschen](#)

Datei	Bemerkung	Download
Ampeldenken	F2-T2 ex Mini Ordner	
Spielverständnis	T1 ex Mini Ordner	
Spielvorbereitung	T1 ex Mini Ordner	
Spielphilosophie	T1 ex Mini Ordner	
Technik Taktik	T1 ex Mini Ordner	
USA Teaching Concepts Through Small Area Games		
Small Games		
4-Spielrollen	Videos	
Speed	Videos	