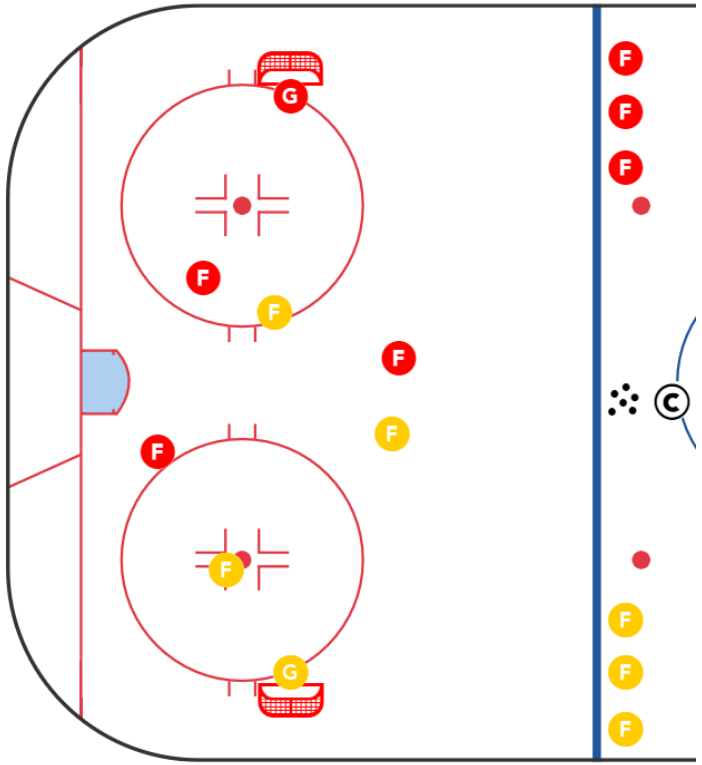
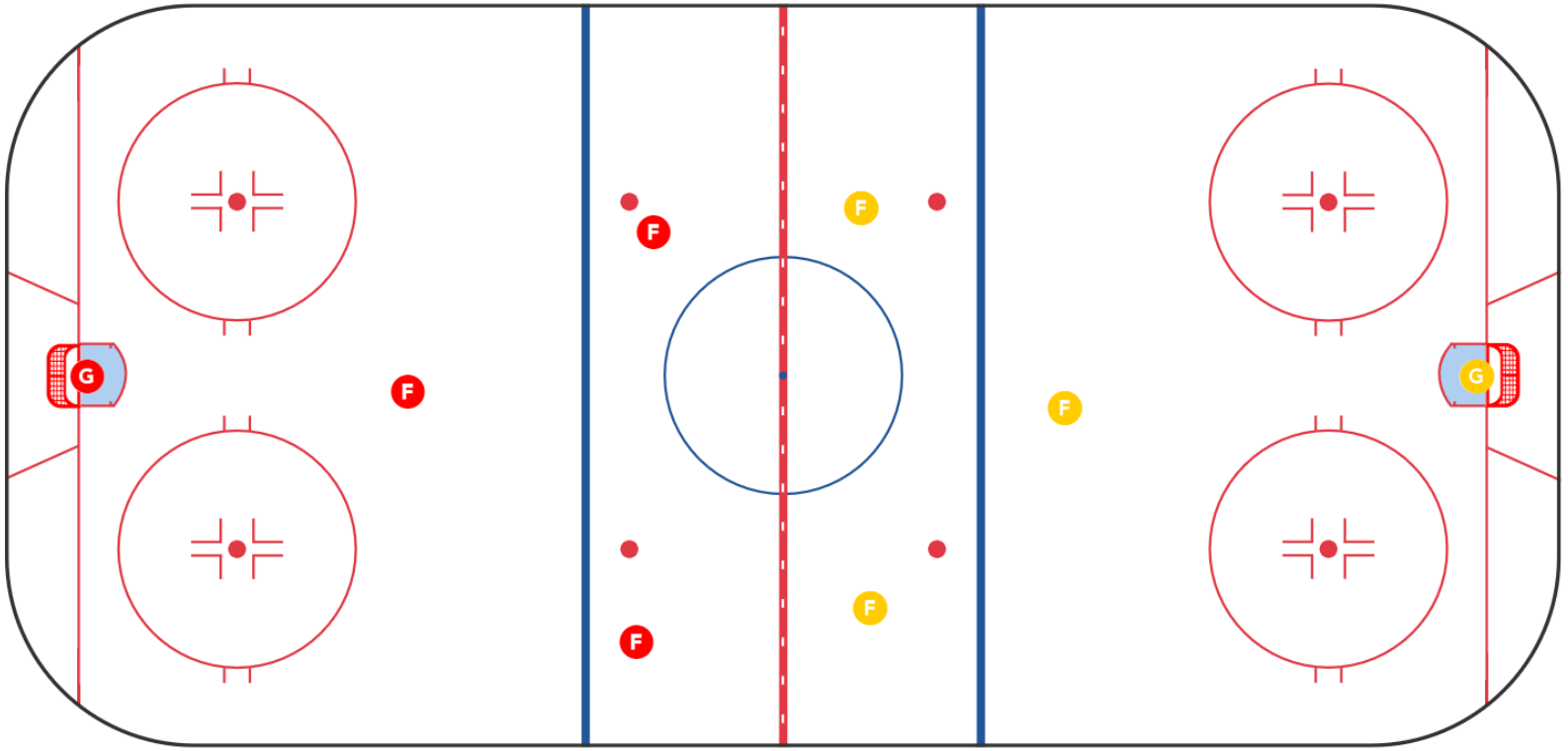
SWISS
ICE HOCKEY

SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
VISUELLER UNTERSCHIED

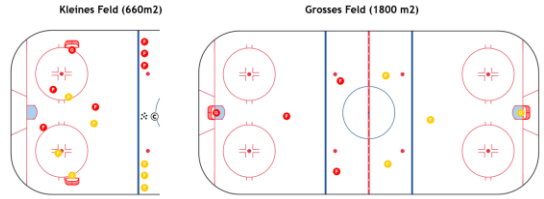
Kleines Feld (660m2)



Grosses Feld (1800 m2)



SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
WAS WOLLEN/KÖNNEN WIR FÖRDERN UND WIE

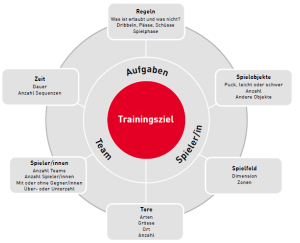


Was wird gefördert

- Viele technische und taktische Spielelemente
- Mehr Puckkontakte, Pässe, Torabschlüssen, Battles
- Viele unterschiedliche Spielasituationen
  → Implizites lernen (unbewusstes lernen)
- Höhere Spielaktionsdichte, die Spieler werden gefordert, aktiver am Spiel teilzunehmen
- Wettkampf → Respekt, Fairplay und Selbständigkeit

Variationen

- Einsatz von Joker, die Situationsbedingt eingesetzt werden können
- Mit / ohne Tore (Pilonen, Pneu)
- Spezielle Regeln (Tore nur nach Doppelpass)
- Spielfeldgrössen / Spielfeldgeometrie
- 2-Farbige Pucks
- Spezielle Dress (Re-Switch)



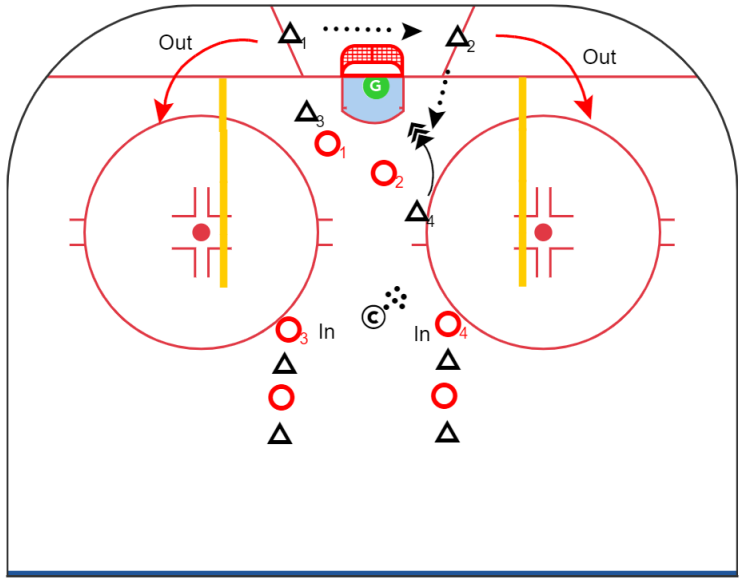
SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
AUF WAS MUSS GEACHTET WERDEN / ORGANISATION

- Welche Stufe / Alter
- Was für eine Absicht habe ich mit dem Spiel → Trainingsziel
- Anzahl Spieler / Goalies / Coachs stehen zur Verfügung (U13 40 Spieler, U15/17 22 Spieler)
- Verhältnis Belastung / Pausen (U13 1:2 / U15 1:3 / U17-U20 1:3-1:4) je nach Spielform
- Material → Anzahl Tore, Toblerone etc.
- Sicherheit Spieler und Trainer
- Schnelle Wechsel (kurzer Sprint)

SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
RAD DER VARIATIONEN

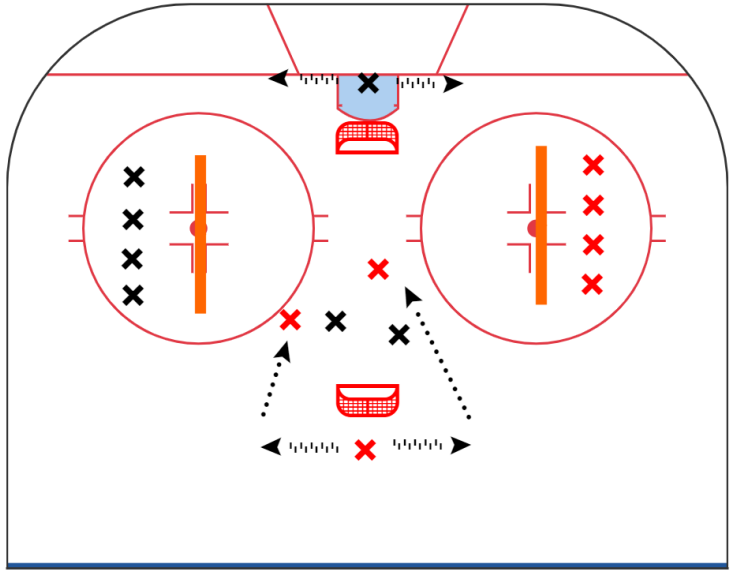
SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
DEFENSIVES UND OFFENSIVES SLOTVERHALTEN

2vs2 +2 Joker offensiv hinter Tor



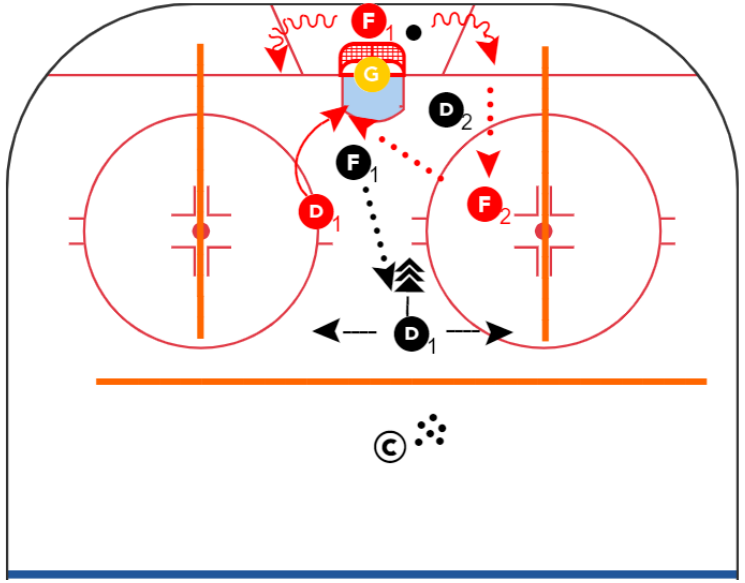
Ideal ab 10 Spieler 1-2 TH

2vs2 +1 Joker hinter Off. Tor



Ideal ab 10 Spieler 2-3 TH

2vs2 +1 Joker hinter Tor und top of Circle



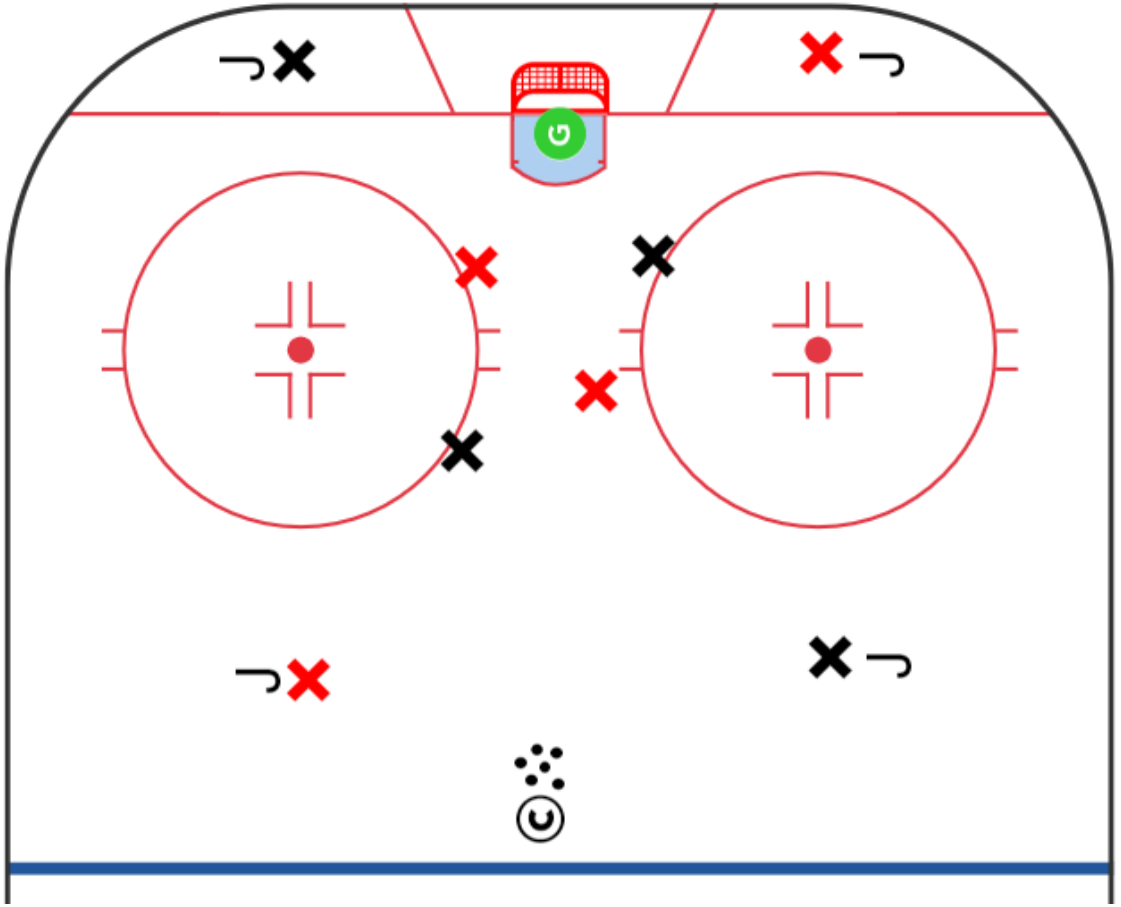
Ideal ab 10 Spieler 1-2 TH

SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
DEFENSIVES UND OFFENSIVES SLOTVERHALTEN

SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
DEFENSIVES UND OFFENSIVES SLOTVERHALTEN

SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
DEFENSIVES UND OFFENSIVES SLOTVERHALTEN

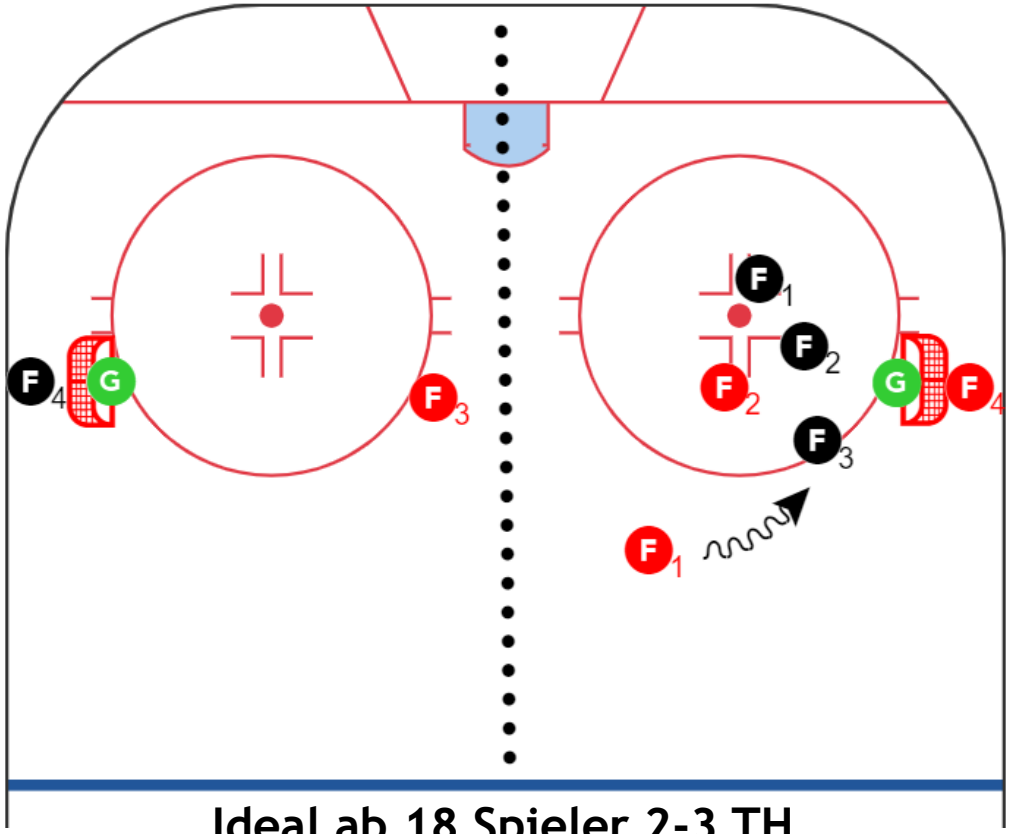
- Offensives und Defensives Slotverhalten
- Box-in / Box-out
- Netfront
- Stockkontrolle
- Low Plays → Goalies



Ideal ab 12 Spieler 2-3 TH

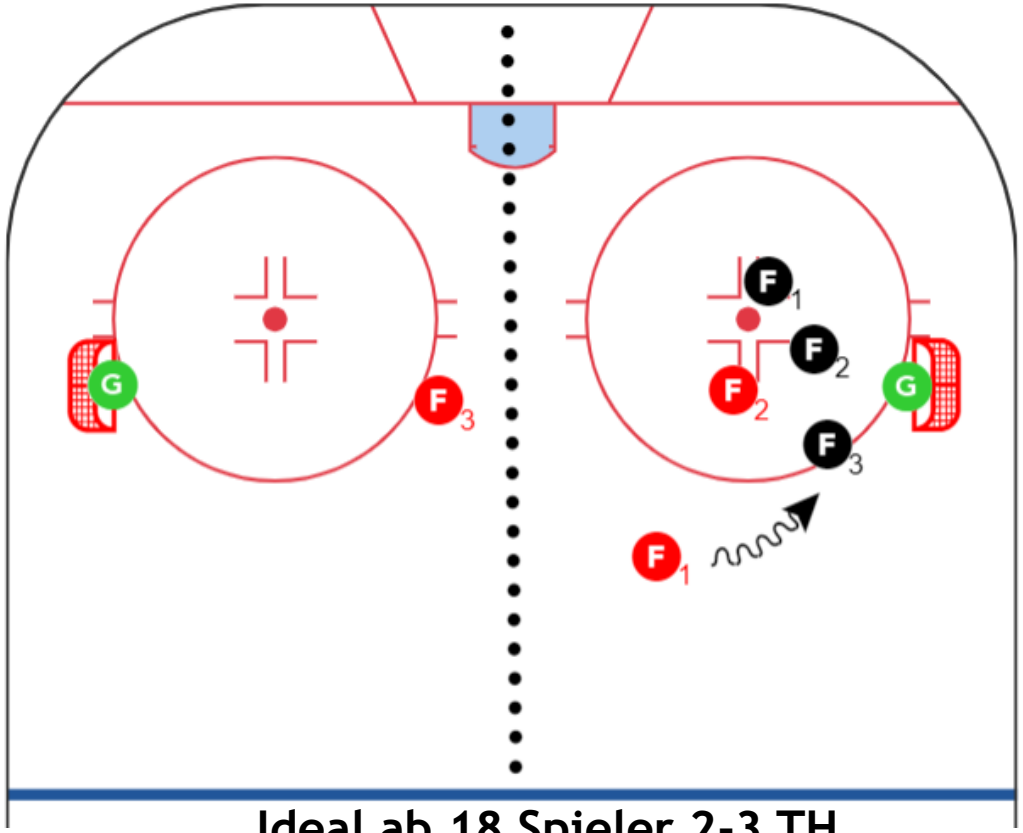
SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
DEFENSIVES UND OFFENSIVES SLOTVERHALTEN

3vs3 3rd man high
+1 Joker immer hinter Tor

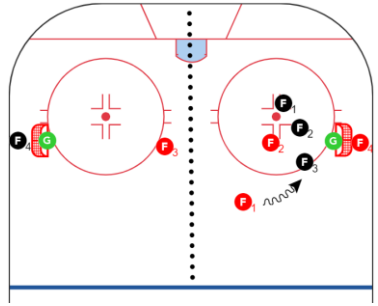


Ideal ab 18 Spieler 2-3 TH

3vs3 3rd man high

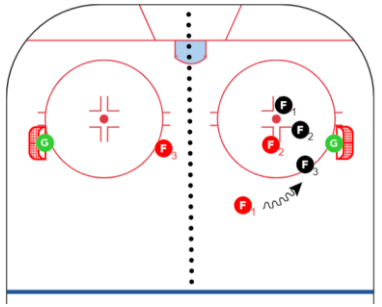


Ideal ab 18 Spieler 2-3 TH



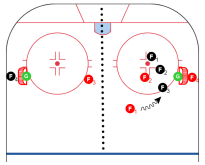
SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN

DEFENSIVES UND OFFENSIVES SLOTVERHALTEN

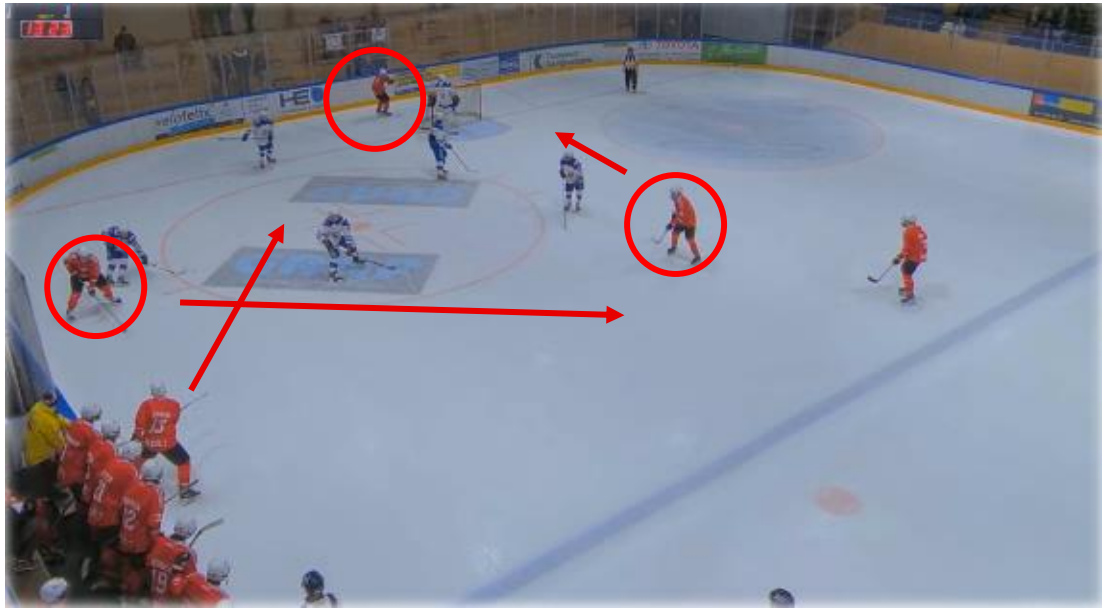


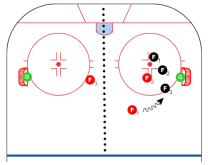
SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
DEFENSIVES UND OFFENSIVES SLOTVERHALTEN

SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
DEFENSIVES UND OFFENSIVES SLOTVERHALTEN



3vs3 3rd man high
+1 Joker immer hinter Tor

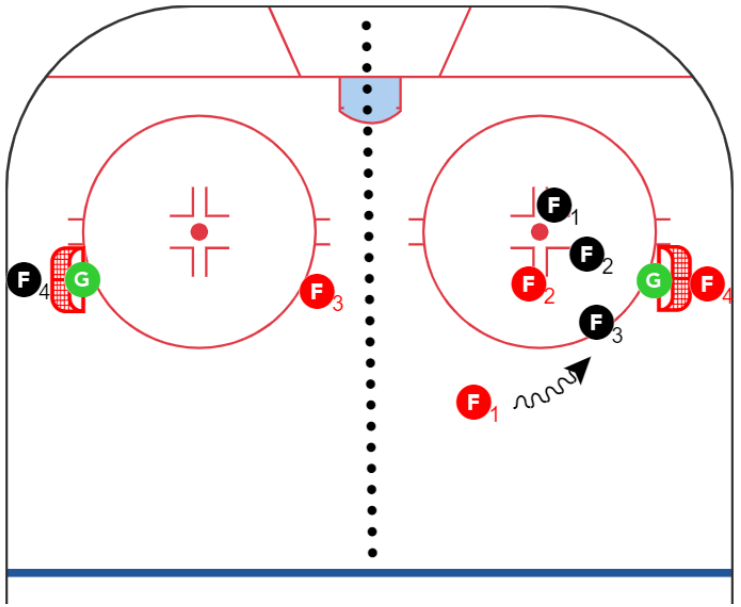


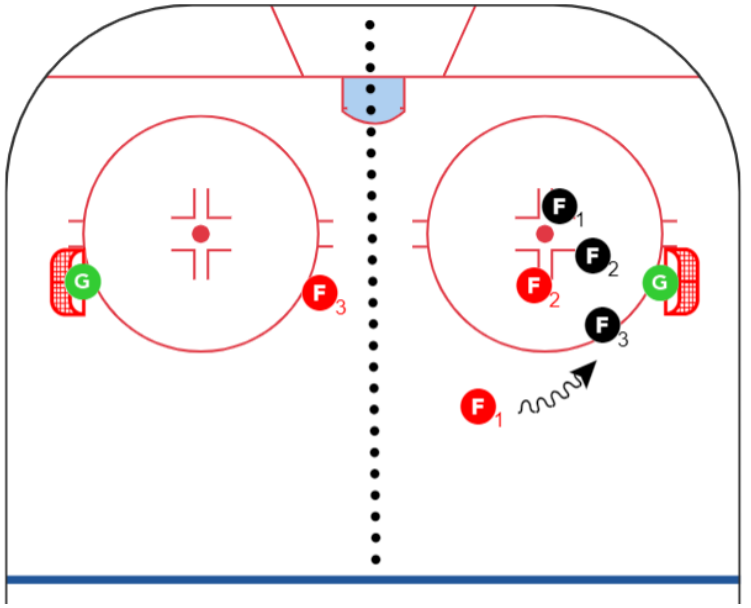


3vs3 3rd man high

SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
DEFENSIVES UND OFFENSIVES SLOTVERHALTEN

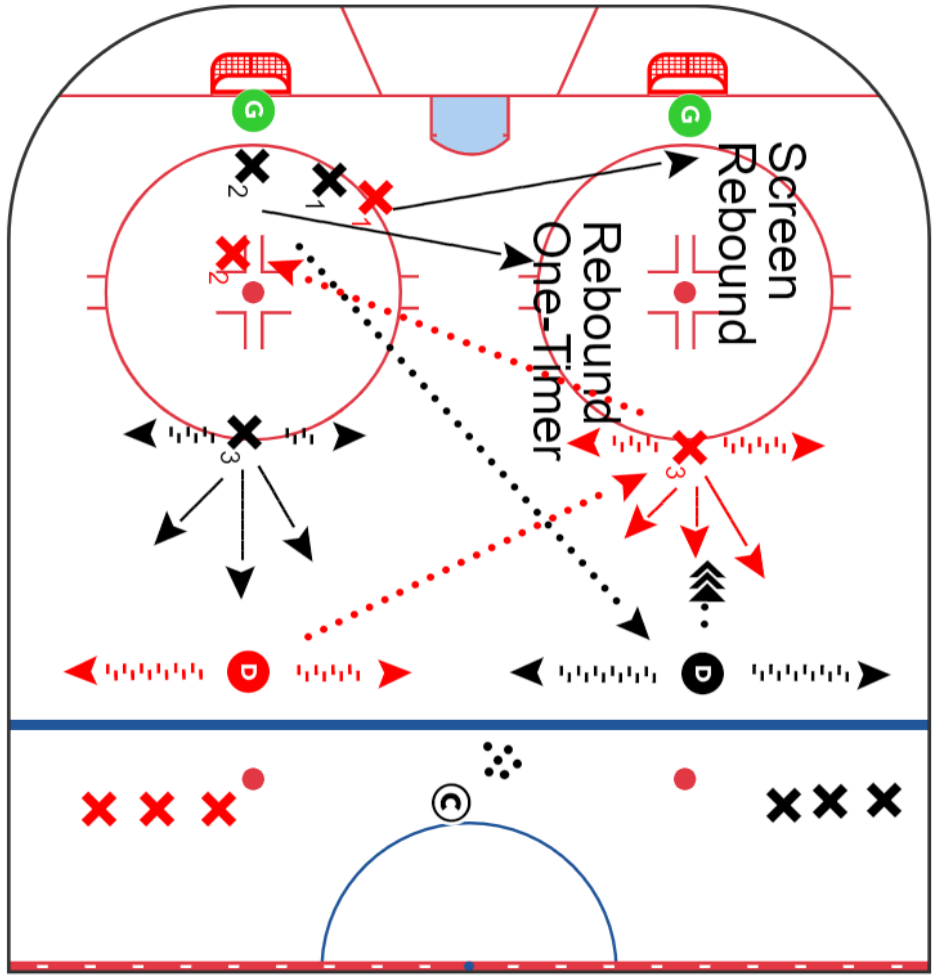
- Offensives und Defensives Slotverhalten
- Box-in / Box-out
- Netfront
- F3 Spieler im hohen Slot
- Transition
- DZ→Overload
- Low / High Plays





SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
DEFENSIVES UND OFFENSIVES SLOTVERHALTEN

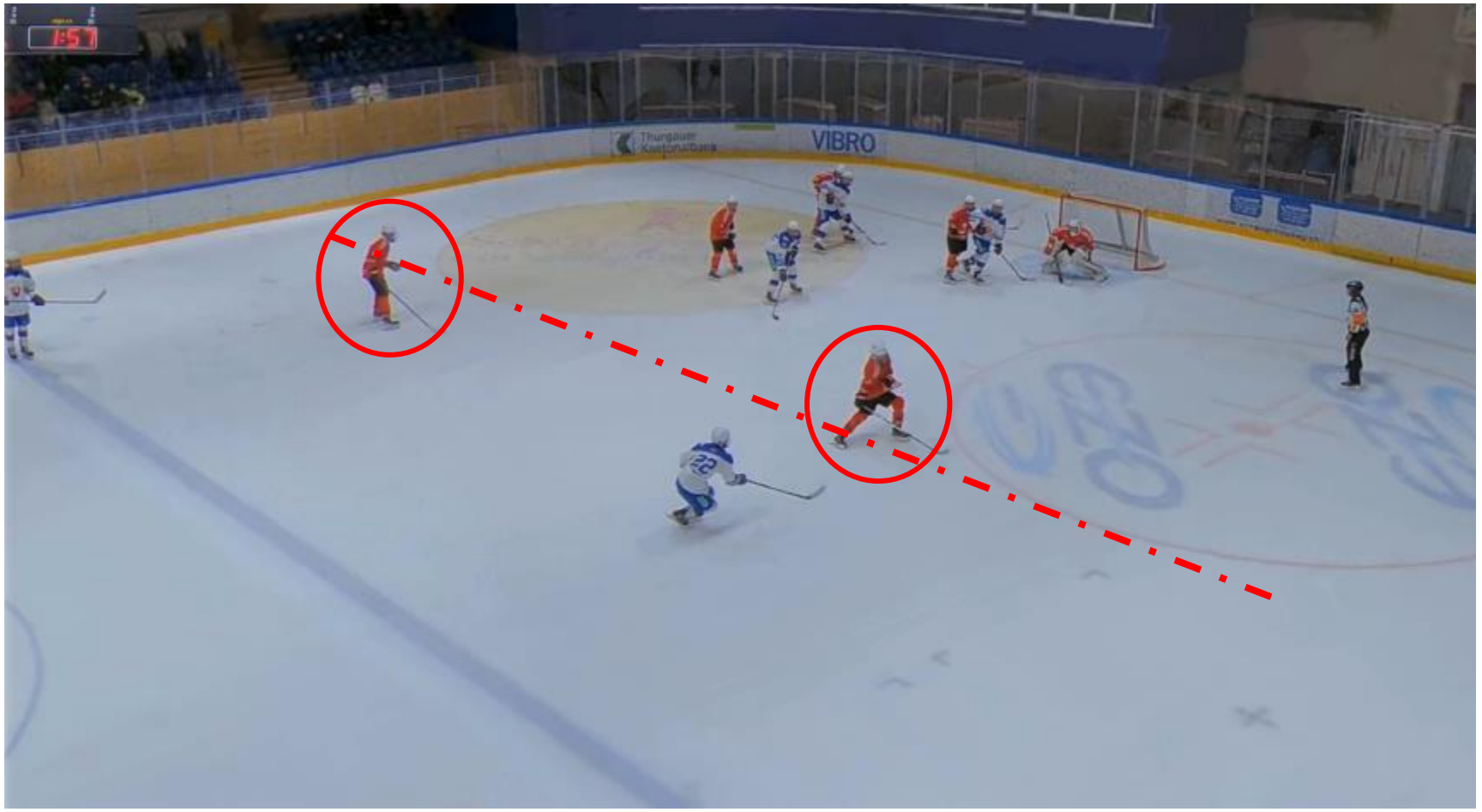
- Offensives und Defensives Slotverhalten
- Box-in / Box-out
- Netfront (Screen, Rebound)
- Blockshots
- Transition
- Direktschüsse



Ideal 16-20 Spieler 2-3 TH

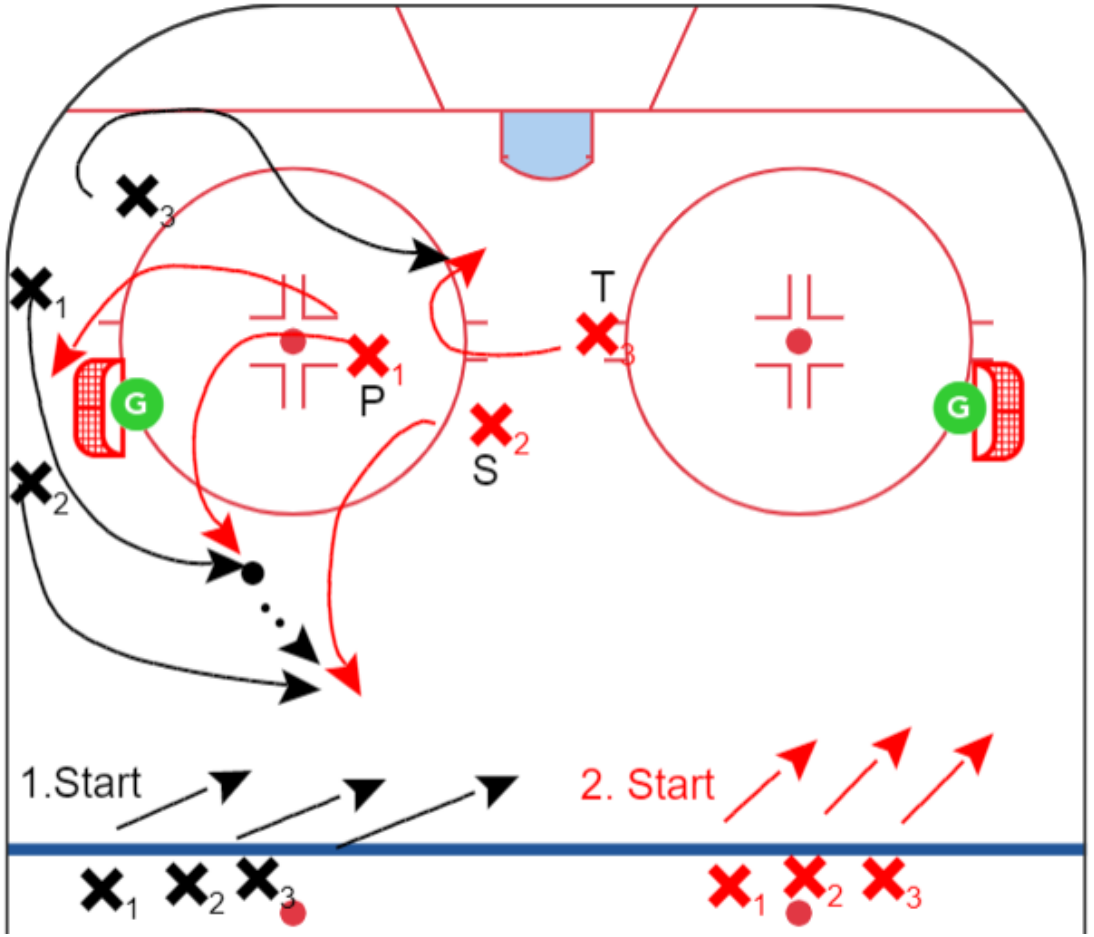
SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
DEFENSIVES UND OFFENSIVES SLOTVERHALTEN

SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
DEFENSIVES UND OFFENSIVES SLOTVERHALTEN



SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
GEGNER UNTERDRUCK SETZEN / FORECHECKING

- Laufbereitschaft
- Angeling
- Rollen anstelle Positionsdenken
- Stick on Puck
- Lösung unter Druck finden
- Kommunikation



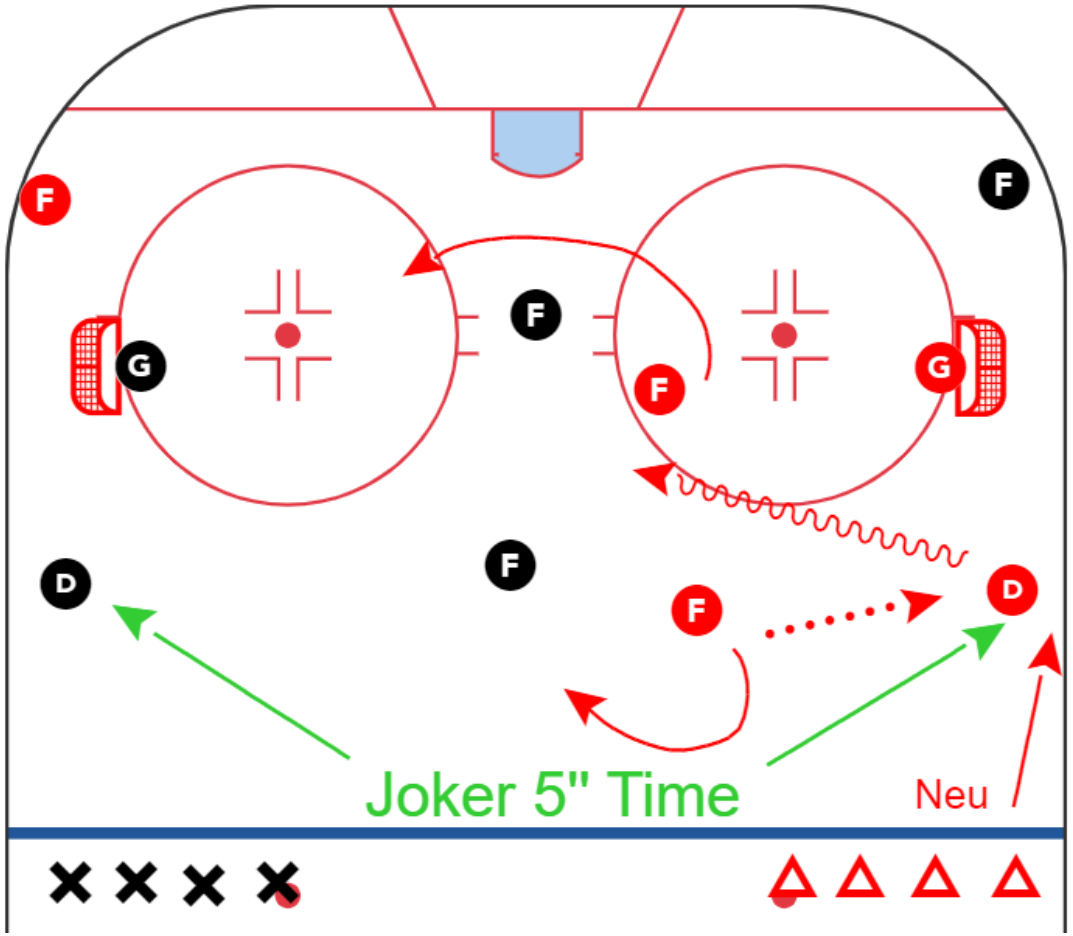
Ideal 18 Spieler 2-3 TH

SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
GEGNER UNTERDRUCK SETZEN / FORECHECKING

SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
GEGNER UNTERDRUCK SETZEN / FORECHECKING

SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
VERTEIDIGER AKTIVIEREN

- Skating mit dem Puck (Rush)
- Situative Entscheide (3:2 /4:2)
- Netdrive → Abschluss unter Zeitdruck
- Verteidiger lernen sich in den Angriff zu integrieren



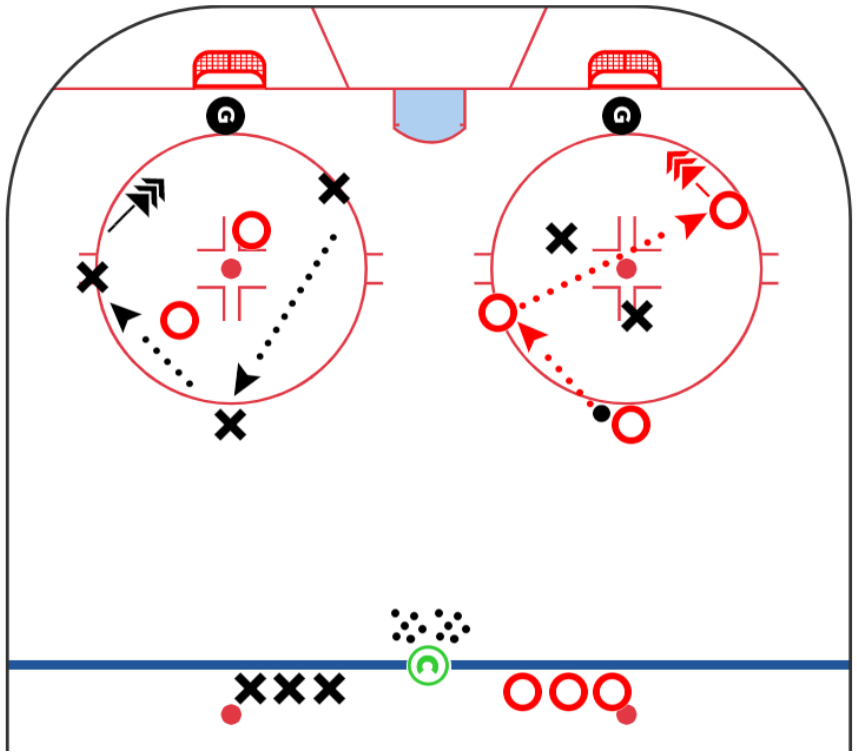
Ideal 16 Spieler 2-3 TH

SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
VERTEIDIGER AKTIVIEREN

SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
SLOT SPIELE MIT UND OHNE GOALIE

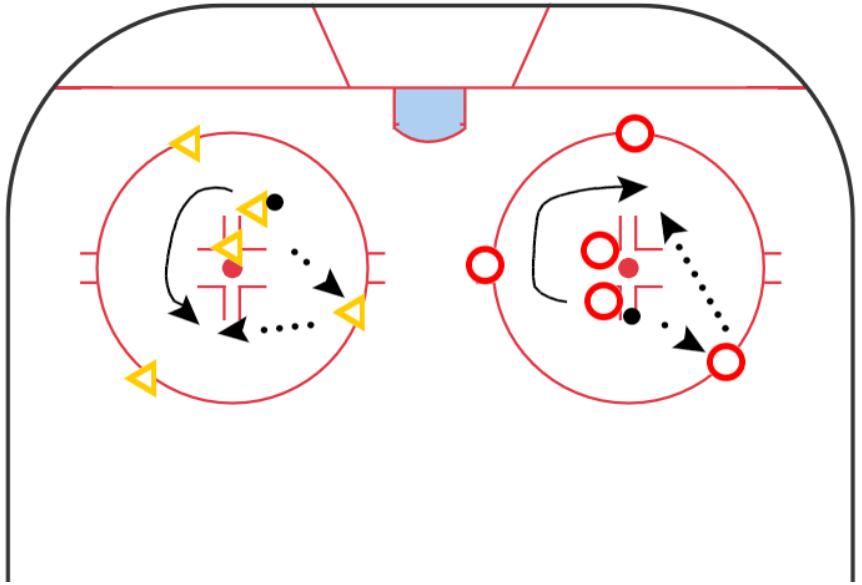
SAG 1
- Stickwork
- Passlinien kreieren
- Fakepass
- Abschlussverhalten

SAG 2
- Puckprotection
- Give and Go
- Stabilität



1

Ideal ab 12 Spieler 2-3 TH

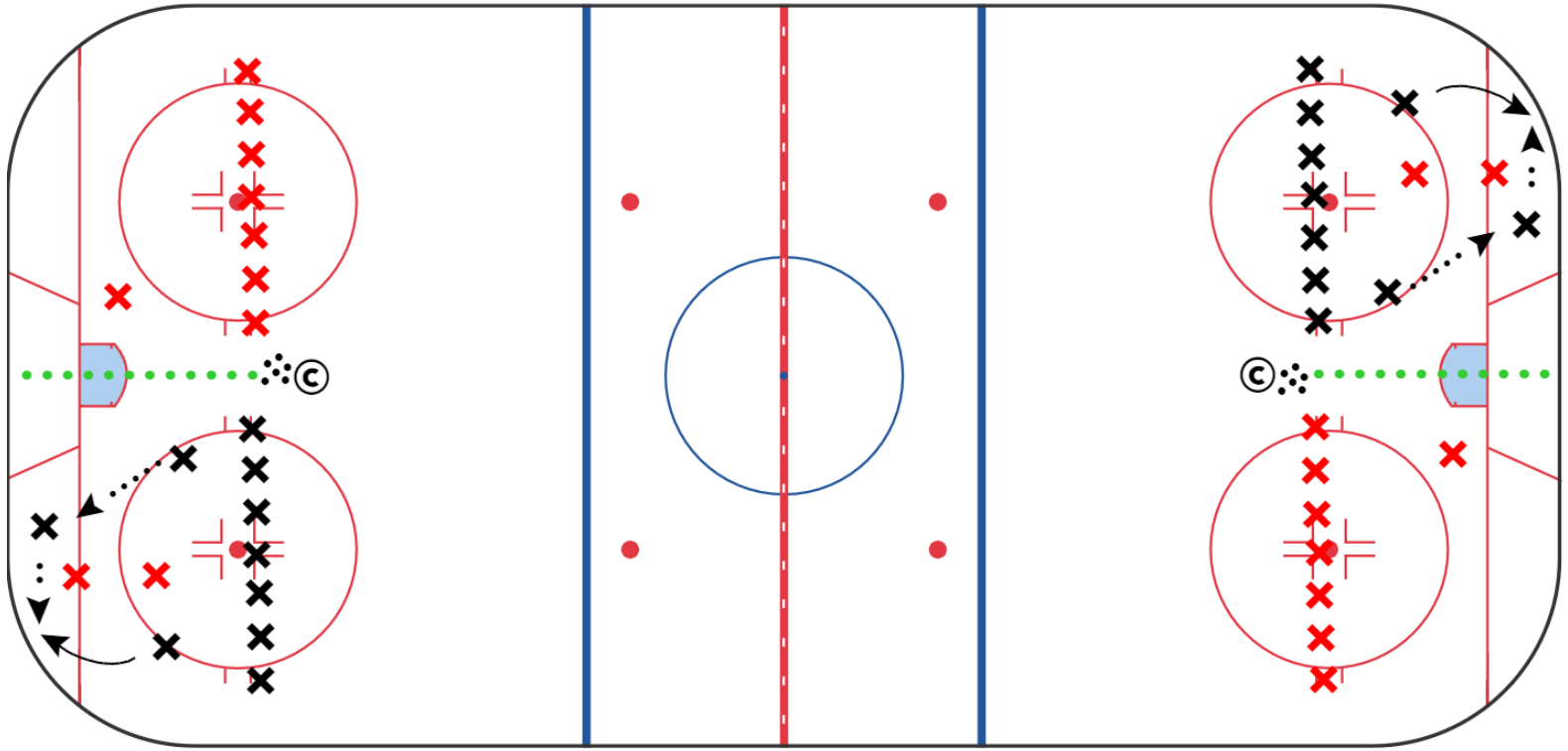


2

Ideal ab 10 Spieler keine TH

SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
SPIELE OHNE GOALIE

- Support
- Kommunikation
- Fakepass
- Passlinien kreieren
- Transition



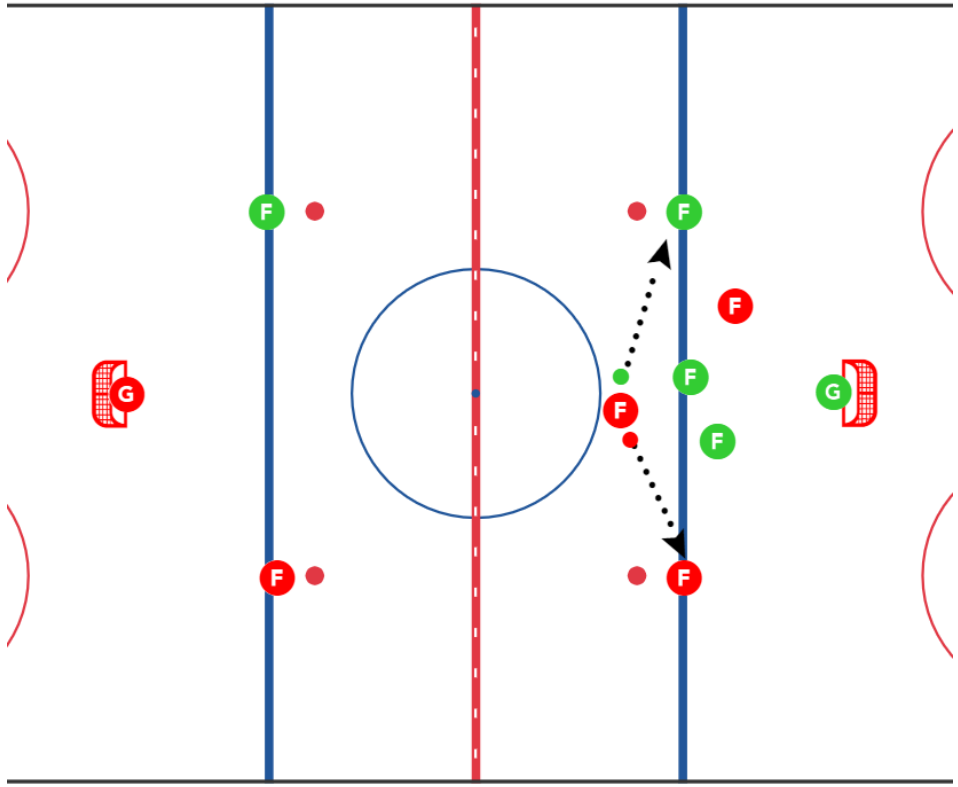
2-FARBEN PUCK
RE-SWITCH DRESS

SWISS
ICE HOCKEY

SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
RE-SWITCH / 2-COLOR PUCK

SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
HEADSPEED OFF-ICE → ON-ICE (RE-SWITCH)

SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
2-COLOR PUCK



Ideal ab 12 Spieler 2-3 TH

Was wollen wir fördern?

- Headspeed → Handlungsgeschwindigkeit
- Aktions.-und Reaktionsschnelligkeit
- Kommunikation

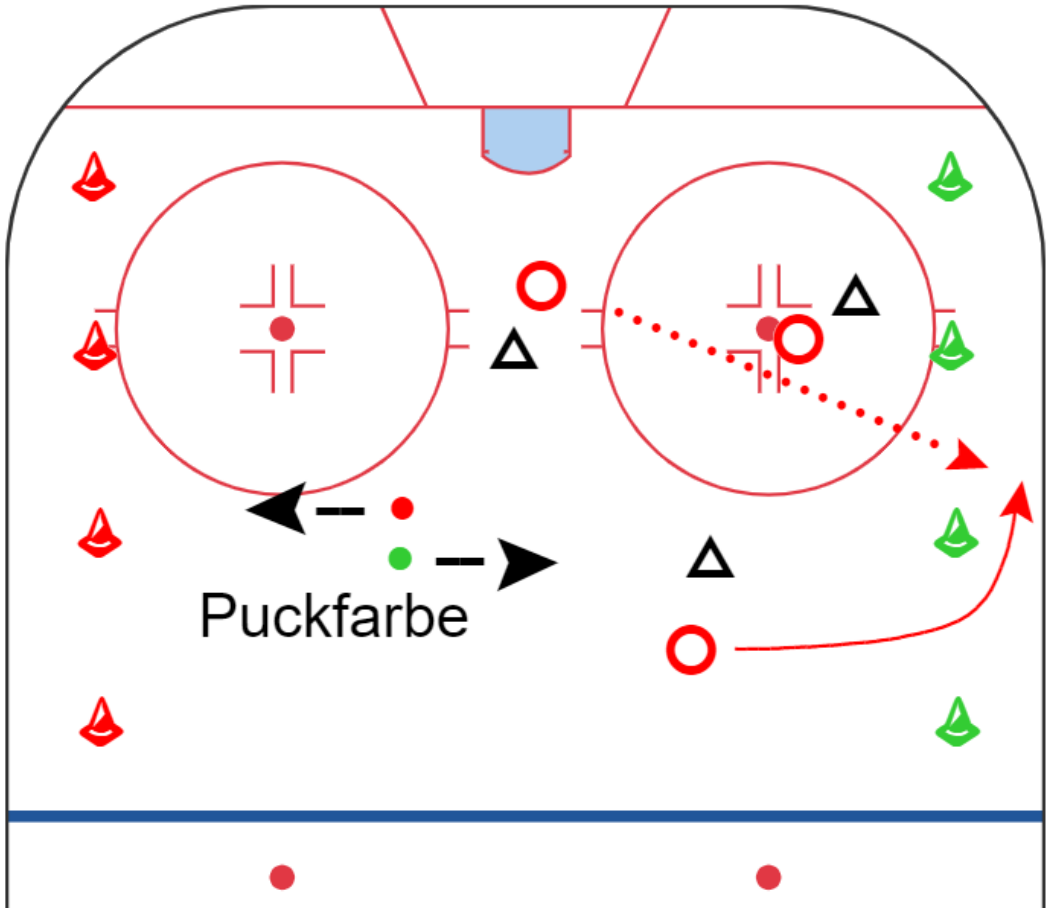
Regeln:

- Puck auf rot → nur rote Joker
- Puck auf grün → nur weisse Joker
- Puckfarbe gibt vor auf welcher Seite Tore erzielt werden können

SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
2-COLOR PUCK

SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
2-COLOR PUCK

- Spiel ohne Puck
- Schnelle Richtungsänderungen (Transition)
- Kommunikation wird gefördert
- Öffnen von Passlinien



Ideal 18 Spieler keine TH

THINK OUT OF THE BOX

SWISS
ICE HOCKEY

SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
FUN-SPIELE

- Überkopfspiele (Hüfte)
- Wettkampf wird gefördert

- Agilität und Mobilität
- Reaktionsschnelligkeit

SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN
SAG SAMMLUNG

SAG Katalog SIHF

SMALL AREA GAMES (SAG) SPIELERISCH TRAINIEREN

Vielen Dank für euer Interesse und viel Spass beim Ausprobieren!

Für Fragen oder auch Ideen für andere SAG, stehe ich gerne zur Verfügung

sven.dick@sihf.ch