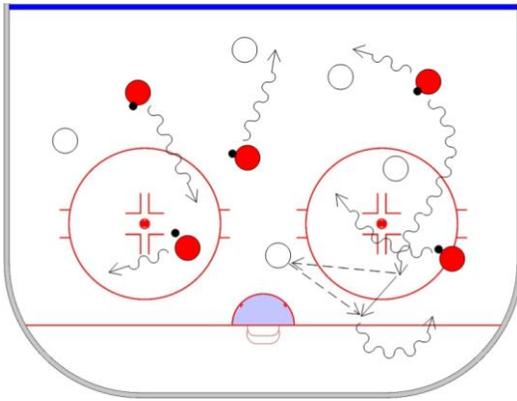


Small Games



Drill: Passen



Teaching Points:

- Head Up / Augenkontakt
- Kommunikation
- Scheibenkontakt
- Laufen

U9	U11	U13	U15	U17	U20
X	X	X	X	X	X

Beschreibung:

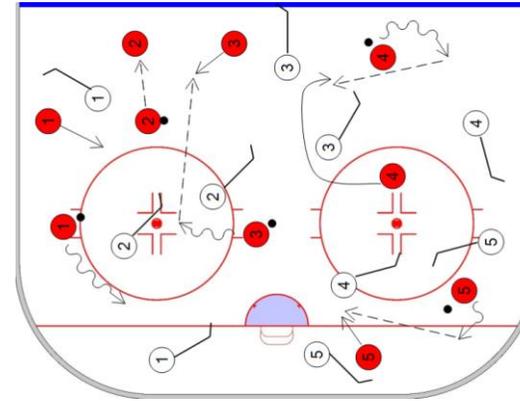
Zwei Farben stehen mit je einer Scheibe in einem Spielfeld. Eine Farbe beginnt zu laufen (rot) und die anderen stehen bereit (weiss). Alle stehenden (weiss) Spieler sind Passer und können angespielt werden. Die Scheibenführer (rot) bewegen sich im ganzem Spielfeld und spielen im laufen so viele Pässe wie Möglich mit den Passer (weiss).
Zeit pro Einsatz zwischen 30-40 Sekunden.
Spielfeld Maximum Defensive oder Offensive Zone.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

- Weniger Spieler (Minimum 3 Spieler pro Farbe)
- Grösseres Spielfeld (mehr Zeit)
- Nur ein Spieler mit einer Scheibe und 4 Passer

- + Spielfeld verkleinern
- + Mehr Spieler (Maximum 6 Spieler pro Farbe im Spielfeld)
- + Passer können sich auch Bewegen

Drill: Passen



Teaching Points:

- Head Up / Augenkontakt
- Kommunikation
- Freies Eis finden

U9	U11	U13	U15	U17	U20
X	X	X	X	X	X

Beschreibung:

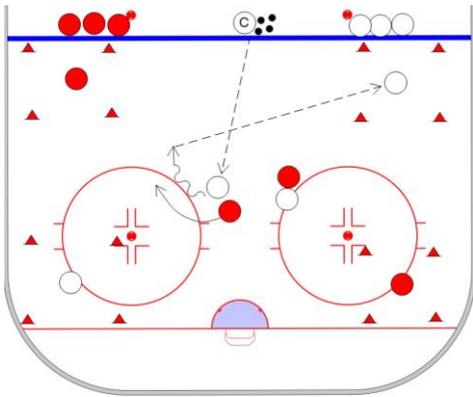
Zwei Spieler haben eine Scheibe zusammen. Eine Farbe (rot) bewegt sich auf dem Spielfeld die anderen stehen als Hindernisse (weiss) auf dem Spielfeld und nehmen mit dem Stock und Körper die Passlinie weg. Ziel ist es so viele Pässe wie Möglich zwischen den beiden Spielern.
Zeit pro Einsatz zwischen 30-40 Sekunden.
Spielfeld Maximum Defensive oder Offensive Zone.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

- Weniger Spieler (Minimum 4 Spieler pro Farbe)
- Grösseres Spielfeld (mehr Zeit)
- Keine zweite Farbe auf dem Spielfeld nur die Passer

- + Spielfeld verkleinern
- + Mehr Spieler (Maximum 12 Spieler pro Farbe)
- + Alle Spieler bewegen sich und Passen

Drill: Passen



Teaching Points:

- Head Up
- Kommunikation
- Support
- Finde das freie Eis

U9	U11	U13	U15	U17	U20
		X	X	X	X

Beschreibung:

Es wird auf dem Spielfeld 2 gegen 2 gespielt. Jede Farbe hat zwei Joker in einem kleinen separaten Spielfeld (Box). Die Joker dürfen die Box nicht verlassen. Ziel ist es den Joker anzuspielen und die Scheibe zurück zubekommen, für dies erhält die Farbe einen Punkt. Joker dürfen nicht angegriffen werden.

Zeit pro Einsatz 30 – 50 Sekunden.

Spielfeld Maximum Offensive oder Defensive Zone.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

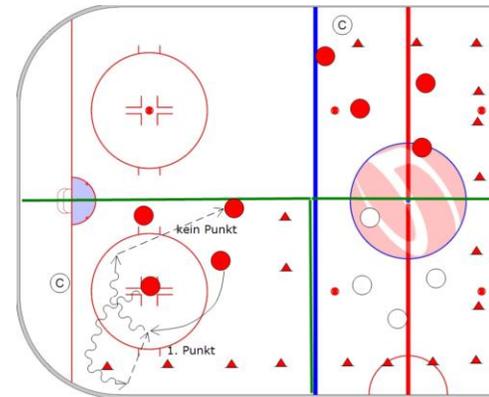
- Grösseres Spielfeld (mehr Zeit)
- Dritten Joker einbauen (mehr Pass Optionen)

+ Spielfeld verkleinern

+ 3vs3 im Spielfeld

+ Joker dürfen nur One Touch Pass (Direktpass)

Drill: Passen



Teaching Points:

- Head Up
- Kommunikation
- Support
- Passlinie finden

U9	U11	U13	U15	U17	U20
	x	X	X	X	X

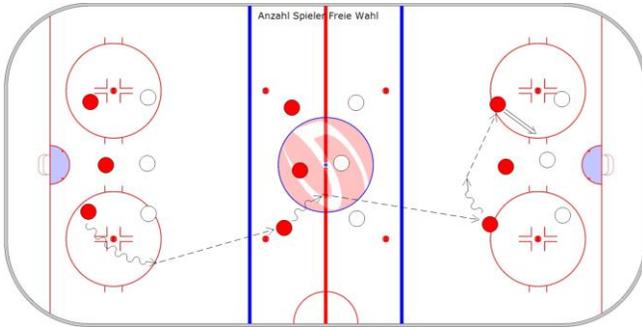
Beschreibung:

3 – 5 Spieler haben eine Scheibe. Es gibt drei Tore mit Pylonen. Jeder Pass der durch das Tor zum Mitspieler ankommt gibt einen Punkt. Es darf nicht das gleiche Tor zweimal hintereinander gebraucht werden. Pässe zwischen den Spielern gibt keinen Punkt. Zeit pro Einsatz 20 – 45 Sekunden.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

- + One Touch Pässe für Punkte
- + Backhand Pässe für Punkte
- + Einen Gegner einbauen z.b 4 gegen 1

Drill: Passen



Teaching Points:

- Kommunikation
- Support
- Finde das freie Eis

U9	U11	U13	U15	U17	U20
		X	X	X	X

Beschreibung:

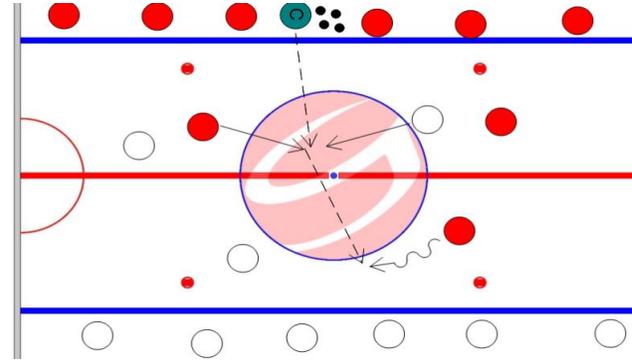
In jeder Zone (DZ+NZ+OZ) wird gleichzahl gespielt. Es wird mit zwei Scheiben gespielt. Die Scheibe darf nur von Zone zu Zone gespielt werden. Wechsel geht von DZ zu NZ und OZ.
Zeit pro Einsatz 60 - 75 Sekunden.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

- Weniger Spieler pro Zone
- NZ Maximum drei Spieler pro Farbe

- + eine dritte Scheibe
- + in jeder Zone darf nur eine Scheibe sein

Drill: 3 gegen 3 Passen



Teaching Points:

- Head Up
- Kommunikation
- Support

U9	U11	U13	U15	U17	U20
		X	X	X	X

Beschreibung:

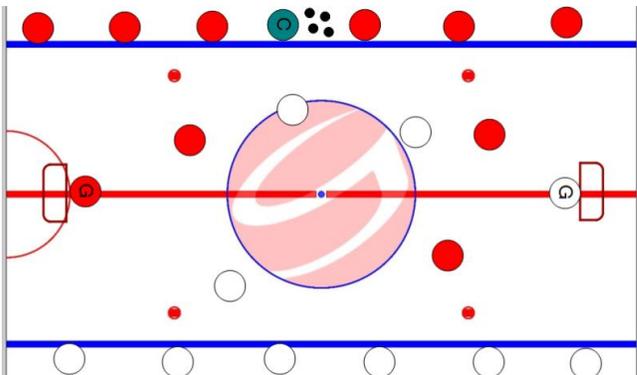
Das Spiel findet in der NZ statt. Jede Farbe steht auf einer blauen Linie. In der Zone wird 3 gegen 3 gespielt. Ziel ist es das es drei Pässe gibt, ohne Scheibenkontakt vom Gegner. Für drei Pässe gibt es einen Punkt.
Zeit pro Einsatz 25- 40 Sekunden.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

- Spieler auf der blauen Linie dienen als Entlastung. Zählen nicht zu den drei Pässen.
- 2 gegen 2, mehr Platz und Zeit
- Nur zwei Pässe für einen Punkt

- + Maximum 4 gegen 4

Drill: Passen



Teaching Points:

- Head Up
- Kommunikation
- Support
- Scoring

U9	U11	U13	U15	U17	U20
		X	X	X	X

Beschreibung:

3 gegen 3 in der NZ. Spieler auf der blauen Linie behalten die Scheibe im Spielfeld und sind Passer. Bedeutet alle Spieler müssen bereit sein. Zeit pro Einsatz 30 – 40 Sekunden.

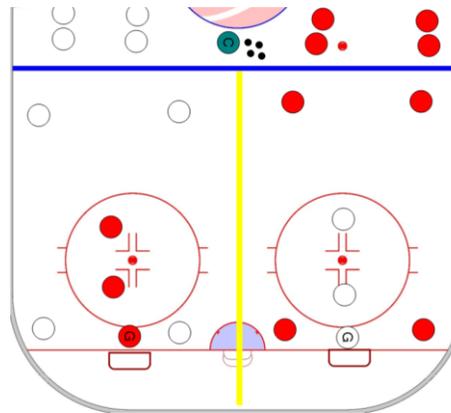
Erschweren (+) / Erleichtern (-):

- 2 gegen 2, mehr Platz und Zeit

+ Tore zählen nur bei direkt Schüsse

+ Spieler auf der blaue Linie dürfen für Ablenker (Tip in) schiessen

Drill: Passen (PP Game)



Teaching Points:

- Head Up
- Kommunikation
- Fake Pass & Shot
- Scoring

U9	U11	U13	U15	U17	U20
		X	X	X	X

Beschreibung:

Die Zone wird in zwei Spielfelder geteilt. In jedem Spielfeld wird 4 gegen 2 gespielt. Es kann beide Seiten gleichzeitig gespielt werden oder nur auf einer Seite. Eine Möglichkeit ist auch, wenn die zwei Defensive Spieler die Scheibe erkämpfen, können sie zu den Mitspieler auf der anderen Seite spielen. Zeit pro Einsatz 40 – 50 Sekunden.

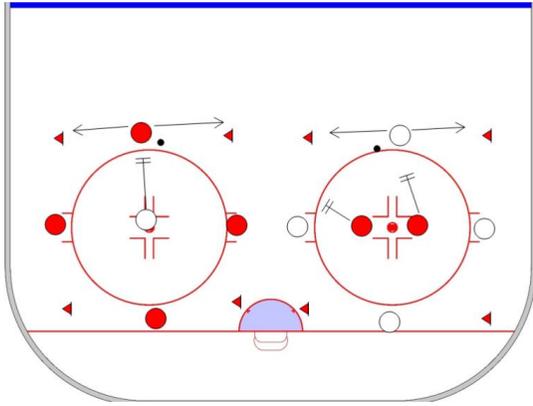
Erschweren (+) / Erleichtern (-):

- 4 gegen 1

- Nur eine Seite spielt (mehr Pausen)

+ 5 Scheibe pro Team unter Zeitdruck 30 Sekunden

Drill: Passen Guardiola



Teaching Points:

- Head Up
- Kommunikation
- Fake Pass

U9	U11	U13	U15	U17	U20
			X	X	X

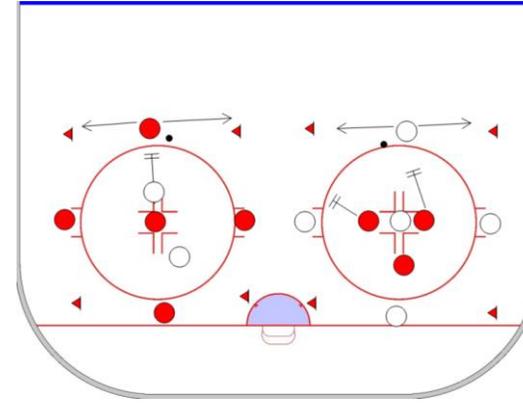
Beschreibung:

4 gegen 1 oder 4 gegen 2. Spieler mit der Scheibe dürfen sich zwischen den Pylonen bewegen. Viel mit Fake Pass arbeiten, falsche Information verkaufen. Die Defensive müssen die Scheibe unter Kontrolle haben, Druck auf die Scheibe und Passlinie weg nehmen.
Zeit pro Einsatz 30 – 40 Sekunden oder 3 – 5 Scheiben.
Tipp: Defensive Spieler dürfen wechseln.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

- Spielfeld vergrössern
- + Spielfeld verkleinern
- + Mit einem Tor spielen, nach bestimmten Anzahl Pässe in Abschluss

Drill: Passen Guardiola mit Bumper



Teaching Points:

- Head Up
- Kommunikation
- Fake Pass

U9	U11	U13	U15	U17	U20
			X	X	X

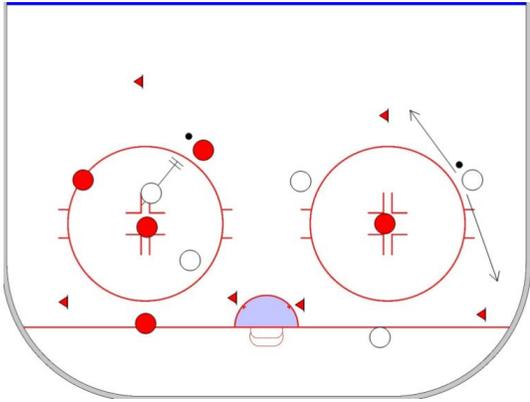
Beschreibung:

5 gegen 2 oder 5 gegen 3. Spieler mit der Scheibe dürfen sich zwischen den Pylonen bewegen. Viel mit Fake Pass arbeiten, falsche Information verkaufen. Zusätzlich gibt es in der Mitte einen Bumper. Die Defensive müssen die Scheibe unter Kontrolle haben, Druck auf die Scheibe und Passlinie weg nehmen.
Zeit pro Einsatz 30 – 40 Sekunden oder 3 – 5 Scheiben.
Tipp: Defensive Spieler dürfen wechseln.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

- Spielfeld vergrössern
- + Spielfeld verkleinern
- + Mit einem Tor spielen, nach bestimmten Anzahl Pässe in Abschluss

Drill: Passen Guardiola Dreieck



Teaching Points:

- Head Up
- Kommunikation
- Fake Pass
- Spiel im Dreieck

U9	U11	U13	U15	U17	U20
				X	X

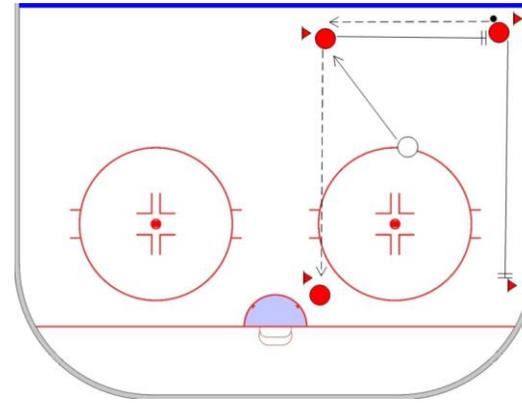
Beschreibung:

Das Spielfeld ist ein Dreieck. Gespielt wird 3 gegen 1 oder 4 gegen 2. Die Spieler zwischen den Pylonen dürfen sich bewegen. Bei 4 gegen 2 ist ein Bumper in der Mitte. Durch das Dreieck wird das Spielfeld kleiner, wir versuchen in der Offensive Zone ein Dreieck zu kreieren. Zeit pro Einsatz 30 – 40 Sekunden oder 3 – 5 Scheiben.
Tipp: Defensive Spieler dürfen wechseln.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

- 4 gegen 1
- Spielfeld vergrössern
- + 4 gegen 3
- + Spielfeld verkleinern

Drill: Passen



Teaching Points:

- Kommunikation
- Fake Pass
- Spiel lesen

U9	U11	U13	U15	U17	U20
				X	X

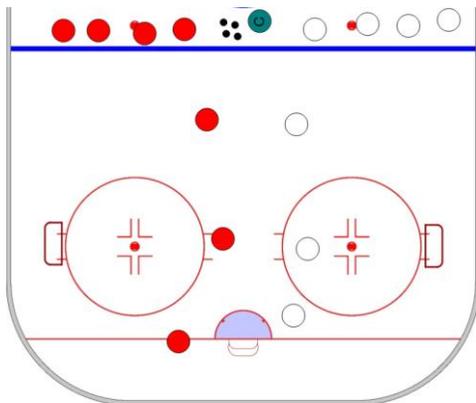
Beschreibung:

Vier Pylonen werden in einem Viereck aufgestellt. Drei Spieler besetzen drei Pylonen. Ein Spieler ist der Defensive. Es wird eine Scheibe gebraucht. Die Offensive Spieler dürfen nicht mit der Scheibe laufen. Sobald sie einen der zwei Mitspieler angespielt haben, muss der Passer den freien Platz bei der Pylone einnehmen. Der Defensive Spieler versucht die Scheibe unter Kontrolle zu bekommen (Druck auf Scheibe und Passlinie).
Zeit pro Einsatz 30 – 40 Sekunden oder 3 – 5 Scheiben.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

- + 3 gegen 2
- + Spielfeld verkleinern
- + Mit einem Tor spielen, nach bestimmten Anzahl Pässe in Abschluss

Drill: 3 gegen 3 in Zone



Teaching Points:

- Passen
- Scoring
- Puck Protection
- Überzahl kreieren

U9	U11	U13	U15	U17	U20
X	X	X	X	X	X

Beschreibung:

Gespielt wird in einer Zone Quer 3 gegen 3. Teaching Points geben. Varianten ändern.

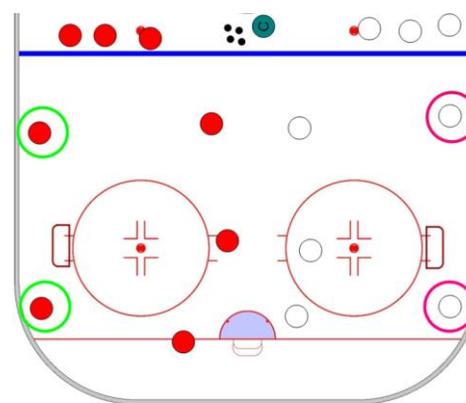
z.B. Es gibt zwei Scheiben, eine schwere Scheibe (orange) und eine normale Scheibe. Das Team muss beide Scheiben im Besitz haben, um ein Tor schießen zu können. Die orange Scheibe darf nicht gespielt werden, sie darf nur geschützt werden.

Zeit pro Einsatz 30 – 40 Sekunde.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

-

Drill: 3 gegen 3 + Joker



Teaching Points:

- Passen / Kommunikation
- Scoring
- Puck Protection
- Überzahl kreieren

U9	U11	U13	U15	U17	U20
		X	X	X	X

Beschreibung:

Es kann 3 gegen 3 oder 2 gegen 2 gespielt werden. Die Joker können hinter dem Defensive oder Offensive Tor stehen.

Joker hinter dem Defensive Tor:

- Breakout
- Schüsse aufs Tor, Mitspieler Screen oder Tip

Joker hinter dem Offensive Tor:

- Give & Go
- Slot work
- Zeit pro Einsatz 30 – 40 Sekunden.

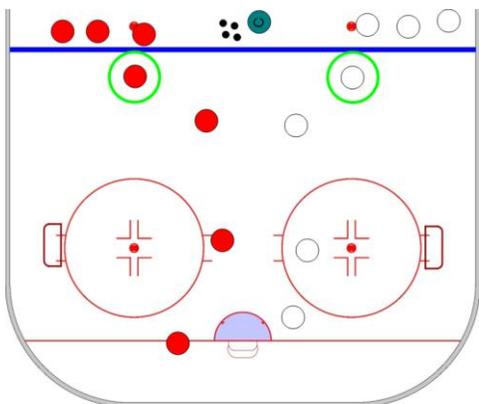
Erschweren (+) / Erleichtern (-):

- Joker dürfen nur Passen
- Joker dürfen nicht angegriffen werden
- 2 gegen 2 (Mehr Platz und Zeit)

+ Nur ein Pass zwischen Joker und Joker

+ Tore zählen nur bei One Timer oder Tips

Drill: 3 gegen 3 + Joker



- Teaching Points:
- Passen / Kommunikation
- Scoring
- Puck Protection
- Überzahl kreieren

U9	U11	U13	U15	U17	U20
		X	X	X	X

Beschreibung:

Es wird 3 gegen 3 gespielt. Jedes Team hat einen Joker auf der blauen Linie. Sobald der Joker einen Pass erhält und zurück zu einem Mitspieler spielt, wird er aktiviert und spielt mit, dadurch wird eine Überzahl kreiert 4 gegen 3. Sobald das Offensive Team die Scheibe verliert muss der Joker zurück auf die blaue Linie und es wird wieder 3 gegen 3 gespielt.

Zeit pro Einsatz 30 – 40 Sekunde.

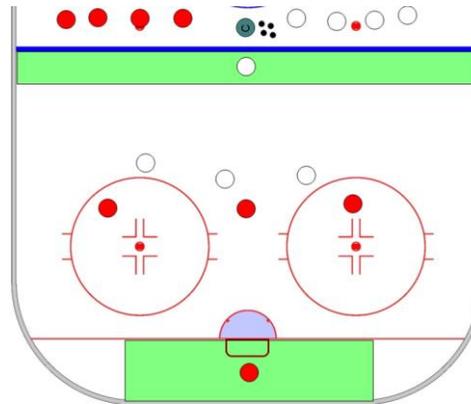
Erschweren (+) / Erleichtern (-):

- 2 gegen 2 + Joker (mehr Platz und Zeit)

+ One Touch Pass zum Joker auszulösen

+ One Timer Tore zählen

Drill: Josi - Hischer



Teaching Points:

- Passen / Kommunikation
- Scoring
- Spiel lesen
- Freies Eis finden

U9	U11	U13	U15	U17	U20
			X	X	X

Beschreibung:

Das Spielfeld ist in einer Zone. Ein Team hat einen Joker auf der blauen Linie, das andere Team hinter dem Tor. Vor ein Tor erzielt werden kann, muss ein Pass gespielt werden mit dem Joker. Nach der Hälfte des Spiels werden die Joker gewechselt, dann ist das weisse Team hinter dem Tor und rot auf der blauen Linie. Zeit pro Einsatz 30 – 40 Sekunde.

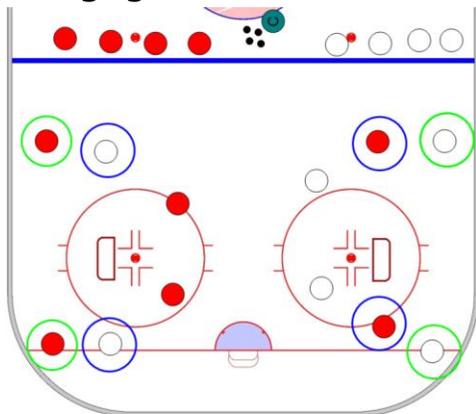
Erschweren (+) / Erleichtern (-):

- 2 gegen 2 (mehr Platz und Zeit)

+ Joker auf der blauen Linie darf schiessen

+ 4 gegen 4 (weniger Platz und Zeit)

Drill: 2 gegen 2 + Joker



Teaching Points:

- Puck Protection
- Passen
- Scoring

U9	U11	U13	U15	U17	U20
				X	X

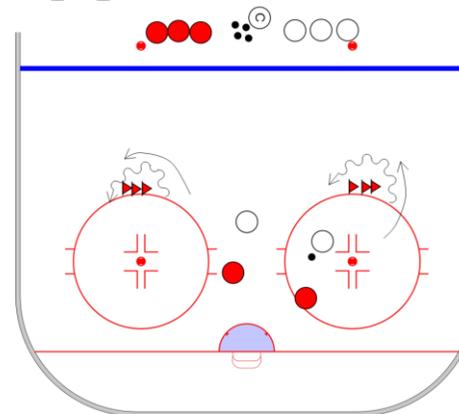
Beschreibung:

Es wird in einer Zone gespielt 2 gegen 2. Jedes Team hat zwei Offensive Joker (grüne Kreis) und zwei Defensive Joker (blauer Kreis). Die Defensive Joker dürfen erst ins Spiel eingreifen, wenn ihr Gegenspieler (Offensive Joker) die Scheibe hat. Die Offensive Joker müssen die Scheibe schützen und ihre Mitspieler anspielen. Die Mitspieler suchen freies Eis und geben den Joker Support. Sobald der Offensive Spieler die Scheibe nicht mehr hat, geht der Defensive Joker zurück auf seine Startposition.
Zeit pro Einsatz 30 – 40 Sekunde.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

- + Offensive Joker dürfen sich keinen Pass geben
- + Defensive Joker können den Spielern in der Mitte weg stechen (Poke Check)

Drill: 2 gegen 2



Teaching Points:

- Support
- Transition
- Überzahl kreieren

U9	U11	U13	U15	U17	U20
		X	X	X	X

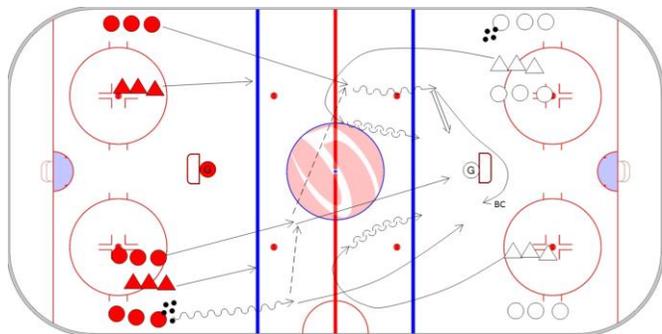
Beschreibung:

Es wird 2 gegen 2 gespielt auf ein Tor. Das Team das die Scheibe gewinnt muss um die Pylonen fahren, gleichzeitig muss ein Defensiver Spieler den gleichen Weg fahren, dadurch wird kurz ein 2 gegen 1 kreiert.
Zeit pro Einsatz 30 – 40 Sekunde.
Tipp: Die Pylonen können auch durch Spieler ersetzt werden

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

- + Spielfeld verkleinern mit Toblerone (Weniger Platz und Zeit)

Drill: 3 gegen 2 + BC



- Teaching Points:
- NZ Rush / Speed
 - Scoring
 - Backchecking
 - Kommunikation

U9	U11	U13	U15	U17	U20
		X	X	X	X

Beschreibung:

Start ist auf den Topcircle. Ein Team greift mit einer Scheibe an 3 gegen 2. Die Offensive Verteidiger gehen mit in den Angriff, werden jedoch nicht angespielt. Nach dem Abschluss startet das andere Team mit einer Scheibe. Der Offensive Spieler der den Abschluss hatte geht hinter dem Tor durch und wird Backchecker.

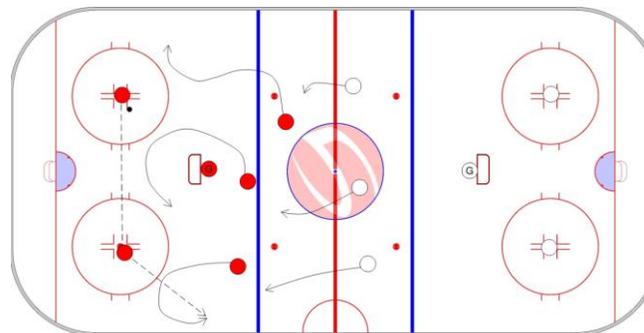
Tipp: Alle spielen Verteidiger und Stürmer / Positionen rotieren.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

- 3 gegen 1

+ 5 gegen 2 Verteidiger können in den Angriff einbezogen werden

Drill: 3 gegen 3 NZ



- Teaching Points:
- Breakout
 - Support
 - Kommunikation

U9	U11	U13	U15	U17	U20
		X	X	X	X

Beschreibung:

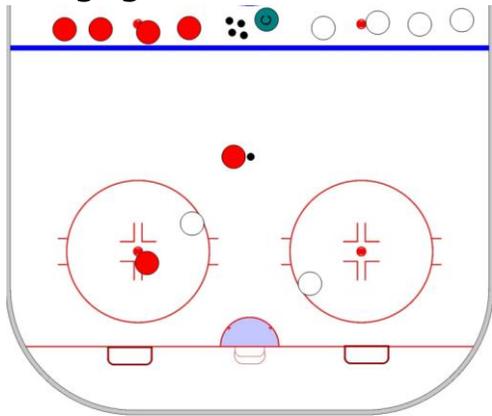
Es wird 3 gegen 3 gespielt in der NZ. Die zwei Verteidiger sind nur Passer für Entlastung und bewegen sich unter der Topcircle Linie. Die Spieler in der NZ gehen nicht über die Topcircle Linie.

Zeit pro Einsatz 35 – 50 Sekunde.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

+ Verteidiger mit Puck darf sich in den Angriff einbeziehen nach Pass und kreiert ein 4 gegen 3, nach dem Abschluss geht er auf seine Startposition

Drill: 2 gegen 2



Teaching Points:

- Spiel lesen
- Freies Eis nützen
- Transition

U9	U11	U13	U15	U17	U20
		X	X	X	X

Beschreibung:

Es wird 2 gegen 2 gespielt in einer Zone. Es dürfen beide Tore genutzt werden. Nach dem das eine Team die Scheibe gewinnt spielt sie den Coach an und bekommt die Scheibe zurück, so lange sie die Scheibe haben sind sie Offensiv und können Tore erzielen.

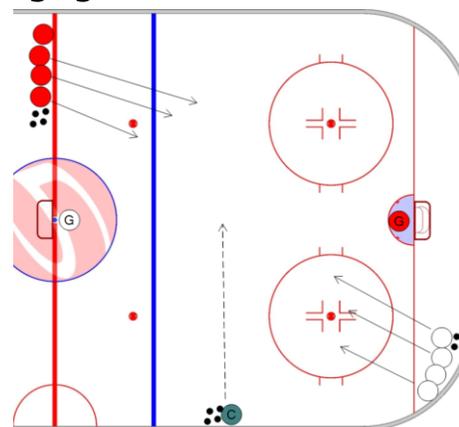
Zeit pro Einsatz 30 – 40 Sekunde.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

+ 3 gegen 3

+ One Timer Tore zählen nur

Drill: 3 gegen 3 Transition



Teaching Points:

- Transition
- Kommunikation
- Scoring
- Backchecking / Start - Stop

U9	U11	U13	U15	U17	U20
			X	X	X

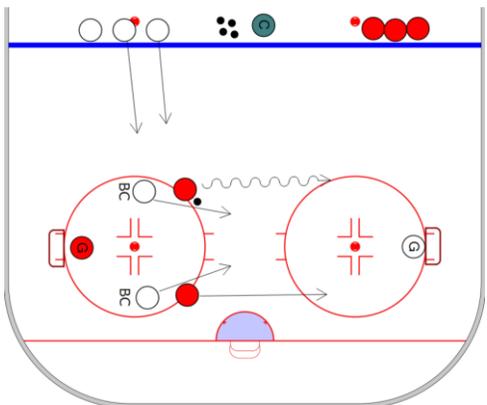
Beschreibung:

Es wird in der Hälfte des Eisfeld 3 gegen 3 gespielt. Tore werden beim nahe liegende Tor geschossen. Wenn die Scheibe über die Mittellinie geht bekommt das weiße Team die neue Scheibe von ihrem Team, wenn die Scheibe über die Torlinie geht, bekommt das rote Team die neue Scheibe von ihrem Team. Das Spiel geht schnell von einer Seite zur andere (Transition). Der Coach hat einige Scheibe für den Start oder die Scheibe verlässt das Spielfeld ohne eine Linie zu überqueren.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

+ Kondition Drill = längere Einsätze 45 – 60 Sekunden

Drill: 2 gegen 2 BC



Teaching Points:

- Backchecking
- Rushes
- Scoring

U9	U11	U13	U15	U17	U20
		X	X	X	X

Beschreibung:

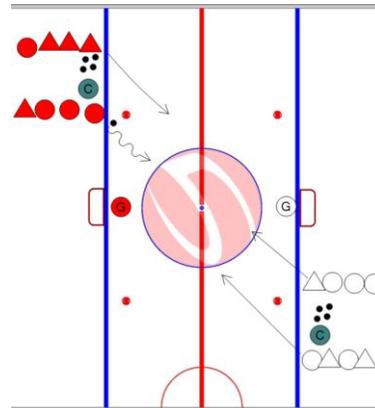
Ein Team beginnt mit einer Scheibe offensiv, die zwei defensive Spielern stehen hinter den offensiven Spielern. Auf Pfiff geht's los. Wenn der Angriff gestartet ist, kommen zwei neue Spieler von dem defensive Team ins Spielfeld. Sobald die zwei defensive Spieler die Scheibe erkämpft haben, spielen sie die Scheibe den zwei neuen Spielern zu. Die offensive Spieler werden Backchecker. Die zwei defensive Spieler gehen vom Spielfeld. Die zwei neuen offensiv Spieler haben einen kurzen Moment ein 2 gegen 0.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

- Defensive Team muss zuerst hinten ums Tor laufen / gibt den offensive Team etwas mehr Zeit

+ 3 gegen 3 (weniger Raum und Zeit)

Drill: 2 gegen 2 NZ Transition



Teaching Points:

- Spiel lesen
- Freies Eis finden
- Transition

U9	U11	U13	U15	U17	U20
		X	X	X	X

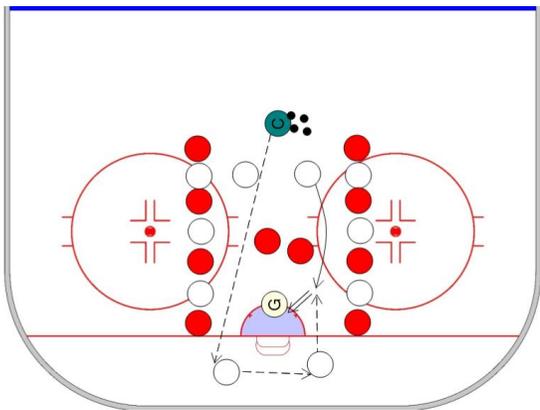
Beschreibung:

Das Spielfeld ist in der NZ. Ein Team beginnt mit der Scheibe. Es wird 2 gegen 2 gespielt. Sobald die Scheibe die blaue Linie überquert, gibt es vom Coach auf dieser Seite eine neue Scheibe für sein Team. Scheibe geht bei rot über die blaue Linie, bekommt rot eine Scheibe vom Coach. Zeit pro Einsatz 20 - 30 Sekunde.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

+ 3 gegen 3 / Dritter Spieler startet auf der freien Seite auf der blaue Linie
+ Coaches können entscheiden gibt es einen Pass oder Schuss aufs Tor

Drill: 2 gegen 2 + Joker hinter dem Tor



Teaching Points:

- Spiel lesen
- Kommunikation
- Scoring
- Net Front

U9	U11	U13	U15	U17	U20
		X	X	X	X

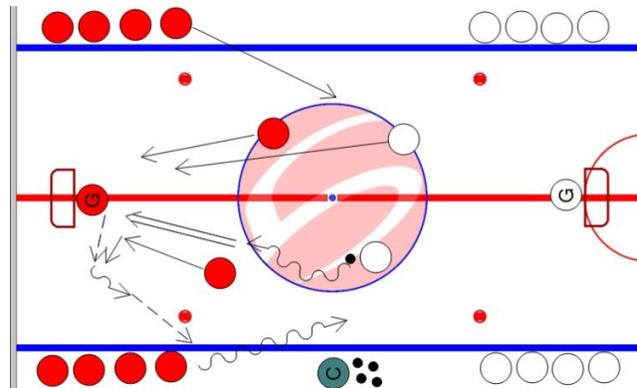
Beschreibung:

Das Spiel findet im Slot statt. Das offensive Team hat zwei Joker hinter dem Tor. Die offensive versucht Raum vor dem Tor zu verschaffen und in Abschluss Position zu kommen. Defensive stehen Inside haben Stock – und Gegnerkontrolle. Joker dürfen nur Passen. Der Wechsel findet wie folgt statt: Offensiv → Defensiv → Joker
Zeit pro Einsatz 20 – 30 Sekunde.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

- Gruppe stehen auf der Höhe des Bullypunkt (Mehr Raum und Zeit)

Drill: 2 gegen 2 NZ Transition



Teaching Points:

- Transition
- Spiel lesen
- Scoring

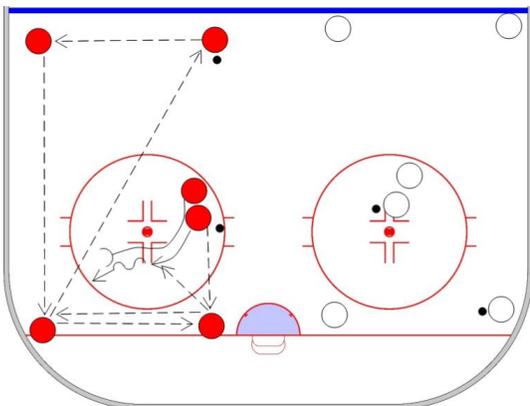
U9	U11	U13	U15	U17	U20
			X	X	X

Beschreibung:

Ein Team beginnt mit der Scheibe. Sie greifen an, sobald das defensive Team die Scheibe erkämpft hat, spielen sie den einen Mitspieler auf der blauen Linie an. (1. in der Gruppe) Die zwei Spieler die offensive waren, werden defensiv.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

Drill: Passen + Puck Protection



Teaching Points:

- Head Up
- Spiel sehen + lesen
- Puck Protection
- Kommunikation

U9	U11	U13	U15	U17	U20
			X	X	X

Beschreibung:

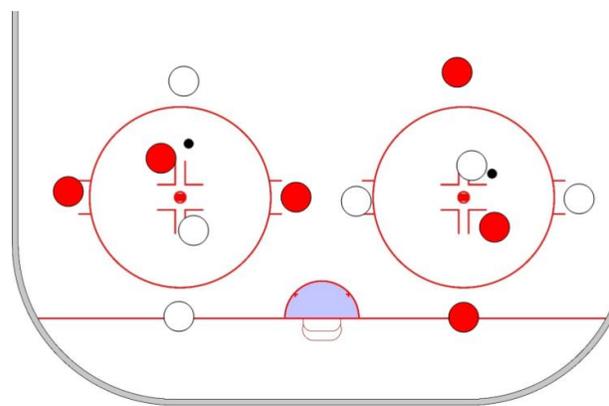
Vier Spieler bilden ein Quadrat und haben eine Scheibe. Diese Scheibe müssen sie untereinander zu spielen, die Scheibe muss schnell unterwegs sein. In der Mitte findet ein 1 gegen 1 statt. Der Spieler in der Mitte mit der Scheibe muss die Scheibe schützen und kann die vier Aussenspieler anspielen, jedoch darf keiner zwei Scheiben im Besitz haben. Wenn der Spieler in der Mitte die Scheibe erobert geht es sofort weiter.

Zeit pro Einsatz 20 – 30 Sekunde.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

- + Spielfeld verkleinern (weniger Raum und Zeit)
- + Aussenspieler sind in Bewegung

Drill: 1 gegen 1 Puck Protection / Battle



Teaching Points:

- Body Position
- Stick work

U9	U11	U13	U15	U17	U20
X	X	X	X	X	X

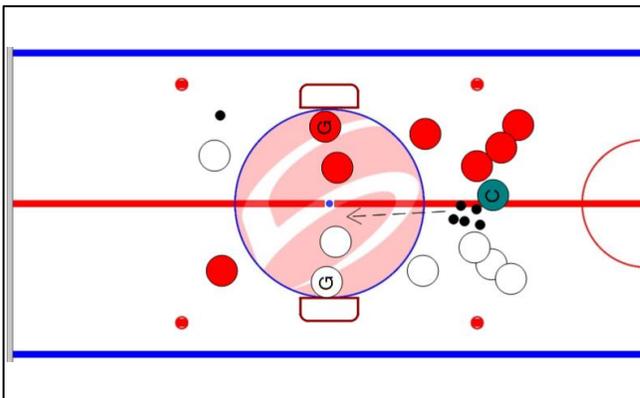
Beschreibung:

Das Spielfeld ist der Kreis. Wer die Scheibe im Besitz hat, muss sie schützen. Dieses Spiel kann auch an der Bande gespielt werden.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

- + 2 gegen 2

Drill: 1 gegen 1 Battle



- Teaching Points:
- Scoring Small Area
 - Puck Protection
 - Battle

U9	U11	U13	U15	U17	U20
			X	X	X

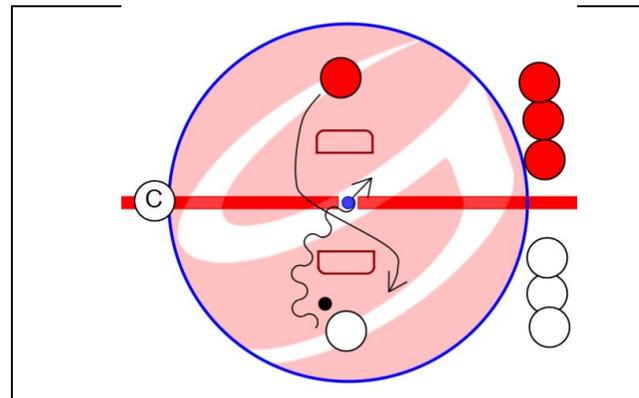
Beschreibung:

Das Spielfeld ist der Kreis. Im Kreis ist ein 1 gegen 1. Aussen am Kreis stehen pro Team zwei Joker (Diagonal). Bei den Joker definieren, dürfen sie schiessen, schiessen für Rebound / Tip oder nur passen.

Zeit pro Einsatz 15 – 20 Sekunde.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

Drill: 1 gegen 1



- Teaching Points:
- Head Up
 - Spiel lesen

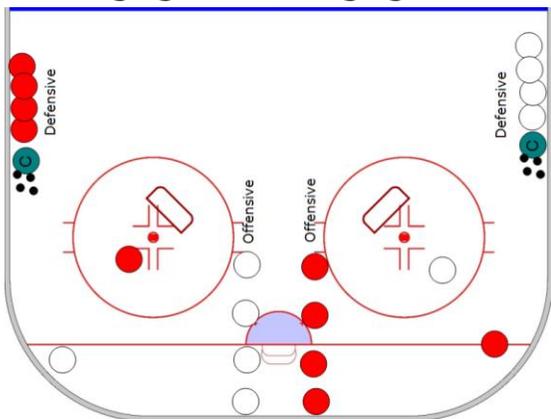
U9	U11	U13	U15	U17	U20
		X	X	X	X

Beschreibung:

Zwei Tore stehen im Kreis eng zusammen. Ein Spieler beginnt hinter dem Tor mit der Scheibe, der andere Spieler ohne Scheibe hinter dem Tor. Ziel ist es die Scheibe zu erobern.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

Drill: 1 gegen 1 / 2 gegen 2 Battle



Teaching Points:

- Puck Protection
- Scoring
- Support

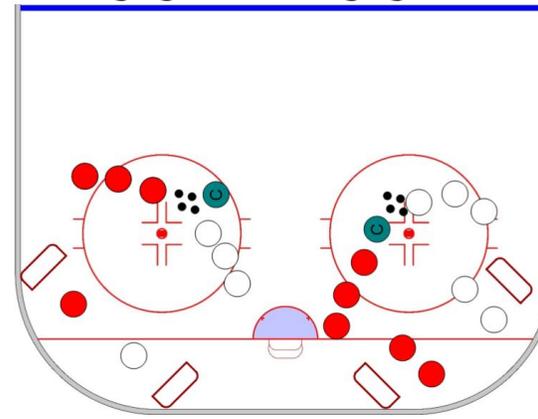
U9	U11	U13	U15	U17	U20
			X	X	X

Beschreibung:

Das Spiel kann 1 gegen 1 oder 2 gegen 2 gespielt werden. Die Offensive steht hinter der Torlinie, die Defensive steht bei den Coaches. Gleichzeitig wird die Scheibe vom Coach an der Bande entlang ins Spielfeld gespielt. Für die Offensive wichtig die Scheibe schnell unter Kontrolle zu bekommen von der Bande weg. Die Defensive sofort Inside nehmen.
Zeit pro Einsatz 20 – 30 Sekunde.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):
+ 2 gegen 2 (Weniger Raum und Zeit)

Drill: 1 gegen 1 / 2 gegen 2 Battle



Teaching Points:

- Board Play
- Head Up
- Puck Protection
- Scoring

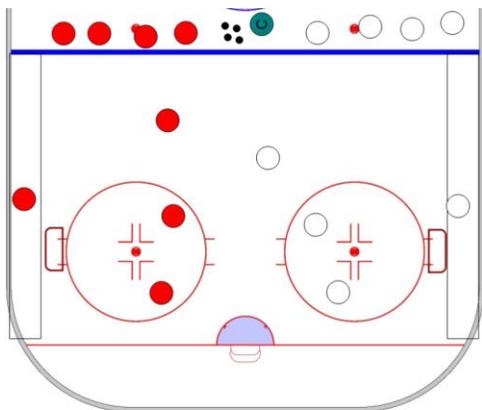
U9	U11	U13	U15	U17	U20
			X	X	X

Beschreibung:

In der Ecke wird 1 gegen 1 oder 2 gegen 2 gespielt. Coach spielt die Scheibe an die Bande.
Das Spiel kann auch zwischen den zwei blauen Linien gespielt werden an der Bande bis zu den Bullypunkte.
Zeit pro Einsatz 20 – 30 Sekunde.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

Drill: 3 gegen 3 + Joker Defensiv



Teaching Points:

- Breakout
- Support
- Freies Eis finden

U9	U11	U13	U15	U17	U20
		X	X	X	X

Beschreibung:

In der Zone wird 3 gegen 3 gespielt. Beide Teams haben einen Joker hinter ihrem eigenen Tor. Dieser Joker soll jedes mal beim Scheibengewinn die Scheibe erhalten und eine Auslösungsspass spielen.

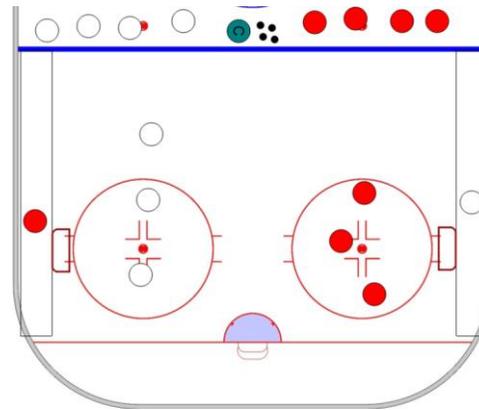
Zeit pro Einsatz 30 – 45 Sekunde.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

- 2 gegen 2 (Mehr Raum und Zeit)

+ 4 gegen 4 (Weniger Raum und Zeit)

Drill: 3 gegen 3 + Joker Offensive



Teaching Points:

- Support
- Net Front Offensiv
- Freies Eis finden

U9	U11	U13	U15	U17	U20
		X	X	X	X

Beschreibung:

In der Zone wird 3 gegen 3 gespielt. Beide Teams haben einen Joker hinter dem gegnerischen Tor. Dieser Joker soll jedes mal beim Scheibengewinn die Scheibe erhalten, der Joker muss eine Optimale Anspielmöglichkeit haben für einen schnellen Abschluss.

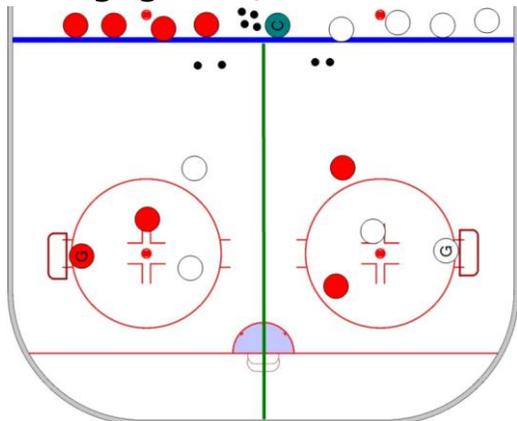
Zeit pro Einsatz 30 – 45 Sekunde.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

- 2 gegen 2 (Mehr Raum und Zeit)

+ 4 gegen 4 (Weniger Raum und Zeit)

Drill: 2 gegen 1 / Abschluss



Teaching Points:

- Scoring
- Fake Pass / Shot

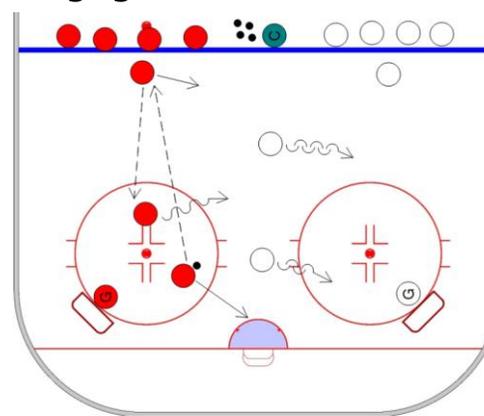
U9	U11	U13	U15	U17	U20
			X	X	X

Beschreibung:

Es wird auf beiden Seiten 2 gegen 1 gespielt. Jedes Team hat zwei Scheiben. Wer zuerst beide Scheiben nacheinander getroffen hat bekommt einen Punkt.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

Drill: 2 gegen 2 + Joker



Teaching Points:

- Scoring
- Fake Pass / Shot
- One Timer
- Spiel lesen

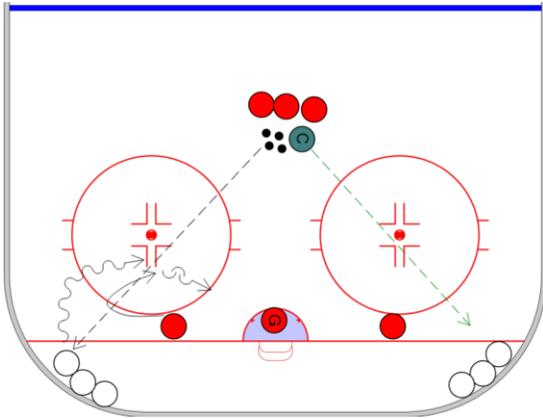
U9	U11	U13	U15	U17	U20
			X	X	X

Beschreibung:

Auf dem Spielfeld wird 2 gegen 2 gespielt. Mit einem Doppelpass kann der Joker ausgelöst werden um ein 3 gegen 2 zukreiren. Es zählen nur One Timer Tore.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

Drill: Taktik 1 gegen 1 / 2 gegen 2



Teaching Points:

- Defensive Inside / Boxout
- Stick on Puck
- Offensive scoring
- Net work

U9	U11	U13	U15	U17	U20
	X	X	X	X	X

Beschreibung:

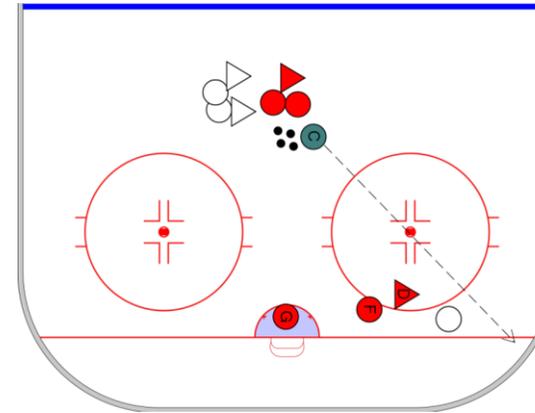
Das offensive Team beginnt in der Ecke. Der defensive Spieler beginnt zwischen Tor und Gegner (Inside). Der Coach spielt die Scheibe am offensive Spieler und er versucht zum Tor zu kommen und ein Tor zu schiessen. Sobald der Abschluss gekommen ist (Tor oder nicht) gibt der Coach am nächsten offensive Spieler die zweite Scheibe auf der anderen Seite. Aus dem 1 gegen 1 wird ein 2 gegen 2.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

- 1 gegen 1

+ 2 gegen 2, dritte Scheibe für ein 3 gegen 2 Überzahl

Drill: Taktik Overload



Teaching Points:

- Spiel lesen
- Kommunikation
- Battle

U9	U11	U13	U15	U17	U20
			X	X	X

Beschreibung:

Beginnen kann man mit einem 1 gegen 2 und sich danach steigern zu einem 2 gegen 3 oder 3 gegen 4. Ein offensiver Spieler beginnt vor den defensive Spieler in der Ecke und bekommt die Scheibe. Er versucht die Scheibe zu schützen und zum Tor zu kommen. Die defensive Spieler versuchen die Scheibe zu erkämpfen. Sobald die defensive Spieler die Scheibe haben, spielen sie den Coach an. Der Coach kann entscheiden ob es sofort weiter geht mit den gleichen Spieler oder ob es einen Wechsel gibt.

Erschweren (+) / Erleichtern (-):

+ 2 gegen 3

+ 3 gegen 4