





HINWEIS: das Webinar wird aufgezeichnet und kann anschliessend auf der Homepage von SIHF unter der Rubrik Webinare veröffentlicht werden.





ERSCHEINUNGSFORMEN
«WEGWEISEND FÜR DIE TRAININGSGESTALTUNG»
WEBINAR

ERSCHEINUNGSFORMEN

WILLKOMMEN



Willkommen *lich*

ÜBERSICHT PROGRAMM



ERSCHEINUNGSFORMEN PROGRAMM

Themen

- Regeln Webinar
- Was sind Erscheinungsformen?
- Erscheinungsform «das gegnerische Team clever und aktiv unter Druck setzen»
- Erscheinungsform «geschickt und fair Zweikämpfe bestreiten»
- Präsenzkontrolle
- Fragen

REGELN WEBINAR



ERSCHEINUNGSFORMEN

REGELN WÄHREND DEM WEBINAR

- Mikrofon bitte ausschalten
- beim Sprechen Kamera an
 - («Kamera an» während Webinar erwünscht)
- bei Fragen:
 - direkt stellen
 - via Chat
 - Icon «Hand heben» 
- es spricht nur Eine/Einer aufs Mal

ERSCHEINUNGSFORMEN

PRÄSENZKONTROLLE

Die Präsenzkontrolle wird am Schluss durchgeführt

ERSCHEINUNGSFORMEN





ERSCHEINUNGSFORMEN

WAS SIND ERSCHEINUNGSFORMEN?

Was sind Erscheinungsformen?

Quelle: Bundesamt für Sport



Jugend+Sport
Jugend+Sport bewert - bewege auch du dich für
Jugend+Sport

Genossenschaft
Egnach, Tel. 071 / 66 16 26



Malerei, Tapeten, Putze
Malerteam Werner Böschi
9315 Neukirch-Egnach, Tel. 071 / 66 19 70



Architektur & Bauleitung
René Hohl
Gristenbühl 40 9315 Neukirch-Egnach

meyerh
Strasse
Neukirch

A



ERSCHEINUNGSFORMEN

WAS SIND ERSCHEINUNGSFORMEN?

Was hast Du festgestellt?

ERSCHEINUNGSFORMEN

WAS SIND ERSCHEINUNGSFORMEN?

Erscheinungsformen: wegweisend für die Trainingsgestaltung

Erscheinungsformen werden als **beobachtbare** und **erlernbare** Bewegungs-, Verhaltens- und/oder Spielmuster in konkreten sportlichen Situationen definiert. Sie **charakterisieren** die jeweilige Sportart.

Wenn du ein Eishockeyspiel betrachtest oder als Trainerin oder Trainer tätig bist, beobachtest du verschiedene Dinge. Die Erscheinungsformen beschreiben das **Sichtbare** des Eishockeyspiels. Die Erscheinungsformen geben dir Antworten auf die Frage: «**Was braucht das gute Eishockeyspiel?**».

Sie beschreiben den Sollzustand. Diesen Sollzustand streben wir über die gesamte Ausbildungsdauer an. In der **Aus- und Weiterbildung** lernst du die relevanten Erscheinungsformen kennen und kannst so deine Sportart besser verstehen. Im Kindereishockey schaffen wir eine Basis dazu. Aus den Erscheinungsformen leiten wir **konkrete, stufengerechte Lernziele** ab und definieren dazu passend **kindergerechte Trainingsformen**. Entsprechend sind die **Erscheinungsformen** für dich als Trainerin oder Trainer **wegweisend**. Sie bilden den wichtigen Ausgangspunkt, um deine Aktivitäten und Trainings zu planen sowie durchzuführen.

ERSCHEINUNGSFORMEN

METAPHER: DAS GEMÄLDE

Vergleicht man das Lernen einer Sportart mit dem Malen eines Bildes, entsprechen die **sichtbaren Erscheinungsformen** dem **fertigen Bild**.



Die jeweils verschiedenen **Trainingsformen**, welche zur Erstellung des Bildes verwendet wurden, wären die verschiedenen **Pinself**.



Die **Farben** als Grundlage des Malens entsprechen dann den **Entwicklungsfaktoren** wie z.B. Athletik, Technik oder Psyche.



Beispiel Entwicklungsfaktoren der Athletik: Ausdauer, Mobilität/Stabilität, Kraft, Explosivität und Schnelligkeit

ERSCHEINUNGSFORMEN

WAS SIND ERSCHEINUNGSFORMEN?

Erscheinungsformen im Eishockey:

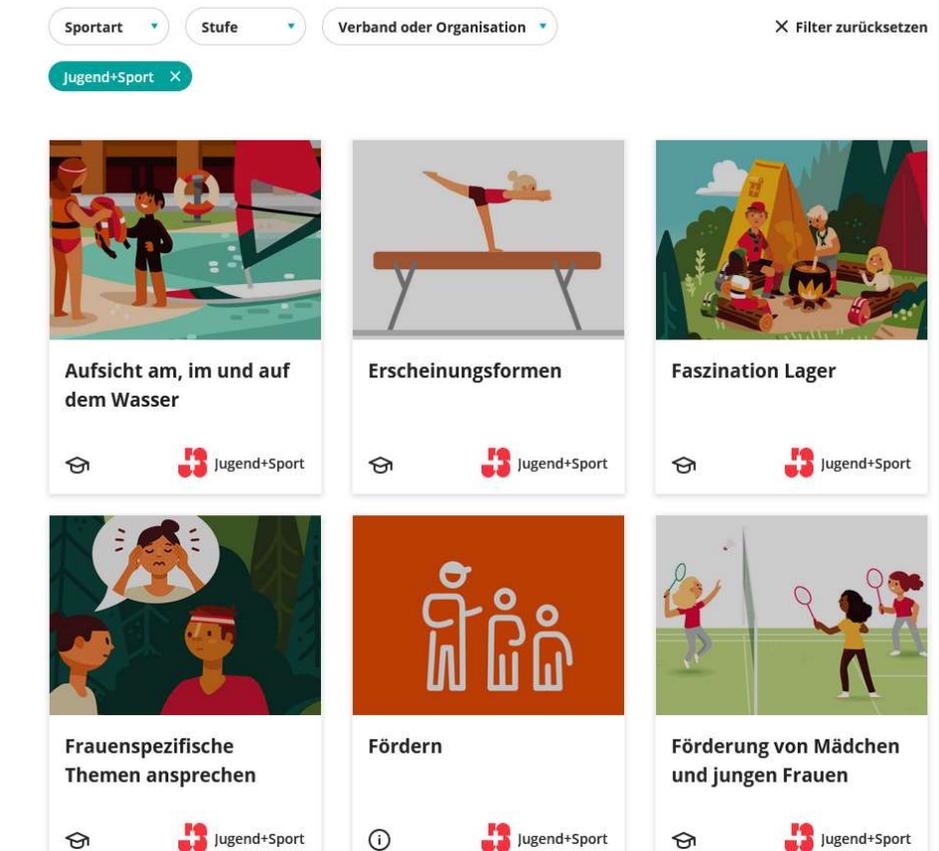
- dynamisch und agil Schlittschuhlaufen
- den Puck variantenreich und an die Spielsituation angepasst führen
- situationsangepasst und variantenreich Tore erzielen
- gemeinsam in Puckbesitz bleiben und situationsangepasste Lösungen finden
- das gegnerische Team clever und aktiv unter Druck setzen
- geschickt und fair Zweikämpfe bestreiten
- nach der Puckeroberung entschlossen angreifen
- Überzahlsituationen kreieren und erfolgreich nutzen
- hochintensive Spielaktionen in kurzen zeitlichen Abständen bis ans Spielende wiederholen
- sich stabil und geschickt bewegen
- sich als Torhüter/-in agil verschieben und zum Puck ausrichten sowie aktiv mitspielen

ERSCHEINUNGSFORMEN

WAS SIND ERSCHEINUNGSFORMEN?

Sportart ▾ Stufe ▾ Verband oder Organisation ▾ ✕ Filter zurücksetzen

Jugend+Sport ✕



The screenshot shows a search results page for 'Jugend+Sport'. At the top, there are filter buttons for 'Sportart', 'Stufe', and 'Verband oder Organisation', along with a 'Filter zurücksetzen' button. Below the filters, a search bar contains 'Jugend+Sport'. The main content area displays six search results cards, each with an illustration, a title, and the 'Jugend+Sport' logo. The cards are: 1. 'Aufsicht am, im und auf dem Wasser' (Illustration: people at a swimming pool), 2. 'Erscheinungsformen' (Illustration: a person on a pommel horse), 3. 'Faszination Lager' (Illustration: people at a campsite), 4. 'Frauenspezifische Themen ansprechen' (Illustration: two people talking), 5. 'Fördern' (Illustration: three stylized human figures), and 6. 'Förderung von Mädchen und jungen Frauen' (Illustration: people playing tennis).

| Card Title | Icon |
|---|------|
| Aufsicht am, im und auf dem Wasser | 🏠 |
| Erscheinungsformen | 🏠 |
| Faszination Lager | 🏠 |
| Frauenspezifische Themen ansprechen | 🏠 |
| Fördern | 📄 |
| Förderung von Mädchen und jungen Frauen | 🏠 |

Lernbausteine Jugend und Sport

<https://tool.jugendundsport.ch/?lang=de&org=jugendundsport>

Link:

<https://tool.jugendundsport.ch/modules/61126bfe3e736b045823b79a?lang=de&org=jugendundsport>

ERSCHEINUNGSFORM:

«DAS GEGNERISCHE TEAM CLEVER UND AKTIV
UNTER DRUCK SETZEN»





ERSCHEINUNGSFORMEN

«DAS GEGNERISCHE TEAM CLEVER UND AKTIV UNTER DRUCK SETZEN»

Was hast Du im Video gesehen?

Welche Aktionen konntest Du im Video beobachten?

- Stick to Puck
- Angling
- puckführende Spieler unter Druck setzen

Erklärung der Erscheinungsform:

Ist das gegnerische Team in Puckbesitz, müssen die Spielerinnen oder Spieler den Puck schnellstmöglich zurückgewinnen. Dazu holen und drängen sie die gegnerischen Spielerinnen oder Spieler geschickt ab. Sie schliessen als Team die Räume mit aktivem Schlittschuhlaufen und guter Stockarbeit und setzen so die Gegenspielerinnen oder -spieler unter Druck.





ERSCHEINUNGSFORMEN

«DAS GEGNERISCHE TEAM CLEVER UND AKTIV UNTER DRUCK SETZEN»

Welche Pinsel (Trainingsformen) würdet ihr verwenden, um die Erscheinungsform «das gegnerische Team clever und aktiv unter Druck setzen» zu trainieren?

Welche Teachingpoints müssen berücksichtigt werden?

ERSCHEINUNGSFORMEN

GOOD PRACTICE - «DAS GEGNERISCHE TEAM CLEVER UND AKTIV UNTER DRUCK SETZEN»

Erscheinungsform «Das gegnerische Team clever und aktiv unter Druck setzen»

Die Kinder erleben, wie sie Gegenspielerinnen und -spieler geschickt den Laufweg «abschneiden».

– Wie treibst du den/die Gegner/-in in die Enge?
– Wie gehst du mit deinem Stock um, damit es für deine/n Gegner/-in noch schwieriger wird, vor dir zu fliehen?
– Wie gewinnst du den Puck am schnellsten zurück, wenn der/die Gegner/-in ihn hat?

– Verringere immer in Bewegung schrittschuhlaufend die Distanz zu den Gegenspieler/-innen.
– Fahre den/die Gegner/-in in einer Kurve an und steuere ihn/sie so in eine Richtung (Banane).

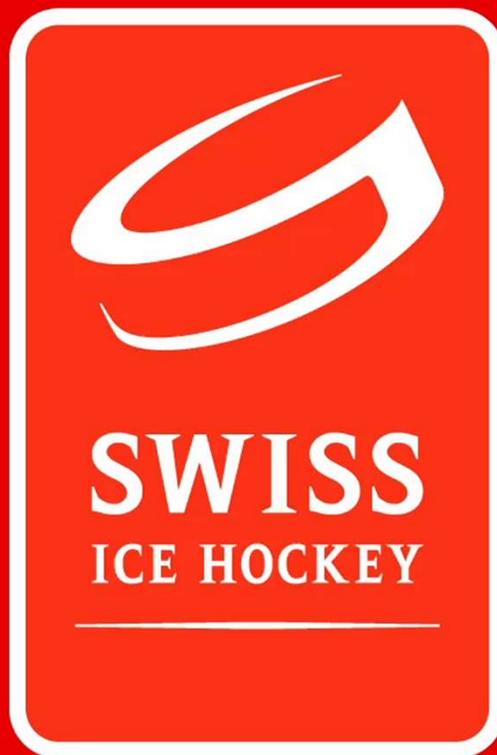
| Was | Skizze | Beschreibung |
|------------------------------|---------------------------|---|
| Einsteig 8 Minuten | Fang mich doch | Je zwei Kinder (ohne Schläger) bilden ein Paar und spielen freies Fangen übers ganze Feld. Sobald ein Kind gefangen ist, wechseln sie sofort die Rollen. Wer wird weniger gefangen? Erleichtern – Den Raum begrenzen Erschweren – Zwei Jäger/-innen spielen gegen eine/-n Video Visualisierung Trainingsform |

| Was | Skizze | Beschreibung |
|-------------------------------|---|--|
| Abschluss 8 Minuten | Kettenfangia mit Schlägerkette | Alle Kinder stehen mit dem Schläger in einer Hand auf dem Feld. Dabei liegt die Schaufel immer auf dem Eis. Ein/e Fänger/-in beginnt und berührt jemanden. Sie bilden eine Kette, indem sie sich jeweils am Schlägerende bzw. an der Schlägerschaufel festhalten. Die Kette vergrössert sich bis zu acht Kindern. Anschliessend halbiert sie sich in zwei Vierergruppen. Die Ketten treiben die freien Kinder in die Enge. Erleichtern – Paarfangia; bei vier Kindern in der Kette, teilen in zwei Tandems Erschweren – Kette bleibt bis am Schluss zusammen Video Visualisierung Trainingsform |

| Was | Skizze | Beschreibung |
|--|-------------------------------|---|
| Hauptteil à 4 Posten 40 Minuten | Lass mich rein! | Auf dem Spielfeld stehen ein rotes und ein blaues Pylonentor. Beim Startsignal probiert ein Kind (rot) durch das rote Pylonentor zu fahren, während ein anderes Kind (schwarz) es gegen das blaue Tor abzuwehren versucht. Erleichtern – Kind in Rot bekommt Vorsprung – Tore näher zusammenschieben Erschweren – Kind in Schwarz bekommt Vorsprung Video Visualisierung Trainingsform |
| | Fangia «1:1» | Je zwei Kinder spielen im engen Raum mit Hindernissen (z. B. Toren) Fangia. Sobald ein Kind gefangen ist, tauschen sie sofort die Rollen. Auf ein Signal hin startet nach maximal 20 Sekunden das nächste 1:1. Erleichtern – Ohne Hindernisse spielen Erschweren – Grösseres Feld markieren Video Visualisierung Trainingsform |
| | Die lästige Fliege | Auf dem Spielfeld liegen Hindernisse. Die lästigen Fliegen (Fänger/-innen) wollen die Katzen kitzeln (fangen). Die Fliegen dürfen die ausgelegten Hindernisse «überfliegen» (übersteigen, überspringen), die Katzen müssen sie umkurven. Welche Katzen schaffen es, dem Kitzeln zu entkommen? Ist eine Katze gekitzelt, muss sie eine Zusatzgabe (z. B. drei Sprünge über das Hindernis) erledigen oder wird selbst zur Fliege. Erleichtern – Weniger Hindernisse und mehr Fänger/-innen Erschweren – Fliegen müssen auch um Hindernisse fahren Video Visualisierung Trainingsform |
| | Wer ist schneller? | Auf dem Spielfeld stehen zwei orange und zwei blaue Pylone. Auf ein Signal starten zwei Kinder gleichzeitig und sprinten um die orange Pylone. Ein Kind (rot) versucht, durch das blaue Tor zu laufen. Das andere (schwarz) versucht, dies zu verhindern. Erleichtern – Kind in Rot startet auf Knien oder liegend Erschweren – Kind in Rot führt Puck – Kind in Rot startet mit etwas Vorsprung – Mehr Fänger/-innen (schwarz) Video Visualisierung Trainingsform |

ERSCHEINUNGSFORM:
«GESCHICKT UND FAIR ZWEIKÄMPFE BESTREITEN»





ERSCHEINUNGSFORMEN

«GESCHICKT UND FAIR ZWEIKÄMPFE BESTREITEN»

Was hast Du im Video gesehen?

Welche Aktionen konntest Du im Video beobachten?

- Distanz zum Gegenspieler rasch möglichst verkürzen
- Angling
- Gegner fair vom Puck trennen
- stabile Position beim Zweikampf

Erklärung der Erscheinungsform:

In körperbetonten Zweikämpfen auf dem Eis tragen alle die Verantwortung, dass diese sauber und fair ablaufen. Mit einem Zweikampf wollen Spielerinnen und Spieler den Puck in den eigenen Reihen behalten oder ihn der Gegenspielerin/dem Gegenspieler abjagen. Dabei gelten Fairness und Respekt vor dem Gegenüber als oberstes Gebot.





ERSCHEINUNGSFORMEN

«GESCHICKT UND FAIR ZWEIKÄMPFE BESTREITEN»

Welche Pinsel (Trainingsformen) würdet ihr verwenden, um die Erscheinungsform «geschickt und fair Zweikämpfe bestreiten» zu trainieren?

Welche Teachingpoints müssen berücksichtigt werden?

ERSCHEINUNGSFORMEN

GOOD PRACTICE - «GESCHICKT UND FAIR ZWEIKÄMPFE BESTREITEN»

Erscheinungsform «Geschickt und fair Zweikämpfe bestreiten»

Die Kinder lernen, wie sie mit geschicktem Stockeinsatz den Puck erobern.

- Wie kannst du dem/der Gegner/-in den Puck vom Stock stehlen?
- Wie kannst du mit Einsatz deines Körpers und des Stocks den/die Gegenspieler/-in vom Puck trennen?
- Worauf achtest du besonders, wenn du den Stock bewusst einsetzt, um den Puck zu erobern?

- Bringe die eigene Stockschaufel immer zur Stockschaufel des puckführenden Gegners oder der puckführenden Gegnerin.
- Halte den Stock immer auf dem Eis.

| Was | Skizze | Beschreibung |
|------------------------------|--------|---|
| Einstieg 8 Minuten | | Zwei von drei Teams sind mit Pucks ausgestattet. Das dritte Team ist die Räuberbande. Es versucht, mit gezieltem Stockeinsatz die Pucks zu erobern. Die eroberten Pucks bunkert es in der Räuberhöhle. Wer den Puck verliert, darf sich einen neuen holen und weiterspielen. Welches Team raubt in der vorgegebenen Zeit am meisten Pucks? Erleichtern - Grösserer Raum Erschweren - Kleinerer Raum Video Visualisierung Trainingsform |

| Was | Skizze | Beschreibung |
|------------------------------|--------|---|
| Abchluss 8 Minuten | | Auf mehreren kleinen Feldern spielen die Kinder 1:1. Das puckführende Kind deckt den Puck geknnt ab. Das zweite Kind setzt den Stock ein, um den Puck zu erobern. Pro Eroberung bekommt es einen Punkt. Wer sammelt in der vorgegebenen Zeit am meisten Punkte? Erleichtern - Berührung des Pucks = Punkt Erschweren - Grösseres Spielfeld - Stock umdrehen: Stockschaufel in der Hand Video Visualisierung Trainingsform |

| Was | Skizze | Beschreibung |
|--|--------|--|
| Hauptteil à 4 Posten 40 Minuten | | Zwei bis drei Kinder positionieren sich als Stechmücken im Sumpf (gekennzeichnetes Spielfeld). Alle anderen Kinder starten von der Grundlinie mit einem Puck. Sie durchqueren den Sumpf mit den Stechmücken. Diese bleiben am Platz und stechen sofort mit ihrem Stock, wenn ein Puck zu nahekommt. Berühren sie einen Puck, muss das puckführende Kind zurück zur Grundlinie und neu starten. Hat ein Kind den Puck erfolgreich auf die andere Seite des Sumpfs transportiert, holt es einen neuen. Wie häufig stechen die Stechmücken? Erleichtern - Kleinerer Sumpf (Spielfeld) Erschweren - Stechmücken bewegen sich im Sumpf - Grösserer Sumpf (Spielfeld) Video Visualisierung Trainingsform |
| | | Zwei Kinder fahren in der Zone umher. Auf dem Feld stehen zwei Pylonen und ein Puck liegt in der Mitte. Auf ein Signal fahren beide Kinder um die Pylonen. Sie versuchen, den Puck zu ergattern und mit geschicktem Stockeinsatz zum/zur Trainer/-in zu befördern. Wer schafft es? Erleichtern - Beide fahren gleiche Distanz Erschweren - Puckloses Kind versucht, mit gezieltem Stockeinsatz Puck zu erobern Video Visualisierung Trainingsform |
| | | Ein Kind beschützt den vor sich liegenden Puck. Das Kind dahinter versucht, mit Körper- und Stocktäuschung den Puck zu erobern. Beide Stöcke bleiben immer auf dem Eis. Erleichtern - Puck ohne Stock verteidigen Erschweren - Puck zu zweit verteidigen Video Visualisierung Trainingsform |
| | | Zwei Kinder fahren gleichzeitig an der Bande entlang. Die Strecke ist markiert. Das puckführende Kind fährt geradeaus. Das andere Kind versucht, mit seinem Stock an den Puck zu gelangen. Erleichtern - Puckführendes Kind bekommt Vorsprung Erschweren - Ohne gekennzeichnete Strecke ausführen - Puckführendes Kind hält Schaufel in der Hand Video Visualisierung Trainingsform |

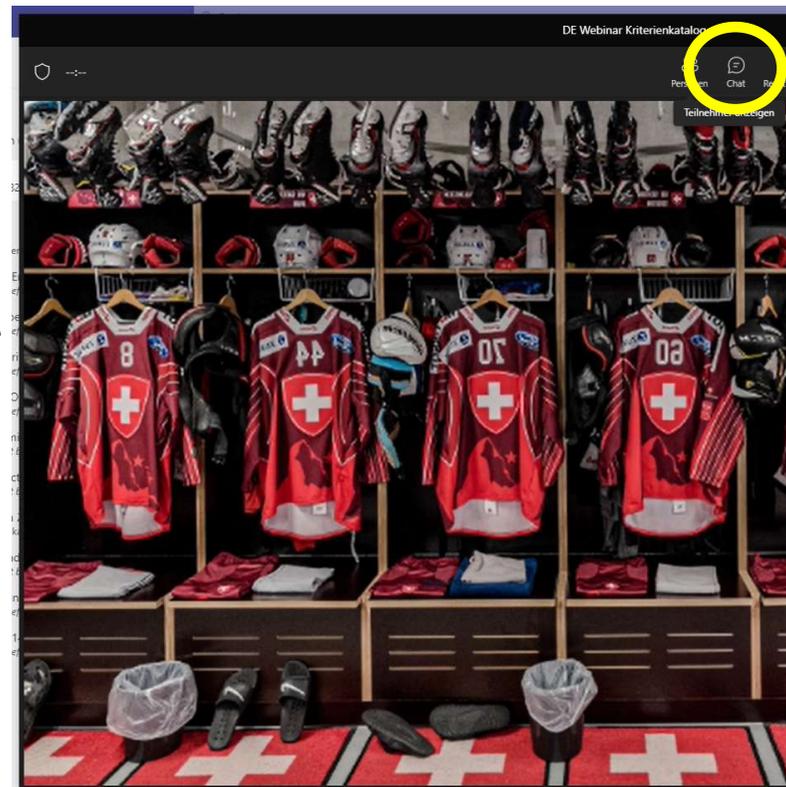
PRÄSENZKONTROLLE



ERSCHEINUNGSFORMEN

PRÄSENZKONTROLLE

- Chat Symbol anwählen
- Vorname, Name und Klub eintragen
- «Enter» bestätigen
- falls Präsentation im PDF erwünscht
=> E-Mail-Adresse eintragen



ERSCHEINUNGSFORMEN

FRAGEN





.. UND ZUM SCHLUSS

!!! HERZLICHEN DANK !!!

**FÜR DEINEN EINSATZ UND FÜR DEINE ARBEIT
MIT DEN KINDERN UND JUGENDLICHEN,
WELCHE MAN GAR NICHT HOCH GENUG
HONORIEREN KANN!**