

Support geben und anspielbar sein

Erscheinungsform: Überzahlsituationen kreieren und erfolgreich nutzen

SCHLÜSSELEMENT / AKZENT

Support

ZIELGRUPPE & PHASE

U9 (Phase F2)

Pädagogischer Rahmen & Zielsetzung

Zielbeschreibung

Die Kinder werden für die beiden Rollen "Puckführer" (P) und "Support" (S) in der Spielphase Grün sensibilisiert. Sie lernen, sich so zu positionieren und zu bewegen, dass sie für ihre Mitspielerinnen und Mitspieler jederzeit anspielbar sind.

Teachingpoints

- Die Mitspielerinnen und Mitspieler immer unterstützen: so positionieren, dass ein einfacher Pass möglich ist.
- Kommunikation und Körpersprache gezielt einsetzen.
- Headspeed, Footspeed und Puckspeed kombinieren.
- Anspielbar sein und den freien Raum suchen.
- Katz-und-Maus-Prinzip: Wer ist schneller?

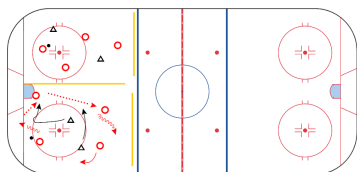
Entwicklungsfragen

- Was bedeutet "sich freistellen" für dich?
- Was ist ein Give-and-Go? Was machst du, nachdem du den Pass gespielt hast?
- Welche zwei Rollen gibt es in der Spielphase Grün?

EINSTIEG (8 MIN.)

Wer fängt den Puck?

Einstiegsform



Basisform

Die Dreiecke sind die Fänger und dürfen nur das Kind mit dem Puck fangen. Ziel der roten Kinder ist es, sich so zu bewegen, dass sie sich einfache Pässe spielen können und kein Kind gefangen wird. Wird ein Kind mit Puck berührt, erhalten die Fänger einen Punkt. Schaffen die roten Kinder fünf Pässe, erhalten sie ebenfalls einen Punkt.

Erleichtern

Weniger Fänger einsetzen, Spielfeld vergrössern.

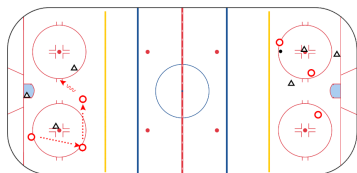
Erschweren

Mehr Fänger einsetzen; Fänger halten einen Stock und schliessen dadurch die Passlinien.

ABSCHLUSS (8 MIN.)

Zehnerpuck – Pässe zählen

Abschlussspiel



Basisform

Zwei Teams versuchen, so viele Pässe wie möglich hintereinander zu spielen, ohne dass das gegnerische Team den Puck berührt. Bei zehn Pässen gibt es einen Punkt. Berührt das gegnerische Team den Puck, beginnt die Zählung wieder bei null.

Erleichtern

Jedes Team hat rund 30 Sekunden Zeit; gezählt wird die Anzahl der hintereinander ausgeführten Pässe, ohne dass das gegnerische Team den Puck berührt. Ein Kind ist Joker und spielt immer für das Team in Puckbesitz, sodass dieses stets in Überzahl ist.

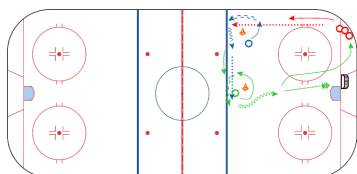
Erschweren

Den Raum verkleinern.

HAUPTTEIL (4 POSTEN, 40 MIN.)

Passstaffette – Passkarussell

Posten 1



Basisform

Das rote Kind beginnt mit einem Pass zum blauen Kind, das den Puck in Bewegung annimmt. Dieses passt den Puck weiter zum grünen Kind, welches anschliessend aufs Tor schiesst. Nach dem Pass läuft jedes Kind immer dorthin, wohin es gepasst hat (Pass and Follow).

Erleichtern

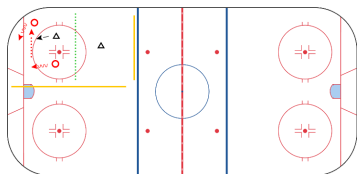
Aus dem Stand, ohne Bewegung ausführen.

Erschweren

Passwege verlängern, Bandenpässe einbauen; ein Kind oder die Trainerin/der Trainer stört und schliesst die Passlinien.

2 gegen 1 / 2 gegen 2

Posten 2



Basisform

Gespielt wird 2 gegen 2, wobei es effektiv ein 2 gegen 1 ist, da vom Team ohne Puck immer ein Kind in der eigenen Hälfte warten muss und somit nicht ins Spielgeschehen eingreifen darf. Sobald das Dreieck den Puck erobert, verlagert es das Spiel sofort zu seinem Mitspieler, und es wird 2 gegen 1 in der anderen Hälfte weitergespielt.

Erleichtern

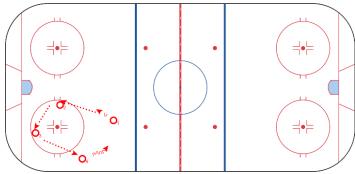
3 gegen 1 mit zwei wartenden Kindern.

Erschweren

3 gegen 2 spielen; den Raum verkleinern.

Nummernpassen

Posten 3



Basisform

Die Kinder werden fortlaufend durchnummeriert und passen den Puck immer zum Kind mit der nächsthöheren Nummer, in aufsteigender Reihenfolge.

Erleichtern

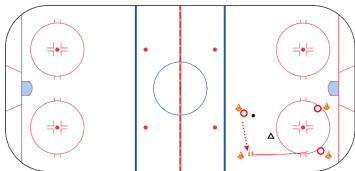
Im Stand ausführen bzw. sich nur kurz vorwärts oder rückwärts anbieten.

Erschweren

Ein bis zwei Kinder stören die Pässe; Doppelpässe einbauen.

3 gegen 1 im Viereck

Posten 4



Basisform

Drei Kinder bewegen sich auf den Aussenlinien eines Pylonenvierecks so, dass das Kind mit dem Puck immer zwei einfache, gerade Pässe zur Auswahl hat.

Erleichtern

Das verteidigende Kind spielt ohne Stock oder mit umgekehrtem Stock; 3 gegen 0 spielen.

Erschweren

Ohne Pylonen und mit freier Bewegung spielen; 3 gegen 2 spielen.

Bei dieser Trainingsplanung handelt es sich um einen Entwurf. Wir sind dankbar für Rückmeldungen zu Inhalt, Umsetzbarkeit und Layout. Meldet euch direkt bei Emanuel Frei: emanuel.frei@sihf.ch