



Raum verkleinern und Puck zurückerobern

Erscheinungsform: Das gegnerische Team clever und aktiv unter Druck setzen

SCHLÜSSELEMENT / AKZENT

Raum verkleinern

ZIELGRUPPE & PHASE

U9 (Phase F1/F2)

Pädagogischer Rahmen & Zielsetzung

Zielbeschreibung

Die Kinder verstehen, dass sie durch die Verkleinerung des Raumes des Gegners schneller wieder in Puckbesitz gelangen und dadurch mehr Torchancen erzeugen.

Teachingpoints

- Immer in Bewegung bleiben und die Distanz zum Gegner schlittschuhlaufend verringern.
- Den Gegner in einer Kurve anfahren und ihn so gezielt in eine Richtung steuern (Banane).

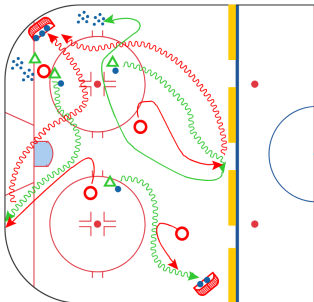
Entwicklungsfragen

- Warum ist es wichtig, den Raum für den Gegner zu verkleinern?
- Wie kannst du den Raum für den Gegner kleiner machen?

EINSTIEG (8 MIN.)

Puckeroberung I

Einstiegsform



Basisform

Die Kinder (Dreieck) nehmen je einen Puck und bringen ihn ins gegenüberliegende Tor. Die gegnerischen Kinder (Kreis) versuchen, den Puck so rasch wie möglich zu erobern und ihn ebenfalls ins gegenüberliegende Tor zu bringen. Verliert ein Kind (Dreieck) den Puck an ein Kind (Kreis), holt es sich sofort einen neuen Puck. Wie viele Tore schiessen die Kinder (Kreis) innerhalb der vorgegebenen Zeit?

Erleichtern

Die Distanz zum Tor verringern und das Spielfeld verkleinern.

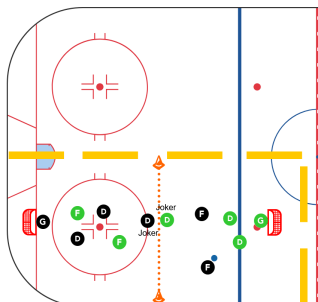
Erschweren

Mehr Kinder (Dreieck) als Kinder (Kreis) einsetzen.

ABSCHLUSS (8 MIN.)

Puckeroberung VI

Abschlussspiel



Basisform

Es spielen jeweils zwei gegen zwei Kinder auf einer Seite des Feldes. In der Mitte wartet je ein Joker pro Farbe. Gewinnt das verteidigende Team (D) den Puck, spielt es ihn ins andere Spielfeld zu seinen Mitspielenden (F). Sobald der Puck die Mitte überquert hat, darf der andere Joker eingesetzt werden. Der Joker unterstützt dabei immer das verteidigende Team (2 Angreifende gegen 3 Verteidigende).

Erleichtern

2 Kinder (D) spielen gegen 1 Kind (F).

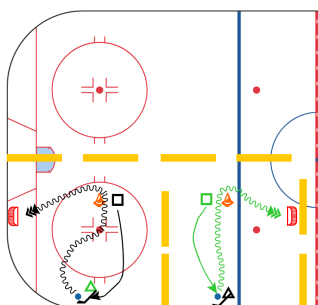
Erschweren

1 Kind (D) spielt gegen 2 Kinder (F).

HAUPTTEIL (4 POSTEN, 40 MIN.)

Puckeroberung II

Posten 1



Basisform

Zwei Teams spielen gegeneinander. Die beiden Kinder (Quadrat) starten bei der Pylone auf ein Kommando und versuchen, den Puck den Kindern (Dreieck) zu erobern. Nach der Puckeroberung fahren sie so rasch wie möglich um das Hütchen und schiessen aufs Tor. Welches Team schiesst zuerst ein Tor?

Erleichtern

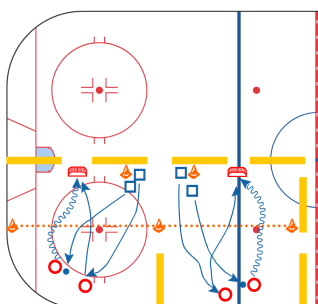
Zwei Kinder (Quadrat) erobern den Puck gemeinsam.

Erschweren

Zwei Kinder (Dreieck) beschützen den Puck gemeinsam.

Puckeroberung III

Posten 2



Basisform

Zwei Kinder (Kreis) besitzen je einen Puck, den sie in der Zone vor den Angreifenden (Quadrat) beschützen müssen. Sobald die Angreifenden den Puck erobert haben, fahren sie zum Tor. Welches Team schiesst zuerst ein Tor?

Erleichtern

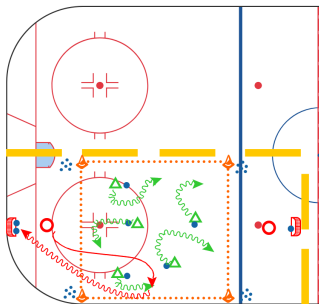
Nur ein Kind (Kreis) verteidigt gegen zwei Kinder (Quadrat).

Erschweren

Nur ein Kind (Quadrat) greift an gegen zwei Kinder (Kreis).

Puckeroberung IV

Posten 3



Basisform

In einer definierten Zone fahren die Kinder (Dreieck) mit einem Puck umher. Die «Jäger» (Kreis) fahren in die Zone hinein, stehlen einen Puck und bringen diesen so rasch wie möglich ins Tor. Das Kind, das den Puck verloren hat, holt sich sofort einen neuen. Welches Kind (Kreis) erobert in drei Minuten am meisten Pucks?

Erleichtern

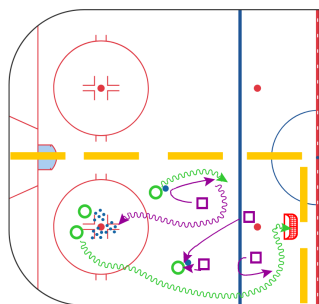
Die Kinder (Dreieck) bleiben in der Zone an ihrem Standort, ohne sich zu bewegen.

Erschweren

Mehr «Jäger» (Kreis) gleichzeitig einsetzen, sodass die Kinder (Dreieck) den Puck schneller und häufiger verteidigen müssen.

Puckeroberung V

Posten 4



Basisform

Die Angreifenden (Kreis) transportieren den Puck vom grossen Kreis ins Tor, ohne dabei erwischt zu werden. Die Verteidigenden (Quadrat) versuchen, den Puck zurückzuerobern und so schnell wie möglich in den grossen Kreis zu transportieren. Wie viele Pucks bleiben im grossen Kreis liegen? Spiel auf Zeit.

Erleichtern

Das Spielfeld verkleinern, damit die Verteidigenden den Puck schneller erobern können.

Erschweren

Weniger Verteidigende einsetzen.

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