

Transport Objekte 1

Erscheinungsform: Den Puck variantenreich und an die Spielsituation angepasst führen

SCHLÜSSELEMENT / AKZENT

Transport Objekte 1

ZIELGRUPPE & PHASE

Hockeyschule (Phase F1/F2)

Pädagogischer Rahmen & Zielsetzung

Zielbeschreibung

Die Kinder entdecken und erfahren, wie sie den Puck und andere Gegenstände mit dem Stock führen und wie sie Hindernissen ausweichen.

Teachingpoints

- Halte deinen Stock ganz hinten kräftig wie ein Hammer und vorne so, dass der Stock durch deine Hand gleiten kann.
- Versuche, die Schaufel zu öffnen und zu schliessen, um deinen Puck in den Kurven zu führen.
- Versuche, die Arme vom Körper entfernt zu halten, damit du den Stock vielseitig bewegen kannst.
- Versuche, den Puck nur im unteren Blickfeld zu haben. Richte den Blick nach vorne, damit du Hindernisse vor dir rechtzeitig erkennst.

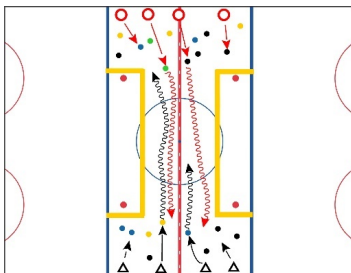
Entwicklungsfragen

- Wie führst du die Gegenstände am besten?
- Wie musst du deinen Stock halten, um den Gegenstand sicher zu führen?
- Welche Bewegung kannst du durchführen, um deine Reichweite zu erhöhen?

EINSTIEG (8 MIN.)

Zimmer aufräumen

Einstiegsform



Basisform

Das Spielfeld ist ein unordentliches Kinderzimmer und in der Mitte mit zwei Tobleronen verengt. Auf beiden Seiten liegt viel Material, z. B. Pucks, kleine Ringe, Bälle oder PET-Flaschen. Ein Familienbesuch steht an, die Kinderzimmer müssen aufgeräumt werden. Welches der zwei Aufräumteams befördert das Material möglichst rasch ins andere Zimmer? Die Kinder dürfen die Gegenstände nur einzeln mitführen und nicht schießen.

Erleichtern

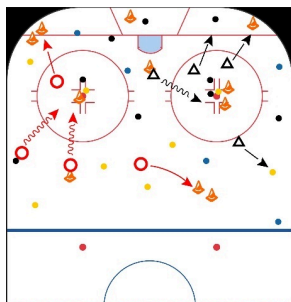
Ohne Verengung spielen.

Erschweren

Zusätzliche Hindernisse einbauen.

ABSCHLUSS (8 MIN.)

Müll sammeln



Abschlussspiel

Basisform

In einem Spielfeld Drittel liegt viel Müll, z. B. Pucks, Pylonen, kleine Ringe, Bälle oder «Hölzli». Zwei Teams versuchen, möglichst viel Müll einzusammeln und in ihrer Mülldeponie (Bullykreise) zu lagern. Welches Team sammelt am meisten Müll ein?

Erleichtern

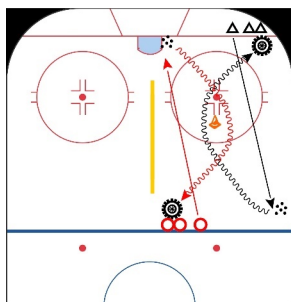
Nur mit Ringen und umgekehrten Stöcken spielen.

Erschweren

Hindernisse (z. B. Toblerone) einbauen. Zusätzlich Krähen (Fänger/-innen) einsetzen; die Müllsammler/-innen müssen ihre Beute schützen.

HAUPTTEIL (4 POSTEN, 40 MIN.)

Sparschwein füllen



Posten 1

Basisform

Zwei Teams haben ein Sparschwein, das sie möglichst schnell mit Goldstücken (Pucks) füllen wollen. Die Sparschweine sind aus Hölzern oder anderem Material auf dem Spielfeld ausgelegt. Jeweils ein Kind pro Team ist unterwegs: Es holt das Gold auf der anderen Seite und legt es ins Sparschwein. Danach schickt es mit einem Handschlag das nächste Kind auf die Reise. Welches Team füllt mehr Goldstücke in sein Sparschwein? Mit dreiminütiger Zeitvorgabe spielen oder die Anzahl Goldstücke vorgeben.

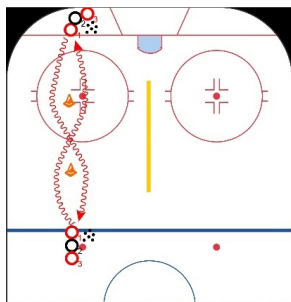
Erleichtern

Kleinere Ringe verwenden. Kürzeren Weg festlegen.

Erschweren

Pro Team sind drei Kinder unterwegs. Mehr Hindernisse einbauen. Andere Gegenstände wie PET-Flaschen oder Tennisbälle nutzen. Räuber versuchen, auf dem Weg Gold zu stehlen.

Kopf-hoch-Slalom



Posten 2

Basisform

Auf dem Spielfeld stehen zwei Pylonen. Die Kinder stellen sich als Tandem vis-à-vis auf dem Feld auf. Je ein Tandem transportiert gleichzeitig einen Puck durch den Slalom auf die andere Seite. Dort übergeben sie ihn dem nächsten Tandem.

Erleichtern

Mit kleinen Ringen ausführen.

Erschweren

Mehr Pylonen aufstellen. Andere Gegenstände wie PET-Flaschen oder Tennisbälle nutzen. Den Gegenstand nur auf der Backhand bewegen.

Piraten ahoi

Posten 3



Basisform

Zwei Piratenteams versuchen, möglichst viel Gold von der Schatzinsel (Puckdepot) auf ihr Piratenschiff (Tore) zu bringen. Dabei müssen sie sich an den Haien im Meer (Hindernissen) vorbeimogeln. Welches Team erbeutet am meisten Gold?

Erleichtern

Mit kleinen Ringen ohne Hindernisse spielen.

Erschweren

Bewegliche Haie einsetzen, die die Piraten schnappen (= berühren, Gold zurücklegen, neu starten).

Hinderniskreisel

Posten 4



Basisform

Die Kinder suchen sich ihren Weg durch den Parcours (Bullykreis mit Hindernissen) und befördern den Puck ins Tor.

Erleichtern

Weniger Hindernisse aufstellen. Jeweils nur ein Kind im Parcours unterwegs.

Erschweren

Trainerinnen und Trainer bedrängen die Kinder mit Puck, nehmen ihn aber nicht weg. Ein «Störefried» mit umgekehrtem Stock erschwert die Puckführung.

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