

Laufweg abschneiden

Erscheinungsform: Das gegnerische Team clever und aktiv unter Druck setzen

SCHLÜSSELELEMENT / AKZENT

Laufweg abschneiden

ZIELGRUPPE & PHASE

Hockeyschule (Phase F1/F2)

Pädagogischer Rahmen & Zielsetzung

Zielbeschreibung

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

Teachingpoints

- Verringere immer in Bewegung, schlittschuhlaufend, die Distanz zu den Gegenspielenden.
- Fahre den Gegner in einer Kurve an und steuere ihn so in eine Richtung (Banane).

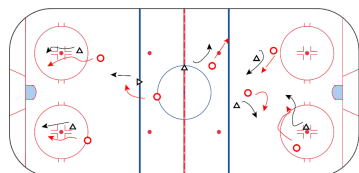
Entwicklungsfragen

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

EINSTIEG (8 MIN.)

Fang mich doch

Einstiegsform



Basisform

Je zwei Kinder (ohne Stock) 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.

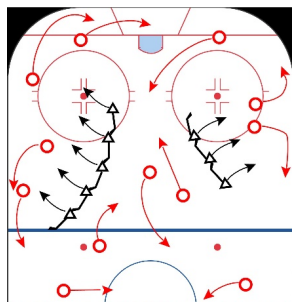
Erschweren

Zwei Kinder als Jäger spielen gegen ein Kind.

ABSCHLUSS (8 MIN.)

Kettenfangis mit Stockkette

Abschlussspiel



Basisform

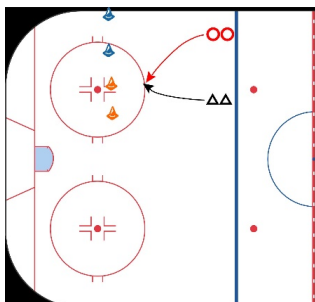
Alle Kinder stehen mit dem Stock in einer Hand auf dem Feld, die Schaufel liegt dabei immer auf dem Eis. Ein Kind beginnt als Fänger und berührt jemanden. Sie bilden eine Kette, indem sie sich jeweils am Stockende bzw. an der Stockschaufel festhalten. Die Kette vergrößert sich bis auf acht Kinder und halbiert sich anschliessend in zwei Vierergruppen. Die Ketten treiben die freien Kinder in die Enge.

Erleichtern

Paarfangis; bei vier Kindern in der Kette diese in zwei Tandems teilen.

Erschweren

Die Kette bleibt bis zum Schluss zusammen.

Lass mich rein!
Posten 1

Basisform

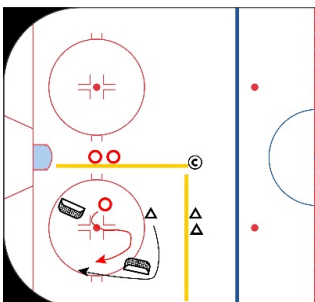
Auf dem Spielfeld stehen ein rotes und ein blaues Pylonentor. Beim Startsignal versucht ein Kind (rot), durch das rote Pylonentor zu fahren, während ein anderes Kind es gegen das blaue Tor abzurängen versucht.

Erleichtern

Das Kind in Rot bekommt einen Vorsprung; die Tore werden näher zusammengeschoben.

Erschweren

Das verteidigende Kind bekommt einen Vorsprung.

Fangis «1:1»
Posten 2

Basisform

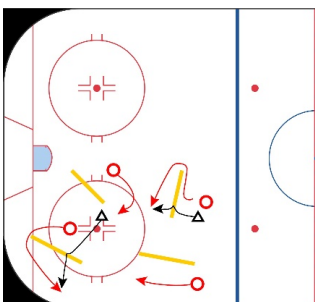
Je zwei Kinder spielen im engen Raum mit Hindernissen (z. B. Toren) Fangis. Sobald ein Kind gefangen ist, tauschen sie sofort die Rollen. Auf ein Signal hin startet nach maximal 20 Sekunden das nächste 1:1.

Erleichtern

Ohne Hindernisse spielen.

Erschweren

Ein grösseres Feld markieren.

Die lästige Fliege
Posten 3

Basisform

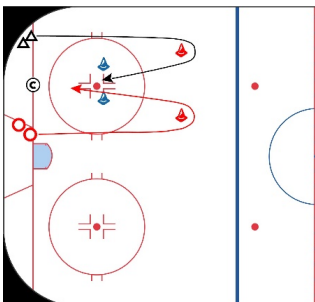
Auf dem Spielfeld liegen Hindernisse. Die lästigen Fliegen (Fänger) wollen die Katzen kitzeln (fangen). Die Fliegen dürfen die ausgelegten Hindernisse «überfliegen» (übersteigen, überspringen), die Katzen müssen sie umkurven. Welche Katzen schaffen es, dem Kitzeln zu entkommen? Wird eine Katze gekitzelt, muss sie eine Zusatzaufgabe erledigen (z. B. drei Sprünge über das Hindernis) oder wird selbst zur Fliege.

Erleichtern

Weniger Hindernisse und mehr Fänger.

Erschweren

Die Fliegen müssen ebenfalls um die Hindernisse fahren.

Wer ist schneller?
Posten 4

Basisform

Auf dem Spielfeld stehen zwei orange und zwei blaue Pylonen. Auf ein Signal starten zwei Kinder gleichzeitig und sprinten um die orange Pylone. Ein Kind (rot) versucht, durch das blaue Tor zu laufen, während das andere Kind versucht, dies zu verhindern.

Erleichtern

Das Kind in Rot startet auf den Knien oder liegend.

Erschweren

Das Kind in Rot führt den Puck, startet mit etwas Vorsprung, oder es kommen mehr Kinder als Fänger zum Einsatz.

*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*