

Umschalten grün-rot

Erscheinungsform: Nach der Puckeroberung entschlossen angreifen

SCHLÜSSELEMENT / AKZENT

Umschalten grün-rot

ZIELGRUPPE & PHASE

Hockeyschule (Phase F1)

Pädagogischer Rahmen & Zielsetzung

Zielbeschreibung

Die Kinder bemühen sich aktiv um die Puckeroberung und zeigen nach dem Puckgewinn die Absicht, den Puck kontrolliert in Richtung Tor oder freies Ziel zu führen.

Teachingpoints

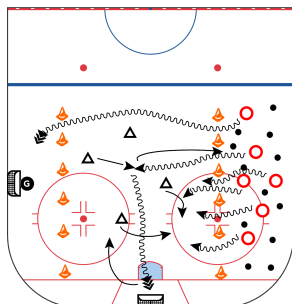
- Schnell zum Puck fahren
- Sich mit dem Körper zwischen das gegnerische Kind und den Puck stellen
- Mit dem Stock den Puck attackieren
- Nach dem Puckgewinn schnell vom gegnerischen Kind wegfahren

Entwicklungsfragen

- Wie schaffst du es, den Puck vor dem Kind mit Puck zu erobern?
- Wie schaffst du es, dem gegnerischen Kind den Puck abzunehmen?
- Was machst du als Erstes, nachdem du den Puck erobert hast?

EINSTIEG (8 MIN.)

Sumpf-Krokodile



Einstiegsform

Basisform

Ein Team befindet sich im Sumpf (der durch Kegel abgegrenzt ist) und spielt die Krokodile. Das andere Team steht jenseits des Sumpfes und spielt die Pfadfinderinnen und Pfadfinder; sie müssen das Futter (Pucks) tragen, ohne es zu verlieren, den Sumpf überqueren und auf die andere Seite gelangen, ohne dass es ihnen gestohlen wird. Die Krokodile versuchen, das Futter zu stehlen und in ihrem Tor im Sumpf abzulegen. Das transportierte Futter wird gezählt, danach werden die Krokodile zu Pfadfinderinnen und Pfadfindern und umgekehrt. Das Team, das am meisten Futter transportiert hat, gewinnt.

Erleichtern

Den Sumpf vergrößern.

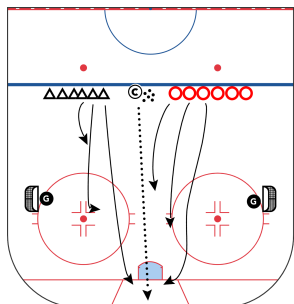
Erschweren

Den Sumpf verkleinern.

ABSCHLUSS (8 MIN.)

3 vs 3 mit neuem Puck

Abschlussspiel



Basisform

Es wird 3 gegen 3 gespielt. Jedes Mal, wenn die Trainerinnen und Trainer pfeifen, erhalten die eingewechselten Kinder einen neuen Puck von den Trainerinnen und Trainern.

Erleichtern

Es darf in beide Tore getroffen werden.

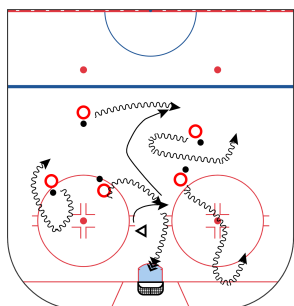
Erschweren

Die Trainerinnen und Trainer spielen zwei oder mehr Pucks ein.

HAUPTTEIL (4 POSTEN, 40 MIN.)

Predator

Posten 1



Basisform

Alle Kinder laufen herum und schützen ihren eigenen Puck. Ein Kind spielt das «Raubtier» und hat zu Beginn keinen Puck; es muss den anderen Kindern die Pucks wegnehmen und ins Tor schießen. Jedes Kind ist für seinen eigenen Puck verantwortlich. Wird ihm der Puck vom «Raubtier» weggenommen, kann es ihn zurückerobert. Schiesst das «Raubtier» jedoch einen erbeuteten Puck ins Tor, wird das bestohlene Kind selbst zum neuen «Raubtier». Das Kind, das als Letztes noch seinen Puck besitzt, gewinnt.

Erleichtern

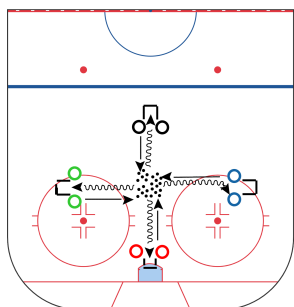
Das Spiel mit mehreren «Raubtieren» beginnen oder das Spielfeld verkleinern.

Erschweren

Das Spielfeld vergrößern.

Eierspiel

Posten 2



Basisform

Vier Teams, alle sind Vögel. Jedes Team stellt sich vor sein Nest auf. Auf «Los» müssen die Kinder die Eier (z. B. Pucks, Bälle, Reifen) holen und in ihr Nest bringen. Das Team mit den meisten Eiern im Nest gewinnt.

Erleichtern

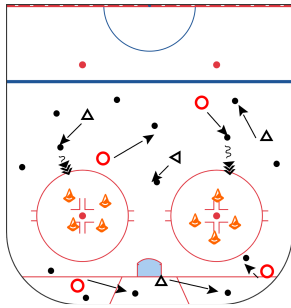
Es darf Eier aus den Nestern der anderen Teams stehlen; das Bewachen des eigenen Nests ist verboten.

Erschweren

Zusätzliche Gegenstände (z. B. Stöcke, Hindernisse) auf dem Spielfeld platzieren.

Türme zerstören

Posten 3



Basisform

Zwei Teams, jedes Team stellt Türme (Kegel) in seinem eigenen Kreis auf. Auf «Los» sammeln die Kinder Kanonenkugeln (Pucks oder Bälle) ein und schießen diese so, dass sie die gegnerischen Türme umwerfen, ohne dabei den Kreis zu betreten. Das Team, das als Erstes alle gegnerischen Türme umgeworfen hat, gewinnt.

Erleichtern

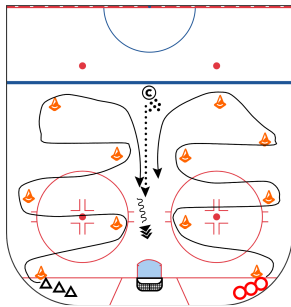
Die Anzahl der Kanonenkugeln erhöhen.

Erschweren

Die Anzahl der Kanonenkugeln verringern.

Mäuse und Käse

Posten 4



Basisform

Zwei Teams, alle sind Mäuse. Beim Pfiff starten die ersten beiden Kinder jedes Teams. Die Trainerinnen und Trainer legen einen Käse (Puck) in die Mitte; die beiden Kinder absolvieren den Parcours und bringen den Käse in den Bau (Tor). Das Kind, das den Käse als Erstes in den Bau legt, gewinnt.

Erleichtern

Den Parcours vereinfachen.

Erschweren

Den Parcours anspruchsvoller gestalten; verschiedene Startarten (z. B. stehend, sitzend, liegend) sowie verschiedene Startsignale (akustisch, visuell) 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