

Aktiv Druck auf den Puck erzeugen

Erscheinungsform: Geschickt und fair Zweikämpfe bestreiten

SCHLÜSSELELEMENT / AKZENT

Als nächstes Kind zum Puck aktiv Druck erzeugen

ZIELGRUPPE & PHASE

U9 (Phase F2)

Pädagogischer Rahmen & Zielsetzung

Zielbeschreibung

Die Kinder erzeugen als nächstes Kind zum Puck aktiv Druck, indem sie zielstrebig zur Gegnerin oder zum Gegner fahren und diese oder diesen frühzeitig erkennen, um den Puck erfolgreich zu erobern.

Teachingpoints

- Stick on ice
- Stick to the Puck

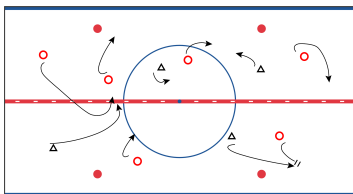
Entwicklungsfragen

- Wie gelingt es dir, die Gegnerin oder den Gegner zu jagen?
- Wo hältst du deinen Stock, um der Gegnerin oder dem Gegner den Puck oder Gegenstand abzu jagen?

EINSTIEG (8 MIN.)

Gold Jagd

Einstiegsform



Basisform

Je nach Anzahl Kinder werden drei bis vier Jäger bestimmt. Fünf der übrigen Kinder erhalten je einen Puck, der zwischen den Handschuhen versteckt wird. Anschliessend halten alle Kinder ihre beiden Handschuhe stets zusammen, damit nicht erkennbar ist, wer ein Goldstück besitzt. Auf das Startsignal beginnen die Jäger mit der Suche. Berührt ein Jäger ein Kind am Rücken, muss dieses seine Hände öffnen und zeigen, ob es ein Goldstück besitzt. Das Spiel endet, wenn alle Goldstücke gefunden wurden. Danach werden neue Jäger bestimmt.

Erleichtern

Weniger Jäger einsetzen oder das Spielfeld vergrössern, damit den Kindern mehr Zeit und Raum zum Ausweichen bleibt.

Erschweren

Mehr Jäger einsetzen oder das Spielfeld verkleinern, sodass die Kinder schneller reagieren und sich enger bewegen müssen.

ABSCHLUSS (8 MIN.)

2:2 auf 4 Feldern

Abschlussspiel

Basisform Auf vier Feldern wird gleichzeitig 2:2 gespielt. Dies kann mit oder ohne Goalie erfolgen.

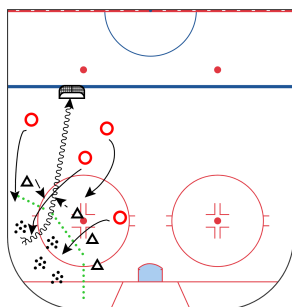
Erleichtern Grössere Felder markieren und ohne Goalie spielen, damit die Kinder mehr Raum und Zeit für ihre Aktionen haben.

Erschweren Kleinere Felder markieren und mit Goalie spielen, sodass die Zweikämpfe intensiver und die Abschlüsse anspruchsvoller werden.

HAUPTTEIL (4 POSTEN, 40 MIN.)

Fischernetz

Posten 1



Basisform

In einer Ecke des Feldes wird ein Bereich markiert. Darin liegen viele Pucks oder – je nach Niveau – kleine Ringe. Auf der gegenüberliegenden Seite steht ein Tor. Die Kinder werden in zwei Teams aufgeteilt. Das angreifende Team versucht, die Pucks aus dem markierten Bereich zu holen und ins Tor zu transportieren. Das verteidigende Team positioniert sich rund um den markierten Bereich und versucht, den angreifenden Kindern die Pucks wegzuschlagen, sobald diese die Linie überqueren. Wird ein Puck weggeschlagen, gehört er dem verteidigenden Team. Sind alle Pucks eingesammelt oder verloren gegangen, werden die Rollen gewechselt.

Geschichte: Im See schwimmen viele Fische. Die Fischerinnen und Fischer versuchen, möglichst viele Fische in ihr Boot zu bringen. Rund um den See stehen jedoch Pelikane, die mit ihren langen Schnäbeln die Fischerinnen und Fischer am Fangen hindern und ihnen die Fische wieder wegnehmen wollen.

Erleichtern

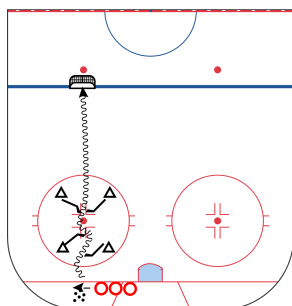
Das verteidigende Team ist grösser als das angreifende Team.

Erschweren

Die verteidigenden Kinder dürfen sich nur in einem vorgegebenen Radius bewegen.

Der Mutigste

Posten 2



Basisform

Es werden zwei Teams gebildet. Das verteidigende Team stellt sich auf der Seite des Bullykreises auf und bildet eine Gasse. Hinter der Grundlinie liegen Pucks, auf der anderen Seite steht ein Tor. Nun versucht ein Kind nach dem anderen, durch diese Gasse zu fahren, ohne dass ihm der Puck weggeschlagen wird. Anschliessend erfolgt der Wechsel.

Erleichtern

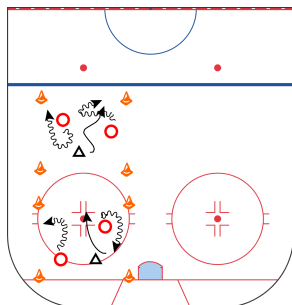
Nur zwei verteidigende Kinder einsetzen.

Erschweren

Das Kind ohne Puck muss zusätzlich berührt werden.

Schnapp Puck 3:2

Posten 3



Basisform

Mit Pylonen werden zwei bis drei Felder markiert, je nach Anzahl Kinder pro Posten. In jedem Feld befinden sich drei Kinder: Zwei Kinder haben einen Puck, ein Kind ist ohne Puck. Die beiden Kinder mit Puck bewegen sich frei im Feld und schützen ihren Puck. Das Kind ohne Puck versucht, einem der beiden den Puck abzufragen. Gelingt dies, wird sofort gewechselt, und das Kind, das den Puck verloren hat, übernimmt die Rolle des Jägers.

Wichtige Regeln:

- Das Feld genügend gross wählen, damit die Kinder ausreichend Raum haben.
- Ein erobelter Puck darf nicht direkt vom gleichen Kind wieder zurückerobert werden.
- Die Kinder mit Puck müssen ständig in Bewegung bleiben.

Erleichtern

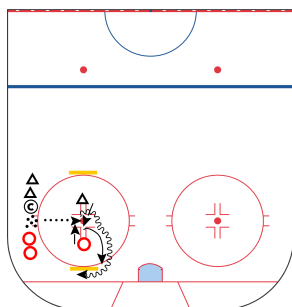
Feld verkleinern; zwei Fänger gegen ein Kind mit Puck einsetzen.

Erschweren

Feld vergrössern.

1:1 mit Schutzinseln

Posten 4



Basisform

Auf beiden Seiten des Bullykreises werden mit Tobleronen oder Hölzern zwei Schutzinseln gebaut. Zwei Teams bilden. Je ein Kind pro Team spielt 1:1, wobei versucht werden muss, den Puck hinter der Schutzinsel des gegnerischen Teams zu platzieren. Geht der Puck aus dem Kreis, gibt die Trainerin oder der Trainer einen neuen. Nach 30 Sekunden erfolgt der Wechsel, und zwei neue Kinder treten gegeneinander an. Welches Kind hat am Schluss am meisten Pucks hinter seiner Insel?

Erleichtern

Das Feld nicht als Bullykreis, sondern als Viereck mit Pylonen abgrenzen.

Erschweren

Definierte Rollen vergeben und das verteidigende Kind mit umgekehrtem Stock spielen lassen.

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