



Schnelles Umschalten nach der Puckeroberung

Erscheinungsform: Nach der Puckeroberung entschlossen angreifen

SCHLÜSSELELEMENT / AKZENT

Transition: Nach der Puckeroberung möglichst schnell den Weg nach vorne suchen.

ZIELGRUPPE & PHASE

U9 (Phase F1/F2)

Pädagogischer Rahmen & Zielsetzung

Zielbeschreibung

Die Kinder üben das schnelle Umschalten nach der Puckeroberung. Sie wechseln von der Verteidigung in den Angriff und fahren zielstrebig in Richtung des gegnerischen Tors.

Teachingpoints

- Die Kinder fahren nach der Puckeroberung sofort in Richtung des gegnerischen Tors.
- Die Kinder sind mit hoher Geschwindigkeit unterwegs.

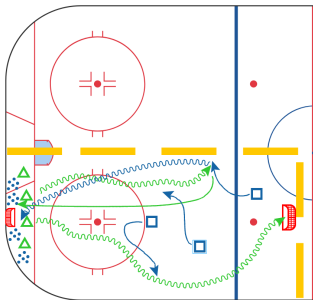
Entwicklungsfragen

- Was tust du als Erstes, wenn du den Puck erobert hast?
- Welche Möglichkeiten hast du, wenn du den Puck erobert hast?

EINSTIEG (8 MIN.)

Umschalten

Einstiegsform



Basisform

Die Kinder auf der einen Seite (Dreieck) transportieren einen Puck auf die andere Seite des Spielfelds. Die Kinder auf dem Spielfeld (Quadrat) versuchen den Puck zu erobern und fahren anschliessend direkt zum gegenüberliegenden Tor. Das Kind ohne Puck (Dreieck) holt sich wieder einen Puck und startet erneut. Das Training beginnt mit 30 Pucks. Sobald alle Pucks im Tor sind, wird gezählt, wie viele Pucks die Kinder mit dem Quadrat-Symbol geschossen haben. Anschliessend wechseln die Teams.

Erleichtern

Mehr Kinder mit dem Quadrat-Symbol als mit dem Dreieck-Symbol einsetzen, Spielfeld verkleinern.

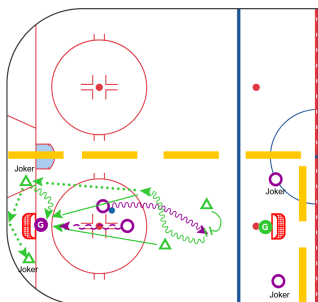
Erschweren

Mehr Kinder mit dem Dreieck-Symbol als mit dem Quadrat-Symbol einsetzen, Spielfeld vergrössern, Tore näher zusammenstellen.

ABSCHLUSS (8 MIN.)

Umschalten mit Joker

Abschlussspiel



Basisform

Zwei Teams spielen 2 gegen 2 gegeneinander. Sobald das verteidigende Team den Puck erobert hat, spielt es diesen zu einem der beiden Joker, bevor es aufs Tor schießen darf. Die Joker dürfen entweder direkt aufs Tor fahren oder sich gegenseitig einen Pass zuspielen. Die übrigen Kinder im Team fahren so schnell wie möglich zur Unterstützung vor das Tor.

Erleichtern

Tore näher zusammenstellen.

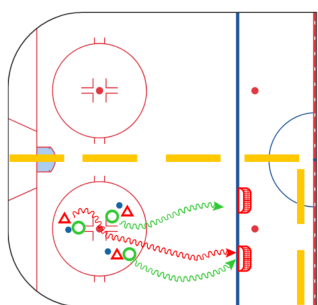
Erschweren

Tore Rücken an Rücken in der Mitte platzieren, der Joker darf nicht vor das Tor fahren.

HAUPTTEIL (4 POSTEN, 40 MIN.)

Puck Battle

Posten 1



Basisform

Jeweils zwei Kinder duellieren sich um den Puck. Auf ein Signal, nach ca. 30 Sekunden, nimmt das puckbesitzende Kind den Puck und zieht sofort aufs Tor. Wer schießt als Erstes ein Tor?

Erleichtern

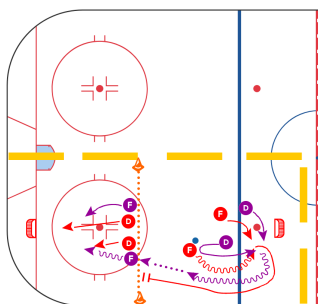
Die Kinder fahren kreuz und quer durch den Kreis, beim Signal fahren alle Kinder Richtung Tor.

Erschweren

In Dreiergruppen spielen, wobei sich zwei Kinder um den Puck gegen ein drittes Kind duellieren (2 gegen 1).

2 vs. 2

Posten 2



Basisform

Zwei Zweierteams spielen gegeneinander. Der Puck liegt zu Beginn bei den Angreifern (rot). Erobert das verteidigende Team (violett) den Puck, versucht es diesen direkt zu einem Teammitglied in der Mittelzone zu spielen. Anschliessend wird in der anderen Zone weitergespielt. Die zuvor spielenden Kinder warten erneut in der Mitte auf den Puck.

Erleichtern

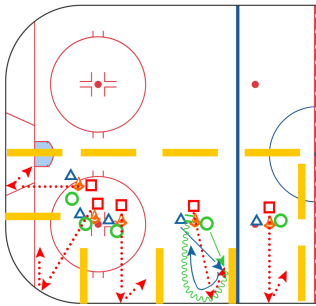
Bei Puckeroberung durch das verteidigende Team (violett) wird das Spiel unterbrochen und in der Mitte neu gestartet.

Erschweren

Ein Angreifer (violett) muss den Puck in der verteidigenden Zone abholen, sobald dieser erobert wurde, das heisst der Verteidiger (violett) passt zum Angreifer (violett).

Puck Battle II

Posten 3



Basisform

Jeweils drei Kinder stehen pro Hüttchen. Ein Kind (Quadrat) spielt den Puck in die Zone. Die beiden anderen Kinder (Kreis/Dreieck) erlaufen sich den Puck. Das flinkere Kind wird zum puckführenden Kind (Kreis) und versucht nun, den Puck vor dem pucklosen Kind (Dreieck) zu schützen. Wird der Puck erobert, fährt das Kind mit dem Dreieck-Symbol so schnell wie möglich zum Hüttchen. Das puckführende Kind (Kreis) versucht dies zu verhindern. Anschliessend wechseln die Positionen.

Erleichtern

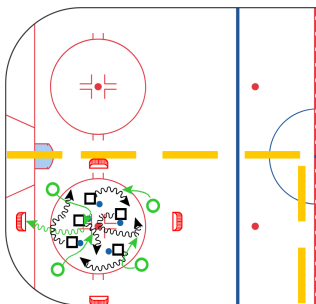
Das puckführende Kind bekommt einen Vorsprung.

Erschweren

Zwei Kinder (Kreis/Quadrat) spielen gegen ein Kind (Dreieck).

Puck Battle III

Posten 4



Basisform

In der Mitte fahren Kinder mit einem Puck frei herum. Auf ein Signal starten die Kinder ausserhalb des Kreises (Kreis) und versuchen, sich einen Puck zu erobern. Gelingt dies, muss das Kind (Kreis) so schnell wie möglich ein Tor schiessen. Anschliessend wechseln die Positionen (Innen/Aussen wird zu Aussen/Innen).

Erleichtern

Die Kinder im Kreis bleiben an ihrem Standort.

Erschweren

Die Kinder mit dem Quadrat-Symbol können den Puck zurückerobern.

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