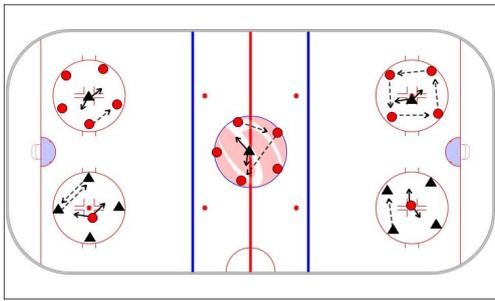


#1 Monkey in the middle (1')

Technik, Passen | Grundtechniken Spiel - Station

stehend Pass geben und annehmen, in Vorwärtsbewegung, Pass geben und annehmen



Beschreibung

Passen im Kreis. Ein Fänger.
Bei Scheibenberührung wechsel. Fehlbarer Spieler muss in die Mitte.
Wenn die Scheibe einmal im Kreis herum gespielt werden kann, Bewegungsaufgabe für den Spieler in der Mitte!

Erleichterung

Erschwerung

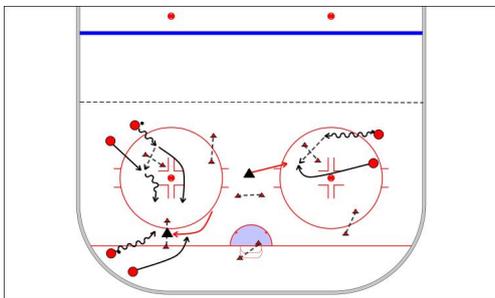
Begrenzter Raum - wer diesen verlässt, den Puck nicht annehmen kann oder schlechten Pass gibt, muss in die Mitte

Stichwörter

#2 Portier Spiel (1')

Technik, Passen | Grundtechniken Spiel - Station

stehend Pass geben und annehmen, in Vorwärtsbewegung, Pass geben und annehmen



Beschreibung

2 Kinder mit einer Scheibe. 2-3 Portier
Die Kinder versuchen die Scheibe durch die Tore zu passen, aber Achtung, wenn ein Portier in der Türe steht, darf nicht durch gepasst werden.
Wer schafft am meisten Pässe?

Erleichterung

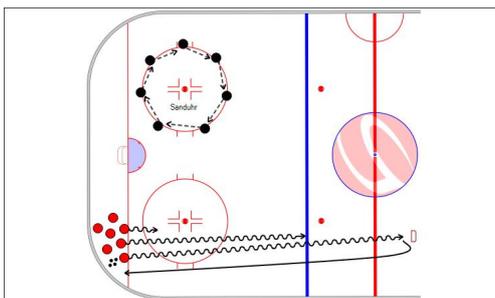
Erschwerung

Stichwörter

#3 Sanduhr Race (1')

Technik, Passen | Grundtechniken Spiel - Station

stehend Pass geben und annehmen, in Vorwärtsbewegung, Pass geben und annehmen



Beschreibung

zwei Teams, Team im Kreis passt im Kreis herum, pro komplette Runde 1 Punkt. Das zweite Team (Zeit) macht einen Parcours, zum Beispiel Penalty schießen. Sobald alle Kinder wieder zurück sind, wird mit dem Passen gestoppt und es wird gewechselt. Je schneller man die Penaltys versenkt, desto weniger können die anderen passen.

Erleichterung

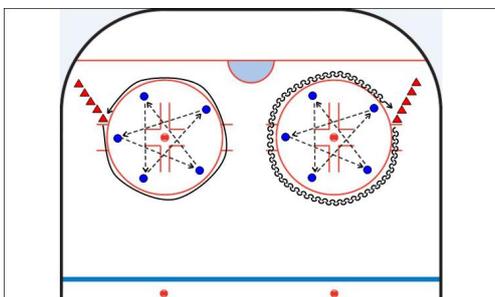
Erschwerung

Stichwörter

#4 Mond gegen Stern (1')

Technik, Passen | Grundtechniken Spiel - Relay race

stehend Pass geben und annehmen, in Vorwärtsbewegung, Pass geben und annehmen



Beschreibung

2 Gruppen, eine ist im Kreis am Passen, die anderen fahren um den Kreis.
Ziel ist es, entweder 5 Runden passen zu können oder 5 Spieler ein Mal um den Kreis fahren zu lassen. Wer schafft es zuerst

Erleichterung

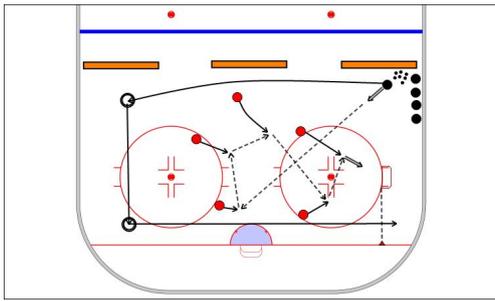
Erschwerung

Stichwörter

#5 Baseball (1')

Technik, Passen | Grundtechniken Spiel - Station

stehend Pass geben und annehmen, in Vorwärtsbewegung, Pass geben und annehmen



Beschreibung

2 Teams, eines im Feld, das andere bringt die Scheibe ins Spiel. Jeder Spieler muss die Scheibe ein Mal erhalten und weiter spielen. Danach kann ins Tor geschossen werden. So lange hat der Läufer Zeit, ins Ziel zu gelangen. Nach 3 Fehlern (outs) wird gewechselt.

Erleichterung

Jeder bringt ein Mal die Scheibe ins Spiel, danach wird gewechselt. Auf der Base kann angehalten werden.

Erschwerung

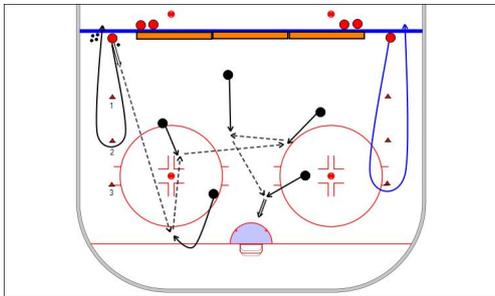
Mit Torhüter spielen => Tor schießen. Variante in Fanghandschuh schießen.

Stichwörter

#6 Risiko Ball (1')

Technik, Passen | Grundtechniken Spiel - Station

stehend Pass geben und annehmen, in Vorwärtsbewegung, Pass geben und annehmen



Beschreibung

Es laufen immer 2 Spieler zusammen. Einer bringt die Scheibe ins Spiel. Jeder des Teams im Feld muss diese mindestens ein Mal haben und weiter spielen. Danach muss das Tor erzielt werden. Die Läufer haben so lange Zeit bis die Scheibe im Tor ist. Sie können entscheiden wie weit sie gehen (Risiko nehmen -> Spiel lesen). Dem entsprechend können 1, 2 oder 3 Punkte gewonnen werden, wenn sie das Ziel erreichen.

Erleichterung

Ohne Torhüter

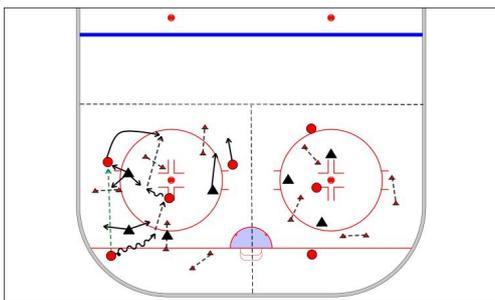
Erschwerung

Stichwörter

#7 Törli Pass Spiel (1')

Technik, Passen | Grundtechniken Spiel - Station

stehend Pass geben und annehmen, in Vorwärtsbewegung, Pass geben und annehmen



Beschreibung

Small Games: 2 Teams, eine Scheibe.

Der Scheibenführende versucht durch ein unbesetztes Tor einem Mitspieler zu passen. Die Verteidigenden müssen versuchen den Puck zurückzugewinnen oder ein offenes Tor durch hineinstehen schießen. Wer schafft am meisten Pässe?

Erleichterung

Varianten: statt Puckwechsel kann auch die Angriffs- resp. Verteidigungszeit festgelegt werden - welche Mannschaft kommt zu mehr Toren ?

Erschwerung

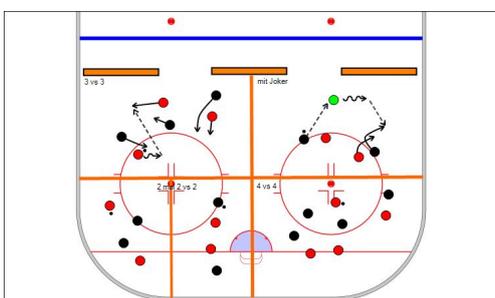
4 offene Tore (mit z.B. je zwei Pylonen) werden im Feld verteilt, Torgröße ca. 2m, Feldgröße z.B. ein halbes Drittel

Stichwörter

#8 Schnapp Puck Spiel (1')

Technik, Passen | Grundtechniken Spiel - Station

stehend Pass geben und annehmen, in Vorwärtsbewegung, Pass geben und annehmen



Beschreibung

Wer schafft 3 Pässe ohne dass der Gegner die Scheibe berührt oder erobert? Wenn dies erreicht wird, erhält man einen Punkt und der Gegner erhält die Scheibe. Bei einer Scheibeneroberung kann sofort angefangen werden mit der eigenen Pass-Serie.

Erleichterung

Bei 3 Punkten eine Bewegungsaufgabe für die Verlierer.

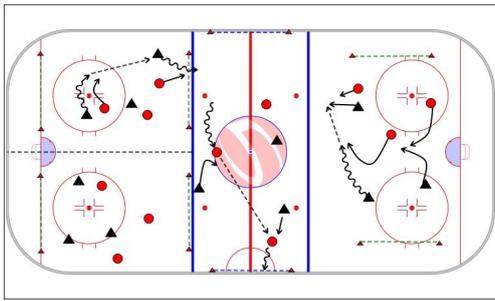
Erschwerung

Joker ist immer mit den Scheibenbesitzern. Somit haben wir immer eine 3 vs 2 Situation.

Stichwörter

#9 Torlinien, Bandenspiel - Smallgame (1')

Technik, Passen | Grundtechniken **Spiel - Station**
 stehend Pass geben und annehmen, in Vorwärtsbewegung, Pass geben und annehmen



Beschreibung

Small Game
 Tore werden erzielt indem man über eine Tor-Linie fährt mit vollständiger Sscheibenkontrolle.
 Banden-Spiel: Tor = mit Scheibe an der Schaufel die Bande berühren.

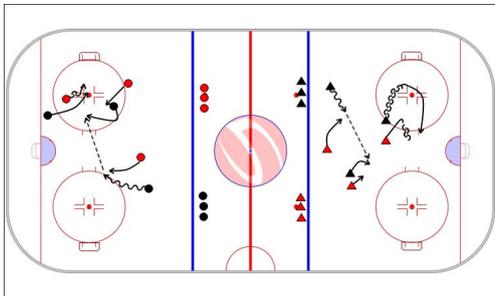
Erleichterung

Erschwerung

Stichwörter

#10 Small game 3 - 3 mit Zusatzaufgaben (1')

Technik, Passen | Grundtechniken **Spiel - Cross ice**
 stehend Pass geben und annehmen, in Vorwärtsbewegung, Pass geben und annehmen



Beschreibung

3 gegen 3 mit Zusatz Aufgaben / Regeln:
 1) nur Rückhand-Pässe
 2) nur Pässe nach vorne
 3) Passannahme nur Rückwärts
 4) Ein Spieler darf nicht in der eigenen Hälfte spielen
 5) Ein Spieler darf nur in der eigenen Hälfte spielen

Erleichterung

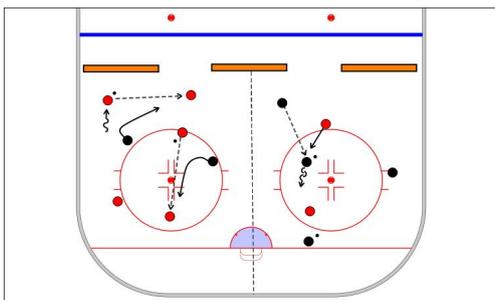
Erschwerung

Auf Signal
 - Scheibenführer Pass zu Torhüter,
 - wechseln
 - 1. Pass von Torhüter

Stichwörter

#11 Fangis - mit Scheibe geschützt (1')

Technik, Passen | Grundtechniken **Spiel - Station**
 stehend Pass geben und annehmen, in Vorwärtsbewegung, Pass geben und annehmen



Beschreibung

Fänger versuchen die Gegenspieler zu berühren.
 Diese sind mit einer Scheibe unter Kontrolle geschützt.
 Anbieten, Scheibe fordern, Druck lesen.
 Kommunikation hilft!

Erleichterung

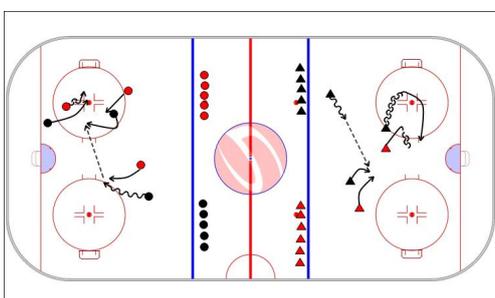
Erschwerung

Fänger mit umgedrehten Stock.
 Bei Berührung wird die Rolle getauscht = Stock umdrehen.

Stichwörter

#12 Coaches Call (1')

Technik, Passen | Grundtechniken **Spiel - Cross ice**
 stehend Pass geben und annehmen, in Vorwärtsbewegung, Pass geben und annehmen



Beschreibung

Coach bestimmt, wie die nächste Paarung aussieht:
 1 gegen 3, 2 gegen 2, 1-1, 2-4, 3-3 etc

Erleichterung

Erschwerung

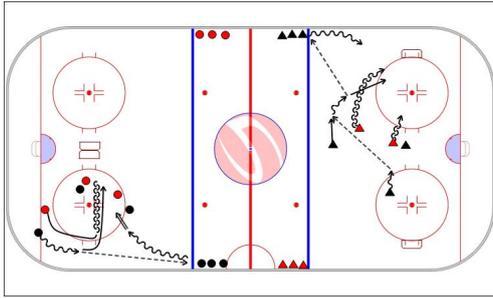
Auf Signal
 - Scheibenführer Pass zu Torhüter,
 - wechseln der angesagten Anzahl Spieler
 - 1. Pass von Torhüter

Stichwörter

#13 Odd man game (1')

Technik, Passen | Grundtechniken Spiel - Cross ice

stehend Pass geben und annehmen, in Vorwärtsbewegung, Pass geben und annehmen



Beschreibung

Start mit 3 vs 3 | 2 vs 2
Nach einer Aktion auf dem Feld (Pass, Abschluss) kann mit einem Pass zur eigenen Mannschaft ein zusätzlicher Spieler geholt werden. Dieser muss auch wieder eine Aktion ausführen (Abschluss, Pass zu Mitspieler) bevor ein weiterer Mitspieler hinzugefügt werden kann. Bis Maximal 5 Spieler.

Auf Signal

- Scheibenführer Pass zu Torhüter,
- wechseln
- 1. Pass von Torhüter

Stichwörter

Erleichterung

Erschwerung

Mit Schlitsschuhlauf-Bewegungsformen ergänzen.
BSP. beide Schlitsschuhe bleiben immer auf dem Eis (Slalom, Ballon-Push, C-Push einbeinig)
Nach Pass eine 360-Drehung