

Eishockey lernen – Den Puck halten: Ladet das Schiff!

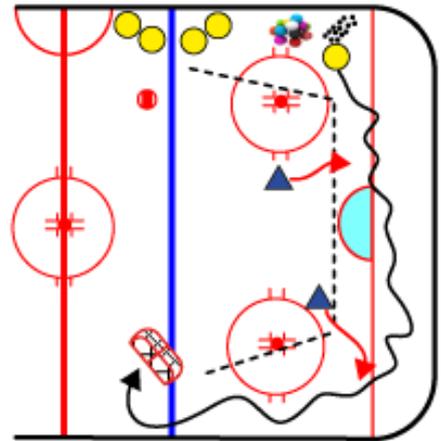
In diesem Einsteiger-Spiel lernen die Kinder unterschiedliche Objekte der Bande entlang und unter Druck von zwei Gegenspielern zu führen.

Keypoints: Head up, stabile Haltung, grosszügige Armbewegungen, Arbeit der oberen Hand

7 bis 10 Spieler – die Matrosen – transportieren der Bande entlang möglichst viele Objekte (Petflaschen, unterschiedliche Bälle, Luftballons, diverse Pucks, usw.) von einem vorgegebenen Punkt (Hafen) zu einem umgedrehten Eishockey-Tor (Schiff von Jack Sparrow).

Sie werden dabei von zwei Piraten angegriffen. Wenn ein Matrose sein Objekt verliert, kehrt er wieder in den Hafen zurück und fängt von vorne an.

Challenge: In Wettbewerbsform mit Zeitmessung auf beiden Hälften des Eisfeldes. Welches Team lädt am meisten Objekte auf sein Schiff?



Variationen

- Mehr oder weniger Piraten einsetzen.
- Hindernisse aufstellen.

Methodische Progression

1. Ladet das Schiff!
2. Achtung Matrosen!
3. Entern!

Diese drei Spiele stammen aus der Lektion [«Pirates of the Caribbean»](#) (pdf). In jedem Spiel kommt ein neues Hindernis dazu.

[Checkliste: Analyse und Kontrolle unter dem Aspekt der vier Säulen des Lernens](#) (pdf)

Quelle: Nik Hess, J+S-Experte Eishockey, Verantwortlicher Kindersport Swiss Ice Hockey



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO