

# J+S-Kids: Einführung Eishockey - Lektion 1 "Pond Hockey"

## **Autor**

Rolf Altorfer, Fachleiter Eishockey (Unterstützt durch KK 2008 sowie SIHA)

# Rahmenbedingungen

Lektionsdauer ≥60 Minuten

Niveau 

☑ einfach □ mittel □ anspruchsvoll

Empfohlenes Alter 5 - 10 Jährige

Gruppengrösse Optimale Anzahl Kinder = 12 [Minimum 6 - Maximum 24]

Kursumgebung Abgesperrte Eisfläche

Sicherheitsaspekte Wenn gleichzeitig auf 2 Feldern gespielt werden kann, dann sind diese nach Möglichkeit

voneinander abzutrennen. "Hoch schiessen" ist absolut verboten.

# Zielsetzungen/Lernziele

Alle - ob erfahren oder nicht - sollen mit- und gegeneinander spielen. So wie dies früher auf dem gefrorenen Weiher getan wurde. Wechselnde Mannschaftszusammensetzungen sind anzustreben - "jeder spielt mit jedem". Die Resultate sind absolut zweitrangig.

#### Hinweise

Wenn nur wenige Spieler vorhanden sind, wird nur in zwei Mannschaften gespielt. In den Unterbrüchen werden die Mannschaften neu zusammengesetzt. Sind viele Spieler da, kann mit 4 oder mehr Mannschaften auf zwei Feldern gleichzeitig oder abwechselnd gespielt werden. Es wird ohne Torhüter gespielt, d.h. es darf sich auch kein Spieler ins Tor legen.

## Inhalte

# **EINLEITUNG**

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material		
4'	Schlittschuhlaufen	Alle bewegen sich auf dem Eis - Anfänger	evtl. Stühle oder		
		dürfen auch einen Stuhl umher schieben	Pylonen		
4'	Scheibenführen	Auf den Bullykreisen laufen und den Puck	2 Pucks		
		führen. Dem nächsten in der Reihe übergeben.			
4'	Puckgewöhnung	In Zweier- oder Dreiergruppen wird ein Puck hin	1 Puck / 2-3 TN		
		und her gepasst.			

### **HAUPTTEIL**

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
44'	Spielturnier	Nach jeder Spielrunde werden die	2 Tore pro Spielfeld
	In 3-er oder 4-er Teams wird in x Mannschaften ein Turnier	Mannschaften neu zusammengesetzt oder	1-2m breit, mit
	gespielt - möglichst viele Spiele und für alle gleich viele.	zumindest einzelne Spieler "ausgetauscht".	Markierungshüten
		Z.B. könnten die Verlierer einen Spieler des	etc.
		Siegers auswählen.	

## **AUSKLANG**

	Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
Ī	4'	Turnier-Rückblick und Ehrenrunde für alle	Material versorgen, alle fahren miteinander aus	
L				