



Entwicklung der Spielintelligenz durch Mini-Hockey



Empfohlen vom Deutschen Hockey-Bund
und der Trainerakademie Köln des DOSB e.V.



Entwicklung der **Spielintelligenz** durch Mini-Hockey

Mit einem Vorwort vom
Spielsport-Experten
Bernhard Peters



Empfohlen vom
Deutschen Hockey-Bund
und der
Trainerakademie Köln
des DOSB e.V.



Autor:
Horst Wein



**Herausgeber und
Redaktion:**
Heino Knuf



**Redaktionelle
Mitarbeit:**
Stephan Haumann



**Layout und
Illustrationen:**
Herbert Bohlscheid
(HeBoSOFT Köln)



**MIT DIESEM SYMBOL
WEISEN WIR AUF
ZITATE UND
MERKSÄTZE HIN**

**Bei diesem Symbol
stellt der Autor
Fragen und gibt die
richtigen Antworten**



Druck: diedruckerei.de

1. Auflage April 2009

Alle Rechte, insbesondere das Recht zur Vervielfältigung und Verbreitung sowie das Recht der Übersetzung vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form – durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren – ohne schriftliche Genehmigung des Herausgebers reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, gespeichert, vervielfältigt oder verbreitet werden.

INHALTSVERZEICHNIS

Die Entwicklung der Spielintelligenz im Kinder- und Jugendhockey	4	Test der Spielfähigkeit im Mini-Hockey	31
Wie fördert man Spielintelligenz?	7	1 gegen 1	31
Wie manifestiert sich die Intelligenz im Hockeyspiel?	8	2 gegen 2	32
Dem Training den Reiz des Spiels verleihen	12	3 gegen 3	33
Maßgeschneiderte Wettkämpfe	13	Ermittlung der Sieger	33
Warum Mini-Hockey?	14	Mini-Hockey-Pentathlon	34
Spielregeln zum Mini-Hockey	15	Mini-Hockey 3 gegen 3 mit zurückhängendem Abwehrspieler	34
Spielfeld	15	Staffel	35
Zahl der Spieler in jeder Mannschaft	15	Mini-Hockey 3 gegen 3 mit Steilpässen aus dem Mittelfeld	36
Spieldauer	15	Fangspiel	37
Technische Regeln	16	Entwicklung der Spielintelligenz mit Variationen zum Mini-Hockey	39
Strafen	17	Ballführung über eine der beiden Torlinien	40
Ausrüstung	17	Tore am laufenden Band	41
Schiedsrichter	17	Mini-Hockey mit Handicap	42
Vorbereitende Spiele zum Mini-Hockey	17	Mini-Hockey mit 3 Mannschaften	42
Mini-Spiele 3 gegen 0	17	Steilpässe aus dem Mittelfeld	43
3 gegen 0 mit Dreieck-Formation	18	Ballhalten in der 3 gegen 2 - Situation	45
3 gegen 0 mit Gegenstrom	18	Angriff auf diagonal gegenüberliegende Tore	46
3 gegen 0 mit Positionswechsel	19	Angriff auf ein beliebiges der 4 Tore	47
3 gegen 0 - Direktspiel	19	Spiel auf „wechselnde“ Tore	47
3 gegen 0 - Spiel mit der Rückhand	20	Angriff über die Flügel	48
Mini-Spiele 3:1	21	„Umleiten“ von Angriffen	48
3 gegen 1 auf beiden Seiten	23	Mini-Hockey mit Torschuss auf die normalen Tore im Kleinfeld	49
3 gegen 1 – Dreieckbildung mit speziellen Regeln	24	Vom Mini-Hockey zum Kleinfeld-Hockey	50
3 gegen 1 - Wettkampf auf Zeit	24	2 gegen 2 und 3 gegen 3 mit Steilpässen aus dem Mittelfeld	50
3 gegen 1 + 1 zusätzl. Abwehrspieler von hinten	24	Kleinfeldhockey 6 gegen 6 mit Spielbeschränkungen	52
3 gegen 1 + 2 zusätzl. Abwehrspieler von hinten	26	Kleinfeldhockey	52
3 gegen 1 + 2 zusätzliche Abwehrspieler	27	Notwendige Voraussetzungen für die Entwicklung kreativer Hockeyspieler	53
(1 seitlich + 1 von hinten)	27	Die Rechte der Kinder beim Hockeyspielen	58
Mini-Spiele 3:2	28	Der Autor Horst Wein	59
3 gegen 2 - Wettspiel auf Zeit	29		
3 gegen 2 und	29		
3 gegen 1	29		
3 gegen 2 auf beiden Seiten (Variante mit Läufer)	30		
3 gegen 2 auf beiden Seiten	30		



Wir brauchen intelligente und kreative Spieler!“ Eine Forderung, die man von Trainern dauernd hört. Nicht unbegründet, denn Kreativität und Spielwitz sind entscheidende Kriterien eines erfolgreichen Spiels. Doch wie können wir die dazugehörigen Spieler ausbilden? Spieler, die zum richtigen Zeitpunkt das Richtige tun. Eben Spieler, die, um ein Spiel erfolgreich zu gestalten, in jeder Spielsituation die richtige Entscheidung treffen und einen passenden Lösungsweg finden. Hierfür bedarf es einer systematischen Entwicklung aller hockeyspezifischen und intellektuellen Fähigkeiten vom

Grundlagentraining (Kindesalter) bis zum Leistungstraining. Ein Aspekt, der in der Trainingsplanung leider immer noch viel zu sehr vernachlässigt wird.

Horst Wein beschäftigt sich seit vielen Jahren intensiv mit diesem Thema und beschreibt in zahlreichen Veröffentlichungen über Hockey aber auch Fußball auf beeindruckende und nachvollziehbare Art und Weise seine Lehr- und Lernmodelle zur optimalen Entwicklung der Spielintelligenz bei jungen Hockeyspielern. Er zeigt Spiel- und Übungsformen auf, die Schritt für Schritt in methodisch sinnvoller Vorgehensweise das Potenzial von Kindern und Jugendlichen erwecken und stimulieren. Der Wechsel zwischen deduktiven und induktiven Trainervorgaben beinhaltet sowohl das freie, unangeleitete Spiel, indem die Kinder selbst entdeckend Erfahrungen sammeln, als auch Übungsformen, bei denen ein Ablauf präzise vorgegeben ist. Horst Wein ist ein Meister darin, Kinder aktiv durch gezielte Fragestellungen zu selbständigem Denken und Handeln in ihrem Hockeyentwicklungsprozess aufzufordern.

Die kindgemäße Lehrweise von Horst Wein hat mich so überzeugt, dass ich diese Spiel- und Übungsformen bereits in meiner Zeit als Hockey-Bundestrainer angewandt habe und sie ist so fundiert, dass wir sie nun fest in unser Fußball-Ausbildungskonzept bei 1899 Hoffenheim aufgenommen haben. Sie ist ein wichtiger Baustein in unserer ganzheitlichen Kinderausbildung.

Ich stimme Horst Wein voll und ganz zu: „Hockey beginnt im Kopf!“

Meine Empfehlung: Jeder Kinder- und Jugendtrainer sollte sich mit den hervorragenden Gedanken von Horst Wein intensiv auseinandersetzen!

Bernhard Peters

**Direktor für Sport- und Nachwuchsförderung
TSG 1899 Hoffenheim**



Die Entwicklung der Spielintelligenz im Kinder- und Jugendhockey

So wie in allen Bereichen des Lebens wurde und wird auch Hockey in jeder Epoche von bestimmten Tendenzen oder Moden geprägt. Während das Training in den frühen **50er- und 60er-Jahren hauptsächlich technikorientiert** war, trat Ende der 60er Jahre, eingeleitet durch eine Änderung des Spielsystems (vom WM zum 4:2:4-System), das eine systematische Manndeckung erlaubte, die zuerst von Rot-Weiss Köln und 1967 zum ersten Mal auch von der deutschen Nationalmannschaft in Pakistan erfolgreich angewendet wurde, **die taktische Schulung in den Vordergrund** der Trainingsarbeit. Im darauf folgenden Jahrzehnt wurde mit der „**Konditionswelle**“ der physischen Verfassung der Spieler mehr Beachtung geschenkt. Und jetzt zu Beginn des neuen Jahrhunderts, welcher Trend wird in der Ausbildung der Hockeyspieler vorherrschen? Während heute eine optimale technische, taktische und physische Verfassung für jeden Spieler selbstverständlich ist, um Erfolg zu haben, tritt immer mehr ein bisher im Training vernachlässigter Aspekt in den Vordergrund: die Spielintelligenz. Sie ist verantwortlich für die Qualität des Spiels und vielleicht das wichtigste Kriterium für die Beurteilung der Leistung eines Hockeyspielers.

Aus diesem Grunde sollte der Ausbildung der Wahrnehmung und der intellektuellen Fähigkeiten aller jungen Spieler im Training mehr Raum gegeben werden, **weil die Entwicklung ihrer Spielintelligenz meist durch den autoritären Lehrstil des Trainers verhindert wird**. Seine während des Spiels gegebenen technisch-taktischen Unterweisungen reichen einfach nicht aus, um das Spiel auf ein höheres Niveau zu führen. Anstatt bei der Ausbildung junger Spieler bevorzugt das Erlernen technisch-taktischer Fertigkeiten in den Vordergrund zu stellen, sollte neben den Muskeln und Nerven mehr als zuvor auch der „Kopf“ stimuliert werden. Damit würde das gesamte Potenzial des Kindes oder Jugendlichen optimal ausgeschöpft.

Es ist bekannt, dass das einfache Experimentieren, Üben und Beobachten beim Kind Erfahrungen schafft. Werden nun diese Erfahrungen vom Kind beachtet, führen sie in den mannigfaltigsten Lebenssituationen zu richtigen Verhaltensweisen. Wenn nun ein Kind allein mit den eigenen Erfahrungen auskommen müsste, würde es kaum ein hohes geistiges oder motorisches Niveau erreichen; es benötigt dazu die Erfahrungen der Erwachsenen, in Wort und Beispiel. Das gilt nicht nur in den verschiedensten Lebenssituationen des Kindes, zum Beispiel in der Schule oder in der Familie, sondern auch für den Bereich des taktischen Denkens und Verhaltens im Hockey.



Die Spielintelligenz kann sowohl durch freies Spielen (impliziertes Training) als auch durch expliziertes Training gefördert werden. Der Erwerb taktischer Kenntnisse kommt nicht nur allein durch bewusstes und unbewusstes Handeln im freien Spiel zustande, sondern ergibt sich häufig erst in Verbindung mit einem zielgerichteten pädagogischen Prozess. Deshalb sollte den Jugendlichen im Training so früh, wie es ihr technisch-taktisches Können zulässt, Gelegenheit gegeben werden, **durch selbstständiges Denken und Handeln taktische Kenntnisse und Erfahrungen zu sammeln, die ihnen Auskunft darüber geben, welches Verhalten in welchen Spielsituationen zu welchen Konsequenzen führt.** Je mehr diese Kenntnisse durch eigenes Beobachten, Denken und Experimentieren erworben werden, um so fester werden sie.

**HOCKEYSPIELEN OHNE ZU DENKEN,
IST WIE AUFS TOR ZU SCHIESSEN, OHNE ZU ZIELEN!**



Eine subjektive Spielerfahrung allein, wie sie im freien Spiel gemacht wird, genügt aber nicht. **Dem Trainer fällt in diesem zielgerichteten pädagogischen Prozess (expliziertes Training) die wichtige Aufgabe zu, die vom Spieler schöpferisch selbst gewonnenen oder durch Fremdinformation erworbenen taktischen Kenntnisse sichtbar und bewusst zu machen, sie nach der sorgfältigen Demonstration in allen Einzelheiten zu erläutern und der besseren Übersicht wegen zu systematisieren.** Erst eine präzise Anleitung und Demonstration durch eine Lehrkraft sowie eine ausreichende Wiederholung der gleichen taktischen Handlung in der gleichen Spielsituation und schließlich die Übertragung der gefundenen Lösung auf ähnliche Spielsituationen legt ein solides Fundament für ein intelligentes Spiel.

Beim explizierten Training der Spielintelligenz präsentiert der Trainer nur bestimmte Teile des Spieles (z. B. Spielformen für die Lösung der 2 gegen 1-Situation, für den Konterangriff oder das Aushelfen in der Abwehr). Beim wiederholten Üben erfahren die Spieler, bei welchem Gegnerverhalten welche Handlungsalternativen abgerufen werden müssen. **Der Trainer hilft ihnen dabei, durch Fragestellung die Aufmerksamkeit auf für die Spielsituation relevante Beobachtungspunkte zu richten, die das Erkennen der optimalen Handlung erleichtern.**



Das methodische Vorgehen geht vom Üben der Spielaufgabe ohne vorgegebenem Verhalten zum Erkennen des Problems über das Üben der Spielaufgabe mit präzise vorgegebenem Abwehr- oder Angriffsverhalten zum freien Spiel ohne Spielbeschränkungen. Hier muss nun der Spieler nach den vorher gemachten Erfahrungen lernen, bei welchem Gegnerverhalten welche unter den zahlreichen Lösungsmöglichkeiten die beste Handlungsalternative ist.

In den folgenden Trainingseinheiten werden dann diese Erfahrungen in Spielformen mit zunehmendem Schwierigkeits- und Komplexitätsgrad angewendet, bevor sie im Wettkampf (Mini-Hockey, Kleinfeldhockey 6:6 und Hockey 8:8) erfolgreich angewendet werden können.

Die Spielintelligenz im Hockey lässt sich besonders gut mit Hilfe von technisch-taktischen Spielformen (wie zum Beispiel 3:1, 2:1 oder 3:2) entwickeln, weil hier den Spielern schon mehrere Lösungsmöglichkeiten zur Wahl stehen. Die vereinfachten Spiele für Zweier-, Dreier- und Vierermannschaften, aber auch das Mini-Hockey-Spiel, ein 3 gegen 3-Spiel auf 4 Tore, sowie die „Spiele grundlegender Fertigkeiten und Fähigkeiten“ in der ersten Hockey-Entwicklungsstufe sind geeignete Lehrmittel, um das spieltaktische Denken und Verhalten der Kinder und Jugendlichen und somit ihre Spielintelligenz schrittweise zu entwickeln.

Werden die jungen Spieler in den ersten Jahren ihrer Hockeykarriere mit den hier vorgeschlagenen Inhalten des Entwicklungsmodells konfrontiert, ist ihr Erfahrungsschatz mit 14 Jahren so groß, dass sie für die wichtigsten Spielsitu-



ationen mehrere Lösungswege kennen und verstehen, sie im richtigen Augenblick entsprechend anzuwenden.

Ob sein taktisch richtiges Verhalten im Wettspiel als Schablone einer oft im Training geübten taktischen Handlung entsteht oder ob es der schöpferischen Fähigkeit des jungen Spielers entspringt, sich entsprechend der Situation taktisch richtig zu entscheiden, ist unwichtig, solange die zweckmäßigste technisch-taktische Handlung gefunden und erfolgreich ausgeführt wurde.

Die Fähigkeit, eine erlernte taktische Verhaltensweise schnell und zweckmäßig zu variieren, kann nur dann erworben werden, wenn vom Anfängerunterricht bis zum Leistungstraining eine systematische Entwicklung der intellektuellen Fähigkeiten eines jeden Spielers garantiert wird und mehr als je zuvor die Fähigkeit der Wahrnehmung mit Hilfe von vielen vereinfachten Spielen geschult und verbessert wird.

**NICHTS KANN DAS SPIELGESCHEHEN SO STARK BEEINFLUSSEN,
WIE DIE SPIELINTELLIGENZ SEINER AKTEURE.**



Wie fördert man Spielintelligenz?

Die Lösung heißt: **Stimulieren statt instruieren. Je mehr ein guter Trainer weiß, desto weniger gibt er preis!**

Motorisches und kognitives Lernen gehen Hand in Hand. In einem modernen Hockeytraining werden Hockeytechnik und Spielintelligenz in komplexen Spielsituationen entwickelt.

Der Trainer konfrontiert seine Spieler mit gleichen oder ähnlichen Spielsituationen, in denen sie eine schnelle Entscheidung treffen und diese in Bewegungen umsetzen müssen.

Durch geeignete Fragestellungen des Trainers entdecken die Spieler in kleinen Wettspielen die Lösungen selbstständig. Nur so – nicht durch ständiges Befolgen von Traineranweisungen – kann sich wirkliche Spielintelligenz entwickeln.





Wie manifestiert sich die Intelligenz im Hockeyspiel?

Ein intelligenter Spieler ...

- ✓ ...kann auf dem Spielfeld bessere Entscheidungen schneller treffen.
- ✓ ...hat die Fähigkeit, eine Spielsituation oder den augenblicklichen Stand des Spieles nicht nur richtig **wahrzunehmen** und zu **verstehen** (Vernetzung der bisher gemachten Erfahrungen und des Wissens), sondern darüber hinaus diese mit gleichen oder ähnlichen Spielsituationen zu **konfrontieren** und dadurch eine sichere Entscheidung für die effektivste motorische Lösung der aktuellen Spielsituation zu treffen, um schließlich ohne Zeitverlust die mental vorbereitete Aktion in die Praxis **umzusetzen**.
- ✓ ...kann in fast allen Spielsituation die Konsequenzen seines Handelns präzise vorhersagen. Er weiss, **welche Handlungen in welchen Situationsbedingungen zu welchen Konsequenzen führen**.
- ✓ ...besitzt darüber hinaus die Fähigkeit, sich nicht nur den dauernd verändernden Spielsituationen, sondern auch dem Gegner, dem Schiedsrichter und dem Mitspieler mit seinen charakteristischen Besonderheiten **anzupassen**, was von ihm viel geistige Flexibilität erfordert.
- ✓ ...sucht zunächst mit seinem konvergenten taktischen Denken für die jeweilige vorgegebene Spielsituation die optimale Lösung zu finden, versucht dann aber mit zunehmender Erfahrung, kreativ zu spielen. Dabei versteht er seine in der Kindheit im freien Spiel entdeckten **kreativen Fähigkeiten im Sinne des Erfolges der Mannschaft einzusetzen**, die auf sein kreatives Verhalten eingeht und davon profitiert.
- ✓ ...denkt und handelt für seine Mitspieler, deren Situation er richtig einzuschätzen vermag, wodurch es erst zum Mannschaftsspiel kommt. Ein Spieler, der für sich spielt, ohne an die anderen zu denken und ohne seine Intelligenz in den Dienst der Mannschaft zu stellen, wird nie triumphieren, weil er nur Teile des Spiels und sich selbst sieht.
- ✓ ...lernt schnell aus seinen Fehlern und fragt häufig. Auf der Suche nach der bestmöglichen Lösung der Spielaufgabe sieht er schnell die Möglichkeiten, aber auch die Gefahren. Er lässt sich dabei nicht ablenken und sieht außerdem alternative Lösungsmöglichkeiten.



- ✓ ...weiß, **dass er nicht immer alles richtig machen kann**, weshalb seine Leistung durch eventuelle Fehler nicht negativ beeinflusst wird.
- ✓ ...macht den Ball schnell und das Spiel langsam, wenn es notwendig ist.
- ✓ ...bemüht sich immer, im **Gleichgewicht zwischen Risiko und Sicherheit** zu bleiben. Ein intelligenter Spieler **antizipiert die möglichen Erfolgsaussichten**, bevor er seine im perceptiven und kognitiven Bereich vorbereitete motorische Handlung ausführt. **Er schätzt also unter den verschiedenen zur Verfügung stehenden Handlungsmöglichkeiten ab, welche die höchste Wahrscheinlichkeit hat**, das angestrebte Ergebnis zu erreichen. Zuviel Risiko im Spiel führt zum Ballverlust oder zur Niederlage und zu viel Sicherheit zur Stagnation.
- ✓ ...hat nie Eile und fühlt sich in seinem jeweiligen Spielraum in der sich entwickelnden Spielsituation absolut sicher und selbstbewusst, weil er die Unterschiede eng, weit, vorne, hinten, Raum auf den Flügeln oder im Zentrum, etc. optisch und motorisch beherrscht. Es sieht so aus, als ob er immer Zeit hat. Hast und Eile sind für ihn schlechte Weggenossen, weil sie zu Fehlern führen.
- ✓ ...weiß, wann und wohin er den Ball passen muss, und wann er ihn besser in seinem Besitz halten sollte.
- ✓ ...schätzt den ihm zur Verfügung stehenden Raum und die sich ständig ändernden Entfernung zu Mit- und Gegenspielern aus Erfahrung richtig ein, weil er durch ein gezieltes langjähriges und progressives Spieltraining vom vereinfachten bis zum großen Spiel, das auch Spielzüge und Spielkonzeptionen beinhaltete, seine Qualität der optisch-motorischen Berechnung und Entscheidungsfindung auf ein hohes Niveau bringen konnte.
- ✓ ...entwickelt sich ständig weiter.

„Ein Spieler wird dann Situationen richtig verstehen und lösen können, wenn er weiß, welche Verhaltensweisen unter welchen Bedingungen zu welchen Erfolgswahrscheinlichkeiten (realistische Einschätzung der eigenen Fähigkeiten) und zu welchen Nutzenwerten (realistische Einschätzung der Ergebnisfolgen) führen“

(Klaus Roth in „Bewegung und Training“, 11. Vorlesungseinheit)





- ✓ ...**spielt einfach**. Nur ein Meister kann simpel vorgehen.
- ✓ ...**weiß bereits vor der Ballannahme, welches seine nächste motorische Aktion sein wird**.
- ✓ ...zeichnet sich durch ein **fast fehlerfreies Spiel ohne Ball** aus, indem er seinen Mitspielern optimale Lösungen zur Spielsituation anbietet.
- ✓ ...**setzt seine von ihm beherrschten Fähigkeiten optimal ein und macht nur das, was er kann**. „Schuster bleib bei Deinem Leisten.“
- ✓ ...**teilt sich seine Kräfte gut ein**. Weiß, wo sich der Laufweg lohnt und wo nicht.
- ✓ ...ist emotionell gefestigt, lässt sich nicht provozieren und hat die Fähigkeit, **Stress zu verarbeiten**. Unter zu großem Stress verengt sich die Wahrnehmung und verschlechtert sich die Entscheidungsfindung, weshalb auch viele „intelligente“ Spieler in wichtigen Spielen eher blass wirken. Der Druck nimmt ihnen ihre Spielintelligenz!



**SAG ES MIR – UND ICH VERGESSE
ZEIG ES MIR – UND ICH BEHALTE
BETEILIGE MICH – UND ICH VERSTEHE (LAOTSE)**





Dem Training den Reiz des Spiels verleihen

Das Spielernen findet im Spiel statt. Der Lehr- und Lernprozess ist ein stufenweises Vorgehen mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Die Aufgabenstellungen werden zunehmend komplexer. Die verschiedenen Dimensionen der Technik, Taktik, körperlicher und mentaler Fitness werden nicht wie früher isoliert, sondern global und integral trainiert.

Hockey ist mehr als die Summe von Technik, Taktik und Kondition. So geht ein Ballverlust im Spiel zu mehr als 50 % auf eine falsche Entscheidung zurück und nicht auf eine technisch falsche Bewegung. Strebt ein Trainer eine korrekte Spieltechnik ausschließlich durch spezielle, vielfach wiederholte „Drills“ an, dann fällt dabei Entscheidendes unter den Tisch. Es kommen Fragen zu kurz wie: „Warum?“ „Wann?“ „Wo?“ Die jungen Spieler lernen zufällig – wenn überhaupt – Spielsituationen wirklich zu verstehen.

Unsere Nachwuchsspieler brauchen Spiel- und Übungsformen,

- die sie gleichermaßen technisch, taktisch und körperlich-geistig fordern,
- die das Spielverständnis schulen,
- die eine schnelle Wahrnehmung und Entscheidungsfindung schulen,
- die fordern, sich den dauernd veränderlichen Spielsituationen in Abwehr und Angriff optimal anzupassen.





Maßgeschneiderte Wettkämpfe

Den körperlichen und intellektuellen Fähigkeiten des Kindes und Jugendlichen angepasste, maßgeschneiderte Wettkämpfe sind ein erster Schritt, um die Lehrweise des Hockeyspiels zu modernisieren und zu erreichen, dass das Training wieder den Reiz des Wettspiels bekommt.

Dabei ist es den jungen Spielern in jeder Entwicklungsstufe möglich, die immer komplexer werdenden Wettkämpfe im Hockey Schritt für Schritt zu verstehen und zu meistern.

Hockeywettkämpfe sollten auf die körperliche und geistige Entwicklung der Kinder und Jugendlichen zugeschnitten sein.



Der Lehr- und Lernprozess ist ein stufenweises Vorgehen mit veränderten Aufgabenstellungen und Rahmenbedingungen innerhalb kleiner Wettkämpfe, in denen die Spielidee erhalten bleibt. In jeder Entwicklungsstufe werden die Spielfeldausmaße, die Torgröße, die Art und Weise wie Tore erzielt werden müssen, die Anzahl der Spieler und das Regelwerk auf das Alter und die Leistungsfähigkeit der Kinder und Jugendlichen angepasst.



**Hockey
8 gegen 8
auf dem
Dreiviertel-
feld für
13-Jährige**



Warum Mini-Hockey?

Im Mini-Hockey werden neben den technischen Fertigkeiten, bedingt durch den häufigen Ballbesitz, auch die zur Spielintelligenz gehörende Wahrnehmungsfähigkeit, die Analyse von Spielsituationen, die Antizipation, die Spontanität, Fantasie und Kreativität geweckt und Schritt für Schritt entwickelt.

- Mini-Hockey fördert das Spiel über die Flügel. Wie kaum ein anderes Spiel schult es Spielintelligenz und Wahrnehmungsfähigkeit. Die Spieler lernen, Spielsituationen zu analysieren und taktisch kluge Entscheidungen zu treffen. Sie sind ständig visuell, gedanklich und körperlich gefordert.



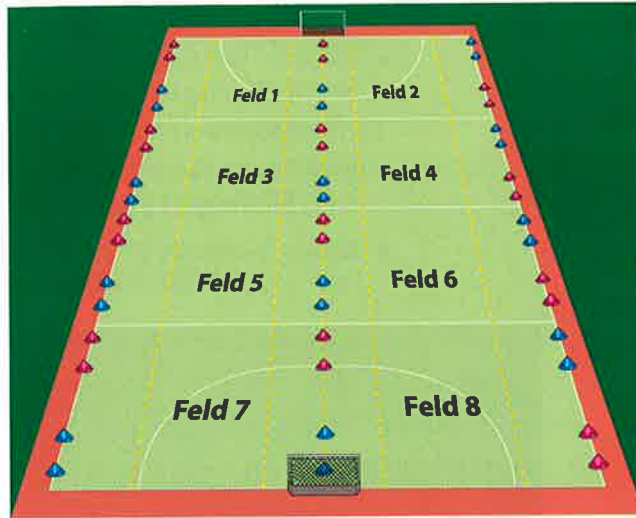
- Im Mini-Hockey entdecken die Spieler die gleichen Verhaltensweisen – mit und ohne Ball –, durch die sich die besten Hockeyspieler der Welt auszeichnen. Jugendtrainer können die Leistungen ihrer Spieler schnell und exakt beurteilen, analysieren und korrigieren, weil es sich um vereinfachte Spielsituationen handelt.
- Im Mini-Hockey lernen die Spieler sehr schnell, weil nur einige fast identische Spielsituationen immer wiederkehren. Es gibt keine festen Spielpositionen. Dadurch werden alle Spieler universal geschult. Alle Spieler sind Hauptdarsteller des Spiels und haben viele Ballkontakte.
- Die Spieler behandeln den Ball wie ihren besten Freund, mit Liebe und Takt. Es gibt praktisch kein wildes Wegschlagen des Balles, um gefährliche Situationen zu bereinigen.
- Die häufig vorkommenden Dreiecksformationen erlauben, sowohl im Angriff wie auch in der Abwehr eine gute Kommunikation und Zusammenarbeit.



Spielregeln zum Mini-Hockey

Spielfeld

- Das Spielfeld im Mini-Hockey ist zirka 20 x 30 m groß. Geeignet sind aber auch die Größe eines Basketballfeldes oder eines Handballfeldes.
- Auf jeder Grundlinie werden 2 Hütchen-Tore – jeweils 2 m breit – aufgestellt. Zwischen den Toren sind 12 m Abstand, auf dem Basketballfeld nur 8 m.
- Der Schusskreis wird durch eine parallel zur Grundlinie verlaufende Linie markiert, die 6 m von der Grundlinie entfernt ist. Im Handballfeld gelten die gestrichelten Schusskreise als Schusszone. Im oben abgebildeten Schaubild stellen die beiden Viertellinien die Schusszone dar.
- Ein Tor ist nur dann gültig, wenn sich der Torschütze beim Torschuss innerhalb der Schusszone befindet.



Zahl der Spieler in jeder Mannschaft

- Eine Mannschaft besteht aus vier Spielern, drei Spieler sind auf dem Spielfeld.
- Nach jedem Tor wechseln beide Mannschaften einen Spieler in einer festen Reihenfolge (Rotation) aus. Die Auswechslung erfolgt in Höhe der Mittellinie.
- Jeder Regelverstoß beim Spielerwechsel wird mit einem „Strafangriff“ geahndet.

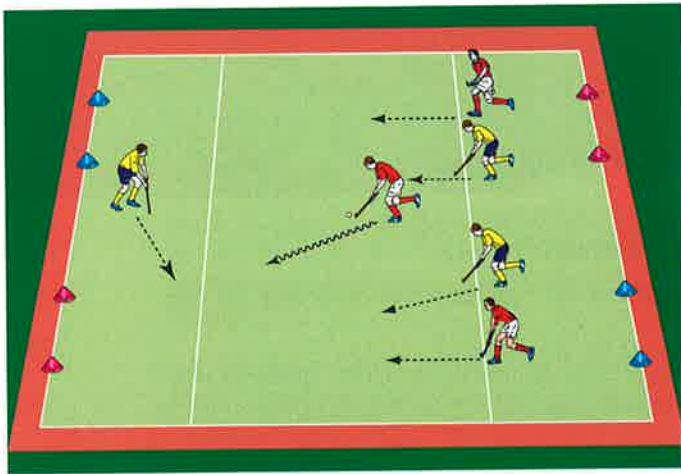
Spieldauer

- Ein Spiel dauert normalerweise drei Spielzeiten zu je 10 Minuten.
- Finden am gleichen Tag in einem Turnier mehrere Spiele statt, so gibt es zwei Spielzeiten zu je 10 Minuten.



Technische Regeln

- Es gibt kein Abseits, keine Kurze- oder Lange-Ecke und keinen Siebenmeter.
- Einen **Freischlag** gibt es nur im Mittelfeld und in der eigenen Schusszone. Der Ball wird mit einem Pass oder einer Ballführung („Self-Pass“) ins Spiel gebracht. Der Freischlag wird immer mindestens 3 m von der gegnerischen Schusszone entfernt ausgeführt und die Gegenspieler müssen alle mindestens 3 m vom Schützen entfernt sein.
- Bei einem **Seitenaus** oder **Toraus** wird der Ball mit einem Pass oder mit einer Ballführung ins Spiel zurückgebracht. Dabei müssen die Gegenspieler alle mindestens 3 m vom Schützen entfernt sein.
- Bei einem Regelverstoß der Verteidiger in ihrer eigenen Schusszone gibt es einen **Strafangriff** (Penalty) für den Gegner.
- Auf ein Zeichen des Schiedsrichters dribbelt ein Angreifer vom Mittelpunkt des Feldes den Ball in Richtung der Schusszone auf eines der beiden gegnerischen Tore. Die gegnerischen Tore werden von einem der drei Abwehrspieler verteidigt. Nach dem Zeichen des Schiedsrichters startet dieser Verteidiger von der Grundlinie aus und zwingt den Angreifer, den Ball zu einem seiner Mitspieler zu passen. Die Mitspieler starten zur gleichen Zeit zusammen mit den beiden übrigen



Verteidigern von einer gedachten 5-m-Linie hinter dem Ball, um ihrem Spieler im Angriff oder in der Abwehr zu helfen.

- Der Schiedsrichter gibt das Startsignal, wenn alle sechs Spieler auf ihren Positionen sind.
- Bei mehreren Strafanfragen während eines Spieles müssen sich die Spieler abwechseln.



Strafen

- Verhält sich ein Spieler grob unsportlich, so bittet der Schiedsrichter den Trainer, den Übeltäter vom Spiel auszuschließen.

Ausrüstung

- Spielkleidung: Die vier Spieler einer Mannschaft tragen Trikots in derselben Farbe.
- Schutz: Alle Spieler sollten mit Schienbeinschonern und Mundschutz spielen.

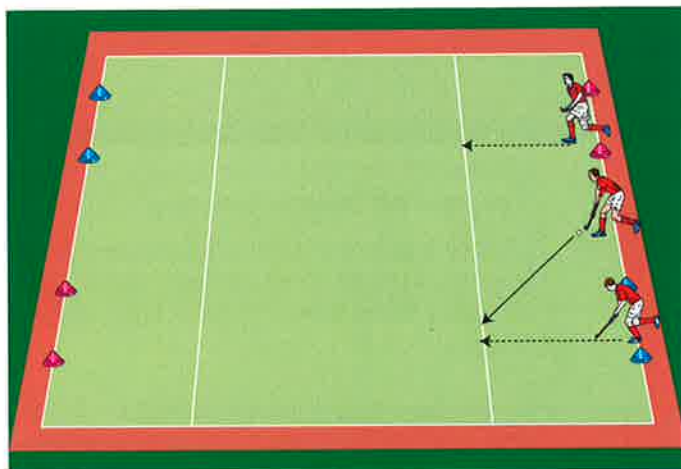
Schiedsrichter

Ein Schiedsrichter leitet das Spiel. Es gibt keinen zweiten Schiedsrichter. Im Mini-Hockey sollten möglichst jugendliche Schiedsrichter eingesetzt werden. So wird der Nachwuchs an Schiedsrichtern gesichert.

Vorbereitende Spiele zum Mini-Hockey

Mini-Spiele 3 gegen 0

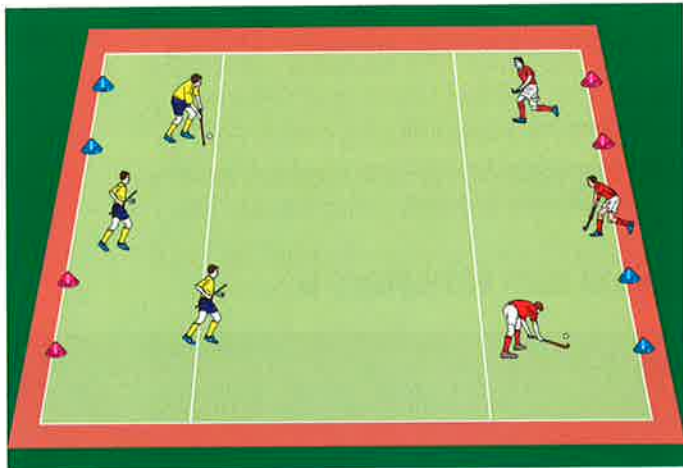
- Alle Dreier-Mannschaften üben getrennt voneinander auf dem Mini-Hockey-Feld. Ein Spieler jeder Mannschaft startet aus einem der beiden Tore. Der dritte Spieler startet von der Grundlinie aus. Ohne einen Gegenspieler zu haben, führen sie über das gesamte Mini-Hockey-Feld eine Kombination aus. Dabei muss jeder Spieler den Ball mindestens einmal berühren, bevor er aus der Schusszone auf eines der beiden Tore zielt.
- Ein Angriff endet mit einem Tor oder mit einem Seiten- oder Toraus.



In diesem Spiel und in allen anderen 3-gegen-0-Spielen lernen die

jungen Hockeyspieler, sich im Spielraum zu orientieren, den Ball untereinander im Kollektiv sicher und schnell zu passen, an- und mitzunehmen sowie in der Schusszone präzise aufs Tor zu schießen. Der Trainer erklärt beim Üben schrittweise die Regeln des Mini-Hockeys.

3 gegen 0 mit Gegenstrom



Das Spiel schult die Wahrnehmung und das Erkennen und Nutzen freier Räume: Jeweils zwei Dreiermannschaften starten zur gleichen Zeit im Gegenstrom von den gegenüberliegenden Endlinien. Ohne Pause nach dem Abschluss ihres Angriffes üben sie solange, bis eine Mannschaft fünf Tore geschossen hat.

3 gegen 0 mit Dreieck-Formation

Die drei Spieler einer Mannschaft müssen sich während des Angriffs stets in einer Dreieck-Formation befinden. Ein Tor wird als ungültig erklärt, wenn die Spieler vorher alle auf gleicher Höhe, das heißt horizontal, angegriffen haben.



Warum müsst Ihr in einer Dreieck-Formation spielen?

- Eine Aufstellung im Dreieck bietet mehr Passmöglichkeiten.
- Der Gegner hat weniger Möglichkeiten zum erfolgreichen Eingreifen.
- Selbst ungenaue Pässe kommen an, ohne dass der gegnerische Verteidiger eingreifen kann.
- Es erleichtert ein direktes Weiterspielen des Balles.
- Es erleichtert die aktive An- und Mitnahme des Balles.



3 gegen 0 mit Positionswechsel

Um ein gültiges Tor zu erzielen, müssen die drei Angreifer während ihrer Kombination ihre Plätze tauschen, so dass im Augenblick des Torschusses jeder auf einer anderen Position spielt.

Wohin genau musst du den Ball spielen, um den Raum schnell überbrücken zu können? In den Lauf des Mitspielers.

Warum sollten alle Angriffspositionen immer besetzt sein? Dadurch wird später die gegnerische Abwehr auseinander gezogen.

Warum sollten Positionswechsel durchgeführt werden? Positionswechsel verwirren die Gegner und erschweren die Zuordnung der Abwehrspieler. Die Spieler lernen, dem eigenen Pass nachzulaufen und nicht auf ihn zu warten. Die Spielposition sollte für nachrückende Spieler freigemacht werden.



3 gegen 0 – Ballan- und -mitnahme im Lauf

Ein Tor ist nur gültig, wenn alle Ballan- und -mitnahmen beim Angriff im Lauf ausgeführt werden.

Warum sollen wir den Ball möglichst in den Lauf des Mitspielers passen, wenn dieser vor ihm keinen Abwehrspieler hat?

Dadurch kann der Ballempfänger schneller in den Raum vor ihm eindringen, ohne dem hinzueilendem Verteidiger genügend Zeit zu geben.



3 gegen 0 – Direktspiel

Ein Tor ist nur gültig, wenn jeder Spieler den Ball mindestens einmal direkt und ohne vorhergehende Ballannahme abgespielt hat. Auch der Torschuss sollte möglichst direkt erfolgen.

Die Übungen in diesem Buch wurden mit utilius® coachassist erstellt. Mit dieser Software und den mitgelieferten Symbolbibliotheken lassen sich schnell und ohne Vorkenntnisse auch komplexe Abläufe grafisch darstellen. Eine 20-Tage-Testversion der Software können Sie sich von der Web-Site www.ccc-sportsoftware.de der ccc software gmbh herunterladen.



Wann und warum sollte der Ball direkt abgespielt werden?

Wenn der Gegner bei der Ballannahme nahe bei mir steht, wenn ich unser Angriffsspiel beschleunigen und allen Abwehrspielern weniger Zeit zum Eingreifen geben will.

Wann kann der Ball direkt weitergespielt werden? Wenn der Ball genau zugespielt wird oder eine Geschwindigkeit hat, die der Spieler „verarbeiten“ kann. Ein Spieler muss anspielbar sein.

Wann spielst du keinen Direktpass und verzögerst dein Abspiel?

Wenn das vorhergehende Zuspiel ungenau war, der Ball zu schnell ankommt oder sich kein Mitspieler anbietet.

3 gegen 0 – Spiel mit der Rückhand

Ein Tor ist nur gültig, wenn der Ball im Angriff mindestens einmal/zweimal mit dem Rückhand gepasst wurde.



3 gegen 0 – Wettkampf auf Zeit

Diese Variante ist ein Wettkampf zwischen allen Dreier-Mannschaften. Die Mannschaften sollen in möglichst kurzer Zeit ein Tor erzielen. Falls keine Stoppuhr vorhanden ist, kann auch das Spiel im Gegenstrom angewandt werden. Dabei besteht aber die Gefahr von Zusammenstößen!

Durch geschickte Fragestellung führt der Trainer seine Spieler zu bestmöglichen Angriffskombinationen. Dabei lenkt er die Auf-

merksamkeit der Spieler besonders auf den zuerst im Ballbesitz befindlichen Spieler und auf die Richtung und Anzahl der Pässe. Nach mehreren Versuchen lernen die Spieler, den Angriff stets mit dem rechten Außenspieler zu beginnen. Dieser passt den Ball zum mittleren Stürmer, der ihn im Lauf in der Spielfeldmitte erhält und sofort zum linken Außenspieler in der Schusskreis spielt.

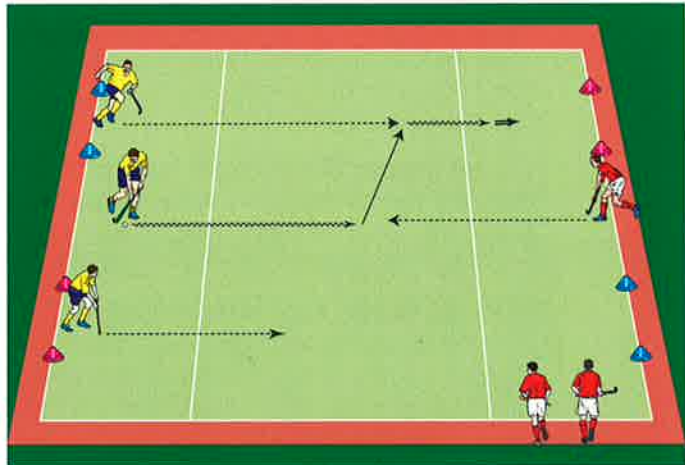
ÜBUNGEN ZUR TECHNIKVERBESSERUNG SIND ZWEIFELLOS WICHTIG, SIE ABER OHNE JEGLICHEN BEZUG ZUM SPIEL DURCHFÜHREN, IST NICHT ATTRAKTIV.



DER LERNENDE BRAUCHT IMMER EINEN BEZUG ZUM SPIEL, UM MOTIVIERT ZU SEIN UND NUTZEN AUS DEN ÜBUNGEN ZU ZIEHEN.

Mini-Spiele 3:1

- Drei Spieler einer Mannschaft spielen von ihrer Grundlinie aus auf die zwei gegnerischen Mini-Tore, die von nur einem Gegner verteidigt werden. Entweder verteidigt immer der gleiche Spieler, oder einer der beiden außerhalb des Spielfeldes wartenden Mitspieler löst ihn ab.
- Erobert der Abwehrspieler den Ball, passt er ihn so schnell wie möglich durch eines der beiden gegenüberliegenden Tore, bevor die Stürmer stören.
- Nach sechs Angriffen verteidigt eine andere Dreier-Mannschaft.
- Falls vier oder mehr Dreier-Mannschaften zur Verfügung stehen, kann der Trainer auch ein Turnier veranstalten.
- Statt eines Abwehrspielers verteidigt ein Torwart beide Tore.



Mini-Spiele:
3 gegen 1

Welcher Angreifer sollte den Ball besitzen, wenn der Verteidiger den Ballbesitzenden angreift? Der mittlere Angreifer.

Welche Aufgabe hat der Ballbesitzende? Sollte er den Ball dribbeln oder sollte er ihn abspielen und wenn ja, wohin?





Er muss den Ball führen und dabei den Blick vom Ball lösen, um den geeigneten Zeitpunkt des Abspielens zu bestimmen.

Wo sollte sich der mittlere Angreifer aufhalten, wenn der Ball bei einem Außenstürmer ist? Wenn der Verteidiger außen angreift, bleibt er zurück oder bietet sich für einen Steilpass hinter dem Verteidiger an. Der gegenüberstehende Außenstürmer passt sich dem Spiel ohne Ball des mittleren Angreifers an.

Wann musst du den Ball abspielen? Nicht zu früh und nicht zu spät, immer dann, wenn sich der Verteidiger für den Ball interessiert und angreift. Durch gutes „Timing“ des Zuspielers kann der Verteidiger den angespielten Mitspieler nicht mehr rechtzeitig attackieren (Grundlage eines erfolgreichen 2 gegen 1). Kurz vor dem Aktionsraum des Verteidigers (durch Stecher des Verteidigers sollte dieser in alle Richtungen veranschaulicht werden), der sich jedoch beim Dribbeln durch Zurückweichen verändern kann.

Warum sollte am besten der mittlere Spieler den Ball haben? Weil nur er die besten Passmöglichkeiten in beide Richtungen hat, die direkt zum Torerfolg führen. Die Aufgabe des Abwehrspielers, der „isoliert“ wird, ist dann am schwierigsten.

Worauf müssen die Mitspieler achten? Sich weit genug vom Verteidiger und etwa auf Ballhöhe des Ballführenden anbieten, um den Ball außerhalb des Aktionsradius des Abwehrspielers im Lauf in die gewünschte Spielrichtung mitnehmen zu können.

Worauf muss du noch beim Abspielen achten? Kurz vor dem Eindringen in den Aktionsraum des Abwehrspielers sollte der Angreifer die Abspielrichtung nicht anzeigen, sondern durch Schläger- oder Körperstellung den Verteidiger „verladen“, den Ball schräg in den Lauf des Mitspielers passen, der ihn auf der Höhe des Verteidigers empfängt, sofort nach dem Abspiel weiterhin am Spielgeschehen teilnehmen d. h. nachlaufen, hinterlaufen oder anbieten, den Ball möglichst in die gegengesetzte Richtung zur Dribbelrichtung spielen, weil dort der angespielte Mitspieler weiter entfernt vom Abwehrspieler ist und über mehr Zeit verfügt.

Was tust du, wenn der Raum auf dem Weg zum Tor frei ist oder sich plötzlich öffnet? In den freien Raum dribbeln und den Abschluss suchen.

Was tust du, wenn der Ball gerade nicht bei dir ist? Ich biete mich außerhalb des Aktionsradius des Verteidigers in einer optimalen Position vor einem der beiden Tore an.

Was musst du berücksichtigen, damit du immer anspielbar bist? Ich achte besonders auf die Stellung des Verteidigers im Verhältnis zum Ballführenden, aber auch auf die meines dritten Mitspielers und auf die Position der Tore.

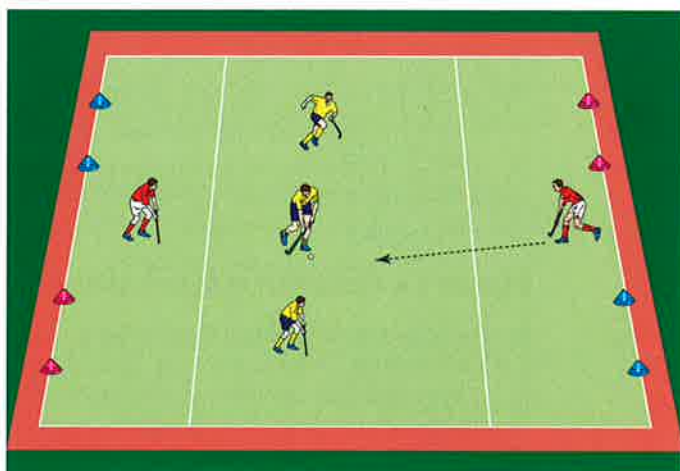
Was ist besser in der 3:1-Kombination: 1, 2 oder 3 Pässe spielen? Pässe, die keinen Raumgewinn bringen, sind zu vermeiden.

Wie sollte sich am besten der einzige Verteidiger verhalten? Er sollte den mittleren Angreifer so früh wie möglich zum Abspiele des Balles zu einem Außenstürmer verleiten. An der Seitenlinie hat er bessere Abwehrmöglichkeiten, denn das Spiel des Außenstürmers ist eingeschränkt. Nur wenn der Ball zu weit vom Schläger des Angreifers entfernt ist, sollte er eingreifen.



3 gegen 1 auf beiden Seiten

- Eine Dreier-Mannschaft in der Mitte des Spielfeldes greift abwechselnd die beiden oberen und unteren Tore an, die von jeweils einem Abwehrspieler verteidigt werden. Nach zehn Angriffen wechseln beide Mannschaften ihre Positionen und Funktionen.
- Wenn der Abwehrspieler den Ball berührt, endet ein Angriff.
- Ein Verteidiger versucht bei Ballgewinn, am besten einen Mitspieler



auf der gegenüberliegenden Seite anzuspielen.

- Der Abwehrspieler, der ein Tor zulässt, wird immer vom dritten Spieler der Abwehrmannschaft ausgewechselt.
- In der Schusszone sollten nur direktes Spiel und direkte Torschüsse zugelassen werden.
- Ein Torerfolg ist auch nach „Zurückerobern“ des Balles möglich.

3 gegen 1 – Dreieckbildung mit speziellen Regeln

- Siehe das erste Mini-Spiel 3 gegen 1.
Ein Tor ist nur gültig, wenn die drei Stürmer während des Angriffs ein Dreieck bilden, und somit nicht auf einer Höhe spielen,
- oder wenn sie den Ball zweimal mit der Rückhand spielen,
- oder wenn alle Ballannahmen im Lauf erfolgen,
- etc. ...: Eigenen Ideen sind keine Grenzen gesetzt.

3 gegen 1 – Wettkampf auf Zeit

Siehe das erste Mini-Spiel 3 gegen 1 sowie die Varianten. Den Wettkampf gewinnt die Dreier-Mannschaft, die in kürzester Zeit ein gültiges Tor schießt.



Siehe auch die Fragen beim Spiel 3 gegen 0 als Schnellangriff.

Wo sollte sich am Anfang des Angriffs der Ball befinden? Am besten beim mittleren Angreifer.

Wie sieht der erfolgreichste 3 gegen 1-Angriff aus? Eine schnelle Ballführung zum Verteidiger mit genauem Abspiel des mittleren Angreifers zum richtigen Zeitpunkt in den Lauf von einem seiner Außenstürmer in der Schusszone. Dieser schießt dann direkt aufs Tor.

3 gegen 1 + 1 zusätzlicher Abwehrspieler von hinten

Die drei Stürmer spielen gegen einen Verteidiger. Bei der ersten Ballberührung greift ein weiterer Verteidiger ein, der sich acht (bzw. sechs oder vier) Meter hinter ihnen befindet. Der dritte Spieler der Abwehrpartei hat eine Pause und wird beim nächsten Angriff eingewechselt und wartet hinter der Startlinie in einer Spielfeldecke.



**3 gegen 1
+ 1 zusätz-
licher Ab-
wehrspieler
von hinten**



Wie viele Pässe sind nötig, um zum Torerfolg zu kommen? Vermeide Pässe, die unnötig sind und keinen Raumgewinn bringen! Spiele so wenige Pässe wie möglich und verschwende keine Zeit. Mit einer Ballführung und einem gezielten Zuspiel sollte ein Mitspieler zum Torerfolg kommen, bevor der von hinten kommende Verteidiger eingreifen kann.



Welcher Spieler sollte am Anfang des Angriffs im Ballbesitz sein?

Um am wenigsten Zeit beim Schnellangriff zu verlieren, sollte am besten der mittlere Spieler im Ballbesitz sein.

Wie beginnt er seinen Schnellangriff? Mit einem Pass nach außen oder mit einem Dribbling? Am besten mit einer Ballführung und nicht sofort mit einem Pass in den Lauf eines Außenstürmers, weil dann der Verteidiger vielleicht noch Zeit zum Eingreifen hat.

Wann spielt der Angreifer den Ball am besten ab? Wenn der Verteidiger eingreift.

Welche Faktoren bestimmen das Abspiel des Mittelstürmers? Das Verhalten des Verteidigers, die Richtung des Nachlaufens des zweiten Verteidigers, die Anspielpositionen seiner beiden Mitspieler und die Position des Verteidigers in Beziehung zu der Position der beiden Mini Tore.

Sollte der ballannahmende Mitspieler den Ball in der Schusszone zuerst annehmen oder sollte er direkt aufs Tor schießen? Um den Verteidigern weniger Zeit für die Abwehr zu erlauben, ist es am besten, den Ball direkt ins Tor zu schießen.

3 gegen 1 + 2 zusätzliche Abwehrspieler von hinten

Der Zeitdruck der Angreifer wird durch zwei zusätzliche Abwehrspieler von hinten erhöht. Sie kommen aus einer Position von 8 m hinter den Stürmern ihrem Mitspieler vor den Toren zu Hilfe. Ziel der Angreifer ist es, den Ball noch schneller und genauer zuzuspielen, richtig freizulaufen

und schnell zum Torabschluss kommen.



Wie beeinflusst die Stellung der beiden hinter den Stürmern agierenden Verteidiger das Angriffsverhalten der 3 Stürmer?

Nach der Wahrnehmung der Position der beiden Abwehrspieler hinter den Stürmern durch den ballbesitzenden Angreifer weiß dieser, welcher der beiden Außenstürmer am weitesten von den Abwehrspielern entfernt ist. Dieser Spieler sollte beim Eingreifen des 1. Verteidigers den Ball in seinen Lauf gepasst bekommen, um ihn dann in der Schusszone direkt aufs Tor zu schießen.

Sollten die von hinten kommenden Verteidiger den ballführenden Spieler angreifen oder machen sie besser seine Passwege zu?

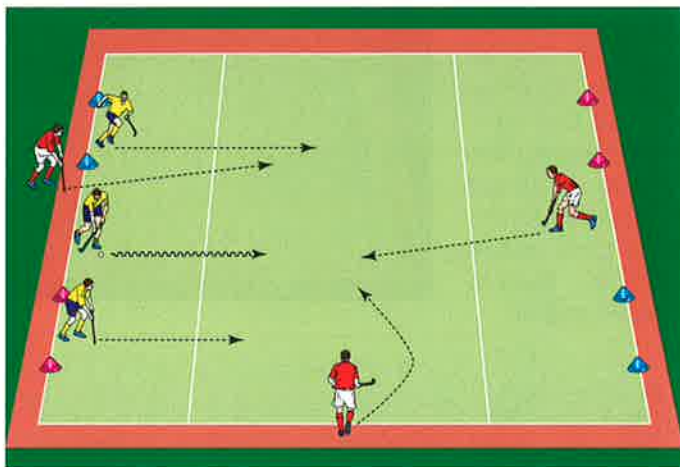
Während der erste Verteidiger versucht den individuellen Angriff des mittleren Angreifers zu verzögern, eilen seine beiden Mitverteidiger herbei, um Passwege zu schließen. Die drei Abwehrspieler sollen lernen, sich vor dem Angriff abzustimmen.

Wie beeinflusst der letzte Abwehrspieler das Angriffsspiel?

Wenn er nicht eingreift, um das Angriffsspiel zu verlangsamen und Passwege zumacht, wird der Ball nicht abgepielt und wenn er nicht genau in der Spielfeldmitte, sondern mehr auf einer Seite verteidigt, wird der Ball zum von ihm am weitesten entfernten Angreifer in den Lauf gepasst.

3 gegen 1 + 2 zusätzliche Abwehrspieler (1 seitlich + 1 von hinten)

Zeitdruck durch zwei Abwehrspieler (1 seitlich + 1 von hinten). Drei Stürmer starten ihren Angriff gegen einen Verteidiger von der Grundlinie aus. Während der erste Verteidiger vor den beiden Toren agiert, greift ein zweiter 8 m (6 m) hinter ihnen ins Spiel ein. Ein dritter Verteidiger hilft dem Verteidigerpaar von verschiedenen Positionen – 10 m (6 m) von den Seitenlinien entfernt. Sobald die Stürmer den Ball berühren, setzen sich alle Abwehrspieler in Bewegung, um ein Tor zu verhindern.



Welcher Angreifer hat die besten Möglichkeiten zum Torerfolg zu kommen? Der Stürmer, der im Augenblick des Ballabspiels am weitesten von den drei Abwehrspielern entfernt ist.

Wann und wohin sollte der mittlere Angreifer den Ball am besten spielen? Erst in dem Augenblick, wenn sich der letzte Verteidiger für den Ball interessiert, sollte das Abspiel zu dem Mitspieler ausgeführt werden, der sowohl von dem von der Seite als auch von dem von hinten angreifenden Verteidiger am weitesten entfernt ist. 36,,

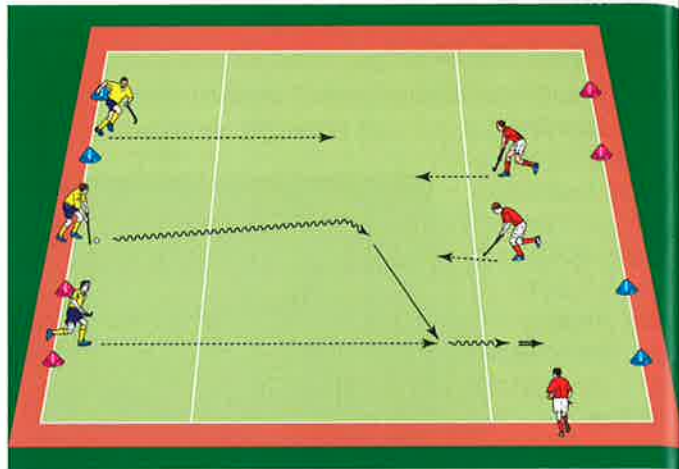


DER ERFOLG EINER JUGENDABTEILUNG SOLLTE NIE AN ERGEBNISSEN ODER ERRUNGENEN MEISTERSCHAFTEN GEMESSEN WERDEN, SONDERN AN DER ANZAHL DER JUGENDSPIELER, DIE AM SAISONENDE IN DIE 1. MANNSCHAFT BERUFEN WERDEN.



Mini-Spiele 3:2

Verschiedene Dreiermannschaften greifen nacheinander die beiden Tore auf der Grundlinie an. Am Anfang werden die Tore von je einem Verteidiger innerhalb der Schusszone und einem Mittelfeldspieler im Zentrum des Feldes angegriffen. Anschließend wird die räumliche Beschränkung aufgehoben.



Wie viele Tore können die drei Angreifer hintereinander gegen die beiden Abwehrpaare erzielen, ohne den Ball dabei zu verlieren oder ihn ins Aus rollen zu lassen? Ein Angriff endet bei einem Torerfolg, bei einem Ausball oder dann, wenn sich die Verteidiger einmal den Ball zuspielen können oder ihn auch zu einem Verteidiger der gegenüber liegenden Seite passen.

Auf welcher Angriffsseite kann die 2:1-Situation am leichtesten gelöst werden? Allgemein gesprochen dort, wo sich der Mitspieler am besten anbietet und der Verteidiger zuerst eingreift. Wichtig ist auch, die 2:1-Situation dort hinzuverlegen, wo der zweite Verteidiger dem ersten nicht mehr zu Hilfe eilen kann. Der Ballbesitzende kann das leicht durch die Richtung seines Dribbelns hin zu einem Verteidiger bestimmen. Am effektivsten ist das 2 gegen 1 auf der rechten Seite, da man auf der abwehrschwachen Rückhandseite des Gegners ist.

Welcher Angreifer hat die beste Möglichkeit zum Torerfolg? Meistens der, der über die Außenbahn kommt. Da der Verteidiger zuerst einen Durchbruch des ballführenden Mittelangreifers in der Mitte verhindern muss, wird nach dem Dribbeln des Balles nach innen ein Pass auf die Außenbahn ermöglicht. Der Verteidiger wird also durch die Dribbelrichtung zu einem Fehlverhalten gezwungen. Wenn der mittlere Angreifer auf einen

der beiden Verteidiger zudribbelt, weicht sein Mitspieler der gleichen Seite nach außen zum 2:1 aus, wo er den Ball bekommt, ohne dass der zweite Verteidiger noch aushelfen kann.

Von welchen Faktoren hängt das Zusammenspiel der drei Stürmer ab? Nicht nur vom Spiel ohne Ball der beiden Mitspieler des Ballbesitzenden, sondern auch von der Position beider Verteidiger zueinander, ihrer Stellung in Beziehung zu den Mini-Toren und von dem Augenblick des ersten Eingreifens eines Abwehrspielers.



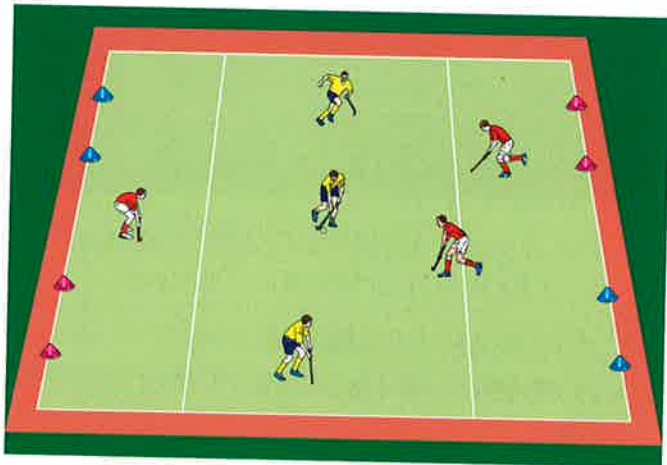
3 gegen 2 – Wettspiel auf Zeit

Es gewinnt die Dreier-Mannschaft, die bei einem Angriff 3:2 die geringste Zeit braucht, um ein Tor zu erzielen.

Siehe die Fragen zu den Spielen 3:0 und 3:1 mit Schnellangriff.

3 gegen 2 und 3 gegen 1

Während ein Paar von Mini-Toren von zwei Abwehrspielern bewacht wird, verteidigt ein einzelner Spieler die anderen beiden Tore. Die drei Stürmer greifen zunächst die von einem und anschließend die von den zwei Verteidigern bewachten Tore an. Nach zehn Angriffen tauschen beide Dreier-Mannschaften ihre Plätze und Aufgaben.



Ein Angriff ist beendet, wenn die drei Verteidiger unter sich einen Pass spielen können, der Ball im Aus oder im Tor ist. Es gewinnt die Mannschaft, die nach zehn Angriffen die meisten Tore erzielt hat.

3 gegen 2 auf beiden Seiten (Variante mit Läufer)

Nach jeder Abwehr des Verteidigerpaares läuft einer von ihnen zu seinem Mitspieler auf der gegenüberliegenden Seite und schafft eine neue 3:2-Situation.

Auf diese Weise werden die beiden Tore in jeder Spielfeldhälfte immer von zwei Abwehrspielern verteidigt.

3 gegen 2 auf beiden Seiten

Eine Dreier-Mannschaft greift abwechselnd auf beiden Seiten an. Die beiden Tore jeder Seite werden von zwei Verteidigern abgeschirmt. Wer erzielt bei zehn Angriffen die meisten Tore?

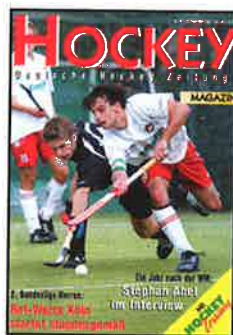
HOCKEY

Deutsche Hockey Zeitung

DEUTSCHE HOCKEY ZEITUNG MIT
DER BEILAGE „HOCKEYTRAINING“:

„PFLICHTLEKTÜRE“
FÜR JEDEN HOCKEYTRAINER!

KOSTENLOSES EXEMPLAR ANFORDERN UNTER
REDAKTION@HOCKEY-ZEITUNG.DE



HOCKEY
Training



Test der Spielfähigkeit im Mini-Hockey

1 gegen 1

(Spieler Nr. 1 gegen 2, 3 gegen 4 und 5 gegen 6)

- Die sechs am Test teilnehmenden Spieler erhalten je eine Nummer von 1 bis 6. Der jüngste Spieler bekommt den Ball zuerst. Er dribbelt den Ball von seiner Grundlinie aus durch das Feld und später durch eines der beiden gegenüberliegenden Hütchen-Tore oder er schießt ihn aus der Schusszone durch eines der Mini-Tore. Währenddessen beginnt der Gegenspieler von seiner Grundlinie aus mit der Abwehr, um seinerseits den Ball zu erobern und ein Tor zu erzielen.
- Nach einem Tor oder Toraus bleiben beide Spieler hinter ihrer Torlinie, während die anderen Paare ihre Duelle ausführen. Anschließend kommt es zu ihrem zweiten Duell. Jetzt erhält der Spieler den Ball, der ihn zuvor nicht zugesprochen bekam.
- Wer zuerst drei gültige Tore erzielt, gewinnt das Duell und bekommt für den Test einen Punkt.



Wie kommt der Stürmer in der 1:1-Situation am besten zum Erfolg?

- Er dringt in den ungedeckten Raum in Richtung eines Tores ein.
- Er ändert die Richtung, wenn der Gegner zu nah ist und gewinnt durch Ball- und Körperfinten Zeit und Raum.

Welche Fehler begeht der Angreifer am häufigsten?

- Er läuft auf den Verteidiger zu.
- Er dringt in seinen Aktionsradius ein.
- Er zeigt keinen Tempowechsel.
- Er legt sich den Ball zu weit vor.





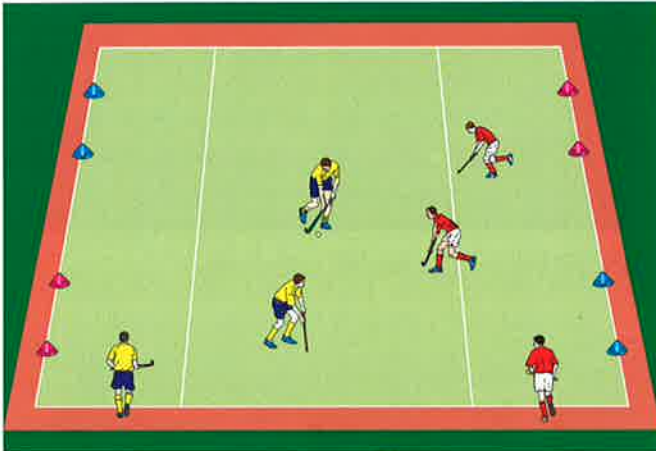
Wie verhält sich der Abwehrspieler am besten?

- Er stellt sich nicht frontal zum Angreifer, sondern zwingt den Angreifer in die gewünschte Richtung auf seine starke Vorhandseite.
- Er begleitet ihn und wartet auf den besten Zeitpunkt, um einzugreifen.

2 gegen 2

(Spieler 1-2-3 gegen die Spieler 4-5-6)

- Zwei Spieler einer Dreier-Mannschaft beginnen, während der dritte außerhalb des Mini-Feldes wartet, bis einer der beiden Zweiermannschaften zum Torerfolg kommt. In diesem Augenblick kommt es in beiden Mannschaften automatisch zum rotierenden Spielerwechsel.
- Im Zweifelsfall werden die offiziellen Regeln des Mini-Hockeys angewandt.



- Jede Dreier-Mannschaft (2+1) versucht in 3 Spielzeiten von je 3 Minuten mehr Tore zu erzielen als die andere Mannschaft. Jedes Mitglied der siegreichen Mannschaft bekommt 2 Punkte für den Test.



Welche Kombination führt am besten/am häufigsten zum Torerfolg? Mit dem Ball diagonal auf den „nicht persönlichen“ oder anderen Abwehrspieler zu laufen, um dann mit seinem abrückenden Spieler eine 2:1-Situation zu schaffen.



3 gegen 3

(Spieler 1-2-4 gegen die Spieler 3-5-6)

Es gelten die offiziellen Regeln des Mini-Hockeys.

Die Mannschaft gewinnt, die nach dreimal drei Minuten Spielzeit mehr Tore schießt.

Jedes Mitglied der siegreichen Mannschaft erhält für den Test drei Punkte.



Ermittlung der Sieger

- Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt den Test der Spielfähigkeit im Mini-Hockey.
- Bei Punkte-Gleichstand gibt es zwischen den beiden oder drei Spielern Duelle im 1 gegen 1, die mit einem Bully beginnen.
- Sollten 12 Spieler zur Verfügung stehen, wird eine zweite Gruppe von 6 Spielern gebildet. Es qualifizieren sich hier die ersten drei jeder Gruppe für das Finale, während die letzten drei die Trostrunde ausspielen. Bei 18 Spielern gibt es drei Testgruppen. Die ersten zwei jeder Gruppe qualifizieren sich für das Finale im nächsten Training. Die auf Platz 3 und 4 Platzierten qualifizieren sich für das B-Turnier. Die auf dem 5. und 6. Platz endenden Spieler qualifizieren sich für das C-Turnier.





Mini-Hockey-Pentathlon

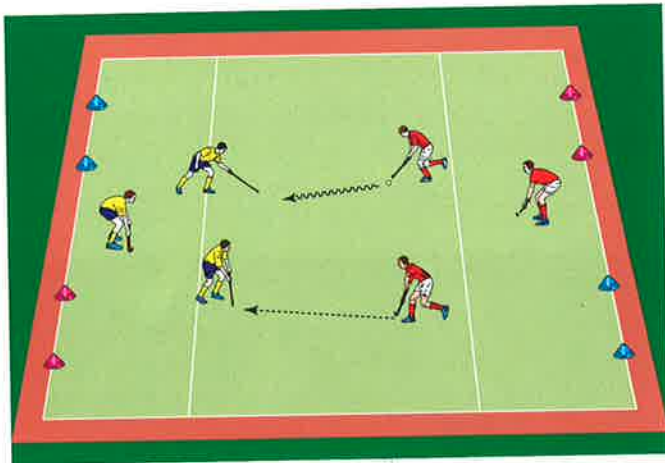
Nur eine vielseitige motorische Ausbildung und Erfahrungen im motorisch sensibelsten Lernalter (zwischen 8 und 12 Jahren) erlaubt es dem Spieler später, neue komplizierte motorische Abläufe schnell und besser zu lernen und effektiv zu variieren.

Um Trainer dazu zu bewegen, ihr Hockeytraining durch ein allgemeines und vielseitiges Lehr- und Lernprogramm zu bereichern, ist es notwendig, die Struktur der traditionellen Wettspiele zu verändern. Der Pentathlon für das Mini-Hockey ist ein Beispiel hierfür.

Die fünf Wettkämpfe des Hockey-Pentathlon dauern ungefähr eine Stunde. Sieger des Pentathlon wird die Dreier-Mannschaft (ohne und mit Auswechselspieler), die mindestens 3 der 5 Spiele gewinnt.

Die fünf Spiele des Mini-Hockey-Pentathlon

Mini-Hockey 3 gegen 3 mit zurückhängendem Abwehrspieler



Siehe die offiziellen Regeln im Mini-Hockey. In dieser Variante bleibt ein Spieler jeder Mannschaft in der eigenen Schusszone, ohne in das Spiel im Mittelfeld einzugreifen. Nach jedem Tor wird der freie Abwehrspieler von einem Mittelfeldspieler abgelöst, bis alle Spieler in den beiden Halbzeiten einmal in der Abwehr als letzter Mann ge-

spielt haben. Ein Tor wird durch „Überdribbeln“ eines der beiden gegnerischen Hütchentore erzielt.

VARIANTE

Statt die Torlinie zu überdribbeln wird aus der Schusszone auf eines der beiden Tore geschossen.

Warum soll einer der drei Spieler zurückhängend spielen? Drei Spieler sollten immer ein Dreieck bilden, damit es ein Gleichgewicht zwischen Abwehr und Angriff gibt und mehr Pass-Möglichkeiten bestehen.

Welche Aufgaben hat der zurückhängende Spieler zu erfüllen? Nicht nur die Mittelfeldspieler nach hinten abzusichern, sondern sich bei Ballbesitz seiner Mannschaft auch immer für einen Rückpass anzubieten und den Angriff mit Pässen klug einzuleiten.



Staffel

Jede Dreier- oder Vierermannschaft stellt sich in einer Reihe hinter einem der beiden Hütchentore auf derselben Grundlinie eines Mini-Feldes auf. Nach dem optischen Signal muss der erste Spieler jeder Mannschaft:

- zur 6 m-Linie der Schusszone laufen, sie mit seinem Fuß berühren (1),
- zu seinem Tor zurückkehren und ein Hütchen mit dem Fuß berühren (2),
- umkehren und um das Hütchen in der Spielfeldmitte herumlaufen (3) (ein regelgerechter Körperkontakt ist erlaubt),
- auf dem Rückweg einen 2,50 m breiten „Graben“ (kleine Hürde) überspringen (4) und
- schließlich zum Tor zurücklaufen, wo er das zweite Hütchen mit seiner Hand



EINEN SCHNELLEN HOCKEYSPIELER ERKENNT MAN NICHT NUR AN SEINER LAUFGESCHWINDIGKEIT UND SEINEM SCHNELLEN ANTRITT, SONDERN BESONDERS DARAN, DASS ER SPIELSITUATIONEN SCHNELL ERFASST UND SCHNELL RICHTIGE ENTSCHEIDUNGEN TRIFFT.



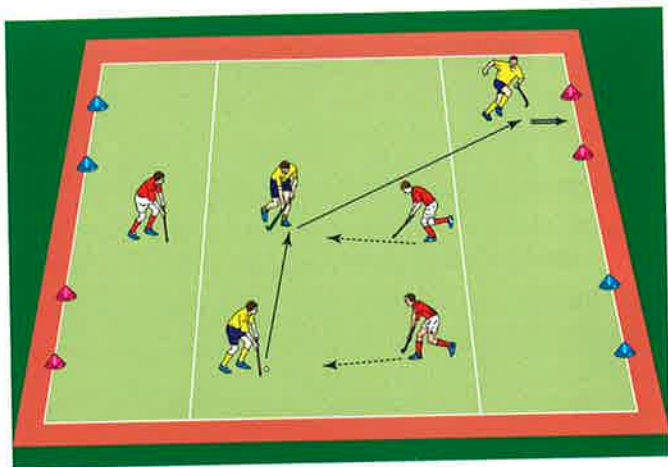


berührt. Das ist dann das Signal für den Start des nächsten Spielers (5), der das gleiche ausführt.

Jeder Spieler sollte zweimal laufen. Es gewinnt die Mannschaft, deren letzter Spieler seinen zweiten Lauf zuerst beendet.

Hinweis für Trainer: Die Inhalte der Staffel können beliebig verändert werden.

Mini-Hockey 3 gegen 3 mit Steilpässen aus dem Mittelfeld



Es gelten die offiziellen Regeln im Mini-Hockey. Ein Spieler jeder Mannschaft muss sich als Sturmspitze immer in der gegnerischen Schusszone, d.h. hinter den beiden gegnerischen Mittelfeldspielern anbieten, ohne dabei am Spiel im Mittelfeld teilnehmen zu können.

Die beiden Mittelfeldspieler jeder Mannschaft

versuchen nach dem Bully am Spielanfang, den Ball aus dem Mittelfeld zu ihrer Sturmspitze zu passen. Sie dürfen dabei das Mittelfeld erst dann verlassen, wenn sich der Ball in der Schusszone befindet.

Nach jedem zweiten Tor findet eine Rotation zwischen der Sturmspitze und einem der Mittelfeldspieler statt.

In der zweiten Halbzeit darf die Sturmspitze kein Tor mehr schießen, sondern muss den angenommenen Ball zu dem nachrückenden Mittelfeldspieler passen, der am besten positioniert ist. Dieser kommt dann zum Torerfolg.



In welchem Augenblick ist am besten, einen Steilpass zu spielen?

Direkt nach der Balleroberung, weil dann die gegnerische Deckung noch nicht formiert ist.

Welche Voraussetzungen sind zu erfüllen, damit ein erfolgreicher Steilpass gespielt werden kann?

Es sollte eine Blickverbindung und ein Einverständnis zwischen Passgeber und Ballempfänger bestehen.



Fangspiel

- Eine Mannschaft befindet sich in einem der beiden Hütchentore, während sich die Spieler der anderen Mannschaft so in der dazugehörigen Schusszone verteilen, dass sie von dem zuerst startenden Gegner nicht abgeschlagen werden können.
- Wenn der erste Fänger zwei Gegner abgeschlagen hat, kehrt er zu seinem Tor zurück, um seinen nachfolgenden Spieler mit Handschlag das Signal zu einem erneuten Fangmanöver zu geben. Das Verlassen der Schusszone ist gleichbedeutend mit einem Abschlag.
- Mit einer Stoppuhr wird die Zeit gemessen, die jede Mannschaft braucht, damit alle ihre Fänger je zwei verschiedene Gegenspieler abschlagen können. Anschließend tauschen beide Mannschaften ihre Plätze und Funktionen.
- Sollte im zweiten Durchgang (insgesamt ist jeder Spieler einer Mannschaft zweimal Fänger) die zuerst siegreiche Mannschaft verlieren, so wird die Mannschaft zum Sieger erklärt, die die geringste Zeit zum Abschlagen benötigt.

Hinweise für Trainer: Die Inhalte des Fangspieles können je nach Lernzielen beliebig verändert werden. Fangspiele geben den jungen Hockeyspielern hervorragende Anregungen zur Schulung und Verbesserung ihrer Wahrnehmungsfähigkeit und Entscheidungsfindung sowie der Koordinationsfähigkeit.



Mini-Hockey 3 gegen 3

- Es werden die offiziellen Regeln des Mini-Hockey angewendet.
- Spielzeit: 3 Halbzeiten à 3 Minuten. Wenn ein Auswechselspieler für jede Mannschaft zur Verfügung steht, sollte die Spielzeit auf 3 x 5 Minuten ausgedehnt werden.



TECHNISCHE VERSIERTE SPIELER SIND NUR DANN WERTVOLL, WENN SIE ES VERSTEHEN, IHRE FÄHIGKEITEN ZUM RICHTIGEN ZEITPUNKT UND IN DER DAFÜR GEEIGNETEN ZONE DES SPIELFELDES SPIELBEZOGEN EINZUSETZEN.



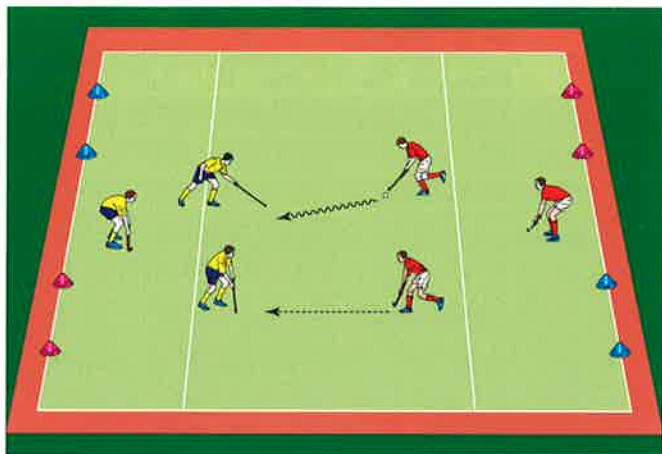
Entwicklung der Spielintelligenz mit Variationen zum Mini-Hockey

Neben den bereits erwähnten Spielmöglichkeiten (siehe „Vorbereitende Spiele zum Mini-Hockey“) sollten die Spieler die folgenden Varianten des Mini-Hockeys kennenlernen. Sie sind nach Schwierigkeitsgrad geordnet und haben unterschiedliche Lernziele, die korrekte Verhaltensweisen für das offizielle Hockeyspiel vermitteln.

Mini-Hockey mit zurückhängendem Abwehrspieler

Ein Spieler jeder Mannschaft muss in seiner zu verteidigenden Schusszone verbleiben, ohne ins Mittelfeld vorrücken zu dürfen.

Nach jedem Tor wird der Abwehrspieler von einem Mittelfeldspieler abgelöst.



Warum soll einer der drei Spieler zurückhängend spielen? Damit es ein Gleichgewicht zwischen Abwehr und Angriff gibt und mehr Passmöglichkeiten bestehen.

Welche Aufgaben hat der zurückhängende Spieler zu erfüllen? Der zurückhängende Spieler kann bei Abwehrfehlern der anderen aushelfen, die Mittelfeldspieler nach hinten absichern, sich bei Ballbesitz seiner Mannschaft für einen Rückpass anbieten und den Angriff mit Pässen einleiten.



VARIANTE

Während der Entwicklung eines Angriffs ist es dem zurückhängenden Abwehrspieler erlaubt, ins Mittelfeld vorzurücken, falls er zur gleichen Zeit seinen Platz mit einem Mittelfeldspieler tauscht.

Ballführung über eine der beiden Torlinien

Siehe die offiziellen Regeln des Mini-Hockeys. Anstatt den Ball innerhalb der Schusszone durch eines der beiden Tore zu schlagen, beziehungsweise zu spielen, wird er am Schläger durch eines der beiden 6 m breiten Hütchentore gedribbelt.

VARIANTE 1

Beim Dribbeln des Balles über die Torlinie muss der betreffende Spieler auf der Torlinie einen Trick ausführen wie zum Beispiel den Doppelzieher oder diverse 3D-Techniken.

Hinweis für Trainer: Das Ballführen über eine der beiden Torlinien zwingt die Spieler, den Raum besser zu nutzen und klare Torgelegenheiten herauszuspielen.

VARIANTE 2

Damit das Tor gilt, muss jeder der drei Spieler zwischen der Ballbesitznahme und dem Torschuss den Ball mindestens einmal gespielt haben.

VARIANTE 3

Damit das Tor gültig ist, darf der Ball zwischen der Eroberung und dem Torschuss nicht hoch gespielt werden, damit die Spieler effektiver und schneller angreifen.



Warum sollten die Spieler den Ball bei der Ballabgabe, also bei einem Pass, möglichst flach halten?

Hohe Bälle machen das Spiel langsam und führen zu mehr Fehlern bei der Ballannahme. Hohe Bälle beim Umspielen dagegen sind erlaubt und auch erwünscht!

VARIANTE 4

Zwischen Balleroberung und Torerfolg muss mindestens ein hoher Pass gespielt werden. Dadurch wird die Ballannahme hoher Bälle geschult.

VARIANTE 5

Damit das Tor gültig ist, müssen sich alle drei Spieler der Angriffsmannschaft im Augenblick des Torschusses in der gegnerischen Hälfte befinden. Dadurch wird erreicht, dass die Dreier-Mannschaft kompakt und als Einheit agiert.



VARIANTE 6

Um ein Gleichgewicht zwischen Angriff und Abwehr zu bewahren, muss sich im Augenblick des Torerfolgs einer der drei Angreifer in der eigenen Spielfeldhälfte befinden. So kann bei einem eventuellen Ballverlust der Konterangriff des Gegners verlangsamt werden.

Tore am laufenden Band

Nach einem Torerfolg versuchen die Angreifer sofort weiter zu spielen, um jetzt die gegenüberliegenden Tore anzugreifen. Allerdings dürfen sie dabei von der verteidigenden Mannschaft erst außerhalb des Schusskreises bedrängt werden, d. h. nur im Mittelfeld und im eigenen Schusskreis.

Sieger wird die Mannschaft, die hintereinander die meisten Tore schießt. Dies schult in besonderem Maße die Konzentrationsfähigkeit der jungen Spieler.



Was lernen wir, wenn wir nach einem Tor sofort das Tor auf der gegenüberliegenden Seite angreifen müssen?

- Schnelles Umdenken und den Ball schnell aus einer besetzten Zone in einen freien Raum zu spielen, um dort mit mehr Zeit und Raum leichter zum Erfolg zu kommen.
- Bestimmen des Spieltempos (das Spiel wird je nach Absicht schnell oder langsam gemacht).



Wie erzielt die angreifende Mannschaft am besten mehrere Tore hintereinander? Sofort nach jedem Torerfolg sollte der Torschütze den Ball zu einem freilaufenden Mitspieler ins Mittelfeld passen anstatt zu dribbeln. Alle Spieler, die den Torschützen beim Torerfolg unterstützt haben, sollten sich so schnell wie möglich vom Ball entfernen und freie Spielräume auf der gegenüberliegenden Seite besetzen.

Mini-Hockey mit Handicap

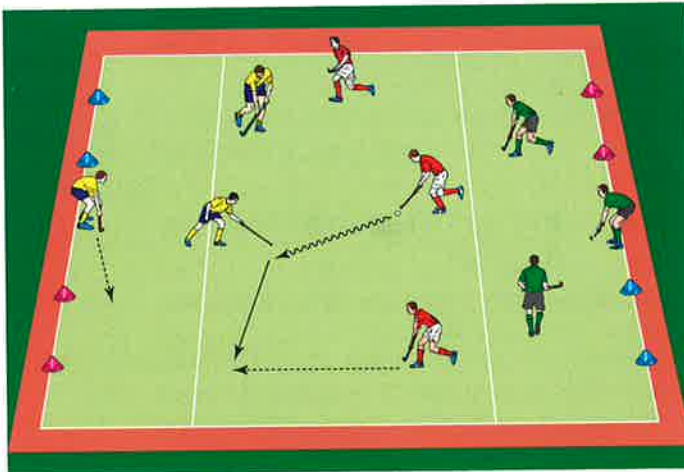
Nach jedem Torerfolg verliert die betreffende Mannschaft einen Spieler, und muss bis zum nächsten Tor in Unterzahl weiterspielen (2 gegen 3). Schießt die Dreiermannschaft ein Tor, kommt der 3. Spieler der Zweiermannschaft zurück ins Feld, während die andere Mannschaft einen Spieler verliert (3 gegen 2). Beim Torerfolg einer Zweiermannschaft kommt es zum 1 gegen 3. Diese Mini-Hockey-Variante ohne Torwart dauert 3 x 2 Minuten mit 2 Minuten Pause, in der der Trainer mit seinen Spielern über die begangenen Fehler spricht.



Warum spielen wir Mini-Hockey mit Handicap? Damit wir lernen, uns in unterschiedlichen Spielsituationen schnell anzupassen und das Spiel dauernd neu „zu lesen“. Einmal spielen wir 3 gegen 3, dann 2 gegen 3 oder 3 gegen 2 aber auch 1 gegen 3 und 3 gegen 1.

Mini-Hockey mit 3 Mannschaften

Eine Dreier-Mannschaft stellt sich in der Mitte des Mini-Feldes auf und greift abwechselnd die Mini-Tore auf beiden Grundlinien an, die von je einer anderen Dreier-Mannschaft verteidigt werden. Ein Verteidiger ist in unmittelbarer Nähe der beiden Tore, ein zweiter Verteidiger darf nur abwehren, wenn er sich auf der Linie der Schusszone befindet. Der dritte Verteidiger ist in seinem Aktionsradius (bis zur Mittellinie) nicht eingeschränkt.



VARIANTE 1

Alle drei Abwehrspieler können den Ball in ihrer Hälfte ohne Raumbeschränkung erobern. Nach zehn Angriffen (jeweils fünf auf jeder Seite) tauscht die angreifende Mannschaft ihre Plätze und Aufgaben mit einer anderen Abwehrpartei bis alle Dreier-Mann



schaften einmal das Angriffsrecht hatten.

VARIANTE 2

Die angreifende Partei verliert ihr Angriffsrecht, wenn sie bei einem Torschuss das Tor verfehlt oder den Ball an die Abwehr verliert. Die verteidigende Mannschaft muss nach der Balleroberung mindestens einen Pass spielen, damit sie das Recht für den nächsten Angriff erhält.

Wie beeinflusst das Stellungsspiel des Verteidigers vor den beiden Toren das Angriffsspiel der drei Stürmer? Gib Beispiele mit verschiedenen Positionen des Torhüters vor den beiden Toren!

Die Spieler sollten das Tor angreifen (am besten mit einem weiten Diagonalpass), das am weitesten vom Verteidiger entfernt ist.

Wenn der Ball in der gegnerischen Hälfte ist, beobachtet der Verteidiger die Spielentwicklung von einer Position in der Mitte zwischen beiden Toren aus, um schnell das Tor zu verteidigen zu können, das der Gegner angreift.



Steilpässe aus dem Mittelfeld

Jede Mannschaft postiert einen ihrer Spieler (Sturm spitze) in der gegnerischen Schusszone. Dort erwartet er ein genaues Abspiel aus dem Mittelfeld von einem seiner beiden Mitspieler, die das Mittelfeld nicht verlassen dürfen. Die Sturm spitze nimmt den Ball an (bevorzugt in einer seitlichen Stellung, um die Tore sehen zu können) und schließt mit einem Torschuss ab. Der Trainer kann bei älteren Spielern neben einer seitlichen Stellung bei der Ballannahme auch verschiedene Abspieltechniken fordern, damit das Tor für gültig erklärt wird.

In welchem Augenblick ist am besten ein Steilpass zu spielen?

Direkt nach der Balleroberung, weil dann die gegnerische Deckung noch nicht formiert ist.

Welche Voraussetzungen sind zu erfüllen, damit ein Steilpass erfolgreich gespielt werden kann?

Es sollte eine Blickverbindung und ein Einverständnis zwischen Passgeber und Ball empfänger bestehen. Der Empfänger sollte den Ball in einer seitli-

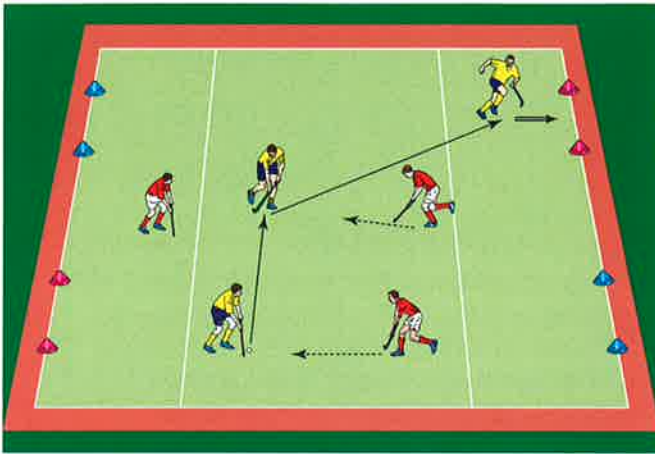




chen Stellung annehmen.

Ist es besser, den Ball hoch oder flach zu passen? Warum?

Hohe Pässe komplizieren das Spiel und machen es langsam und führen zu mehr Fehlern. Ausnahme: 3D-Umspieltechniken.



VARIANTE 1

Zur Verbesserung der An- und Mitnahme von hohen Bällen sind nur Schlenzbälle auf der Sturmspitze erlaubt.

VARIANTE 2

Die Mittelfeldspieler dürfen erst dann in den Schusskreis eindringen, wenn der Ball hineingespielt wurde. Dadurch wird die Sturmspitze ge-



Was müssen wir machen, um ein Tor erzielen zu können? Einer der beiden Mitspieler muss aus dem Mittelfeld in den Schusskreis nachrücken und den Ball fordern.

Welcher der beiden Mittelfeldspieler sollte aus der zweiten Reihe kommen? Normalerweise der Spieler, der dem Ballempfänger am nächsten ist. Es gibt Spielsituationen, in denen ein Seitenwechsel besser ist, weil der entfernte Mitspieler völlig frei zum Torerfolg kommen kann.

Gibt es Gründe dafür, dass sich die beiden Mittelfeldspieler nicht gleichzeitig im Vorraum anbieten? Bei einem Ballverlust droht ein Konter, weil es keine Absicherung nach hinten gibt.



zwungen, den Ball perfekt zu kontrollieren und ihn dorthin zu lenken, wo es keine Gegner gibt.

VARIANTE 3

Die Sturmspitze darf selbst keine Tore schießen. Dies erfordert ein schnelles und kluges Nachrücken von einem der beiden Mittelfeldspieler, der zum Torerfolg kommen muss.

Ballhalten in der 3 gegen 2 - Situation

Einer der drei Spieler jeder Mannschaft muss in der Schusszone seines Feldes bleiben. Die restlichen zwei Spieler beider Mannschaften spielen ausschließlich im Mittelfeld. Jede Dreier-Mannschaft versucht den Ball, trotz Bedrängnis durch den Gegner, 6 (8) Sekunden in ihrem Besitz zu halten. Dafür erhält sie jeweils einen Punkt.

Die Mannschaft, die drei Punkte erzielt, ist Sieger. Während des Ballhaltens kann der Spieler in der Schusszone mit einem beliebigen Mittelfeldspieler seinen Platz tauschen.

Wie hält man den Ball am sichersten in den eigenen Reihen?

- Während des Ballsicherns eine 1 gegen 1-Situation vermeiden.
- Den Ball bevorzugt direkt ins Brett des Mitspielers passen.
- Geschickt freilaufen, indem man freie Räume erkennt und nutzt.



VARIANTE 1

Bis auf die folgende Regel gelten die offiziellen des Mini-Hockeys.

Nur die Mannschaft, der es gelingt, hintereinander vier Pässe zu spielen, darf die gegnerischen Tore angreifen. Dabei darf der in der Schusszone verbliebene Spieler ins Mittelfeld vorrücken.

VARIANTE 2 (für ältere Spieler)

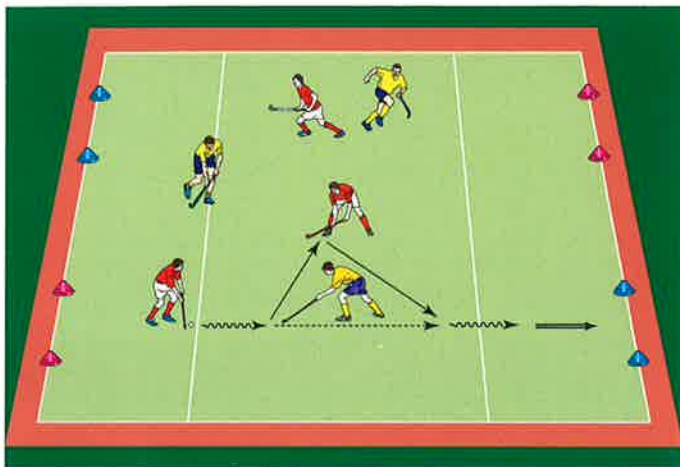
Um bestimmte Fähigkeiten zu schulen, werden nur die erfolgreichen Pässe mit der Rückhand, Pässe über mehr als 10 m oder ohne vorhergehende Ballannahme (direktes Abspiel) gezählt.



Welche Aufgaben müssen die Spieler zwischen Balleroberung und Torerfolg erledigen?

- den Ball sichern,
- den Ball gezielt in Richtung Schusszone vortragen,
- den Ball während des Angriffs bevorzugt in den Lauf des Mitspielers passen,
- den Angriff erfolgreich abschließen.

Angriff auf diagonal gegenüberliegende Tore



Jede Mannschaft greift zwei diagonal gegenüberliegende Tore an und verteidigt die anderen beiden.

Ein Tor wird von innerhalb der Schusszone auf eines der beiden Tore oder auch durch Überdribbeln einer der beiden Torlinien erzielt.



Welches der beiden Tore ist am besten anzugreifen? Die Spieler sollten das Tor angreifen, das nur von einem Gegner verteidigt wird. Sie sollten dabei 2:1-Situationen herausspielen und Überzahl schaffen.

Mit welchen Mitteln (Dribbling oder Passen) sollte der Angriff durchgeführt werden?

- Pässe machen das Spiel schneller und erlauben, freie Räume effektiver zu nutzen.
- Häufige Richtungswechsel beim Dribbling können Räume öffnen.

Welche Aktionen der Stürmer führen zum Überzahlspiel? Richtungswechsel beim Ballführen und Spielverlagerung.



Angriff auf ein beliebiges der 4 Tore

Es wird immer das Tor angegriffen, das der Meinung der drei Angreifer nach am wenigsten verteidigt wird. Je nach Absicht des Trainers kann ein Tor nur mit einem Schlag innerhalb der Schusszone oder auch durch das Überdribbeln einer Torlinie (zum Beispiel 6 m breit) erzielt werden.

VARIANTE 1

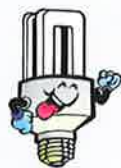
Ein Tor ist nur dann gültig, wenn beim Überdribbeln der Torlinie der nächste Gegenspieler mindestens 5 m entfernt ist.

VARIANTE 2

Eine Dreier-Mannschaft hat 10 Ballbesitze, während die andere die vier Tore verteidigen muss. Ein Ballbesitz endet mit einem Tor, mit Ballaus oder mit dem Ballberühren durch einen Verteidiger. Jeder Angriff beginnt in der Mitte. Für die Verteidiger ist es wichtig, eine kluge Raumaufteilung vorzunehmen, um den Torerfolg der Stürmer zu verhindern. Lernziel ist es, dass die Angreifer den Raum geschickt nutzen und so sicher spielen, dass sie mit 10 Ballbesitzen 10 Tore erzielen.

Wie kann ich am besten die Richtung meines Angriffs verschleiern? Indem ich zunächst in die nicht beabsichtigte Richtung laufe, um den Gegner zu täuschen. Mit einem plötzlichen Tempo- und Richtungswechsel kann ich ihn dann abhängen.

Worauf muss der Angreifer achten, der den Ball führt? Er muss den Blick vom Ball lösen (Kopf hoch, peripheres Sehen), um das Verhalten der Verteidiger vor den Toren und das der beiden Mitspieler beobachten und taktisch klug handeln zu können.



Spiel auf „wechselnde“ Tore

In diesem Spiel wechseln der Trainer und ein Assistent (Co-Trainer/Spieler) auf Zeichen gleichzeitig die Farbe der Hütchentore. Ein Tor wird erzielt, indem die Spieler die Torlinie der beiden 6 m breiten Hütchentore mit der zugeordneten Farbe überdribbeln. Dies schult die Wahrnehmungsfähigkeit der Spieler, denn sie müssen neben der Spielhandlung auch alle Tore ständig im Blick haben.

VARIANTE

Die vier Tore können beliebig auf den Begrenzungslinien des Spielfeldes positioniert werden.



TRAINING IST EIN ENTWICKLUNGSPROZESS MIT AUFGABEN, DIE VON WOCHE ZU WOCHE, VON MONAT ZU MONAT UND VON JAHR ZU JAHR SCHRITTWEISE SCHWIERIGER WERDEN, ABER SICH DABEI IMMER INNERHALB DER DERZEITIG MÖGLICHEN KÖRPERLICHEN UND KOGNITIVEN LEISTUNGSFÄHIGKEIT DER SPIELER BEWEGEN

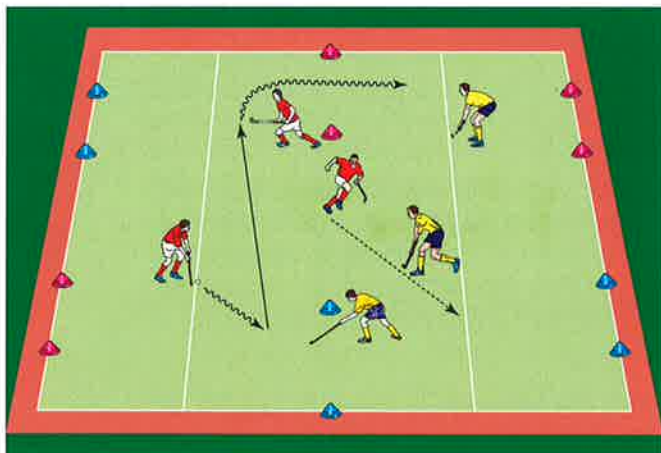
„Umleiten“ von Angriffen

Es gelten die offiziellen Regeln im Mini-Hockey. Ein Erfolg im rechten (linken) der beiden Mini-Tore zählt drei Punkte, während im anderen Tor nur ein Punkt erzielt werden kann.

Auf diese Art und Weise lernen die Verteidiger, Räume zu verengen und die gegnerische Mannschaft zu zwingen, auf der Spielfeldseite anzugreifen, für die sie vorbereitet ist.

Angriff über die Flügel

Diese Variante des Mini-Hockeys fördert das Flügelspiel und zwingt die Spieler, das Spielgeschehen auseinander zu ziehen. In Höhe der Spielfeldmitte nahe der Seitenlinien werden zwei 6 m breite Hütchentore aufgebaut. Die Angreifer dürfen ihren Angriff nicht durch die Mitte starten (Kontergefahr bei Ballverlust), sondern müssen über die Flügel angreifen. Ein Tor ist nur gültig, wenn der Angriff durch ein Dribbling oder Pass durch diese Hütchentore gestartet wird.



VARIANTE

Beide Tore in der Mitte werden – statt parallel zur Endlinie – parallel zur Seitenlinie aufgebaut.

Das generische Feld darf nur betreten werden, wenn der Ball durch eines der beiden Tore gespielt wird.

Vom Mini-Hockey zum Kleinfeld-Hockey

Das Mini-Hockey-Spielfeld wird nun in der Tiefe vergrößert. Hinter den beiden Torschusszonen wird eine weitere Torschusszone (ca. 10 m) markiert mit einem richtigem Hockeytor und Torwart mittig auf der Grundlinie.

Am Ende der Saison sollten die Neunjährigen, die das ganze Jahr lang verschiedene Festivals mit den Varianten des Mini-Hockeys bestritten haben, im Training mit einer progressiven Spielreihe an das komplexe Kleinfeldhockey herangeführt werden. Mit immer komplexeren Spielaufgaben und mit einer progressiven Zunahme der Spielerzahl und der Spielfeldausmaßen werden sie Schritt für Schritt spielend auf Kleinfeldhockey vorbereitet, das für sie ab zehn Jahre offizieller Wettkampf sein wird.



2 gegen 2 und 3 gegen 3 mit Steilpässen aus dem Mittelfeld

- a) Es wird nur im Minifeld des Mini-Hockeyfeldes 2 gegen 2 gespielt mit dem dritten Spieler jeder Dreiermannschaft als Sturmspitze in der gegnerischen Schusszone. Ziel des Spieles ist es, den Ball aus dem Mittelfeld mit einem Steilpass zur Sturmspitze zu spielen, die dann in einem der beiden Hütchentore zum Torerfolg kommt.
- b) Es wird nur im Minifeld des Mini-Hockeyfeldes 3 gegen 3 gespielt. Die im Ballbesitz befindliche Mannschaft versucht, aus dem Mittelfeld einen Steilpass durch eines der beiden gegnerischen Tore zu spielen.

3 gegen 3 mit einem Verteidiger in der eigenen Schusszone (4 gegen 4)

Wie vorher kann ein Tor nur mit einem genauen Steilpass aus dem Mittelfeld durch eines der beiden Hütchentore erzielt werden, was jetzt ein vor den bei-



den Hütchentoren agierender gegnerischer Verteidiger zu verhindern versucht. Je nachdem wo er sich vor den Hütchentoren befindet, entscheiden die 3 Mittelfeldspieler im Ballbesitz, welches der beiden Tore vom Verteidiger unbeachtet ist, um dorthin ihren Steilpass zu richten.

3 gegen 3 mit je einer Sturmspitze (4 gegen 4) und einem Torwart (5 gegen 5)

Hinter einem der beiden Hütchentore auf jeder Endlinie des Minifeldes bietet sich eine Sturmspitze an. Ohne die Mitte des Minifeldes zu verlassen, kämpfen die drei Spieler jeder Mannschaft um den Ballbesitz, um genaue Steilpässe zu ihrer Sturmspitze spielen zu können, die sich hinter den beiden Hütchentoren für ein Zuspiel anbietet. Die Ballkontrolle der Sturmspitze sollte immer in einer seitlichen und nie in einer frontalen Stellung erfolgen.



2 gegen 2 im Mittelfeld mit je zwei Sturmspitzen außerhalb des Minifeldes hinter den beiden Hütchentoren und einem Verteidiger vor ihnen im Minifeld sowie einem Torwart im Kleinfeld-Hockeytor (6 gegen 6)

Das Mini-Hockey-Spielfeld wird nun in der Mitte eines Kleinfeldes errichtet. Hinter den beiden Endlinien befinden sich die Schusskreise vom Kleinfeld-Hockey sowie ein regelgerechtes Hockeytor mit einem Torwart.

Spiel wie zuvor, nur dass eine weitere Sturmspitze hinter dem zweiten Hütchentor und ein gegnerischer Verteidiger vor dem zweiten Hütchentor agiert. Dieser Verteidiger antizipiert die Steilpässe von einem der beiden Mittelfeldspieler und fängt sie ab. Danach bedient er seine Mitspieler im Mittelfeld. Im Falle einer Ballannahme einer Sturmspitze verteidigt er zusammen mit seinem Torwart den 2:1-Angriff beider Sturmspitzen.

Wir haben jetzt einen Torwart, einen freien Abwehrspieler, der Steilpässe abfängt und das Spiel einleitet, zwei Mittelfeldspieler und zwei Sturmspitzen. Alle fünf Minuten tauschen alle Spieler ihre Rollen und Plätze, bis jeder jede Spielposition kennengelernt und wichtige Erfahrungen gemacht hat.

Kleinfeldhockey 6 gegen 6 mit Spielbeschränkungen

Die vier Hütchentore werden entfernt, wodurch sich nun die beiden Sturmspitzen frei außerhalb des Minifeldes bewegen können. Ein Torwart, ein freier Abwehrspieler, zwei Mittelfeldspieler und zwei Sturmspitzen spielen jetzt in ihrem ihnen zugeteilten Feld Kleinfeld-Hockey 6 gegen 6. Alle fünf Minuten tauschen alle Spieler mit Ausnahme des Torwarts ihre Rollen und Plätze, bis jeder jede Spielposition kennengelernt und wichtige Erfahrungen gemacht hat.

Als Variante darf nach dem Anspiel einer Sturmspitze ein Spieler jeder Mannschaft aus dem Minifeld nachrücken.

Kleinfeldhockey

Es gelten die offiziellen Regeln des Kleinfeld-Hockey



**DAS HOCKEY VON GESTERN MUSS MAN RESPEKTIEREN
DAS HOCKEY VON HEUTE STUDIEREN UND
DAS HOCKEY VON MORGEN ANTIZIPIEREN**

Notwendige Voraussetzungen für die Entwicklung kreativer Hockeyspieler

Das Potential, kreativ zu sein, haben alle. Unterschiedlich ist allein, wie stark oder schwach die Ausprägung dieser Fähigkeit ist und in welchen Bereichen es dem Betroffenen leichter fällt, kreativ zu sein.

Die Kreativität eines Hockeyspielers braucht als Nährboden für seine Entwicklung und Herausforderung eine mehrjährige und vielfältige spielerische Erfahrungssammlung. Als Kind waren fast alle kreativer als es im Adoleszenten- und Erwachsenenalter der Fall ist, weil vor dem Schulbesuch viel und vielseitig gespielt wurde. Bis zu 6 Jahren ist deshalb bei den Kindern meistens eine normale gesunde Entwicklung der Kreativität zu beobachten, bis die intentional ausgerichtete Lehrweise in der Schule mit ihren strikten Normen diese Entwicklung häufig zum Stillstand bringt.

Auch im Hockey sind die Voraussetzungen zur Entwicklung der Kreativität nicht die besten. Viele Maßnahmen, die seit Jahrzehnten fester und scheinbar unabdingbarer Bestandteil des Lehrens und Lernens in der Welt des Hockeys sind, bilden heute Hindernisse, die eine Entfaltung des Potenzials der Kreativität, der Intuition und Imagination auf dem Hockeyplatz erschweren.

Folgende Voraussetzungen sollten geschaffen werden, damit auf unseren Sportplätzen wieder mehr kreative Spieler heranwachsen:

1. Dem Spiel 11 gegen 11 den Kampf ansagen

Das 11 gegen 11 - Spiel, das seit Jahren wie ein Krebsgeschwür die Gesundheit des deut-



schen Hockey von der Basis aus beeinträchtigt, muss für die Jugendlichen bis einschließlich 13 Jahre durch andere Wettkampfformen wie Mini-Hockey (8/9 Jahre), Kleinfeldhockey 6 gegen 6 (10/11 Jahre) und Hockey 8 gegen 8 auf dem Dreiviertelfeld (12/13 Jahre) ersetzt werden. Unter anderem deshalb, weil ein Spiel 11 gegen 11 auf dem großen Feld keine idealen Rahmenbedingungen für kreative Leistungen, die Spontanität, Stressfreiheit und eine spielähnliche Atmosphäre voraussetzen, bietet (siehe auch meine Artikel über die Vorteile des Mini-Hockey, des Kleinfeldhockey 6 gegen 6 und des Hockeys 8 gegen 8 im Vergleich zum traditionellen Hockey 11 gegen 11).

Zu häufig wird heute noch das Spiel 11 gegen 11 als Trainingsmittel (zur Vorbereitung auf das am Wochenende zu bestreitende Wettspiel) dem vereinfachten und freien Trainingsspiel mit wenigen Teilnehmern vorgezogen. Im großen Spiel auf dem großen Feld aber wird der junge, meist zur Passivität verurteilte Spieler zu wenig mit realen Spielsituationen konfrontiert, in denen sich seine Kreativität entfalten könnte.

2. Mehr spielen und weniger üben. Das Üben sollte im Spiel stattfinden

Die Slogans vergangener Tage „Spielen macht den Meister“ oder „Spielen lernt man nur durch Spielen“ müssen wiederentdeckt und auch im Training berücksichtigt werden, weil hier noch das Einüben zu sehr im Vordergrund steht. Man sollte mehr spielen und weniger üben lassen. Das Üben sollte im Spiel stattfinden. „In jedem Menschen verbirgt sich ein Kind, das spielen will“ (Friedrich Nietzsche) und Friedrich Schiller sagt „Der Mensch ist nur dann wirklich Mensch, wenn er spielt“. Spielen für den jungen Hockeyspieler ist wie Schlafen, nicht nur notwendig für seine geistige und körperliche Gesundheit, sondern auch zur Förderung seiner kreativen Fähigkeiten und seinen Spielwitz!

3. Spielen lassen, ohne dauernd zu korrigieren

Es ist gar nicht notwendig, dass der junge Spieler vor dem Spiel immer genau weiß, warum er gerade dieses vereinfachte Trainingspiel praktizieren soll oder welche Lernziele es hat. Das ist eher für den Trainer wichtig, aber weniger für den Spieler. Dieser sollte häufiger Gelegenheit zum spielen bekommen, und zwar nur, um zu spielen und nicht nur, um sich zielgerichtet etwas anzueignen. „Indem wir zur gleichen Zeit bewusst und unbewusst aufgenommene Anregungen geben, stimulieren wir die gesamte Persönlichkeit, weil die rechte und linke Gehirnhälfte gleichzeitig angesprochen werden“ (Lozanow).

Häufig sollte der Spieler beim Spielen auf „jungfräulicher Art“ auf Entdeckungsreise gehen und sich dabei von der Kreativität, Intuition und Imagination seiner anderen wenigen Mit- und

Gegenspieler anstecken lassen, ohne dass dabei der Trainer immer korrigiert und die Spieler unter Leistungsdruck bringt. Das tut der Entwicklung seiner Kreativität und Intuition nicht gut.

4. Möglichkeit, in allen Positionen und in kleineren Räumen zu spielen

Es muss den jungen Hockeyspielern von 7 bis 13 Jahren die Möglichkeit gegeben werden, in verschiedenen Positionen zu agieren und deren charakteristische Rollen oder Funktionen kennen zu lernen. In verschiedenen Positionen spielen zu können, fördert die Ausbildung der Kreativität. Wenn 8- und 9-Jährige die verschiedenen Varianten des Mini-Hockey spielen würden, anstatt Kleinfeldhockey oder 11 gegen 11, wenn 10- und 11-Jährige Kleinfeld-Hockey als ihren maßgeschneiderten Wettkampf sehen würden, anstatt 11 gegen 11 zu spielen und wenn 12- und 13-Jährige Wettkämpfe 8 gegen 8 auf dem Dreiviertelfeld anstatt Ligaspiele im 11 gegen 11 bestreiten würden, dann wäre dieses Problem gelöst, **da ein Wettspiel mit weniger Spielern auf kleinerem Raum die Kreativität fördert, während das Spiel 11 gegen 11 auf dem großen Feld den kreativen jungen Spieler geistig und körperlich ermüdet.**

5. Möglichkeiten haben, selbst Spiele und ihre Regeln zu kreieren

Anstatt dass der Trainer das vereinfachte Spiel mit einem bestimmten Thema oder Lernzielen, immer seinem vorliegendem Lehrplan folgend, anordnet, sollte er häufiger einmal seine jungen Spieler dazu anregen, selbst ein Spiel zu kreieren oder das vom

Trainer angeordnete Spiel mit anderen Regeln zu variieren. Häufige Regeländerungen, die während des Ablaufs des Spiels überraschend bekannt gegeben werden, zwingen die Spieler, die gewinnen wollen, dazu, sich anpassen und kreativ zu sein. Besonders die vielen Varianten des Mini-Hockey auf 4 Tore auf kleinem Raum fördern die Kreativität, Intuition und Imagination der jungen Spieler.

Bevor das Training im Kinder- und Jugendbereich offiziell beginnt, sollte der Trainer seinen Schülern ab und zu Raum lassen, das zu machen, wozu sie gerade auf dem Feld Lust haben. Das kann auch während 10 Minuten in der Mitte einer Trainingseinheit geschehen. Wenn sich die Kinder- und Jugendlichen nach einigen Wochen an diese "neue" und für sie ungewohnte Maßnahme oder "Großzügigkeit" des Trainers gewöhnt haben, wächst nicht nur ihre Vorstellungskraft und Fantasie, sondern auch ihre Selbstverantwortung, ihre Eigeninitiative, ihr Mut zum Improvisieren und ihre Kreativität, die genauso stimuliert wird, wie die Herausforderung von möglichen Führungspersönlichkeiten (Leader) in der Mannschaft.

6. Mit Risiko und Mut zur Improvisation spielen können ohne Angst wegen möglicher Folgen

Die jungen Spieler sollten mit dem Ball und dem Hockeystock, gross werden, wobei sich die Grösse und das Gewicht des Stockes natürlich in jeder Altersphase den körperlichen Fähigkeiten des jungen Hockeyspielers anpassen sollte.

Junge Spieler, besonders die zwischen 7 und 12 Jahren, sollten vom Trainer nicht dazu

angehalten werden, bei ihrem Wettkampf am Wochenende auf der Suche nach dem Erfolg den Ball schnell abzuspielen, sondern es sollte ihnen häufig die Gelegenheit gegeben werden, **ballverliebt oder spielverliebt zu sein, Mut zur Improvisation zu zeigen, Risiken einzugehen, mit Selbstvertrauen und ohne Angst wegen der möglichen Folgen zu spielen (was es leider nicht mehr gibt, weil das Gewinnen, selbst bei den Kleinsten, zu wichtig geworden ist).**

Ballverliebte junge Spieler sind häufig kreativer als jene Spieler, die sich vom Trainer alles vorschreiben lassen. Um wirkliche Fortschritte in seiner kreativen Spielweise zu erreichen, sollte ein junger Spieler häufiger ungehorsam sein! Oder er sollte häufig trainieren und spielen, ohne dass sein Trainer dabei ist.

7. Nur wer Spaß am Spiel hat, kann auch kreativ sein

Jeden Tag sollte vielfältig gespielt werden (und nicht nur Hockey). Wenn der Junge oder das Mädchen spielt, sollte er oder es auch Spaß am Spiel haben. Wenn sich aber der junge Spieler nicht mit dem vom Trainer vorgeschlagenen Spiel identifiziert, fehlt ihm/ihr das schöpferische Element. Je mehr Spaß er/sie am Spiel und mit dem Ball hat, den er/sie jetzt sehr häufig besitzt, desto mehr kann er/sie im Spiel kreativ wirken.

8. Dem „rechtsorientierten Training“ mehr Bedeutung zukommen lassen

In der Schule wird, wie alle wissen, vor allem die linke Hemisphäre des Gehirns sti-

muliert oder gefördert, die sich z.B. mit dem analytischen Denken und hier besonders mit sprachlichen und logischen Vorgängen (Zahlen) beschäftigt. Kreativität wird aber vor allem durch Stimulation der rechten Gehirnhemisphäre freigesetzt, die hauptsächlich für die Raumorientierung, für künstlerisches Vermögen, für das Körperbewusstsein und das Wiedererkennen von Gesicherten verantwortlich ist. Deshalb sollten im Hockeytraining mehr Aktivitäten (Übungen und besonders Spiele) angeboten werden, für die es mehrere Lösungswege bzw. Lösungen gibt und die die rechte Hemisphäre des Gehirns stimulieren.

Solange der Schulunterricht und auch das Hockeytraining „linksorientiert“ ausgerichtet sind, werden sich weniger junge kreative Spieler herausbilden. Immer noch wird von ihnen im Training, genauso wie in der Schule, erwartet, dass sie die vom Trainer gestellten Aufgaben (meist "geschlossene" und perfekt definierte und keine offenen, weniger beschränkte Aufgaben) korrekt, gemäß dem vom Lehrer vorgegebenen Weg lösen können, ohne dabei anders oder kreativ zu sein.

Das intentionale und konvergente Denken und Lernen auf dem Hockeyfeld muss häufiger durch die Möglichkeit, auch inzidentell und divergent zu denken oder zu lernen, erweitert werden. Der Trainer muss nicht immer alles vorschreiben. Anstatt Hauptdarsteller zu sein, sollte er die Ver-

antwortung und Entscheidungsfindung durch entsprechende Frage- und Problemstellung fast immer den jungen Spielern überlassen.

Ein Trainer, der viel weiß, gibt nicht alles preis!

Schließlich sollte er stets bedenken, dass das Spiel der Meister sein sollte und nicht der Trainer!

Johann Wolfgang von Goethe sagt es mit anderen Worten: ***„Unsere Jugend sollte mehr stimuliert und weniger instruiert werden“.*** Durch zu viel Instruieren, Einüben oder Anleiten wird die Entwicklung der Kreativität junger Spieler limitiert.

9. Mehr kreative Trainer = mehr kreative Spieler

Um in Zukunft mehr kreative Spieler auf unseren Hockeyfeldern zu sehen, die die schöpferische Fähigkeit haben, etwas Neues und Anderes als das Gewohnte zu tun, was darüber hinaus auch nützlich ist, müssen unsere Trainer umdenken, zum Beispiel:

- Beim Üben und Spielen sollten die Fehler nicht immer diskriminiert werden, weil das die Risikobereitschaft des Spielers, es anders zu machen, eindämmt.
- In jedem Training sollten auch bewertungsfreie Zeiten vorhanden sein, in denen der junge Spieler neue Sachen, die ihn gerade in den Sinn kommen, ausprobieren kann. D.h. eine fehlerfreundliche Atmosphäre schaffen, wie das im Straßenfußball der Fall war.



- Auch die kleinsten kreativen Einfälle, die ein Spieler beim Trainieren hat, sollten vom Trainer besonders gewürdigt werden. Der kreative Trainer sollte seine Spieler ermutigen, neue oder andere Lösungswege zu erdenken.
- Der Trainer sollte überlegen, welche Lerninhalte anstatt wie üblich mit der analytischen Methode auch spielerisch mit der globalen Methode erlernt werden können.
- Die Fragen, die normalerweise der Trainer stellt, um seine Schüler an die Lösung des Spielproblems heranzuführen, sollten ab und zu auch von den Spielern selbst gestellt werden.

Die Kreativität seiner Spieler ist die Quelle eines jeden Hockeytrainers, aus der er ständig trinken sollte.

10. Das Umfeld des jungen Hockeyspielers ist kreativitätsfeindlich

Die Mehrheit unserer jungen Talente wächst heute in einem der Kreativität gegenüber feindlich gesonnenen Ambiente auf. Ihr Umfeld (Elternhaus und Schule) hat normalerweise ein intentional ausgerichtetes Lernklima mit strikten Normen, (besonders zwischen 7 und 14 Jahren in der Schule), das die Eigeninitiative, die Selbstständigkeit, die Originalität und den Mut, es einmal anders zu machen, limitiert.

Auf dem Hockeyplatz werden die jungen Spieler fast überall noch von Instruktooren beherrscht, die ihnen relativ wenig Handlungsfreiheit ermöglichen. Zu vieles wird vorgeschrieben und ihr eigenes Urteil ist kaum gefragt. Dem Jugendtrainer ist es wichtig alles gut unter Kontrolle zu haben und wenn einmal ein Spieler etwas außer der Reihe

macht, dann wird er zur Ordnung gerufen, sich an die Vorschriften zu halten. Es werden häufig Anweisungen gegeben, wie sich ein Spieler zu verhalten und auf welchem Platz er zu spielen hat. Und wenn der Trainer im Wettspiel nicht dauernd seinen Spielern anordnet, wie sie zu spielen haben, dann sprechen die Eltern von einem unqualifizierten und nicht motivierten Trainer.

Damit alles ordnungsgemäß, kontrolliert und wie vorgesehen abläuft, gibt es im Training, genauso wie auch in der Schule, zu viel Fremdsteuerung, die der Eigeninitiative der Spieler oder Schüler nicht entgegenkommt. Anstatt die Spieler zum eigenständigen Denken anzuregen, denken viele Trainer für sie. Gehorsam ist Pflicht! Fängt ein Spieler an, Spuren von Selbstverwirklichung und Autonomie zu zeigen, so wird er meistens in seine Schranken verwiesen. So gewöhnt sich der junge Hockeyspieler mit den Jahren daran, nicht anzuzweifeln, was ihm vom Trainer gesagt wurde, und spielt so wie es sich gehört und vom Trainer vorgeschrieben wurde und nicht wie er es für sinnvoll hält.

Wenn die jungen Spieler dann in der A-Jugendmannschaft spielen, haben sie plötzlich Mühe, nach mehreren Jahren Anleitung durch den Trainer, ihre Entscheidung selbst zu treffen. Wie können wir erwarten, dass sie plötzlich kreativ spielen, wenn sie viele Jahre darauf trainiert worden sind, immer das zu tun, was die Erwachsenen von ihnen erwartet haben? Es ist logisch, dass es nun schwierig ist, das Heft auf einmal selbst in die Hand zu nehmen, um selbst etwas in das Spiel einzubringen und kreativ zu spielen.

“Anstatt ihren Kindern, Schülern oder Spielern Fische zu geben, sollten die Eltern, Lehrer und Trainer ihnen zeigen, wie man am besten Fische fängt”



Die Rechte der Kinder beim Hockeyspielen

1. **Kind sein zu dürfen** und innerhalb und außerhalb des Spielfeldes nicht wie ein Erwachsener behandelt zu werden.
2. **Sich sowohl beim Wettkampf als auch beim Training zu vergnügen.**
3. **Kindgemäße Wettkämpfe zu bestreiten**, die spezielle Regeln (auch bezgl. der Spielfeld- und Tormaße) haben, die ihren derzeitigen körperlichen und geistigen Fähigkeiten perfekt angepasst sind..
4. **Von speziell ausgebildeten Fachkräften stimuliert und nicht instruiert zu werden.**
5. **Ihren bevorzugten Sport ohne Gefahren für ihre Sicherheit und Gesundheit ausüben zu können.**
6. **Alle Positionen in einer Mannschaft kennen zu lernen und auf ihnen spielen zu dürfen.**
7. **Selbst Erfahrungen sammeln zu können**, anstatt vom Trainer immer Anweisungen zu erhalten, wie man am besten zu spielen hat. Das Spiel sollte immer der Meister sein und nicht der Trainer!
8. **Sowohl vom Trainer als auch von den Gegnern und Mitspielern mit Würde und Anstand behandelt zu werden.**
9. **Mit gleichaltrigen Spielern zu wetteifern, um fast gleiche Möglichkeiten für den Sieg zu haben.**
10. **Nicht unbedingt Meister zu werden.**



**TRAINER WERDEN IST NICH SCHWER,
TRAINER SEIN DAGEGEN SEHR,
(FREI NACH WILHELM BUSCH)**



Der Autor Horst Wein...



... ist „Lehrer, Autor und Trainer aus Leidenschaft“. Sein Diplom als Sportlerer mit Sonderfach Fußball erwarb er an der Deutschen Sporthochschule

von Köln unter der Fußballtrainerlegende Hennes Weisweiler.

Doch nicht nur zum Fußball hat Horst Wein eine besondere Beziehung: Fünf Jahre lang gehörte er auch der Nationalmannschaft des Deutschen Hockey-Bundes an. Mit 26 Jahren war er der jüngste deutsche Bundestrainer aller Sportarten. Als Bundestrainer der spanischen Nationalmannschaft (12 Jahre!) brachte er es nicht nur zu einer Europameisterschaft, sondern auch zu einer Olympischen Silbermedaille (1980).

Neben diesen Trainertätigkeiten gibt es eine Vielzahl von weiteren Berufungen in seiner Vita:

- Universitätsdozent am Institut für Leibesübungen in Münster, an der Techn. Universität in München und am „Instituto Nacional de Educación Física“ in Barcelona

- Sportdirektor im Organisationskomitee der XX. Olympischen Spiele in München 1972 und bei den Asiatischen Spielen in Teheran (Iran) 1974
- Erster Trainer der westlichen Welt, der von der Sowjetischen Regierung 1974 zum Training von Spitzenathleten in die UdSSR eingeladen wurde (Moskau und Alma-Ata)
- Mitglied verschiedener Komitees des Internationalen Hockey Verbandes zwischen 1973-1988 Master Coach der „Fédération Internationale de Hockey“
- Berater und Mentor für die Ausbildung von Fussballehrern oder -trainern in den Vereinten Nationen (UNO) für das Programm für Entwicklung und Frieden (PNDF)

Als Autor hat sich Horst Wein einen besonderen Namen gemacht: Er stellt die Fragen, auf die es ankommt und gibt die richtigen Antworten. 31 Bücher – davon fünf über Fußball und zahlreiche über Hockey – hat er bisher geschrieben und unzählige Beiträge in Fachzeitschriften sowie auf Webseiten veröffentlicht. Viele seiner Ideen sind auch auf CDs und DVDs gepresst. Ein besonderes Anliegen ist Horst Wein die Durchsetzung kindgerechter Trainings- und Wettkampfformen sowohl im Hockey wie auch im Fußball. Die vorliegende Broschüre ist ein gelungenes Beispiel und spricht für sich selbst.