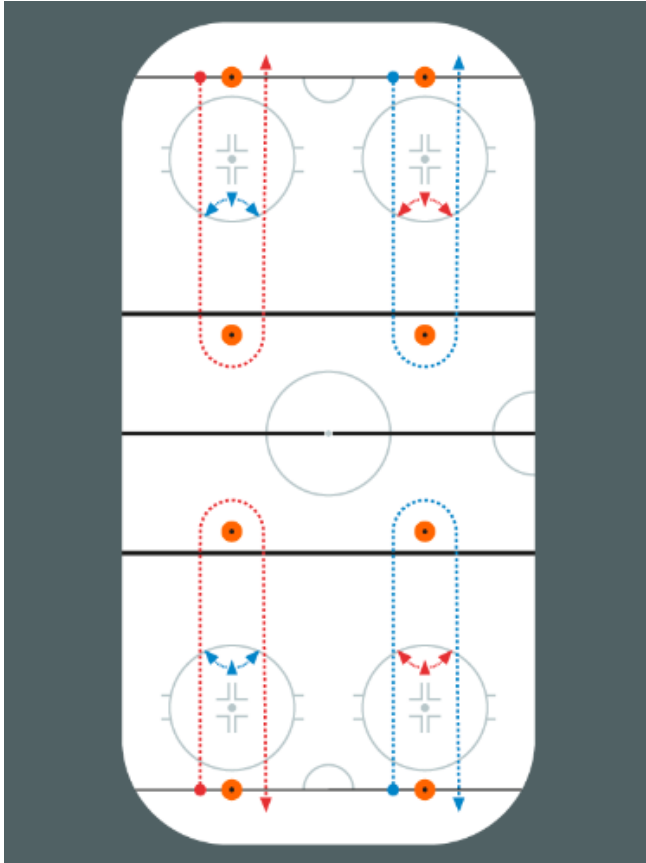


## Spielform «Ziele erreichen mit Führung»



### Zeit

10 Minuten

### Material

8 Markierungshüte, Stöcke und Pucks

### Aktion

4 Mannschaften stellen sich je in einer Ecke des Eisfeldes auf. Auf den Bullypunkten in der neutralen Zone und gegenüber auf der verlängerten Torlinie stehen Markierungshüte.

Die Aufgabe besteht darin, von der Spielfeldecke aus jeweils eine Runde um den Markierungshut auf dem Bullypunkt in der neutralen Zone zu absolvieren und zum Ausgangspunkt zurückzufahren. Teamgrösse 2 bis 7 Spieler (1 «Störer» beim Gegner, die übrigen laufen in 2er- oder 3er-Teams). Jedes Laufteam muss sich jeweils den Puck je einmal beim Hin- und einmal beim Rückweg zuspielen. Der «Störer» bewegt sich in der vorgegebenen Zone und versucht, den Pass zu unterbinden und den Puck zu halten. Ist das erste Team zurück, übernimmt das zweite den

gleichen Puck und startet. Die Mannschaften bestimmen selbst, welche Spieler jeweils im Einsatz sind. Jeder Spieler muss mindestens einmal fahren. Es dürfen auch ein oder mehrere Spieler mehrmals hintereinander fahren.

Die Mannschaft, die nach 2 Minuten am meisten Runden ausgeführt hat, hat gewonnen. Vor dem Start haben die Mannschaften eine Minute Zeit, um sich zu organisieren.

## **Lebenskompetenz fördern: Entscheidungsfähigkeit**

### **Schritt 1 – Beobachten (Wahrnehmung)**

- Wie haben ihr euch als Teams organisiert?
- Wie leicht ist es euch gelungen, euch abzusprechen?
- Welcher Spieler die Störarbeit bei der Parallelmannschaft übernimmt? Warum genau dieser Spieler?
- Was hat die Gewinnermannschaft am besten gemacht?

### **Schritt 2 Beurteilen (Besprechung)**

- Was macht eine gute Mannschaft aus?
- Welche Rolle spielen dabei Führungspersönlichkeiten?
- In welchen sportlichen Situationen ist es wichtig, sich auf Führungspersönlichkeiten verlassen zu können?
- Was erleichtert/erschwert die Wahl einer Führungspersönlichkeit?
- Worauf ist bei der Wahl einer Führungspersönlichkeit zu achten?

### **Schritt 3 – Beraten (Handlungsalternative)**

- Wie könnt ihr als Team die Führungsperson unterstützen?
- Angenommen, ihr habt eine schwierige Entscheidung zu treffen. Wie könnt ihr im Team eine Führungsperson bestimmen, die eure Ideen koordiniert?

### **Schritt 4 – Begleiten (Anwendung)**

- Beobachte als Leiter, ob die Spieler einander vertrauen. Wenn nicht, sprich sie bei Gelegenheit nochmals darauf an.

### **Schritt 5 – Zurück zu Schritt 1**



**Lebenskompetenzen, die mit dieser Spielform gefördert werden:**

Weitere Informationen unter <https://www.coolandclean.ch>