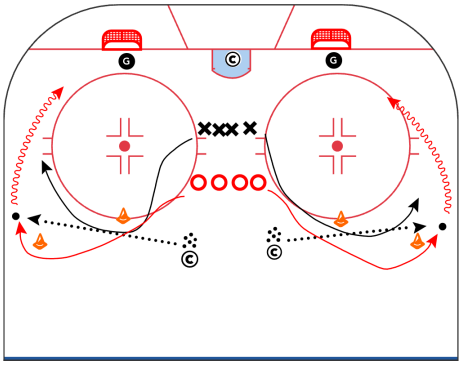
Small Area Games SAG Katalog

90 Small Area Games von U13-U20

1 vs 1 Loose Puck Race — 10 mins

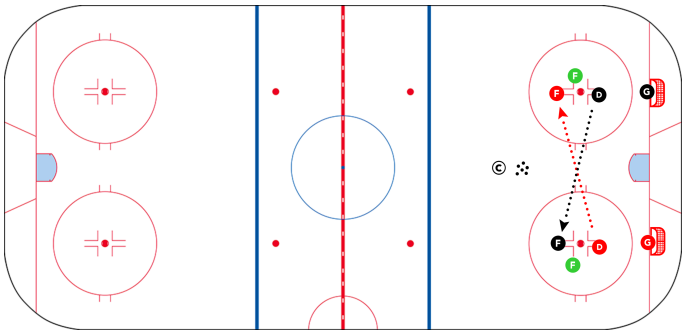


- Players start race in corner, with coach spotting puck on boards
- ✖ 1 takes inside pylon and ✖ 2 takes the outside, battle for a shot on goal
- After shot or whistle, players race to crease, stop, and then sprint back to half wall for a second spotted puck
- Battle 1v1 for a second shot on net

Key Points

- ✖ 2 doesn't let ✖ 1 cut to the middle of the ice on first retrieval
- Shoulder checks and deceptive moves on second retrieval

1vs1 Battle (2vs1) — 10 mins

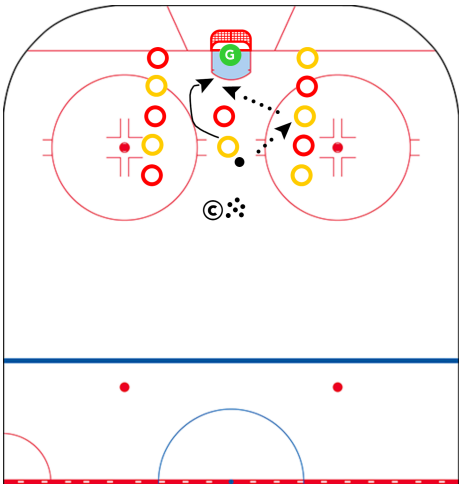


Gewinnt der Defensive Ⓓ den Puck, muss er auf seinen Offensiven Ⓕ Mitspieler im anderen Bullykreis spielen.
Erweiterung ist 2vs1

Key Points

- Ⓓ Stick on Puck, Inside
- Ⓕ Puckprotection
- Ⓕ Druck zum Tor machen

1vs1 Slot Game — 10 mins

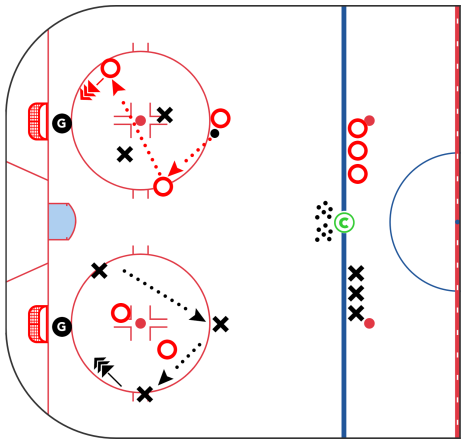


Wer die Scheibe hat spielt offensiv. Die Joker links und recht dürfen eingesetzt werden, jedoch nur die der gleichen Farbe und nur als Passstation.
Raum kreieren durch quick turns, give and go etc.

Key Points

- Puckprotection
- Kommunikation
- Finten, schnelle Beine

2 v 2 with High Supporter — 10 mins



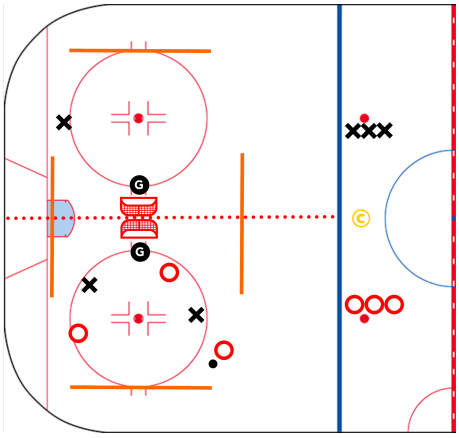
- Two nets are set on the goalline at the bottom of the circles.
- One player from each team will be at the top of their offensive circle. They must stay within a 2-stick length bubble.
- Two ✖ 's compete against two ⭕ 's. The Ⓒ will dump the puck in.
- When moving the puck into the respective team's offensive side, you have to pass to your high-support player.
- Run the drill for 45 seconds, then rotate in the next players.

MINNESOTA DRILL OF THE WEEK
Created by: Joe Stremcha, New Ulm Girls assistant coach, District 4 Hockey Director Coordinator and CCM High-Performance coach

Key Points

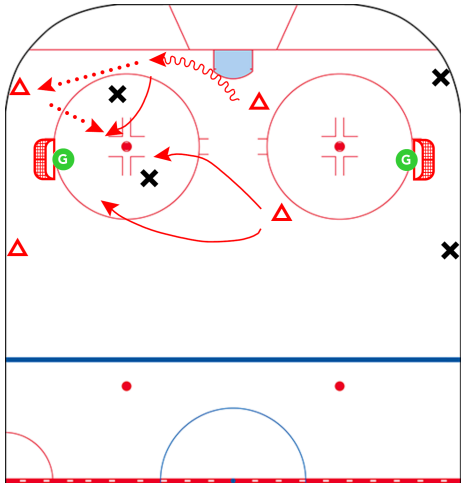
- Creating passing lanes and scoring opportunities.
- Defensive positioning.
- Being active with the sticks.

2 vs 2 +1 (small) — 10 mins



- Drill starts on whistle, 3 players from each line go
- 1 player from each team can only be on the offensive end of the zone. 3 vs 2 for the offensive team
- If puck goes in other end, one player has to stay behind
- On whistle, bring puck out. 6 new players play with a newly spotted puck

2vs2 + 2 Give and Goal — 10 mins

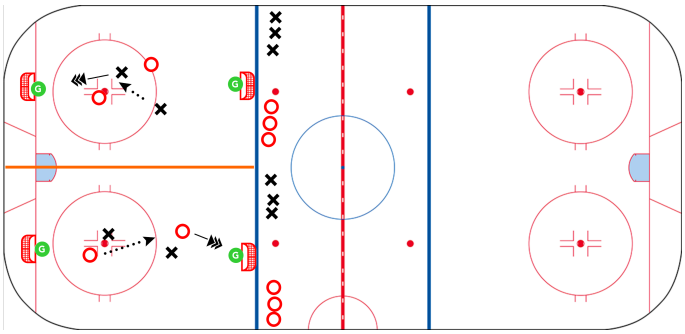


Jokers hinter dem Tor sind so einzusetzen, dass ein Give and Go gespielt werden kann. Spieler ohne Scheibe macht Druck zum Tor, oder je nach Situation den Raum im hohen Slot suchen.
Ziel soll sein, sich Raum zu kreieren und Druck zum Tor zu machen oder Druck vom Tor wegnehmen.

Key Points

- Raum kreieren
- Give and Go, Scheibe spielen und laufen
- Kommunikation fördern

2vs2 auf 2 Feldern — 10 mins

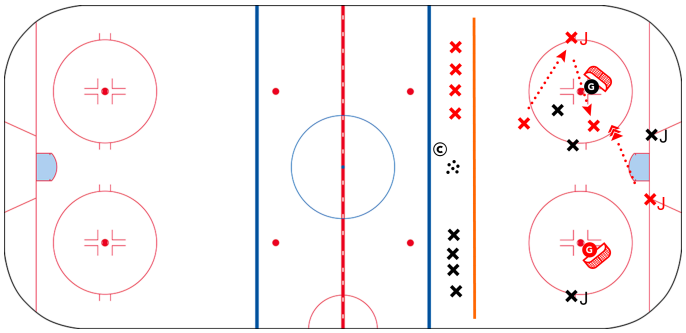


Sich freilaufen und Raum kreieren. Give and Go's und Support
Einsatzzeite 20'' Intensität muss sehr hoch sein

Key Points

- Hohe Intensität soll gefördert werden
- Support dem Puckführer
- Kommunikatio

2vs2 crash boom bang (SAG) — 10 mins

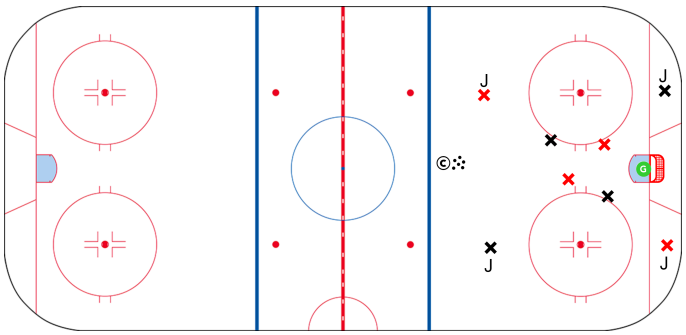


Slotarbeit offensiv wie defensiv, Freiräume kreieren vor und ums Tor (Hot Spots) Bereit sein für Screen, Tips und Rebound.
Hohe Intensität, Eisatzdauer 20-25''

Key Points

- Freiräume kreieren
- Slotverhalten offensiv und defensiv (Boxout, Screnn etc.)

2vs2 mit Joker (Def./Off. Verhalten) — 10 mins

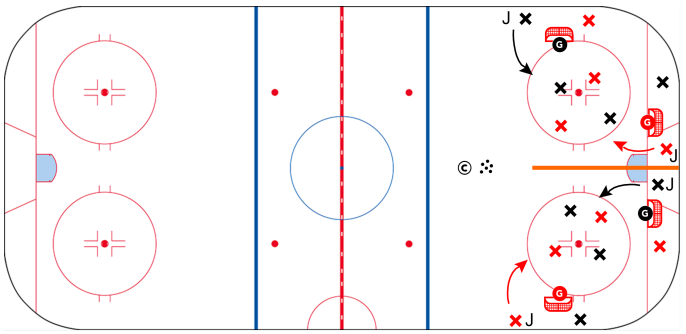


Defensives und Offensives Verhalten trainieren.
Sreen, Ablenken-->Schüsse vom high slot
Durchsetzen im slot

Key Points

- Abschlussverhalten / Slotverhalten
- Raum schaffen ums Tor
- ändrnde Situationen erkennen Off/Def

2vs2 Netfront Game — 10 mins

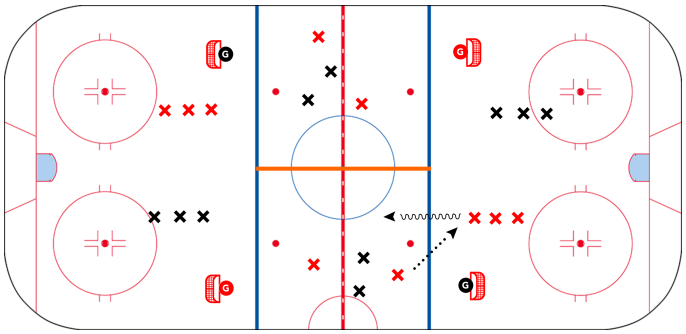


Netfront presence, offensiv und defensiv.
Der eigene Joker hinter dem defensiven Tor kann mit einem Pass aktiviert werden, so das eine 3:2 (+1) Situation entsteht. Überzahl kreieren. Nach Baschluss muss der Joker wieder an seinen Platz zurück (oder ein anderer Spieler der selben Farbe wo im Feld ist)

Key Points

- Überzahl Situationen erkennen
- Netfront presence

2vs2 NHL Draft — 10 mins

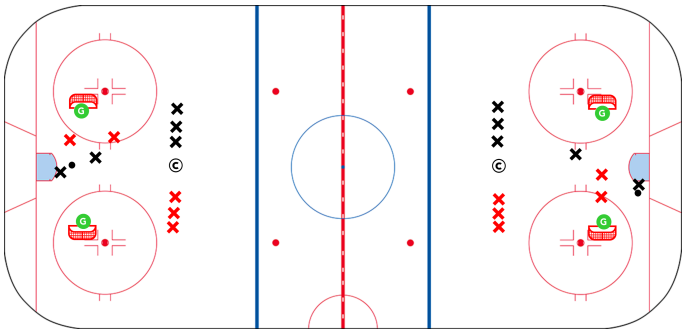


Mit einem Doppelpass auf die eigene Reihe hinter dem offensiven Tor, kann ein Spieler aktiviert werden und somit Überzahl gespielt werden. Max. 4:2 - 4:4

Key Points

- Schlau spielen
- Support geben und Puck auch halten können

2vs2 SAG — 10 mins

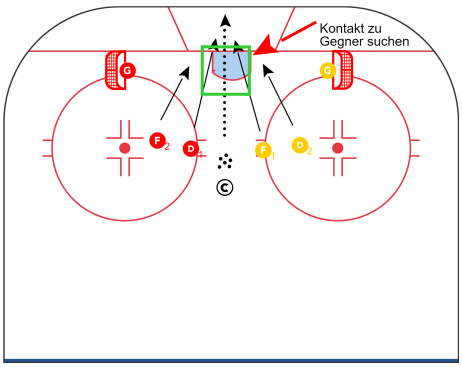


2vs2 auf kleinem Feld. Freiräume kreieren und Scheibe schützen können, finde Lösungen.

Key Points

- Puckprotection
- Netdrive
- Kommunikation

2:2 Board Battle Game — 10 mins

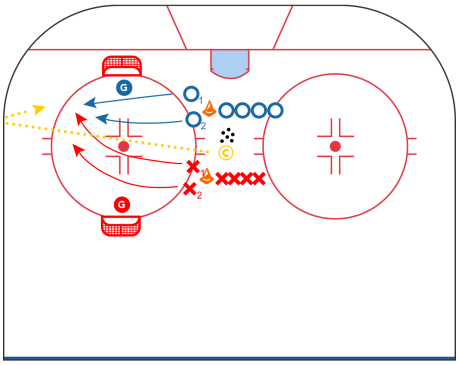


Start ist immer bei den Hashmarks. Battle an der Bande, Körperspannung. F1 & D2 geben Support, halten die Inside-Position
Hohe Intensität in allen Aktionen

Key Points

- Bereitschaft für die Battles
- Respekt dem Gegner

Brad Shaw: Bill Game — 10 mins

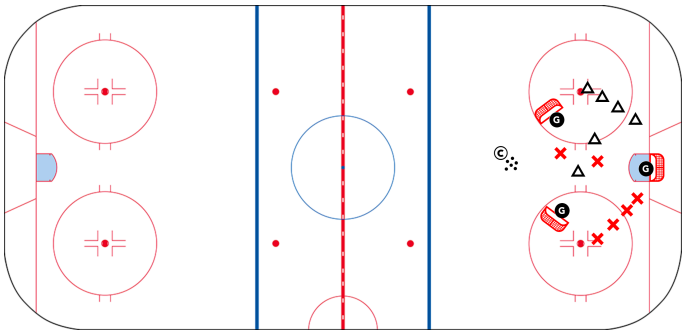


- Coach spots puck to initiate 2v2 small ice.
- On whistle the 2v2 is done. Players leave puck and hustle to their teammates. New players can't leave until both previous players have gone past the pylon. Penalty shot for flagrant violations.
- If puck leaves the area, coach is ready to spot new puck in area. If goal is scored, coach is ready to spot new puck in area
- Keep score to have a reward for the winners or a punishment for the losers

Key Points

- Ultra-competitive game
- Can get out of hand physically, be ready to police it

3 Net Game — 10 mins



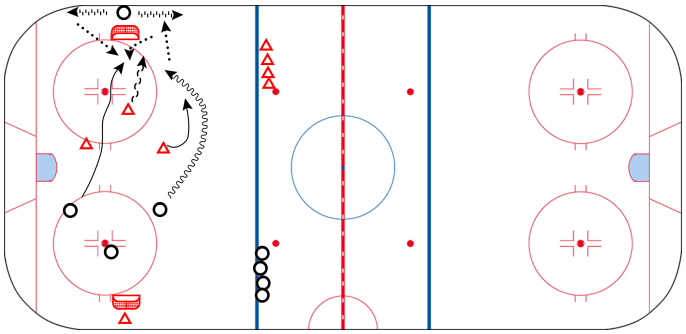
2:2 gespielt wird auf 3 Tore. Es darf auf jedes Tor geschossen werden um Tor zu erzielen, jedoch darf nicht 2x nacheinander auf das selbe Tor geschossen werden.

Ampeldenken: Wenn O dann ist der defensive Gedanke, wenn O kann offensiv agiert werden

Key Points

- Headspeed, schneller Wechsel von offensiv zu defensiv und umgekehrt
- Defensiv hat immer die Insideposition
- Kommunikation, miteinander reden, Augenkontakt, wissen was der Mitspieler will

3:3 mit Joker — 10 mins



Hinet dem Offensiven Tor ist ein Joker der angespielt werden muss, wenn die Scheibe in der DZ zurückgewonnen wird. Der Joker darf sich leteral hinter dem Tor bewegen.

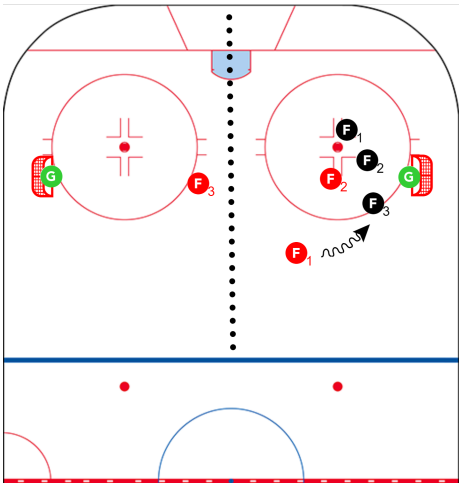
Überzahl Situation ausnützen, lass die Scheibe schnell zirkulieren (Puck Speed). Ziel ist es, direkt abzuschliessen.

Auf Pfiff vom Coach wird gewechselt. Wechsel ist immer mit einem Sprint zur blauen Linie.

Key Points

- Head/Foot/Puckspeed
- Spieler ohne Scheib sind immer Optionen
- Support dem Scheibenführer

3rd Man high — 10 mins



Ein F muss immer hoch bleiben, die Spieler F 1,2,3 können immer wechseln. Der Spieler der hoch bleibt (hinter der ..... Linie darf nich angegriffen werden.

Die Spieler sollen lernen Druck aufs Tor zu machen und gleichzeitig auch in Puckbesitz zu bleiben wenn sich keine Möglichkeit ergibt.

Gewinnt F den Puck, schnell umschalten.

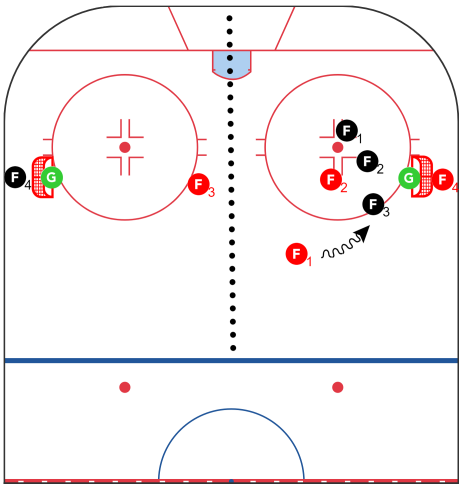
Auf Pfiff vom Coach, alle wechseln mit einem Sprint zur blauen Linie

Alternative: Es kann auch fliegend gewechselt werden

Key Points

- Offensives Team muss die Scheibe schützen und im Puckbesitz bleiben
- Chancen erarbeiten durch kreative Spielweise
- Transition von Defensiv zu Offensiv

3rd Man high +1 — 10 mins

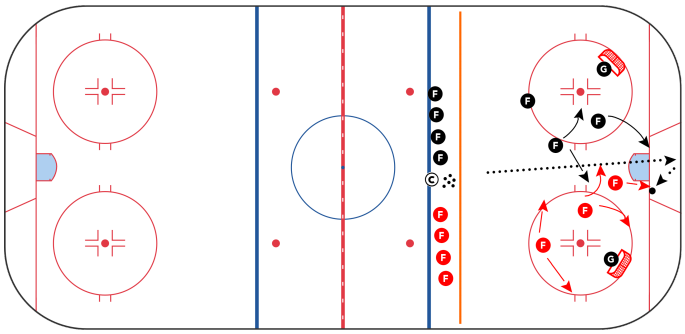


Ein F muss immer hoch un hinter dem Tor bleiben, die Spieler F 1,2,3 können immer wechseln. Der Spieler der hoch bleibt (hinter der ..... Linie darf nich angegriffen werden.
Die Spieler sollen lernen Druck aufs Tor zu machen und gleichzeitig auch in Puckbesitz zu bleiben wenn sich keine Möglichkeit ergibt.
Gewinnt F den Puck, schnell umschalten.
Auf Pfiff vom Coach, alle wechseln mit einem Sprint zur blauen Linie
Alternative: Es kann auch fliegend gewechselt werden

Key Points

- Offensives Team muss die Scheibe schützen und im Puckbesitz bleiben
- Chancen erarbeiten durch kreative Spielweise
- Transition von Defensiv zu Offensiv

3vs2 win the puck — 10 mins

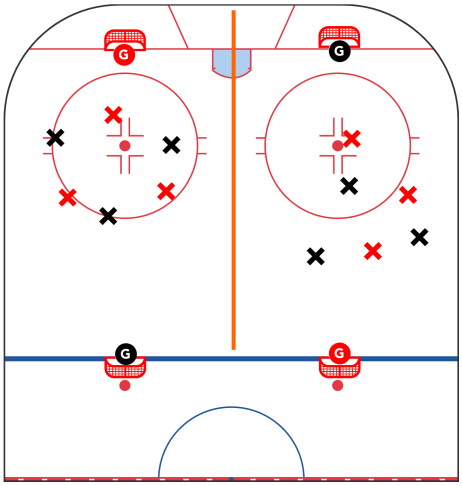


Coach schiesst den Puck tief ins Drittel, auf Pfiff starten je 3 Spieler von F F das Team das zuerst in Puckbesitz ist spielt in Überzahl 3vs2. Sobal das Team im Unterzahl den Puck gewinnt, geht der Spieler vom Feld, welcher am weitesten vom Puck entfernt ist. Das Offensive Team ist nun zu Dritt. Kommunikation von dem Spieler der neu ins Spiel kommt.
Ziel ist, schnell Überzahlsituationen erkennen und ausnützen.

Key Points

- Kommunikation fördern
- Überzahlsituationen erkennen und schnell ausnützen

3vs3 halbe zone — 10 mins

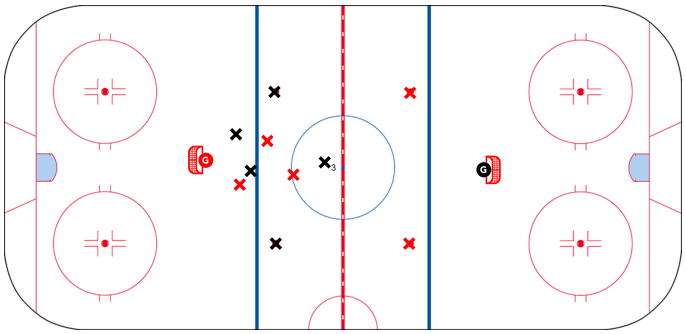


3vs3 in der halben Zone. Ziel ist unter möglichst hoher Intensität und kommunikation, dass Spiel ohne Scheibe zu lernen und zu festigen.
Der Spieler mit Puck bekommt immer einen nahen und einen weiter Support, so das er immer 2 Anspieloptionen hat.

Key Points

- Support durch Kommunikation und hohe Laufbereitschaft
- Intensität muss sehr hoch sein, den Gegenspieler ständig unter Druck setzen

3vs3 plus 2 Joker — 10 mins

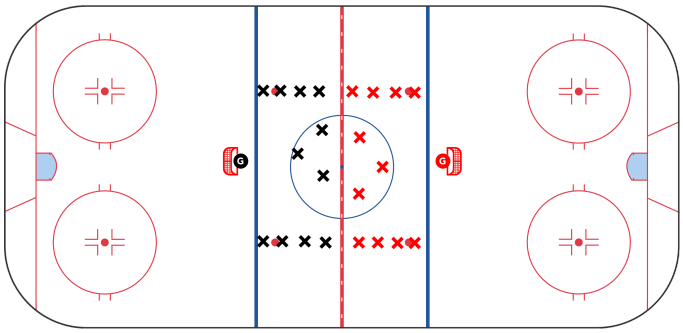


3vs3 plus 2 Joker offensiv. Scheibe schnell spielen Überzahl Situationen kreieren. 3 Mann ist immer hoch.
Immer 100% Druck auf den Scheibenführer machen

Key Points

- Stick on Puck
- Überzahl kreieren
- 3. Mann immer hoch (Radar)

3vs3 Puckpossesion Game — 10 mins

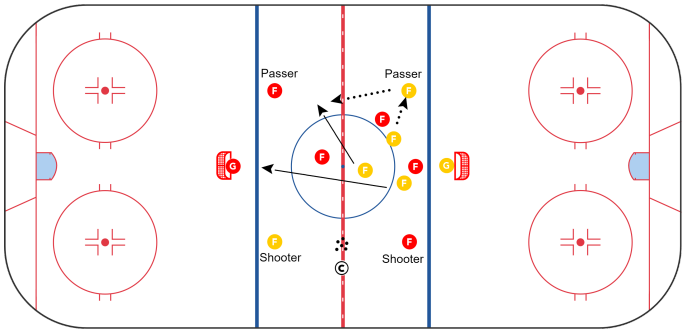


Ziel ist die Scheibe in seinen eigenen Reihen zu halten und den Abschluss nur zu suchen, wenn sich eine TOP Chance ergibt. Nach dem Pfiff, Scheibe zu seinem Team spielen.

Key Points

- Puckposseion / Puckmanagement
- Puck protection
- Kommunikation

3vs3 Quick Transition — 10 mins

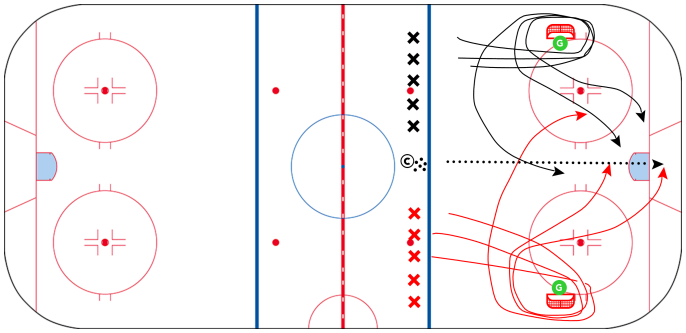


Nach dem Puckgewinn in der DZ, schnell den "Passer" anspielen, die anderen Offensiven Spieler kreieren Raum uund sind Passoptionen. Qucik Transition
Die Jokres (Passer, Shooters) dürfen nicht angegriffen werden

Key Points

- Quick Transition
- Kommunikation
- Defensives Verhalten, Stickcontroll, Boxout

3vs3 Support Game — 10 mins

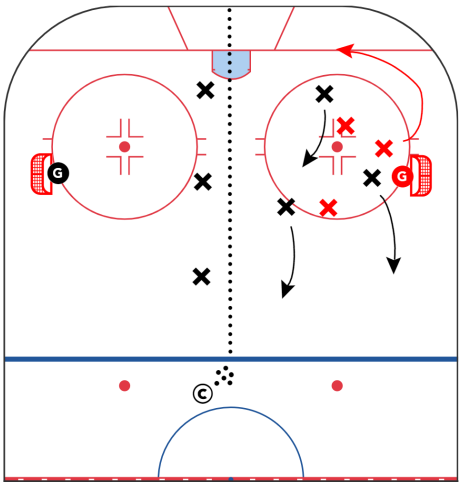


Der erste Spieler mach sofort Druck auf den Puck, versucht den Zweikampf zu gewinnen, der 2. gibt Support, der 3. sichert ab und schliesst das Dreieck

Key Points

- Druck auf die Scheibe
- Zweikampfverhalten (Ballte)
- Schnelle und richtige Entscheide (Kommunikation hilft)

3vs3 Transition — 10 mins

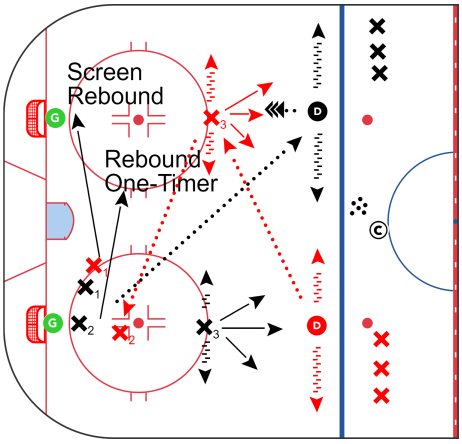


✖ greift an gegen ✖ sobald rot den Puck hat, geht schwarz ✖ weg und 3 neue ✖ sind auf der defensiven Seite bereit um gegen offensiv ✖ zu verteidigen
Defensiv --> Offensiv --> raus

Key Points

- Schnelles umschalten von Defensiv zu Offensiv
- Crush the Net
- Puckmanagement, Scheibe auch halten können

3vs3 Transition / Screening, Pressure Game — 10 mins

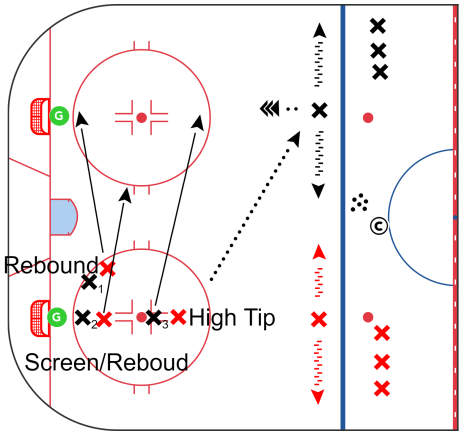


Nach dem Puckgewinn sofort transition, den Joker anspielen, ✖ 1 macht Screen ✖ 2 bereit für Rebound/Onetimer/Ablenken, ✖ 3 weite Seite darf Druck auf Ⓓ sobald er den Puck berührt
Überzahlsituation kreieren in dem die Situation schnell erkannt und reagiert wird

Key Points

- Transition, Druck zum Tor
- Screen
- Defensiv spielt boxout, Stockkontrolle

3vs3 Transition / Screening Game — 10 mins

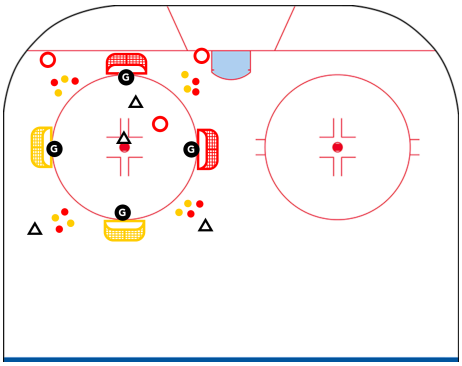


Nach dem Puckgewinn sofort transition, den Joker anspielen, ✖ 1 macht Screen ✖ 2 bereit für Rebound/Onetimer/Ablenken ✖ 3 weite Seite
Überzahlsituation kreieren in dem die Situation schnell erkannt und reagiert wird

Key Points

- Transition, Druck zum Tor
- Screen
- Defensiv spielt boxout, Stockkontrolle

4 Goals Color Headspeed Game (Goalies) — 10 mins



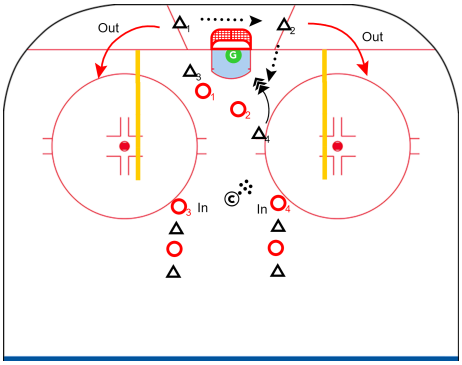
2vs1 es darf nur auf das Tor geschossen werden, welches die gleiche Farbe hat wie der Puck.

2vs1 seul le but de la même couleur que le puck peut être tiré.

Key Points

- Wahrnehmung
- Headspeed
- Abschlussverhalten
- Perception
- Headspeed
- Comportement de tir

4vs2 SAG Behind the Net — 10 mins

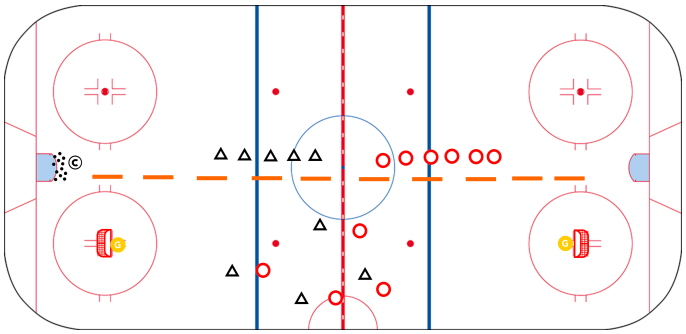


Lernen Raum und Passlinien zu kreieren.
△3 △4 spielen offensiv im Slot, schaffen Raum damit sie von △1 oder △2 die hinter dem Tor stehen angespielt werden können.
○1 ○2 spielen defensiv.
Wechsel: ○1 ○2 gehen hinter das Tor und spielen nun offensiv. △3 △4 werden zu defensiv und ○3 ○4 spielen offensiv im Slot ○4
Einsatzdauer: 20''

Key Points

- Kommunikation
- Raum und Passlinien kreieren
- Offensives & Defensives Verhalten im Slot

4vs4 1/2 Feld — 10 mins

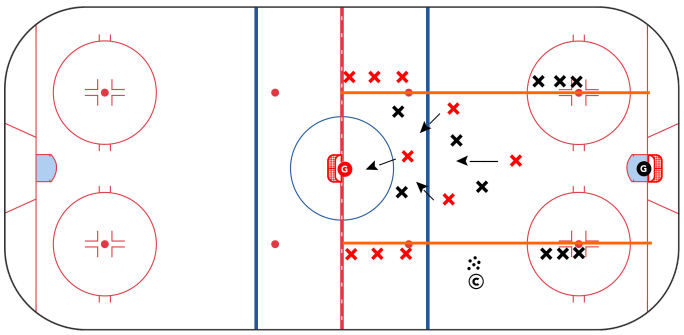


4vs4 auf dem halben Feld längs.
Immer Druck machen auf den gegnerischen Scheibenführer, immer Support geben dem Scheibenführer.
Druck, Support, Eagle, Distance

Key Points

- Support
- Kommunikation
- Alle in Bewegung
- Kompakt

4vs4 SAG — 10 mins

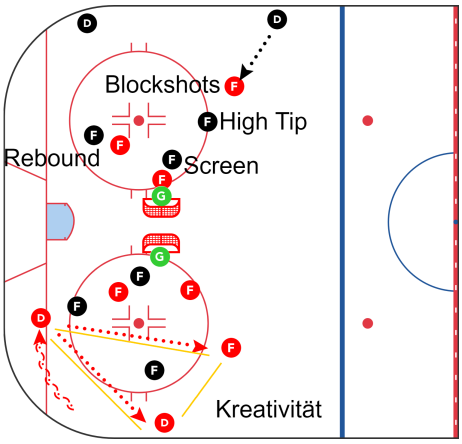


4vs4 auf halbem Eisfeld, vor dem Abschluss müssen 3 Pässe gespielt werden. Intensität muss sehr hoch sein und alle Spieler müssen aktiv sein.
Ziel ist das die Spieler lernen auf kleinem Feld mit hoher Intensität zu spielen. Den Scheibenträger soll vom Gegner immer unter Druck gesetzt werden und vom Mitspieler Support erhelten
25'' Shifts

Key Points

- Kommunikation
- Support dem Scheibenträger, Spiel ohne Scheibe
- Intensität

Back to Back SAG — 10 mins

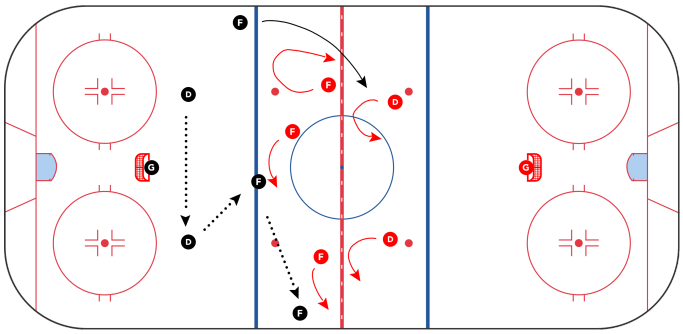


Grundaufstellung: High Tip, Reboung (soft Spot) screen

Key Points

- Charakterspieler wer Schüsse blockiert und vor den Golie geht (Screen)

Breakout/FC Game 5vs5 Small Area — 10 mins

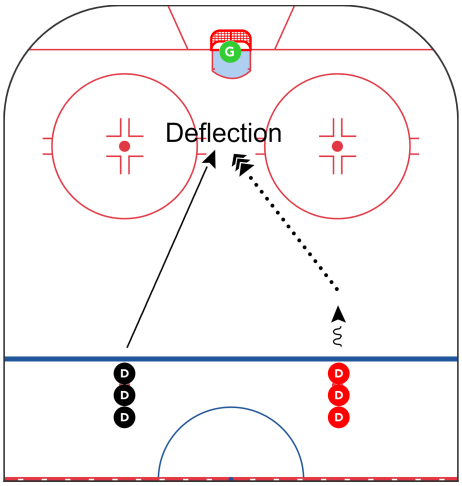


Ziel ist es, das sich die Stürmer immer in einem guten Passwinkel den Verteidigern anbieten. Support dem Scheibenführer!
FC Team macht Druck, Stick on Puck, angeling/steuern

Key Points

- Kommunikation untereinander / Support
- Passlinien kreieren
- Immer in Bewegung sein

Deflection Game — 10 mins

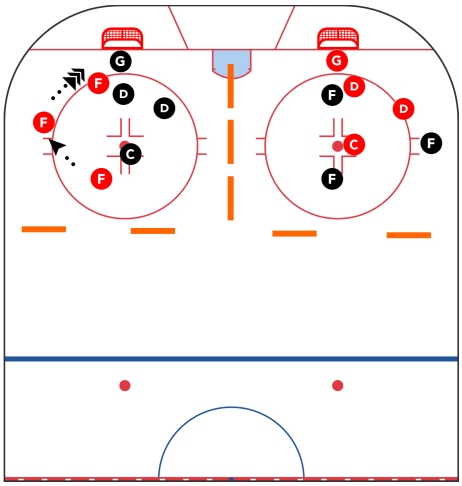


D macht Druck zum Tor und ist bereit den Schuss von D ins Tor abzulenken
Competition Goalie vs Spieler

Key Points

- Schiessen für deflection
- Kommunikation der Spieler

DZ Verhalten 3vs3 — 10 mins



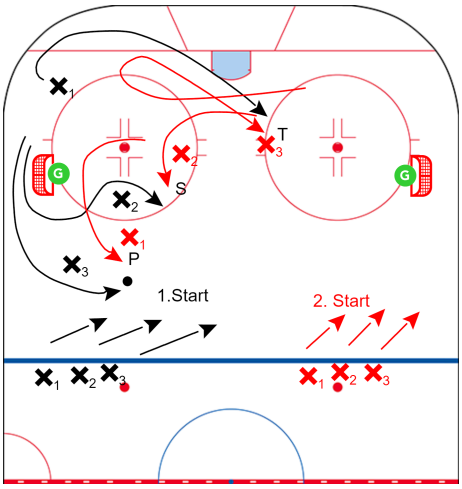
Defensives Verhalten in der DZ. Boxout ums Tor und Stockkontrolle im Slot. Blockshots, Stick on Puck.
Kommunikation und Radarblick sind sehr zentral und ein MUSS

Key Points

- Kommunikation
- Pass und Schusslinien unterbrechen

Wille

Forecheck Game 3vs3 — 10 mins

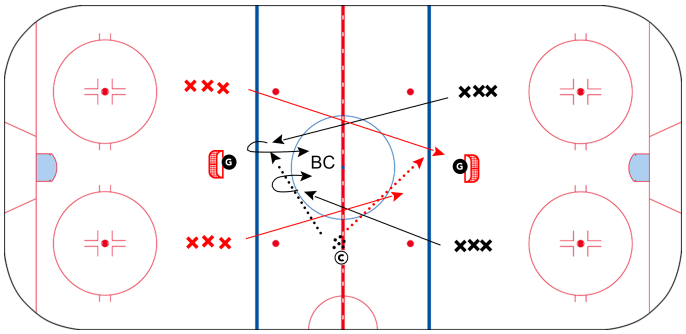


Nachdem ✖ bei ✖ vorbei ist, können dies auch starten.
Ziel ist das ✖ die ✖ ein gutes und effizientes angeling betreibt und den Gegner nach aussen treibt. Jeder hat seine Aufgabe. Passlinien unterbinden und Stick on Puck. Kommunikation untereinander.
Jener Spieler der am nächsten beim Puckführer ist mach Druck (P) der zweite gibt Support (S) der dritte schliesst das Dreieck (T)

Key Points

- Angeling
- Stick on Puck
- Laufbereitschaft

Netdrive/Backcheck SAG — 10 mins

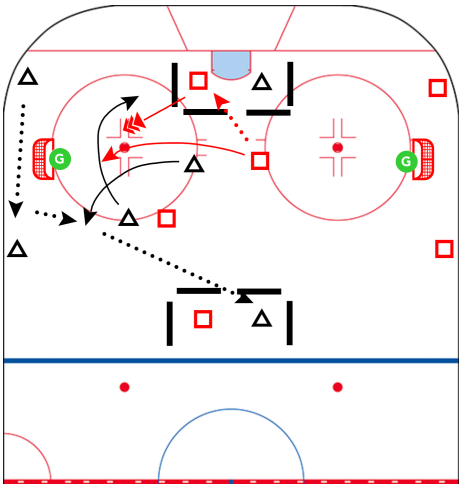


Fullspeed Netdrive, Coach spielt Puck auf Spieler der Druck zum Tor macht. Nach Pfiff Backcheck und 2 neue Spieler machen Netdrive

Key Points

- Fullspeed Netdrive
- Fullspeed Backckeck

Netdrive Game 2vs2 +2 — 10 mins



Spiel 2vs2 mit je s Shooters in der Mitte und 2 2 Jokers hinter dem defensiven Tor.

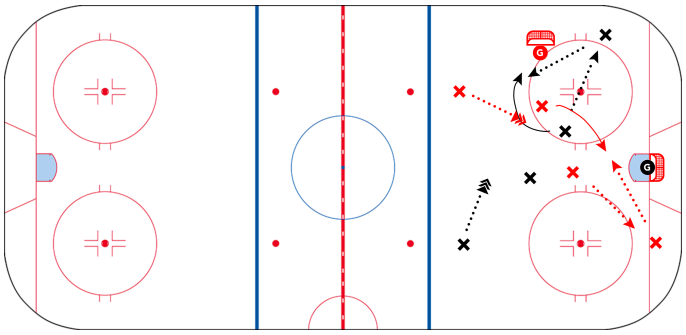
Ziel ist, das die Spieler in der Mitte den Zug aufs Tor machen und bereit sind für die Ablenker, Rebound oder bereit sind mit den Shooters ein Give and Go zu spielen. Die Joker hinter dem Tor lösen nach dem Scheibengewinn sofort auf die Spieler in der mitte aus. **Der Shooter muss anschliessend nach jedem Puckgewinn in der DZ angespielt werden.**

Wir wollen viel Druck aufs Tor machen. Raum kreieren vor dem Tor. Tore erzielen!

Key Points

- Druck aufs Tor machen
- Jokers einsetzen und die Überzahlsituation ausnützen
- Raum vor dem Tor kreieren (Druck machen, Druck nehmen)

Netfront presence Game — 10 mins



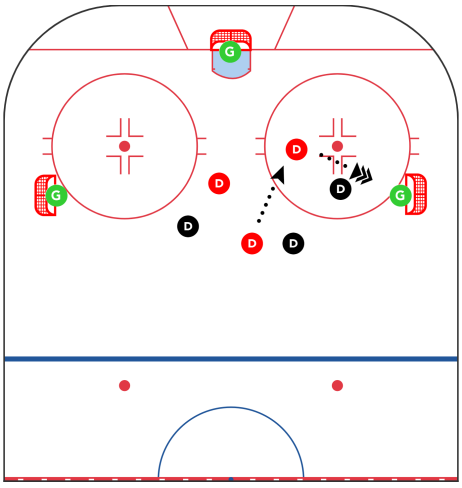
Lernen sich vor dem Tor Raum zu schaffen (give and go) und andererseits vor dem Tor positionieren für Screen, Tip, Deflection

Schnelles Umschalten von Def. zu Off.

Key Points

- Kommunikation
- Netfront presence markieren
- bereit sein, sich durchzusetzen

Onetimer & Deflection Game — 10 mins



Tore können auf alle 3 Tore erzielt werden, jedoch nur mit Direktschüssen oder Ablenker.

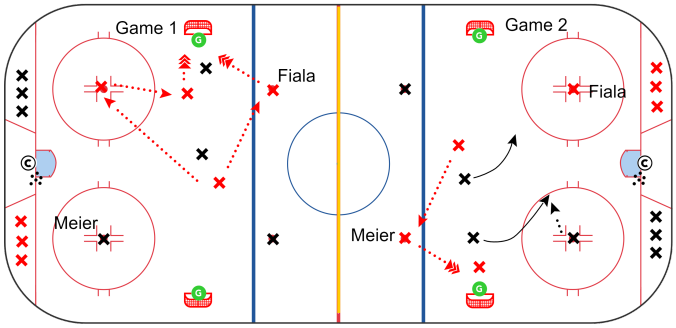
Spieler lernen sich zu positionieren zu kommunizieren und zu schauen ist mein Mitspieler L/R für onetimer

Das Team welches als erstes 5 Tore erzielt hat, gewinnt das Spiel

Key Points

- Schiessen für deflection oder onetimer
- Kommunikation der Spieler

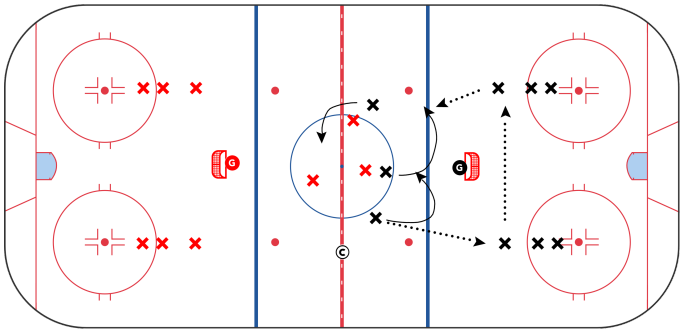
Meier / Fiala One timer Game — 10 mins



Game 1:
Jedes Team hat 2 Offensive Joker auf den Bullypunkten, welche nur den "One timer" oder den Pass für einen "One timer" spielen dürfen.
Game 2:
Jedes Team hat einen Offensiven und Defensiven Joker den es schlau und sinnvoll nutzen muss. Offensiv für den "One timer" oder den Pass und defensiv für den "Breakout" Pass.
Ziel ist es einander Support zu geben und mit guter aktiver Kommunikation Passlinien und Räume zu öffnen und den "One timer" auf den Bullypunkten zu suchen.
Einsatz: 30''
Intensives Skating ist Voraussetzung

Key Points
- One timer anwenden
- Intelligenter Support und Abschlüsse
- Passlinien und Freiräume kreieren
- Aktive Kommunikation

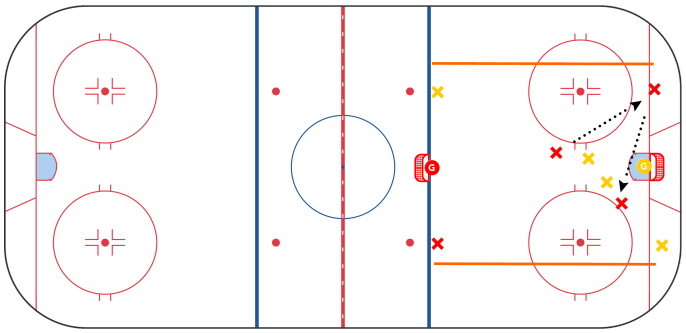
Regroup Game — 10 mins



Wenn die Scheibe in der DZ gewonnen wird, muss sie auf die beiden ersten Spieler in der Reihen gespielt werden. Regroup in der NZ, versuchen das Spiel schnell zu wenden und kontrolliert auszulösen
Die Spieler in den Reihen dürfen nicht angegriffen werden.
Einsatzzeit 25-30''

Key Points
- Timeing und Kommunikation
- Den Puckführer unterstützen
- Hohe intensität

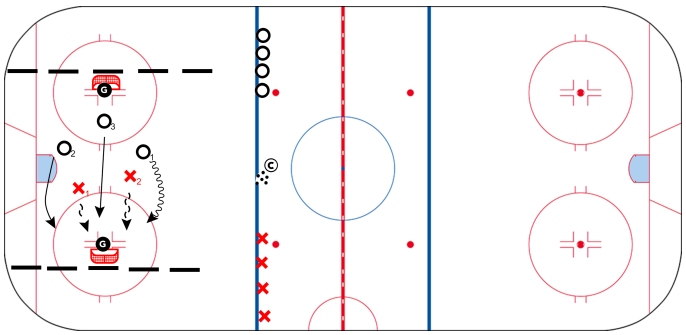
Opposite Slot-Game (3vs2) — 10 mins



Joker der eigenen Farbe immer schlau nutzen (Erweiterung: Joker der anderen Farbe)
2:1 Situationen kreieren und den Puck halten wenn es keine Möglichkeit gibt.
Support bieten, schnelle und gute Entscheide treffen
Joker dürfen nicht angegriffen werden

Key Points
- Support
- Überzahlsituationen kreieren
- Puckpossesion

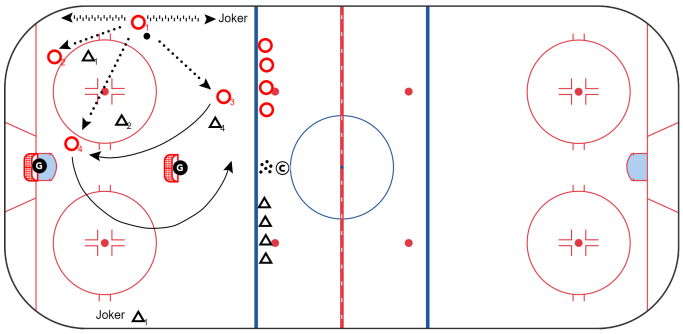
SAG 3:2 — 10 mins



SAG 3:2
Immer eine Überzahl kreieren, Scheibe halten lernen, Spieler ohne Scheibe sind Optionen und unterstützen den Scheibenführer

Key Points
- Kommunikation
- Support
- Netdrive, Scoring

SAG 3:3 mit 1 Joker — 10 mins



3:3+1

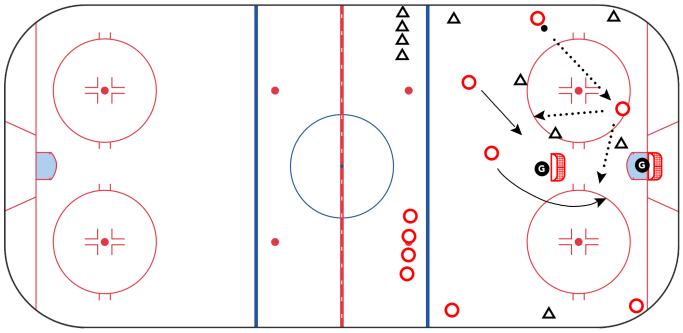
Tore können auf beide Seiten erzielt werden. Kreier Passlinien, sei bereit für screen und rebound. Hohe Laufbereitschaft, finde die Lücke, löse dich vom Gegner damit du ins gute Eis kommst.

Die Jocker der eigenen Farbe müssen zuerst angespielt werden, damit sie aktiviert werden und ins Spiel eingreifen können, nutze dann die Überzahl Situation. Joker dürfen sich an der Seite bewegen.

Key Points

- Scoring
- Screen, Rebound, Deflection
- Kommunikation
- Laufbereitschaft

SAG 3:3 mit 3 Jokers — 10 mins



3:3+3

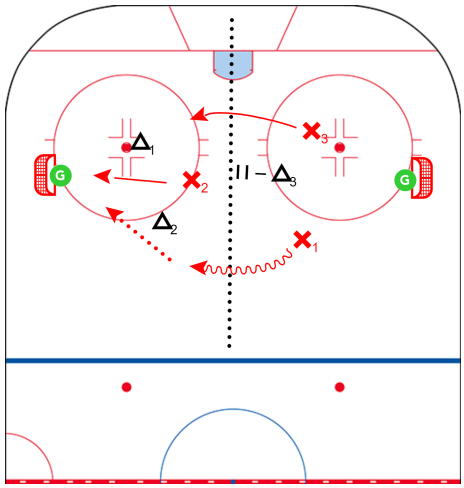
Tore können auf beide Seiten erzielt werden. Kreier Passlinien, sei bereit für screen und rebound. Hohe Laufbereitschaft, finde die Lücke, löse dich vom Gegner damit du ins gute Eis kommst.

Die Jocker der eigenen Farbe müssen zuerst angespielt werden, damit sie aktiviert werden und ins Spiel eingreifen können, nutze dann die Überzahl Situation. Joker dürfen sich an der Seite bewegen.

Key Points

- Abschlussverhalten
- Defensives Verhalten
- Pass und Schusslinien kreieren

SAG 3vs2 — 10 mins



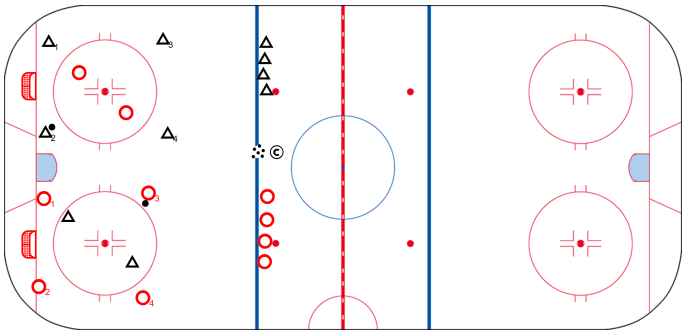
Spielr △3 darf nur bis zur Mitte er darf die OZ nicht verlassen.

✖ kann bei Puckgewinn mit 3 Spieler angreifen. Immer Druck aufs Tor machen, breite nützen damit der TH schieben muss

Key Points

- Defensives wie auch Offensives Verhalten verbessern
- Transition Def zu Off und umgekehrt
- Kommunikation soll gefördert werden

SAG 4:2 Scoring — 10 mins



4:2

Lernen Tore zu schiessen, Verantwortung zu übernehmen und den Abschluss zu suchen. Wenn die Lücke offen ist, schliesse ich ab, Lücke zu, spiele ich den Pass zum Mitspieler.

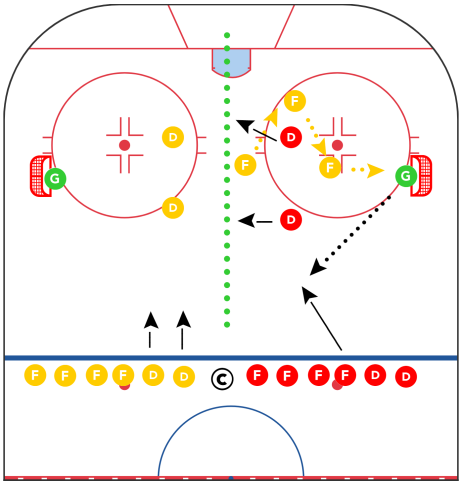
Scheibe laufen lassen, genaue harte Pässe und gute laute Kommuniktion

O △ bereit sein vors Tor zu gehen screen, rebound, deflection

Key Points

- Abschluss suchen
- screen, rebound, deflection
- Tore schiessen

SAG: 3vs2 Transition (Continuous) — 10 mins



Start ist 3x F gegen 2x D sobald die Mitte überschritten ist muss man in den Abschluss.

Auf Pfiff, Pass vom Coach auf F, auf der anderen Seite sind 2 neue D bereit für ein 3vs2

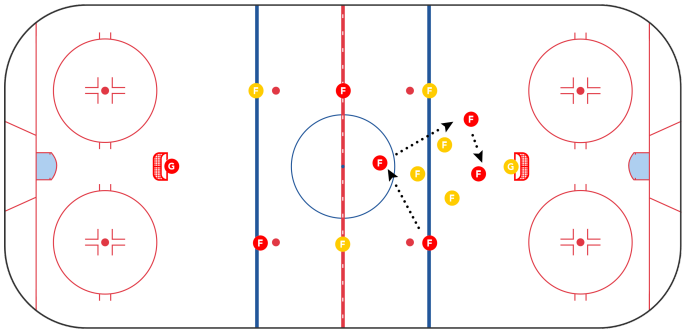
Die 3x F sind raus.

Reihenfolge: Defensiv 2vs3 dann Offensiv 3vs2 dann raus usw.

Key Points

- Schnelles Umschalten nach Pass vom © oder G
- Einfach und effizient in den Abschluss
- Kommunikation allgemein

SAG: 3vs3 + Jokers — 10 mins

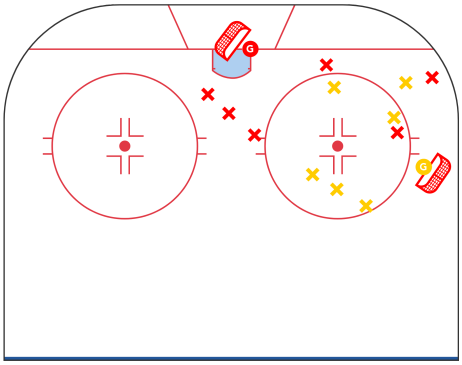


Überzahlsituation schlau kreieren und nutzen. Defensiv bei Scheibengewinn schnell umschalten. Kommunikation ist sehr zentral!

Key Points

- Headspeed
- Kommunikation

SAG: 3vs3 Corner-Battle — 10 mins



3vs3 SAG. Kreiere Raum und Zeit und Support dem Puckführer. Kommuniziere klar und deutlich

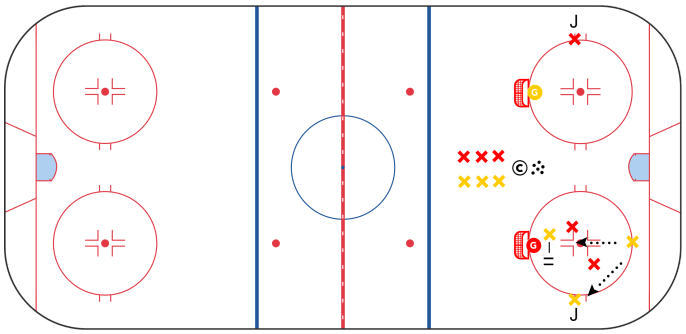
Board, Slot Battles annehmen und bereit sein.

Einsatzzeit: 20''

Key Points

- Wille
- Durchsetzungsvermögen
- Mindset

SAG: Circle Game — 10 mins



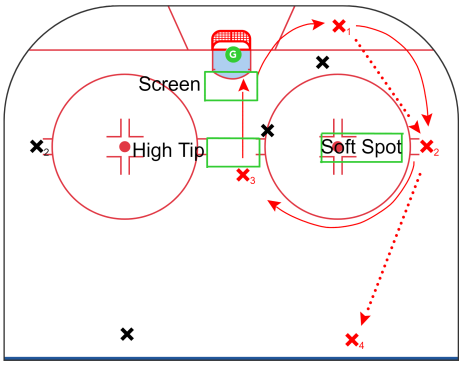
SAG: mit Joker auf den Hashmarks. Ziel ist es immer ein Spieler vor dem Goalie zu haben (Screen) oder den Direktschuss (2. Pfosten) zu suchen.

Variante mit 2 Color Puck: Wenn Puck auf **grün**, darf nur auf gelbes Tor geschossen werden, ist Puck auf **rot**, darf nur auf rotes Tor geschossen werden.

Key Points

- Schnell in den Abschluss
- Head Speed wird mit 2 Color Pucks gefördert
- Kommunikation

SAG: Cycling Game — 10 mins



Die Positionen ✖ 1,2,3 müssen beim Cycling immer besetzt sein damit der Support gewährleistet ist. ✖ 4 wird angespielt, ✖ 3 macht screen, ✖ 2 high tip, ✖ 1 soft spot

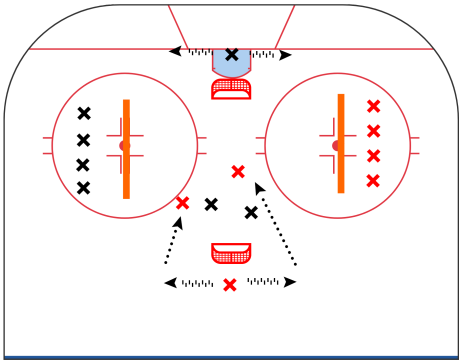
Ziel ist das Cycling gezielt einzusetzen und die wichtigen Positionen im Slot zu besetzen

Bei Puckgewinn vom Gegner, muss **X**4 angespielt werden

Key Points

- Kommunikation
- Sichtkontakt
- Puckprotection

SAG: Slotgame 2vs2 + 1 — 10 mins



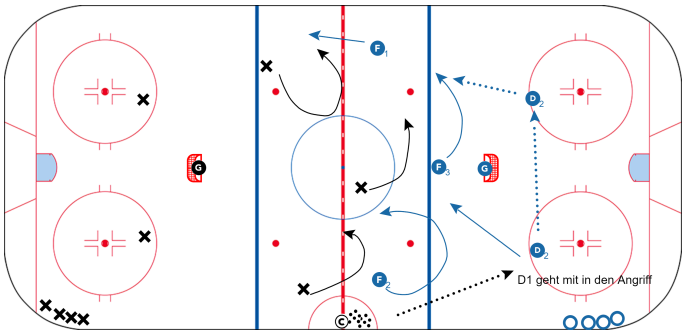
Hinter dem offensiven Tor ist jeweils ein Joker der genutzt werden kann. Defensiv darf nicht hinter das Tor.

Slotwork!

Key Points

- Stockkontrolle vor dem Tor (Defensiv)
- Stockdruck im Slot (Offensiv und Defensiv)
- Wille und Durchsetzungsvermögen

SAG Active Defense — 10 mins



4:3

Verteidiger (D) geht mit in den Angriff, Ziel ist das der Gap zu den Offensiven geschlossen wird und so eine Überzahl kreiert werden kann. Möglich ist da auch D2 mitgeht, es muss einfach immer ein Spieler hinter dem Tor bleiben.

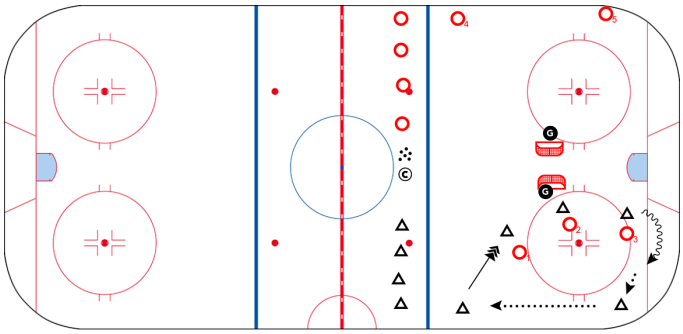
Die Spieler sollen lernen, dass wenn möglich immer 4 in den Angriff gehen, in speziellen Situationen können es sogar 5 Spieler sein, hir muss das Risiko immer abgeschätzt werden.

Wechsel auf Pfiff vom Coach. Wechsel ist immer ein Sprint bis zum eigenen Tor

Key Points

- Gap schliessen
- Druck aufs Tor Netdrive
- Scoring, Tore schiessen, Überzahl ausnutzen

SAG back to back — 10 mins

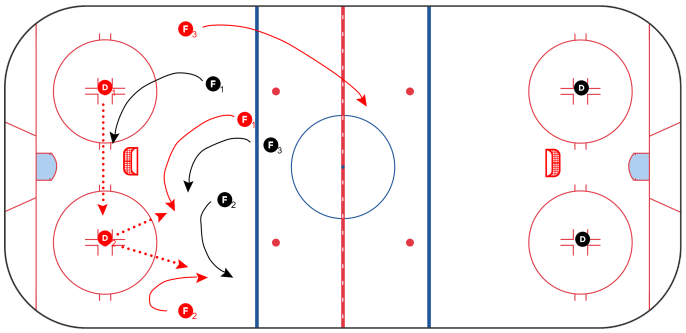


Nach Puckgewinn auf die eigenen Verteidiger spielen, Stürmer machen screen, bereit zum Nachschuss. Gewinnt der Gegner den Puck, schneller Seitenwechsel auf die eigenen Verteidiger.

Key Points

- Transition
- Screen, Rebounds
- Def. spielt boxout, Stockkontrolle vor dem Tor

SAG Forechecking 3vs3 / 4vs3 — 10 mins

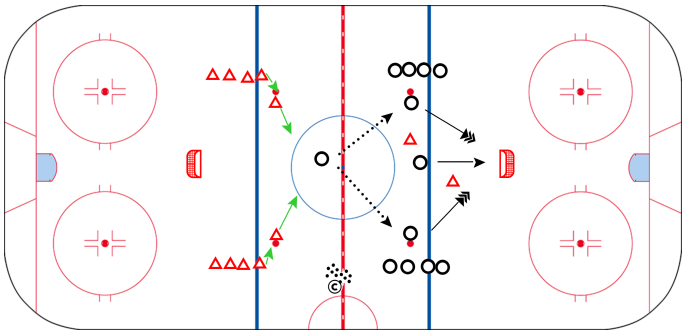


Forward F 1 macht ein hartes forechecking auf den Puckführer vom Gegner Forward
F 3 unterbindet den Pass zur Mitte Forward
2 macht Druck auf den Flügel. Verteidiger Defence
F 2 macht das breakout und geht mit in den Angriff.
Lernen mit dem Stock zu arbeiten und ein hochintensives forechecking zu betreiben. Wir wollen den Gegner immer unter Druck setzen.

Key Points

- Sehr hohe intensität in unserem skating
- Stickwork mach mit dem Stock Druck auf den Puckführer
- Kommunikation

SAG One-Timer Game — 10 mins

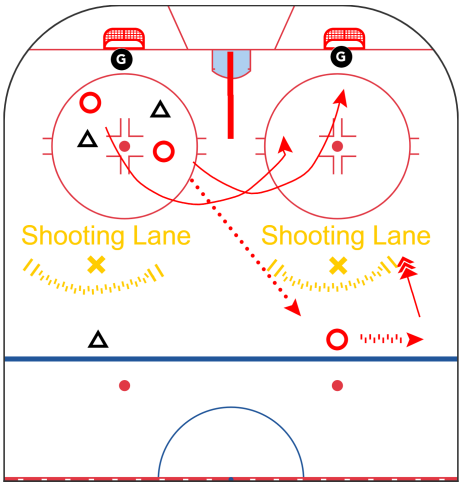


2 vs 2 mit 2 Joker in der OZ
Es darf nur Direktschüssen abgeschlossen werden oder mit rebounds

Key Points

- Breite nützen
- Onetimers
- Hohe Intensität

Screening / Blue Line Game — 10 mins

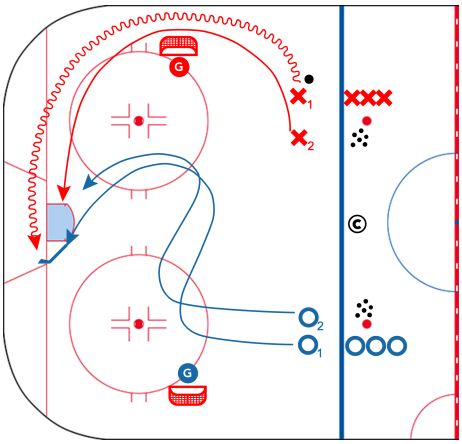


Sobald O die Scheibe gewonnen hat, muss schnell der Verteidiger auf der blauen Linie angespielt werden.
△ ist in diesem Moment defensiv, spielt Boxout und versucht die Scheibe so schnell wie möglich wieder zurück zu gewinnen.
Schnelles Transition, Weg zum Tor suchen, im Slot Raum kreieren, Screen, Rebound

Key Points

- Transition
- Slotpräsenz
- Screen, Rebound, Deflection
- Boxout, Stickcontrol

Small Area Game - 2 vs 2 Angler — 10 mins

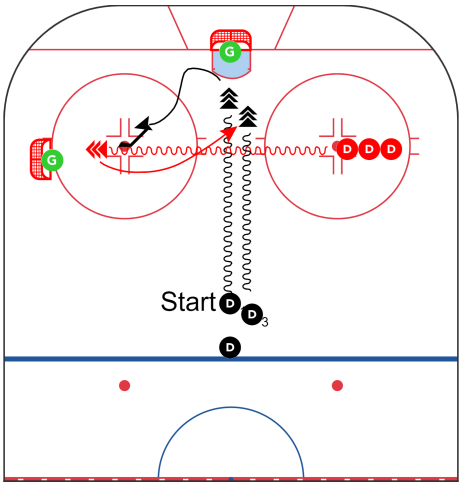


- 2v2, where offensive team needs to circle around their own net and attack from the half wall
- Defending team must skate inside both circles before angling the offense off

Key Points

- Quick feet, good puck protection
- Defence comes in deep and then angles play off to the boards
- D, don't let the FWD's cut to the middle. Use stick to block off lane and potential pass

Stickbattle 1 vs 1 — 10 mins

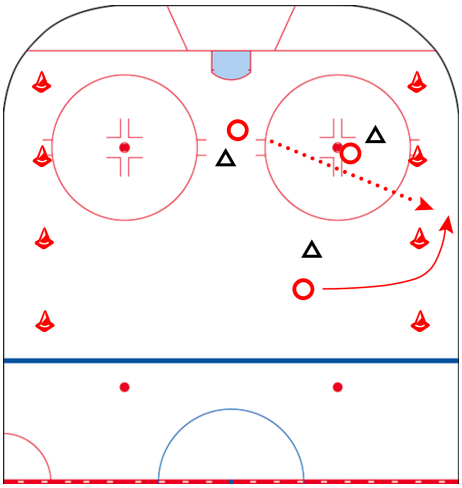


D 1 Alleingang auf G auf Pfiff startet D auf G versucht ein Tor zu erzielen, D 1macht sofort Druck auf D . Auf Pfiff startet D 2 und D macht Druck usw....

Key Points

- Schnelles Umschalten von Off. zu Def.
- Wille

Touch Down — 10 mins

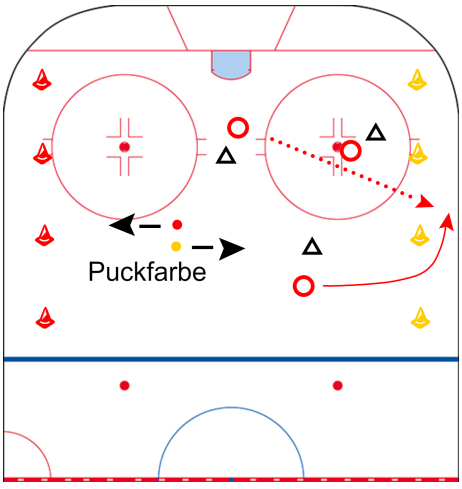


Touchdown ist erzielt, wenn ein Pass hinter die Pilonen gespielt werden kann und dieser vom Mitspieler auch angenommen wird. Pässe dürfen auf beide Seiten gespielt werden.

Key Points

- Headspeed wird gefördert
- Puckbesitz soll gefördert werden, Spieler müssen einander Supporten (Puckmanagement)

Touchdown Game — 10 mins



Touchdown ist erzielt, wenn ein Pass hinter die Pilonen gespielt werden kann und dieser vom Mitspieler auch angenommen wird. Pässe dürfen auf beide Seiten gespielt werden.

Regeln:

Ist die Puckfarbe gelb, so darf man den "End-Pass" nur nach rechts spielen, bei rot ist es die andere Seite.

Un touchdown est marqué lorsqu'une passe peut être jouée derrière le Pilonen et est reçue par le coéquipier. Les passes peuvent être jouées des deux côtés.

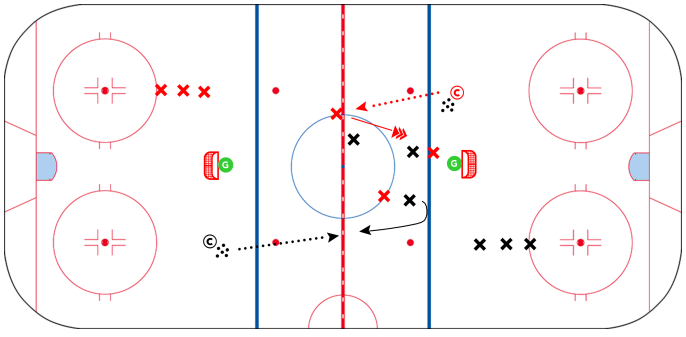
Règles :

Si la couleur du puck est jaune, la "passe finale" ne peut être jouée que vers la droite, si elle est rouge, elle doit être jouée vers l'autre côté.

Key Points

- Headspeed wird gefördert
- Wahrnehmung
- Handlungsschnelligkeit
- *Headspeed est promu*
- *Perception*
- *Vitesse d'action*

Transition / Netdrive — 10 mins



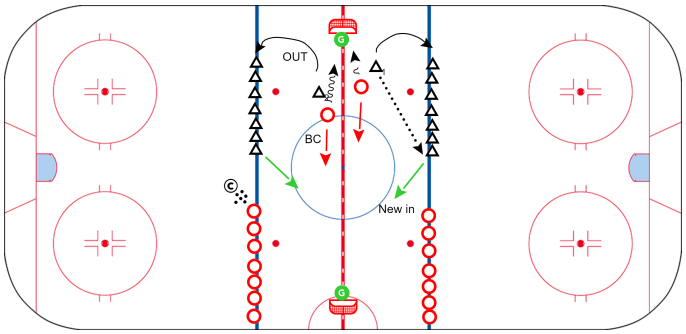
3vs3 in der NZ. Immer ein Spieler der Druck zum Tor macht. Geht der Puck aus dem Spiel hinter dem offensiven Tor, so bekommt der Gegner den Puck vom Coach. Schnelles Transition und Netdrive. Headspeed, Situation schnell erkennen.

Kein spekulieren!

Key Points

- Netdrive
- Transition
- Situation schnell erkennen und richtig reagieren

Transition Game 2vs2 — 10 mins

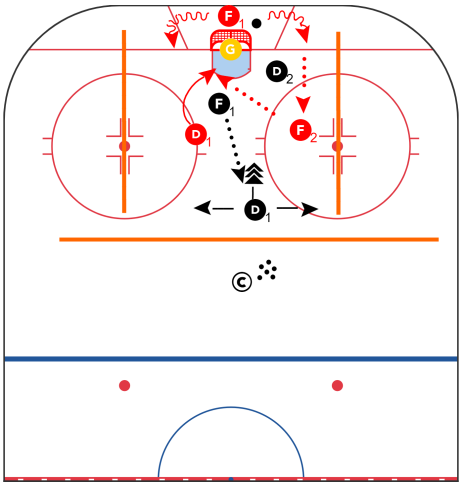


2vs2 in der Zone, Passlinien und Abschlüsse kreieren. Defensive macht Puckpressure (arbeite mit dem Stock)
Sobald die defensiven die Scheibe gewinnen, sofort Passlinie kreiren und zum Mitspieler auf der blauen Linie spielen. Die Offensiven werden nun zu den Backcheckern
Ablauf: Offensiv --> Defensiv --> out

Key Points

- Abschlüsse kreieren
- Druck aufs Tor machen
- Stickwork

Josi / Hischier Slot Gme — 10 mins

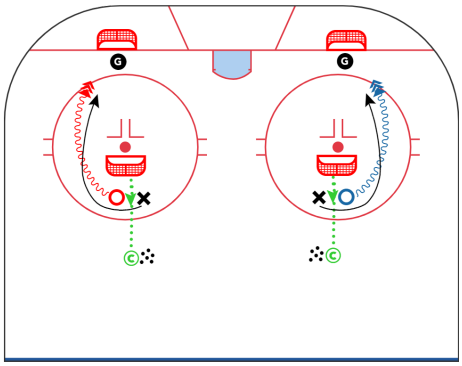


F 1 hinter dem Tor versucht einen roten Spieler D 1 F 2 vor dem Tor anzuspielen. D 2 F 1 ist in diesem Moment defensiv.
Wenn Schwarz die Scheibe gewinnt, auf D 1 spielen der wird zum offensiven Verteidiger, jetzt ist schwarz offensiv und rot defensiv.
Ziel ist, der schnelle switch von Defensiv zu Offensiv und umgekehrt zu lernen und den kurzen Moment der Organisation des Gegners auszunützen.

Key Points

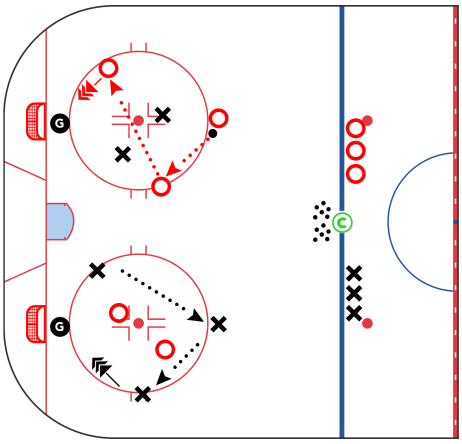
- im Slot Raum schaffen, Passlinie kreieren
- Stickcontrol im Slot
- Kommunikation
- Druck aufs Tor (go / release)

1 vs 1 Battle Slot Drill — 10 mins



- © spots the puck by taking a shot on the net placed on the circle, player who gets progression on the puck and tries to score.
- Players finding loose pucks and use bodies/ sticks to create protection/ room and getting the puck off in difficult places.

2 v 2 with High Supporter — 10 mins



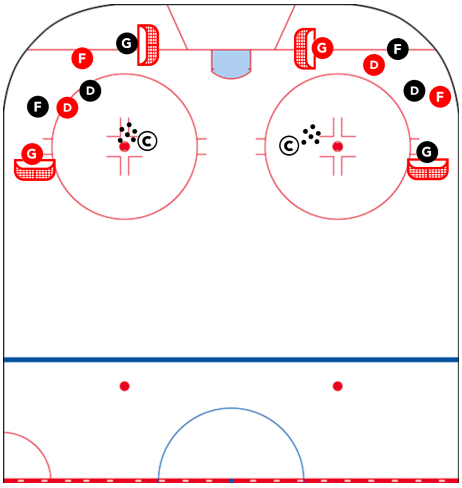
- Two nets are set on the goalline at the bottom of the circles.
- One player from each team will be at the top of their offensive circle. They must stay within a 2-stick length bubble.
- Two ✖ 's compete against two ⭕ 's. The Ⓒ will dump the puck in.
- When moving the puck into the respective team's offensive side, you have to pass to your high-support player.
- Run the drill for 45 seconds, then rotate in the next players.

MINNESOTA DRILL OF THE WEEK
Created by: Joe Stremcha, New Ulm Girls assistant coach, District 4 Hockey Director Coordinator and CCM High-Performance coach

Key Points

- Creating passing lanes and scoring opportunities.
- Defensive positioning.
- Being active with the sticks.

2:2 battle — 10 mins

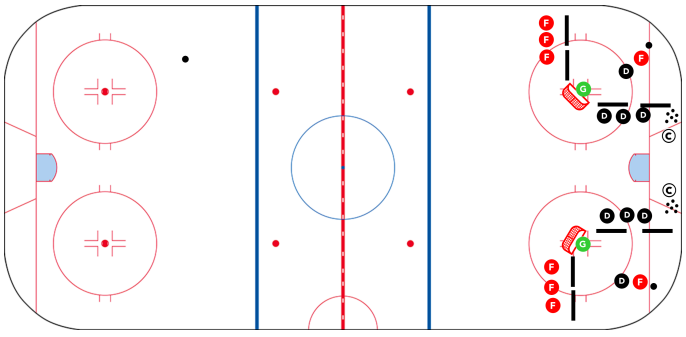


2:" auf kleinem Raum, finde Lösungen, spiele give and go, stell dich frei kreiere Räume
Sehr hohe intensität 20'' Einsätze

Key Points

- Lösungen auf kleinem Raum finden
- Hohe intensität

Battle 1vs1 — 10 mins

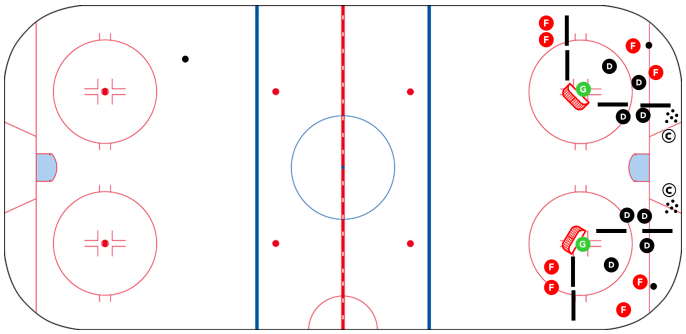


Offensiv muss die Scheibe schützten und sich zum Tor durchsetzen können.
Tiefe und stabile Position
Defensiv Gap + Insideposition halten
Arbeite mit dem Stock, Puckpressure

Key Points

- Insideposition
- Puckpressure
- Puckprotection und Durchsetzungsvermögen

Battle 2vs2 — 10 mins

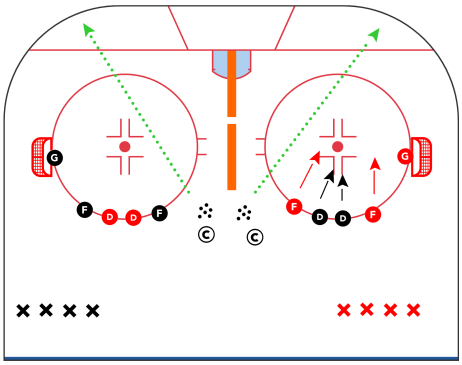


Offensiv muss die Scheibe schützten und sich zum Tor durchsetzen können. Lücken schaffen, Passlinien kreieren.
Arbeite als Team zusammen, gute Kommunikation ist wichtig, ob Offensiv oder Defensiv
Tiefe und stabile Position
Defensiv Gap + Insideposition halten
Arbeite mit dem Stock, Puckpressure

Key Points

- Insideposition
- Puckpressure
- Puckprotection und Durchsetzungsvermögen
- Kommunikation

Battle Competition — 10 mins

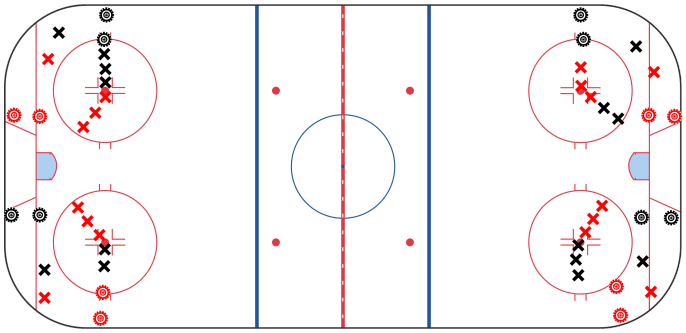


Welches Team das zuerst ein Tor erzielt erhält einen Punkt. Wer zuerst 5 Punkte hat gewinnt das Spiel
Wenn das defensive Team den Puck gewinnt, muss es versuchen in Besitz zu bleiben und den Puck zu halten

Key Points

- Battle Level
- Puckpossesion
- Kreativität und Support

Tire Board Battle 1vs1 — 10 mins

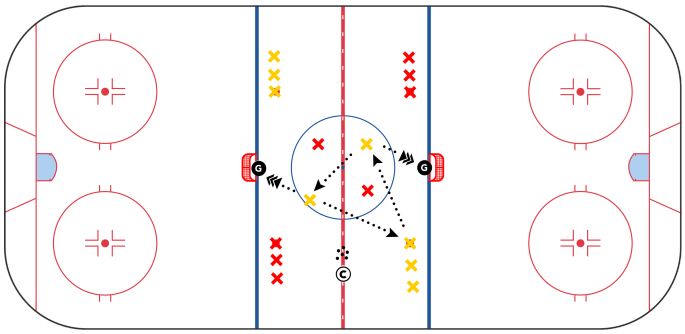


Verhalten an der Bande. Ziel ist es mit dem Puck durch das Tor vom Gegner zu kommen. RIchtiges Verhalten an der Bande lernen

Key Points

- Puckprotection
- Bande als Schutz nutzen
- Richtiges Verhalten an der Bande

Brain Game — 10 mins

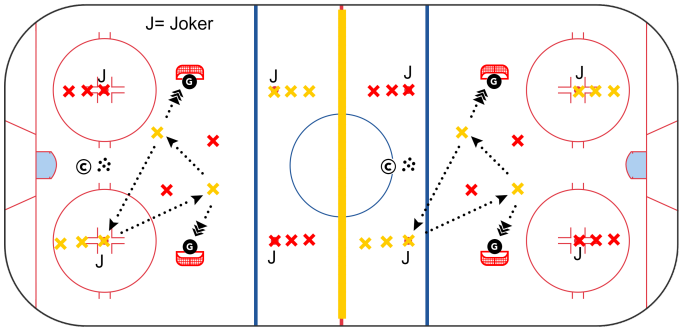


Die Scheibe muss immer direkt gespielt werden, sind immer One Touch Pässe. Die Joker der selben Farbe auf den Bullypunkten können und müssen angespielt werden.
Tore können auf beiden Seiten erzielt werden. Jokers können auch Tore erzielen.
Wenn der Goalie die Scheibe hat, gibts vom Coach eine neue.
Ziel:
Headspeed fördern, in dem immer schon der nächste Pass antizipiert werden muss. Spiel ohne Scheibe wird gefördert wie auch die Kommunikation.
Schnelle Umschaltspiel (Transition) da auf beide Tore geschossen werden darf.

Key Points

- Headspeed
- Kommunikation
- Abschlussverhalten
- Transition

Brain Game (2 Felder) — 10 mins

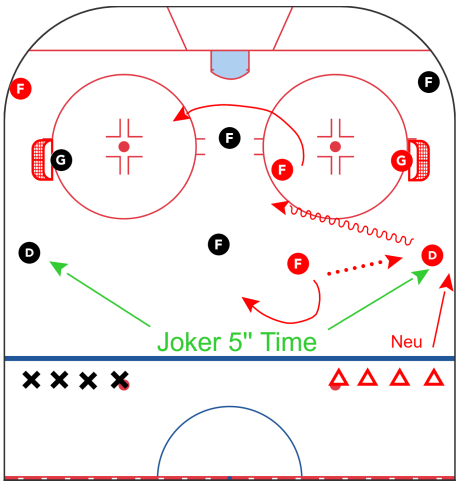


Die Scheibe muss immer direkt gespielt werden, sind immer One Touch Pässe. Die Joker der selben Farbe auf den Bullypunkten können und müssen angespielt werden.
Tore können auf beiden Seiten erzielt werden. Jokers können auch Tore erzielen.
Wenn der Goalie die Scheibe hat, gibts vom Coach eine neue.
Ziel:
Headspeed fördern, in dem immer schon der nächste Pass antizipiert werden muss. Spiel ohne Scheibe wird gefördert wie auch die Kommunikation.
Schnelle Umschaltspiel (Transition) da auf beide Tore geschossen werden darf.

Key Points

- Headspeed
- Kommunikation
- Abschlussverhalten
- Transition

Rush-Game 2vs2 + 1 (Transition) — 10 mins

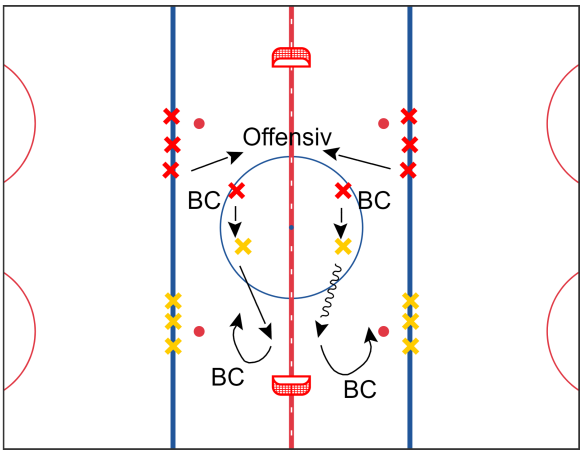


2vs2+1, hinter jedem Tor ist ein Joker pro Team. Die Joker können in der OZ 3vs2 Überzahl eingesetzt werden, aber auch in der DZ für Breakout und Rushes.
Ziel ist lernen schnell von Def. zu Off. und umgekehrt umzuschalten und eine Überzahl oder einen Rush zu kreieren. Offensiv ist 4vs2.
Nach der Aktion geht der Joker raus und wird durch einen neuen hinter dem Tor ersetzt.

Key Points

- Überzahl kreieren und ausnutzen
- Give and Go, Scheibe spielen und laufen
- Kommunikation fördern

SAG 2:2 Transition-Game — 10 mins

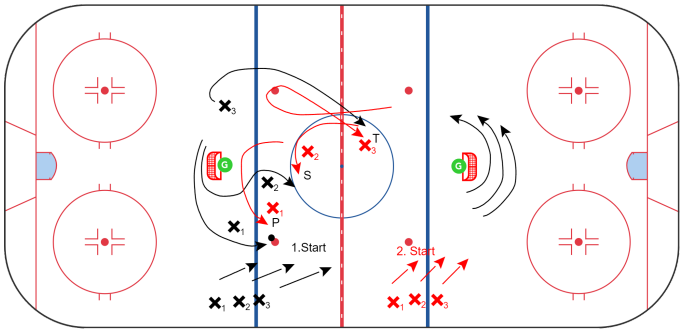


Transition-Game
Immer zuerst Offensiv-Defensiv-Out
✕ greift an und ✕ mach Backcheck. Wenn ✕ den Puck gewinnt, spielen sie sofort auf 2 neue ✕ und ✕ mach Backcheck. Imm er hin und her

Key Points

- Hohe Intensität
- Schnelles Umschalten
- Head und Footspeed

Forecheck Game 3:3 NZ — 10 mins

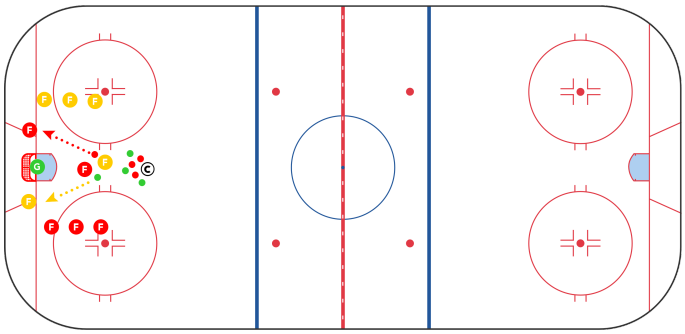


Nachdem ✕ bei ✕ vorbei ist, können dies auch starten.
Ziel ist das ✕ die ✕ ein gutes und effizientes angeling betreibt und den Gegner nach aussen treibt. Jeder hat seine Aufgabe. Passlinien unterbinden und Stick on Puck. Kommunikation untereinander.
Jener Spieler der am nächsten beim Puckführer ist mach Druck (P) der zweite gibt Support (S) der dritte schliesst das Dreieck (T)

Key Points

- Angeling
- Stick on Puck
- Laufbereitschaft

1vs1 Color Game — 10 mins



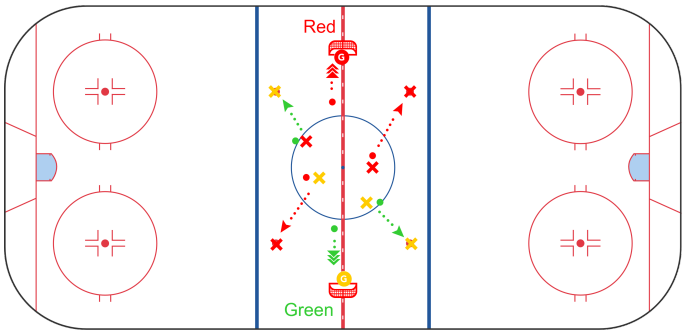
Das Spiel ist 1vs1. Ist der Puck auf "rot", so darf nur der rote Joker angespielt werden. Ist der Puck auf "gelb" so darf nur der gelbe Joker angespielt werden.
Das ganze kann auch umgekehrt gespielt werden. Puck rot, auf gelben Joker, Puck gelb auf roten Joker.

Le jeu est 1vs1. Si le puck est sur "rouge", seul le joker rouge peut être joué. Si le puck est sur "jaune", seul le joker jaune peut être joué.
L'ensemble peut également être joué dans l'autre sens. Puck rouge sur joker jaune, Puck jaune sur joker rouge.

Key Points

- Headspeed
- Reaktionsschnelligkeit
- Wahrnehmung
- *Headspeed*
- *Réactivité*
- *Perception*

Headspeed Game (2 Color Puck) — 10 mins



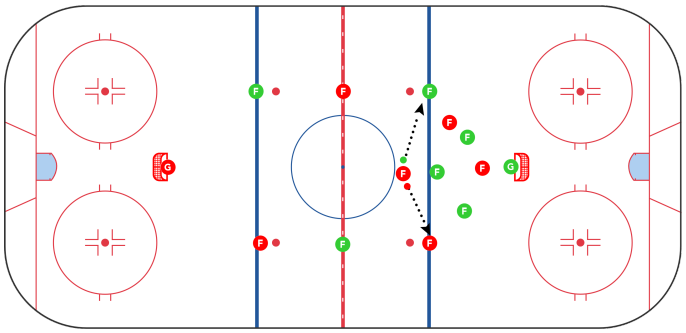
Headspeed Game mit dem 2-Farbenpuck

Ist der Puck ● auf grün, so dürfen nur die gelben Joker angespielt werden, ist er auf rot ● , nur die roten. Es darf auch nur auf den Goalie Tore erzielt werden, welcher die selbe Farbe hat wie der Puck

Key Points

- Headspeed
- Battlelevel

SAG: 3vs3 + Jokers (2-Color Puck) — 10 mins

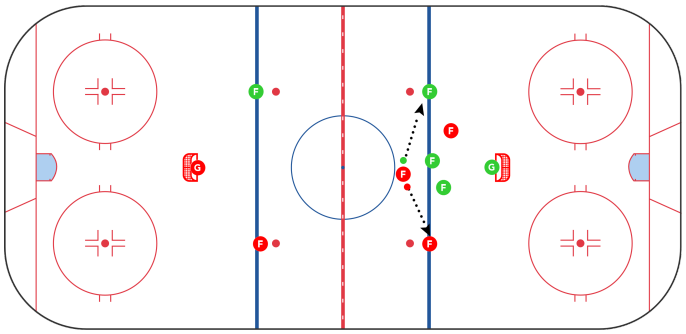


Headspeed soll trainiert und verbessert werden. Der Puck darf nur auf die Joker gespielt werden , wenn Joker und Puck dieselbe Farbe haben. Als Erweiterung und Erschwerung, können die Farben gleich umgekehrt sein, also grün auf rot und rot auf grün.
Auch kann der TH mit einbezogen werden, in dem man nur Tore erzielen kann wenn die Farbe zu TH passt
Überzahlsituation schlau kreieren und nutzen. Defensiv bei Scheibengewinn schnell umschalten. Kommunikation ist sehr zentral!

Key Points

- Headspeed
- Kommunikation

SAG: 2vs2 + Jokers (2-Color Puck) — 10 mins

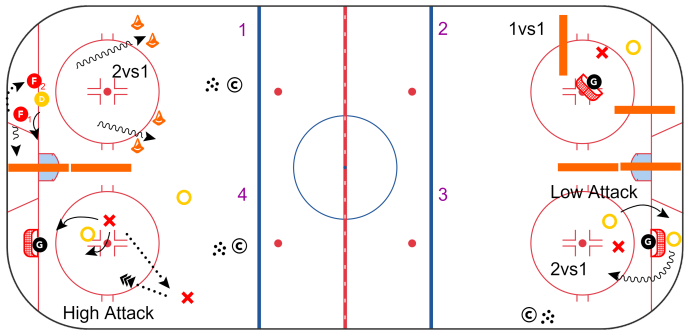


Headspeed soll trainiert und verbessert werden. Der Puck darf nur auf die Joker gespielt werden , wenn Joker und Puck dieselbe Farbe haben. Als Erweiterung und Erschwerung, können die Farben gleich umgekehrt sein, also grün auf rot und rot auf grün.
Auch kann der TH mit einbezogen werden, in dem man nur Tore erzielen kann wenn die Farbe zu TH passt
Überzahlsituation schlau kreieren und nutzen. Defensiv bei Scheibengewinn schnell umschalten. Kommunikation ist sehr zentral!

Key Points

- Headspeed
- Kommunikation

4 Small Games / Battles — 10 mins

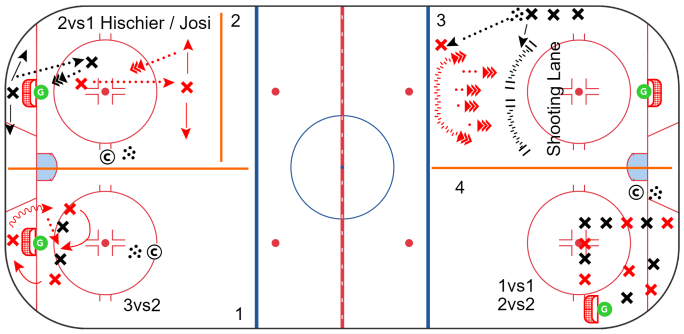


1) D macht Druck auf F 1, dieser muss eine Lösung zusammen mit F 2 finden. Ziel ist mit dem Puck durch die Pilonen zu fahren. Gewinnt D den Puck, muss er ihn kontrolliert aus der Zone fahren
2) 1vs1 auf kleinem Raum. Puck Protection
3) 2vs1, einer muss immer hinter dem Tor sein
4) 1vs1 im Bullykreis, die Jokers ober werden angespielt um Abschlüssen vom High Slot zu haben

Key Points

- Höchste Intensität ist gefordert
- Kommunikation und Wille
- Lösungen finden

SAG Stationen: Battles im Slot, Corner Balltels, Blockshots — 10 mins

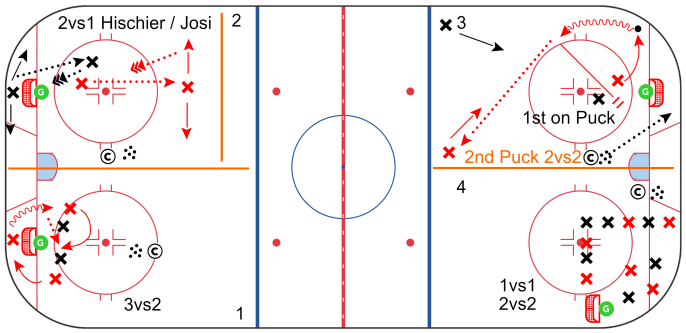


1) 2vs2 vor dem Tor, es muss immer ein Spieler hinter dem Tor sein (Netcycling)
2) 2vs1 Josi/Hischier nach dem Abschluss muss immer auf seinen Joker gespielt werden. Slot Battles / Screen / Rebound
3) Blockshots: ✖ geht in die Schusslinie
5) 1vs1 / 2vs2 Corner Battles, richtiges Verhalten an der Bande, Puck schützen, Support dem Scheibenführer

Key Points

- Hohe Intesnität, lernen sich im Slot durchtusetzen sei es Offensiv oder Defensiv. Genügend Pausen machen.

SAG Stationen: Battles im Slot, Corner Balltels — 10 mins

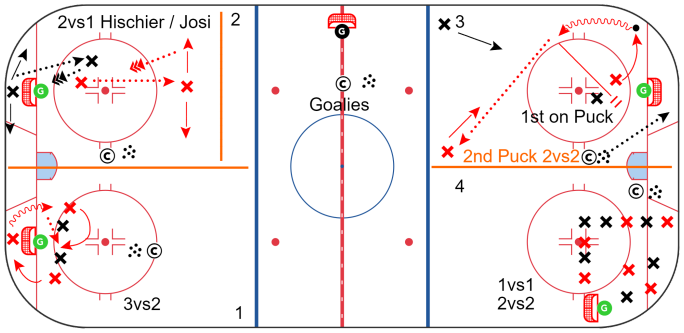


1) 2vs2 vor dem Tor, es muss immer ein Spieler hinter dem Tor sein (Netcycling)
2) 2vs1 Josi/Hischier nach dem Abschluss muss immer auf seinen Joker gespielt werden. Slot Battles / Screen / Rebound
3) Corner Battles, wer den Puck in der Ecke gewinnt, spiel auf seinen Joker an der BL, vor dem Tor Boxout, bereit sein für Tips, Screen, Rebounds. 2 Scheibe in Ecke, dann 2vs2 vor Tor.
5) 1vs1 / 2vs2 Corner Battles, richtiges Verhalten an der Bande, Puck schützen, Support dem Scheibenführer

Key Points

- Hohe Intesnität, lernen sich im Slot durchtusetzen sei es Offensiv oder Defensiv. Genügend Pausen machen.

SAG Stationen: Battles im Slot, Corner Balltels I — 10 mins

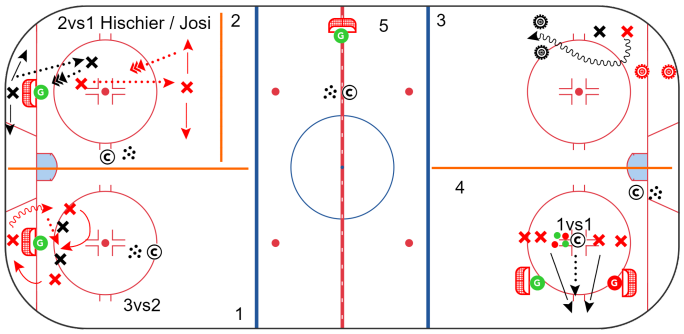


1) 2vs2 vor dem Tor, es muss immer ein Spieler hinter dem Tor sein (Netcycling)
2) 2vs1 Josi/Hischier nach dem Abschluss muss immer auf seinen Joker gespielt werden. Slot Battles / Screen / Rebound
3) Corner Battles, wer den Puck in der Ecke gewinnt, spiel auf seinen Joker an der BL, vor dem Tor Boxout, bereit sein für Tips, Screen, Rebounds. 2 Scheibe in Ecke, dann 2vs2 vor Tor.
5) 1vs1 / 2vs2 Corner Battles, richtiges Verhalten an der Bande, Puck schützen, Support dem Scheibenführer

Key Points

- Hohe Intesnität, lernen sich im Slot durchtusetzen sei es Offensiv oder Defensiv. Genügend Pausen machen.

SAG Stationen: Battles im Slot, Corner Balltels 2 — 10 mins

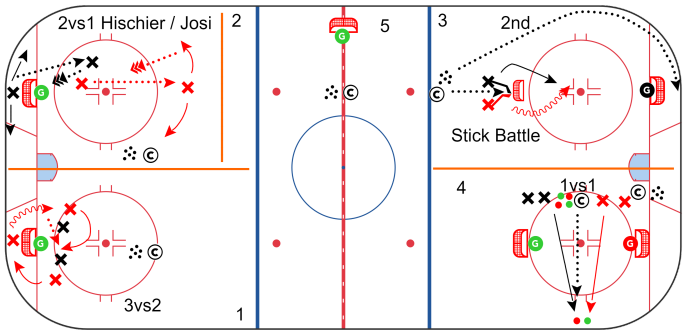


1) 2vs2 vor dem Tor, es muss immer ein Spieler hinter dem Tor sein (Netcycling)
2) 2vs1 Josi/Hischier nach dem Abschluss muss immer auf seinen Joker gespielt werden. Slot Battles / Screen / Rebound
3) Tire-Game: Finde den Weg durch die Pneus. Puckprotection, Box-out/Box-in, Durchsetzungsvermögen
4) 1vs1 Colorgame: mit 2-Farbenpucks, nach Boardbattle kann nur auf dieser Seite ein Tor geschossen werden, welche die Farbe vom Puck hat (rot oder grün)
5) Goaliespezifisch mit Goalie-Coach

Key Points

- Hohe Intesnität, lernen sich im Slot durchtusetzen sei es Offensiv oder Defensiv. Genügend Pausen machen.

SAG Stationen: Battles im Slot, Corner Balltels 3 — 10 mins

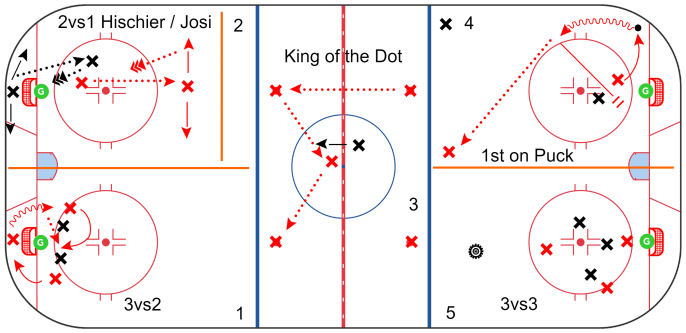


1) 2vs2 Slot-Battle vor dem Tor, es muss immer ein Spieler hinter dem Tor sein (Netcycling) Kommunikation und Raum kreieren im Slot stärken
2) 2vs1 Josi/Hischier nach dem Abschluss muss immer auf seinen Joker gespielt werden. Slot Battles / Screen / Rebound
3) Stick-Battle, Face-Off Situation. Wer das Battle gewinnt ist Offensiv. 2nd Puck vom Coach
4) 1vs1 Colorgame: mit 2-Farbenpucks, nach Boardbattle kann nur auf dieser Seite ein Tor geschossen werden, welche die Farbe vom Puck hat (rot oder grün) Slotverhalten Off. und Def. wie auch Headspeed stärken.
5) Goaliespezifisch mit Goalie-Coach

Key Points

- Hohe Intesnität, lernen sich im Slot durchtusetzen sei es Offensiv oder Defensiv. Genügend Pausen machen.
- Setze dich im Slot durch Off./Def.
- Wille und Duchsetzungsvermögen

SAG Stationen (Battles) — 10 mins

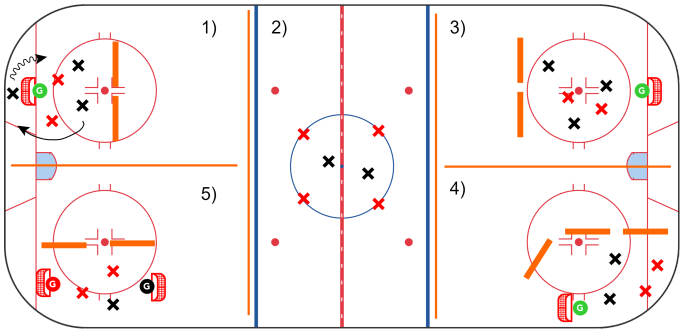


1) 2vs2 vor dem Tor, es muss immer ein Spieler hinter dem Tor sein (Netcycling)
2) 2vs1 Josi/Hischier nach dem Abschluss muss immer auf seinen Joker gespielt werden. Slot Battles / Screen / Rebound
3) King of the Dot, es muss versucht werden seinen Spieler in der Mitte anzuspielen. In der Mitte sich freistellen Kommunikation, Puckprotection
4) Corner Battles, wer den Puck in der Ecke gewinnt, spiel auf seinen Joker an der BL, vor dem Tor Boxout, bereit sein für Tips, Screen, Rebounds
5) 3vs3 nach dem Puckgewinn muss zuerst 2 Päse gespielt werden bevor der Abschluss kommt oder um Pneu mit dem Puck.

Key Points

- Hohe Intesnität, lernen sich im Slot durchtusetzen sei es Offensiv oder Defensiv. Genügend Pausen machen.

5 Stationen: Small Games Battles — 10 mins



1) 2vs2 +1 mit einem Spieler hinter dem Tor. Es muss immer ein Spieler hinter dem Tor sein
2) BP=Stickwork im Kreis
3) 3vs2 im Slot / Kreiere eine Überzahlsituation, finde Lösungen
4) 2vs2 Board Battle
5) 2vs1 scoring Battle

Key Points

- Wille sich durchzusetzen
- Spieler bestimmen den Intensitätslevel und sind dafür verantwortlich
- Battle Level muss hoch sein