

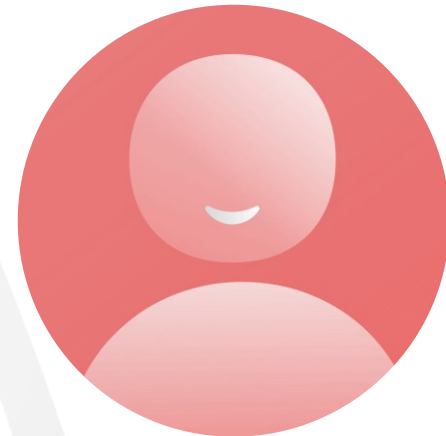


ENTWICKLUNGSREIHEN «WIE GELINGT DER KOMPETENZAUFBAU IM KINDEREISHOCKEY WIRKUNGSVOLL(ER)?»

WEBINAR 19.11.2025

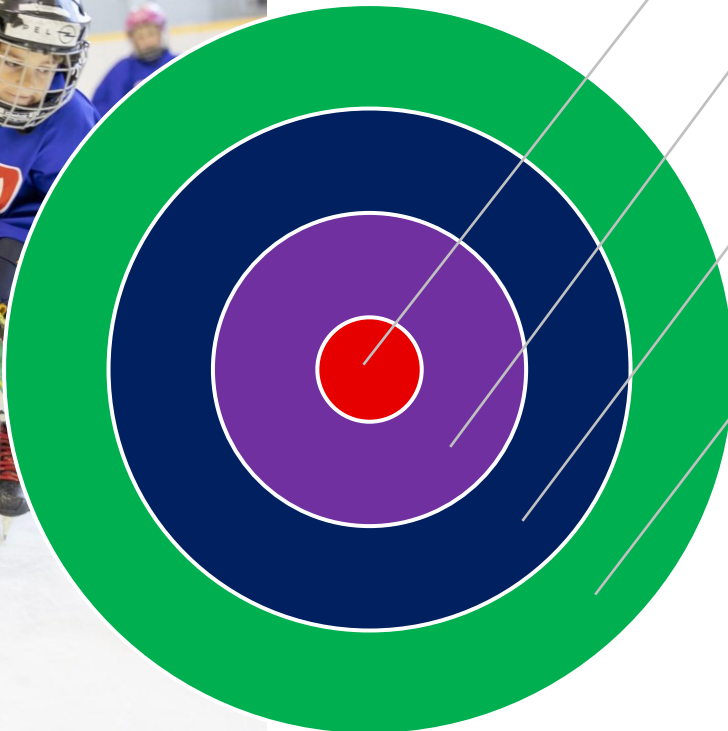
HOST: OMAR LÜTHI, SENIOR MANAGER YOUTH SPORT, SIHF

➡ HINWEIS: WIRD AUFGEZEICHNET UND VERÖFFENTLICHT



KINDEREISHOCKEY

THEMENSCHWERPUNKTE ÜBER DIE LETZTEN JAHRE

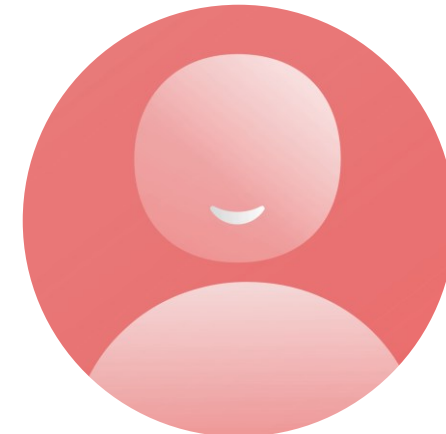


systematische Lernwege (Entwicklungsreihen)
und zielorientierte Variation

zielorientierte Spielformen (deliberate play)

spielerisches Lernen

kindergerechte Settings



SKILLS & SPIELKOMPETENZ

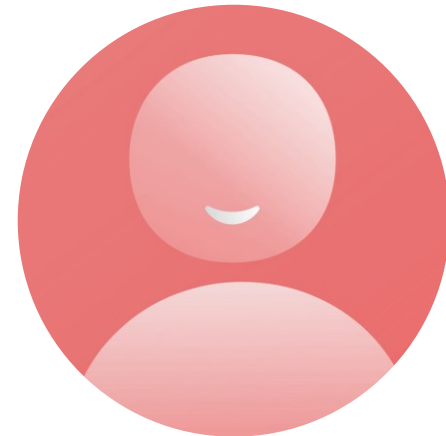
DEFINITIONEN

Skill

Fertigkeit; bspw. eine Bewegung ausführen können

(Spiel-)Kompetenz

situationsgerecht wirkungsvolle Anwendung der Fertigkeit im Spiel



KOMPETENZENTWICKLUNG

ÜBERSICHT

Umgebung = Spielsituation

(Spiel-)Kompetenz

=

Haltung
(Attitude)

+

Wahrnehmung

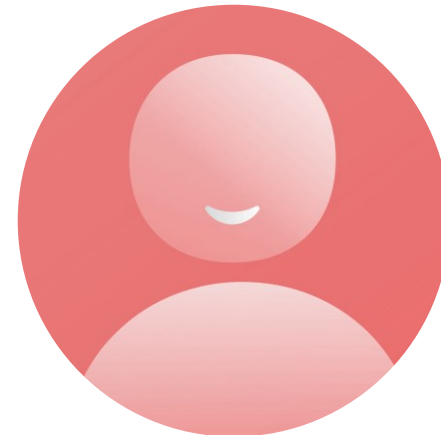
+

Entscheidung

+

Skill

Kinder entwickeln Kompetenzen, weil sie Herausforderungen lösen wollen – nicht, weil sie eine Bewegung "perfekt" nachahmen wollen. Sie lernen durch das Spiel, nicht vor dem Spiel.



KOMPETENZENTWICKLUNG

WARUM LERNEN NICHT LINEAR VERLÄUFT

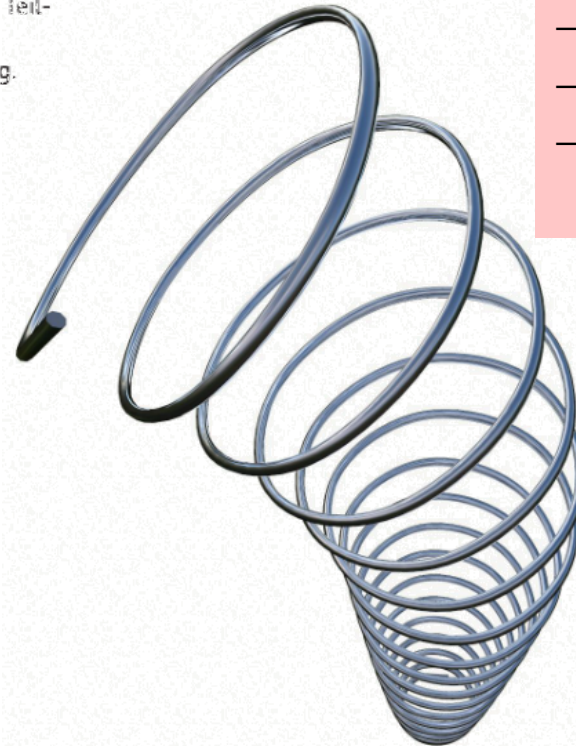
← OFFENER LERNWEG

Die Kinder und Jugendlichen lösen eine gestellte Bewegungsaufgabe selbstständig und bestimmen den Weg zum Ziel. Mehrere Lösungen sind möglich.

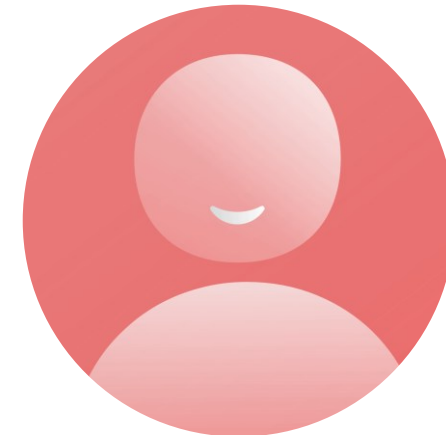


STRUKTURIERTER LERNWEG →

Du gliederst die Übung in Teilschritte nach dem Prinzip der methodischen Reihe. Wichtig dabei ist, dass du den nächsten Teilschritt erst dann angehst, wenn die Kinder und Jugendlichen die bisherigen Schritte beherrschen. Es gibt nur eine Lösung.

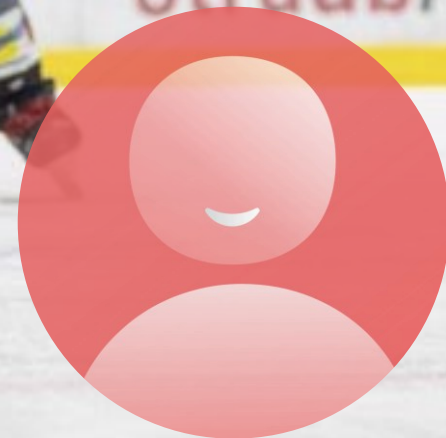


- Kinder entdecken Lösungen
- Fehler, Chaos, Variation
- neue stabile Muster entstehen
- und Lernen verläuft sprunghaft



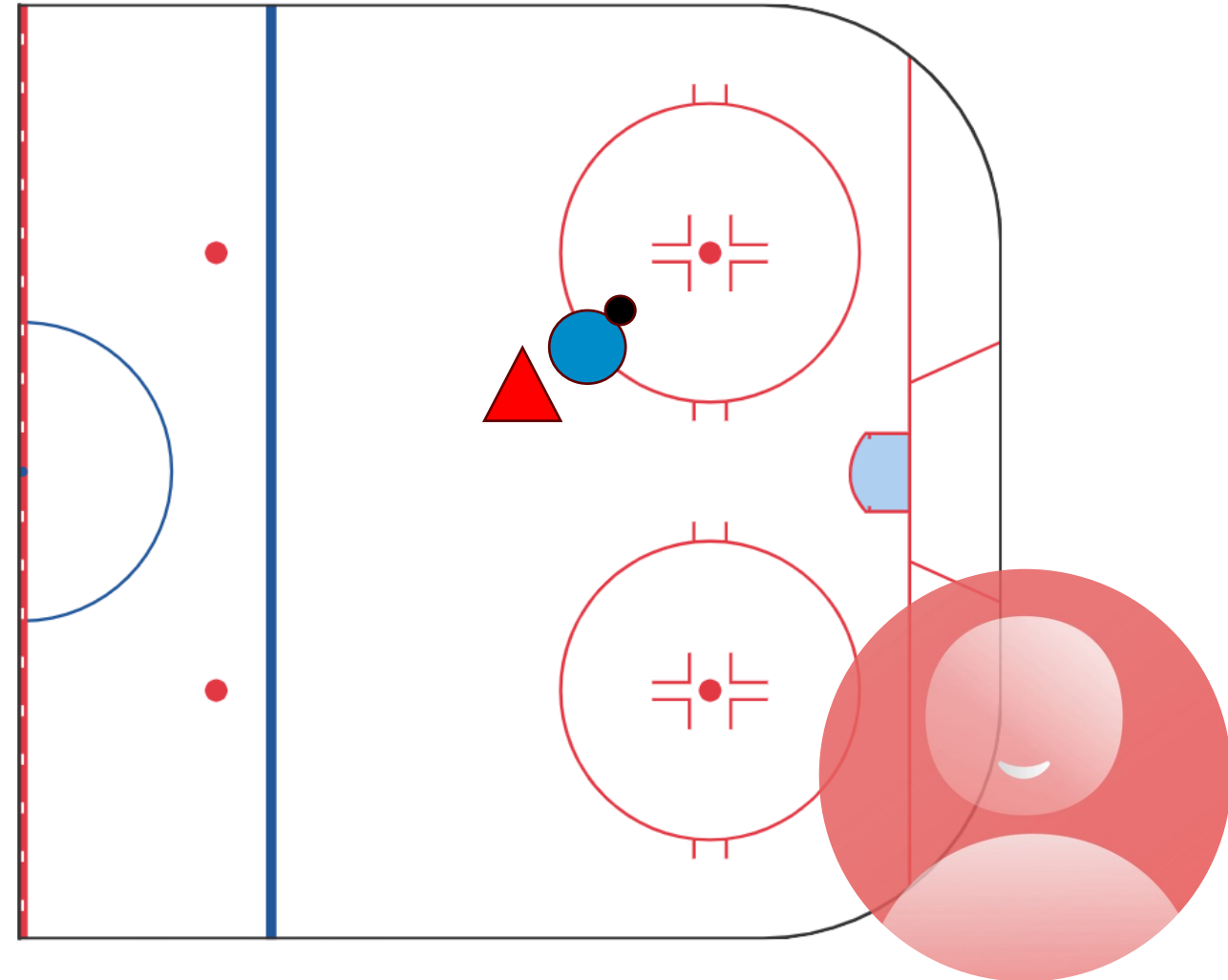


Aufbaureihen entwickeln
Beispiel «Tight Turns»



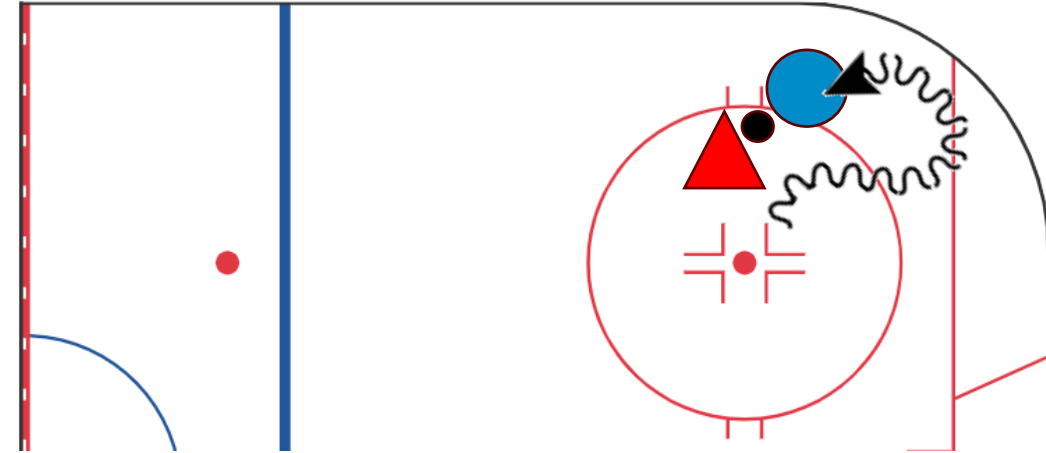
SPIELKOMPETENZEN

BEISPIEL «SICH DURCH RICHTUNGSWECHSEL VON GEGNER TRENNEN»

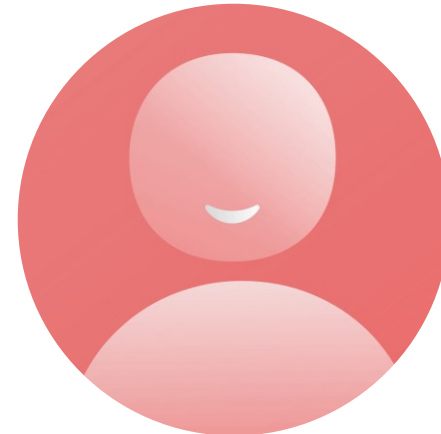


SPIELKOMPETENZ

«ER HAT GELERNT, WIE MAN SICH DREHT - ABER NOCH NICHT WANN»



- ✓ Druck erkannt
- ✓ Freier Raum genutzt
- ✓ agiler Richtungswechsel mit Puck
- ✗ Distanz
- ✗ Timing - zu früh gedreht



SPIELKOMPETENZ FRAGEN

Was

sollen unsere Kids in
welcher Reihenfolge
erlernen?

+

Wie

gelingt das Erlernen
wirkungsvoll?



BEISPIEL RICHTUNGSWECHSEL

DIE KOMPETENZ IN «BAUSTEINE» ZERLEGEN

Gutes Timing im Richtungswechsel
(Druck annehmen und ausbrechen)

Richtungswechsel, um sich vom
Gegner zu lösen

Mehrere abrupte Richtungswechsel
aufeinander folgend

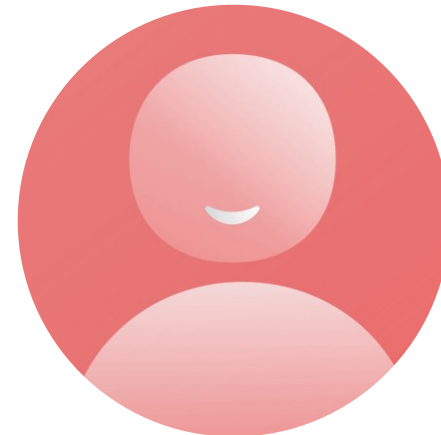
Abrupte Richtungswechsel

Richtungswechsel

Kopf oben

Puck
schützen

Druck suchen, annehmen
und sich vom Druck lösen



BEISPIEL RICHTUNGSWECHSEL

DIE KOMPETENZ IN «BAUSTEINE» ZERLEGEN

Gutes Timing im Richtungswechsel
(Druck annehmen und ausbrechen)

Haltung und Game Integration «Traue ich mich unter Druck?»
Mut, Selbstwirksamkeit, situative Reaktion (Good Habit)

Richtungswechsel, um sich vom
Gegner zu lösen

Adaptivität «Wie passe ich mich an die Situation an?»
Constraint-Led Approach, Druck + Bewegung + Entscheidungsstress

Mehrere abrupte Richtungswechsel
aufeinander folgend

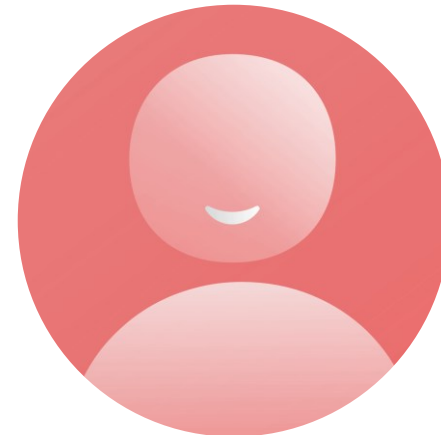
Stabilisierung «Wie mache ich es richtig?»
Bewusste Fähigkeit, kontrollierte Variabilität

Abrupte Richtungswechsel

Orientierung & Verständnis «Was soll ich tun?»
Bewegung + Raumgefühl

Richtungswechsel

Entdeckendes Erleben «Oh... das gibt's?»



BEISPIEL RICHTUNGSWECHSEL

DIE KOMPETENZ IN «BAUSTEINE» ZERLEGEN

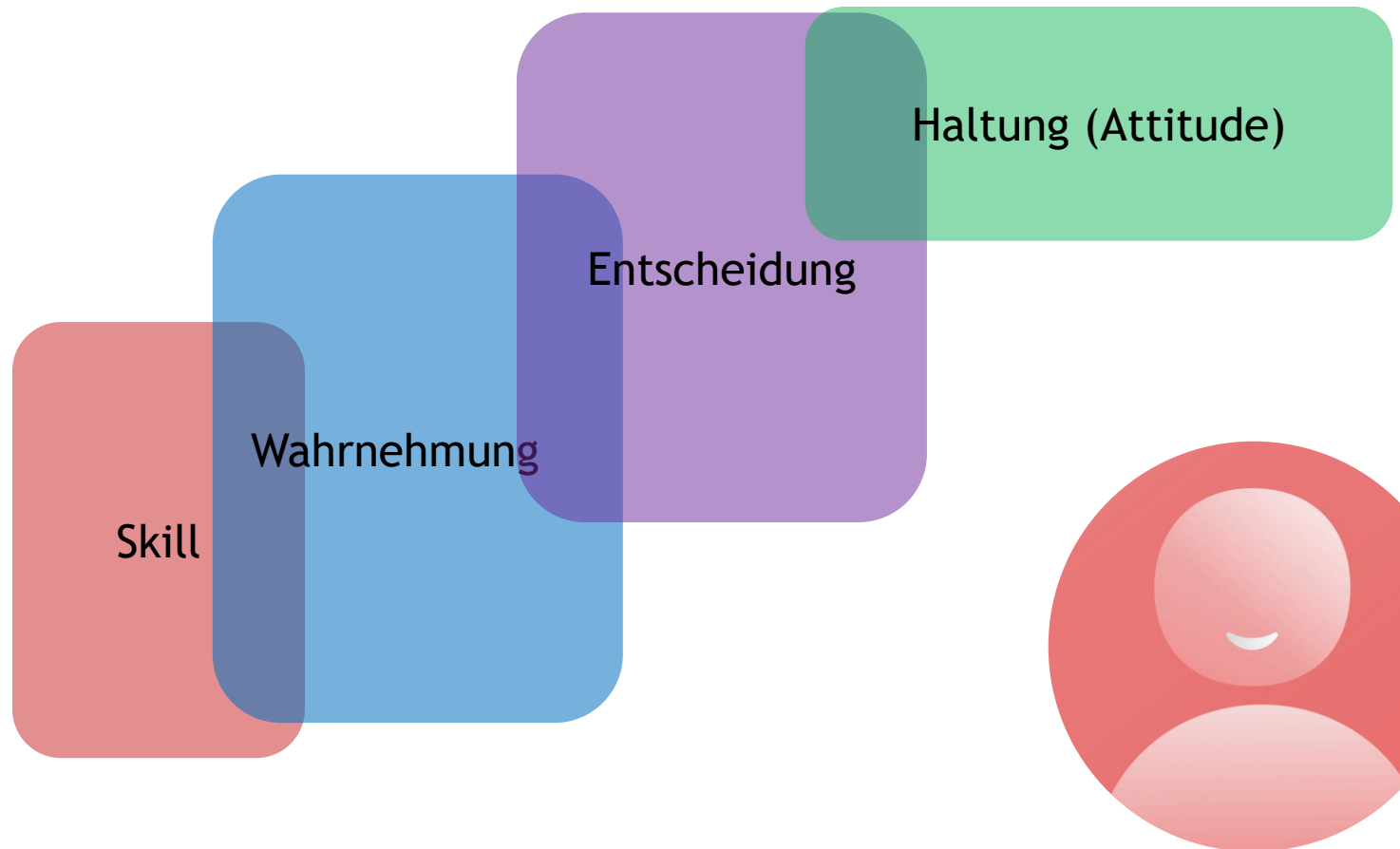
Gutes Timing im Richtungswechsel
(Druck annehmen und ausbrechen)

Richtungswechsel, um sich vom
Gegner zu lösen

Mehrere abrupte Richtungswechsel
aufeinander folgend

Abrupte Richtungswechsel

Richtungswechsel



BEISPIEL RICHTUNGSWECHSEL

DIE KOMPETENZ IN «BAUSTEINE» ZERLEGEN

Gutes Timing im Richtungswechsel
(Druck annehmen und ausbrechen)

Passendes Spiel?
Variationen? Drill notwendig? Key Points?

**Richtungswechsel, um sich vom
Gegner zu lösen**

Passendes Spiel?
Variationen? Drill notwendig? Key Points?

**Mehrere abrupte Richtungswechsel
aufeinander folgend**

Passendes Spiel?
Variationen? Drill notwendig? Key Points?

Abrupte Richtungswechsel

Passendes Spiel?
Variationen? Drill notwendig? Key Points?

Richtungswechsel

Passendes Spiel?
Variationen? Drill notwendig? Key Points?



BEISPIEL RICHTUNGSWECHSEL

DIE KOMPETENZ IN «BAUSTEINE» ZERLEGEN

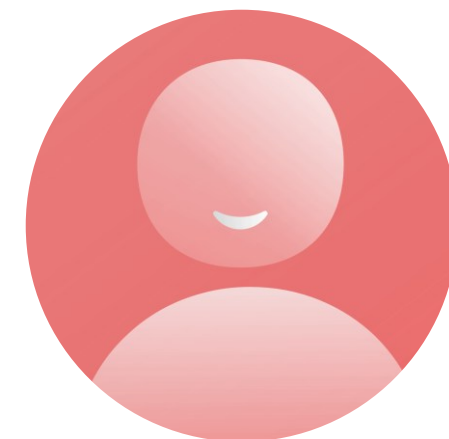
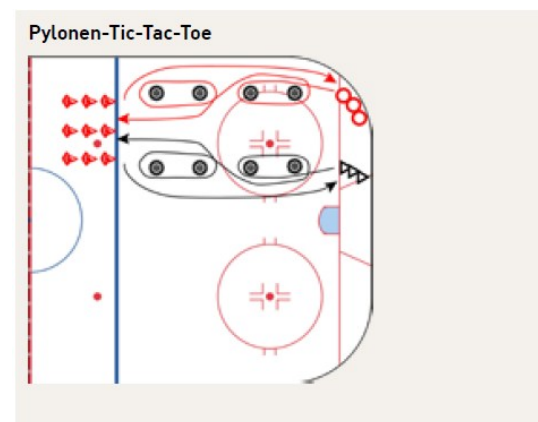
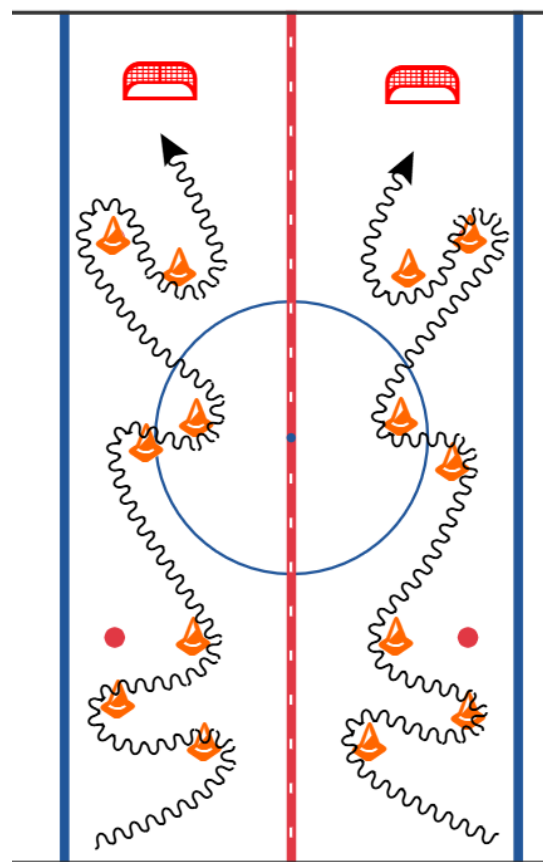
Gutes Timing im Richtungswechsel
(Druck annehmen und ausbrechen)

Richtungswechsel, um sich vom
Gegner zu lösen

Mehrere abrupte Richtungswechsel
aufeinander folgend

Abrupte Richtungswechsel

Richtungswechsel



BEISPIEL RICHTUNGSWECHSEL

DIE KOMPETENZ IN «BAUSTEINE» ZERLEGEN

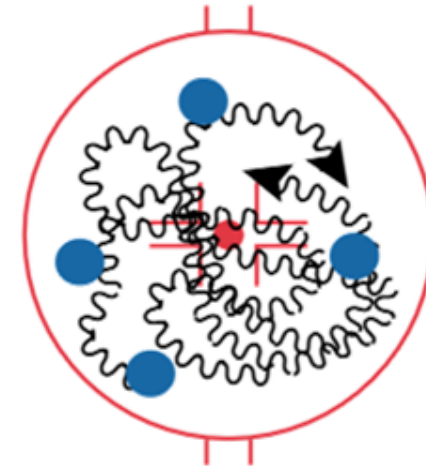
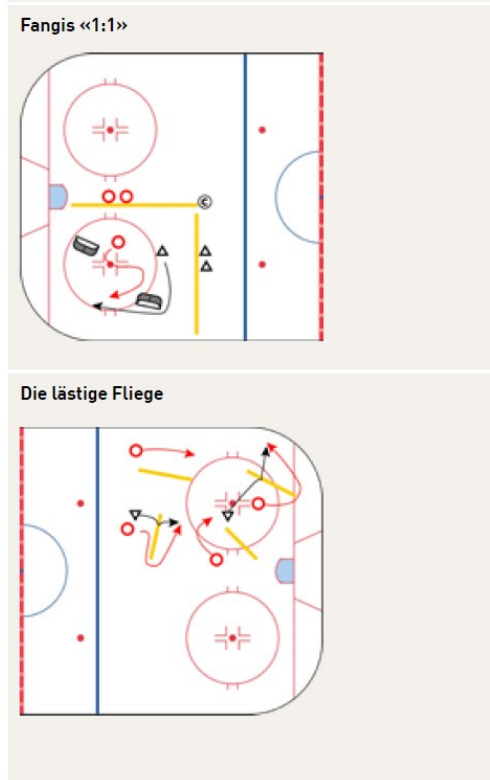
Gutes Timing im Richtungswechsel
(Druck annehmen und ausbrechen)

Richtungswechsel, um sich vom
Gegner zu lösen

Mehrere abrupte Richtungswechsel
aufeinander folgend

Abrupte Richtungswechsel

Richtungswechsel



BEISPIEL RICHTUNGSWECHSEL

DIE KOMPETENZ IN «BAUSTEINE» ZERLEGEN

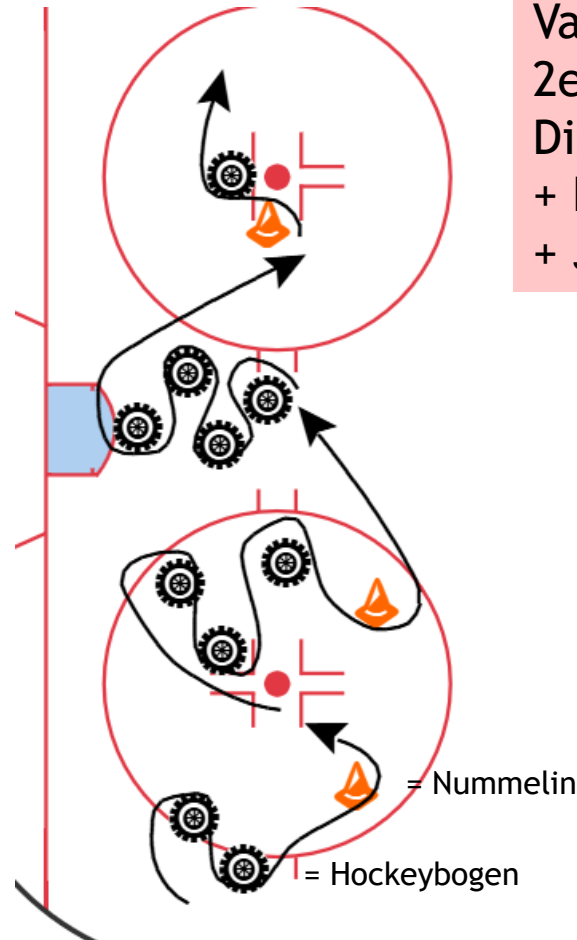
Gutes Timing im Richtungswechsel
(Druck annehmen und ausbrechen)

Richtungswechsel, um sich vom
Gegner zu lösen

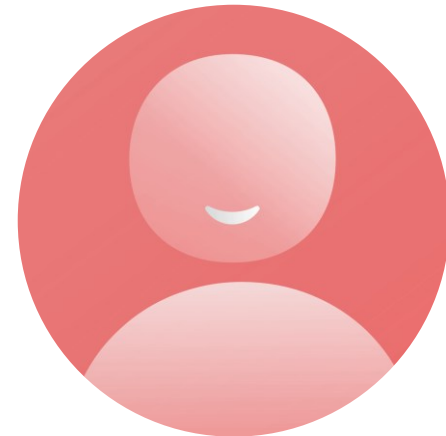
Mehrere abrupte Richtungswechsel
aufeinander folgend

Abrupte Richtungswechsel

Richtungswechsel



Variationen:
2er, 3er, 4er Abfolgen
Distanzen variieren
+ Puck
+ Jäger auf Distanz



BEISPIEL RICHTUNGSWECHSEL

DIE KOMPETENZ IN «BAUSTEINE» ZERLEGEN

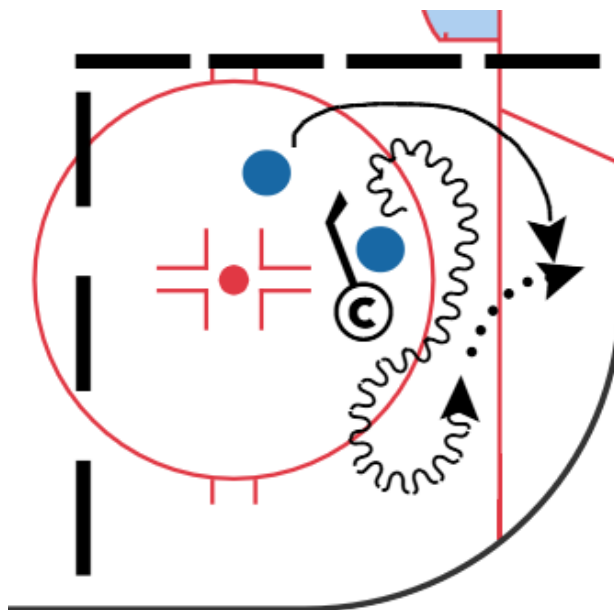
Gutes Timing im Richtungswechsel
(Druck annehmen und ausbrechen)

Richtungswechsel, um sich vom
Gegner zu lösen

Mehrere abrupte Richtungswechsel
aufeinander folgend

Abrupte Richtungswechsel

Richtungswechsel



Coach «jagt» Puckführer, macht
seitlich Druck mit Stock oder
Körper, F1 darf Puck erst nach 3,
4 oder 5 Turns an F2 passen. F2
muss sich ständig anspielbar
positionieren.



BEISPIEL RICHTUNGSWECHSEL

DIE KOMPETENZ IN «BAUSTEINE» ZERLEGEN

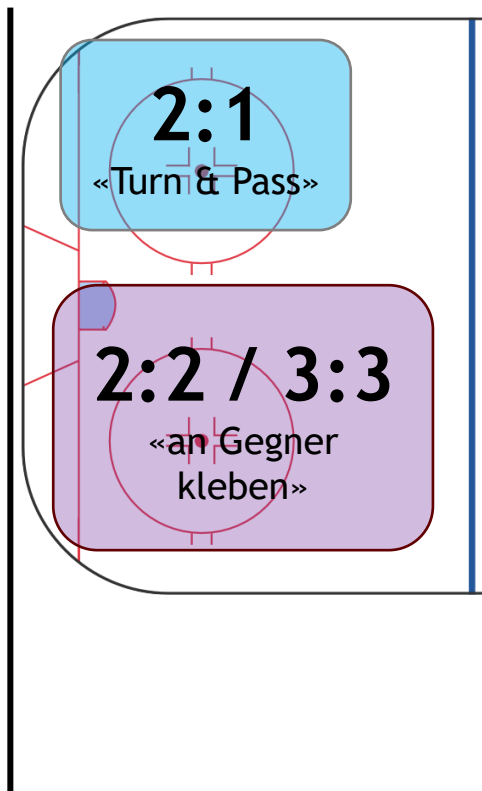
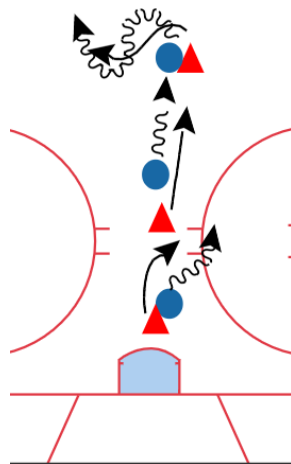
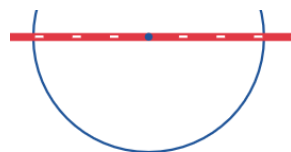
Gutes Timing im Richtungswechsel
(Druck annehmen und ausbrechen)

Richtungswechsel, um sich vom
Gegner zu lösen

Mehrere abrupte Richtungswechsel
aufeinander folgend

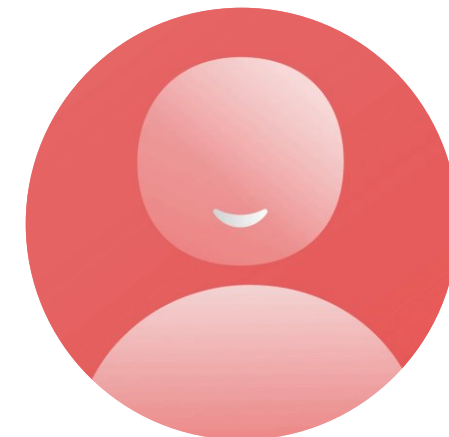
Abrupte Richtungswechsel

Richtungswechsel



Selbstwirksamkeit
erleben
«ich entscheide richtig»

- Druck annehmen
- auf Druck reagieren
- Tempo steigern



BEISPIEL RICHTUNGSWECHSEL

ATTRAKTIVE AUFGABEN DURCH VARIATION

Gutes Timing im Richtungswechsel
(Druck annehmen und ausbrechen)

Richtungswechsel, um sich vom
Gegner zu lösen

Mehrere abrupte Richtungswechsel
aufeinander folgend

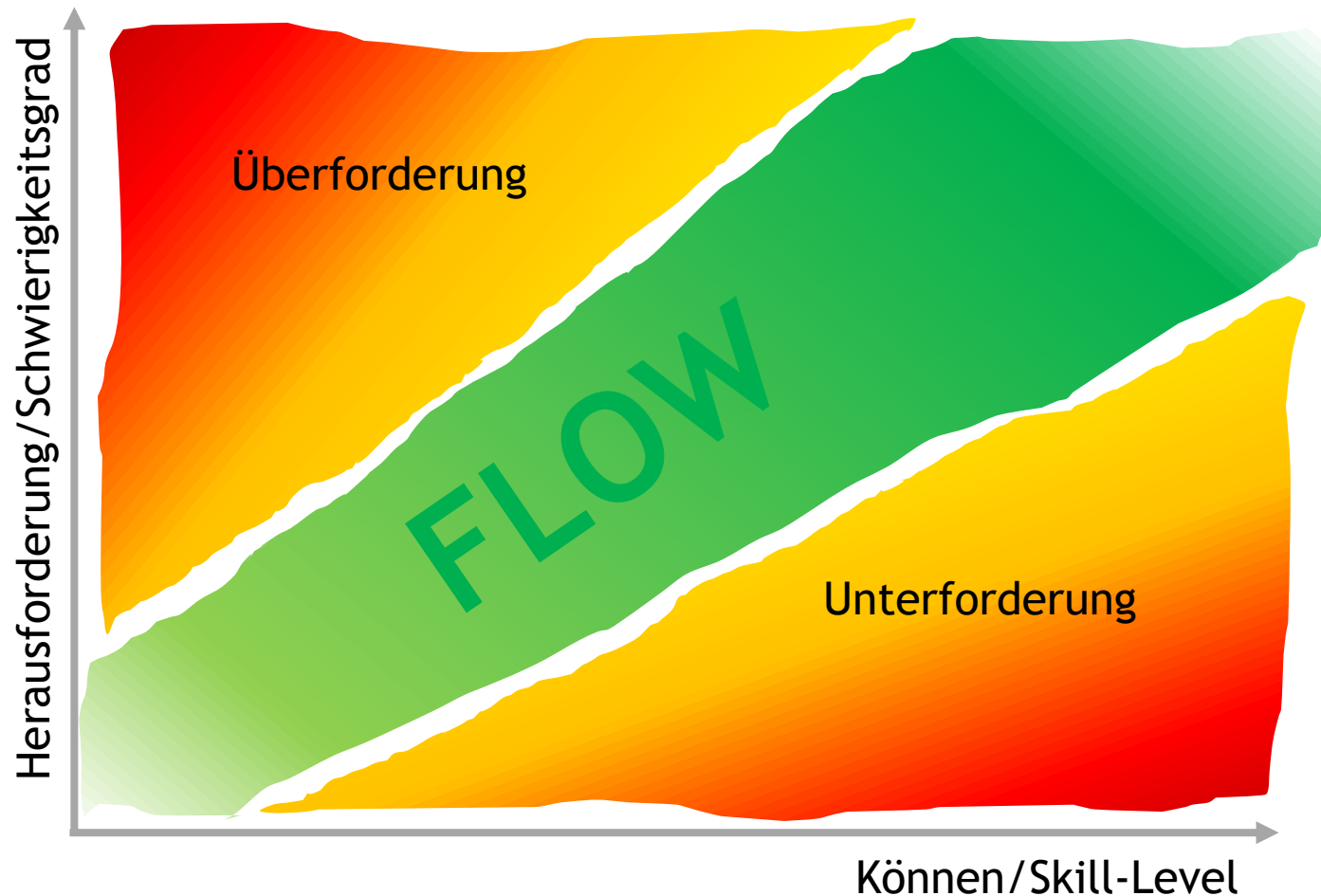
Abrupte Richtungswechsel

Richtungswechsel

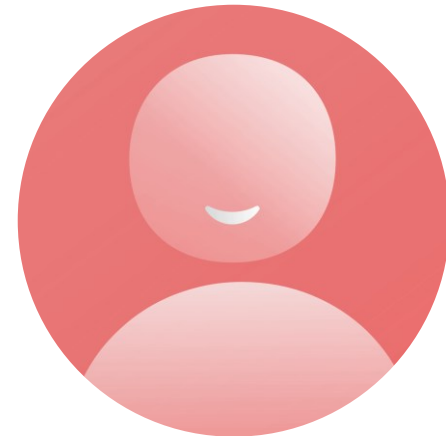


ENTWICKLUNGSSREIHEN

NICHT ZU FRÜH ZUR NÄCHSTEN STUFE SPRINGEN



Progression ja,
aber im Flow-Kanal bleiben.



KOMPETENZENTWICKLUNG AUCH OFF-ICE CLEVER NUTZEN...

Umgebung = Spielsituation

(Spiel-)Kompetenz

=

Haltung
(Attitude)

+

Wahrnehmung

+

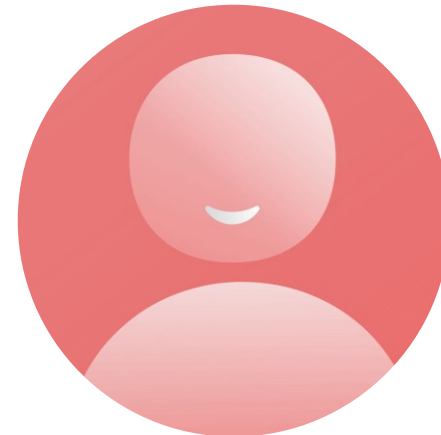
Entscheidung

+

Skill

kann in unterschiedlichen Settings gefördert werden

Off-Ice



VORSICHT

ENTWICKLUNGSREIHEN JA, ABER OFFEN GEDACHT...

Verbreitetes Missverständnis: Entwicklungsreihen als feste Übungsleiter - Schritt 1, 2, 3.
Nein! Modernes Lernverständnis:

Entwicklungsreihen = aufbauende Lernlandschaften



FAZIT

4 TAKE-AWAYS

1. Kinder sollen Kompetenzen entwickeln, nicht bloss isolierte Skills

situative Wahrnehmung-Entscheidung-Aktion plus die Haltung (Mut, Neugier, Druck annehmen)

2. Entwicklungsreihen ja - aber nicht linear: Sie geben die Richtung, aber nicht das Rezept vor

Progression über variantenreiche, spielnahe Aufgaben, nicht über starre Drills. Stufen sind Richtungen, keine Schubladen.

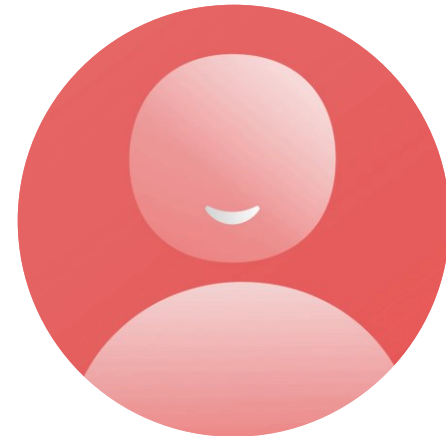
3. Lernen passiert im Flow - zwischen Unter- und Überforderung

Kinder brauchen Herausforderungen, die sie aktiv lösen wollen.

Das erzeugt Motivation, Selbstwirksamkeit und nachhaltiges motorisches Lernen.

4. Spielorientierung macht aus Skills echte Spielkompetenz

Je früher Kinder in offenen Situationen handeln dürfen, desto besser passen sie ihre Lösungen später unter Druck an.





Fragen?