





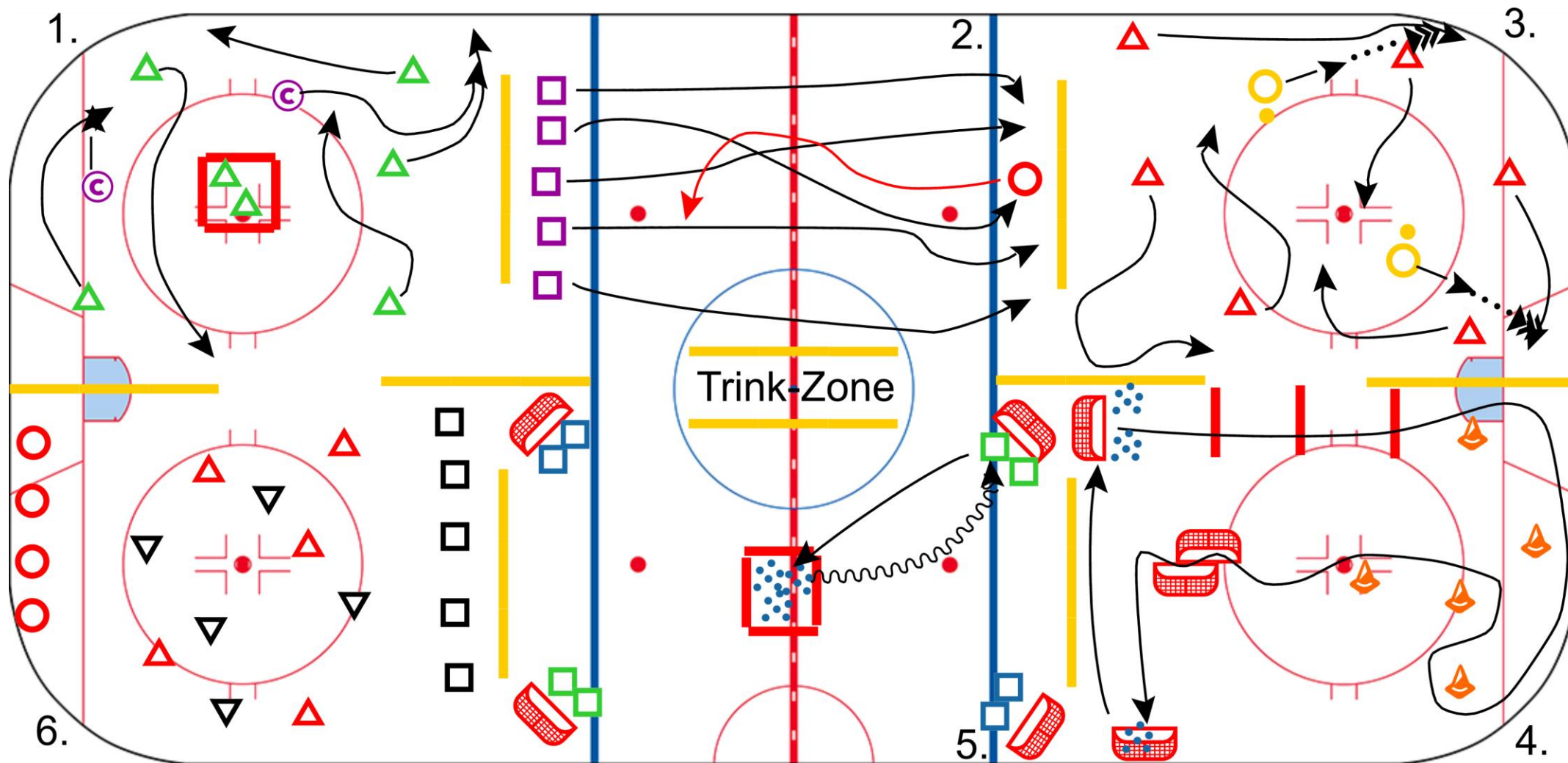
SWISS ICE HOCKEY DAY
3. NOVEMBER 2024

TEIL 1
«BRING A FRIEND»



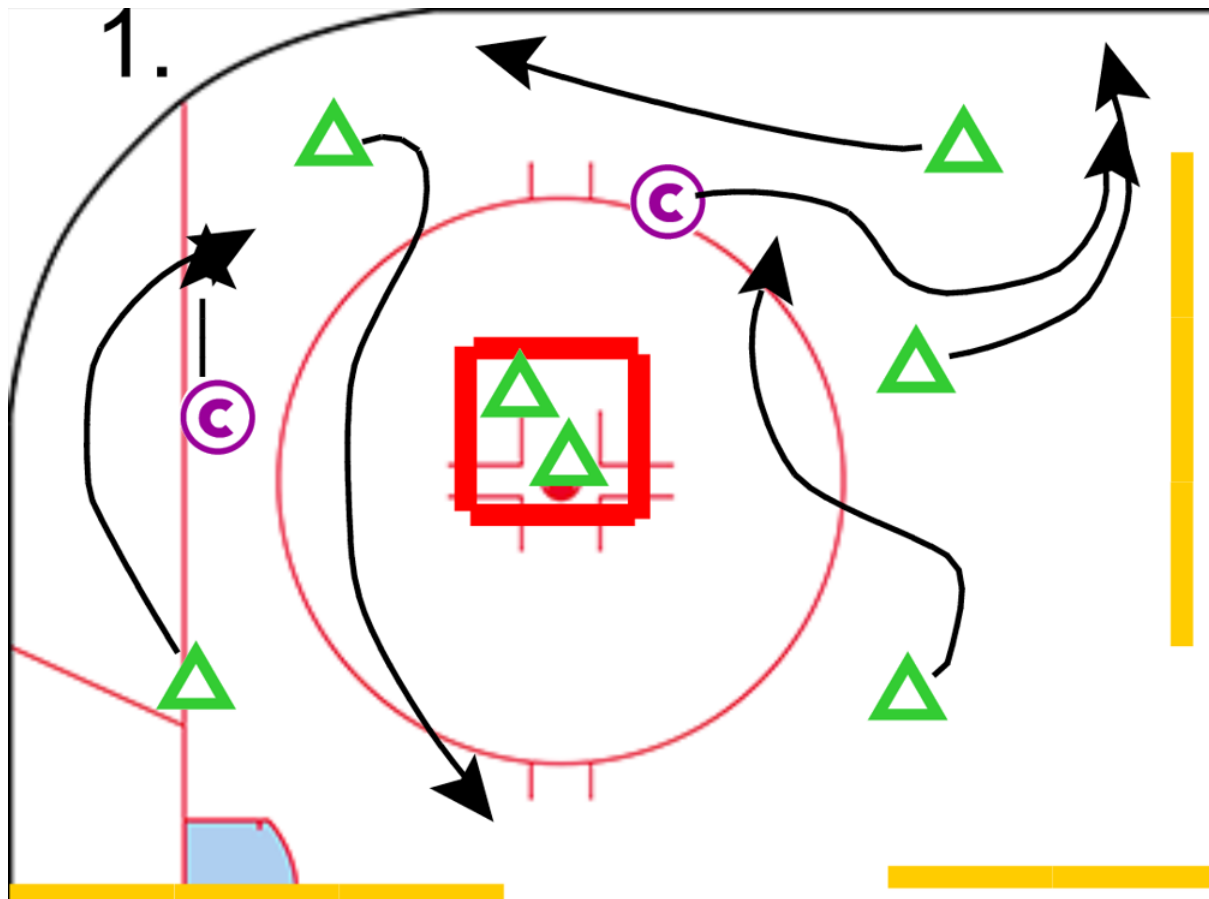
SWISS ICE HOCKEY DAY - 3. NOVEMBER 2024

1. TEIL - «BRING A FRIEND»



SWISS ICE HOCKEY DAY - 3. NOVEMBER 2024

STATION NR. 1 - FANGIS



Erklärung:

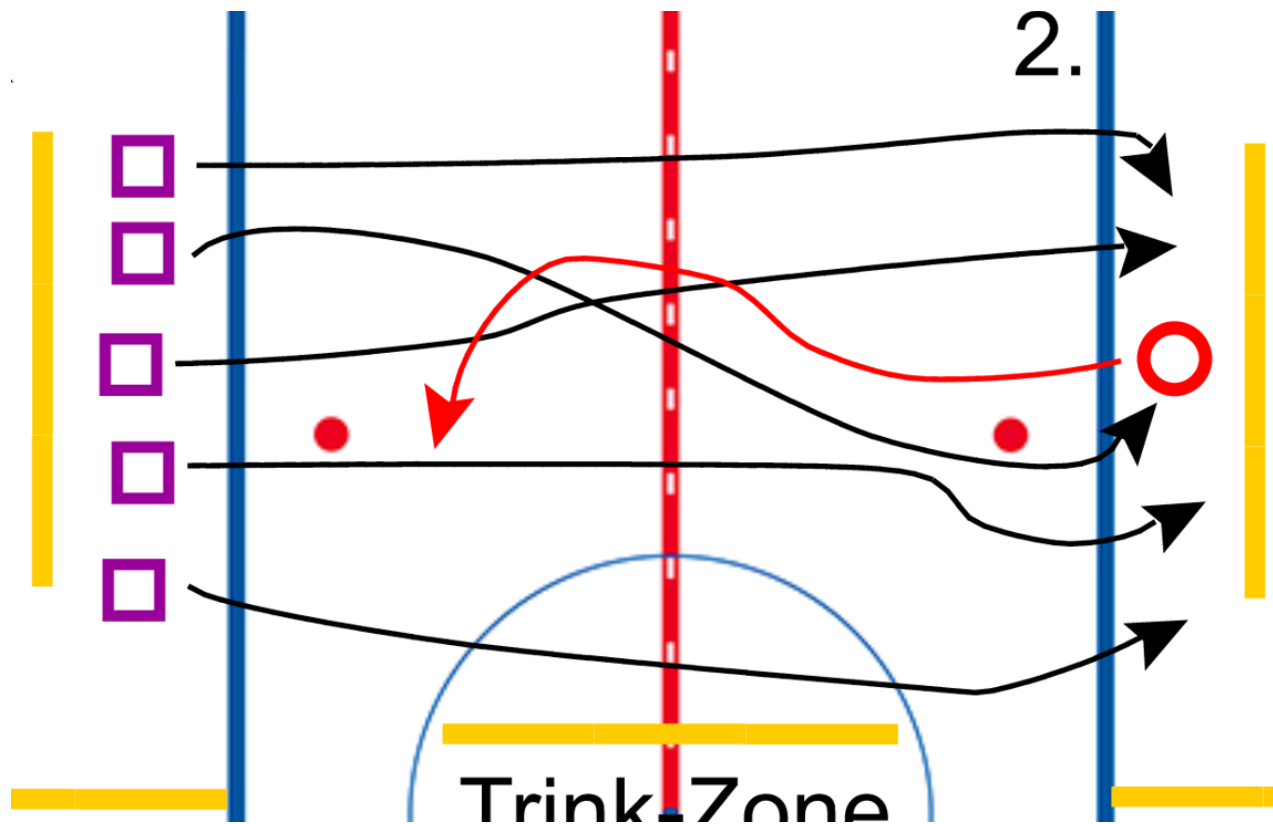
Die Piraten sind aus dem Gefängnis ausgebrochen (grüne Dreiecke). Die Gefängniswärter (C - Fänger) versucht die ausgebüxten Gefangenen wieder einzufangen und im Gefängnis (rotes Quadrat) einzuschliessen. Sobald ein Pirat wieder im Gefängnis sitzt, kann er durch die anderen mutigen Piraten wieder befreit werden, mittels Handschlag. Ziel ist es, dass die Gefängniswärter wieder alle Gefangenen im Gefängnis einschliessen können.

Material:

- vier Hölzer oder Banden, möglich auch mit Farbe zu zeichnen
- evtl. Ringli, Bändeli, Trikot zur Kennzeichnung des Fängers

SWISS ICE HOCKEY DAY - 3. NOVEMBER 2024

STATION NR. 2 - FANGIS



Erklärung:

Die Piraten müssen von einer Insel auf die andere Insel schwimmen. Im Meer befindet sich ein weisser Hai (roter Punkt) und dieser ist sehr hungrig. Der Hai versucht die schwimmenden Piraten (violette Quadrate) zu fressen. Wird ein Pirat gebissen, wird auch der Pirat zum Hai.

Start jeweils gleichzeitig.

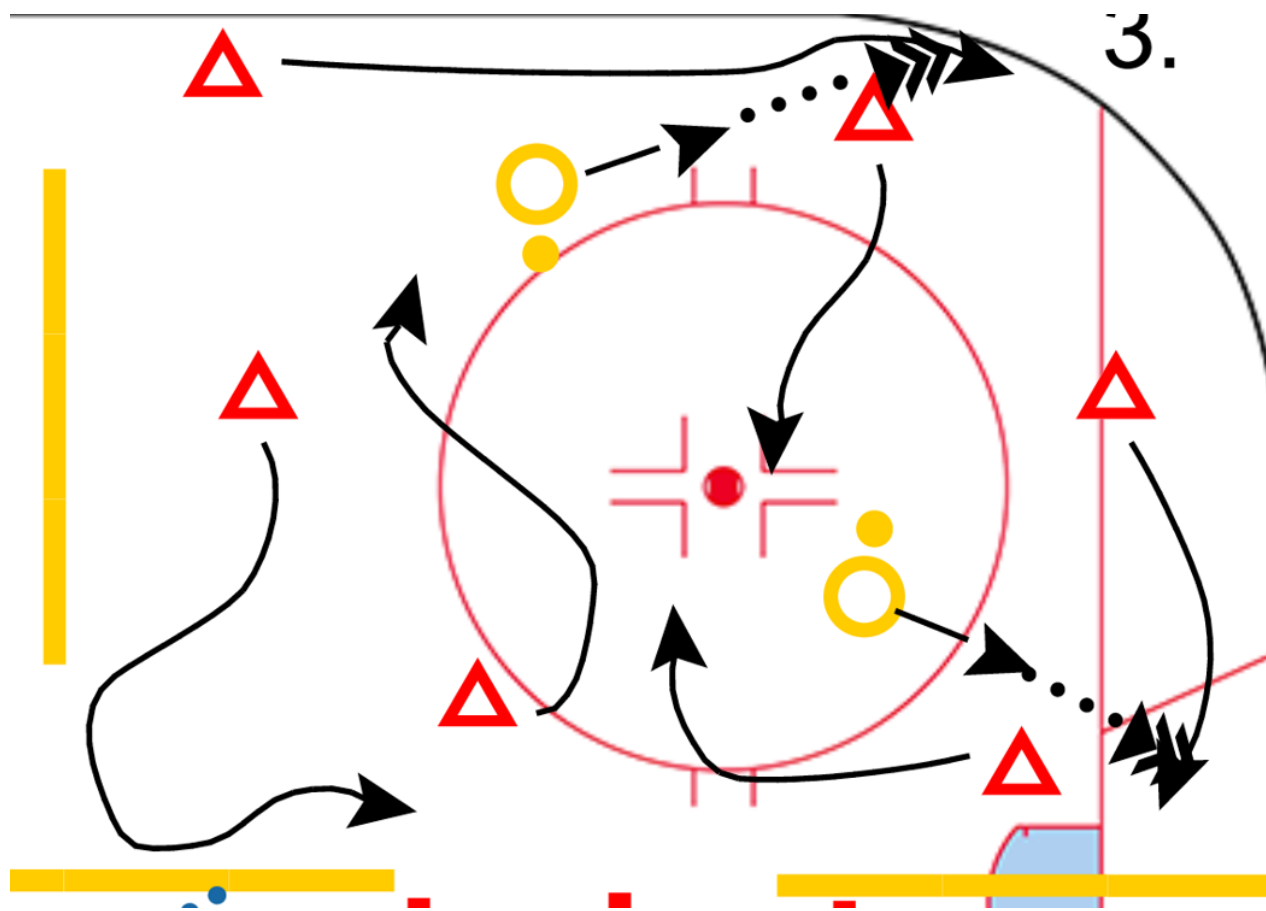
Möglichkeit Start-Spruch; wer hat Angst vor dem weissen Hai?

Material:

- blauen Linien als «Strand» (Sicherheit) verwenden

SWISS ICE HOCKEY DAY - 3. NOVEMBER 2024

STATION NR. 3 - FANGIS



Erklärung:

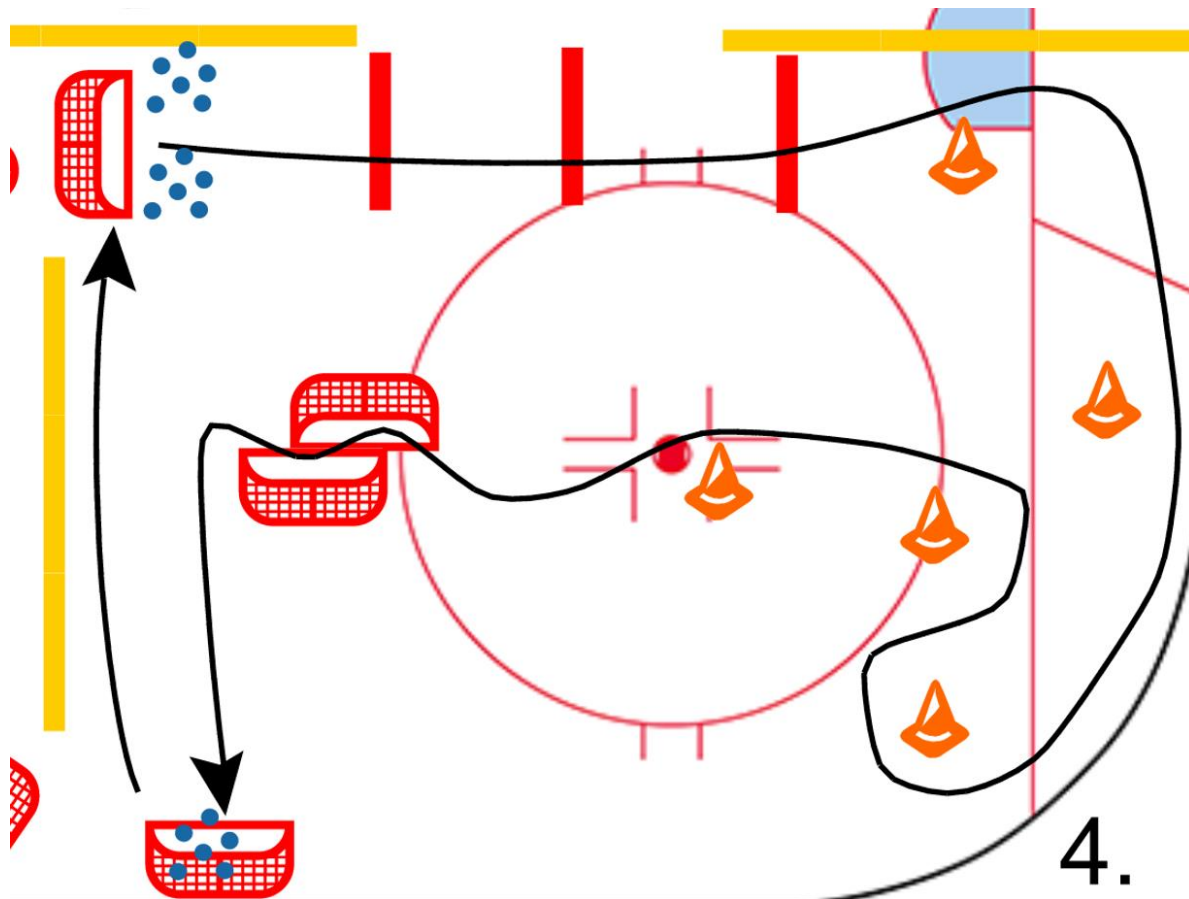
Die Piraten müssen das Schiff mit dem Wischmopp (Ball) schrappen. Jedoch will kein Pirat diese mühsame Arbeit erledigen. Die Piraten versuchen sich gegenseitig den Wischmopp zuzuschieben, durch das Werfen des Balls. Ist ein Pirat durch den Wischmopp (Ball) getroffen, ist der Pirat an der Reihe mit wischen.

Material:

- diverse leichte und weiche Bälle; grosse + kleine

SWISS ICE HOCKEY DAY - 3. NOVEMBER 2024

STATION NR. 4 - MATERIAL-TRANSPORT



Erklärung:

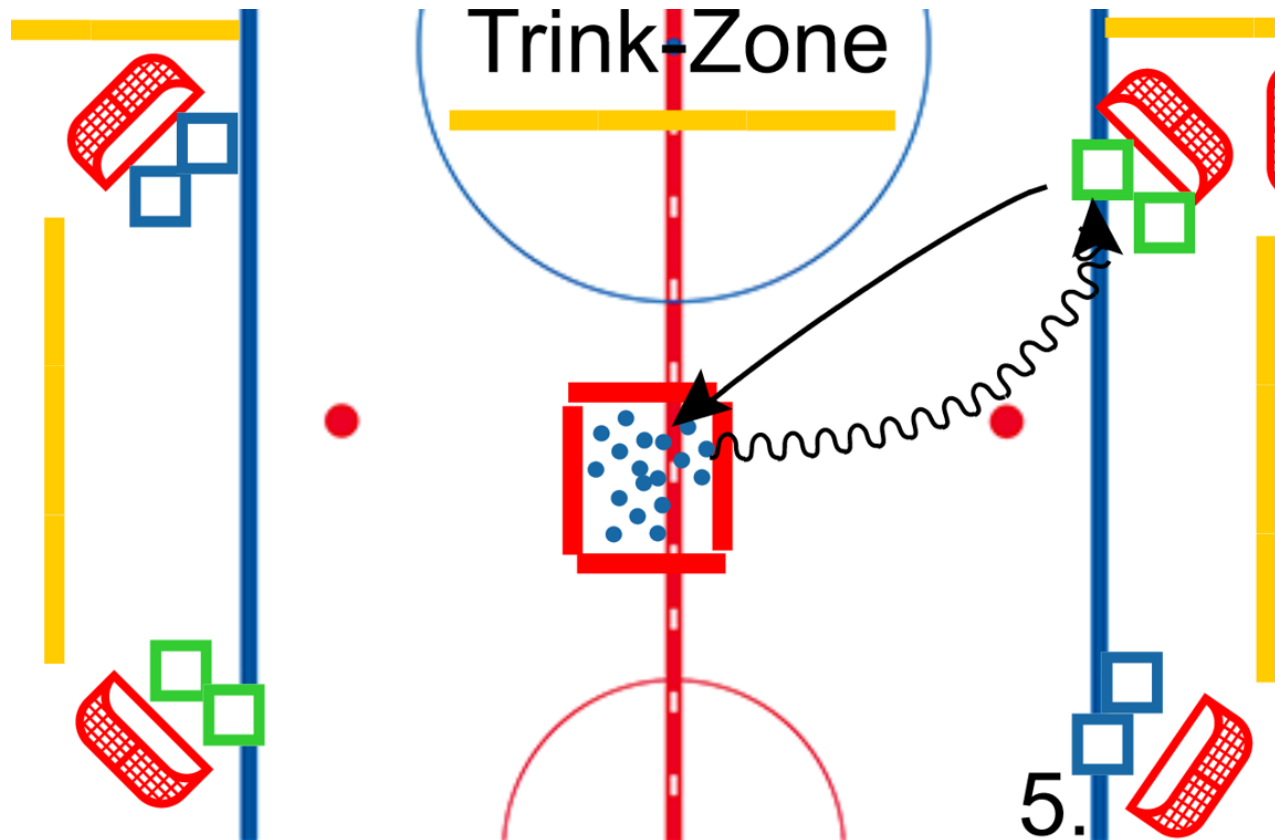
Die Piraten haben eine Goldschatz gefunden (Tor mit Pucks). Nun müssen die Piraten den Schatz zur Schatztruhe bringen. Die Piraten laufen über Hügel (Hölzer), laufen durch den Urwald (Hütchen), laufen durch eine Höhle (Tore) und gelangen so zu ihrer Schatztruhe. Sobald der Schatz abgeladen ist, dürfen die Piraten weitere Goldmünzen holen gehen.

Material:

- leichte Pucks, Tennisbälle, Ringe, HackySacks usw.
- Hölzer/Hindernisse
- Hütchen
- Tore gross (als Tunnel)

SWISS ICE HOCKEY DAY - 3. NOVEMBER 2024

STATION NR. 5 - MATERIAL-TRANSPORT



Erklärung:

Die Piraten wollen die Weltmeere erkunden. Für diese lange Reise brauchen sie aber Proviant. Sie fahren mit ihren Booten auf die Insel (rotes Quadrat) und nehmen sich eine Kokosnuss (Material im Quadrat). Die Kokosnuss bringen sie anschliessend zu ihrem Schiff.

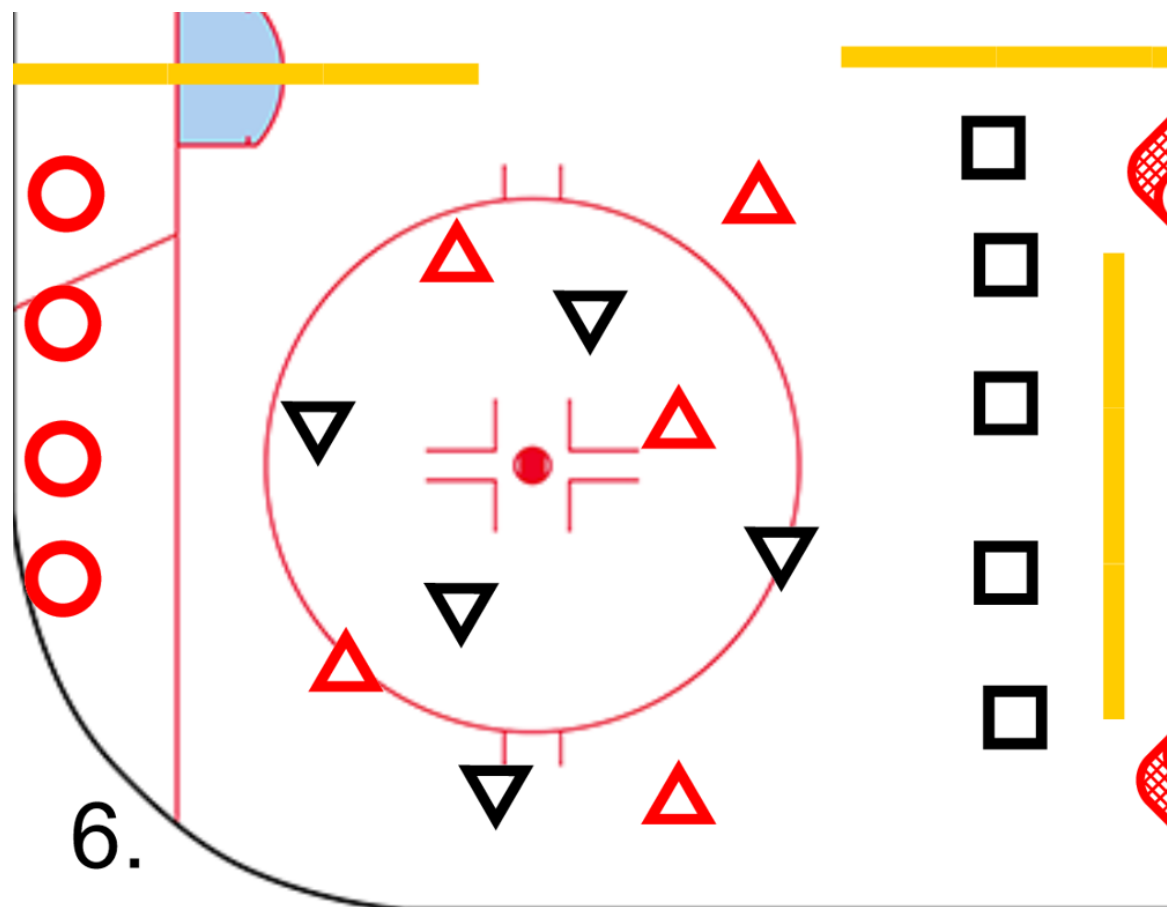
Welche Piraten können das meiste Essen für die lange Reise besorgen?

Material:

- leichte Pucks, Tennisbälle, Ringe, HackySacks usw.
- Hölzer/Hindernisse
- Tore klein

SWISS ICE HOCKEY DAY - 3. NOVEMBER 2024

STATION NR. 6 - WETTBEWERB



Erklärung:

Die Piraten (Kreise) wollen sich Essen zubereiten und dazu müssen sie ein Feuer machen (Hütchen oben). Der Wind (Quadrate) bläst aber so stark, dass das Feuer wieder löscht (Hütchen unten). Die Piraten versuchen das Feuer wieder anzuzünden, in dem sie das Hütchen nach oben drehen. Der Wind bläst aber immer noch so stark, dass die Feuer (Hütchen oben) immer wieder gelöscht werden.

 = Feuer brennt; Ziel Piraten (auf Bild rot)

 = Feuer gelöscht; Ziel Wind (auf Bild schwarz)

Spiel auf Zeit: sind die Piraten schneller oder der Wind?

Material:

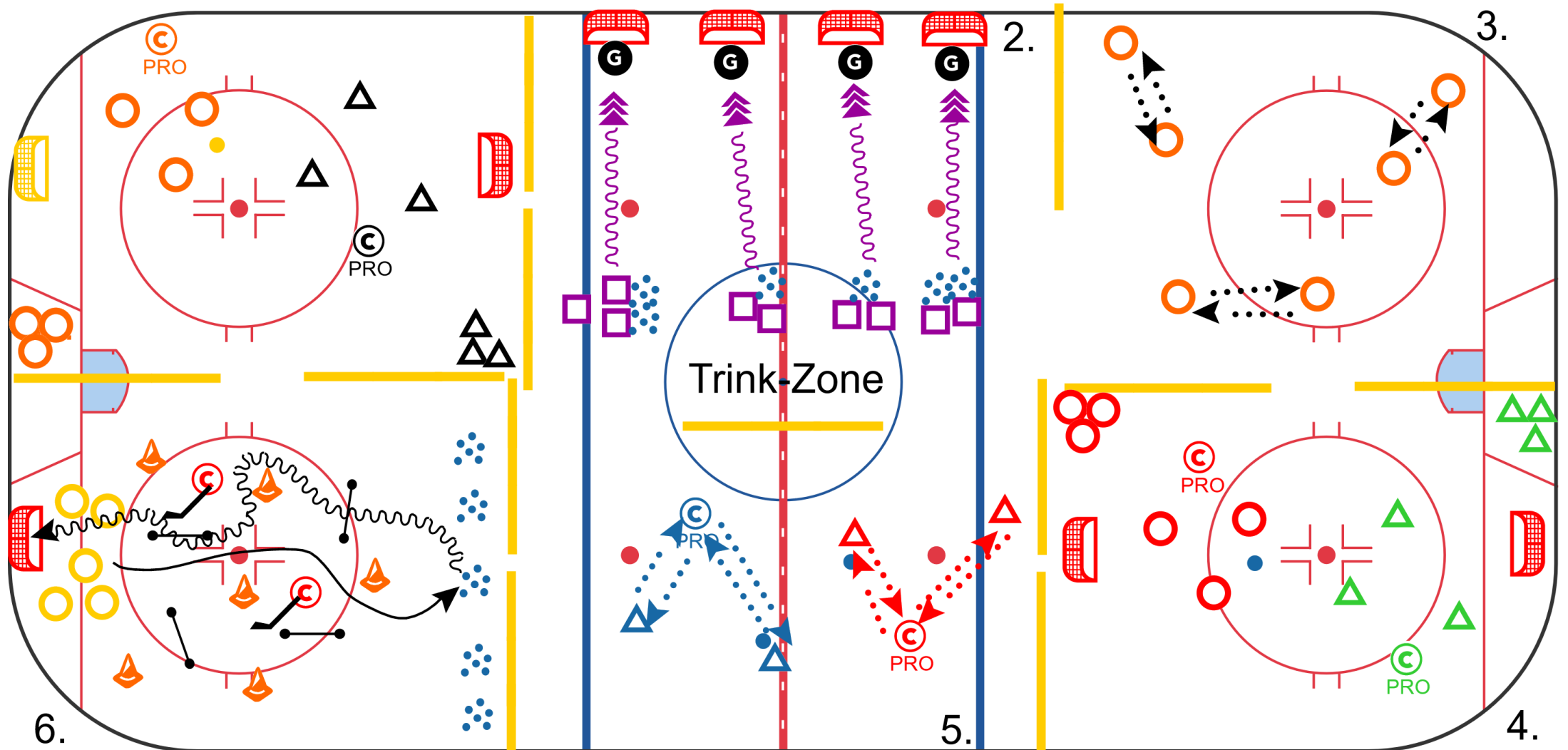
- Hütchen

TEIL 2
EISHOCKEY MIT DEN
STARS



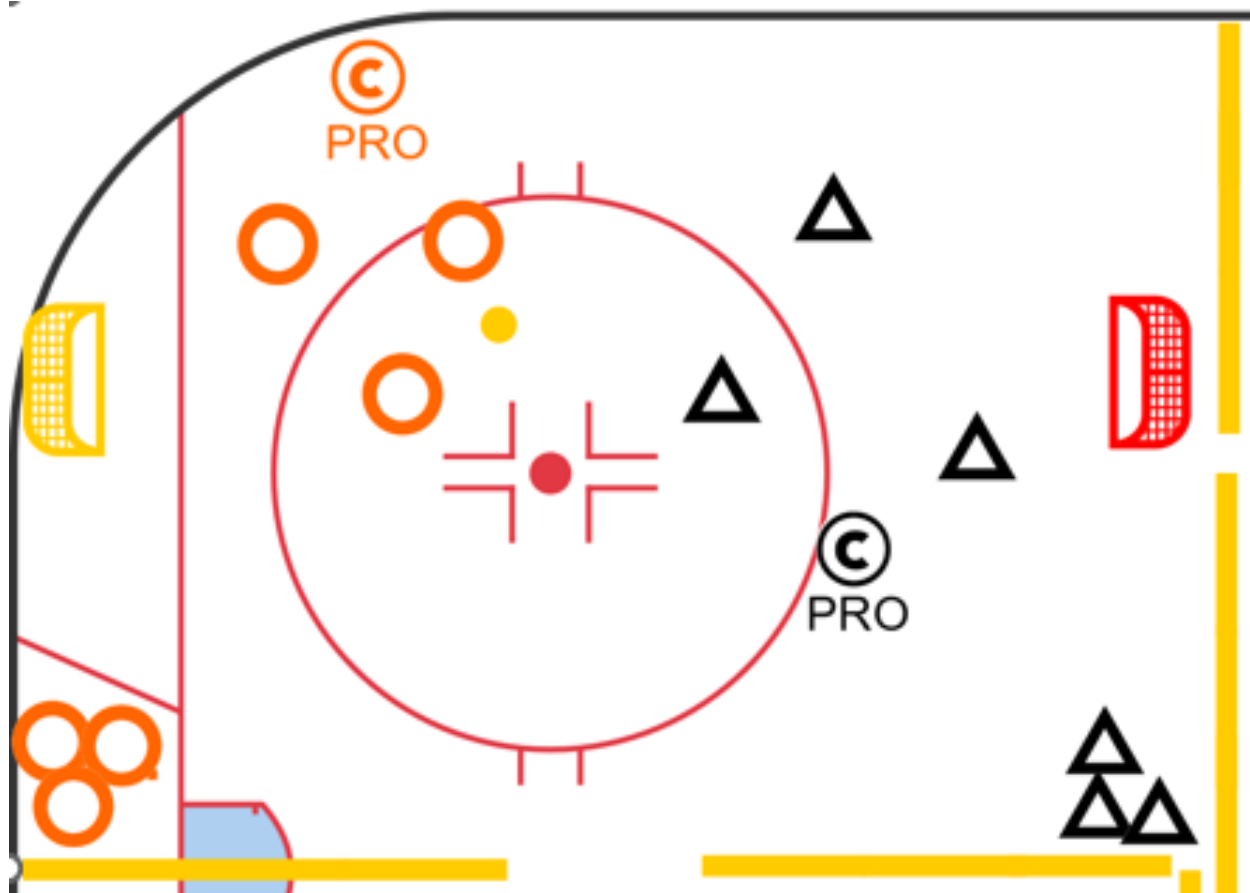
SWISS ICE HOCKEY DAY - 3. NOVEMBER 2024

2. TEIL - EISHOCKEY MIT DEN STARS



SWISS ICE HOCKEY DAY - 3. NOVEMBER 2024

STATION NR. 1 - SPIEL 2-FARBEN PUCK



Erklärung:

Spiel zwischen den Kindern mit Einbezug der Profi-Spieler vor Ort.

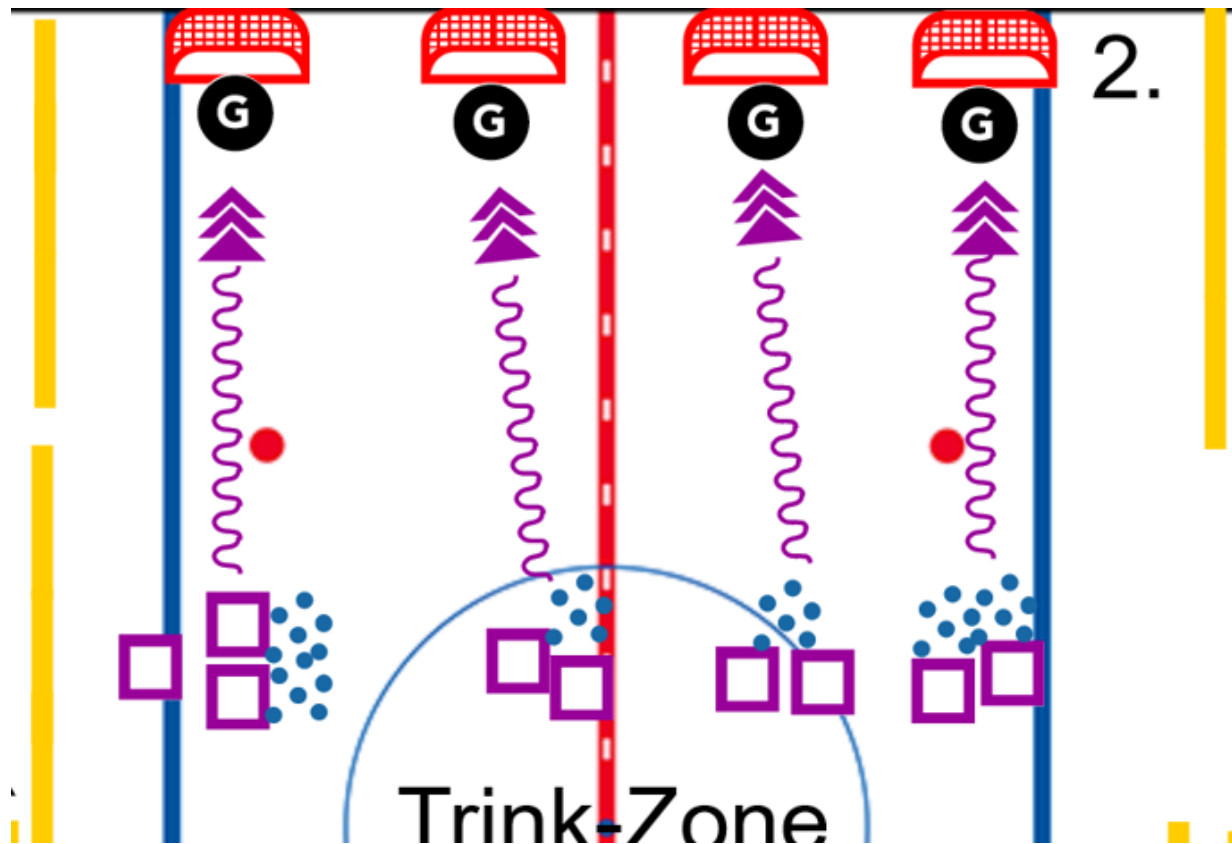
- regelmässiger Wechsel
- 3 vs. 3
- Einsatz 2-farbiger Puck
- gespielt wird auf das Tor, welches die Farbe des Pucks hat

Material:

- kleine Tore; ein Tor gelb und ein Tor rot markieren => Bändeli, Überzieher, Farbe ...
- 2-farbiger Puck

SWISS ICE HOCKEY DAY - 3. NOVEMBER 2024

STATION NR. 2 - PENALTY SCORER



Erklärung:

Die Kinder dürfen Penaltys schiessen.

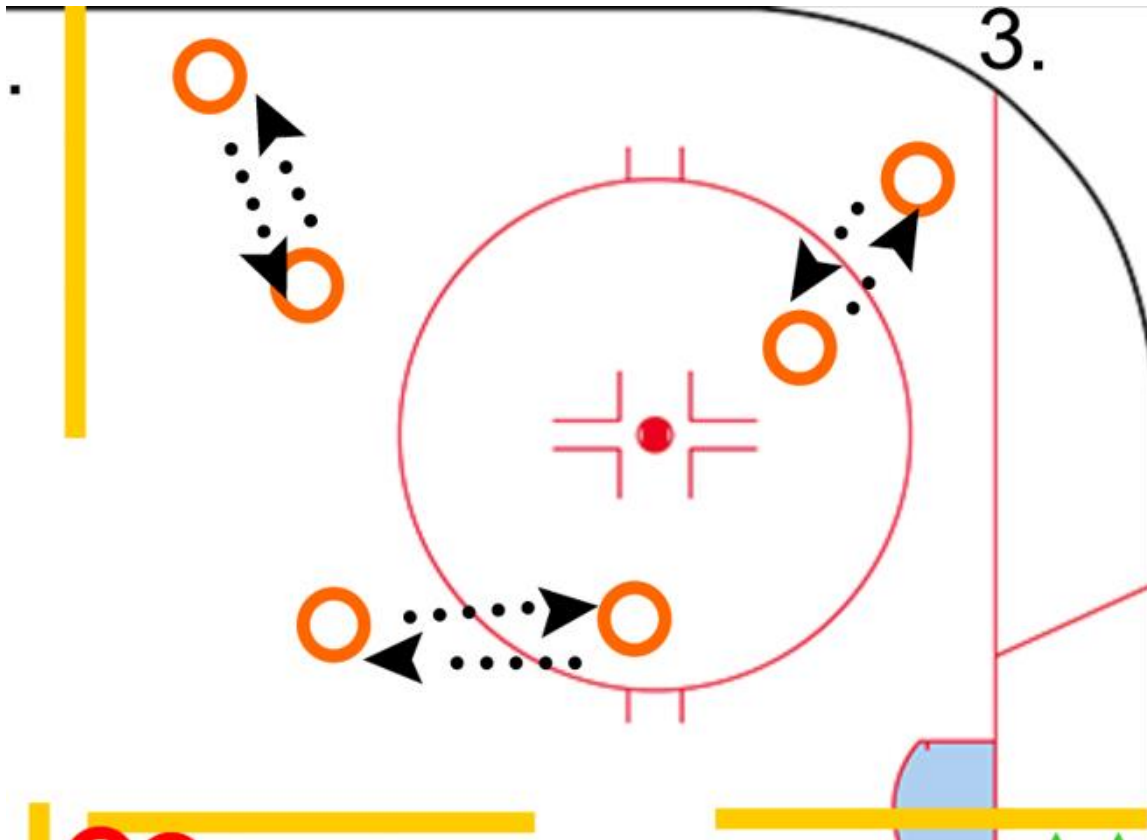
- Start von der Mitte mittels Puck
- viele Startmöglichkeiten bieten => viele Wiederholungen

Material:

- leichte Pucks
- vier Tore
- sechs Goalies; grosse und kleine (Ersatz bei Pause)

SWISS ICE HOCKEY DAY - 3. NOVEMBER 2024

STATION NR. 3 - BALLON-JONGLAGE



Erklärung:

Die Kinder spielen sich gegenseitig einen Luftballon zu.

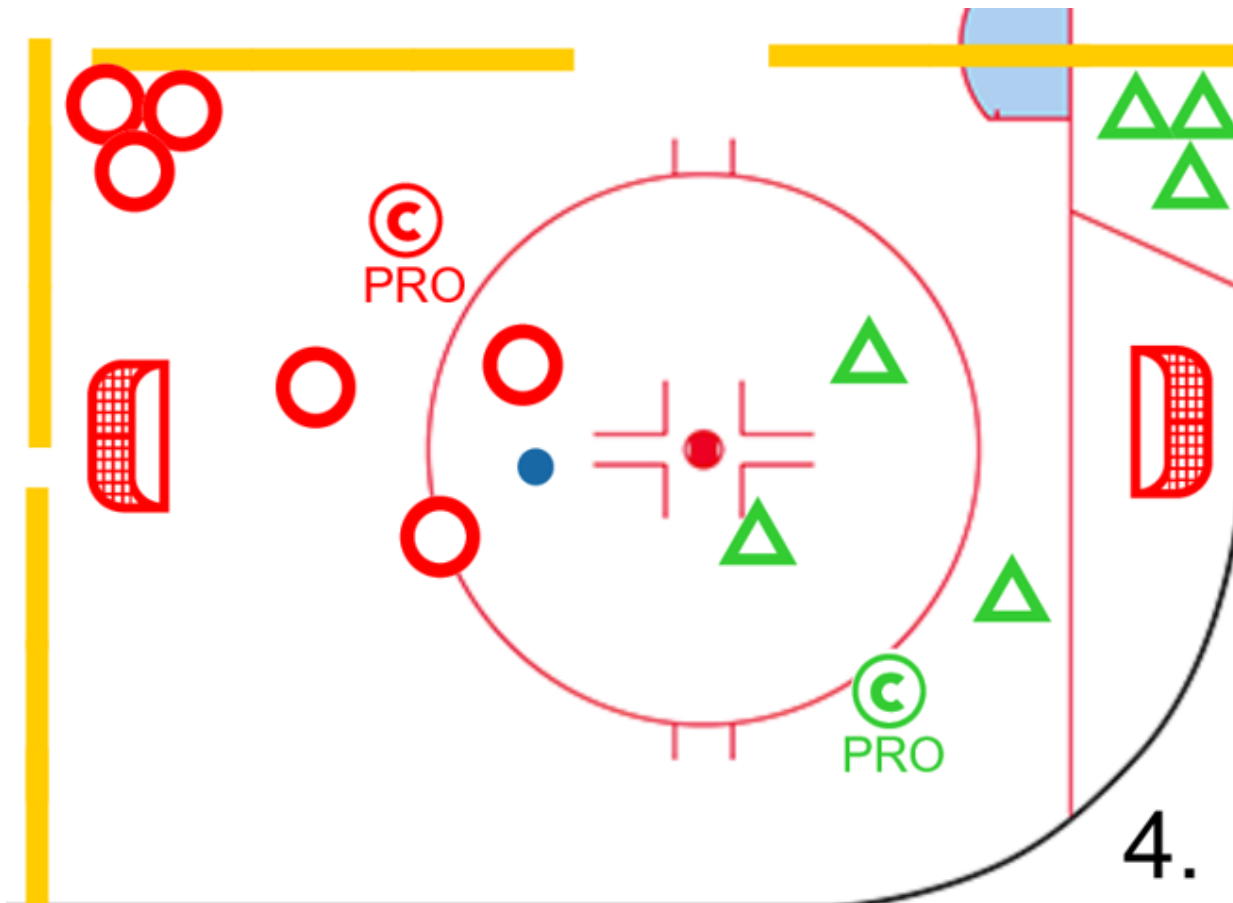
- Werfen und Fangen
- einhändig, zweihändig
- Einsatz Stock
- Challenge: wie lange können wir den Luftballon in der Luft halten, ohne dass er den Boden berührt
- Challenge: Transport der Ballon in Stafetten-Form von einer zu anderen Seite transportieren

Material:

- Luftballone

SWISS ICE HOCKEY DAY - 3. NOVEMBER 2024

STATION NR. 4 - SPIEL



Erklärung:

Spiel zwischen den Kindern mit Einbezug der Profi-Spieler vor Ort.

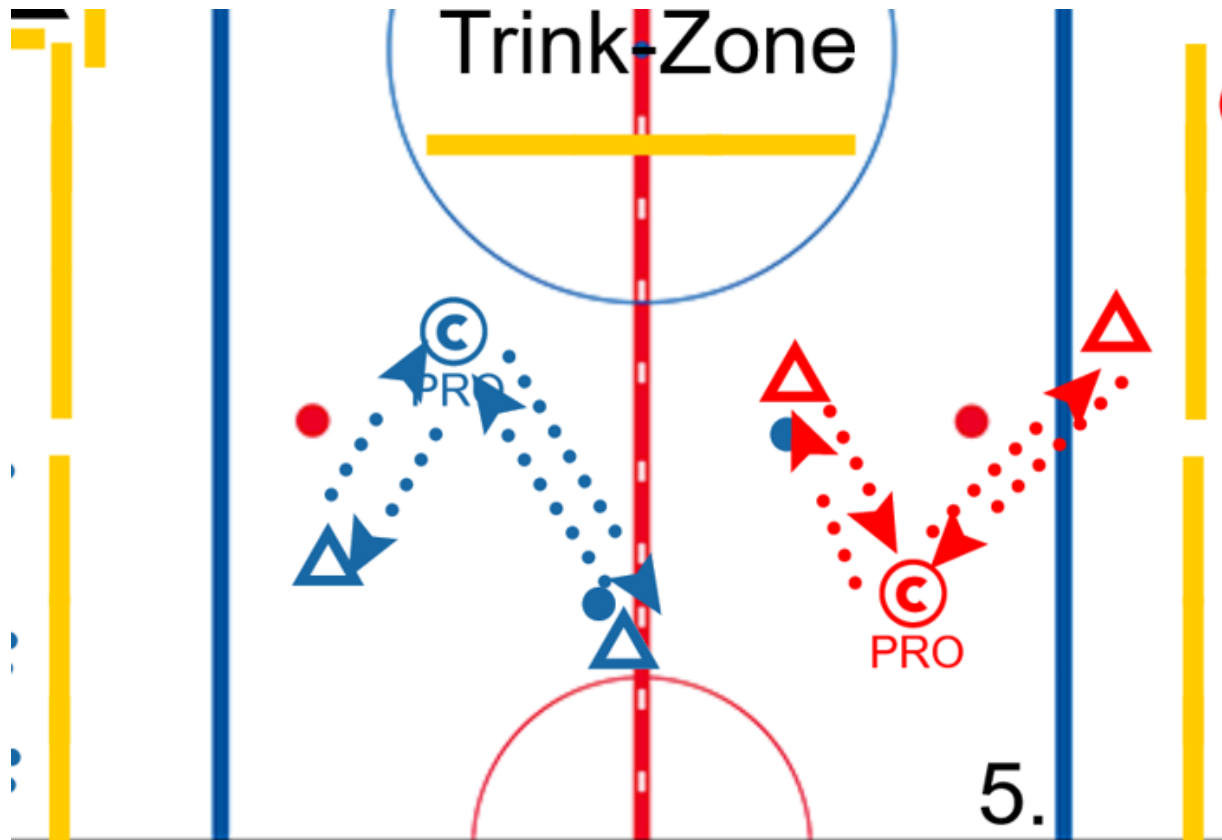
- regelmässiger Wechsel
- 3 vs. 3
- zuerst Pass zu Profi-Spieler bevor ein Tor geschossen werden darf

Material:

- kleine Tore
- leichte Pucks

SWISS ICE HOCKEY DAY - 3. NOVEMBER 2024

STATION NR. 5 - PASS-MÜHLE



Erklärung:

Die Kinder und der Profi-Spieler passen sich gegenseitig den Puck.

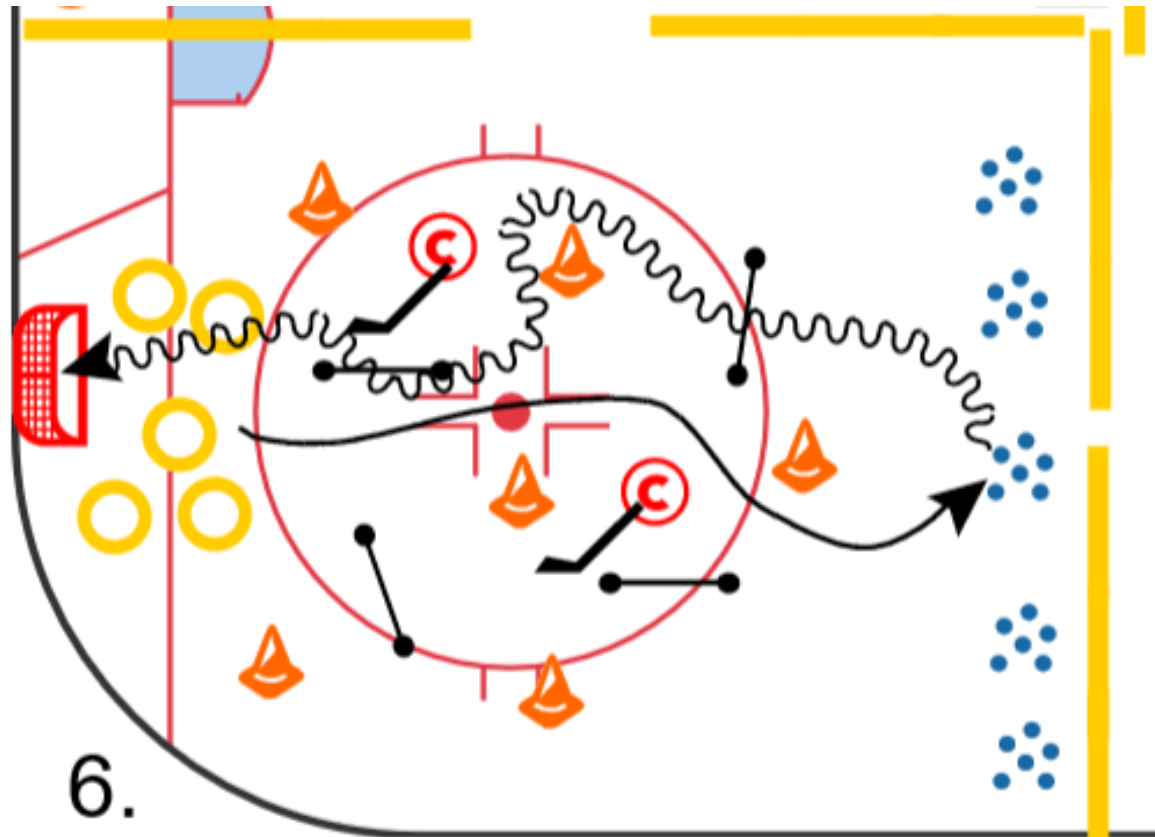
- statisch
- in Bewegung
- Forehand, je nach Möglichkeit auch Backhand

Material:

- leichte Pucks

SWISS ICE HOCKEY DAY - 3. NOVEMBER 2024

STATION NR. 6 - HINDERNIS-PARCOURS



Erklärung:

Die Kinder starten vom Tor aus und fahren durch den Hindernis-Parcours. Auf der anderen Seite angelangt, nehmen sie sich ein Puck, Tennisball usw. und fahren mit diesem zurück zum Tor. Im Hindernis-Parcours befinden sich Spieler (C), welche versuchen den «Gegenstand» zu erobern. Ist das Kind erfolgreich und kann den «Gegenstand» durch die Hindernisse transportieren, darf es den «Gegenstand» ins Tor schiessen. Und beginnt wieder von vorne.

Material:

- leichte Pucks, Tennisbälle, Ringe, HackySacks usw.
- Hütchen, Stöcke, Drei-Beine, Pylonen usw.