Spielreihen und Spielformen

Spielreihen und Spielformen
im Unihockey

Trainerbildung
Swiss Unihockey
2004

Spielreihen und Spielformen

1. Einleitung

Abwechslung

Spielreihen und Spielformen sind Trainingsmöglichkeiten, welche in jede Trainingsplanung miteinbezogen werden sollten.

Wettkampfnah

Sie versprechen Abwechslung im Training und sind beliebig ausbaubar. Nur in Spielformen ist es möglich, eine dem Wettkampf nahe Situation zu simulieren, da die Spieler immer wieder auf neue Spielkonstellationen treffen. So werden viele Fähigkeiten und Fertigkeiten unbewusst trainiert, wie zum Beispiel die Orientierungsfähigkeit, Reaktionsfähigkeit und die Fähigkeit, kreativ Unihockey zu spielen. Besonders bei den Kleinsten soll die Kreativität des einzelnen Spielers gefördert werden.

Kreativität

Er soll lernen, im richtigen Moment eine richtige Entscheidung zu treffen, die für ihn richtig ist.

Selber "Entwickeln"

Die aufgeführten Beispiele und Musterspielreihen sollen für die Trainer als Ideensammlung oder -grundlage dienen. Jeder Trainer soll eigene Spielformen und Spielreihen entwickeln und die erhaltenen Ideen abändern, sie auf seine Mannschaft und Spieler massschneidern.
Mit "eigenen" Übungen zu arbeiten und eigene Ideen zu Spielformen zu machen, das ist die Kunst des Trainers und ist eine Herausforderung, die Spass bereitet. Schliesslich darf jeder Trainer auf "seine" Übungen auch ein bisschen stolz sein.

2. Sinn und Zweck von Spielreihen

gezielt und langsam

Durch sinnvoll aufgebaute Spielreihen soll der junge Spieler langsam und gezielt an das komplexe Spiel Unihockey herangeführt werden.

vereinfacht

Vereinfachte Spielformen erleichtern das Lernen von Grundfertigkeiten und Fähigkeiten, weil der Spieler sich nur auf wenige Dinge gleichzeitig konzentrieren muss und so dem Grundgedanken des Spiels die meiste Aufmerksamkeit schenken kann.
Bei den Spielreihen kommt ein Leitgedanke zur Anwendung, welcher im ganzen Training von Bedeutung sein soll.

VOM LEICHTEN ZUM SCHWEREN

aneinanderfügen

Das heisst, den Spieler nicht mit komplizierten Übungen überfordern, sondern langsam über eine Reihe von Übungen ans Ziel führen. Diese Spielreihen können aneinandergefügt werden und sollen so zum Spiel führen, das wir Unihockey nennen.

Polysportiv

Die meisten folgenden Spielreihen sind mit Stock und Ball vorgestellt. Es sei jedoch darauf hingewiesen, dass sie sich im Sinne einer polysportiven Ausbildung ausgezeichnet mit Fussball, Handball, Basketball, Badminton usw. kombinieren lassen. Gewisse technische oder taktische Formen sind mit "fremden" Sportarten gezielter und abwechslungsreicher trainierbar.

Grundlagen-ausbildung

Ein vielseitiges und abwechslungsreiches Bewegungslernen mit Hilfe von spielerischen Formen bildet die notwendige Grundlage, um den jungen Spielern optimale Entwicklung zu gewähren. Und sie werden alle mit Freude am Training teilnehmen!

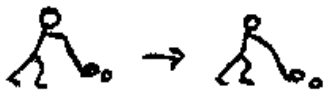
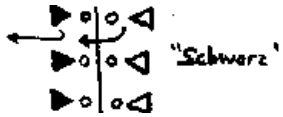
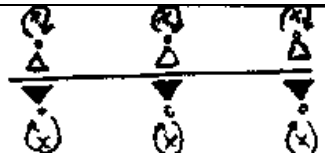
3. Spielreihen

3.1. Ballführen

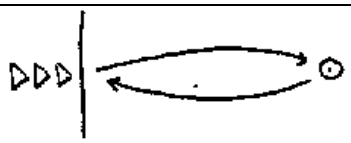
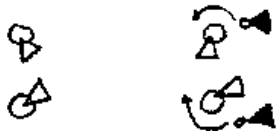
Methodischer Aufbau:

- Wechsel zwischen offener und geschlossener Ballführung
- Variieren der Geschwindigkeit
- Erhöhen der Störfaktoren (Hindernisse, Gegner)

1. Spielreihe

Name der Spielform	Idee / Beschreibung	Skizze
Schattenlauf	Ein Spieler bewegt sich frei in der Halle. Der folgende Spieler versucht alle Bewegungen nachzuvollziehen und so nah wie möglich hinter ihm zu bleiben.	
Schwarz-Weiss	Der Trainer ruft "Schwarz" oder "Weiss". Die aufgerufene Mannschaft flieht bis zur Wand. Die andere Mannschaft versucht diese vorher zu tupfen. Welche Mannschaft tupft am meisten Gegner?	
Stop and Go	Die Spieler stehen Rücken gegen Rücken auf einer Linie und starten nach Kommando mit ihrem Ball um ein Mal. Wer hat zuerst den Ausgangspunkt erreicht? Welche Mannschaft beendet als erste den Durchgang?	
Brückenwächter	Der Brückenwächter steht in der Mitte des Feldes und bewacht seine Brücke. Die andern Spieler versuchen von der einen Seite auf die andere zu gelangen. Wer nicht durchkommt, wird zusätzlicher Brückenwächter	
Mattenfangis	Zwei Spieler stehen sich an den äusseren Ecken eines rechteckigen Feldes (1-2 Matten) gegenüber. Auf Kommando versuchen sie einander einzuholen. Dito mit zwei Mannschaften. Welche Mannschaft holt am meisten Gegner ein?	

2. Spielreihe

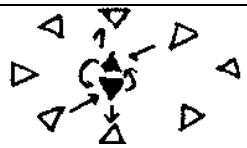
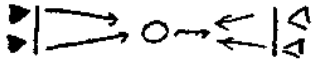
Name der Spielform	Idee / Beschreibung	Skizze
Atome bilden	Spieler laufen mit dem Ball frei in der Halle umher. Nach Zuruf oder Anzeige einer Zahl gehen alle Spieler so schnell als möglich eine "chemische Verbindung" durch Kreuzen der Schläger in der Mitte ein.	
Ballverteiler	Der vorderste Spieler führt den Ball in ein Mal (Reifen) und läuft ohne Ball zurück. Der nächste Spieler läuft zum Mal und bringt den Ball zurück. Welche Mannschaft hat zuerst zwei Durchgänge beendet?	
Räume wechseln	Jeder Spieler führt seinen Ball im Schusskreis. Auf ein akustisches oder optisches Signal wechseln die Spieler den Schusskreis. Welche Mannschaft ist zuerst im Schusskreis?	
3 Leben	Alle Spieler führen den Ball im Mittelkreis der Halle. Wer den Ball verliert, hat ein Leben weniger. Stören der andern Spieler ist erlaubt.	
Schlangengrube	Vier Schlangen stehen in einer Grube (Rechteck) mit einem Fuss an einem Mal (Reifen). Die Angreifer müssen mit ihrem Ball durch die Grube. Bei Ballverlust wird er zur Schlange. Wer schafft am meisten Durchgänge?	

3.2. Ballabgabe und -annahme

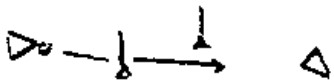
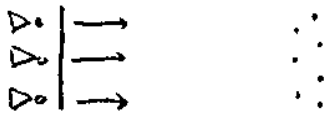
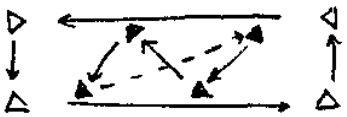
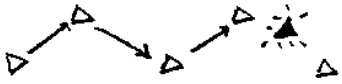
Methodischer Aufbau:

- Verbessern der Genauigkeit
- Ballannahme und -abgabe im Lauf
- Erhöhung der Störfaktoren (Hindernisse, Gegner)

1. Spielreihe

Name der Spielform	Idee / Beschreibung	Skizze
Billard	Jeder Spieler hat zwei Bälle. Mit dem ersten Ball versucht er den zweiten zu treffen. Danach mit dem zweiten den ersten. Wer kann einmal die Halle durchqueren?	
Tigerball	In der Kreismitte steht der Tiger. Er versucht den Ball abzufangen, den sich die Spieler zupassen. Fängt der Tiger den Ball, wechselt er mit dem Spieler den Platz.	
Ballverfolgung	In der Kreismitte stehen zwei Spieler mit dem Rücken zueinander. An zwei gegenüberliegenden Stellen wird angefangen. Die Mittelspieler geben den Ball immer an den nächsten Spieler im Kreis. Welcher Ball holt den andern zuerst ein?	
Balltreiben	Ein Volleyball muss durch Schiessen ins gegnerische Feld getrieben werden.	
Burgball	In der Kreismitte steht ein Fussball. Ein Spieler ist der Burgwächter und verhindert, dass die Burg getroffen wird. Auch mit zwei Unihockeybällen und zwei Wächter möglich.	

2. Spielreihe

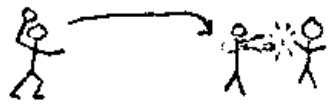
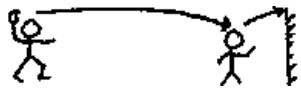
Name der Spielform	Idee / Beschreibung	Skizze
Tunnelpass	Welcher Zweiergruppe gelingen in einer festgelegten Zeitspanne am meisten Pässe durch den Tunnel (Malstäbe, Hürden)?	
Zielschiessen	Die Spieler stehen im Abstand von 10 m gegenüber von aufgestellt Zielen (Kegeln, Keulen, Gymnastikbälle). Welche Mannschaft trifft am meisten Ziele?	
Katz und Maus	Der Ball wird von 4 Spielern im Viereck gepasst. Im Viereck stehen weitere 4 Spieler und passen sich den Ball in der Diagonalen zu. Welche Mannschaft erreicht am schnellsten zwei Durchgänge?	
Hasenjagd	Ein Spieler wird als Hase bezeichnet. Die andern passen sich den Ball zu, bis der Spieler mit dem Ball den Hasen berühren kann.	
Sitzball	Aufspringen ist nicht erlaubt. Ein Spieler kann nur an den Schuhen getroffen werden. Wer den Ball sauber mit Fuss abnimmt und unter Kontrolle behält, gilt nicht als getroffen. Wer bleibt als letzter stehen?	

3.3. Freilaufen

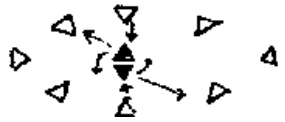
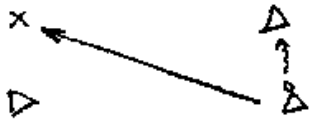
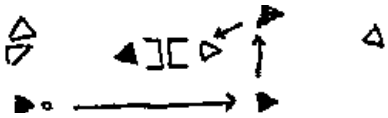
Methodischer Aufbau:

- Bewegung ohne Ball
- Sehen und "Spüren" der Freiräume
- Erhöhung der Störfaktoren (Hindernisse, Gegner)

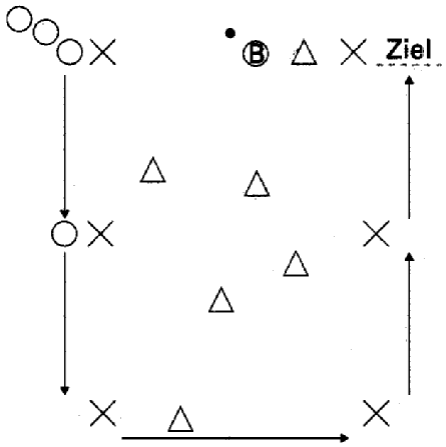
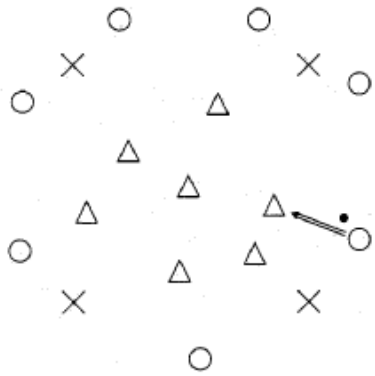
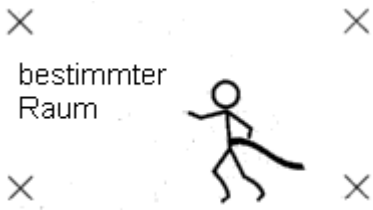
1. Spielreihe (allgemein)

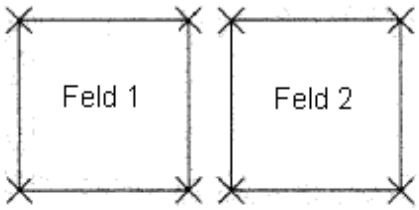
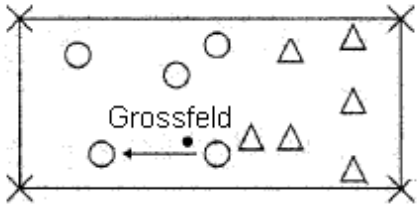
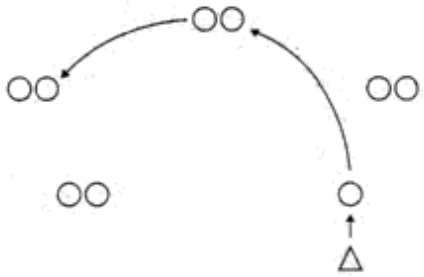
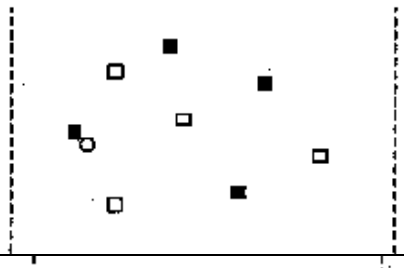
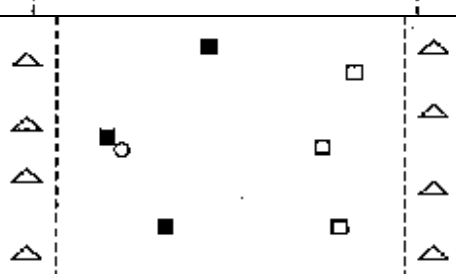
Name der Spielform	Idee / Beschreibung	Skizze
Jägerball	2 Mannschaften versuchen durch Passen und Antupfen die Gegner auszuschalten. Bei Passfehler erhält die andere Mannschaft den Ball	
Reifenball	Zum Erzielen von Toren muss ein Ball in einen Reif gelegt werden. Mit mehreren Bällen spielen.	
Kopfball	Angriff nach Handballregeln. Ein Tor wird durch Kopfball erzielt. Die ganze Rückwand gilt als Tor.	
Fussball auf 4 Tore	Jede der 2 Mannschaften hat 2 Tore zu verteidigen. Durch Spielverlagerung Freiräume schaffen.	
Fussball mit zwei Bällen	Es darf nur ein Tor erzielt werden, wenn sich beide Bälle im Angriffsdrittel der jeweiligen Mannschaften befinden.	

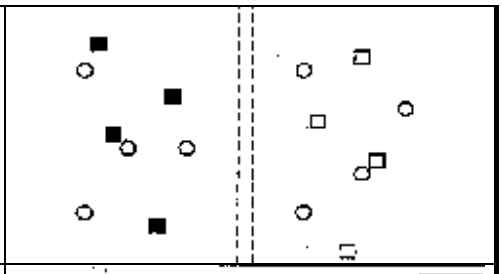
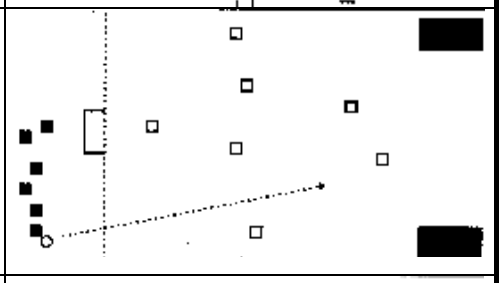
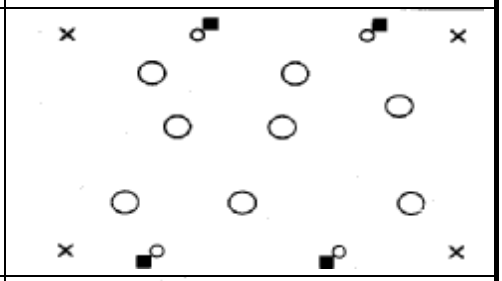
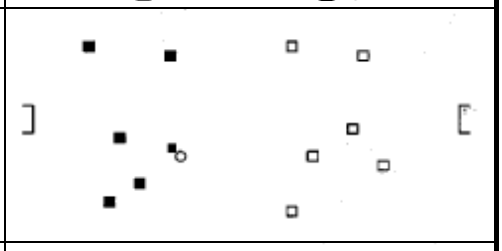
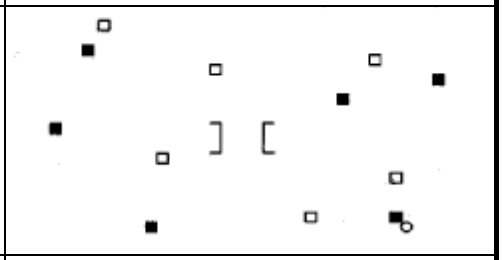
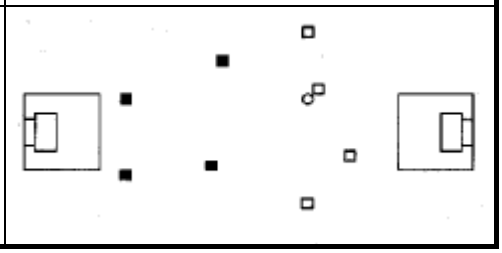
2. Spielreihe (Unihockeyspezifisch)

Name der Spielform	Idee / Beschreibung	Skizze
Kreisläufer	Durch schnelles Spiel wird versucht den anderen Ball einzuholen. Genaue Doppelpässe spielen.	
Tschechenviereck	Wer gespielt hat, läuft auf eine leere Position. Wievielmal geht der Ball in einer Minute im Viereck herum?	
Parteiball	Zwei Mannschaften versuchen den Ball so häufig wie möglich in den eigenen Reihen zu spielen. Jeder gelungenen Pass ergibt einen Punkt.	
Spiel auf 4 Tore	Spiel mit 1 bis 3 Bällen.	
Tore im Zentrum	Ein Tor kann nur nach einem Pass erzielt werden.	

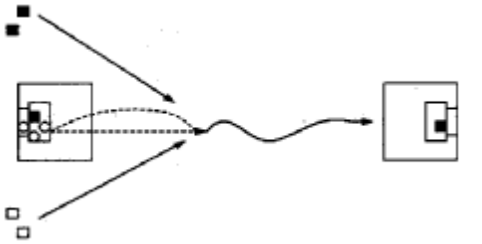
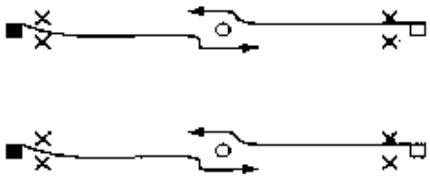
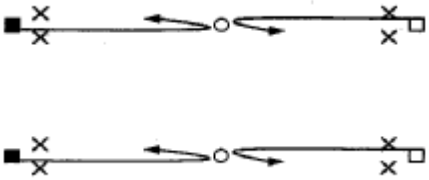
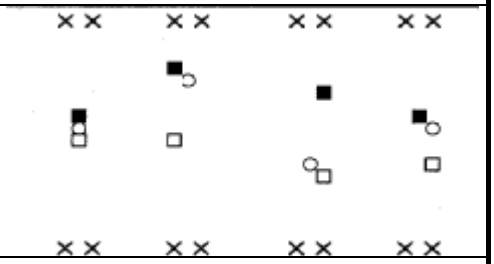
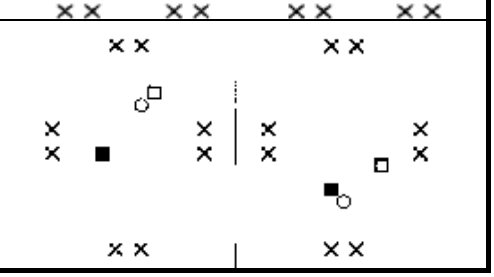
3. Weitere kleine Spiele zum Einstimmen und Aufwärmen

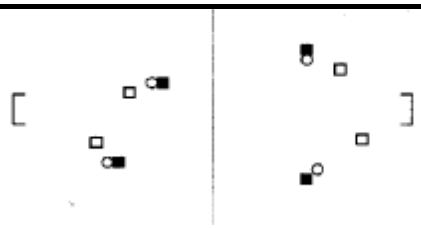
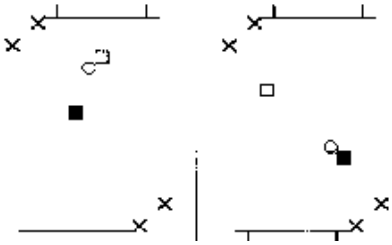
Name der Spielform	Idee / Beschreibung	Skizze
Polizei und Räuber	Team A versucht vom Team B (Polizisten) einzelne Gegenstände aus einem bestimmten Raum zu stehlen und diese in ihrem Lager zu deponieren. Wer erwischt wird, wandert ins Gefängnis. Bei 6 Insassen darf einer wieder gehen. (Erfolg muss möglich sein) Variante: - Auf Zeit - Gegenstände zählen	
Brennball	Team A spielt den Ball ins Feld und versucht, Punkte auf dem Laufweg zu holen. Team B versucht, das zu verhindern, indem sie den Ball so schnell wie möglich „brennt“, und damit das Laufen unterbricht. Der Schiedsrichter muss rechtzeitig laut pfeifen und klar entscheiden! Varianten: - Nur der Schlagende beginnt zu laufen - So viele wie möglich laufen - Nur 1 Spieler darf pro Hütchen stehen - Abgetupfte müssen zurück - Hindernisse einbauen	
Sitzball	Wer im Raum getroffen wird, sitzt ab. Der „Sitzende“ kann sich wieder befreien durch das berühren des Balles. Auf Gefahren aufmerksam machen (Kopf-Treffer)! Varianten: - Verschiedene Räume - 2 Bälle - Befreiung durch berühren eines Spielers	
Fuchsschwanzjagd	2 Mannschaften spielen gegeneinander. Team A gegen B. Ein Team trägt Spielbändel hinten in der Hose. Das andere Team versucht, die Bändel zu stehlen. Variante: - Auf Zeit - Jeder gegen jeder	

Linienball	Der Ball wird innerhalb eines Teams gespielt, und man versucht, ihn auf die Linie zu bringen. Gelingt dies, ist ein Punkt erzielt. Varianten - Räume grösser / kleiner - Verschiedene Bälle / verschiedene Ziele - Ohne Prellen / mit Prellen - Nur rückwärts spielen, aber vorwärts laufen (Football) - Nach Berührung nur noch zwei Schritte	 
3 = 1 zuviel	Die Spieler liegen Paarweise im Raum. Der gejagte Spieler kann sich retten, indem er sich zu einem liegenden Spielerpaar dazulegt. Wenn der Dritte dazu kommt, muss das Gegenüber gehen (der Äussere). Varianten: - Jäger wechselt bei Berührung des Gejagten - Bei Rettung wird der Verfolger zum Gejagten	
Schnappball	Der Ball muss in den eigenen Reihen gehalten werden. Varianten: - 10 Pässe = 1 Punkt - Ballbesitzender Spieler darf nicht laufen - Ball wird durch den Gegner berührt wechselt dieser die Partei - Verschiedene Bälle einsetzten	
Linienschnappball	Aufbauend auf der Form Schnappball. Als zusätzliches Ziel soll der Ball hinter die Markierung gebracht werden. Varianten: - Wie oben bei Schnappball - Wenn Ball hinter Linie = 1 Punkt	
Hütchenball	Es soll eines der vier Hütchen getroffen erten. Bei Anfänger mit Handbällen, bei Fortgeschrittenen mit Stock und Ball. Variante: - Verteidigende Mannschaft kann Treffer verhindern durch berühren des Hütchens mit Fuss oder Stock	

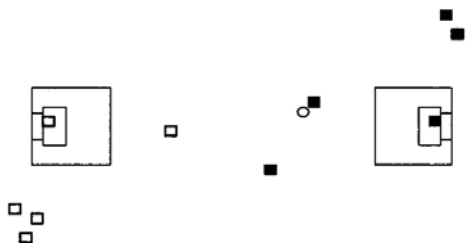
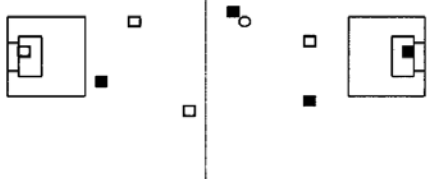
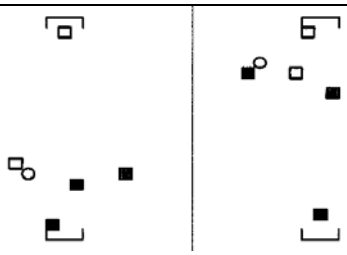
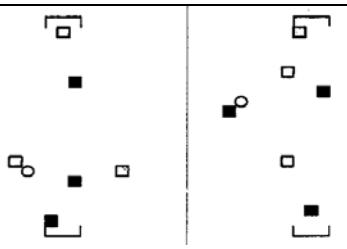
Feld freihalten	Beide Teams versuchen alle Bälle aus der eigenen Zone zu entfernen. Bei Anfänger mit Handbällen, bei Fortgeschrittenen mit Stock und Ball. Variante: - Mit Zeitvorgabe	
Unihockey – Mattenlauf	2 Teams. Ein Team bringt den Ball durch einen Schuss ins Feld. Wer geschossen hat, kann laufen (Matte als Rettungsinsel). Das andere Team versucht, den Ball so schnell wie möglich in das Tor zu spielen. Läufer, die noch nicht auf einer Matte sind, scheiden aus.	
Reifen erobern	Vier Malstäbe markieren das Feld, welches die Spieler mit Ball umkreisen. Auf Pfiff versucht jeder einen Reifen zu erlangen. Auch der Ballmuss in den im Reifen geführt werden. Variante: - Anzahl der reifen verringern	
4 gegen4 (5:5)	Tore mit Öffnung nach hinten (evtl. liegend)	
4 gegen4 (5:5)	Tore zentral angeordnet, stehend	
4 gegen 4 (5:5)	Spiel nur mit der Vorhand oder nur mit der Rückhand Varianten: - Berühren des generischen Stockes ist verboten	

4. Spielformen Kleingruppen 1:1 (Unihockeyspezifisch)

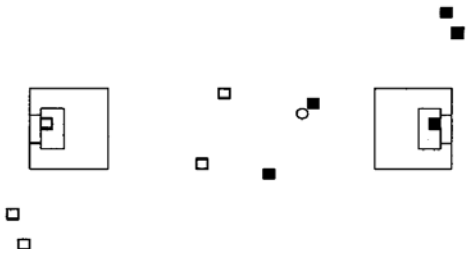
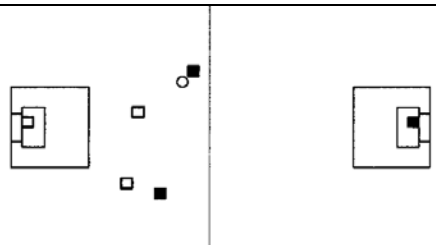
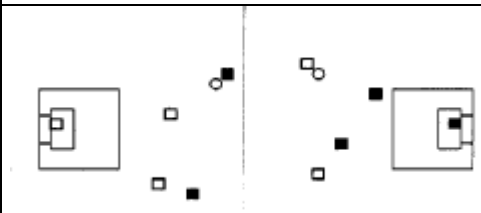
Name der Spielform	Idee / Beschreibung	Skizze
1 gegen 1 (frontal)	Auf Zeichen des Trainers (besser visuell als auditiv) laufen die Spieler um die Markierung und versuchen, den Ball zu erhaschen. - 1 gegen 1 mit Torabschluss - Stockschlagregel beachten	
1 gegen 1 (seitlich)	Der Torhüter spielt den Ball in Richtung des gegenüberliegenden Tores. Beide Spieler versuchen den Ball in Besitz zu nehmen. - Der Ballführende wird zum Angreifer, sein Gegner zum Verteidiger	
1 gegen 1 (frontal)	Auf Zeichen des Trainers (besser visuell als auditiv) laufen die Spieler los und versuchen den Ball im Tor des Gegners unterzubringen. - Wer spekuliert besser? - Stockschlagregel beachten	
1 gegen 1 (frontal, Ball zu sich ziehen	Auf Zeichen des Trainers (besser visuell als auditiv) laufen die Spieler los und versuchen den Ball im eigenen Tor unterzubringen. - Der Ball soll geschickt unter Kontrolle gebracht werden (zu sich ziehen) - Stockschlagregel beachten	
1 gegen 1	Kleine Tore (Malstäbe), Beginn mit einem Pully. - Wer kommt zum Erfolg mit Drippeln, Umspielen, Umlaufen oder Schiessen?	
1 gegen 1 (entscheiden)	Kleine Tore (Malstäbe), Beginn mit einem Pully. Jeder Spieler kann auf zwei Tore angreifen und muss zwei Tore verteidigen. Er muss dabei durch ein Tor des Gegners hindurchlaufen. - Wer entscheidet besser?	

1 gegen 1 (paralel)	Pro Tor Spielen zwei Pärchen unabhängig voneinander einen Zweikampf gleichzeitig mit je einem Ball. - Die Spieler müssen auch auf die anderen Spieler achten (Übersicht fördern).	
1 gegen 1 (steuern)	Zwei kleine Tore, zwei Langbänke pro Hallenhälfte. Kann der Angreifer den Ball durch das Tor spielen erhält er zwei Punkte. Wenn er den Ball an die Langbank des Gegners führt, gibt es ein Punkt. - Wer hält den Gegner besser von der gefährlichen Zone weg?	

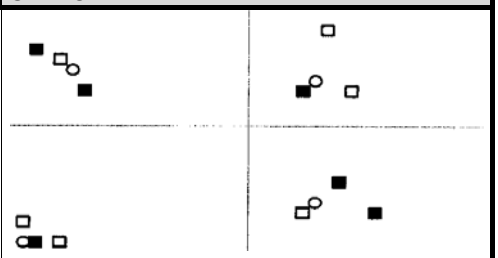
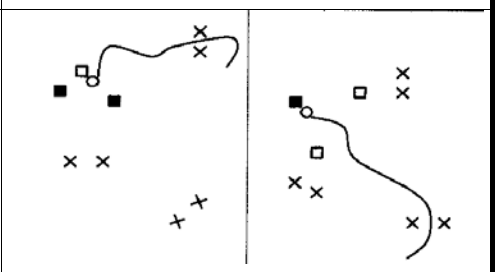
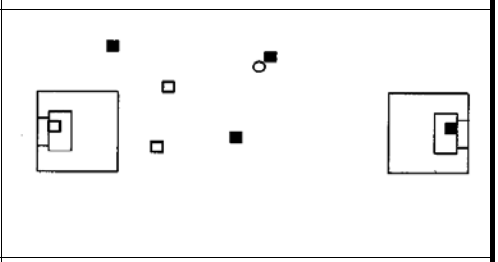
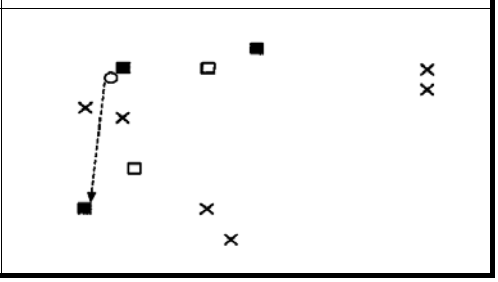
6. Spielformen Kleingruppen 2:1 (Unihockeyspezifisch)

Name der Spielform	Idee / Beschreibung	Skizze
2 gegen1	Beginn mit 2 gegen 1 des schwarzen Teams. Nach dem Torabschluss oder dessen Verhinderung durch den Verteidiger, kommt ein weisser Spieler hinzu: 2 gegen 1 auf den bereits postierten Gegner usw.... - Diese Spielform soll rasch gespielt werden; Konterspiel - 2 gegen 1 immer mit Törhüter!	
2 gegen1	Die Spieler müssen sich immer in derselben Spielhälfte aufhalten (zwei Angreifer gegen einen Verteidigr). - Angriffsauslösung durch Verteidiger oder Torhüter!	
1 (+1) gegen 1	1 gegen1 + Jocker (immer beim ball-führenden Spieler), Torhüter. Der Verteidiger versucht den ballführenden Spieler in eine ungünstige Abschluss-position zu bringen und schirmt den Raum ab, durch den ein Pass erfolgen könnte.	
2 gegen1 (+1)	Spiel 2 gegen2 mit Torhüter. - Nur ein Spieler darf sich in der eigenen Spielfeldhälfte aufhalten (2 gegen +1	

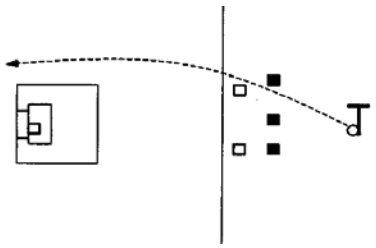
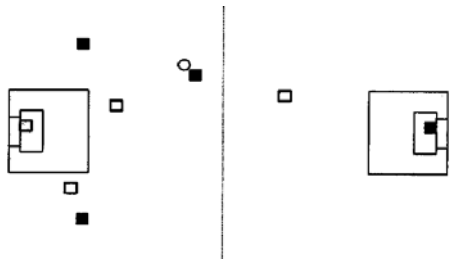
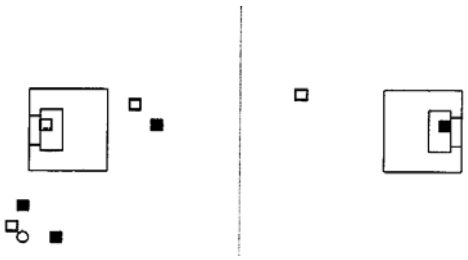
7. Spielformen Kleingruppen 2:2 (Unihockeyspezifisch)

Name der Spielform	Idee / Beschreibung	Skizze
2 gegen 2 (Offense)	Spiel auf kleine Tore - Torerfolg suchen durch: Pass in den Raum, Doppelpass, Kreuzen, Blocken, Hinterlaufen, Dribbling	
2 gegen 2 (Offense / Defense)	Spiel 2 gegen 2 mit Torhüter Offense: Bei Torabschluss Angriff der gleichen Spieler auf die andere Seite. Wechsel erst wenn kein Abschluss erfolgt. Defense: Nach jedem Angriff greift ein neues Paar auf die zuvor angreifenden Spieler an.	
2 gegen 2 (Defense)	Spiel 2 gegen 2 mit Torhüter Ein Torerfolg ist nur aus der gegnerischen Spielhälfte möglich (keine Weitschüsse).	
2 gegen 2 (Defense)	2 gegen 2 mit Torhüter, auf ein Tor In jeder Hallenhälfte spielen zwei Teams gegeneinander	

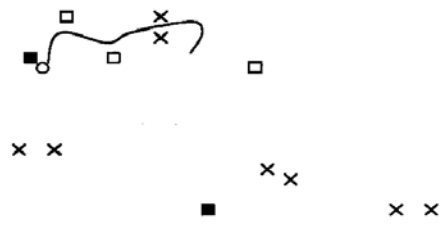
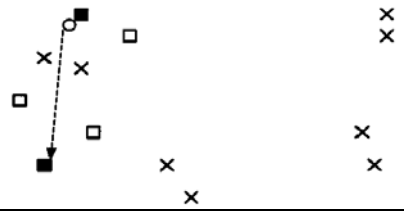
8. Spielformen Kleingruppen 1:2 / 3:2 (Unihockeyspezifisch)

Name der Spielform	Idee / Beschreibung	Skizze
1 gegen 2	Der ballführende Spieler befindet sich immer in Unterzahl. Er hat das Ziel, den Ball nicht zu verlieren. Kommt ein neuer Spieler an den Ball, so versuchen die beiden anderen ihm den Ball wegzunehmen.	
1 gegen 2 (Tordurchlaufball)	In der Spielfeldhälfte (Kleinfeld) 3 Tore (Malstäbe). Der Ballführende versucht, durch ein Tor zu laufen. Pro durchlaufenes Tor erhält er einen Punkt. Die Gegner dürfen inh dabei behindern (Regeln beachten). Kommt ein anderer Spieler an den Ball, so versucht dieser, Punkte zu ergattern.	
2 (+1) gegen 2	Siel 2 gegen 2 mit einem zusätzlichen Jocker (immer beim ballführenden Team; wechselt der Ball das Team, so tut dies auch der Jocker). Diese Form soll mit Torhüter gespielt werden.	
2 (+1) gegen 2 (Torball)	Siel 2 gegen 2 mit einem zusätzlichen Jocker (immer beim ballführenden Team. Jeder Pass durch ein Tor wird mit einem Zähler gewertet.	

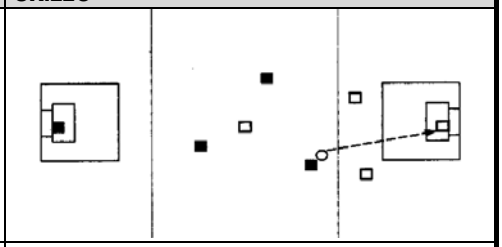
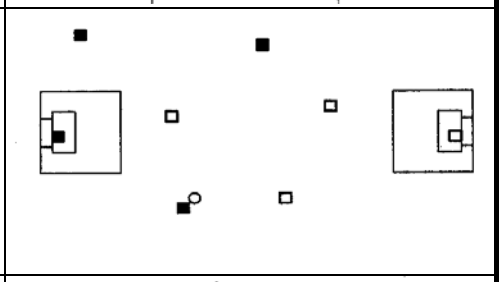
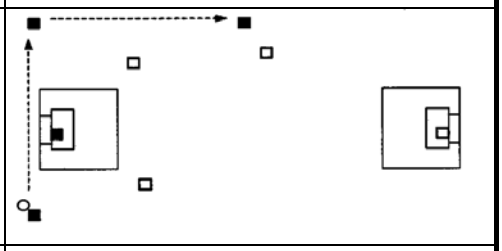
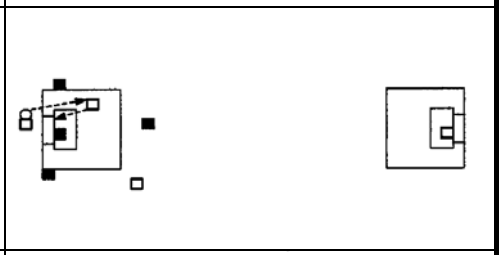
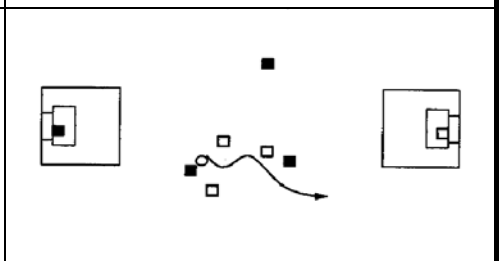
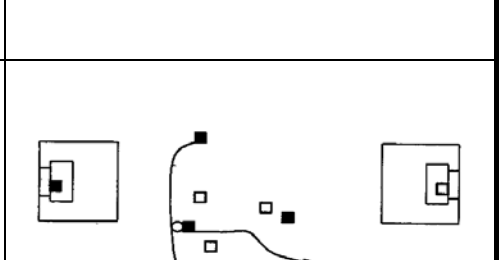
9. Spielformen Kleingruppen 3:2 / 3:3 (Unihockeyspezifisch)

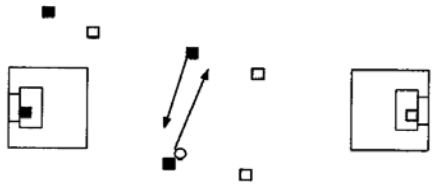
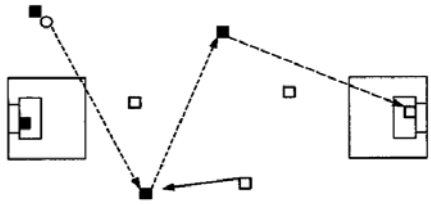
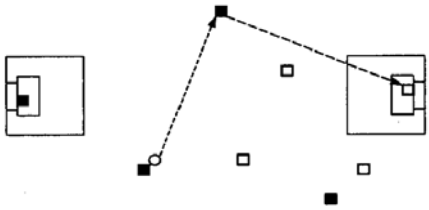
Name der Spielform	Idee / Beschreibung	Skizze
3 gegen „ (Forechecking	Der Trainer T spielt einen Ball scharf in den Raum hinter dem Tor. Sobald die Spieler den Ball sehen, können sie laufen. Drei Angreifer (Forechecker) gegen zwei Verteidiger (weiss). Die Verteidiger haben einen etwas kürzeren Weg zum Ball, damit sie in Ballbesitz kommen. - Die Stürmer sollen zu zweit konsequent forechecken. Ziel: Gegner an die Bande zwingen. Torabschluss suchen.	
3 gegen 2 (+1) (Überzahlsituation)	Spiel 3 gegen 3. Es dürfen sich nur zwei Spieler in der eigenen Spielhälfte aufhalten. Dies führt zu einer Überzahlsituation für die gegnerische Mannschaft. Mit schnellem Spiel aus eigener Hälfte können sich die Verteidiger Raum verschaffen.	
3 gegen 2 (Forechecking)	Spiel 2 gegen 2 plus ein Forechecker als Jocker bei der nichtballführenden Mannschaft. Der Forechecker wechselt erst das Team, wenn der Ball über die Mittellinie gespielt wird. - Die Stürmer sollen zu zweit konsequent forechecken. Ziel: Gegner an die Bande zwingen. Torabschluss suchen.	
3 gegen2 (+1) (Forechecking)	Spiel 3 gegen 3. Es dürfen sich nur zwei Spieler in der eigenen Spielhälfte aufhalten. Nach einem Ballgewinn, müssen in der eigenen Hälfte mindestens zwei Pässe vor einem Torabschluss erfolgen.	

10. Spielformen Kleingruppen 2:3 (Unihockeyspezifisch)

Name der Spielform	Idee / Beschreibung	Skizze
2 gegen2 (+1) (Jockerspiel)	Spiel 2 gegen2 (+1 Jocker). Der Jocker spielt immer bei der Mannschaft ohne Ball. Das Team in Überzahl greift den ballführenden Spieler zu zweit an (Doppeln)	
2 gegen 3 (Tordurchlaufball)	Spiel 2 gegen 3. Ein Lauf mit dem Ball durch ein Tor ergibt 1 Punkt. Die Spieler sollen selbständig nach 1,5 Minuten wechseln (Unterzahl / Überzahl).	
2 gegen 3 (Torball)	Spiel 2 gegen3. Ein Pass durch ein Tor zu einem Mitspieler ergibt 1 Punkt Die Spieler sollen selbständig nach 1,5 Minuten wechseln (Unterzahl / Überzahl).	
2 gegen 3 3 gegen 2 (Numerische Über- und Unterzahl	Zwei Teams spielen auf dem Kleinfeld. Das eine Team darf immer nur zwei Feldspieler stellen, das andere kann mit drei Feldspielern agieren. Nach der Pause Menge der Spieler wechseln.	

11. Spielformen Kleingruppen 3:3 (Unihockeyspezifisch)

Name der Spielform	Idee / Beschreibung	Skizze
Schuss	Spiel 3 gegen 3. Ein Torerfolg durch einen Schuss von hinter der Markierung zählt doppelt. - Markierung der Spielstärke anpassen.	
Passen **(Der Ball ist heiss)**	Spiel 3 gegen 3. Der Ball darf max. 3 Sekunden kontrolliert werden, ansonsten erfolgt ein Freischlag für die gegnerische Mannschaft.	
Passen **(Rechter Winkel)**	Spiel 3 gegen 3. Es sind nur Pässe erlaubt, die parallel oder rechtwinklig zur Mittellinie gespielt werden. Wird ein diagonaler oder schräger Pass gespielt, erfolgt ein Freischlag für den Gegner.	
Passen **(Hinter dem Tor)**	Spiel 3 gegen 3 Torerfolge auf Pässe, die von hinter dem gegnerischen Tor gespielt werden, zählen doppelt (dreifach?).	
Dribbling **(Ego-Spiel)**	Spiel 3 gegen 3 Alle Pässe sind verboten. Jeder ist auf sich angewiesen, nur Dribbeln ist erlaubt (Ballabdecken / Blocken durch Mitspieler). Wie verhalten sich die Verteidiger, die Mitspieler?	
Dribbling / Kreuzen **(Ego-Spiel mit Abtropfen)**	Spiel 3 gegen 3 Alle Pässe sind verboten. Erlaubt ist aber das stehen lassen (Abtropfen) des Balles, so dass ein Spieler den Ball übernehmen kann (Kreuzen).	

Kreuzen	Spiel 3 gegen 3 Jedes Tor, das auf ein Kreuzen folgt, zählt doppelt (dreifach?).	
Passen (Unihockey-Rugby	Spiel 3 gegen 3 Wird der ballführende Spieler durch einen Gegner mit der Hand berührt, so muss er stehen bleiben und selbst einen Freischlag ausführen.	
Schiessen (Direktschuss)	Spiel 3 gegen 3 Ein Tor, das auf einen Pass direkt geschossen wird, zählt doppelt.