

„Handballspielen in der **Schule** – Möglichkeiten der **Umsetzung“**



**am 04. bis 07. Oktober 2017 in der Sportschule Tailfingen
und am 05. Bis 07. Dezember in der Sportschule Schöneck**

Verfasser:

Axel Strienz

2.1 ERLÄUTERUNG:

Das dargestellte Unterrichtsvorhaben zum Thema „Handballspielen in der Schule“ ist auf die Klassenstufen 7-9 ausgerichtet.

Es wird hier bewusst aber auch auf die Grundlagen der Sportspielvermittlung eingegangen, da der Leistungsstand der Schüler und Schülerinnen in Klassenstufe 7-9 je nach Kind und Schulart stark unterschiedlich sein kann. Daher ist es manchmal nötig, auf die sogenannten „Basics“ zurückzukommen um einen weiteren Lernerfolg zu ermöglichen. Des Weiteren ist es sinnvoll, seine Stundenziele auf ein übergeordnetes Konzept auszurichten. Dies führt zu einer strukturierteren und zielorientierteren Herangehensweise. Die Grundidee des spielgemäßen Konzepts besteht darin, die Komponenten der Spielfähigkeit systematisch zu entwickeln, bevor eine Spezialisierung innerhalb eines großen Sportspiels erfolgt. Durch diese Vorgehensweise werden Transfereffekte erwartet, die die Lerneffektivität erhöhen und das Erlernen und Anwenden der sportartspezifischen Techniken in den entsprechenden Spielen erheblich schneller leistet. Wenn dies in der grundsätzlichen Planung des Unterrichts Berücksichtigung findet ist dieser langfristig effizienter und zielführender. Es kann dadurch auch flexibel auf die Heterogenität von Klassen sowie auf die schulspezifisch unterschiedlichen Vorleistungen in den vorherigen Klassenstufen reagiert werden. Ziel ist trotzdem weiterhin das große Spiel (hier Handball), was in den Aufgaben und Übungen deutlich wird.

Passen und Fangen als koordinative Übung

Anleitung:

Passen und Fangen kann in vielfältigen Bewegungs- und Aufstellungsformen geübt werden.

Es empfiehlt sich, diese Übungen am Anfang einer Sportspielvermittlung sowie immer wieder begleitend durchzuführen. Das Üben der Techniken beim „Passen und Fangen“ kann sehr gut kombiniert werden mit „Prellen und Tippen“. Die Schwierigkeit sollte dabei kontinuierlich gesteigert werden. Als Beispiel hier eine mögliche Verfahrensweise:

- *Koordinative Aufgaben mit Ball im Stehen/in Bewegung*
- *Passen mit Zusatzaufgaben an der Wand (Zehnerle)*
- *Passen zu zweit in der Gasse*
- *Passen zu zweit in Bewegung mit einem oder zwei Bällen*
- *Passen (prellen) im Kreis mit einem oder mehreren Bällen*
- *Passen und Fangen in Verbindung mit koordinativen Laufübungen (Champions League)*

Pass- und Fangübungen

Organisationsform:

Freies Bewegen,
Gasse, Paarlaf

Schwerpunkte:

Koordination:



Technik:



Eigene Notizen:

Material: pro Schüler
ein Ball
Reifen, Quader...

Passen und Fangen in kleinen Spielen

Spielanleitung:

Der Schwerpunkt bei diesen Spielen liegt auf der Anwendung der Techniken „Passen und Fangen“ unter erschwerten Bedingungen (ständig sich ändernde Situationen, Zeitdruck).

Der Wettkampfcharakter des Spiels kann durch die Anzahl der erfolgreichen Pässe oder z. B. durch Durchpassen von Hütchentoren erfolgen. Weitere Möglichkeiten, die dann aber schon einfache taktische Elemente enthalten, sind Ablege- und Transportspiele oder Kombinationen von beidem.

- *Parteiballspiele mit vielfältigen Variationen*
 - *Punkt bei bestimmter Passzahl*
 - *Punkt bei Doppelpass*
 - *Punkt bei Ballannahme und Weiterspiel im Sitzen*
 - *Punkt nach bestimmter Passzahl mit Zusatzaufgabe*

- *Dito mit „Toren“*
 - *Pass durch Hütchentore*
 - *Pass durch Reifen*
 - *Pass zu Mitspieler/in in festgelegte Zone*
 -

Pass- und Fangspiele

Organisationsform:

Spielfeld mit Begrenzung evtl. Ziele oder Tore

Schwerpunkte:

Koordination:



Technik:



Taktik:



Eigene Notizen:

Material: Feld- und Torbegrenzungen, Bälle, Hütchen, Reifen, Matten, Kästen...

Wandball

Spielanleitung:

Hier werden Punkte erzielt, indem man den Ball als Bodenpass gegen die Wand wirft. Wird dies geschafft, so zählt dies 1 Punkt. Nach Punkterfolgen wechselt der Ballbesitz. Fängt jedoch ein Gegenspieler/eine Gegenspielerin den Ball bevor er den Boden berührt, so gibt es keinen Punkt und das Spiel geht sofort weiter.

Variationen:

- *Fällt der Ball nach dem Wandkontakt auf den Boden, so ist dies 1 Punkt.*
- *Fängt ein Mitspieler/eine Mitspielerin den Ball bevor er auf den Boden fällt, so zählt dies 2 Punkte.*
- *Der Ball wird nicht gegen die Wand gespielt, sondern direkt gegen das Basketballbrett.*
- *Auf Signal der Spielleitung wechselt die Wurfart gegen die Wand, das Basketballbrett...
(beidhändig, pritschend, normal)*

Ballspiel

Organisationsform:

2 Felder (mit je einem Basketballbrett)

Schwerpunkte:

Koordination:



Technik:



Taktik:



Eigene Notizen:

Material: evtl. Feldbegrenzungen

Zeit: 10-20 min.

Kastenball

Spielanleitung:

Bei Kastenball werden in die 4 Ecken des Spielfeldes kleine Kästen gestellt. In der ersten Stufe werden auf je zwei Kästen ein Spieler einer Mannschaft positioniert. Ziel des Spiels ist es, den Mitspieler auf dem Kasten anzuspielen, sodass dieser den Ball fangen kann. Gelingt dies, dann hat die Mannschaft einen Punkt. Man darf mit dem Ball nur eine festgelegte Zahl an Schritten machen (2 BB, 3 HB).

Variationen:

- Wenn der Mitspieler/die Mitspielerin mit einem Bodenpass angespielt wird, dann zählt es 2 Punkte.
- Auf Signal der Spielleitung tauschen die auf dem Kasten stehenden Spieler/innen ihre Position mit einem gegnerischen Spieler auf dem Kasten.
- Der kleine Kasten wird umgedreht und Ziel ist es nun, den Ball in den Kasten abzulegen.
- Statt mit einem Ball wird mit einem Handtuch mit Knoten gespielt.
- Die Zielkästen werden auf ein akustisches Signal der Spielleitung getauscht
-

Ballspiel

Organisationsform:

2 Mannschaften

Basketballfeld o. ä.

Schwerpunkte:

Koordination:



Technik:



Taktik:



Begleitende taktische, technische Übung:

Es wird ein Viereck mit Hütchen aufgebaut. Drei Spieler/Spielerinnen befinden sich jeweils an einer Stirnseite des Vierecks und ein Spieler/eine Spielerin im Viereck. Die sich Außen befindenden Spieler/Spielerinnen spielen sich den Ball zu während der/die sich im Viereck befindende Spieler/Spielerin versucht den Ball zu berühren. Gelingt ihm/ihr dies, so tauscht er/sie mit dem/der zuletzt passenden Spieler/Spielerin. Ziel ist es, dass sich die außenstehenden Spieler/Spielerinnen so bewegen, dass der/die Ballhaltende Spieler/Spielerin immer den Ball entweder nach rechts oder links spielen kann und nie über die Mitte.

Material:

4 kleine Kästen

1 Ball (Handtuch, Leibchen)

Zeit: 10-20 min.

Aufsetzerball

Spielanleitung:

Hier wird ein Spielfeld in der Mitte durch eine Schnur oder durch Bänke geteilt. Die beiden Mannschaften befinden sich zuerst komplett in ihrer Hälfte und dürfen die gegnerische Hälfte nicht betreten.

Ziel des Spieles ist es, den Ball so in die gegnerische Hälfte zu werfen, dass er dort mindestens einmal aufsetzt und dann die hintere Spielfeldgrenze passiert.

Mit Ball in der Hand dürfen maximal 3 Schritte gemacht werden und es darf nicht getippt oder geprellt werden. Wird der Ball von der gegnerischen Mannschaft abgefangen oder abgewehrt, so haben diese die Chance auf einen Punktgewinn.

Variationen:

- Ein (zwei, drei) Spieler/eine Spielerin jeder Mannschaft befindet sich im gegnerischen Feld und versucht dort die Gegner/die Gegnerinnen durch Blocken am Wurf zu hindern oder Bälle abzufangen.
- Das Feld wird nicht durch Bänke geteilt, sondern durch ein Volleyballnetz.

Ballspiel

Organisationsform:

2 Felder mit je einem Tor

Schwerpunkte:

Koordination:



Technik:



Taktik:



Begleitende taktische/technische Übung:

- Es wird über/unter ein Volleyballnetz gespielt, wobei einerseits die Wurfarten Sprungwurf und Unterhandwurf geschult werden können und andererseits das Kreuzen/der Doppelpass mit einer Übungsform gut eingeführt werden kann.

Material: Feld- und Torbegrenzungen, Volleyballnetz

Zeit: 10-20 min.

Überzahl auf ein Tor mit laufender Uhr

Spielanleitung:

Da man ja meist nur ein Tor (wenn überhaupt) zur Verfügung hat, bietet es sich an, das taktische Spiel auf bestimmte Bereiche zu reduzieren.

Hier wird auf ein Tor mit bestehendem oder festgelegtem Kreis gespielt. Es wird zuerst im 3:1 und dann im 3:2 gespielt. Vor dem Spiel werden taktische Mittel besprochen. Parallel zum Überzahlspiel prellt eine zweite Mannschaft, welche auch den/die Abwehrspieler/in und Torwart stellt durch einen Hindernisparcours. Hat dies Mannschaft eine vorher festgelegte Rundenzahl erfüllt, muss die andere Mannschaft ihre Angriffe beenden. Die laufende Mannschaft ist also die „Stoppuhr“.

Variationen:

- Bei taktisch guten Mannschaften kann auch schon mit Gleichzahl gespielt werden.
- Der Parcours kann auch technische Elemente aus dem Bereich des Werfens und Fangens enthalten.

Ballspiel

Organisationsform:

2 Felder mit je einem Tor

Schwerpunkte:

Koordination:



Technik:



Taktik:



Eigene Notizen:

Material: Feld- und Torbegrenzungen, Hütchen, Pads....

Zeit: 10-20 min.