

SPIELREIHEN AUFSETZERBALL UND PARTEIBALL

Die beiden Spielreihen Aufsetzerball und Parteiball schulen ganz elementare Aspekte der Spielfähigkeit. Besonders bei der Spielreihe zum Aufsetzerball nimmt der Taktikbaustein „Ball ins Ziel treffen“ eine zentrale Stellung ein. Er ist in jeder Spielform enthalten. Regeln und Vorschriften sind variabel und können entsprechend angepasst werden. Mithilfe der Veränderbarkeit dieser Variablen ist es möglich, einerseits das Handballspiel so zu elementarisieren und damit zu erleichtern, dass es selbst von absoluten Spielanfängern in Schule und Verein gespielt werden kann.

Die Spielreihen stammen aus dem Vermittlungskonzept des Handballverbandes Württemberg und sind von Armin Eisele und Hans-Gerhard Hahn konzipiert worden. Im hier ebenfalls downloadbaren Beitrag aus der Trainerzeitschrift handballtraining (Heft 1/2012) „Kinderhandball oder Handball mit Kindern“ erläutern sie die zugrundeliegenden theoretischen Annahmen und deren praktische Umsetzung.

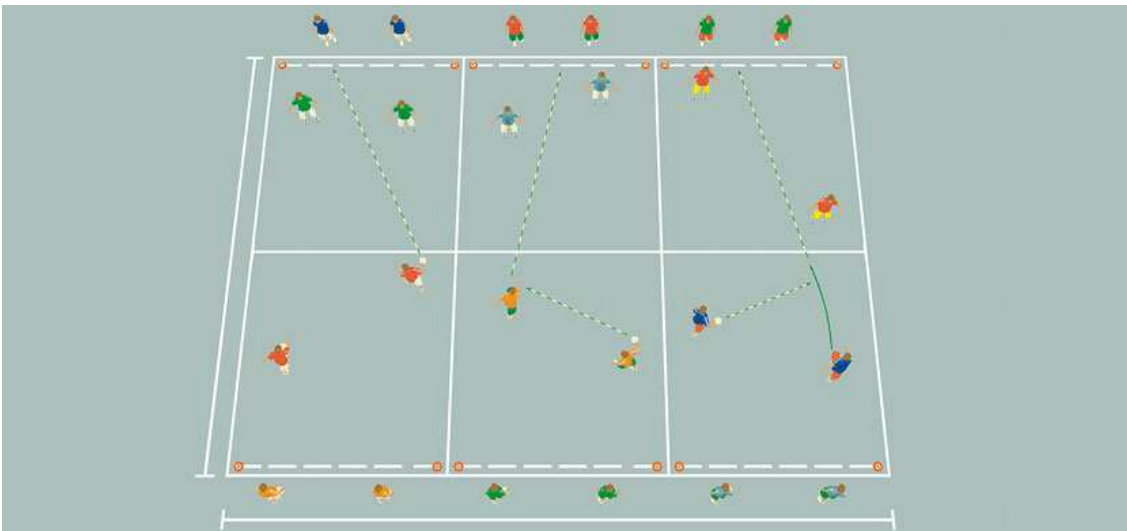
Spielreihe zum Aufsetzerball

In dieser methodisch aufgebauten Spielreihe wird durch eine Elementarisierung der Spielformen eine Überforderung der Spielanfänger vermieden. In der Grundform im Spiel 2 gegen 2 sind lediglich als „Störgröße“ zwei Torwarte vorhanden. Die Spieler können frei und vor allem recht häufig auf ein Tor/Ziel werfen. In den folgenden Spielformen wird das für das Handballspiel typische Gegnerverhalten durch „Störer“ systematisch aufgebaut.

Diese Spielreihe eignet sich für die Klassen 2 bis 4 in der Grundschule und für E-Jugendliche im Vereinshandball.

- Halle: Kleine Halle (13 x 18 m)
- Zeit: 10-15 Minuten pro Spiel

1. Spiel 2 gegen 2



Spielfelder:

- 3 Felder à ca. 10 x 6 m (kleine Halle 13 x 18 m)
- 4 Paare pro Feld (=24 Spieler)
- Tore durch Hütchen/Stangen an den Grundlinien
- Mittellinie durch Bänke oder Klebeband markiert

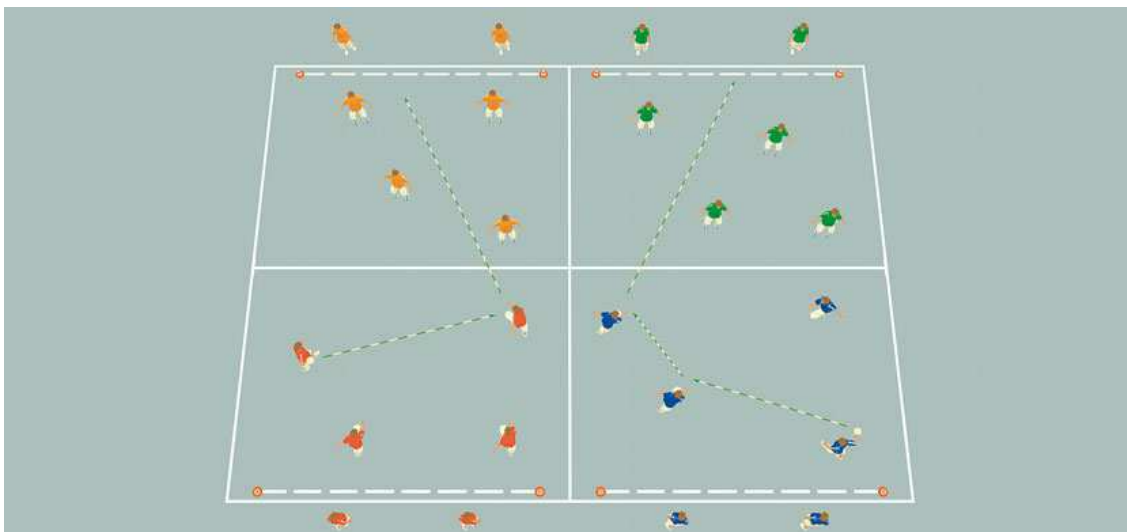
Erweiterung (rechtes Drittel der Abbildung):

Ein Spieler, der nicht ballbesitzenden Mannschaft kann bis zur markierten Mittellinie laufen und versuchen, den Wurf des Gegners zu blocken.

Ablauf:

- Alle Spieler sind Torhüter und Werfer.
- Mit dem Ball darf weder gelaufen noch geprellt werden.
- Jede Mannschaft bleibt in ihrer Hälfte.
- Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball vor dem Überqueren der Ziellinie den Boden berührt.
- Es wird mit Einwurf gespielt.
- Die wartenden Teams wechseln nach 2 Minuten mit dem auf dem jeweiligen Feld.

2. Spiel 4 gegen 4 mit Rollenwechsel



Spielefelder:

- 2 Felder ca. 10 x 9 m (kleine Halle 13 x 18 m)
- Tore ca. 8 Meter breit an den Grundlinien
- Markierte Mittellinie
- 4 Vierer-Mannschaften mit je 2 Wechselspielern (= 24 Spieler)

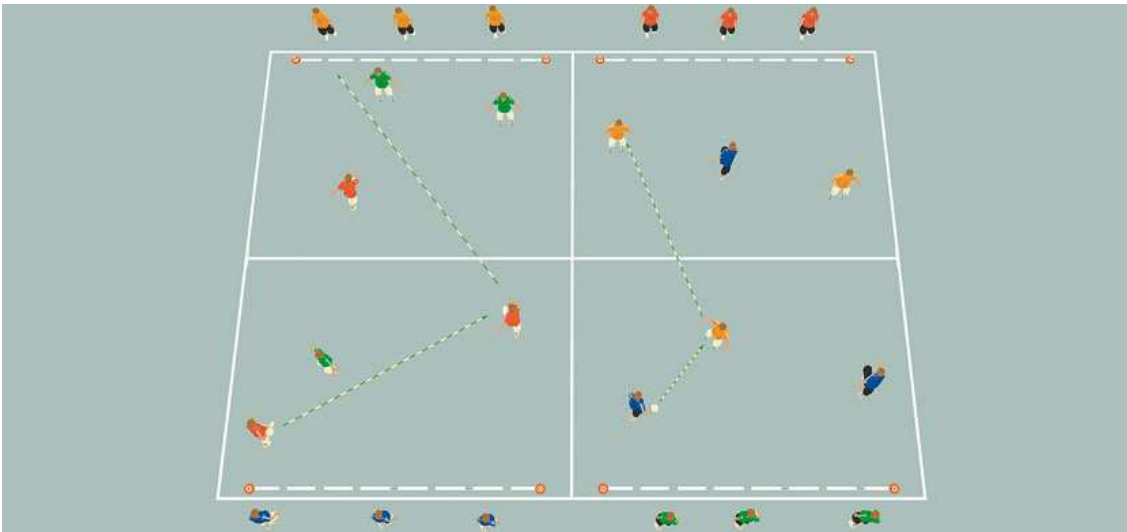
Hinweise:

- Die Breite der Tore ist variabel. Anfangs sollten sie sehr groß sein, damit sich schnell Erfolgserlebnisse einstellen.
- Die Wurfdistanz (Länge des Spielfeldes, Größe des Torraums) dem Könnensstand der Kinder anpassen.

Ablauf:

- Ablauf und Ziel des Spiels wie zuvor.
- Jetzt dürfen zwei Spieler der nicht ballbesitzenden Mannschaft den Wurf des jeweiligen Gegenspielers an der Mittellinie blocken.
- Beide Torhüter der jeweiligen Mannschaft tauschen bei Ballbesitz mit den Spielern an der Mittellinie.
- Wichtig: Die Spieler müssen den Ball so geschickt untereinander zuspielen, dass die beiden Gegenspieler an der Mittellinie nicht blocken können.

3. Spiel 3 gegen 3 mit einem Störer im gegnerischen Feld



Spielefelder:

- 2 Felder ca. 10 x 9 m (kleine Halle 13 x 18 m)
- Tore ca. 8 Meter breit
- Markierte Mittellinie (ist gleichzeitig Wurflinie)
- 4 Mannschaften à 3 Spieler pro Feld (= 24 Spieler in beiden Hälften)

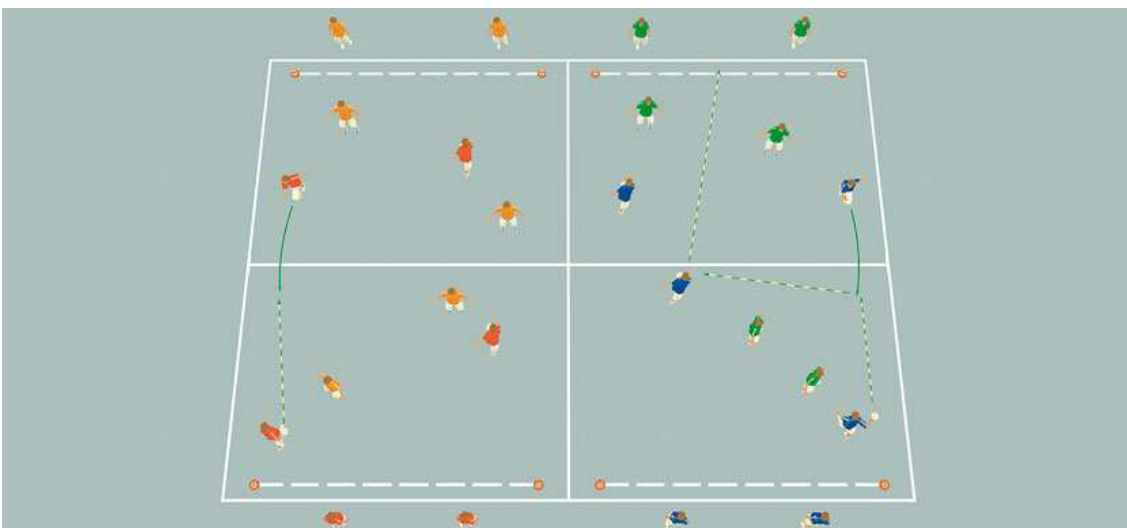
Hinweis:

Jetzt wird in jeder Hälfte 2 gegen 1 gespielt. Erstmals müssen die Angreifer neben dem Verhalten des Torwarts auch das eines Abwehrspielers be(ob)achten.

Ablauf:

- Ablauf und Ziel wie beim Spiel zuvor.
- Ein Spieler jeder Mannschaft agiert in der jeweils gegnerischen Hälfte und stört das Zusammenspiel.
- Erobert der Störer den Ball, darf er nicht direkt ein Tor erzielen, sondern muss den Ball in die eigene Hälfte zurückspielen (rechte Seite der Abbildung).

4. Spiel 4 gegen 4 mit Störern im gegnerischen Feld



Spielfelder:

- 2 Felder ca. 10 x 9 m (kleine Halle 13 x 18 m)
- Tore ca. 8 Meter breit
- Markierte Mittellinie, die die beiden Spielfeldhälften optisch trennt
- 2 Mannschaften à 4 Spieler sowie je 2 Wechselspieler pro Feld (= 24 Spieler in beiden - Hälften)

Hinweise:

- Die Spieler müssen jetzt sehr gut wahrnehmen und kooperieren, da nur ein Störer den Mitspielern in der eigenen Hälfte helfen darf.
- Im nächsten Schritt wird das Spiel Aufsetzerball gespielt.

Wichtig:

Funktionen (z. B. Störer) dürfen gewechselt werden.

Ablauf:

- Ablauf und Ziel des Spiels wie zuvor.
- Zunächst besteht in jeder Hälfte eine 2 gegen 2-Konstellation: jeweils 2 Spieler einer Mannschaft agieren als Störer im gegnerischen Feld.
- Ein Störer der ballbesitzenden Mannschaft darf jetzt die Mittellinie überqueren und den Spielaufbau seiner Mannschaft, jetzt im Überzahlspiel 3 gegen 2, unterstützen. Wechselt der Ballbesitz, darf er wieder im gegnerischen Feld stören.

5. Aufsetzerball



Sehr einfach und schnell zu organisierende Spiel ist vor allem für Spielanfänger gedacht, unterhalb des Zielspiels für Kinder (4 plus 1).

Dieses Aufsetzerspiel nehmen die Kinder in der Regel als Handballspiel wahr.

Es kann leicht dem Könnensstand angepasst werden und benötigt wenig Raum.

Es wird ohne zu prellen gespielt, wodurch vor allem das Zusammenspiel zwischen den Kindern gefördert wird.

Das große Tor (8 m breit), das von zwei Torhütern gehütet wird, ermöglicht viele Erfolgserlebnisse.

Ein weiterer Vorteil: Die angreifende Mannschaft spielt in der Überzahl, was ihr einen Vorteil verschafft.

- Spielfeld ca. 12 x 20 m
- Tore: 2 Hütchen oder Fahnenstangen, 8 m voneinander entfernt
- Die Torraumlinien sind gerade und etwa 5 m vom Tor entfernt.
- Spiel 5 gegen 5: maximal 2 Spieler dürfen gleichzeitig als Torhüter fungieren.
- Torhüter und Feldspieler dürfen permanent wechseln.

- Torerfolg: Ball muss vor Überqueren der Torlinie den Boden berührt haben (= Aufsetzer)
- Es wird ohne Prellen gespielt.

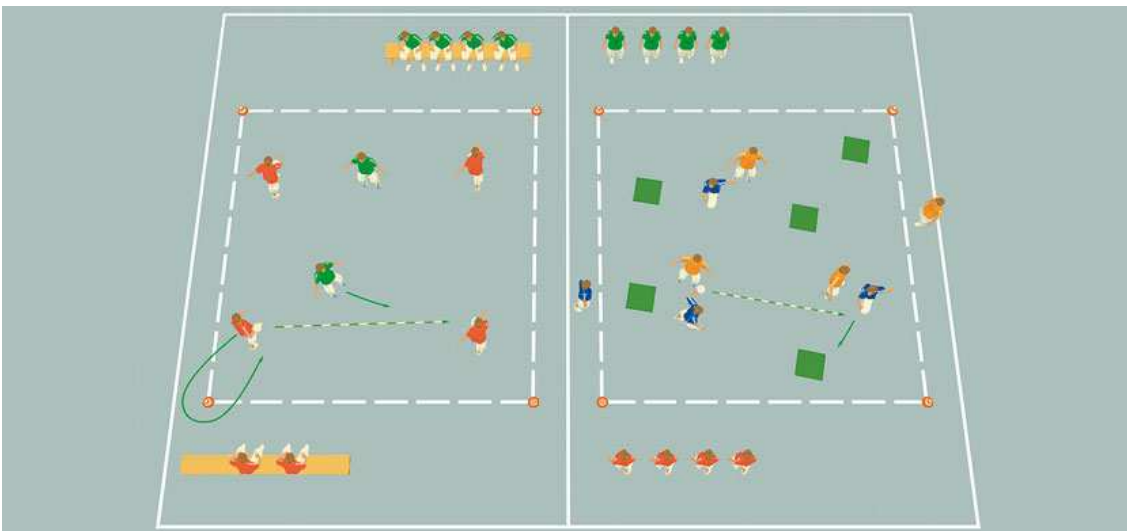
Spielreihe zum Parteiball

In dieser methodisch aufgebauten Spielreihe wird anfangs in größeren Überzahlverhältnissen (4 gegen 2) und unter Einbindung von „Neutralen“ gespielt. Die Kinder lernen so elementare Formen der handballspezifischen Spielfähigkeit wie z.B. das Anbieten und Orientieren, das Zusammenspielen, Freilaufen usw.

Diese Spielreihe eignet sich für die Klassen 3 bis 4 in der Grundschule und für E-Jugendliche im Vereinshandball. Alle Spiele können in kleinen Hallen bzw. in einem Hallendrittel durchgeführt werden.

- Halle: Kleine Halle (13 x 18 m)
- Zeit: 10-15 Minuten pro Spiel

1. Spiel 4 gegen 2/3 gegen 3 mit 'Neutralen'



Organisation:

- 2 Felder à 9 x 9 m, in denen gleichzeitig gespielt werden kann
- Spielfelder zum Beispiel mit Hütchen markieren
- Die Abbildung zeigt zwei unterschiedliche Spiele.

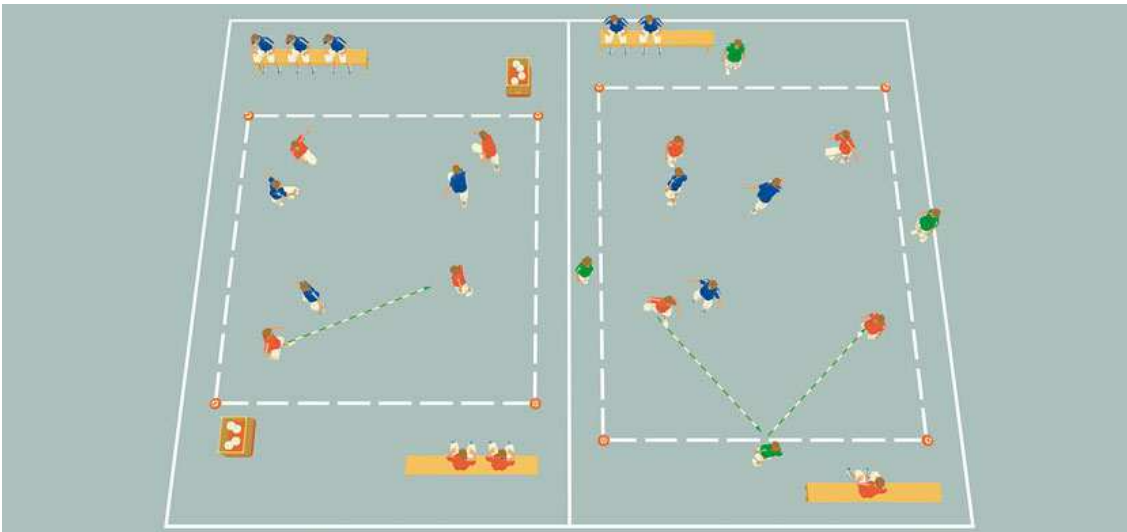
Erstes Spiel: 4 gegen 2 mit Zusatzaufgabe (links):

Die Angreifer spielen mit 4 Spielern, der Gegner nur mit zwei. Nicht Beteiligte dürfen jederzeit eingewechselt werden. Ziel: Möglichst lange in den eigenen Reihen passen. Nach 3 Ballverlusten wechselt der Ballbesitz. Zusatzaufgabe: Jeder Angreifer muss nach seinem Pass ein Hütchen umlaufen. Wer passt am längsten?

Zweites Spiel: 3 gegen 3 mit einem 'Neutralen' (rechts):

4 Mannschaften à 4 (3) Spieler. In den Feldern liegen 5-6 Teppichfliesen (oder mit Klebeband markieren). 2 Mannschaften spielen 3 gegen 3. Die Ballbesitzer dürfen beide Neutralen außerhalb des Feldes anspielen. Ziel: Einen Mitspieler auf einer Fliese anspielen. Fängt die abwehrende Mannschaft den Ball ab, spielt sie sofort weiter.

2. Spiel 4 gegen 3



Erstes Spiel: 4 gegen 3 mit vielen Bällen (links):

Organisation:

- 2 Felder à 9 x 9 m (kleine Halle)
- 2 Mannschaften à 6 Spieler pro Feld (=24 Spieler)
- Die ballbesitzende Mannschaft spielt immer in Überzahl (4 gegen 3). Beliebige Spielerwechsel.
- An jeder Längsseite steht ein kleiner Kasten mit 10 Bällen.

Aufgabe:

Den Ball z. B. 1 Minute in den eigenen Reihen passen. Gelingt dies, wird der Ball in die eigene Ballkiste gelegt; das Spielrecht wechselt zur anderen Mannschaft. Verliert sie den Ball, darf sie einen neuen aus ihrer Kiste holen, die andere Mannschaft legt den eroberten Ball in ihre Kiste. Wer hat nach 10 Spielaktionen (1 Minute) die meisten Bälle?

Zweites Spiel: 4 gegen 3 mit 4 neutralen Anspielern (rechts):

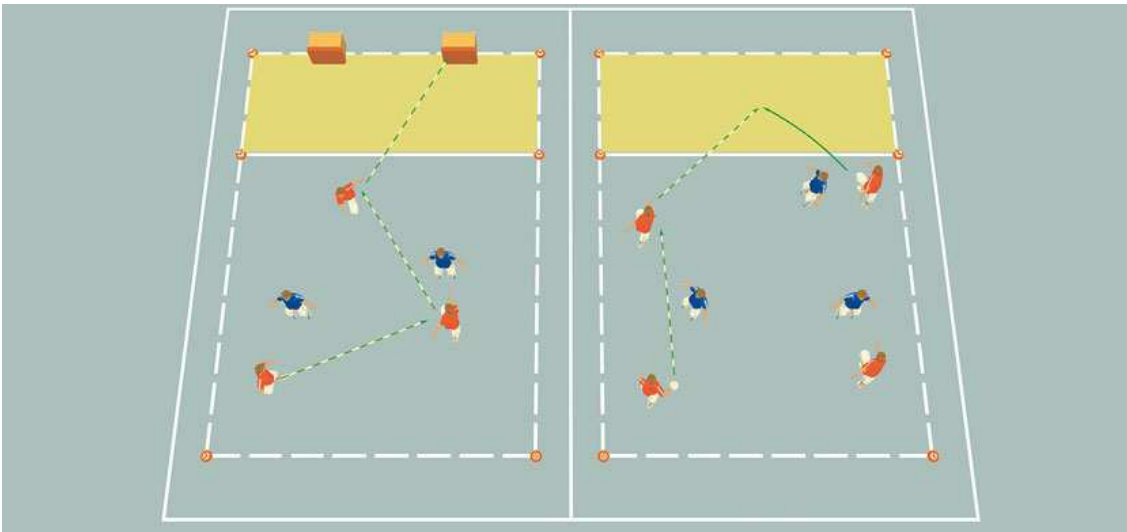
Organisation:

- 2 Felder à 10 x 9 m
- 3 Mannschaften à 4 Spieler
- Die ballbesitzende Mannschaft spielt 4 gegen 3. Beliebige Spielerwechsel.
- Die 4 Anspieler dürfen angespielt werden.
- Ziel: 8 (10, 12) Pässe in Folge spielen =1 Punkt. Fangen die Abwehrspieler den Ball ab, wechselt das Spielrecht, ein Wechselspieler/Anspieler kommt hinzu.

Variationen:

Pässe zu den neutralen Spielern zählen nicht. Ohne Prellen spielen.

3. Spiel 3 gegen 2/ 4 gegen 3



Organisation:

- 2 Felder à 10 x 6-8 m
- 1 Abwurflinie 4-6 m vor dem Ziel
- Jeweils 3 Angreifer gegen 2 Abwehrspieler (Mannschaften nach Anzahl entsprechend zusammenstellen).

Erstes Spiel: 3 gegen 2 mit Wurfzielen (links):

Nach 8 bis 10 Pässen dürfen die Angreifer versuchen, ein Ziel (2 kleine Kästen) von der Abwurflinie aus ohne Störung durch Gegenspieler zu treffen. Fangen die Verteidiger den Ball ab, dürfen sie ihrerseits ohne Gegnerbehinderung versuchen, das Wurfziel zu treffen.

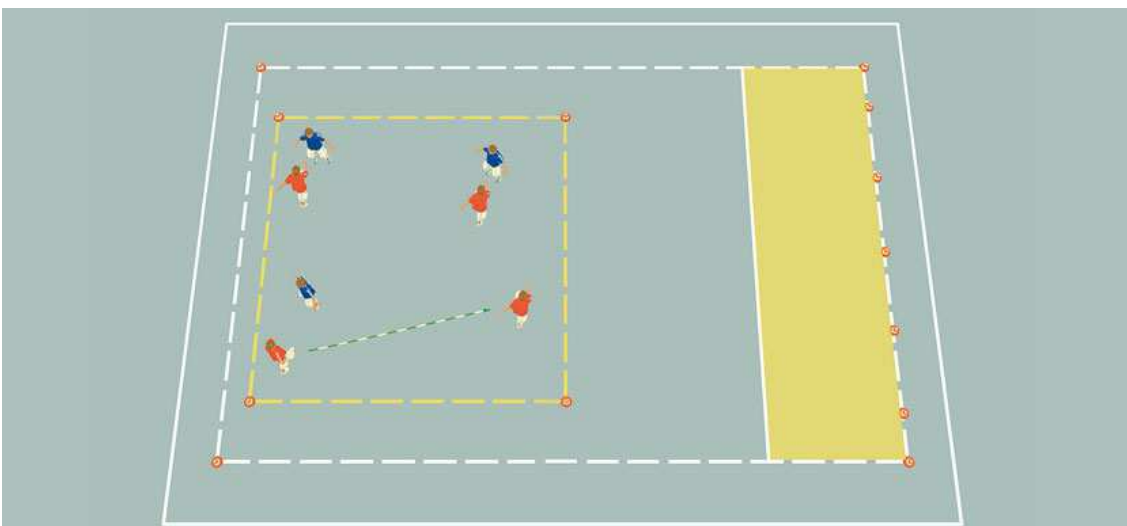
Erschwernis:

Es darf nicht geprellt werden.

Zweites Spiel: 4 gegen 3 mit Joker (rechts):

Ein Punkt ist erzielt, wenn ein Angreifer die Wurflinie überläuft und in dem markierten Feld sicher angespielt wird (Ball fangen!). Das Jokerfeld darf immer nur von einem Spieler jeder Mannschaft betreten werden. Wechsel nach z. B. 1 Min. Variation: Ball z.B. im Sitzen annehmen und zurückspielen.

4. Spiel 4 gegen 3 mit Wurfziel



Organisation:

- 1 Feld von 12 x 17-20 m (je nach Halle)
- 1 Abwurfline 4-6 m vor den Zielen (z. B. Hütchen)
- Innerhalb dieses Felds wird ein weiteres Feld mit ca. 9 x 9 m markiert.

Ablauf:

Die in Überzahl angreifende Mannschaft versucht, 1 Minute lang in Ballbesitz zu bleiben. Bei Ballverlust holt sie sofort einen neuen aus einer Ballkiste und spielt weiter.

Erobert die abwehrende Mannschaft den Ball, darf sie ohne Gegnerbehinderung versuchen, von der Abwurfline ein Hütchen zu treffen (= 1 Punkt). Anschließend laufen die Abwehrspieler zurück und versuchen, den nächsten Ball zu erobern. Nach z. B. 1 Minute erfolgt Aufgabenwechsel.

Hinweis: Die Mannschaften je nach Spieleranzahl in Turnierform (Jeder gegen Jeden) untereinander wechseln. Kann nicht auf zwei Feldern gleichzeitig gespielt werden (z. B. in kleinen Hallen), erhalten die nicht beteiligten Spieler z. B. Koordinationsaufgaben.