

Andreas Wilhelm

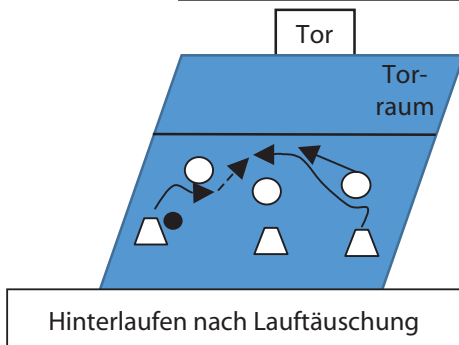
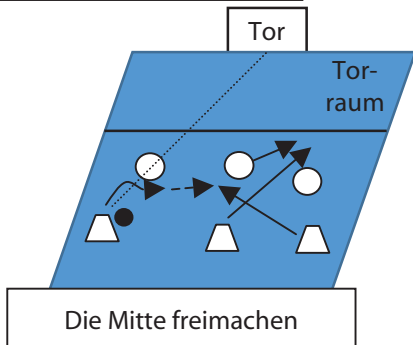
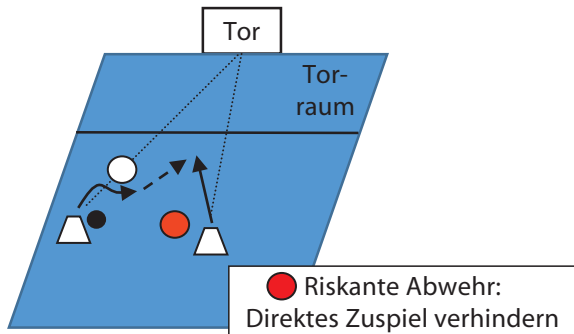
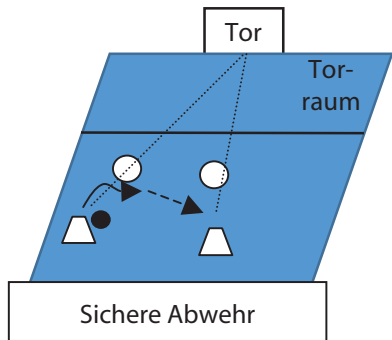
10 Handballstunden (Klasse 4–7)



Inhalt

Spieldidaktik Handball – Idee und Ziele	6
Spielvermittlung und Kompetenzen	7
Handball in der Schule – Regeln und Regelauslegung	9
Handball als Schulspiel – Konzeption einer Spielidee	12
Thema 1: Kastenteil-Torball	15
Thema 2: Street-Handball	18
Thema 3: Hütchen-Torball	22
Thema 4: Stoß den Medizinball vom Kasten	25
Zwischenstand: Spielen und Technik	28

Thema 5: Gegenstoßball	34
Thema 6: Beachhandball	38
Thema 7: Großfeldhandball	45
Thema 8: Zweimal 3 gegen 3	49
Thema 9: Kleinfeldhandball	55
Thema 10: Powerhandball	59
Ergänzende Literatur	62
Quellenverweis	62
Der Autor	63



Thema 1: Kastenteil-Torball

Ziel

Fangen, Passen und Prellen spielerisch einsetzen. Freilaufen und Anbieten. Ergänzend Sozialkompetenz: Auf den einzelnen Feldern legen SuS Regeln fest, sie stellen Teams zusammen, sie bestimmen die Art der Spielleitung: Alle sind Spielleitende oder einzelne SuS übernehmen diese Rolle.

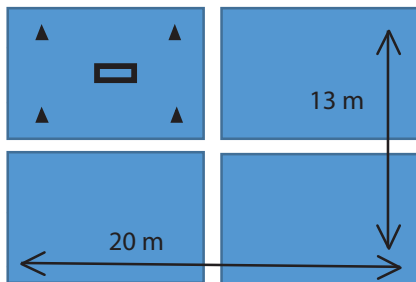
Spielidee

Ein liegendes Kasteninnenteil dient als Tor, der Ball kann von beiden Seiten durch das Kastenteil geworfen werden. Nach einem Tor muss der Ball einmal zu einem Partner gespielt werden, der an einem Hütchen steht. Das Kastenteil darf von SuS nicht berührt werden. Es wird 3 gegen 3 (24 SuS) oder 4 gegen 4 (32 SuS) auf jedem der vier Spielfelder gespielt.

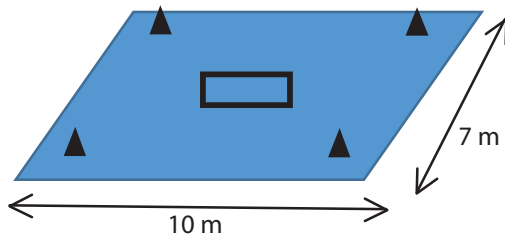
Materialien

Pro Spielfeld 4 Hütchen, ein Kasteninnenteil, ein kleiner Ball (Handball, Softball, Gymnastikball).

Vier Felder im Hallendrittel



Aufbau für ein Spielfeld



Varianten

- Mit oder ohne Prellen.
- Auf jedem Spielfeld legen SuS einfache Regeln fest. Nach 6 Minuten wechselt eines der beiden Teams auf ein anderes Feld und muss die dortigen Regeln erraten. SuS des „Heimteams“ regeln das Spiel ohne Erläuterung nur mit den Anweisungen „Foul“ (Freistoß), „Aus“ (Einwurf), „Tor“ (Ballübergabe). Zusätzlich haben sich diese SuS auf den einzelnen Feldern eine Spaßregel ausgedacht, z. B. nach einem Tor hinhocken oder einen Schuh anfassen, ansonsten gilt das Tor nicht. Diese Regel muss das eintreffende Team ebenfalls aus dem Spiel heraus erkennen.

Organisatorisches

3 x 6 = 18 Minuten, 2 x 2 Minuten Wechselzeit (zusammen 22 Minuten).

Begrüßung, Aufbau, Erwärmung und Abbau 18 Minuten.

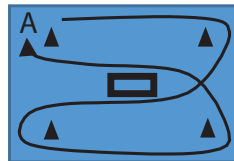
Gesamt: 40 Minuten.

Lehrkraft geht von Feld zu Feld und bespricht mit den SuS Regeln, Störungen, Spaßregel (s. o.).

Erwärmung folgt nach Aufbau und Teameinteilung

Zeitläufe in Form einer Acht (Strecke pro Runde ca. 40 m).

Zuerst in einer Minute 4 Runden laufen, 15 Sekunden Pause, danach 5 Runden in einer Minute absolvieren.



Team A und Team B treffen sich bei X und müssen ohne Körperkontakt den anderen ausweichen.

Anschließend einmal die Strecke rückwärts laufen und noch einmal die vorgegebene Strecke mit Sidesteps (Blickrichtung immer zur gleichen Wand) bewältigen.

