



SPIEL DOCH

AUFSETZER

by wimasu

HANDBALL

FÜR DIE GRUNDSCHULE, KLASSE 5 UND 6



DIE AUTOREN



Armin Eisele verbindet seit 33 Jahren Schule, Schulsport und Handball. Er ist ausgebildeter Grund- und Hauptschullehrer. Mit Frisch-Auf Göppingen war Armin zweimal Deutscher Hallenhandballmeister, war Nationalspieler und ist A-Lizenz-Inhaber. Mr. WIMASU glaubt, dass Armin Handball erfunden hat. Wer sonst?



Christoph hat mal den Kreisentscheid Handball gewonnen. Sein Ziel war es immer mal ein „richtiges“ Tor mit dem Kempa-Trick zu werfen. Für WIMASU und seinen eigenen Unterricht hat er den Kontakt zu Armin gehalten und dieses Dokument nie aus den Augen verloren.

Janes war Fußball-Torwart und hat den Schwerpunkt Handball erfolgreich abgeschlossen. Was will man mehr.



Hans-Gerhard Hahn ist seit mehr als 40 Jahren Trainer im Jugend- und Kinderhandball. Zusammen mit Armin Eisele entwickelte der A-Lizenz-Inhaber die Kinderhandball- und Schulhandballkonzeption des Handballverbands Württemberg.



DANKE



Zuerst möchten wir uns für die Zusammenarbeit mit dem Deutschen Handballbund e.V. bedanken. Besonders bei Tim Nimmesgern und Steffen Greve, die den Kontakt zu Armin Eisele hergestellt haben. Die Steilvorlage zum Aufsetzerhandball by WIMASU haben uns die vielen Publikationen von Armin in Form von Spielreihen zum Aufsetzerhandball und Parteiball (vgl. Eisele, 2007; Eisele & Hahn, 2012, 2012b) gegeben. Unseren Klassen hat es so viel Spaß gemacht und einige 6. Klassen haben erfolgreiche Aufsetzerhandballturniere gespielt, dass wir Armin darum gebeten haben ein Konzept für und mit WIMASU zu entwickeln. Denn es ist Zeit, Handball genau so in der Schule zu spielen. Der Spaß ist garantiert!

Vielen Dank an Matthias Jünger, der sich die Zeit genommen hat, mehrmals kritisch ein Auge auf diese Darstellung zu werfen.

Ihr seht, dieses Dokument ist durch viele Hände gegangen und wird niemals diskussionsfrei sein. Diskutiere mit unter handball@wimasu.de.

Das WIMASU Team

IMPRESSUM

© WIMASU GmbH 2021
Alle Rechte vorbehalten. Alle Nachdrucke und digitale Weitergabe nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung.
<https://wimasu.de/shop/aufsetzerhandball>
1. Version

Illustrationen: J. Schäfer
Satz / Layout: J. Schäfer
Lektorat: M. Wolfgramm
Redaktion: J. Veit, Ch. Walther
Autoren: Eisele, A.; Walther, Ch. & H.-G. Hahn

DIESES DOKUMENT ZITIEREN

Eisele, A.; Walther, Ch. & H.-G. Hahn (2021). Spiel' doch Aufsetzerhandball! Handball für die Grundschule, Klasse 5 und 6. Eingeschränkter Zugriff am DATUM unter <https://wimasu.de/shop/aufsetzerhandball>



KLICK' HIER & FOLGE UNS!



INHALT

Besonderheiten des Handballs in der (Grund-)Schule	4
Die Spielidee des Handballspiels analysiert	5
Wie funktioniert Aufsetzerhandball?	6
Die Weiterentwicklung des Aufsetzerhandballs als Grundidee des Unterrichtsvorhabens	7
Übersicht über das Material	8
ABLAUF DER SPIELREIHE	
Aufsetzerhandball 2:2 auf zwei Tore	11
Möglicher Ablauf der ersten Stunde	
Wie werfen Handballer:innen?	13
Aufsetzerhandball mit dem Fokus auf das Werfen mit dem Schlagwurf	
Wozu die ausgelegten Fliesen? - Details zum Ablauf des Schlagwurfs	
Spielnahe Übungsformen zum Schlagwurf	
Wie kommt der Ball zur Wurflinie?	17
Aufsetzerhandball mit dem Fokus auf das Prellen	
Aufsetzerhandball mit dem Fokus auf „Zuspiel oder Prellen?“	
Spielnahe Übungsformen zum Prellen/Zuspiel und Werfen	
Die Offensive herausfordern - Tore werfen schwer gemacht	21
Aufsetzerhandball 2:2 auf vier Tore mit Verteidigung an der Wurflinie	
Aufsetzerhandball 2:2 auf vier Tore mit Störer:in im gegnerischen Feld	
Aufsetzerhandball 3:3 - 2:2 mit Störer:in im gegnerischen Feld	24
Aufsetzerhandball 4:4 - 2:2 mit Störer:in im gegnerischen Feld und Verteidiger:in an der Linie	25
Übungsformen zum Ankommen oder als Ideen für Selbstständige Team-Warm-Ups	26
Ein Satz zur Benotung	27
Über WIMASU	29
Material	30

BESONDERHEITEN DES HANDBALLS IN DER (GRUND-)SCHULE

In vielen Lehrplänen der kompetenzorientierten Generation wird Handball nicht mehr explizit aufgeführt, sondern kann dem Bereich Spielen (Hessen; HKM, 2010, 25; auch Baden-Württemberg BW, 2016) bzw. Zielschuss-spiele (Thüringen, THÜ, 2016, 24) zugeordnet werden. Das führt dazu, dass vor allem bei kleinen Kindern auf Handball zu Gunsten „kleiner Spiele“ verzichtet wird. Mit der Spielform Aufsetzerhandball möchten wir Werbung dafür machen, den Handball schon möglichst früh in die Sporthalle zu werfen.

Diese Unterrichtsreihe ist als Einstieg in das Handballspiel gedacht und daher insbesondere für die Grundschul-klassen 3 und 4 und die 5./6. Klasse an weiterführenden Schulen konzipiert. Beim Schulhandball gilt es insbeson-dere zu berücksichtigen, dass:

- die Kinder sehr **unterschiedliche Ballerfahrungen** haben,
- die Kinder oft **wenig bis keine Handballerfahrungen** haben,
- **20 bis 30 Kinder** in einer Klasse gleichzeitig spielen wollen,
- häufig nur **in einem Hallendrittel** oder in einer kleinen Halle gespielt werden kann.

Natürlich freuen wir Lehrkräfte uns, wenn der organisa-torische Aufwand überschaubar bleibt und an die Schü-ler:innen abgegeben werden kann.

Vorrangig sollen den Schüler:innen die Spielidee sowie einfache handballspezifische Taktiken vermittelt werden.

Um **allen** Schüler:innen einen freundvollen Einstieg in das Handballspiel zu ermöglichen, gilt es, die Spielidee und elementare Spielstrategien in eine Handballversion zu verpacken, die die obigen Besonderheiten berücksichtigt und daher verständlicherweise vom „verwachsenen“ Ziel-spiel abweicht. Diese Handballvariante nennen wir „**Auf-setzerhandball**“.





DIE SPIELIDEE DES HANDBALLSPIELS ANALYSIERT

Um die Praxisformen des Aufsetzerhandballs theoretisch einordnen zu können, ist es notwendig zu wissen, dass wir nicht den Weg über kleine Ballspiele bzw. Ballspielformen oder die Heidelberger Ballschule gehen. Wir greifen direkt auf das Handballspiel zurück, ein Weg, der genauso legitim ist. Die Spielidee des Handballspiels zu verstehen ist dazu die notwendige Voraussetzung.

Handball ist ein spezifisches Problemlösespiel mit eigenen strukturellen Voraussetzungen und Regeln und geht über die Grundfertigkeiten „Laufen“, „Fangen“ und „Werfen“ hinaus: Zunächst gibt es ein rechteckiges Spielfeld mit Toren auf den kürzeren Grundlinien und einer Wurfline bzw. „den Kreis“ in einem bestimmten Abstand zum jeweiligen Tor.

Dazu kommen **konstitutive Regeln**:

1. Der Ball, der nicht getragen werden darf, muss von einem angreifenden Team in das gegenüberliegende Tor des verteidigenden Teams geworfen werden.
2. Das verteidigende Team versucht dies durch Torhüter:innen und/oder Verteidiger:innen zu erschweren bzw. zu verhindern.

Handballspielen lernen heißt dann, in den Strukturen und konstitutiven Regeln konkrete handballspezifische Spielsituationen zu lösen.

Je nach Niveau und Spielform können **mögliche Kernprobleme** des Handballs benannt werden:

Aus der Perspektive „Angriff“:

- Balltransport zur Wurfline,
- Herausspielen einer Wurfmöglichkeit,
- und Torwurf

Aus der Perspektive „Verteidigung“:

- Verhinderung eines Tores,
- Verhindern einer Wurfmöglichkeit,
- Balltransport stören

Dazu sind kognitive, taktische sowie konkrete motorische Bewegungsformen notwendig, deren Vermittlung nicht durch Addition der einzelnen Fähigkeiten und Fertigkeiten gelingt, sondern mittels „echter“ Spielformen, bei denen die Spielidee nicht weggelassen oder ersetzt wurde. Entsprechend des Könnenstandes der Spieler:innen in der Grundschule und zu Beginn der Sekundarstufe I (in der Regel sind es Spielanfänger:innen), müssen die strukturellen Voraussetzungen und konstitutiven Regeln so aufbereitet werden, dass die Spielidee für sie realisierbar wird - darum Aufsetzerhandball!





WIE FUNKTIONIERT AUFSETZERHANDBALL?

ZIEL DES SPIELS

Aufsetzerhandball wird zunächst 2:2 gespielt. Ziel ist es, vor der Wurflinie stehend aus der eigenen Spielfeldhälfte in das gegnerische Tor zu werfen, wobei der Ball jedoch vorher den Boden berühren (aufsetzen) muss.

ORGANISATORISCHE VORAUSSETZUNGEN

Für diese Reihe planen wir nur mit einem Hallendrittel und bilden bewusst die in der Realität häufig stark limitierten Hallensituationen ab:

- ein Hallendrittel 12m x 20m (natürlich auch mit mehr Platz möglich)
- eine Schulklasse bis zu 32 Schüler:innen (natürlich auch mit weniger möglich)

AUFBAU

Der Aufbau von **bis zu 4 rechteckigen Spielfeldern** (5m x 12m) erfolgt in einem Hallendrittel als Querfelder (siehe Abbildung). Das Spiel erfolgt auf einem Spielfeld, das aus einer mit Gummifliesen markierten **Wurflinie in der Mitte** und **zwei sehr breiten Toren** (ca. 5m) auf der jeweiligen Grundlinie besteht. Die Wurflinie ersetzt den Kreis im „Erwachsenenhandball“.

Tore über Aufsetzer am Boden

GRUNDREGELN

- Jedes Team bleibt in der eigenen Hälfte.
- Der Wurf auf das Tor muss vor der Wurflinie erfolgen.
- Wie der Ball zur Wurflinie gebracht wird und wie geworfen wird, bleibt zunächst den Spieler:innen überlassen. Hier entwickelt sich das Grundspiel.
- **Tore werden nur über Aufsetzer erzielt**, d.h. der Ball muss den Boden vor dem Überspringen der Torlinie berühren, sonst „zählt“ das Tor nicht. Dazu ist eine „Lattenmarkierung“ der Tore nicht unbedingt notwendig. Die Torhöhe lässt sich aber auch recht problemlos bspw. mit Kreppband an der Wand/ am Trennvorhang markieren.
- In der Verteidigung sind beide Kinder gleichzeitig Torhüter:innen auf der Grundlinie. Das ergibt Sinn, wenn das Tor ausreichend groß ist.

ERGÄNZENDE HINWEISE BZW. VARIANTEN

- Erst in komplexeren Spielformen agieren auch Gegenspieler:innen im Angriffsfeld, Angreifer:innen dürfen dann nicht berührt werden, sodass nur der „freie“ Ball erobert werden kann.
- Alternativ zu einem größeren Tor sind auf jeder Seite zwei kleinere Tore möglich, die dann jedoch nur von einer/einem Torhüter:in verteidigt werden dürfen.

WICHTIGER HINWEIS

Sind die Kinder bereits erfahren oder so athletisch, sodass die Wurfhöhe bzw. das Wurfkönnen sehr hoch ist, ist das Querspiel im Hallendrittel nicht mehr sinnvoll und die Feldgröße muss vergrößert werden. Man sollte nur in Ausnahmefällen aus dem eigenen Tor in das gegnerische Tor werfen können. Unsere Erfahrung zeigt, dass das bereits in der 5./6. Klasse der Fall sein kann. Ggf. können auch die **Tore verkleinert** werden. Umgekehrt kann es sein, dass die Kinder noch nicht von der Wurflinie bis zum Tor werfen können, wenn diese die Mittellinie ist. Dann bietet es sich an, die Wurflinie nach vorne zu verlegen. So entstehen **zwei Wurflinien**.



DIE WEITERENTWICKLUNG DES AUFSETZERHANDBALLS ALS GRUNDIDEE DES UNTERRICHTSVORHABENS

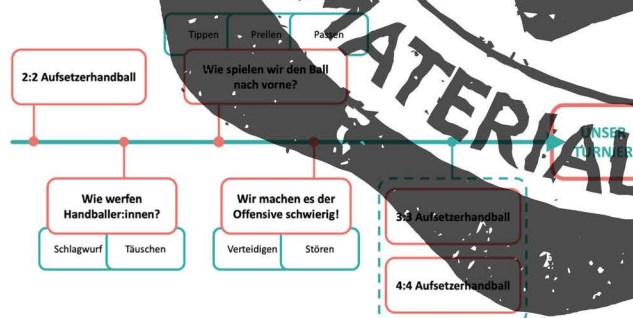
Ziel ist es, am Ende einer Vorbereitungsphase von 6-8 Doppelstunden ein **Klassenturnier** oder sogar klassenübergreifendes Jahrgangsturnier zu spielen. Ein Turnier dient uns dabei häufig als ein an die sportliche Realsituation (Handballspiel) anknüpfendes **authentisches Reihenziel**, das auch Schüler:innen verstehen können.

Der Weg zu einer sinnvollen Turnierform ist in erster Linie die Weiterentwicklung des Aufsetzerhandballs (vgl. nächster Abschnitt). Welche Weiterentwicklung bzw. Spielform letztendlich als Turnierform gewählt wird, sollen die Schüler:innen in Absprache mit der Lehrkraft selbst entscheiden.

Zusätzlich können neben den Spielformen auch spielnahe Übungsformen¹ hinzugefügt werden, mit dem Ziel, den Wurf (Schlagwurf), den Torwurf und den Pass zu verbessern (Täuschung), sowie das Freilaufen zu entwickeln.

Die spielnahen Übungsformen sind primär motivational und ergänzend zwischenzuschieben. Nur in zweiter Linie geht es darum, einzelne Bewegungshandlungen zu verbessern. Dies bedeutet für den Unterricht, dass bei knapper Zeit auch nur die Aufsetzerballspiele gespielt werden können. **Das Spiel geht vor!**

HANDBALLPLAN FÜR DIE NÄCHSTEN WOCHEN



¹ Zur hier genutzten begrifflichen Unterscheidung:

Bei einer echten **Spielform** bleiben die Struktur und die Spielidee zentral. In jeder Spielhandlung sind Entscheidungen aller Spieler:innen gefordert: Wo laufe ich hin? Werfe ich oder spiele ich ab? Traue ich mir einen Wurf zu? Mache ich eine Täuschung? Wo solche Lösungen gefordert sind, handelt es sich um elementare Handballspielformen, um Aufsetzerballspiele, eben um echte Spielformen.

Bei **Übungsformen** geht es um das Einüben einer motorischen Fertigkeit, bzw. um einen genau festgelegten Spielablauf. Die Spieler:innen wissen genau, wo der Ball hingespielt wird und wo sich der/die Spieler:in mit oder ohne Ball hinbewegt. Wo eine motorische Bewegungshandlung, Prellen, Werfen, unter spielerischen Freiheitsgraden gezielt geübt werden soll, kann man von „**spielnaher Übungsform**“ reden.

In der folgenden Tabelle werden die verschiedenen Spielformen bzw. die Evolution des Aufsetzerhandballs dargestellt. Zunächst liegt der Fokus auf dem **Torabschluss**. Hier bietet sich für Grundschüler:innen der Schlagwurf an. Um zur Wurflinie zu kommen, bzw. den „Raum“ bis dorthin „zu überwinden“, fällt der Fokus anschließend auf das **Prellen und Zuspielen**. So wird das Spiel immer „handballartiger“.

Anschließend wird durch das **Verteidigen an der Wurflinie (WL)** bzw. sogar im gegnerischen Feld der Druck auf die Angreifer:innen erhöht. Das Werfen, Passen und Prellen erfolgt so unter immer schwierigeren Bedingungen. Armin empfiehlt insbesondere in der Grundschule beim 2:2 zu bleiben und erst mit älteren Schüler:innen weitere Spieler:innen ins Feld zu nehmen.

Da dieser aufbauende Entwicklungsprozess stark von der Klasse abhängig ist, verzichten wir auf eine zeitliche Einteilung in feste Doppelstunden. Einzelne Spielformen können im Unterricht länger oder kürzer thematisiert werden. Die Reihenfolge, in der die Spielformen beschrieben werden, ist jedoch aufbauend und daher sinnvoll einzuhalten. Aus Erfahrung würden wir das gesamte Projekt, mit allen Aufsetzerballspielen und spielnahen Übungsformen, auf acht Doppelstunden veranschlagen.

Wir verlegen das „Aufwärmen“ gerade bei den jüngeren Kindern, für die diese Spielformen konzipiert sind, immer in Einspielphasen in Form der letzten Spielform aus der vorangegangenen Stunde in den „älteren“ Teams.

MEINUNG DER AUTOREN AUFWÄRMEN IM GRUNDSCHULHANDBALL

„Was macht Hase, wenn Fuchs kommt? Der Hase dehnt sich nicht, sondern rennt los! Wenn Kinder auf der Wiese Ball spielen, dehnen sie sich auch nicht, sondern beginnen zu spielen. Bei einem Handballprojekt muss daher nicht gedehnt werden!“



ÜBERSICHT ÜBER DAS MATERIAL

The central graphic features a stylized hand holding a red ball, with the text 'WIMASU EST' visible on the hand. This graphic is overlaid on a background of various material thumbnails and category labels.

SPIELFORMEN (Game Forms): Includes thumbnails for '2:2', '2:2 - WERFEN MIT SCHLAGWURF', '2:2 - SPIEL AUF VIER TÖREN', and '3:3'.

TECHNIK (Technique): Includes thumbnails for 'SCHLAGWURF', 'LINDENWURF AUF DEM KOPF', 'SCHLAGWURF', 'RECHTSHÄNDIG', 'RECHTSHÄNDIG', 'PASSFERTIGE LINDEWURF', 'WICHTIGES LINDENWURF', 'SPRUNGWURF', 'LINDENWURF', and 'RECHTSHÄNDIG'.

ÜBUNGFORMEN (Exercise Forms): Includes thumbnails for 'ZIELE SETZEN', 'TORHÜTER-ÜBUNGEN', 'FARBEN-REAKTIV-SPIEL', 'LINDENWURF-ÜBUNGEN', and 'LINDENWURF-ÜBUNGEN'.

TURNIER (Tournament): Includes thumbnails for 'WICHTIGE REGELN FÜR DAS HANDBALL-TURNIER', 'LINDENWURF-ÜBUNGEN', and 'LINDENWURF-ÜBUNGEN'.

ORGANISATIONSHILFEN (Organization Aids): Includes thumbnails for 'LINDENWURF-ÜBUNGEN', 'LINDENWURF-ÜBUNGEN', and 'LINDENWURF-ÜBUNGEN'.

PROBLEMATERIAL (Problem Material): A large, dark, stylized banner across the center.

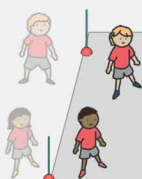
SAMPLE (Sample): A large, dark, stylized banner across the center.



ES GEHT LOS!

AUFSETZERHANDBALL 2:2 AUF ZWEI TORE

AUFBAU



GRUNDIDEE

Ziel ist, vor der Wurflinie stehend aus der eigenen Spielfeldhälfte ins gegnerische Tor zu werfen. Dabei muss der Ball jedoch vorher den Boden berühren (aufsetzen).

ZIEL AUS LEHRKRAFTPERSPEKTIVE

Balltransport: Schüler:innen erkunden Möglichkeiten des Passen, Prollen, Zuspielen, Tippen.

Torwurf: Werfen in unterschiedlichen Formen: Die Spielform verstehen.

MATERIAL

- 16 Pylonen oder Malstangen als Tore (ersetzbar durch Medizinbälle oder große Hüchchen)
- Gummipflättchen für Markierung der Wurflinie
- 4 kleine Gymnastikbälle/ Handbälle, die von Schüler:innen in einer Hand gehalten/ geknallt werden können!
- Leibchen bzw. Parteibänder (Markierung Teams)

SPIELFELDER

Der Aufbau von bis zu vier rechteckigen Spielfeldern (5m x 12m) erfolgt in einem Hallendrittel als Querfelder. Das Spiel erfolgt auf einem Spielfeld, das aus einer mit Gummifliesen (alternativ: Hüchchen) markierten Wurflinie in der Mitte und zwei Toren auf der jeweiligen Grundlinie besteht. Die Torbegrenzung wird am besten mit Malstangen bzw. Pylonen markiert. **Die Tore sollten möglichst breit sein** (etwa 5m bzw. 5 Schritte).

TEAMGRÖSSE UND WECHSELMODUS

Je nach Klassengröße werden Vierer- und/oder Dreier- und/oder Zweierteams gebildet. Das passiert spontan in der ersten Stunde oder kann bereits von der Lehrkraft vorbereitet werden. Die Teams können über verschiedene Spielformen beibehalten werden (siehe Material Verteilungstabelle als Hilfestellung für die Lehrkraft)

Immer zwei Spieler:innen jedes Teams sind aktiv auf dem Spielfeld. Die Wechselspieler:innen stehen außerhalb an den Torstangen. Es wechselt grundsätzlich nur der Werfer bzw. die Werferin. Besteht ein Team nur aus zwei Kindern, wechselt niemand.

GRUNDREGELN

- Jedes Team bleibt in der eigenen Hälfte. Die gegnerische Hälfte darf nicht betreten werden.
- Der Wurf aufs Tor muss vor der Wurflinie erfolgen.
- Wie der Ball zur Wurflinie gebracht wird und wie geworfen wird, bleibt zunächst den Spieler:innen überlassen.
- Tore werden nur über Aufsetzer erzielt, d.h. der Ball muss den Boden vor dem Überspringen der Torlinie berühren, sonst „zählt“ das Tor nicht. Dazu ist eine „Lattenmarkierung“ der Tore nicht unbedingt notwendig. Die Torhöhe lässt sich aber auch recht problemlos bspw. mit Kreppband an der Wand/ am Trennvorhang markieren.
- In der Verteidigung sind beide Kinder gleichzeitig Torhüter:innen auf der Grundlinie, was bei ausreichend großen Toren Sinn ergibt.

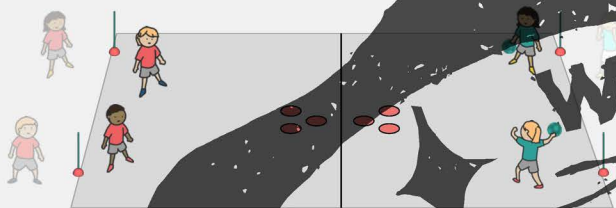




WIE WERFEN HANDBALLER:INNEN?

AUFSETZERHANDBALL MIT DEM FOKUS AUF DAS WERFEN MIT DEM SCHLAGWURF

AUFBAU



GRUNDIDEE

Gespielt wird wie beim Aufsetzerhandball 2:2. Der Ball muss aus der eigenen Hälfte mit einem Schlagwurf in das gegnerische Tor geworfen werden. Jedes Team hat zwei Würfe hintereinander, dann ist das andere Team dran. Hilfestellung für den Wurfrythmus liefern ausgelegte Plättchen (ggf. Tapemarkierungen).

ZIEL AUS LEHRKRAFTPERSPEKTIVE

Individueller Balltransport: Schüler:innen erlernen den Übergang vom Balltransport zum Schlagwurf.

Schlagwurf: Den Wurf mit zwei Schritten (Impuls- und Stemschritt), sowie Ballführung und Armhaltung.

SPIELFELD UND MATERIAL

- 4 Spielfelder quer (5x12m)
- Wurfline in der Mitte
- je Hälfte 3 Markierplättchen/Fliesen (siehe Aufbau)

Die Anschaffung der Plättchen lohnt sich für diese Stunde!

ORGANISATION

Auf die Spielfelder können die gleichen Teams der letzten Stunde gehen, es können sich auch neue Teams bilden. Die Teams sollen gleich groß sein. Wir schauen uns den Ablauf an einem Feld an.

SPIELBESCHREIBUNG

Bei Vierermannschaften wird mit zwei Bällen gespielt - Je Angreifer:in einen Ball. Während des Balltransportes von der Grundlinie zur Wurfline **liegt der Ball auf dem Kopf** und die Handfläche des Wurfarmes liegt über dem Ball. Der Ball wird mit den Fingern gekrallt. Die Idee dieser Form ist, dass sich Schulter, Ellenbogen und Hand bereits auf einer guten Höhe befinden. Der/die zweite Werfer:in bringt den Ball zur Wurfline und wirft, wenn der/die Erste geworfen hat. Zunächst werden nicht die Tore, sondern erfolgreiche Schlagwürfe gezählt. Anschließend zählen erfolgreiche Schlagwürfe einfach, Würfe mit Tor doppelt.



Ein erfolgreicher Schlagwurf erfolgt

1. aus dem Lauf,
2. mit Überlaufen der Plättchen,
3. mit dem Ball vom Kopf aus und
4. möglichst flüssig ohne Bewegungsunterbrechungen

Erst wenn beide Würfe erfolgt sind, beginnt der Angriff der gegnerischen Mannschaft!

Tore werden ab einem gewissen Zeitpunkt gezählt. Zunächst sollten alle Schüler:innen die Gelegenheit haben, sich auszuprobieren. Nach ein paar Runden wechseln die Teams im Uhrzeigersinn.

SPIELREGELN

Das Plakat vom letzten Mal ergänzen:

Der Ball darf nur mit Schlagwurf geworfen werden. Man muss mit den Füßen über die Plättchen laufen.

IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHTSBEGINN

„Wir lernen heute eine Variante, wie Handballer:innen so kräftig werfen.“

Ggf. ein Video als Impuls zeigen. Zunächst Murmelrunde.

Video (1. und 2. Tor) - offline dabei haben:

<https://www.youtube.com/watch?v=yGYEoC4iDA8>





WIE KOMMT DER BALL ZUR WURFLINIE? DEN BALL (GEMEINSAM) NACH VORNE BRINGEN

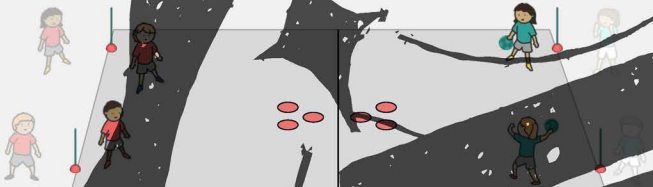
IMPULSFRAGE

„Wie bringen Handballer:innen den Ball nach vorne an die Wurflinie?“

Ggf. Demonstration von verschiedenen Ideen durch freiwillige Schüler:innen auf einem Feld.

AUFSETZERHANDBALL MIT DEM FOKUS AUF DAS PRELLEN

AUFBAU



GRUNDIDEE

Die beiden Angreifer:innen prellen bis zu den Markierplättchen an und werfen aus dem Prellen. Anschließend greift das andere Team an.

ZIELE AUS LEHRKRAFTPERSPEKTIVE

Die Schüler:innen sollen den Balltransport mittels Prellen/Tippen erlernen, sowie den Übergang zum Wurf. Die Schüler:innen sollen den Wurf durch häufiges Werfen stabilisieren. Torhüter:innen müssen beobachtet und mögliche Lücken für den Wurf ausgemacht werden (Taktisch/kognitiv).

SPIELFELD UND MATERIAL

unverändert

BESCHREIBUNG DER SPIELFORM

Der Ball wird zur Wurflinie nicht mehr auf dem Kopf getragen, sondern geprellt/getippt. Vor dem Impulsschritt wird der Ball mit beiden Händen vor der Brust gesichert. Mit dem Impulsschritt wird der Ball über den Kopf gebracht. Gelingt das Prellen am Anfang nicht, darf auch getippt werden. Tippen meint dabei lediglich ein einmaliges Prellen vor der Aktion „Schlagwurf“.

WECHSELMODUS IN GROSSEN GRUPPEN

Es wird mit zwei Bällen gespielt: Nur ein Kind prellt zur Wurflinie und nutzt die Fliesen als Wurfunterstützung. Nach dem Wurf verlässt der Werfer bzw. die Werferin das Spielfeld und das zweite Kind prellt zur Wurflinie. Nach dem Wurf verlässt es ebenfalls das Spielfeld. Die Wechselspieler:innen positionieren sich im Tor.

METHODISCHER TIPP

Damit das Spiel 2:2 nicht auf Dauer langweilig erscheint, wechseln wir zunächst nur die Teams durch. Danach wechseln wir auch die Teamzusammensetzung. Dabei etablieren wir einen Teamwechsel im Uhrzeigersinn.

Auch hier lassen sich Varianten einfügen:

Wechsel gegen den Uhrzeigersinn, nur die Torhüter:innen wechseln, etc.

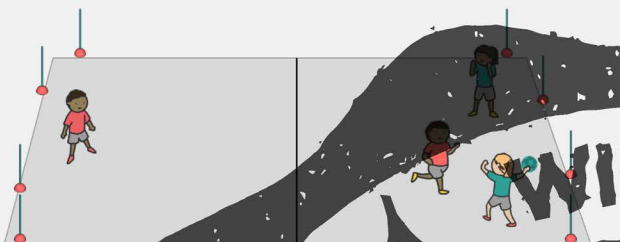
Zudem ist es motivierend, bei gleichbleibender Spielform das Ergebnis in den Fokus zu rücken und es bspw. auf Klappkarten oder kleinen Whiteboards am Spielfeldrand notieren zu lassen.





AUFSETZERHANDBALL 2:2 AUF VIER TORE MIT STÖRER:IN IM GEGNERISCHEN FELD

AUFBAU



GRUNDIDEE

Der/Die Verteidiger:in darf nun bereits im gegnerischen Feld stören.

ZIEL AUS LEHRKRAFTPERSPEKTIVE

Wird ohne Prellen gespielt, müssen beide Angreifer:innen sich so bewegen, dass ein Zuspiel möglich ist. Wird mit prellen/tippen gespielt, sind mehr taktische Handlungen möglich (Passtauschung und prellen zur Wurflinie).

Schüler:innen müssen erkennen, dass beim Angriff beide Angreifer:innen gefordert sind. Passtauschung und Prellen oder Zuspiel und Prellen (kognitiv/taktisch).

SPIELFELD UND MATERIAL

unverändert

IMPULSE FÜR DEN UNTERRICHTSBEGINN

Erinnern an Zuspiel und Prellen, um zur Wurflinie zu kommen. Ergänzung der neuen Verteidigungsregel im gegnerischen Feld (auf dem Plakat ergänzen).

SPIELREGELN (AUF DEM PLAKAT ERGÄNZEN)

- Nur der freie Ball darf erobert werden.
- Der/Die Verteidiger:in muss eine Armlänge Abstand zum anderen Team halten.
- Prellen ist erlaubt.

WECHSELMODUS IN GROSSEN GRUPPEN

unverändert

FÜR DEN UNTERRICHTSVORLAUF

Beobachtungen, welche Lösungen im Angriff und in der Verteidigung gewählt werden und wie die Bewegungsaufgaben ausgeführt werden. An bestimmten Stellen Situationen „einfrieren“ und gemeinsam nach Lösungsstrategien suchen! Einschreiten nur, wenn das Spiel stockt und Beratung mit den betreffenden Mannschaften.

VARIANTEN FÜR FORTGESCHRITTENE

- Nur Bodenpässe erlauben.
- Angriffstaktik: Positionswechsel mit Ballübergabe oder Ballübergabetäuschung und anschließendem Prellen und Wurf, bzw. Wurftauschung und Wurf.



EIN SATZ ZUR BENOTUNG

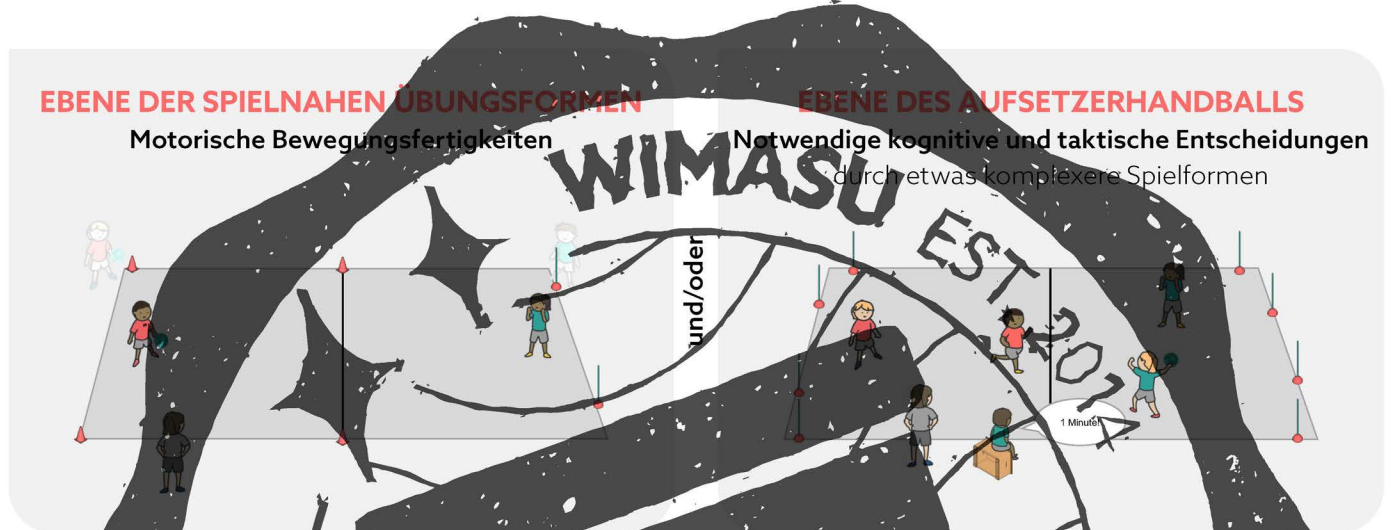
GRUNDSÄTZLICH GIBT ES DIE MÖGLICHKEIT **AUF ZWEI EBENEN** ZU BENOTEN:

EBENE DER SPIELNAHEN ÜBUNGSFORMEN

Motorische Bewegungsfertigkeiten

EBENE DES AUFSETZERHANDBALLS

Notwendige kognitive und taktische Entscheidungen durch etwas komplexere Spielformen



GRUNDIDEE

Jedes der vier Kinder wirft 4-mal aufs Tor und ist selbst 4-mal Torhüter:in. Es erfolgt eine 8-malige Bewertung.

WECHSELMODUS

Der/Die Werfer:in wartet hinter dem Tor. Der/Die Torhüter:in wartet mit Ball.

ORGANISATION

- Benotet wird nur auf einem Feld; auf den anderen Feldern wird gespielt.
- Die Lehrkraft hat einen Protokollbogen (siehe Anlage) mit den Namen der vier Spieler:innen, auf dem die jeweiligen Punkte mit Strichen notiert werden.
- Die Lehrkraft sollten die Bewertungskriterien auswendig wissen.
- Jeder neue Angriff beginnt auf Zeichen der Lehrkraft!

BEWERTUNGSSPIELREGELN

- Jedes Team hat 8 Angriffe und jedes Kind sollte mindestens drei Mal werfen.
- Jeder Angriff darf höchstens eine Minute dauern!
- Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie überschreitet und wenn er vorher den Boden berührte.

SPIELFORM UND SPIELFELD

2:2 mit Torhüter:in und Verteidiger:in an der Wurflinie.

ORGANISATION

- Benotet wird auf einem Feld; auf den anderen Feldern wird gespielt.
- Die Lehrkraft hat einen Protokollbogen (siehe Anlage) mit den Namen der vier Spieler:innen, auf dem die jeweiligen Punkte mit Strichen notiert werden.
- Die Lehrkraft sollten die Bewertungskriterien auswendig wissen.
- Jeder neue Angriff beginnt von der Grundlinie nach einem Zeichen der Lehrkraft.
- Ein Kind kontrolliert die eine Minute und beendet ggf. den Angriff durch einen Pfiff!

ÜBER WIMASU



Wir machen Sportunterricht (kurz: WIMASU) wurde von Sportlehrkräften gegründet. In den Unterrichtsreihen und Materialien steckt viel Erfahrung und Liebe zum Detail. Wir versuchen, neue Impulse für den Sportunterricht zu geben, aber auch bereits etablierte Sportarten für den Unterricht ansprechend aufzubereiten. Die Materialien werden digital bereitgestellt und können an die jeweilige Lerngruppe angepasst werden. Neben dem inhaltlichen Schwerpunkt versuchen wir, die Materialien so darzustellen, dass die Lehrkraft und die Schülerinnen und Schüler motiviert sind, gemeinsam Sport zu machen.

LITERATURVERZEICHNIS

- Eisele, A & Hahn, H.-G. (2012). Spielreihen Aufsetzerball und Parteiball. Zugriff am 04.01.2020 unter www.dhb.de/fileadmin/redaktion/DHB-live/Seitenbaum/04_Vereinsservice/Handball-spielen/Kinderhandball/18-12-31-Spielreihe-Aufsetzerball-und-Parteiball.pdf
- Eisele, A & Hahn, H.-G. (2012). Kinderhandball oder Handball mit Kindern. Die Kinderhandballkonzeption des Handballverbandes Württemberg. Aus Handballtraining 1/12 1-5. Zugriff am 06.01.2020 unter http://handballtraining.com/user/pages/08.service/_service_downloads/htj/2012/02/2012_05_ht_jun_Wettspielstr_HVW.pdf
- Eisele, A. (2007). Aufsetzerball - eine Spielreihe für Spielanfänger und Fortgeschrittene im Sportunterricht. Zugriff am 06.01.2020 unter www.sportpaedagogik-online.de/Aufsetzerball_Armin_Eisele.pdf
- Hessisches Kultusministerium (HKM) (2011). Bildungsstandards und Inhaltsfelder. Das neue Kerncurriculum für Hessen, Sekundarstufe I - Gymnasium. Sport. Zugriff am 09.06.2018 unter https://kultusministerium.hessen.de/sites/default/files/media/kerncurriculum_sport_gymnasium.pdf
- Thüringer Ministerium für Bildung, Jugend und Sport (THÜ) (2016). Lehrplan für den Erwerb der allgemeinen Hochschulreife - Sport. Zugriff am 07.01.2021 unter https://www.schulportal-thueringen.de/tip/resources/media/20399?dateiname=LP_GY_Sp_2016.pdf

DIESES DOKUMENT ZITIEREN

Eisele, A.; Walther, Ch. & H.-G. Hahn (2021). Spiel' doch Aufsetzerhandball! Handball für die Grundschule, Klasse 5 und 6. Eingeschränkter Zugriff am DATUM unter <https://wimasu.de/shop/aufsetzerhandball>

Haftungsausschluss

Unsere Veröffentlichungen stellen nur generelle Anleitungen für Sportübungen dar. Sportübungen unterliegen sich laufend fortentwickelnden sportwissenschaftlichen Erkenntnissen. Daher garantieren wir nicht, dass die Anleitungen zu jedem Zeitpunkt den aktuellen Erkenntnissen entsprechen. Weiterhin kann auch kein Erfolg der Übungen garantiert werden. Generell gilt: Jeder Nutzer muss bei der konkreten Ausführung der vorgestellten Übungen selbst für eine sichere Übungsumgebung sorgen. Für den Fall, dass dies nicht möglich ist, sollte keine Übung ausgeführt werden.





AUFSETZERHANDBALL IMPRESSUM



© WIMASU GmbH 2021

Alle Rechte vorbehalten. Alle Nachdrucke und digitale Weitergabe nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung.
<https://wimasu.de/shop/aufsetzerhandball/>
1. Version

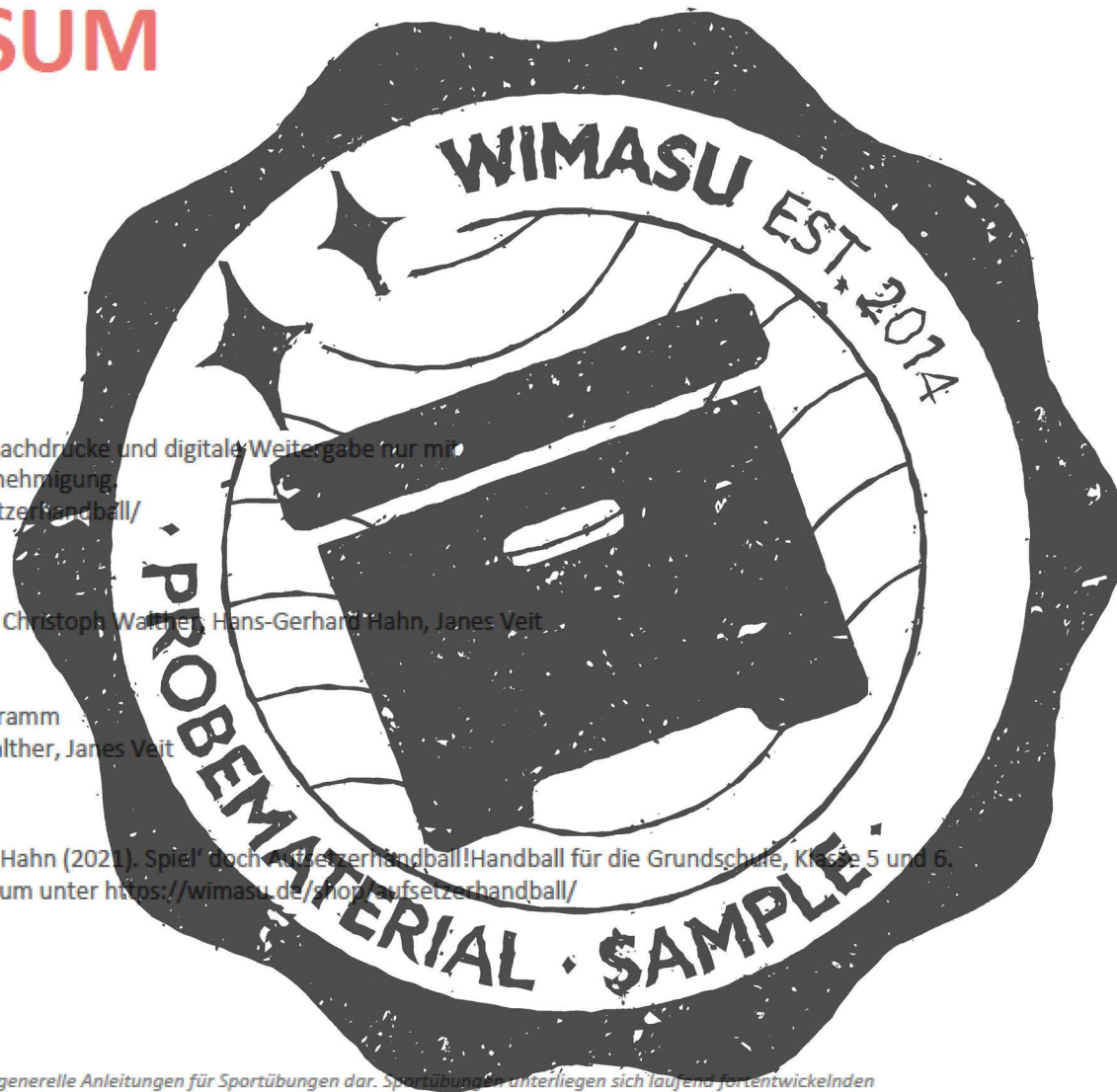
Autoren: Armin Eisele, Christoph Walther, Hans-Gerhard Hahn, Janes Veit
Illustrationen: Julia Schäfer
Satz und Layout: Julia Schäfer
Lektorat: Marco Wolfgramm
Herausgeber: Christoph Walther, Janes Veit

Dieses Dokument zitieren:

Eisele, A.; Walther, Ch. & H.-G. Hahn (2021). Spiel' doch Aufsetzerhandball! Handball für die Grundschule, Klasse 5 und 6. Eingeschränkter Zugriff am Datum unter <https://wimasu.de/shop/aufsetzerhandball/>

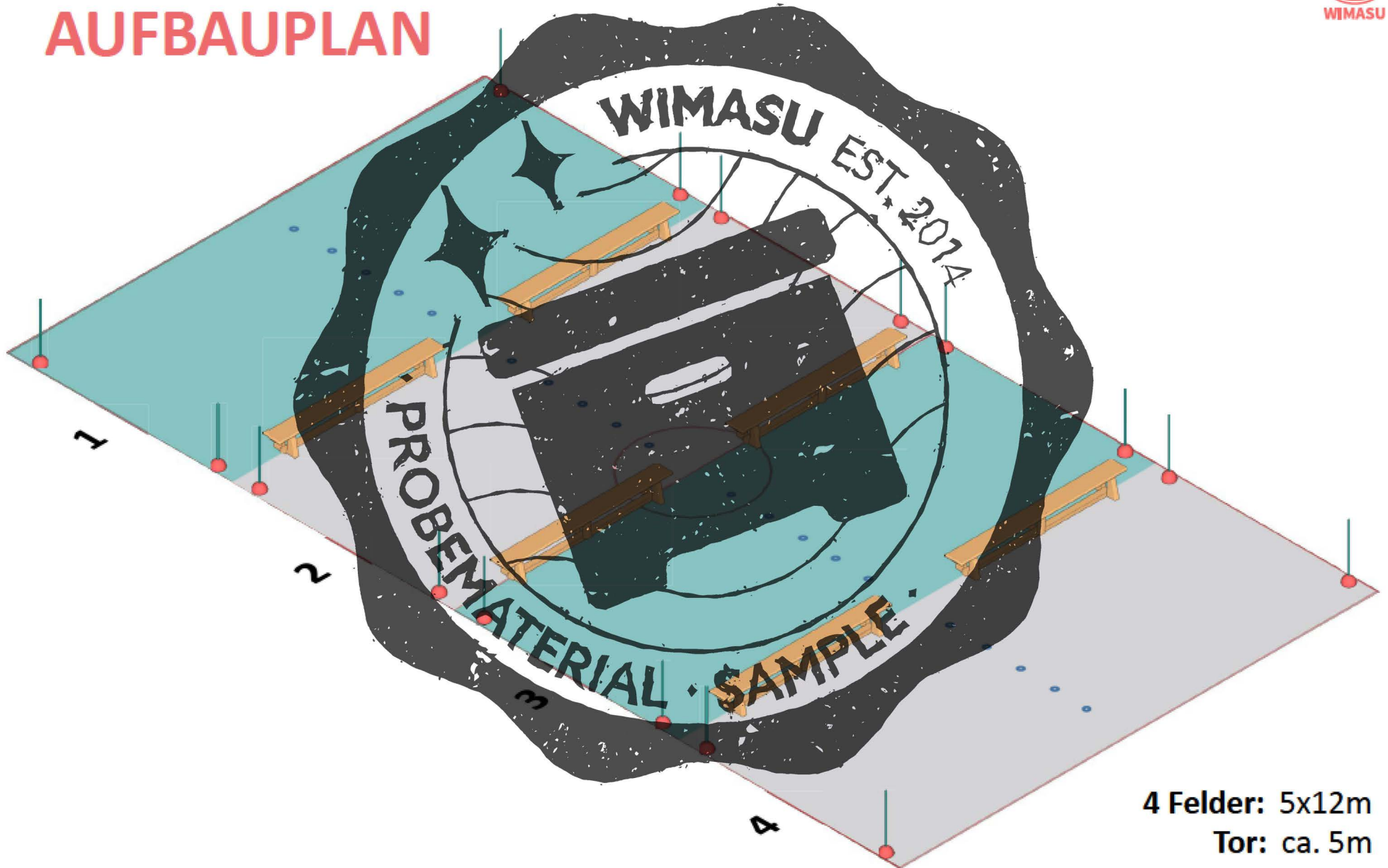
Haftungsausschluss

Unsere Veröffentlichungen stellen nur generelle Anleitungen für Sportübungen dar. Sportübungen unterliegen sich laufend fortentwickelnden sportwissenschaftlichen Erkenntnissen. Daher garantieren wir nicht, dass die Anleitungen zu jedem Zeitpunkt den aktuellen Erkenntnissen entsprechen. Weiterhin kann auch kein Erfolg der Übungen garantiert werden. Generell gilt: Jeder Nutzer muss bei der konkreten Ausführung der vorgestellten Übungen selbst für eine sichere Übungsumgebung sorgen. Für den Fall, dass dies nicht möglich ist, sollte keine Übung ausgeführt werden.



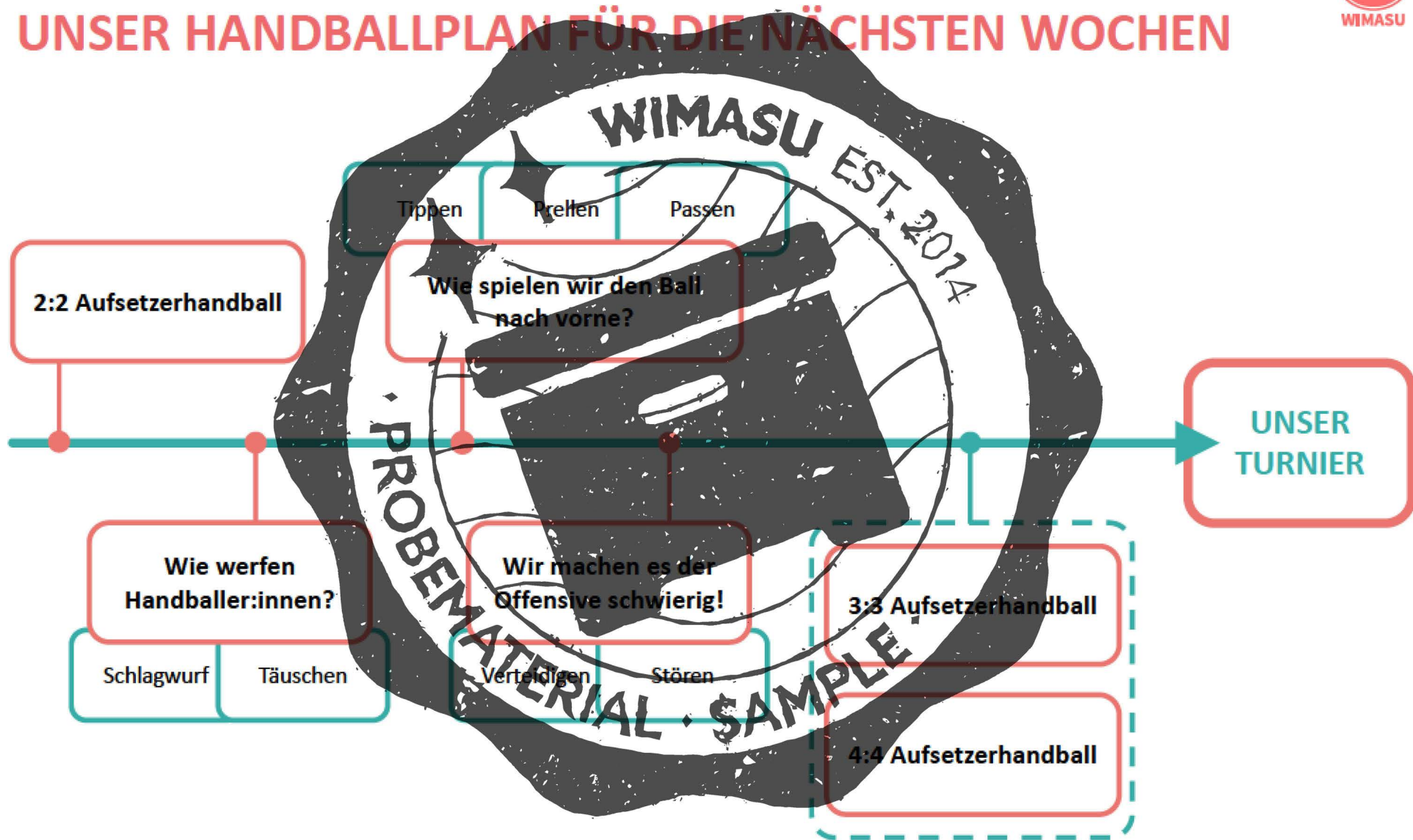
AUFSETZERHANDBALL

AUFBAUPLAN



4 Felder: 5x12m
Tor: ca. 5m

UNSER HANDBALLPLAN FÜR DIE NÄCHSTEN WOCHEN

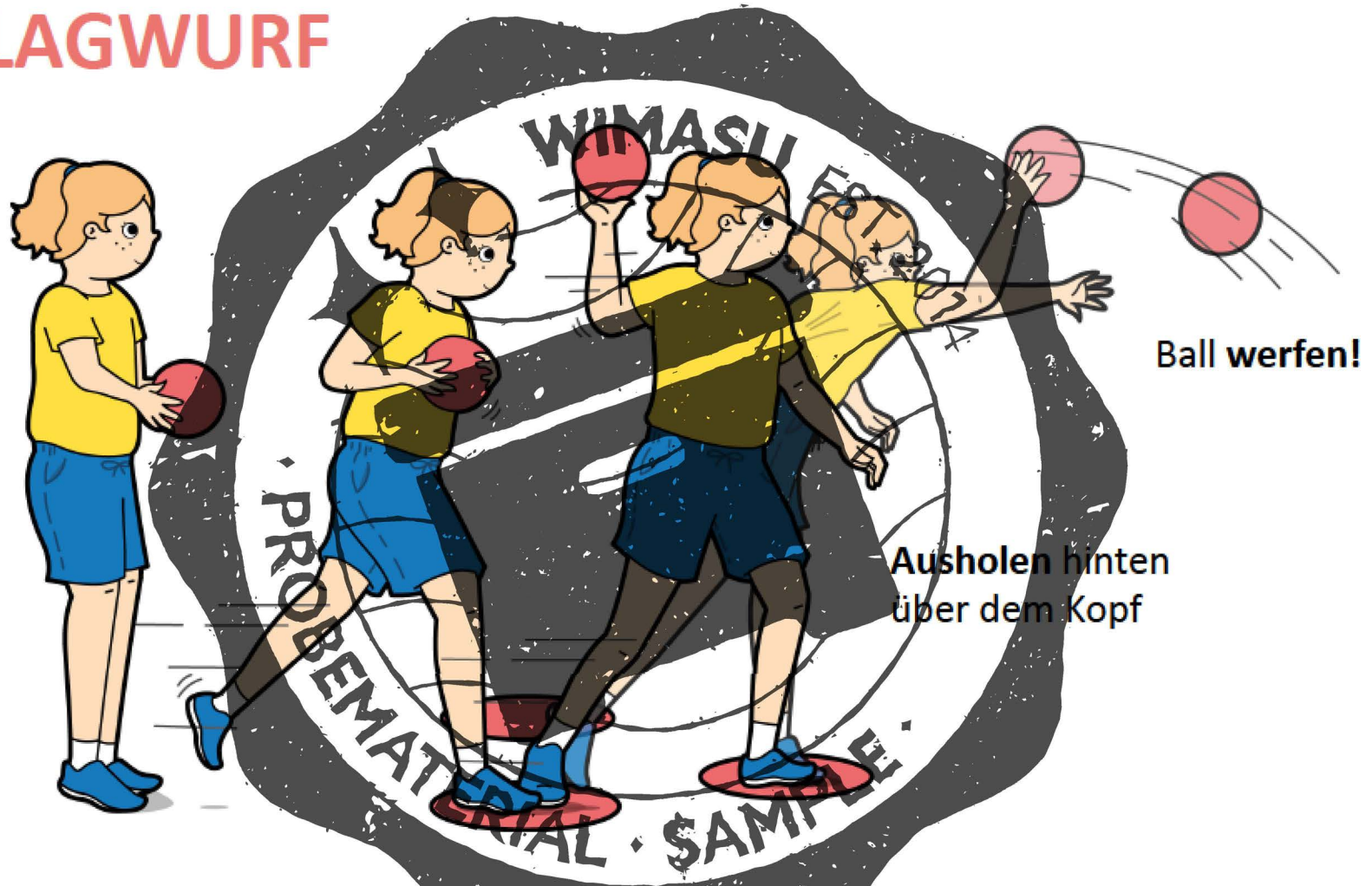


FELDAUFTEILUNG – ORGANISATIONSHILFE

Die Teams bestehen entweder aus 2, 3 oder 4 Spieler:innen beim Spiel 2 gegen 2.

Kinderanzahl der Klasse	FELD 1		FELD 2		FELD 3		FELD 4	
	Team A	Team B	Team C	Team D	Team E	Team F	Team G	Team H
14	4	2	2	2	2	2		
15	3	2	3	2	3	2		
16	4	2	4	2	2	2		
17	4	2	4	2	3	2		
18	4	2	4	2	4	2		
19	4	2	4	2	4	3		
20	4	4	4	4	2	2		
21	4	4	4	4	2	3		
22	4	4	4	4	4	2		
23	4	4	4	4	4	3		
24	4	4	4	4	4	4		
25	4	4	3	3	3	3	3	2
26	4	4	3	3	3	3	3	3
27	4	4	4	4	3	3	3	4
28	4	4	4	4	3	3	4	3
29	4	4	4	4	3	3	4	4
30	4	4	4	4	4	4	3	3

SCHLAGWURF



START

1. Schritt mit dem
"Ballfuß" auf das
erste Plättchen

2. Schritt mit dem
anderen Fuß auf das
vordere Plättchen

Ausholen hinten
über dem Kopf

Ball werfen!

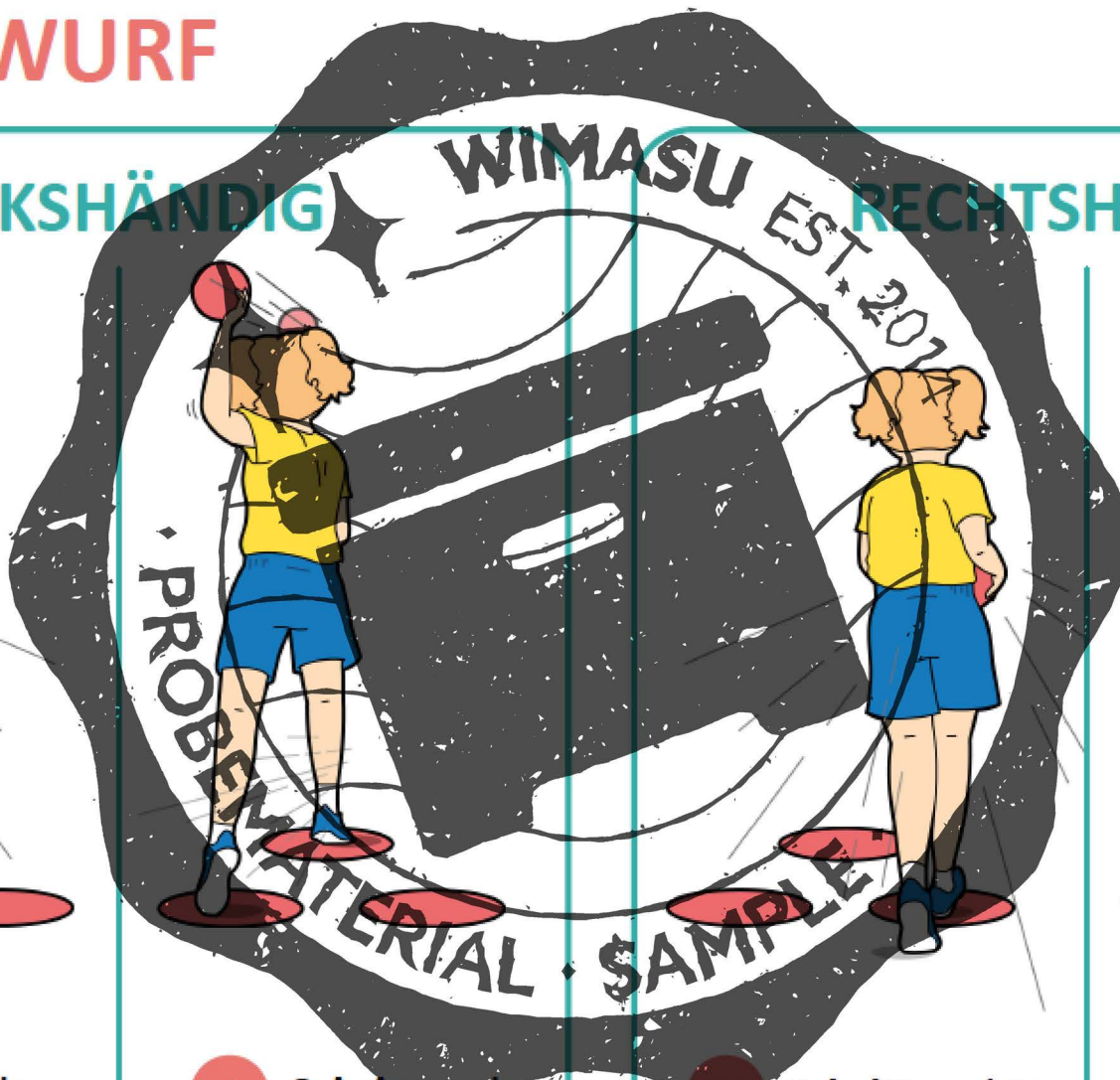
SCHLAGWURF

LINKSHÄNDIG

RECHTSHÄNDIG



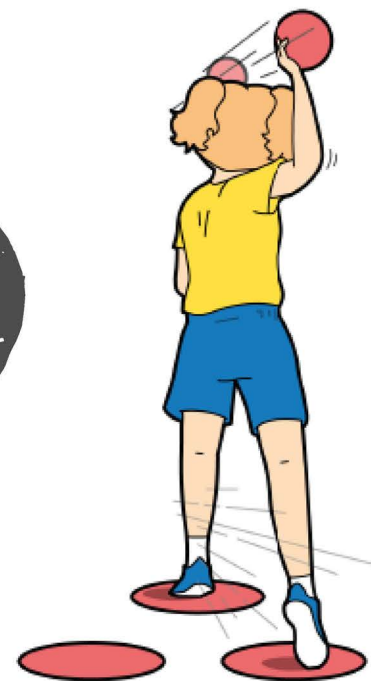
1 Schritt links



2 Schritt rechts



1 Schritt rechts



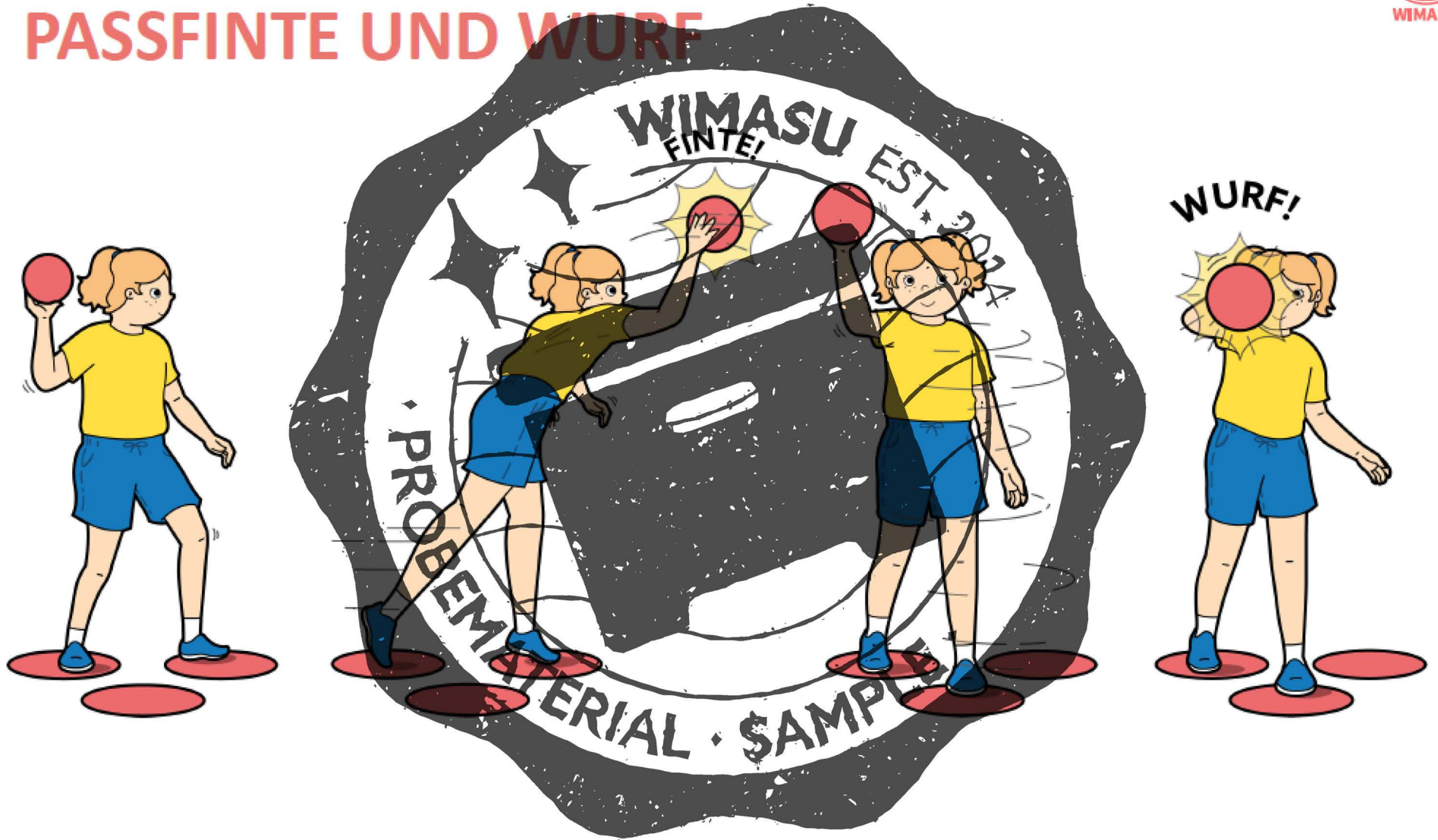
2 Schritt links

AUFSETZERHANDBALL

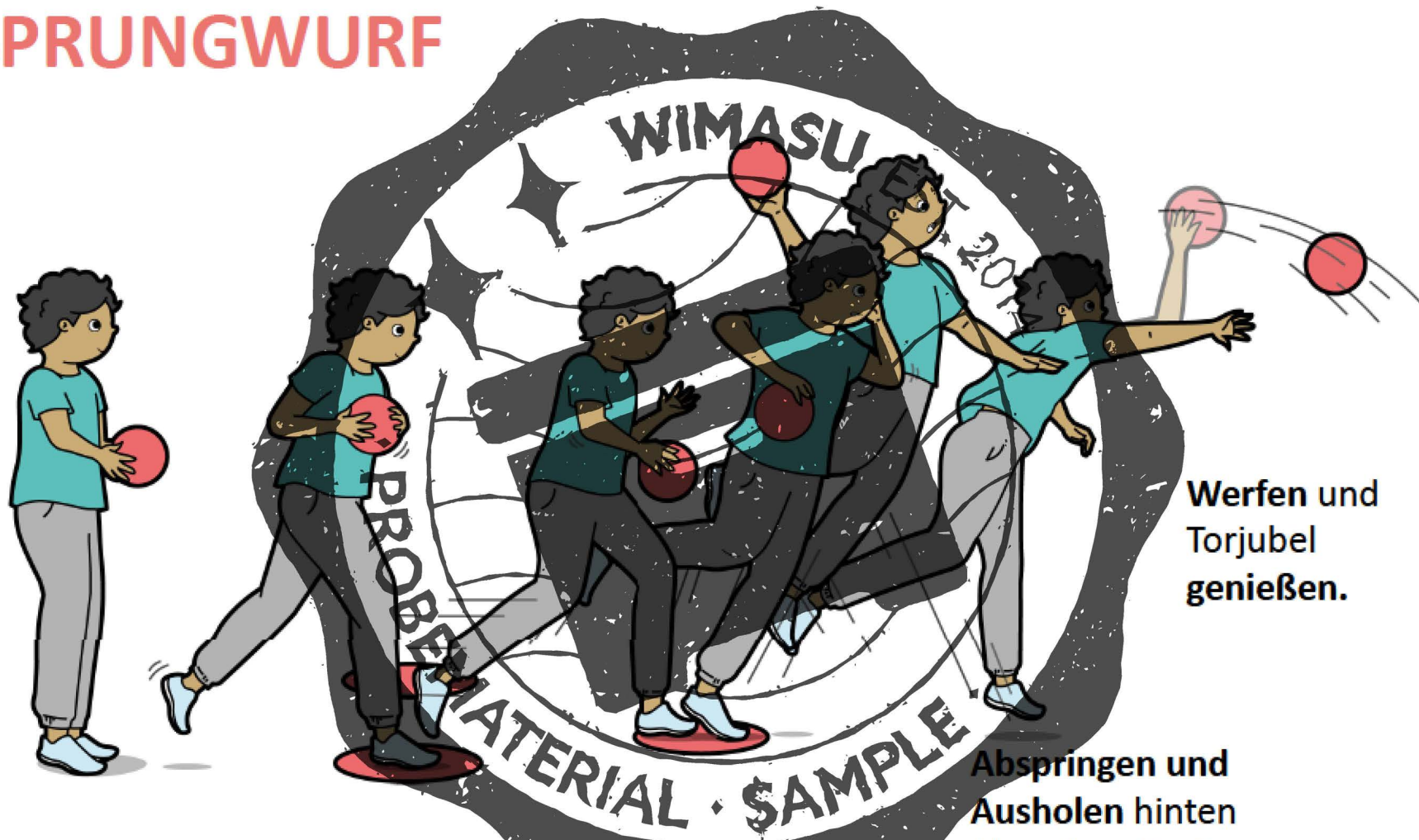
PASSFINTE UND WURF



© WIMASU.de



SPRUNGWURF



START

1. Schritt mit dem "Ballfuß" auf das erste Plättchen

2. Schritt mit dem anderen Fuß auf das vordere Plättchen

Abspringen und Ausholen hinten über dem Kopf

Werfen und Torjubel genießen.

SPRUNGWURF

LINKSHÄNDIG

RECHTSHÄNDIG



1 links



2 rechts



3 Sprung



1 rechts



2 links



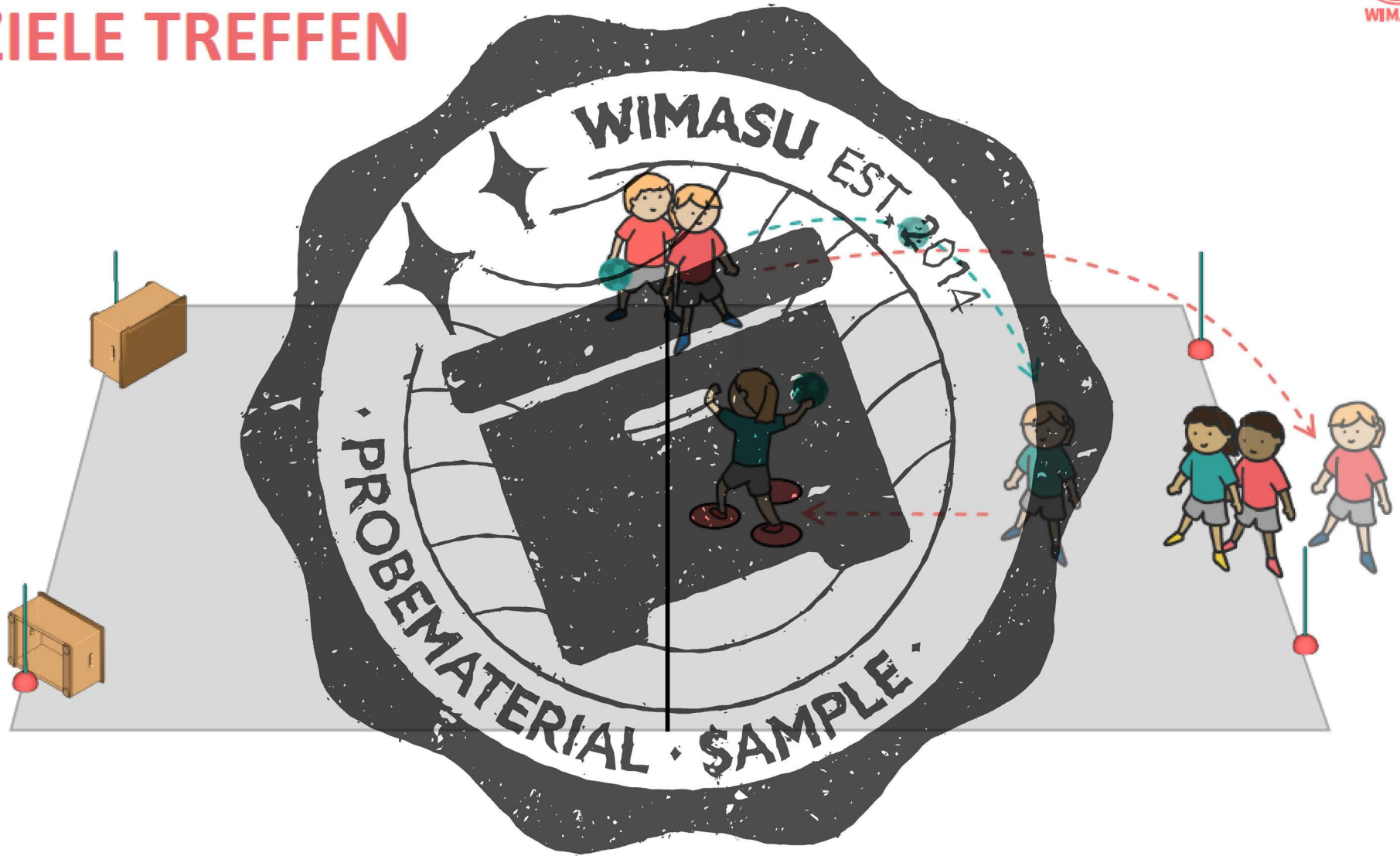
3 Sprung

AUFSETZERHANDBALL

2:2



ZIELE TREFFEN



AUFSETZERHANDBALL

WICHTIGE REGELN FÜR DAS HANDBALL-TURNIER

SO SPIELST DU DEN BALL

- Du darfst den Ball mit allen Körperteilen spielen, außer mit Unterschenkeln oder Füßen.
- Du darfst den Ball höchstens 3 Sekunden festhalten
- Du darfst Dich mit dem Ball in der Hand höchstens 3 Schritte bewegen.
- Du darfst beim Angriff in das gegnerische Feld springen, wenn Du vor der Linie abspringst und den Ball vor der Landung wirfst.
- Tore dürfen nur aus der eigenen Hälfte erzielt werden, die Mittellinie/Wurflinie darf nicht übertreten oder berührt werden.

SO SPIELST DU FAIR

- Halten, Stoßen, Schlagen und Klammern sind nicht erlaubt.
- Verhalte Dich fair. Fairness ist auch eine Frage des Könnens!
- Hast Du dein Spiel gewonnen, so gehst du nach dem Spiel zu ALLEN Gegnerinnen und Gegnern und bedankst dich ehrlich für das Spiel. Ohne sie hättest du nicht gewonnen.
- Hast Du dein Spiel verloren, gratulierst du kurz deinen Gegnerinnen und Gegnern zu ihrem guten Spiel. Kopf hoch!

FOULS UND STRAFEN

- Begeht ein Spieler oder eine Spielerin ein Foul, so erhält die andere Mannschaft den Ball.
- Verhinderst Du durch ein Foul eine klare Torchance, so darf die andere Mannschaft einen Strafwurf werfen.
- Es ist nicht erlaubt zu halten, zu klammern, zu stoßen oder zu schlagen.
- Verhältst Du Dich nicht fair, so musst Du für zwei Minuten auf die Bank und wirst durch einen Mitspieler:in ersetzt. Meckern und Schimpfen ist auch unfair!

SO SPIELST DU NACH EINEM FEHLER WEITER

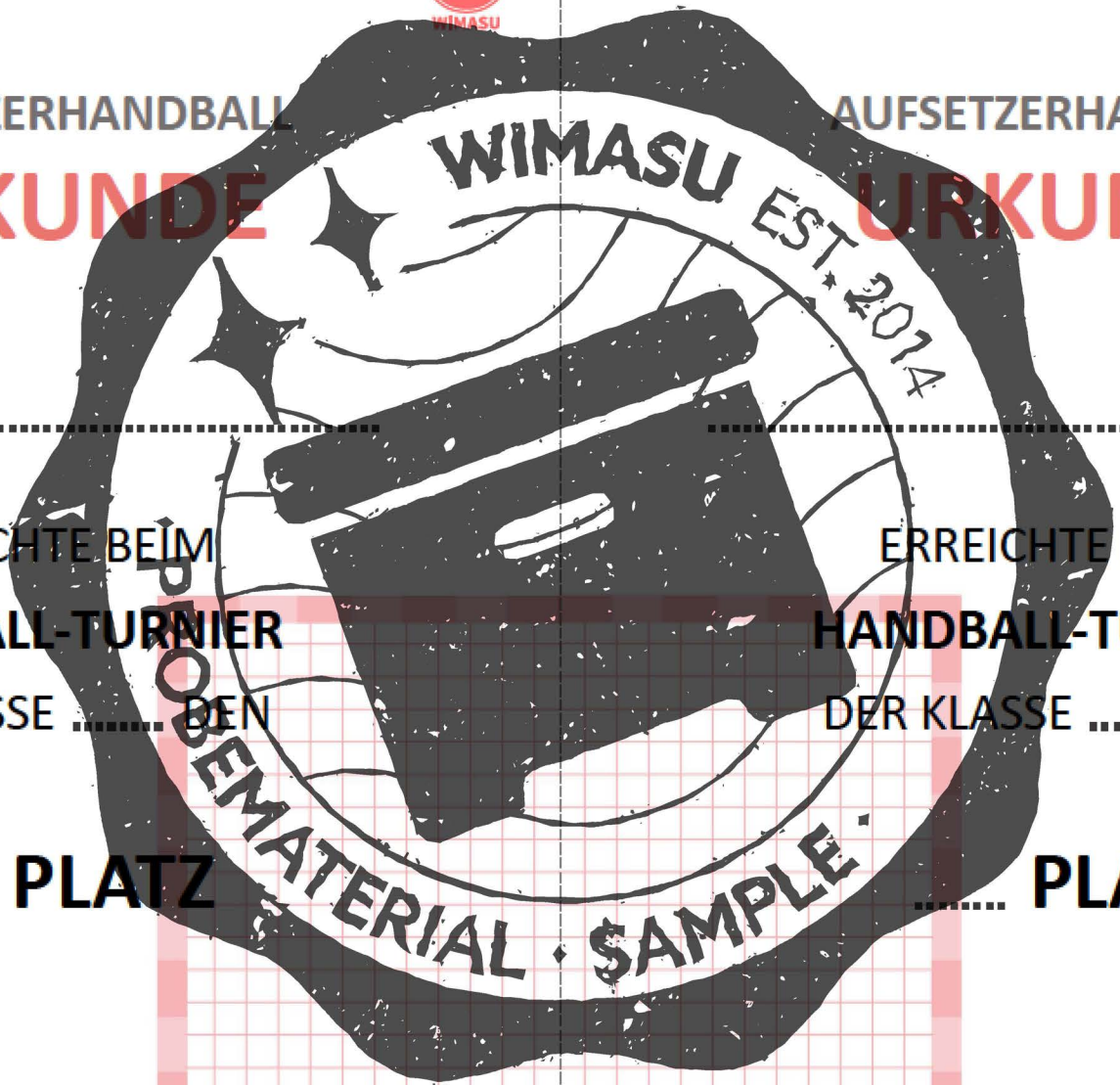
- Lenkt die andere Mannschaft den Ball ins Aus, darfst Du ihn wieder einwerfen. Ein Fuß muss dabei auf die Linie! „Hinter“ dem Tor gibt es kein Aus. Halte einen Abstand von 2 Metern zum Einwerfer bzw. zur Einwerferin ein!





AUFSETZERHANDBALL
URKUNDE

AUFSETZERHANDBALL
URKUNDE



ERREICHTE BEIM
HANDBALL-TURNIER
DER KLASSE DEN

ERREICHTE BEIM
HANDBALL-TURNIER
DER KLASSE DEN

..... **PLATZ**

..... **PLATZ**