

II.D.11

Handball

Handball problemorientiert unterrichten – Individual und Gruppentaktiken im Angriff

Stephan Löhr



© RAABE 2024

© imagean / iStock / Getty Images Plus

Problemorientiertes Denken passiert bei den Schülerinnen und Schülern in jeder Sportstunde. Damit das Bewegungshandeln intensiver, differenzierter und langfristiger stattfindet, müssen Fähigkeiten wie Improvisation, produktives Denken und Handeln sowie kreatives Problemlösen bewusst gefördert werden. Dabei werden grundlegende Kompetenzen wie Selbstbestimmung, Lösungsorientierung und Selbstständigkeit gefördert und gefordert.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen/Niveau:	7–10, Anfänger/Fortgeschrittene
Dauer:	4 Doppelstunden
Kompetenzen:	Spiel- und Handlungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern, kooperieren
Thematische Bereiche:	Handball, Ballschulung, Spielfähigkeit, Angriffstaktiken, Problemorientierung
Medien:	Übungs- und Stationskarten, Spielbeschreibungen, Organisationsplan



**netzwerk
lernen**

zur Vollversion

Auf einen Blick

1. Doppelstunde

Thema: Wie umspiele ich eine gegnerische Person im 1-gegen-1? – Individualtaktiken Finten

M 1 Lauftäuschung

M 2 Lauftäuschung mit Passkombination

Benötigt: Handbälle, evtl. Kastenteile, mehrfarbige Hütchen/Reifen/Agility-Hürden, Leibchen oder Bänder

2. Doppelstunde

Thema: 1-gegen-1 wagen, 2-gegen-1 suchen – Hinführung zu Gruppentaktiken

M 3 Give and Go

M 4 Überzahl für den Angriff mit Lauftäuschung

Benötigt: Handbälle, Reifen, Hütchen, Leibchen/Bänder

3. Doppelstunde

Thema: Ich habe keinen Platz! – Freilaufen

M 5 Formen des Freilaufens aus der Manndeckung

M 6 Parteiball 3 + 2

Benötigt: Handbälle, Hütchenkappen, ggf. Matten

4. Doppelstunde

Thema: Niemand frei? – Grundproblem Manndeckung

Benötigt: Handbälle, Tore, ggf. Hütchen, Leibchen/Bänder

Stundenverläufe

Hinweis: Im folgenden Verlauf werden „Schülerinnen und Schüler“ mit „SuS“ abgekürzt.

Doppelstunde 1: Wie umspiele ich eine gegnerische Person im 1-gegen-1? – Individualtaktiken Finten

Ziel: Die SuS können das Spielobjekt funktional führen und wenden Finten zweckmäßig an, indem sie die Herausforderung einer 1-gegen-1-Situation erkennen und bei einer gegnerischen Person gezielt und situationsangepasst ein oder mehrere Finten anwenden.

Aufwärmen

Wechselfangen

Die SuS teilen sich in zwei Gruppen auf, sodass auf je einer Hallenhälfte unabhängig voneinander gespielt wird (die Spielfelder ggf. durch verschiedenfarbige Markierungen kennzeichnen). Die Hälfte der SuS hat ein Leibchen oder eine Hütchenkappe in der Hand. Die SuS mit Leibchen versuchen, die SuS ohne Leibchen zu ticken. Anschließend erfolgt ein sofortiger Leibchen- und Aufgabenwechsel.

Hinweis: Das 1-gegen-1 ist ein wichtiger und elementarer Bestandteil jeder Teamsportart und sollte frühzeitig eingeführt werden, um die SuS auf die Situation vorzubereiten und zu sensibilisieren.

Variationen:

- Wettbewerb: Wer fängt die meisten SuS?
- Alle SuS dribbeln mit Ball.
- Anzahl der Fängerinnen und Fänger verringern.
- Hindernisse einbauen.

Mauerdribbeln

Hinweis: Spielprinzip von „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“

Die Felder und Gruppen werden beibehalten und es werden je zwei verteidigende Personen bestimmt, die sich an der Mittellinie des jeweiligen Felds positionieren und auch nur von dort aus agieren. Die übrigen SuS stellen sich mit Ball an die Grundlinie. Die SuS mit Ball versuchen nun, über die Mittellinie auf die andere Seite zu dribbeln, ohne dass die verteidigenden Personen deren Bälle berühren. Bei Ballberührung verstärken die angreifenden SuS das verteidigende Team.

Variationen:

- Verteidigende Personen erhalten ebenfalls einen Ball;
- nur mit links/rechts dribbeln.

Phase 1 der Problematisierung

Erarbeiten der Problemstellung aus der vorherigen Übung. Das Problem sowie die Problemstellung muss von den SuS selbstständig erkannt und erarbeitet werden. Die antizipierte Problem- und Fragestellung sollte entsprechend lauten: „Zwischen dem Ziel (der Linienüberquerung) und den SuS steht nun eine verteidigende Person – wie kann diese individuell umspielt werden?“

Hauptteil

Die SuS bilden zwei Gruppen und verteilen sich auf die beiden Tore. Zunächst versuchen die SuS selbstständig und innerhalb ihrer eigenen Gruppe, eine Lösung für das 1-gegen-1 zu finden, indem sie eine verteidigende Person umspielen. Sobald die Aktion beendet ist, wird die angreifende Person verteidigende und umgekehrt.

Doppelstunde 4: Niemand frei? – Das Grundproblem Manndeckung

Ziel: Die SuS wenden abgestimmte gruppentaktische Verhaltensweisen in offensiven Spielsituationen an, indem sie eine durch Manndeckung agierende Defensive durch Tempogegenstöße überwinden.

Aufwärmen

Koordinative Erwärmung

Die SuS bilden 3er-Gruppen und positionieren sich gleichmäßig an der Grundlinie (eine Person rechts, eine in der Mitte, eine links). Die beiden äußeren Positionen erhalten je einen Ball. Die SuS einer Gruppe starten gleichzeitig im zunächst moderaten, dann hohen Tempo und laufen bis zur gegenüberliegenden Grundlinie. Ziel ist es, innerhalb der Gruppe – beginnend mit der linken Seite – mindestens zwei Doppelpässe mit der mittleren Position zu spielen. Vor der Torraumlinie erfolgt ein Torabschluss. Dann startet die nächste Gruppe usw.

Variationen:

- Die Anzahl an Pässen erhöhen;
- pausierende SuS führen z. B. Jumping Jacks, Skippings, Seilsprünge o. Ä. aus.

Parteiball

Gespielt wird ein klassisches Parteiballspiel mit gruppenangepassten Regeln. Es werden zwei möglichst gleich starke Teams gebildet. Aus jedem Team werden wiederum feste Paare gebildet, die sich während des Spiels permanent decken müssen.

Hauptteil

Problematisierungsphase

Beim Grundproblem Manndeckung müssen zwei Aspekte berücksichtigt werden:

1. Das naheliegende Problem, dass bei einer Manndeckung per se nie eine Mitspielerin oder ein Mitspieler freistehen dürfte.
2. Die Frage, was passiert, wenn die Manndeckung nicht diszipliniert ausgeführt wird.

Hinweis: Hier kann auch sehr gut die Positionierung besprochen werden.

Ausklang

Konter/Tempogegenstoß (Endlosspiel)

Gespielt wird über das gesamte Feld im 3-gegen-3 auf zwei zunächst unbesetzte Tore. Das erste Team A greift an. Ist die Aktion vorbei (Tor, Aus, Ballabnahme, Foul etc.), wechselt dieses Team sofort in die Verteidigung und muss in der eigenen Hälfte das Tor verteidigen. Zeitgleich pausiert das erste verteidigende Team B und ein neues Team C kommt zum Angriff ins Spiel und führt einen Konter durch.

Hinweis: Die Reihenfolge für jedes Team bleibt gleich: Angriff – Verteidigung – Pause.

Variation: Mögliche Reihenfolge kann sein: Angriff – Pause – Verteidigung.

