



Von Armin Eisele und Hans-Gerd Hahn



Foto: Peter-M. Zuber

Aufsetzer-Handball: Grün greift in Überzahl an, weil Rot mit zwei Torwarten verteidigt.

ht-Diskussion zur Wettspielstruktur im Kinder- und Jugendhandball

Kinderhandball oder Handball mit Kindern

Die Kinderhandballkonzeption des Handballverbandes Württemberg

Vor knapp einem Jahr diskutierte auf Einladung der ht-Redaktion eine Expertenrunde, wie sich die acht Jahre zuvor verabschiedete Reform der Wettspielstruktur im Kinder- und Jugendhandball bislang ausgewirkt hat und welche Konsequenzen sich daraus für eine Weiterentwicklung ergeben. Über die Ist-Situation haben wir in Heft

4/2011 ausführlich berichtet und versprochen, die Umsetzung neuer Ideen im Blick zu behalten. Mit der Vorstellung der Kinderhandballkonzeption des Handballverbandes Württemberg machen wir den Anfang, weitere Modellprojekte aus dem Handballverband Niedersachsen sowie dem Handballkreis Bielefeld/Herford werden folgen.

Vorbemerkungen

Das Handballspiel mit Kindern ist in den letzten Jahren verstärkt in den Blickpunkt der Sportspielforschung, der Handballfachpresse und einiger Landesverbände gerückt. Auch der Handballverband Württemberg (HVW) fand eine Vielzahl von Gründen (siehe Info 1), sich mit der Thematik eingehend auseinanderzusetzen.

Die Diskussionen der verschiedenen Problemfelder wurden in den einzelnen Gremien des HVW in den letzten 15 Jahren sehr intensiv und zum Teil auch kontrovers geführt. Wichtig war, dass nach den Diskussionen Konsequenzen für die Praxis gezogen wurden. Die beiden wichtigsten waren:

- die Einrichtung zunächst einer Verbandskommission, dann eines Verbandsausschusses für Kinderhandball und Schulsport (VAKS) und damit eine verbandsrechtliche Aufwertung der Thematik;
- die Verabschiedung einer Kinderhandballkonzeption, die sich an den neueren Ergebnissen der Sportwissenschaft und der Sportspielforschung mit den Schwerpunkten Vielseitigkeit, Kindgemäßheit und Könnensstand der Kinder orientiert.

Diese Kinderhandballkonzeption wird im Folgenden theoretisch und anhand praktischer Beispiele vorgestellt.

Die Kinderhandball-Konzeption des HVW

Eine Kinderhandballkonzeption muss – aus Sicht des Handballverbandes Württemberg – aus drei inhaltlichen Säulen, die sich gegenseitig beeinflussen, aufgebaut werden:

- einer allgemeinen koordinativ-motorischen Grundausbildung mit und ohne Ball,
- der Entwicklung von Spielfähigkeit sowie
- einer entwicklungs- und altersgerechten Wettkampfform.

Allgemeine motorische Grundlagenschulung

Die wichtigsten Ziele einer allgemeinen motorischen Grundlagenschulung sind

- die Vermittlung elementarer Bewegungsformen und allgemeiner koordinativer Fähigkeiten,
- die Schulung koordinativer Anforderungen mit Ball und
- die altersgemäße Verbesserung und Entwicklung der Halte-, Rumpf- und Fußmuskulatur.

In der Sportspieltheorie ist unbestritten, dass im Kinderbereich neben einer allgemeinen, sportartübergreifenden motorischen Grundlagenschulung vor allem auch die Entwicklung der allgemeinen koordinativen Fähigkeiten zu beachten ist. Gehen, Laufen, Hüpfen, Springen, Rollen, Wälzen, Balancieren usw. stellen grundlegende Bewegungsformen dar, die ohne koordinative Fähigkeiten nicht ausgeführt werden können. Ein Blick in die Praxis vieler Übungsstunden in diesem Altersbereich zeigt im Gegensatz dazu jedoch, dass diesen Bewegungsformen häufig ein eher geringer Stellenwert beigemessen wird.

Bei der Verbesserung der Ballkoordination orientieren wir uns an der „Fähigkeitsorientierten Heidelberger Ballschule“ (Kröger/Roth, 1999). Die Schulung der Ballkoordination lässt sich nach der Heidelberger Ballschule auf die einfache Grundformel bringen:

INFO

Gründe für eine grundlegende Auseinandersetzung mit dem Thema Kinderhandball

- Die Erkenntnis der Pädagogik und Psychologie, dass Kinder nicht als „kleine Erwachsene“ betrachtet werden dürfen, und dass „Kindsein“ als ein eigenständiges Entwicklungsstadium betrachtet werden muss
- Die Veränderung der kindlichen Lebenswelten
- Die sich ändernden Voraussetzungen vieler Kinder
- Die Entwicklungstendenzen des Handballspiels
- Die Mitgliederentwicklung im Kinder- und Jugendbereich in den letzten 30 Jahren
- Die Qualifikation der Übungsleiter im Kinderhandball
- Die Frage nach kindgerechten Wettkampfformen
- Die Frage nach der Gestaltung der Übungsstunden und damit die Frage nach altersgemäßen, entwicklungsorientierten Inhalten

Einfache Ballfertigkeit + efferente/afferente Anforderungen + Druckbedingungen = Schulung der Ballkoordination

Druckbedingungen sind dabei Zusatzbelastungen, unter denen die einfache Ballfertigkeit abgefordert wird: Erhöhtes Ballgefühl, Zeit, Präzision, Komplexität, Organisation, Variabilität und Belastung. Unter praktischer Sichtweise lässt sich auch die „Fertigkeitsorientierte Ballschule“, die einzelne sensomotorische Aufgabenstellungen aufbauen und verbessern will, unter den Begriff Ballkoordination fassen. Die Fertigkeitorientierte Ballschule schult unter anderem sportspielübergreifende Technikbausteine wie

- Winkel und Krafteinsatz steuern,
- Spielpunkt des Balles bestimmen sowie
- Zuspielrichtung und -weite vorwegnehmen.

Ein oft vernachlässigter Bereich ist die altersgemäße Verbesserung der Kraft, vor allem der Fuß-, Rumpf- und Schultermuskulatur. Dies ist eine Thematik, die viele Übungsleiter im Kinderhandball oft unterschätzen. Deshalb muss hier auch ein Schwerpunkt der Ausbildung liegen.

Alle drei Bereiche der allgemeinen koordinativ-motorischen Grundausbildung sollten Bestandteil jeder Übungsstunde im Kinderhandball sein. Die Fachliteratur enthält hierzu vielfältige Spiel- und Übungsformen. Zusätzlich hat der Handballverband Württemberg im Zuge der Entwicklung des Kinderhandballkonzepts eine Reihe von Übungsformen zur Ballkoordination und zur altersgemäßen Kraftschulung für seine Übungsleiter erstellt (siehe Literaturliste).

Entwicklung der Spielfähigkeit

Verfolgt man die Diskussionen über die Ziel- und Wettkampfspele bei Minis, E- und D-Jugend der letzten Jahre, offenbart sich ein gewaltiger Dissens. Klaus Feldmann plädiert bei den Minis (6-8 Jahre) für das 4+1 auf dem Querfeld und in der E-Jugend (9-10 Jahre) für ein zweimal 3 gegen 3 auf dem Standardfeld (vgl. *ht 4/2011*, S.29). Renate Schubert hält alle Sportspiele, auch in reduzierter Form, bis zum Alter von etwa 8 Jahren für eine Überforderung. Im Gegensatz zu dieser Auffassung plädiert sie dann aber für das 4+1 im Minibereich und für das 6+1 auf dem Standardfeld im E-Jugendbereich. Für Quereinsteiger im E-Jugendbereich kann sie sich 4+1 vorstellen (vgl. *ht 4/2011*, S. 30).

Im Handballverband Württemberg sieht der Wettkampf für die Minis eine Kombination aus „Kleinen Ballspielen mit der Hand“ und einfachen (elementarisierten) Kinderhandballspielen in Form der Spielreihe Aufsetzerhandball vor. Bei der E-Jugend wird 4+1 auf dem Quer- und Längsfeld und erst in der D-Jugend 6+1 auf dem Standardfeld (40 x 20 m) gespielt. Einen ähnlichen Weg geht auch der Deutsche Fußball-Bund im Kinderfußball. Unter dem Titel „Eine neue Wettspiel-Philosophie für den Kinderfußball“ (DFB, 2011) än-

derte der DFB unter Sportdirektor Matthias Sammer die Wettspielpraxis der 6- bis 12-jährigen Nachwuchskicker. So spielen diese Altersklassen mit maximal 7 Spielern auf Spielfeldern der Größe von 40 mal 35 Metern (F-Jugend), 55 mal 35 Metern (E-Jugend) und 70 mal 35 Metern (D-Jugend) bei einer Torgröße von 5 mal 2 Metern. Diese unterschiedlichen Auffassungen zu den Zielspielen sind zum großen Teil auf die unterschiedlichen Vorstellungen darüber zurückzuführen, wie die Entwicklung der Spielfähigkeit von Spielanfängern verlaufen soll. Zum einen betreffen sie die Frage der Elementarisierung des Handballspiels. Dabei geht es um die Frage, welche Strukturen und Regeln konstitutiv und somit nicht veränderbar sind, wenn das Handballspiel seine Identität bei Formveränderungen behalten soll. Dass solche Formveränderungen ohne Identitätsverlust möglich sind, zeigt eine geschichtliche Rekonstruktion des Handballspiels. Aus dem Feldhandball entwickelte sich das Kleinfeld- oder Hallenhandballspiel, aus dem das 4+1 quer für Kinder hervorging. Den vorläufigen Abschluss dieser Formveränderung stellt das Beachhandballspiel dar. Wenn solche Formveränderungen zur Realität geworden sind, liegt der Gedanke nah, dass es auch Handballspiele für Spielanfänger geben könnte. Die Tatsache, dass Kinder immer früher zum Handball kommen, verpflichtet die Handballverbände geradezu, nach Übungs- und Zielspielen unterhalb des 4+1 Ausschau zu halten.

2

INFO

Die Heidelberger Ballschule

Das integrative Vermittlungsmodell der Heidelberger Ballschule, einer spielerisch-situationsorientierten Ballschule, ist ein dreistufiges Modell zur Vermittlung von Spielfähigkeit (Roth 2006, S. 6), das in der Fachdiskussion große Zustimmung erfährt. Deshalb nahm der HVW dieses Modell in seine Kinderhandballkonzeption auf.

In der ersten Stufe (bis 8 Jahre) erfolgt ein **sportspielübergreifendes** Lernen, dem in der zweiten Stufe (bis 10 Jahre) das **sportspielgerichtete** Lernen mit einer Ausrichtung auf Zielschussspiele folgt. In der dritten und letzten Stufe (ab 10 Jahre) schließt sich das **sportspielspezifische** Lernen an, das Erlernen des Handballspiels.

Grundlage für alle drei Stufen sind die sieben Taktikbausteine (siehe unten), die einzeln oder auch in Kombination mittels Spielformen geschult werden können (Kröger/Roth, 1999).

Die 7 Taktikbausteine

- 1 Ball ins Ziel treffen
- 2 Ball zum Ziel bringen
- 3 Vorteil herauspielen
- 4 Zusammenspiel
- 5 Lücke erkennen
- 6 Gegnerbehinderung umgehen
- 7 Anbieten und orientieren

Aufsetzerhandball

Der Handballverband Württemberg ist der Auffassung, dass seine Spielreihe Aufsetzerhandball genau diese Leerstelle unterhalb des 4+1 besetzt und außerdem ein adäquater Ersatz für die kaum noch vorhandene „Straßenspielkultur“ vergangener Tage ist. Aufsetzerhandballspiele sind elementarisierte Handballspiele, die die konstitutiven Elemente und die Struktur des Handballs beibehalten. Der Vorteil der Aufsetzerhandball-Spielreihe: Spielanfänger müssen sich nicht erst durch Übungsreihen quälen oder „Kleine Ballspiele mit der Hand“ spielen, bis sie Handball spielen dürfen, sondern können von Anfang an Handball spielen – unter Motivations- und Transforgesichtspunkten ein außerordentlicher Gewinn. Die Idee der Aufsetzerhandballspiele passt ohne Probleme in die sportspieldidaktische Diskussion der letzten Jahre über die Vermittlung und Entwicklung von Spielfähigkeit. Eine frühe Spezialisierung in der Entwicklung der Spielfähigkeit, die sich als verdeckte Konsequenz aus den herkömmlichen Zielspielen ergibt, findet in neueren Konzepten der Sportspielvermittlung keine Unterstützung (Knobloch, 2009). Im Gegenteil, eine frühe Spezialisierung verhindert geradezu, dass Kinder dauerhaft an das Handballspiel gebunden werden. Dies lässt sich an Zahlen leicht belegen. So gingen dem Handballverband Württemberg im Jahr 2000 über 50% der im Alter bis 12 Jahren gewonnenen Mitglieder bis zum Alter von 18 Jahren wieder verloren. Auch die Angst, mit einem breit angelegten Sportspieleinstieg leistungsmäßig etwas zu verpassen, wird durch empirische Daten nicht gestützt. Eine frühe Spezialisierung führt zwar zu größeren Wettkampferfolgen im Kindesalter, wirkt sich aber auf die weitere Entwicklung eher hemmend aus (Roth 2006, Seite 5).

Didaktisches Prinzip: „Spielen hat Vorfahrt“

Im Spiel
AUSPROBIEREN

Das Ausprobierte
ÜBEN

Im Spiel das Geübte
ANWENDEN

Vermittlungsmodell für die Entwicklung der Spielfähigkeit



Heidelberger Ballschule

Die Heidelberger Ballschule (siehe Info 2) ist in der Konzeption des HWW eine der Grundlagen für die inhaltliche Umsetzung einer kindgemäßen, vielseitigen Entwicklung der Spielfähigkeit. Aufgrund der Auffassung des HWW, dass Training und Wettkampf auf denselben Prinzipien basieren müssen (Einheit von Training und Wettkampf), liegen die wesentlichen Erkenntnisse der Heidelberger Ballschule konsequenterweise auch den Wettspielformen zugrunde.

Trainingspraxis zur altersgerechten Entwicklung der Spielfähigkeit in drei Stufen (s. auch S. 44 bis 46)

Die empfohlene Trainingspraxis zur Entwicklung der Spielfähigkeit basiert auf dem didaktischen Prinzip „Spielen hat Vorfahrt“ (s. Info 3) und trägt somit dem Wunsch der Kinder nach spielerischer Aktivität von Beginn an Rechnung.

Im dreistufigen Entwicklungsprozess kommen allgemeine Wettspiele und handballspezifische Spiele (insbesondere Aufsetzerhandballspiele) zum Einsatz. Ihre Gewichtung im Training verschiebt sich nach und nach: Während bei den Spielanfängern der allgemeine Anteil überwiegt, gewinnt der handballspezifische Bereich nach und nach an Bedeutung und Trainingszeit (s. Info 4).

Erste Stufe Minihandball

In der ersten Stufe (bis 8 Jahre; Minis) werden vielfältige Wettspiele, aber auch elementarisierte Handballspielformen angeboten. Die meisten dieser Spiele können und sollen sowohl mit der Hand als auch mit dem Fuß oder Schläger gespielt werden. Die Spielformen sind mit Ausnahme der elementarisierten Handballspiele nicht systematisch geordnet und keinem normierten Regelsystem unterworfen.

- **Beispiel 1:** Aufsetzerhandball 2 gegen 2
- **Beispiel 2:** Indiball
- **Beispiel 3:** Fliessenball zu dritt auf ein Tor

Zweite Stufe E-Jugend

In der zweiten Stufe (9-10 Jahre, E-Jugend) stehen Zielschuss-spiele mit Hand und Fuß im Mittelpunkt. Die Spielformen sind nach Komplexität aufsteigend geordnet. Neben diesen geordneten Zielschuss-spielen werden weiterhin komplexere Ballspiele mit Hand und Fuß zur Schulung der einzelnen Taktikbausteine angeboten.

- **Beispiel 1:** Aufsetzerhandball 4 gegen 4
- **Beispiel 2:** Durch die Mitte 3 gegen 3
- **Beispiel 3:** Durch die Mitte 4 gegen 4 auf ein Hütchentor

Dritte Stufe D-Jugend

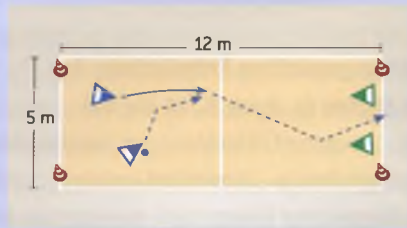
In der dritten Stufe (11-12 Jahre, D-Jugend) stehen Aufsetzerhandballspiele mit handballspezifischen Aufgabenstellungen im Mittelpunkt, die handballspezifisch gelöst werden müssen. Ziel ist die Übertragung auf das Standardfeld (Zielspiel 6+1) mit drei Regelmodifikationen (insbesondere offensive Deckung).

- **Beispiel 1:** Aufsetzerhandball 3 gegen 3 (festgelegter Werfer)
- **Beispiel 2:** Aufsetzerhandball 5 gegen 5
- **Beispiel 3:** Grundspiel 2 gegen 2 (mit 2 neutralen Anspielern)

Entwicklung der Spielfähigkeit

Stufe 1: Beispielhafte Trainingspraxis für Minis

1
SPIELFORM



Aufsetzerhandball 2 gegen 2

Organisation

Das Spielfeld ist 12 mal 5 Meter (quer im Hallendrittel, sodass 4 Felder nebeneinander möglich sind) und durch eine Linie halbiert (Wurflinie). Die Tore mit Hütchen auf

der Grundlinie markieren, die Breite variiert je nach Könnensstand der Kinder (4 bis 6 m).

Ablauf

Auf jedem Spielfeld spielen je zwei Mannschaften 2 gegen 2. Dabei fungieren beide Spieler der jeweils nicht ballbesitzenden Mannschaft als Torhüter; beide Spieler der Mannschaft, die in Ballbesitz ist, sind Angreifer: Sie spielen sich den Ball bis zur Wurflinie indirekt zu (Bodenpässe). Mit dem Ball dürfen sie nicht laufen. Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie überschreitet,

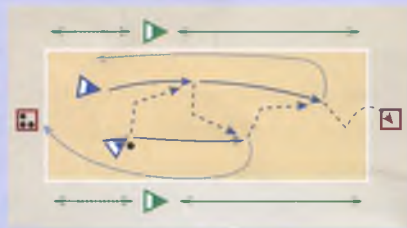
nachdem er vorher den Boden berührt hat (Aufsetzer). Nach dem Torwurf greifen die Torhüter auf andere Tor an, die Angreifer werden Torhüter.

Nicht aktive Spieler fungieren als Austauschspieler und/oder Schiedsrichter.

Variation

- In der Verteidigung mit einem Torhüter und einem Verteidiger im eigenen Spielfeld, aber nahe an der Wurflinie

2
SPIELFORM



Indiball

Organisation

In jedem Spielfeld (ca. 12 x 5 m; mehrere Spielfelder nebeneinander) befinden sich 2 Spieler, an jeder Längsseite je 1 Helfer. An einer Stirnseite steht ein Ballkasten

mit 6 unterschiedlichen Bällen, an der gegenüberliegenden Stirnseite ein leerer Kasten (Zielkasten).

Ablauf

Die beiden Spieler sollen die Bälle einzeln und nacheinander auf die andere Seite transportieren und sie dort direkt oder indirekt in den leeren Kasten werfen. Sie dürfen mit dem Ball nicht laufen und sollen ihn indirekt (per Bodenpass) zuspielen. Geht der Ball ins Seitenaus oder berührt er zweimal den Boden, bevor der Partner ihn

fängt, tragen ihn die Helfer zum Ausgangskasten zurück.

Welche Mannschaft hat als erste alle Bälle transportiert?

Variationen

- Zwei Mannschaften spielen im gleichen Feld gegeneinander
- Zwei Mannschaften spielen im gleichen Feld über Kreuz
- Zielkasten weiter weg vom Spielfeld
- Korbballständer als Ziel
- Zielfelder an der Wand

3
SPIELFORM



Fliesenball zu dritt auf ein Tor

Organisation

An einer Grundlinie steht ein Ballkasten mit 10 Bällen. An der gegenüberliegenden Grundlinie befindet sich ein Hütchentor. Der Abstand der letzten Fliesenreihe zum

Tor beträgt je nach Könnensstand 4 bis 6 m. 3 Mannschaften spielen mit je 3 Spielern. 2 Mannschaften können im Wechsel Tore erzielen, die dritte Mannschaft stellt die Torhüter.

Ablauf

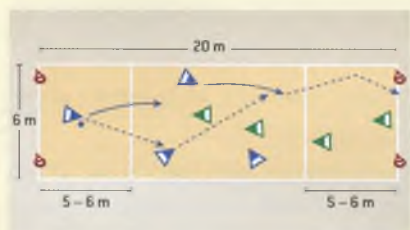
Die erste Mannschaft nimmt einen Ball aus dem Kasten, spielt ihn über die Fliesen nach vorne und wirft aufs Tor. Der Ball darf nur auf den Fliesen gefangen und abgespielt werden. Ohne Ball kann sich jeder Spieler frei bewegen. Wer den Ball abgespielt hat, muss die Fliese verlassen.

Während die Spieler zurücklaufen, holt die zweite Mannschaft einen Ball aus dem Kasten und spielt über die Fliesen nach vorne usw. 2 Spieler der Torhütermannschaft stehen im Tor und der dritte trägt die geworfenen Bälle, die nicht ins Tor gegangen sind, zurück in den Kasten. Die Bälle, die ins Tor gelangen, legen die Torhüter in einen Reifen neben dem Tor. Wer mehr Tore erzielt, hat gewonnen. Die Mannschaften tauschen nach jedem Spiel die Rollen.

Entwicklung der Spielfähigkeit

Stufe 2: Beispielhafte Trainingspraxis für E-Jugend

SPIELFORM 1



Aufsetzerhandball 4 gegen 4

Organisation

Auf einem Spielfeld von 20 x 6 m (längs im Hallendrittel; es sind 2 Felder nebeneinander möglich) 5 bis 6 m vor jeder Grundlinie eine Wurflinie (Torraumlinie)

markieren. Auf jeder Grundlinie steht ein Hütchentor, die Breite variiert je nach Könnensstand der Kinder (5 bis 6 m).

Ablauf

Zwei Mannschaften spielen 4 gegen 4 auf einem Spielfeld gegeneinander. Die ballbesitzende Mannschaft greift mit drei oder vier Spielern an. Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie überschreitet, nachdem er vorher den Boden berührt hat (Aufsetzer).

Die verteidigende Mannschaft spielt mit einem Torhüter und drei Abwehrspielern.

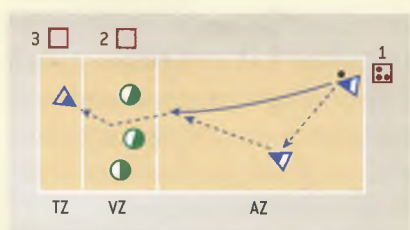
Zwei Abwehrspieler sollen im Spielfeld sehr offensiv gegen die Angreifer agieren, der dritte verteidigt defensiv knapp hinter der Wurflinie im Torraum.

Alle Spieler der angreifenden Mannschaft dürfen aufs Tor werfen.

Es gilt die Dreischrittregel, die Spieler dürfen prellen.

Nicht aktive Spieler fungieren als Auswechselspieler und/oder Schiedsrichter.

SPIELFORM 2



Durch die Mitte 3 gegen 3

Ablauf

Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Drei Abwehrspieler dürfen sich nur in der Verteidigungszone (VZ) bewegen. Zwei Angreifer spielen in der Angriffszone (AZ),

ein dritter in der Torzone (TZ) hinter der Verteidigungszone. Die Angreifer holen einen Ball aus der Ballkiste 1. Ohne zu prellen spielen sie den Ball bis zur Verteidigungszone und versuchen, an den drei Abwehrspielern vorbei mit einem Bodenpass den „dritten Angreifer“ anzuspielen.

Ein „Tor“ ist dann erzielt, wenn der dritte Angreifer den Ball in seiner Torzone vor der Auslinie sicher aufnimmt. Er legt den Ball dann in die Ballkiste 3. Kommt der Ball nicht durch oder der dritte Angreifer kann ihn nach dem Bodenpass nicht festhalten, legen ihn die

Verteidiger in die Ballkiste 2. Sieger ist, wer am Schluss die meisten Bälle in seiner Kiste hat.

Variation

- Ist das Spielfeld breit genug und die Angreifer haben bereits einen gewissen Grad an Spielfähigkeit erreicht, agiert einer der Abwehrspieler in der Angriffszone und darf das Passspiel der Angreifer stören.

SPIELFORM 3



Durch die Mitte 4 gegen 4 auf ein Hütchentor

Ablauf

Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Drei Abwehrspieler dürfen sich nur in der Verteidigungszone (VZ) bewegen. Drei

Angreifer spielen in der Angriffszone (AZ), ein vierter in der Wurfzone (WZ) hinter der Verteidigungszone. Die Angreifer holen einen Ball aus der Ballkiste. Ohne zu prellen spielen sie den Ball bis zur Verteidigungszone und versuchen, an den drei Abwehrspielern vorbei mit einem Bodenpass den „vierten Angreifer“ anzuspielen. Der vierte Angreifer darf auf das Hütchentor werfen (Aufsetzer), wenn er den Ball in seiner Zone sicher fängt.

Danach holen die drei Angreifer den nächsten Ball aus der Ballkiste usw.

Nach 10 Bällen werden die Rollen getauscht. Der Torhüter und die Abwehrspieler werden Angreifer, die Angreifer werden Torhüter bzw. Abwehrspieler. Sieger ist, wer am Schluss die meisten Tore erzielt hat.

Variationen

- Fällt kein Tor, wechseln die 3 Angreifer mit den drei Abwehrspielern.
- Ein Verteidiger wird Störungsspieler in der Angriffszone (AZ) gegen die Angreifer.

Entwicklung der Spielfähigkeit

Stufe 3: Beispielhafte Trainingspraxis für D-Jugend

1 SPIELFORM



Aufsetzerhandball 3 gegen 3 mit festgelegtem Werfer

Organisation

Auf einem Spielfeld von 20 x 6 m (längs im Hallendrittel; es sind 2 Felder nebeneinander möglich) 5 m vor jeder Grundlinie

eine Wurflinie (Torraumlinie) markieren. Auf jeder Grundlinie steht ein Hütchentor, die Breite variiert je nach Könnensstand der Kinder (5 bis 6 m).

Ablauf

Zwei Mannschaften spielen 3 gegen 3. Die verteidigende Mannschaft spielt immer mit zwei Torhütern und einem Abwehrspieler. Die ballbesitzende Mannschaft greift immer mit zwei Spielern an, der dritte Spieler bleibt im Tor. Bei der angreifenden Mannschaft darf in jedem Angriff immer nur ein Spieler wer-

fen. Es gilt die Dreischrittregel, prellen ist erlaubt. Kommt die verteidigende Mannschaft in Ballbesitz, wird einer der bisherigen Angreifer Torwart.

Es ist das erste Spiel, bei dem der Spieler, der nicht werfen darf, seinen Mitspieler unterstützen muss. Er darf man den Verteidiger am Laufen hindern, indem er sich in den Weg stellt („Sperre“). Der Werfer kann aber auch durch geschicktes Laufen am Abwehrspieler vorbeikommen. Der Abwehrspieler agiert offensiv oder defensiv.

2 SPIELFORM



Aufsetzerhandball 5 gegen 5

Organisation

Auf einem Spielfeld von 20 x 12 m (längs im Hallendrittel) 5 bis 6 m vor jeder Grundlinie eine Wurflinie (Torraumlinie) markieren. Auf jeder Grundlinie steht ein

Hütchentor, die Breite variiert je nach Könnensstand der Kinder (5 bis 6 m).

Ablauf

Zwei Mannschaften spielen gegeneinander 5 gegen 5. Nicht aktive Spieler fungieren als Auswechselspieler und/oder Schiedsrichter. Die Mannschaft, die nicht in Ballbesitz ist, hat immer zwei Torhüter im Torraum und drei Abwehrspieler im Spielfeld. Die Abwehrspieler agieren offensiv und versuchen, den Ball zu erobern. Die ballbesitzende Mannschaft darf mit drei Spielern angreifen,

zwei Spieler bleiben als Torhüter im Tor. Die Torhüter sind nicht festgelegt; nach Ballgewinn kann gewechselt werden. Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie überschreitet, nachdem er vorher den Boden berührt hat (Aufsetzer).

GRUNDSPIEL



Grundspiel 2 gegen 2 mit 2 neutralen Anspielern

In der D-Jugend erfolgt der Schritt zum Spiel 6+1 auf dem großen Feld, das im Training immer wieder in Grundspielen (Spiele in einem bestimmten Sektor bei reduzierter Spielerzahl) geübt wird.

Organisation

Den Spielsektor (gelber Bereich) mit Hütchen begrenzen. 2er-Gruppen bilden, die je einen Ball haben und die Positionen RL/RR besetzen.

Zwei Abwehrspieler verteidigen im Sektor. Außerhalb des Sektors spielen zwei neutrale Anspieler auf der LA- bzw. RA-Position.

Ablauf

Die Angreifer versuchen, im Spiel 2 gegen 2 ein Tor zu erzielen; dabei können sie die neutralen Spieler als Anspieler einbeziehen. Die Verteidiger agieren offensiv (vor der 9-m-Linie) gegen den Ballführer. Sie können sich, wenn nötig, unterstützen, indem sie aushelfen.

Entwicklungs- und altersgerechte Wettkampfform am Beispiel eines E-Jugend-Spieltags

Neben der Fragestellung, welche Zielspiele für den Wettkampf im Kinderhandball sinnvoll sind, war eine weitere Überlegung des HVW, einen koordinativ-motorischen Wettkampf als verbindliches Element eines E-Jugend-Spieltags fest zu verankern – abgeleitet aus der Forderung der Sportwissenschaft, Kinder im Sportspiel zunächst breit und nicht sportartspezifisch auszubilden. Als Leitbild dient auch dabei die Einheit von Training und Wettkampf. Die Durchführung eines solchen Wettkampfs hat nach einer mehrjährigen Erprobungsphase ab 2002 relativ schnell zu organisatorisch praktikablen Lösungen geführt. Es entstand ein Wettkampfkatalog, aus dem die ausrichtenden Vereine eines E-Jugend-Spieltags einen Wettkampf für den jeweiligen Spieltag zusammenstellen können. Diese Spieltage sind so organisiert, dass alle 6 Mannschaften einer Staffel ihren Wettkampf gleichzeitig ausführen können.

Da für das Handballspiel (Aufsetzerhandball 5 gegen 5 oder Handball 4+1) nur ein Hallendrittel benötigt wird, stehen die beiden anderen Drittel für den motorisch-koordinativen Wettkampf und ein weiteres Spiel zur Verfügung. Für den gesamten Spieltag sind 2 Stunden angesetzt: je etwa 10 bis 15 Minuten für den Auf- und Abbau und dreimal 30 Minuten für die 3 Wettkampfformen. Die Mannschaften wechseln nach 30 Minuten zur nächsten Spiel- oder Wettkampfform.

Im Folgenden sind Beispiele für die einzelnen Spiel- und Wettkampfformen aufgeführt.

Spielfeld 1: Aufsetzerhandball 5 gegen 5 oder Handball 4+1

Spielfeld 2: Koordinativ-motorischer Wettkampf

- 4 Beispiele aus dem Wettkampfkatalog (Flugball, Hindernislauf, Sprungwurf, Stützen)

Spielfeld 3: Zweites Spiel (allgemeine Spielfähigkeit)

- z. B. Turmball
- z. B. Parteiball

Literatur

Deeg, D./Eisele, A./Hahn, H.-G./Wrana, S.: Die Kinderhandballkonzeption des Handballverbandes Württemberg, Stuttgart, 2009.

Deutscher Fußball-Bund (DFB): Eine neue Wettspiel-Philosophie für den Kinderfußball, Frankfurt, 2011.

Knobloch, J.: Entwicklungsgerechte Bewegungsförderung. Richtige Inhalte und Methoden. HVW, Kinder- und Jugendhandballsymposium, Ludwigsburg, 2009.

Kröger, C./Roth, K.: Ballschule – Ein ABC für Spielanfänger, Schorndorf, 1999.

Roth, K.: Ballschule Heidelberg: Vom Talentförderprojekt zum erfolgreichen „Kindersportangebot für Alle“. In Bockrath, F. (Hrsg.), Trends in der Sportvermittlung (S. 13-40). Darmstadt, 2006.

Schwäbischer Turnerbund: STB-Kindercup, Stuttgart, 2011.

Spielreihe Aufsetzerhandball in ht JUNIOR

Eine **detaillierte** und **methodisch aufbereitete** Darstellung der Spielreihe Aufsetzerhandball erwartet Sie in der 2. Ausgabe von **ht JUNIOR** (erscheint voraussichtlich Anfang April).

Kinder für Handball begeistern



Praxiserprobtes Handwerkszeug für Trainings- und Spielstunden im Kinderhandball. Planungshilfen, auch für große Gruppen, und eine große Auswahl an Spielen und Übungen für eine Vielseitigkeit in den Bewegungen sowie viele andere Tipps (pädagogisches Handwerkszeug, methodische Hinweise).

128 Seiten • € 18,50



Hits für Handball-Kids. Organisationshilfen rund um das Mini-handballspiel
CD-ROM, 14,20 €



Spielerisches Grundlagen-training. DVD, 125 Min., 22,00 €



Kinderhandball: Spaß von Anfang an

ANZEIGE

Kindern ein vielseitiges Bewegungsrepertoire durch entwicklungs-gerechte Spiele beizubringen und Kreativität und Mitverantwortung im Rahmen der Persönlichkeitsentwicklung fördern – dieses Handbuch zeigt, wie diese Ziele in die Praxis umgesetzt werden. Mit Praxisprogrammen und mit zahllosen Tipps für den Vereinsalltag.
384 Seiten, 29,65 €



• **In der Manddeckung spielen lernen**
Trainingsbausteine für die E-Jugend
DVD, 85 Min., 31,00 €
• **In der Manddeckung variabel spielen (o. Abb.).**
Trainingsbausteine für die D-Jugend.
DVD, 60 Min., 21,00 €