

KLASSE: 2-4

Halle: Kleine Halle (13 x 18 m)

Zeit: 10-15 Minuten pro Spiel

## Spielreihe zum Aufsetzerball

Diese Spielreihe entwickelt elementare Aspekte der Spielfähigkeit und führt methodisch zum Zielspiel Aufsetzerball für Handball-Spielfänger.

### SPIEL 2 GEGEN 2

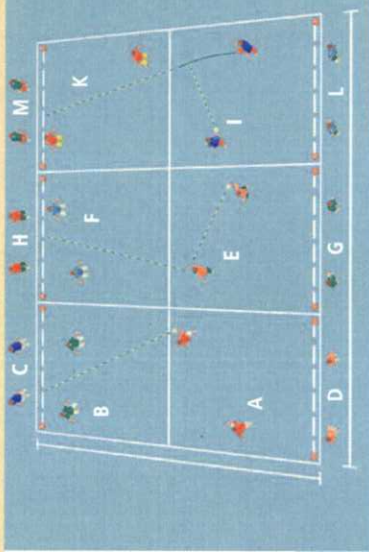
#### Spielfelder

- 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 Banke 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.

- 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.



### SPIEL 4 GEGEN 4 MIT ROLLENWECHSEL

#### Spielfelder

- 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 Erfolgsergebnisse einstellen.
- Die Wurfdistanz (Länge des Spielfeldes, Größe des Torraums) dem Könnenstand der Kinder anpassen

- Ablauf wie bei den Spielformen oben.
- 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.

SPIELEN MIT HAND UND BALL

### SPIEL 3 GEGEN 3 MIT EINEM STÖRER IM GEGNERISCHEN FELD

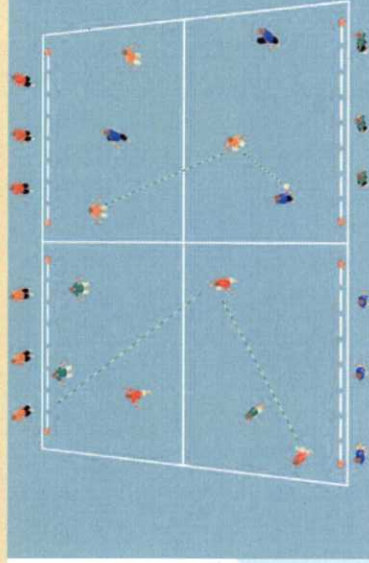
#### Spielfelder

- 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 bejodachten.

- 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).



### SPIEL 4 GEGEN 4 MIT STÖRERN IM GEGNERISCHEN FELD

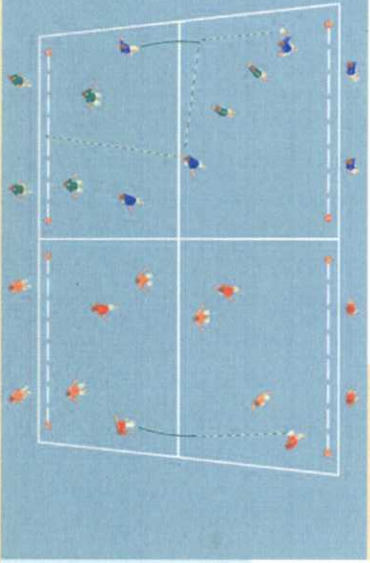
#### Spielfelder

- 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 (siehe Seite 27).
- **Wichtig**
  - Funktionen (z.B. Störer) dürfen gewechselt werden.

- 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 Spielbau seiner Mannschaft, jetzt im Überzahlspiel 3 gegen 2, unterstützen. Wechselt der Ballbesitz, darf er wieder im gegnerischen Feld stören.



SPIELEN MIT HAND UND BALL