

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.

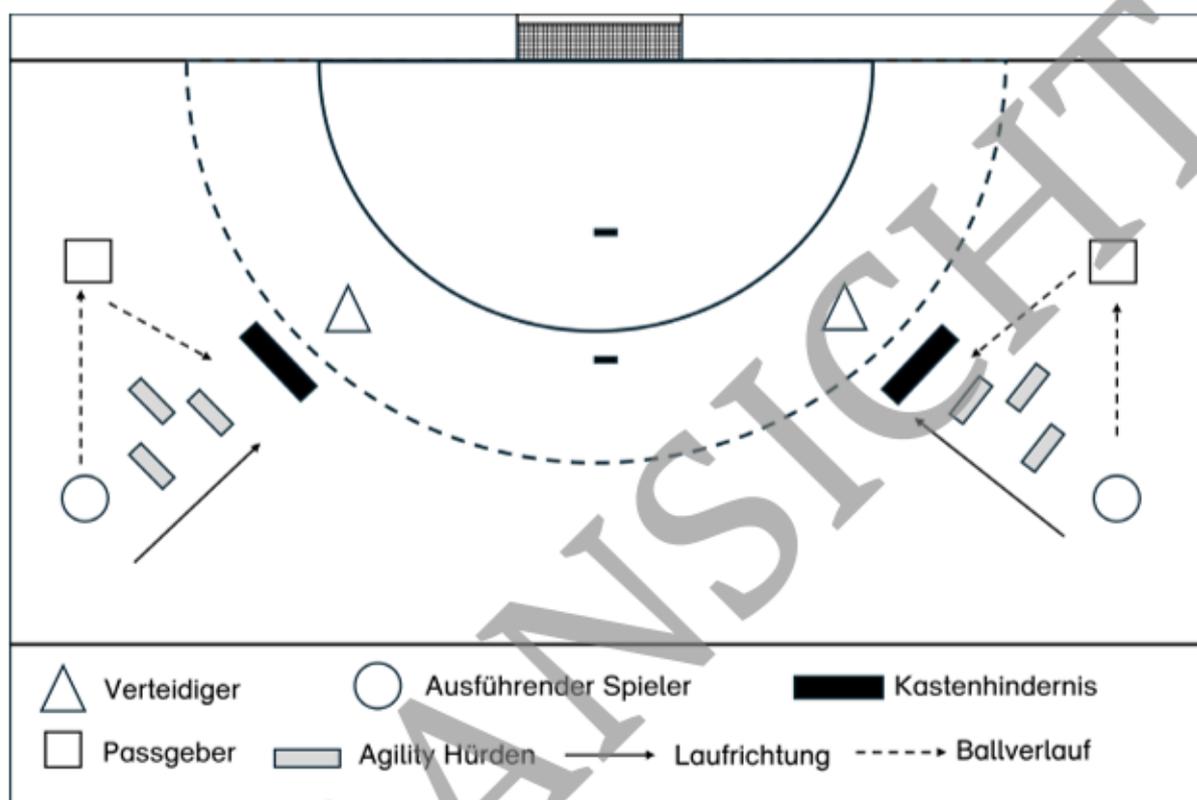
KOMPETENZPROFIL

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

Lauftäuschung

M 1

Material	Handbälle, Kastenteile, Reifen/Agility-Hürden
Organisation	Doppeltes 1-gegen-1 auf beiden Hallenhälften. Die SuS führen eine 1-gegen-1-Situation als methodische Reihe mit Laufschrift aus. Der vollständige Aufbau steht erst zum Ende der Übung. Die einzelnen Hindernisse und Aufgaben werden sukzessive hinzugefügt.



Beschreibung

1. 1 gegen 1 mit Kasten hochkant (auf Höhe der 9-Meter-Linie) als festes Hindernis und Ausfallschritt.
2. Ergänzung um 3 Hindernisse vor dem Kasten (z. B. Reifen, Agility-Hürden o. Ä.).
3. Zusätzliche passgebende Person vor dem Hindernisparcours.
4. Zusätzliche verteidigende Person an der Torraumlinie.

Hinweise Der Laufschrift sollte explosiv erfolgen. Auf wechselseitige Übung achten. Der Angriff steht im Fokus.



Variationen

- Ausführung von Trickshots
- aktive Verteidigung
- binnendifferenzierte Gruppen

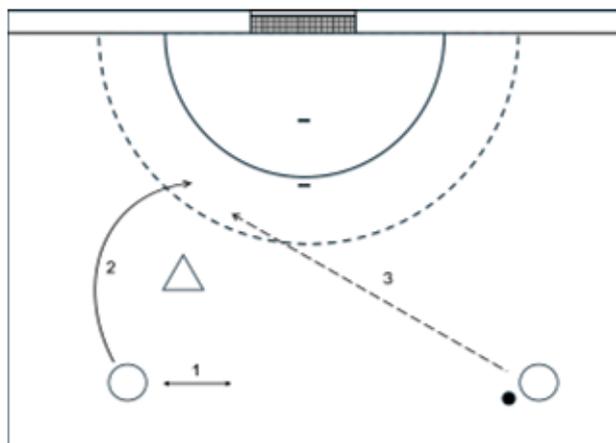
Formen des Freilaufens aus der Manndeckung

M 5

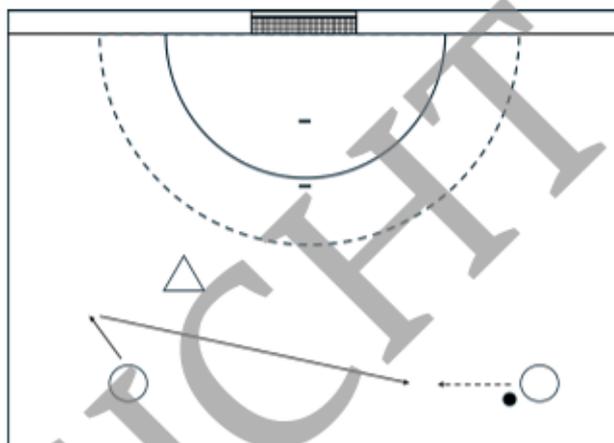
Material farbige Markierungen/Pylonen

Organisation Die Übungen möglichst im Spiel (Parteiball) oder separat (dann in 3er-Gruppen) durchführen.

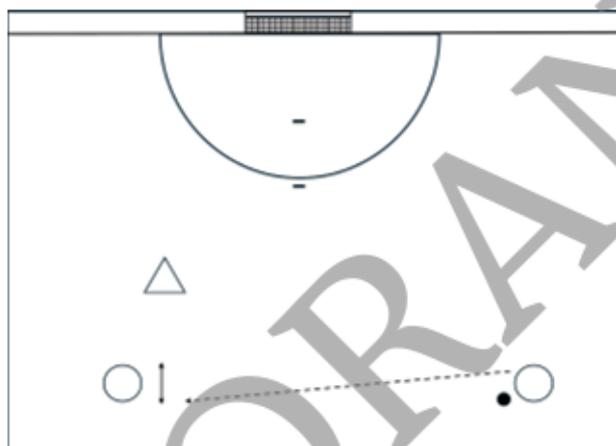
A: Freilaufen zum Ball



B: Freilaufen in den freien Raum



C: Freilaufen nach hinten



Hinweise

- Während des Parteiballspiels mehrere Formen des Freilaufens nutzen (z. B. Freilaufen zum Ball, nach hinten, in den freien Raum usw.).
- Geben Sie den SuS unbedingt Feedback.