

LUTZ MÜLLER UND MARCO DANISCH

**Spielformen zur praktischen Umsetzung
der Rahmentrainingskonzeption
des Deutschen Handball-Bundes
in der Grundlagenschulung
und im Grundlagentraining**

Universität Bremen
Fachbereich Kulturwissenschaften
Institut für Sportwissenschaft
Arbeitsbereich Sport und Lernen

Bremen, im November 2011

Einleitung

Die Rahmentrainingskonzeption 2005-2008 (RTK) des Deutschen Handballbundes für den Jugendbereich weist wie ein schulischer Lehrplan einen recht hohen Grad an Allgemeinheit auf. Das lässt einerseits Spielräume, die genannten Ziele und Inhalte praktisch im Training und Spiel umzusetzen.

Andererseits folgt hieraus insbesondere für weniger bzw. nur gering qualifizierte oder erfahrene Trainer/innen und Übungsleiter/innen im Jugendbereich die praktische Schwierigkeit, aus den allgemeinen Vorgaben der RTK konkrete praktische Umsetzungen für das Training zu entwickeln.

Vor diesem Hintergrund haben sich – hervorgehend aus der Handball-Ausbildung im Institut für Sportwissenschaft der Universität Bremen – zwei Sportstudentinnen die Aufgabe gestellt, in ihren Abschlussarbeiten trainingspraktische Vorschläge zur Umsetzung der Rahmentrainingskonzeption zu entwickeln.

Lea Brockmann hat in ihrer Bachelor-Arbeit diese Aufgabe für den Bereich der Grundlagenschulung (Kinder bis 12 Jahre) übernommen, während Katrin Meinke in ihrer Examensarbeit den Bereich des Grundlagentrainings (12-14 Jahre) behandelt hat. Dabei konnten beide auf ihre langjährigen Erfahrungen als Spielerinnen sowie als Trainerinnen zurückgreifen.

Die Ergebnisse dieser Arbeiten werden hier in einer Zusammenfassung für praktische Zwecke vorgestellt, um damit interessierten Trainer/innen und Übungsleiter/innen Vorschläge für die eigene Trainingspraxis zu unterbreiten. Beide Autorinnen greifen dabei ein spielorientiertes Konzept auf, das inzwischen in allen Sportspielen weltweit die größte Verbreitung gefunden hat: *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Dieses Konzept zielt in der Anfängerschulung darauf, bei Kindern und Jugendlichen vor allem ein taktisches Verständnis des Spiels durch Spielen zu entwickeln. Zudem sind die im Rahmen dieses Konzepts vorgeschlagenen Spielformen wesentlich motivierender als ein „trockenes“ Techniktraining mit einem Abschlussspiel als „Belohnung“.

Zum Aufbau der Darstellung

Zunächst wird die Rahmentrainingskonzeption für die Grundlagenschulung und das Grundlagentraining kurz in den vier Inhaltsbausteinen *Individuelle Schulung*, *Kooperatives Spiel*, *Leitlinien im Team* sowie *Gegenstoß* dargestellt.

Dazu haben die Autorinnen für alle genannten Aspekte in Angriff und Abwehr die darin enthaltenen zentralen taktischen Probleme herausgearbeitet. Für deren spielpraktische Lösung werden jeweils Gütekriterien benannt. Mit diesen Gütekriterien können schon Kinder nach einiger Übung selbst praktisch überprüfen, ob sie eine taktische Aufgabe in einem Spiel/einer Spielform sinnvoll gelöst haben. So werden sie aktiv in ihre Lern- und Trainingsprozesse einbezogen.

Zur besseren Übersicht erfolgt die Darstellung der zentralen taktischen Probleme, die in den Inhaltsbausteinen der RTK enthalten sind, und der Gütekriterien ihrer Lösung in tabellarischer Form.¹

Warum die Umsetzung der Ziele und Inhalte der RTK hier in Spielformen vorgeschlagen wird, die dem Konzept des *Teaching Games for Understanding* folgen, wird in einem kurzen Überblick aus sportspielpädagogischer Sicht geklärt. Diesen Überblick, der eine theoretische Grundlage der studentischen Arbeiten darstellt, haben Marco Danisch (Institut für Sportwissenschaft, Universität Gießen) und Lutz Müller (Institut für Sportwissenschaft/Sportpädagogik, Universität Bremen) verfasst. Der nächste Teil betrifft die inhaltliche Gestaltung der Spielformen und ihre Darstellung. Für jede Spielform werden verschiedene Schwierigkeitsgrade vorgeschlagen, die sich auf die taktischen Anforderungen beziehen. Durch gezielte Veränderungen können diese Anforderungen erhöht oder verringert werden. Dazu werden Vorschläge unterbreitet, was wie wozu verändert werden kann.

Die Darstellung der Spielformen erfolgt durchgängig einheitlich durch

- eine Zuordnung zu einem Inhaltsbaustein der RTK
- eine Beschreibung der Spielform einschl. einer graphischen Illustration
- Beschreibungen der zentralen taktischen Anforderungen sowie der notwendigen Handlungen mit und ohne Ball
- schließlich Gütekriterien zur Lösung der taktischen Aufgaben
- zudem werden Vorschläge zur Variation der Spielformen gemacht, die sich auf Veränderungen des (taktischen) Schwierigkeitsgrades beziehen

Nach Klärung all dieser Voraussetzungen erfolgt dann schließlich die systematische Darstellung der Spielformen.

Abschließend soll noch auf zwei weitere Vorhaben in diesem Zusammenhang hingewiesen werden. Für die graphischen Illustrationen werden derzeit Computer-Animationen der Spielformen entwickelt, die mittelfristig zu „Taktik-Lernspielen“ am Computer weiterentwickelt werden können. In der Trainingspraxis selbst können sog. Videopodcasts (also kurze Videofilme, die auf einem Ipod angesehen werden können) hilfreich sein. Entsprechende Produktionen gelungener Praxisbeispiele sind dazu in Vorbereitung.

Beide Vorhaben stellen eine multimediale Ergänzung dar, mit denen die Trainingsplanung in der Anfängerschulung auf dem Stand der Technik erfolgen kann.

Bremen, im November 2011

Lutz Müller

¹ Eine ausführliche Erläuterung ist in der „Langfassung“ der Arbeiten enthalten und kann auf Anfrage versandt werden.

1 Teaching Games for Understanding. Eine Einführung

„Handball ist ein modernes Tempospiel geworden, das im Gegensatz zu früher wesentlich höhere Anforderungen an taktisches Grundwissen und Spielverständnis stellt.“ (Brand, 2009, S. 11).

Das sportspieldidaktische Konzept *Teaching Games for Understanding* gilt aufgrund seiner internationalen Verbreitung und Anwendung in Schulen und Vereinen als eines der weltweit „führenden“ Konzepte zur Vermittlung von Sportspielen. Hinweise auf die Entstehungsgeschichte und den Entwicklungszusammenhang dieses Konzepts geben eine erste Orientierung; zudem werden die Grundstruktur und die zentralen pädagogischen Prinzipien umrissen. Damit sollen Grundlagen zum Verständnis der nachfolgenden sportspielspezifischen Umsetzungen des Konzepts geschaffen werden.

Das sportspieldidaktische Konzept *Teaching Games for Understanding* (TGfU) wurde von Bunker und Thorpe (1982) in England als Alternative zu traditionellen technikorientierten Ansätzen der Sportspielvermittlung entwickelt und vorgestellt.

Das Konzept wird zunächst durch eine Kritik traditioneller Ansätze begründet. Dort

- besteht eine Dominanz der Technikunterweisung in hoch strukturierten Unterrichtsstunden
- nimmt die Technikentwicklung in der Schule die meiste Unterrichtszeit ein, es verbleibt hingegen wenig Spielzeit
- dabei werden kaum Verbindungen hergestellt zwischen dem Erlernen der Techniken und dem Problem, wann und wie diese Techniken im Spiel angewendet werden sollen/können
- eine übliche Klage ist, dass die isoliert erlernten Techniken im Spiel selbst „zusammenbrechen“.

Zur näheren Beschreibung des TGfU-Konzepts werden im Folgenden die Grundstruktur sowie zentrale (sportspiel-)pädagogische Prinzipien dargestellt.

1.1 Grundstruktur

Mit dem TGfU-Konzept liegt ein alternativer Ansatz für Sportunterricht und Training vor, um Spielern zu helfen, Taktiken und Strategien von Sportspielen parallel („*in tandem*“)² mit Spieltechniken zu lernen. Kern dieses Konzepts (vgl. Abb.1) ist die Verwendung abgewandelter Spielformen (*game forms*), mit denen eine Anpassung an die jeweilige Entwicklungsebene der Lernenden erfolgen soll. Der gesamte Unterricht findet im Rahmen des Sportspiels und darauf bezogener modifizierter Spielformen statt. Verändert werden können Regeln, das Spielfeld und die Ausrüstung (Spielmaterialien).

Techniken (*skills*) werden in diesem Konzept traditionell durch *drills* (=Übungsformen) vermittelt, aber sie werden erst und nur dann eingeführt, wenn

² Die entsprechenden Fachbegriffe werden in englischer Sprache in Klammern kursiv angeführt.

die Spieler ein Spielniveau erreichen, das von ihnen das Erlernen der jeweiligen Technik erfordert.

Die verwendeten Spielformen ändern sich mit der Zeit im Sinne einer Herausforderung an die Spieler im Hinblick auf ihr Spielverständnis (*game appreciation*), auf taktisches Bewusstsein (*tactical awareness*), auf Entscheidungsprozesse (*decision making*) und Technikausführung/-anwendung (*skill execution/performance*)

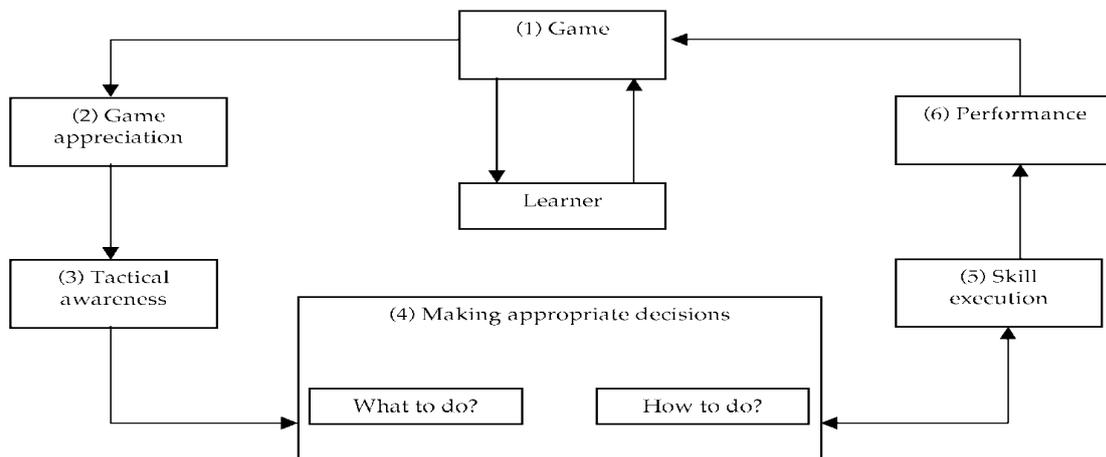


FIGURE 3 The TGFU model presented by Bunker & Thorpe (1982).

Abb. 1 Das TGfU-Modell (Bunker & Thorpe, 1982)

Bunker und Thorpe haben gebräuchliche Sportspiele anhand von Schlüsselmerkmalen, die durch spezifische Regeln und Taktiken bestimmt sind, zu Gruppen bzw. Gattungen zusammengefasst. Sie unterscheiden sog. *Invasion Games* (auch: *Territorial Games*), *Net/wall Games*, *Striking/field Games* und *Target Games*. Ihre didaktische Annahme ist eine Transferhypothese, wonach innerhalb einer Gattung von Sportspielen vereinfachte und modifizierte Spielformen dazu verwendet werden können, die wesentlichen Taktiken zu vermitteln. Diese „Grundtaktiken“ können dann auf weitere Spiele innerhalb der gleichen Gattung übertragen werden. Eine weitgehend identische Auffassung vertreten in dieser Hinsicht auch Griffin, Mitchell und Oslin (1997) in ihrem Konzept des *Tactical Games Approach* (vgl. Tabelle 1).

1.2 Pädagogische Prinzipien

Das TGfU-Modell basiert auf vier pädagogischen Prinzipien (*sampling, modification-representation, modification-exaggeration* und *tactical complexity*), die auf den einzelnen Stufen des Modells zur Anwendung kommen.

Sampling: Auswahl und Zusammenstellung von Spielformen nach dem Schwierigkeitsgrad taktischer Anforderungen

Spiele sollten so ausgewählt werden, dass sie eine Breite von Erfahrungen und die Erkenntnis von Ähnlichkeiten zwischen vermeintlich unterschiedlichen Spielen ermöglichen, um insgesamt ein besseres Spielverständnis zu entwickeln (Transfer). Das Handballspiel wird nach dem Schwierigkeitsgrad seiner taktischen Anforderungen international in die Gruppe der sog. *invasion* oder *territorial games* eingeordnet (vgl. Tabelle 1). Diese Gruppe enthält die Sportspiele mit den vergleichsweise höchsten taktischen Anforderungen. Dazu gehören auch Wurfspiele wie Basketball oder Zielschussspiele wie Fußball, Hockey und Eishockey. Rückschlagspiel wie Tennis, Badminton oder Tischtennis als sog. *net/wall games* haben demgegenüber als Einzel- oder Partnerspiele geringere taktische Anforderungen. Weitere Sportspiele, die als *fielding/scoring games* und als *target games* klassifiziert werden, bleiben hier wegen ihrer geringe(re)n Verbreitung in Deutschland unberücksichtigt.

Tab. 1 Taktisches Klassifikationssystem für Sportspiele nach Griffin, Mitchell & Oslin (1997, 10) [IT= ins Ziel treffen, IB= ins Ziel bringen, S= Schläger, H= Hand](Roth, 2005, S. 293)

Invasion	Net/Wall	Fielding/Run Scoring	Target
Basketball (IT)	<i>Net</i>	Baseball	Golf
Netball (IT)	Badminton (S)	Softball	Croquet
Team Handball (IT)	Tennis (S)	Rounders	Bowling
Water Polo (IT)	Table tennis (S)	Cricket	Lawn Bowls
Soccer (IT)	Pickleball (S)	Kickball	Pool Billiards
Hockey (IT)	Volleyball (H)		Snooker
Lacrosse (IT)	<i>Wall</i>		
Speedball (IT/IB)	Racquetball (S)		
Rugby (IB)	Squash (S)		
Football (IB)	Fives (H)		
Ultimate Frisbee (IB)			

So genannte *invasion* bzw. *territorial games* wie Handball sind taktisch durch die Zielsetzung bestimmt, in einen von der gegnerischen Mannschaft verteidigten Raum einzudringen, um dort Torerfolge bzw. Punkte zu erzielen. Aufgrund der oppositionellen Grundstruktur der (meisten) Sportspiele beinhaltet dies für die Abwehr, den eigenen Spielraum zu verteidigen und Erfolge der Angreifer zu verhindern.

Modification: abgewandelte Spielformen verwenden

Das Prinzip der Modifikation wird im TGfU-Konzept unterteilt in zwei fundamentale Kategorien:

- *Modification – Representation* und
- *Modification – Exaggeration*.

Modification – Representation: abgewandelte Spielformen sollen immer den zentralen Gedanken des (Handball)Spiels repräsentieren

In der Anfängerschulung werden Spiele ausgewählt, die die gleiche taktische (Grund-) Struktur wie das Erwachsenenspiel beinhalten („repräsentieren“). Aber diese Spiele werden an die Größe, das Alter und an das Können der Spieler angepasst („Modifikation“).

Solche Abwandlungen sind auch deshalb reizvoll, weil die taktische Komplexität des Erwachsenenspiels erhalten bleibt. Das heißt, dass Kinder befähigt werden, ein Sportspiel zu spielen, auch wenn das Erwachsenenspiel (zunächst) außerhalb der Reichweite ihres Könnens liegen mag (bspw. Mini-Spiele wie Mini-Handball „4 + 1“).

Modification-Exaggeration: Spielformen sind so zu entwickeln, dass bestimmte taktische Verhaltensweisen gefordert (gefördert) werden

Mini-Spiele ermöglichen Anfängern, auf bestimmte Weise am Erwachsenenspiel teilzuhaben (mit weniger Spielern, kleineren Spielfeldern und modifiziertem Spielmaterial; vgl. zu Möglichkeiten, Spielformen zu modifizieren, Ellis, 1986). Gleichwohl können mögliche Lösungen der taktischen Probleme, die in den Mini-Spielen gefordert werden, noch zu schwierig sein, als dass die Anfänger sie spontan bewältigen könnten.

Nach der Erprobung einer Spielform, die zentrale Regeln und ähnliche taktische Strukturen wie das „Zielspiel“ enthält, können Lehrkräfte weitere Regeln einführen, um spezifische taktische Probleme (und ihre Lösungen) zu betonen (*exaggeration*: „Übertreibung“). *Skills* bzw. sportspielspezifische Fertigkeiten (Spieltechniken) werden dabei nicht als isolierte Kompetenzen verstanden. Sie stehen schon im Lernprozess im wechselseitigen (= *relationalen*) Zusammenhang mit Wahrnehmungs- und Entscheidungsfähigkeiten, die taktisch in spezifischen Spielsituationen aktiviert werden: bspw. wird die Technik eines Schlagwurfs je nach Spielsituation taktisch als Zuspiel/Pass oder als Torwurf ausgeführt.

2 Grundlagenschulung: taktische Anforderungen und Gütekriterien für die Lösung taktischer Aufgaben

Die Struktur der Rahmentrainingskonzeption gliedert sich nach einem Baukastensystem. Hier folgen nun Erklärungen zu den Inhaltsbausteinen der Grundlagenschulung. Diese werden jeweils auf ihre taktischen Anforderungen hin untersucht und mit Gütekriterien für die Lösung der taktischen Probleme versehen.

2.1 Individuelle Ausbildung

Bei diesem Inhaltsbaustein steht neben der Ausbildung athletischer Leistungsvoraussetzungen vor allem die Entwicklung des Zweikampfverhaltens im Mittelpunkt.

Dabei spielt die komplexere, variabelere Anwendung von Techniken (z.B. Würfe, Anspiele) eine bedeutsame Rolle (vgl. DHB, 2009).

In der Grundlagenschulung werden die Grundelemente der Manndeckung ausgebildet. Die Spieler erhalten so große Aktionsräume, um das Durchsetzungsvermögen in Zweikämpfen zu entwickeln (vgl. DHB, 2005). In der Abwehr lernen die Spieler, ihren Gegner ständig zu suchen, sich auf dem Spielfeld zu orientieren, die Aktionen des Gegners zu verfolgen und zu antizipieren. Die grundlegenden Abwehrtechniken sind dabei die frontale Grundstellung bei einem Gegenspieler mit Ball und die diagonale Querstellung bei einem Gegenspieler ohne Ball (vgl. DHB, 2009). Das Angriffspiel wird geprägt vom Anbieten (zum Ballhalter) und Freilaufen (in freie Räume) ohne Ball und Umspielen des Gegners mit Ball (vgl. DHB, 2009).

2.1.1 Zentrale Taktische Probleme

In der Tabelle 2 werden die zentralen taktischen Probleme der differenzierten Inhaltsbausteine des individuellen Spiels in Abwehr und Angriff dargestellt.

Kommt es in der Abwehr zu einer Unterzahlsituation, bspw. ein Verteidiger vs. zwei Angreifer, so ist die räumliche Positionierung des Abwehrspielers zum Verhindern eines Torwurfs entscheidend. Er positioniert sich zwischen den beiden Angreifern und beobachtet ihre Aktionen und Bewegungen, um ein Abspiel zu erkennen oder den Ballhalter bei einem Torwurf hindern zu können. Bei der Pressdeckung nach einer Ballannahme des Angreifers, steht das Antizipieren der Spielsituation des Abwehrspielers im Mittelpunkt. Der Abwehrspieler muss erkennen, dass ein Angreifer nach dem Prellen den Ball in beide Hände genommen hat. Daraufhin schließt der Verteidiger den Sicherheitsabstand zum Angreifer, um ein Abspiel zu einem anderen Angreifer zu verhindern (vgl. Schubert & Späte, 2002).

Tab. 2: Individuelles Spiel: zentrale taktische Probleme

1	Inhalt	Zentrale taktische Probleme
1.1	Abwehrspiel: Grundelemente der Manndeckung (1:1- Abwehr)	<ul style="list-style-type: none"> • Verhindern eines gegnerischen Torerfolgs • Störung des Angriffspiels
1.1.1	• Gegenspieler suchen	<ul style="list-style-type: none"> • zum richtigen Zeitpunkt eine optimale Position auf dem Spielfeld einnehmen • Ständige Situationsanpassung der eigenen Position
1.1.2	• Sich auf dem Spielfeld orientieren	
1.1.3	• Aktionen des Gegenspielers verfolgen	
1.1.4	• Aktionen des Gegenspielers antizipieren	
1.2	Angriffspiel	<ul style="list-style-type: none"> • Angriffsaufbau • Herauspielen einer Torwurfmöglichkeit
1.2.1	• Freilaufen	<ul style="list-style-type: none"> • Anspielmöglichkeit zum richtigen Zeitpunkt erkennen und einleiten
1.2.2	• Anbieten	<ul style="list-style-type: none"> • zum richtigen Zeitpunkt eine optimale Position auf dem Spielfeld einnehmen
1.2.3	• Durchbruch mit Ball	<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmung von Mit- und Gegenspielern

Zunächst ist es ein zentrales taktisches Problem in der Abwehr der Manndeckung, dass die Abwehrspieler zum richtigen Zeitpunkt im Spiel eine optimale Position auf dem Spielfeld einnehmen. Da die Spieler in der Manndeckung zuerst gegenspieler-

orientiert und nicht raumorientiert decken, ist es wichtig, dass die Abwehrspieler eine taktische Grundposition erlernen und somit ständig in Bewegung und aktionsbereit sind. Der Abwehrspieler postiert sich dabei so, dass er immer seinen direkten Gegenspieler und den Ball wahrnehmen kann, dabei aber zwischen Gegner und eigenem Tor steht. Dies antizipative Abwehrspiel lässt den Abwehrspieler frühzeitig ein Ein- oder Hinterlaufen des Angreifers erkennen (vgl. Kolodziej, 2007). Sobald ein Angreifer einen Gegenspieler doch über- oder hinterlaufen hat, muss ein weiterer Abwehrspieler bereit sein, den Angreifer zu übernehmen und in eine schlechtere Wurfposition zu drängen. Um die Angriffsaktionen zu stören, Torwürfe und Zuspiele zu verhindern, müssen die Abwehrspieler Laufwege der Angreifer ohne Ball blockieren, Zuspiele abfangen, Torwürfe blocken und den Torraum sichern. Ein weiteres taktisches Problem für die Abwehrspieler in dieser Förderstufe ist die ständige Situationsanpassung der eigenen Position, um die Aktionen des Gegners verfolgen und erkennen zu können.

Im Angriff sind die zentralen taktischen Probleme darauf gerichtet, den Gegner mit und ohne Ball zu überwinden, um in eine gute Torwurfsituation zu gelangen und einen Torerfolg zu erzielen. Der Angreifer sollte die sich ihm bietenden Chancen erkennen und möglichst schnell mit einer passenden Spielhandlung darauf antworten (vgl. Schubert & Späte, 2002). Ein weiteres taktisches Problem für den Angriffsspieler ist es, im richtigen Moment eine Anspielmöglichkeit zu erkennen und einzuleiten. Das steht in direktem Zusammenhang mit den taktischen Problemen, dass der Angriffsspieler versucht, eine optimale Position auf dem Spielfeld ein- und seine Mit- und Gegenspieler wahrzunehmen, um deren Aktionen zu beobachten und selbst agieren zu können. Daraus resultieren dann Möglichkeiten für den Angreifer, einen Pass entgegenzunehmen, Freiräume in der Abwehr sowie Stellungsfehler des Torhüters für sich zu nutzen und ein Tor zu erzielen.

2.1.2. Gütekriterien zur Problemlösung

Die Tabelle 3 beschreibt Gütekriterien für die Lösung der zentralen taktischen Probleme des individuellen Spiels in Abwehr und Angriff in einer Übersicht.

Für die Abwehr sind als übergeordnete Ziele erstens das Verhindern eines Treffers und zweitens die Balleroberung zu nennen. Damit es dem Abwehrspieler gelingt, zum richtigen Zeitpunkt die optimale Position auf dem Spielfeld einzunehmen, sollte dieser unter der Berücksichtigung des Sicherheitsabstandes möglichst nah an seinem Gegner, aber immer zwischen ihm und dem Tor stehen. Es ist dem Abwehrspieler möglich, durch das Stören des Angriffsaufbaus und die Verhinderung von Torwürfen, dem Erkennen der Ballannahme und der Zuspiele des Gegners sowie der Antizipation von Täuschungen (Lauf- oder Passtäuschungen) Torwürfe zu verhindern oder selbst in Ballbesitz zu gelangen. Durch das Abdecken der Wurfarmseite kann der Verteidiger Durchbrüche des Angreifers mit Ball erschweren, um diesen in eine schlechtere Wurfposition zu zwingen.

Tab. 3: Individuelles Spiel: Gütekriterien für die Lösung zentraler taktischer Probleme

1	Inhalt	Zentrale taktische Probleme	Gütekriterien für die Problemlösung
1.1	Abwehrspiel: Grundelemente der Manndeckung (1:1-Abwehr)	<ul style="list-style-type: none"> • Verhindern eines gegnerischen Torerfolgs • Störung des Angriffspiel 	<ul style="list-style-type: none"> • Verhindern eines gegnerischen Torerfolgs • Durchbruch verhindern • Ballbesitz erlangen
1.1.1	<ul style="list-style-type: none"> • Gegenspieler suchen 	<ul style="list-style-type: none"> • zum richtigen Zeitpunkt eine optimale Position auf dem Spielfeld einnehmen 	<ul style="list-style-type: none"> • Nähe zum Gegner • Grundposition zwischen Gegner und Tor • Ballseite abdecken • Torraumsicherung
1.1.2	<ul style="list-style-type: none"> • Sich auf dem Spielfeld orientieren 		
1.1.3	<ul style="list-style-type: none"> • Aktionen des Gegenspielers verfolgen 	<ul style="list-style-type: none"> • Ständige Situationsanpassung der eigenen Position 	<ul style="list-style-type: none"> • Ball und Gegner beobachten • Angreifer in ungünstige Wurfposition bringen • Stören des gegnerischen Spielaufbaus (Lauf- und Passwege) • „Sicherheitsabstand“
1.1.4	<ul style="list-style-type: none"> • Aktionen des Gegenspielers antizipieren 		
1.2	Angriffspiel	<ul style="list-style-type: none"> • Angriffsaufbau • Herauspielen einer Torwurfmöglichkeit 	<ul style="list-style-type: none"> • Torerfolg • Torwurfmöglichkeiten nutzen
1.2.1	<ul style="list-style-type: none"> • Freilaufen 	<ul style="list-style-type: none"> • Anspielmöglichkeit zum richtigen Zeitpunkt erkennen und einleiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Absetzen in freie Räume • richtiges Timing • angemessene Passentfernung
1.2.2	<ul style="list-style-type: none"> • Anbieten 	<ul style="list-style-type: none"> • zum richtigen Zeitpunkt eine optimale Position auf dem Spielfeld einnehmen 	<ul style="list-style-type: none"> • „torgefährlich“ (in Tornähe, gute Wurfposition) • Richtung Ballbesitzer • anspielbar (gegnerfern)
1.2.3	<ul style="list-style-type: none"> • Durchbruch mit Ball 	<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmung von Mit- und Gegenspielern 	<ul style="list-style-type: none"> • Durchbruch nutzen • Möglichkeit für angemessene Folgehandlungen

Im Angriff kommt es darauf an, einen Vorsprung gegenüber dem Abwehrspieler zu erlangen, um in eine gute Torwurfmöglichkeit zu kommen und ein Tor zu erzielen (vgl. Kolodziej, 2007). Aus diesem Grund sind der Torerfolg und das Nutzen guter Torwurfmöglichkeiten übergeordnete Ziele für den Angriff. Setzt sich der Angreifer im richtigen Moment in freie Räume der gegnerischen Deckung ab, löst er sich von seinem Gegenspieler und ist anspielbar. Die entstandene Durchbruchsituation kann er erfolgreich zum Torwurf oder Abspiel nutzen. Damit der entscheidende Pass des Mitspielers erfolgreich genutzt werden kann, muss der Pass im richtigen Moment und in einer geeigneten Entfernung gespielt werden. Ist das nicht gegeben, kann der Pass vom Mitspieler nicht kontrolliert gefangen werden, und der Ballbesitz ist abgegeben, oder der Pass ist durch eine „Bogenlampe“ zu lange in der Luft und kann vom Gegner abgefangen werden. Mit einer Finte erzeugt der Angreifer Druck auf den Abwehrspieler und signalisiert Torgefahr. Damit bietet sich ihm die Möglichkeit, die entstehende Durchbruchsituation zu nutzen, um selbst den Abschluss zu suchen oder seine frei gespielten Mitspieler einzusetzen.

2.2 *Kooperatives Spiel*

Neben der individuellen Schulung müssen entsprechende Kooperationsleistungen im Spiel 1 vs. 1 entwickelt werden. Im Zentrum des Bausteins stehen das Zusammenspiel benachbarter Angreifer (Auslöse- und Folgehandlungen) und die Gegenmaßnahmen der Abwehrspieler (vgl. DHB, 2005).

In der Grundlagenschulung beinhaltet das kooperative Spiel für den Angriff einfache Grundelemente wie das Doppelpassspiel in Breite und Tiefe („Give & Go“). Im Rahmen der Manndeckung entstehen große Räume, somit sind diese Spielhandlungen von allen Spielern gefordert (vgl. DHB, 2005). In der Abwehr überwiegt in der Manndeckung zunächst das Begleiten des direkten Gegenspielers. Erst später soll erlernt werden, dass nach einer Durchbruchsituation des Angreifers ein zweiter Abwehrspieler „aushelfen“ kann, um seinen Mitspieler zu unterstützen. Darauf aufbauend können anschließend Fortgeschrittene in der sinkenden Manndeckung wechselnde Angreifer (durch Positionswechsel) übernehmen/übergeben (vgl. DHB, 2009).

2.2.1 *Zentrale taktische Probleme*

Beim kooperativen Spiel ergeben sich zentrale taktische Probleme in der Abwehr. Durch gezieltes Verhindern von Angriffsaktionen durch gruppentaktische Maßnahmen, wie dem Aushelfen und Übernehmen/Übergeben müssen die Abwehrspieler ihren Gegner binden und versuchen, Durchbruchslücken zu schließen. Des Weiteren müssen die Abwehrspieler Spielsituationen erkennen, in denen sie ihren Mitspielern helfen müssen, so etwa das Übernehmen eines Angreifers, der einen Mitspieler ausgespielt hat (vgl. Schubert & Späte, 2002). Ein weiteres taktisches Problem stellt die Kommunikation zwischen den Abwehrspielern während des Spiels dar. Eine Hilfssituation wird ohne Absprachen von einem Abwehrspieler zu spät oder gar nicht bemerkt, und der Angreifer kann diesen Zeit- und Bewegungsvorteil für sich nutzen. Durch diverse Täuschungen können die Angreifer ihre Handlungen erst spät erkennen lassen und somit Kommunikations- und Kooperationschwierigkeiten zwischen den Abwehrspielern provozieren.

Tab. 4: Kooperatives Spiel: zentrale taktische Probleme

2	Inhalt	Zentrale taktische Probleme
2.1	Abwehrspiel	<ul style="list-style-type: none"> • Verhindern eines gegnerischen Torerfolgs • Störung des Angriffspiel
2.1.1	Gezieltes Verhindern von Angriffsaktionen durch gruppentaktische Maßnahmen <ul style="list-style-type: none"> • Begleiten • Aushelfen • Übergeben / Übernehmen 	<ul style="list-style-type: none"> • Gegenspieler binden • Durchbruchlücke schließen
2.1.2	<ul style="list-style-type: none"> • Unterzahl 1 vs. 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Räumliche Positionierung
2.1.3	<ul style="list-style-type: none"> • Pressdeckung bei Ballaufnahme nach prellen 	<ul style="list-style-type: none"> • Antizipation Ballaufnahme
2.1.2	Hilfs- und Sicherungssituationen erkennen	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikation der Spieler untereinander • richtiges Timing
2.2	Angriffspiel	<ul style="list-style-type: none"> • Angriffsaufbau • Herauspielen einer Torwurfmöglichkeit
2.2.1	Gezieltes Schaffen und Nutzen von Räumen durch gruppentaktische Maßnahmen <ul style="list-style-type: none"> • Doppelpass • Positionswechsel • Passtäuschung und/oder Durchbruch • Freispielen durch Anlaufen von Nahtstellen 	<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmung von Ball, Mit- und Gegenspieler • Erkennen und Beurteilen des Abwehrverhaltens des Gegners • Gegenspieler binden - Mitspieler frei spielen • Durchbruchraum „öffnen“

Im Angriff ergeben sich durch gezieltes Schaffen und Nutzen von Räumen durch gruppentaktische Maßnahmen zentrale taktische Probleme. Dazu gehören die Wahrnehmung des Balles sowie der Mit- und Gegenspieler, aber auch die Aufgaben den Gegner zu binden und seine Mitspieler frei zu spielen sowie Durchbruchsräume zwischen den Abwehrspielern zu öffnen. Die individuellen Aktionen des Ballhalters können im Angriffspiel als Auslösehandlung für weitere kooperative Folgehandlungen dienen. Die wesentlichen gruppentaktischen Angriffsmittel in dieser Förderstufe sind zunächst das Doppelpassspiel und später das Spiel mit Positionswechseln. Während eines Zweikampfes muss der Ballhalter das Verhalten der Gegen- und Mitspieler beobachten und entscheiden, ob sein Durchbruch oder ein Pass zum sich freilaufenden Mitspieler Erfolg versprechender ist (vgl. Schubert & Späte, 2002). Wird ein Angreifer nun so bedrängt, dass er zu einem Abspiel gezwungen wird, muss er sich anschließend zum Doppelpass anbieten und seinen Gegenspieler über- oder hinterlaufen, um in eine gute Torwurfsituation zu kommen. Spielen die Angreifer einen Positionswechsel, müssen die Verteidiger diese übernehmen/übergeben. Durch geschicktes Verhalten können die Angreifer Kooperationsschwierigkeiten zwischen zwei Verteidigern provozieren und sie zu Fehlern verleiten. Die daraus entstehenden freien Räume könnte ein Angreifer zu einem Durchbruch mit Torwurf oder, je nach Situation, zu einem Abspiel an den besser postierten Mitspieler nutzen.

2.2.2. Gütekriterien zur Problemlösung

In der Abwehr gelten für die Verteidiger als Hauptgütekriterien, Torerfolge und Durchbrüche zu verhindern. Durch die Anwendung von gruppentaktischen Maßnahmen wie dem Prinzip des Übergeben/Übernehmen oder dem Aushelfen können die Aktionen der Angreifer eingeschränkt oder sogar verhindert werden. Dies gelingt durch frühzeitiges Stören des Angriffspiels. Der Angriffsdruck wird unterbrochen, und die Abwehrspieler können Zeit gewinnen, um Handlungsmöglichkeiten der Angreifer einzuschränken oder sogar durch geschicktes Stellungsspiel bestimmte Spielhandlungen (z.B. Abspiele) zu erzwingen (vgl. Schubert & Späte, 2002).

Tab. 5: Kooperatives Spiel: Gütekriterien für die Lösung zentraler taktischer Probleme

2	Inhalt	Zentrale taktische Probleme	Gütekriterien für die Problemlösung
2.1	Abwehrspiel	<ul style="list-style-type: none"> • Verhindern eines gegnerischen Torerfolgs • Störung des Angriffspiels 	<ul style="list-style-type: none"> • Verhindern eines gegnerischen Torerfolgs • Durchbruch verhindern • Ballbesitz erlangen
2.1.1	Gezieltes Verhindern von Angriffsaktionen durch gruppentaktische Maßnahmen <ul style="list-style-type: none"> • Begleiten • Aushelfen • Übergeben / Übernehmen 	<ul style="list-style-type: none"> • Gegenspieler binden • Durchbruchlücke schließen 	<ul style="list-style-type: none"> • Angreifer in ungünstige Wurfposition bringen • Abspiel des Ballhalters blockieren • kurze Laufwege • rechtzeitiges Erkennen und Einleiten
2.1.2	<ul style="list-style-type: none"> • Unterzahl 1 vs. 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Räumliche Positionierung 	<ul style="list-style-type: none"> • zwischen zwei Angreifern positionieren • Zuspiele stören • Torraumsicherung • Lauffinten
2.1.3	<ul style="list-style-type: none"> • Pressdeckung bei Ballaufnahme nach prellen 	<ul style="list-style-type: none"> • Antizipation Ballaufnahme 	<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmung von Ball und Gegenspieler • Ballhalter bedrängen • Passweg blockieren
2.1.2	Hilfs- und Sicherungssituationen erkennen	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikation der Spieler untereinander • richtiges Timing 	<ul style="list-style-type: none"> • rechtzeitiges Erkennen und Einleiten • Absprachen treffen
2.2	Angriffspiel	<ul style="list-style-type: none"> • Angriffsaufbau • Herauspielen einer Torwurfmöglichkeit 	<ul style="list-style-type: none"> • Torerfolg • Torwurfmöglichkeiten nutzen
2.2.1	Gezieltes Schaffen und Nutzen von Räumen durch gruppentaktische Maßnahmen <ul style="list-style-type: none"> • Doppelpass • Positionswechsel • Passtauschung und/oder Durchbruch • Freispielen durch Anlaufen von Nahtstellen 	<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmung von Ball, Mit- und Gegenspieler • Erkennen und Beurteilen des Abwehrverhaltens des Gegners • Gegenspieler binden- Mitspieler frei spielen • Durchbruchsraum „öffnen“ 	<ul style="list-style-type: none"> • Schaffen von Überzahlsituationen • Abwehrspieler binden • freien Spielraum für Mitspieler ohne Ball schaffen • Kooperationsschwierigkeiten beim Übergeben/Übernehmen provozieren

Darüber hinaus sollten die Abwehrspieler rechtzeitig Durchbruchslücken erkennen und diese schließen, beim Aushelfen auf anderen Positionen das Abspiel des Ballhalters verhindern oder blockieren. Indem die Abwehrspieler ihre Laufwege kurz halten, können entstandene Durchbruchslücken schnell geschlossen werden.

Beim Übernehmen/Übergeben ist es wichtig, dass die Abwehrspieler rechtzeitig miteinander kommunizieren und kooperieren, um den Durchbruch des Angreifers zu blockieren. Mit Hilfe von Absprachen ist die Kooperation zwischen den Abwehrspielern stark zu erleichtern, weil so unter Zeitdruck schnell eindeutige Entscheidungen für eigene Handlungen getroffen werden können.

Die Hauptgütekriterien für den Angriff sind das Erzielen von Torerfolgen und das Schaffen und Nutzen von guten Torwurfmöglichkeiten. Zur Lösung der taktischen Probleme im Angriff ist entscheidend, dass die Mitspieler anspielbar sind und der Ballführende Präzision und Timing des Abspiels koordinieren kann. Ist dies nicht gegeben, ist ein Zusammenspiel durch gruppentaktische Maßnahmen im Angriff nicht durchführbar.

Das Grundmuster Freilaufen und Doppelpass wird aus dem freien Spiel heraus initiiert. Dabei entsteht ein Übergang von der individualtaktischen Maßnahme des Angreifers ohne Ball (Freilaufen) zum gruppentaktischen Zusammenspiel mit dem Ballhalter (Doppelpass) (vgl. Schubert & Späte, 2002). Um das Angriffsspiel variabel zu gestalten, sollten situativ vor oder hinter dem Verteidiger Doppelpässe oder Positionswechsel gespielt werden. So können eine Überzahlsituation geschaffen, die Abwehrspieler ausgespielt und eine gute Torwurfmöglichkeit erzielt werden. Darüber hinaus müssen die Angreifer die aus fehlenden oder ungenauen Absprachen zwischen den Verteidigern resultierende Aktionsräume zum eigenen Vorteil nutzen und eine gute Torwurfmöglichkeit für sich oder einen Mitspieler schaffen.

2.3 Leitlinien im Team

Die Leitlinien im Team stellen einen Ordnungsrahmen dar, damit die Trainer eine altersgerechte Spielphilosophie entwickeln können. Sie sind keine mannschaftstaktischen Angriffsmittel, Spielsysteme oder Spielzüge, sondern Richtlinien für die Gestaltung des Spiels (vgl. DHB, 2005).

Der zentrale inhaltliche Aspekt in der Grundlagenschulung liegt dabei auf einer gleichmäßigen Verteilung der Spielanteile, damit jedem Kind ein intensives Spielerlebnis ermöglicht wird. Das beinhaltet, dass möglichst alle Spieler in den zentralen Spielräumen zum Einsatz kommen und nicht auf die wenig attraktiven Außenpositionen „abgeschoben“ werden. Es sollen beim Spielen in der Manndeckung annähernd gleich starke Spieler gegeneinander spielen. Die maßgebliche Leitlinie ist das freie Spielen ohne taktische Zwänge (vgl. DHB, 2005).

2.3.1 Zentrale Taktische Probleme

Für die Leitlinien im Team in der Grundlagenschulung ist das taktische Hauptproblem, dass sich die Spieler bei einer gleichmäßigen Verteilung der Spielanteile innerhalb des Spiels immer wieder auf eine neue Spielpositionen, einen anderen Ge-

genspieler (z.B. Links- oder Rechtshänder, Größe, Schnelligkeit etc.), eine neue Konstellation der Mitspieler durch Auswechslungen und veränderte äußere Bedingungen (z.B. lauterer Publikum etc.) umstellen müssen. Ebenso stellt es sich als problematisch dar, dass die Spieler ein Bewusstsein dafür entwickeln sollen, dass das gemeinsame Zusammenspielen einen Nutzen für alle Beteiligten mit sich bringt und nicht nur für den einzelnen Spieler, der gerade spielt und die meisten Tore wirft oder abwehrt.

Tab. 6: Leitlinien im Team: zentrale taktische Probleme

3	Inhalt	Zentrale taktische Probleme
3.1	• Gleichmäßige zeitliche Spielanteile	• Umstellungsfähigkeit, Kooperation
3.2	• Positionsvariabilität (Rotation)	
3.3	• Erste Positionsspezialisierung im Bereich der offensiven 1:1- Abwehr	
3.4	• Helfen und Unterstützen in der offensiven 1:1- Abwehr	• Erkennen/Antizipieren der Hilfssituation

Des Weiteren spielen bei der Rotation die Umstellungsfähigkeit und die Kooperationsbereitschaft der Spieler eine wichtige Rolle. Jeder Spieler soll die Möglichkeit bekommen, auf allen Positionen im Spielfeld zu agieren und sich nicht auf seiner „Lieblingsposition“ zu versteifen und andere wichtige Spielerfahrungen zu versäumen. Beispielsweise verpassen Spieler, die in dieser Altersgruppe immer auf der Torwartposition spielen möchten, Erfahrungen im Zweikampf (Freilaufen, Anbieten, Täuschungen etc.) und bei Torwürfen. Die Rotation der Positionen trägt zu einer besseren Positionsvariabilität der Spieler bei und hilft damit, ihr Spielverständnis zu erweitern und das Spiel aus verschiedenen Perspektiven wahrzunehmen. Durch das Beobachten des Spielgeschehens sollen die Spieler eine Hilfssituation erkennen können und entsprechende Aktionen einleiten. Dabei ist es am effektivsten, wenn die Hilfsaktion auf einer anderen Position so erfolgen kann, dass der eigene Gegenspieler nicht vernachlässigt wird.

2.3.2. Gütekriterien zur Problemlösung

Der Trainer sollte Rahmenbedingungen schaffen, damit das Rotationsprinzip angewendet wird, jeder Spieler angemessene Spielzeiten erhält und möglichst alle Spieler in den zentralen Spielräumen eingesetzt werden. Er sollte es vermeiden, Spieler ständig auf den weniger attraktiven Außenpositionen abzustellen. Die Spieler sollten sich an die Vorgaben des Trainers halten und mit allen Spielern zusammenarbeiten, um am Spiel teilnehmen zu können. Bei einer ersten Positionsspezialisierung in der offensiven 1:1- Abwehr gilt es darauf zu achten, dass beispielsweise ein Linkshänder auf Positionen agiert, bei denen er dies zu seinem Vorteil nutzen kann. Dabei ist es entscheidend, dass der Trainer auf die individuellen Voraussetzungen eines Spielers eingeht und versucht, ihn darin zu unterstützen und auszubilden.

Tab. 7: Leitlinien im Team: Gütekriterien für die Lösung zentraler taktischer Probleme

3	Inhalt	Zentrale taktische Probleme	Gütekriterien für die Problemlösung
3.1	<ul style="list-style-type: none"> Gleichmäßige zeitliche Spielanteile 	<ul style="list-style-type: none"> Umstellungsfähigkeit, Kooperation 	<ul style="list-style-type: none"> Vorgaben durch den Trainer einhalten Zusammenarbeit aller Spieler
3.2	<ul style="list-style-type: none"> Positionsvariabilität (Rotation) 		
3.3	<ul style="list-style-type: none"> Erste Positionsspezialisierung im Bereich der offensiven 1:1-Abwehr 		<ul style="list-style-type: none"> Seitigkeit
3.4	<ul style="list-style-type: none"> Helfen und Unterstützen in der offensiven 1:1-Abwehr 	<ul style="list-style-type: none"> Erkennen/Antizipieren der Hilfssituation 	<ul style="list-style-type: none"> Beobachten des Geschehens Helfen, ohne den eigenen Gegenspieler zu vernachlässigen Binden des Ballhalters

2.4 Gegenstoß

Die Regeländerungen der letzten Jahre haben die Entwicklung zu einem konsequenten Tempospiel forciert. Darum ist es wichtig, dies von Beginn an in den Nachwuchsbereich einfließen zu lassen. Die Spieler können so später unter hohem Zeit- und Gegnerdruck situationsgerechte Pässe mit richtigem Timing und hoher Präzision spielen. Haben sie eine grundsätzliche Gegenstoßbereitschaft gelernt, fällt es ihnen leichter, das Spieltempo zu dosieren. Spieler, die nie das Tempospiel entwickelt haben, werden sich mit steigenden Anforderungen schwer tun (vgl. DHB, 2005). Der wesentliche Bestandteil dieses Bausteins für die Grundlagenschulung liegt darin, dass die Spieler lernen, nach dem Ballgewinn schnell von der Abwehr in den Angriff umzuschalten. Wenn beispielsweise eine offensive Manndeckung über das ganze Feld gespielt wird, kann es passieren, dass der Ball bereits in der gegnerischen Hälfte erobert wird. Dabei kann das Spielfeld im Zusammenspiel oder mit einem Dribbling überquert werden. Durch die Manndeckung ergeben sich immer wieder Situationen für Ballgewinne. Diese können aus dem Abfangen von Pässen, Erkämpfen von freien Bällen oder dem Herausspielen von Bällen im Dribbling resultieren. Daraus ergeben sich gegenstoß-ähnliche Situationen, wie das Dribbling von der Mittellinie in Richtung Tor (vgl. DHB, 2005).

2.4.1 Zentrale taktische Probleme

Das zentrale taktische Problem beim Gegenstoß ist das schnelle Umschalten von Abwehr auf Angriff nach dem Ballgewinn. Durch ein antizipatives Abwehrverhalten und ein rechtzeitiges Erkennen der Aktionen des Angreifers gelingt es in der Manndeckung häufig, Bälle herauszuspielen oder abzufangen. Dies kann bereits in der gegnerischen Hälfte oder ab der Mittellinie erfolgen. Sobald der Verteidiger in Ballbesitz gelangt, wird er zum Angreifer und leitet den Gegenstoß durch ein schnelles

Dribbling oder Passspiel ein. Hierbei sollten keine taktischen Zwänge durch den Trainer erfolgen, beispielsweise durch feste Lauf- und Passwege.

Tab. 8: Gegenstoß: zentrale taktische Probleme

4	Inhalt	Zentrale taktische Probleme
4.1	<ul style="list-style-type: none"> Ball in der gegnerischen Hälfte zurück erobern (bei offensiver 1:1- Abwehr) 	<ul style="list-style-type: none"> Gegner unter Druck setzen
4.2	<ul style="list-style-type: none"> Ballgewinn durch Abfangen von Pässen 	<ul style="list-style-type: none"> Schnelles Umschalten von Abwehr auf Angriff optimale Positionierung im Raum
4.3	<ul style="list-style-type: none"> Ballgewinn durch Erkämpfen freier Bälle 	
4.4	<ul style="list-style-type: none"> Ballgewinn durch Herausspielen beim Dribbling 	
4.5	<ul style="list-style-type: none"> Ballvortrag durch Dribbling oder Zusammenspiel 	<ul style="list-style-type: none"> Zeit und Raum zur Überwindung von Abwehrspielern gestalten
4.6	<ul style="list-style-type: none"> Rückzugsverhalten bei Ballverlust 	<ul style="list-style-type: none"> Schnelles Umschalten von Angriff auf Abwehr optimale Positionierung im Raum

2.4.2. Gütekriterien zur Problemlösung

Um das taktische Problem zu lösen, schnell von Abwehr auf Angriff umzuschalten, ist es zunächst wichtig, den Spielern deutlich zu machen, wann sie sich in Ballbesitz befinden (Regelkunde). Wird ein Angreifer bspw. bei einem Prellgegenstoß von einem Verteidiger eingeholt, kann der Angreifer das Herausspielen des Balles verhindern, indem er durch einen Handwechsel den Ball auf der gegnerfernen Seite weiterprellt. Dadurch sichert er zunächst den Ball und ermöglicht eine kontrollierte Ballannahme vor dem Torwurf.

Tab. 9: Gegenstoß: Gütekriterien für die Lösung zentraler taktischer Probleme

4	Inhalt	Zentrale taktische Probleme	Gütekriterien für die Problemlösung
4.1	<ul style="list-style-type: none"> Ball in der gegnerischen Hälfte zurück erobern (bei offensiver 1:1- Abwehr) 	<ul style="list-style-type: none"> Gegner unter Druck setzen 	<ul style="list-style-type: none"> Spieltempo erhöhen Fehler provozieren Ball Herausspielen
4.2	<ul style="list-style-type: none"> Ballgewinn durch Abfangen von Pässen 	<ul style="list-style-type: none"> Schnelles Umschalten von Abwehr auf Angriff optimale Positionierung im Raum 	<ul style="list-style-type: none"> schnelle Umschalt- und Handlungsfähigkeit Fehler provozieren Stellungsspiel Wahrnehmung von Ball und Gegenspieler
4.3	<ul style="list-style-type: none"> Ballgewinn durch Erkämpfen freier Bälle 		
4.4	<ul style="list-style-type: none"> Ballgewinn durch Herausspielen beim Dribbling 		
4.5	<ul style="list-style-type: none"> Ballvortrag durch Dribbling oder Zusammenspiel 	<ul style="list-style-type: none"> Zeit und Raum zur Überwindung von Abwehrspielern gestalten 	<ul style="list-style-type: none"> Wahrnehmung der Mit/Gegenspieler Timing beim Abspiel Nahwurfzone ansteuern Unter Bedrängnis Handwechsel
4.6	<ul style="list-style-type: none"> Rückzugsverhalten bei Ballverlust 	<ul style="list-style-type: none"> Schnelles Umschalten von Angriff auf Abwehr optimale Positionierung im Raum 	<ul style="list-style-type: none"> schnelle Umschalt- und Handlungsfähigkeit Orientierung zum Ballhalter Stellungsspiel

Die Spieler sollen in der Grundlagenschulung erkennen und entscheiden lernen, wann ein Prellgegenstoß oder ein Abspiel erforderlich ist, um den Raum zum gegnerischen Tor zu überwinden. Das Sehen des freien Mitspielers und das gleichzeitige schnelle Laufen bzw. Prellen erfordern gute individuelle Fähigkeiten und Fertigkeiten.

Ein Gegenstoß ist dann unterbunden, wenn der Ballführende gestoppt wurde oder der Abwehrspieler es geschafft hat, die Aktionen des Angreifers zu antizipieren und selbst zu agieren, ihm also den Ball herauszuspielen oder den Pass abzufangen. Durch das Bedrängen des Ballhalters und das Versperren des Lauf- oder Passwegs kann es zur Verlangsamung des Angriffstempos kommen. Die Abwehr verhindert somit, überlaufen zu werden und freie Räume anzubieten. Um weiterhin den Angreifer unter Druck zu setzen und in der eigenen Hälfte den Ball zu erobern, ist es für die Abwehrspieler wichtig, nah am Gegner zu decken und ihn zu Fehlern zu zwingen (Stellungsspiel).

3 Grundlagentraining: taktische Anforderungen und Gütekriterien für Lösung taktischer Aufgaben

Inhaltsbausteine der Rahmentrainingskonzeption und ihre taktischen Anforderungen

Im folgenden Abschnitt werden die einzelnen Inhaltsbausteine erläutert und auf ihre taktischen Anforderungen hin untersucht. Daraufhin folgt eine Aufstellung von Gütekriterien für die Problemlösung der jeweiligen taktischen Problemstellung. Diese sollen überwiegend dem Spieler helfen. Er soll in der Lage sein, das eigene taktische Verhalten zu reflektieren und hinsichtlich der Effektivität zu bewerten, um durch einen fortwährenden Prozess der Reflexion zu den jeweiligen optimalen Problemlösestrategien zu gelangen und diese situationsangemessen anwenden zu können. Daraufhin werden Spielformen gesucht und auf ihre Effektivität hinsichtlich der taktischen Anforderungen untersucht.

Des Weiteren werden die pädagogischen Prinzipien Modifikation und Repräsentation im Sinne des Sportspielkonzeptes TGfU verwendet. Zu jedem Inhaltsbaustein werden die spezifischen taktischen Problemstellungen herausgearbeitet. Diese sind gegeben durch die Rahmentrainingskonzeption und die daraus resultierenden taktischen Anforderungen an die Spieler.

3.1 Individuelle Ausbildung

Bei diesem Inhaltsbaustein stehen die individuellen Grundlagen im Positionsspiel im Mittelpunkt. Das individualtaktische Verhalten sowohl in der Abwehr als auch im Angriff ist von zentraler Bedeutung.

In der Abwehr findet der Wechsel von einer Manndeckung zu einer raumorientierten, offensiven 2-Linien-Abwehr statt. Es bietet sich eine 1:5-Abwehrformation an, um eine taktische Überforderung zu vermeiden. Diese weist nur wenige gruppen-

oder mannschaftstaktische Verhaltensregeln auf. Weiterer Schulungspunkt ist eine situative Form der Manndeckung. Hauptaufgaben eines Spielers sind Hilfs- und Sicherungsaufgaben bei Durchbrüchen auf benachbarten Positionen und die Ausbildung von Regelbewegungen. Das systematische Erlernen von Abwehrtechniken und taktischen Verhaltensweisen in der 1 vs. 1-Abwehr stehen in der Abwehrrschulung im Vordergrund (vgl. Ehret et al., 1995).

Im Angriff wird das Positionsspiel eingeführt. Die verschiedenen Angriffsbewegungen auf den einzelnen Positionen sind Hauptinhalte, wobei eine Positionsspezialisierung vermieden werden soll. Das Positionsspiel im 3:3-Angriff und das freie Spiel in Breite und Tiefe sind Hauptinhalte. Das Zusammenspiel mit dem Kreis und den Mitspielern auf benachbarten Positionen dominiert.

Das Stoßen auf die Nahtstellen, die Ballannahme in der Vorwärtsbewegung und der anschließende Durchbruch sind weitere Aufgaben. Wurf- und Anspielvariationen sowie Pass- Wurf- und Körpertäuschungen mit und ohne Ball finden Anwendung.

3.1.1 Zentrale taktische Probleme

Aus den oben genannten Anforderungen ergeben sich spezifische taktische Probleme.

Tabelle 10: Individuelles Spiel: zentrale taktische Probleme

1	Baustein Individuelles Spiel – Inhalt	Zentrale taktische Probleme
1.1	Abwehr: Grundelemente in Form einer Zwei-Linien-Abwehr (1:5- Abwehr)	<ul style="list-style-type: none"> • Verhindern gegnerischer Torerfolge • Stören des gegnerischen Angriffsaufbaus • Stören des Herausspielens von Torwurfmöglichkeiten
1.1.1	Ausbildung von Regelbewegungen in der Abwehr/ Verhalten in einer 1vs.1- Abwehr <ul style="list-style-type: none"> • adäquate Stellung zum Ball und Gegenspieler 	<ul style="list-style-type: none"> • ständige Situationsanpassung der eigenen Stellung • Stellung zur Wurfarmseite • Verschieben in Ballrichtung
1.1.2	Hilfs- und Sicherungsaufgaben bei Durchbrüchen auf benachbarten Positionen	<ul style="list-style-type: none"> • seitliches Verschieben in einer angemessenen zeitlichen und dynamischen Reaktion
1.1.3	Antizipatives Abwehrspiel <ul style="list-style-type: none"> • agieren statt reagieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Fehler provozieren • Passwege angreifen • Ballannahme stören
1.2	Angriff: Individuelle Grundlagen im Positionsspiel	<ul style="list-style-type: none"> • Angriffsaufbau • Herausspielen einer Torwurfmöglichkeit
1.2.1	Einführung des Positionsspiels/ Einnahme verschiedener Spielpositionen	<ul style="list-style-type: none"> • breite Aufstellung/ Nutzung der gesamten Spielfeldbreite
1.2.2	Ausbildung von Angriffgrundbewegungen auf einzelnen Positionen <ul style="list-style-type: none"> • Raumverlagerung mit Ball • Ball in der Vorwärtsbewegung annehmen und weiterspielen 	<ul style="list-style-type: none"> • Verschaffen eines zeitlich-dynamischen Vorsprungs • Stoßen auf die Nahtstellen • Rückwärtsbewegung nach jeder Stoßbewegung
1.2.3	Individuelle und einfache gruppentaktische Handlungen zwischen zwei Spielern: <ul style="list-style-type: none"> • Parallelstoß • Zusammenspiel mit dem Kreisläufer 	<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmung von Mit- und Gegenspielern im Raum • handlungsleitende Signale wahrnehmen

Taktisches Hauptproblem in der Abwehr ist die richtige Stellung zum Ball und Gegenspieler. Diese muss einer ständigen Anpassung unterliegen, um fortwährend eine ideale Stellung zu gewährleisten. Die ideale Stellung zum Gegenspieler ist eine offensive Stellung zur Wurfarmseite. Somit wird der Angreifer schon bei der Ballannahme in der dynamischen Vorwärtsbewegung gestört.

Das taktische Verhalten des Abwehrspielers ist geprägt durch ein dynamisches Verhalten, es gilt vor dem Pass beim Gegner zu sein. Die Stellung wird fortwährend der Spielsituation angepasst. Der Spieler steht so, dass dieser immer den direkten Gegenspieler und den Ball wahrnehmen kann. Dadurch ist dieser frühzeitig in der Lage, das Ein- oder Hinterlaufen des Gegenspielers zu erkennen und durch das ständige Sehen des Balles kann er diesen möglicherweise abfangen.

Zusätzliche taktische Problemstellung ist das antizipative Abwehrspiel. Der Verteidiger versucht durch gedankliches Vorwegnehmen aktiv den Handlungsvorsprung des Angreifers auszugleichen (vgl. Kolodziej, 2003). Es gilt zu agieren statt zu reagieren.

Das seitliche Verschieben in einem angemessenen zeitlichen und dynamischen Rahmen stellt ein weiteres zentrales taktisches Problem dar. Es gilt, den Durchbruch des Gegners zu verhindern, den Raum, der jedem Spieler durch die entsprechende Position zugewiesen ist, zu verteidigen. Das Erlernen technisch-taktischer Verhaltensweisen in der 1 vs. 1-Abwehr steht somit im Mittelpunkt (vgl. Ehret et al., 1995). Dafür ist das Wahrnehmen des gesamten Spielgeschehens notwendig. Sowohl der Ball, die Stellung der gegnerischen Spieler im Raum, als auch die der eigenen Mitspieler, müssen wahrgenommen und ständig neu interpretiert werden.

Zentrale taktische Probleme im Angriff sind das Schaffen eines zeitlich-dynamischen Vorsprunges gegenüber dem Gegner durch das Stoßen auf die Nahtstellen und optional das anschließende Überwinden des Gegners im 1 vs. 1-Verhalten. Das Annehmen und Weiterspielen des Balles in der Vorwärtsbewegung sind weitere Lerninhalte. Eine weitere taktische Anforderung ist das Blickverhalten. In Ballbesitz geht der Blick zunächst immer in Richtung Tor, um handlungsleitende Signale gezielt wahrzunehmen (vgl. Kolodziej, 2003). Ein derartiges Signal kann ein freier Kreisspieler sein, wodurch das weitere taktische Verhalten bestimmt wird. Das gleichzeitige Wahrnehmen der eigenen Mitspieler ist eine weitere Anforderung. Der Spieler muss die Spielsituation wahrnehmen und antizipativ handeln. Besteht eine Lücke in der Abwehr, so erfolgt ein Durchbruch. Besteht diese nicht, gilt es, den Gegenspieler durch eine Wurfauslage zu binden und das Abspiel zum Mitspieler folgt. Der räumlich-zeitliche Rahmen muss stimmen, um zu einem Vorteil zu gelangen. Das Positionsspiel umfasst hier hauptsächlich individuelle und einfache gruppentaktische Angriffshandlungen zwischen zwei Spielern.

Zentrale gruppentaktische Elemente sind der Parallelstoß und das Zusammenspiel mit dem Kreisläufer. Es ergeben sich bei diesem Inhaltsbaustein positionsspezifische taktische Anforderungen. Der Außenspieler nimmt den Ball in der Vorwärtsbewegung an und führt zunächst eine Wurf- oder Körpertäuschung durch. Taktisches Ziel hierbei ist es, entweder die Fehlstellung des Gegenspielers auszunutzen

und zu einem Torwurf zu gelangen oder dem Rückraumspieler bei einem möglichen Rückpass Zeit zu geben, damit dieser eine erneute Vorwärtsbewegung starten kann. Die linken beziehungsweise rechten Rückraumspieler müssen die Stoßbewegung der Ballbewegung entsprechend gestalten. Bekommt dieser den Ball von dem Mittelspieler, erfolgt die Ballannahme in einer kurzen Vorwärtsbewegung. Die Laufrichtung orientiert sich an der Lücke zwischen dem ersten und zweiten Abwehrspieler. Nach einem Pass auf den Außenspieler erfolgt eine Rückwärtsbewegung, um dann eine erneute Vorwärtsbewegung nach innen, auf die Lücke zwischen zweitem und drittem Abwehrspieler, zu starten. Der Mittelspieler handelt entsprechend. Bekommt dieser den Ball von der linken Seite, erfolgt eine bogenförmige Stoßbewegung nach rechts, auf die Nahtstelle zwischen drittem und viertem Spieler. Durchläuft der Ball die Positionen von rechts, findet dementsprechend eine Stoßbewegung nach links statt. Dies ist der taktische Grundablauf des Spielens von Position zu Position. Um durch diesen Grundablauf zu einem Torerfolg zu gelangen ist es wichtig, die Spielsituation wahrzunehmen und antizipativ zu handeln. Hier steht jedoch das kreative, freie Spiel im Vordergrund. Das heißt, Torwürfe aus verschiedenen Vorwärtsbewegungen sind nicht auszuschließen und in das Training mit einzubeziehen. Das taktisch richtige Einsetzen der drei verschiedenen Laufrichtungen ist Inhalt des Grundagentrainings. Diese drei Vorwärtsbewegungen sind das nach außen beziehungsweise nach innen gerichtete sowie das gerade Stoßen auf die gegnerische Abwehr im Zusammenspiel mit den Mitspielern.

3.1.2 Gütekriterien zur Problemlösung

In der Abwehr sind die Torraumsicherung und das Verhindern eines Gegentores zunächst übergeordnete Kriterien für eine effektive Abwehrarbeit. Das seitliche Verschieben erfolgt in einem zeitlich angemessenen Rahmen, wenn die Abwehrspieler ein zu spätes beziehungsweise zu frühes Zuschieben auf den Nachbarpositionen vermeiden. Erfolgt dies zu spät, so ist der Spieler meist nur noch in der Lage, den Gegenspieler von der Seite zu stören oder eine Abwehrbewegung durch den Kreis ist die Folge. Erfolgt das seitliche Verschieben hingegen zu früh, entstehen Lücken in seinem zugeordneten Raum.

Im Angriff ist der Torerfolg zunächst das Hauptgütekriterium. Das Nutzen der optimalen Durchbruchmöglichkeit ist ein weiteres wichtiges Gütekriterium. Durch konsequentes, druckvolles Stoßen auf die Nahtstellen entstehen Lücken in der Abwehrformation. Passiert dies nicht bereits auf einer der Rückraumpositionen, so entstehen zumindest auf den Außenpositionen Lücken.

Ein weiteres Gütekriterium ist der Platz, den jeder Angreifer auf seiner Position haben sollte. Erfolgt nach der Stoßbewegung eine angemessene Rückwärtsbewegung, so hat der Spieler erneut die Möglichkeit druckvoll auf die Nahtstelle zu stoßen, ohne dass der Gegenspieler diese unterbinden kann. Findet diese Rückwärtsbewegung nicht statt, befindet sich dieser zu dicht „auf der Abwehr“ und das druckvolle Durchstoßen wird unterbrochen. Der Spielfluss ist gestört und muss zunächst neu aufgebaut werden.

Tabelle 11: Individuelles Spiel: Gütekriterien für die Lösung zentraler taktischer Probleme

1	Baustein Individuelles Spiel – Inhalt	Zentrale taktische Probleme	Gütekriterien für die Problemlösung
1.1	Abwehr: Grundelemente in Form einer Zwei-Linien-Abwehr (1:5-Abwehr)	<ul style="list-style-type: none"> • Verhindern gegnerischer Torerfolge • Stören des gegnerischen Angriffsaufbaus • Stören des Herausspielens von Torwurfmöglichkeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Verhindern eines gegnerischen Torerfolgs • Ballbesitz erlangen • Torraumsicherung
1.1.1	Ausbildung von Regelbewegungen in der Abwehr/ Verhalten in einer 1vs.1- Abwehr <ul style="list-style-type: none"> • adäquate Stellung zum Ball und Gegenspieler 	<ul style="list-style-type: none"> • ständige Situationsanpassung der eigenen Stellung • Stellung zur Wurfarmseite • Verschieben in Ballrichtung 	<ul style="list-style-type: none"> • Angreifer in ungünstige Wurfposition bringen
1.1.2	Hilfs- und Sicherungsaufgaben bei Durchbrüchen auf benachbarten Positionen	<ul style="list-style-type: none"> • seitliches Verschieben in einer angemessenen zeitlichen und dynamischen Reaktion 	<ul style="list-style-type: none"> • erfolgreiches Aushelfen auf benachbarter Position • zu frühes bzw. zu spätes Verschieben vermeiden (Vernachlässigung des eigenen Gegenspielers vermeiden)
1.1.3	Antizipatives Abwehrspiel <ul style="list-style-type: none"> • agieren statt reagieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Fehler provozieren • Passwege angreifen • Ballannahme stören 	<ul style="list-style-type: none"> • Stören des gegnerischen Spielaufbaus • Druck aus dem gegnerischen Spiel nehmen • Gegner zu technischen Fehlern zwingen • Angreifer in ungünstige Wurfposition bringen
1.2	Angriff: Individuelle Grundlagen im Positionsspiel	<ul style="list-style-type: none"> • Angriffsaufbau • Herausspielen einer Torwurfmöglichkeit 	<ul style="list-style-type: none"> • Torerfolg
1.2.1	Einführung des Positionsspiels/ Einnahme verschiedener Spielpositionen	<ul style="list-style-type: none"> • breite Aufstellung/ Nutzung der gesamten Spielfeldbreite 	<ul style="list-style-type: none"> • Spiel über die gesamte Spielfeldbreite
1.2.2	Ausbildung von Angriffsgrundbewegungen auf einzelnen Positionen <ul style="list-style-type: none"> • Raumverlagerung mit Ball • Ball in der Vorwärtsbewegung annehmen und weiterspielen 	<ul style="list-style-type: none"> • Verschaffen eines zeitlich-dynamischen Vorsprungs • Stoßen auf die Nahtstellen • Rückwärtsbewegung nach jeder Stoßbewegung 	<ul style="list-style-type: none"> • Binden zweier Gegenspieler/ Torgefährlichkeit • Nutzen einer Überzahlsituation durch effizientes Stoßen
1.2.3	Individuelle und einfache gruppentaktische Handlungen zwischen zwei Spielern: <ul style="list-style-type: none"> • Parallelstoß • Zusammenspiel mit dem Kreisläufer 	<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmung von Mit- und Gegenspielern im Raum • handlungsleitende Signale wahrnehmen 	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzen der optimalen Durchbruchmöglichkeit/ erfolgreiches Abspield zum frei stehenden Mitspieler bzw. eigener Durchbruch

3.2 Kooperatives Spiel

Hauptinhalt dieses Bausteines ist das Zusammenspiel im Rahmen von Auslöse- und Folgehandlungen und das entsprechende Abwehrverhalten (vgl. DHB, Rahmentrainingskonzeption, 2005-2008). In der Abwehr sind kooperative Spielhandlungen, das Übergeben und Übernehmen und verstärkte Hilfs- und Sicherungsauf-

gaben auf benachbarten Positionen wichtig. Leitlinien sind das Stören des Spiel-
aufbaus, den Aktionsradius des Gegners einzuschränken und Fehler zu provozie-
ren, um somit zu Ballgewinnen zu gelangen.

Im Angriff sind kooperative Grundformen Inhalt. Parallelstoß, Kreuzen, Doppelpass
und Sperren setzen werden als taktische Auslösehandlungen eingeführt. Das be-
wusste Schaffen und Nutzen von Räumen durch gezielten Einsatz von Täuschun-
gen ist Inhalt.

3.2.1 Zentrale taktische Probleme

In der Abwehr ist die zentrale taktische Aufgabenstellung das Beantworten der ko-
operativen Spielhandlungen des Gegners durch das Prinzip des Übernehmen und
Übergeben.

Tabelle 12: Kooperatives Spiel: zentrale taktische Probleme

2	Baustein Kooperatives Spiel – In- halt	Zentrale taktische Probleme
2.1	Abwehr: Prämisse des raumorientierten Spiels	<ul style="list-style-type: none"> • Verhindern gegnerischer Torerfolge • Stören des gegnerischen Angriffsaufbaus • Herauspielen von Torwurfmöglichkeiten stören
2.1.1	Beantworten von kooperativen Aktionen der gegnerischen Mannschaft: <ul style="list-style-type: none"> • Übergeben/Übernehmen von Gegenspielern • Nahtstelle schließen • Durchbruch blockieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Aktionen des Gegenspielers antizipieren • Kommunikation der Spieler untereinander
2.1.2	Hilfs- und Sicherungsfunktionen auf benachbarten Positionen	<ul style="list-style-type: none"> • Verschieben in Ballrichtung als Voraussetzung für das Aushelfen auf benachbarten Positionen • Timing
2.2	Angriff: Übergang zum Spiel in verkleinerten Räu- men	<ul style="list-style-type: none"> • Angriffsaufbau • Herauspielen einer Torwurfmöglichkeit
2.2.1	Gezieltes Schaffen und Nutzen von Räumen durch die Entwicklung kooperativer Spielfor- men: <ul style="list-style-type: none"> • Parallelstoß • kreuzen • Doppelpass • Sperren stellen 	<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmung von Ball, Gegen- und Mitspie- ler • gezieltes Weiterspielen nach Auslösehandlun- gen in Kombination mit Raum öffnenden Be- wegungen • Wahrnehmung der gegnerischen Laufbewe- gungen und Stellung im Raum • auf der Grundlage einer Situationsanalyse ei- ne „Was“- Entscheidung treffen

Erfolgt eine Kreuzbewegung der Angreifer, gilt es auf Seiten der Abwehr, die Ge-
genspieler entsprechend zu tauschen und zu übernehmen. Für einen reibungslo-
sen Ablauf einer solchen Aktion ist die Absprache der Spieler untereinander erfor-
derlich. Ziel der Übergabe ist es, die Abwehrposition beizubehalten und dadurch
Laufwege zu verkürzen. Dabei muss die Nahtstelle zunächst geschlossen werden,
um dann die Gegenspieler zu übernehmen. Dazu ist weiterhin eine Orientierung auf
dem Spielfeld notwendig, um Zusammenstöße zu vermeiden.

Das Sichern auf benachbarten Positionen beinhaltet weitere taktische Anforderun-
gen. Der Nebenspieler wird durch das Verschieben in Ballrichtung gesichert. Das

Sichern ist Voraussetzung für das Aushelfen, sonst entstehen Lücken in der Abwehr. Wird ein Nebenspieler vom Angreifer in Ballbesitz ausgespielt, hilft der Spieler auf der benachbarten Position aus. Hier ist eine entsprechende zeitliche Verschiebung wichtig, um ein zu spätes oder zu frühes Verschieben zu vermeiden. Dies gilt ebenfalls im Falle eines Stellungs- oder Zuordnungsfehlers. Setzt der Angriff eine Sperre, ist folgendes taktisches Verhalten in der Abwehr erforderlich. Die Kommunikation der Spieler untereinander ist hier unumgänglich. Meist erfolgt die Ansage durch den Hinten-Mitte-Spieler, da dieser die beste Übersicht hat. Dadurch ist der gesperrte Spieler frühzeitig in der Lage, sich auf die Sperre einzustellen und er kann ausweichen.

Im Angriff ist die Beobachtung und Wahrnehmung von Ball, Gegen- und Mitspieler ein zentraler Aspekt. Zusätzlich erfordert das dynamische Positionswechselspiel in der Tiefe Übergänge und in der Breite Kreuzbewegungen. Eine taktische Anforderung hier ist das gezielte Weiterspielen nach Auslösehandlungen in Kombination mit raumöffnenden Bewegungen. Das Wahrnehmen der gegnerischen Laufbewegungen und deren Stellung im Raum sind entscheidende Faktoren für das weitere Spiel. Die Antizipation des gegnerischen Verhaltens bei Lauf-, Wurf- und Passtauschungen entscheidet über das weitere Vorgehen. Erfolgt eine Passtauschung zum Mitspieler und der Gegenspieler startet eine verfrühte seitliche Abwehrbewegung, ist der eigene Durchbruch eine gute Option, um zu einem Torwurf zu gelangen. Es gilt, derartige Bewegungen der Gegenspieler wahrzunehmen und diese durch entsprechendes taktisches Vorgehen zum eigenen Vorteil zu nutzen. Wesentlich ist somit das Üben von so genannten *Was-Entscheidungen* (vgl. Ehret et al., 1995). Inhalt ist die Auswahl der geeigneten Techniken zur Bewältigung der jeweils vorliegenden Situation. Derartige Entscheidungen können der Torwurf, das Weiterpassen, das Rückspiel, das Anspiel zum Kreisläufer oder der eigene Durchbruch zum Tor sein.

3.2.2 Gütekriterien zur Problemlösung

Das übergeordnete Hauptgütekriterium in der Abwehr ist zunächst das Verhindern eines Durchbruchs beziehungsweise das Verhindern eines Torerfolges. In der Abwehr gilt es, eine Auslösehandlung schon in der Eröffnung zu unterbinden. Dies erfolgt durch das frühzeitige Stören des Angriffsspiels. Das Aktionstempo des Gegners muss vermindert werden, um den Druck aus dem Spiel zu nehmen. Das Timing gezielter Angriffsaktionen muss gestört werden. Entsteht eine Überzahlsituation, gilt es den Angriff so zu stören, dass die Abwehr sich neu formieren kann. Durch ein derartiges Abwehrverhalten wird die angreifende Mannschaft zu überhasteten und dadurch unvorbereiteten Aktionen gezwungen.

Tabelle 13: Kooperatives Spiel: Gütekriterien zur Lösung zentraler taktischer Probleme

2	Baustein Kooperatives Spiel – Inhalt	Zentrale taktische Probleme	Gütekriterien für die Problemlösung
2.1	Abwehr: Prämisse des raumorientierten Spiels	<ul style="list-style-type: none"> • Verhindern gegnerischer Torerfolge • Stören des gegnerischen Angriffsaufbaus • Herauspielen von Torwurfmöglichkeiten stören 	<ul style="list-style-type: none"> • Verhindern eines gegnerischen Torerfolges • Verhindern eines gegnerischen Durchbruchs
2.1.1	Beantworten von kooperativen Aktionen der gegnerischen Mannschaft: <ul style="list-style-type: none"> • Übergeben/Übernehmen von Gegenspielern • Nahtstelle schließen • Durchbruch blockieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Aktionen des Gegenspielers antizipieren • Kommunikation der Spieler untereinander 	<ul style="list-style-type: none"> • Auslösehandlungen in der Eröffnung unterbinden • Neuformierung der Abwehr durch taktisches Foul in kritischen Situationen • kurze Laufwege
2.1.2	Hilfs- und Sicherungsfunktionen auf benachbarten Positionen	<ul style="list-style-type: none"> • Verschieben in Ballrichtung als Voraussetzung für das Aushelfen auf benachbarten Positionen • Timing 	<ul style="list-style-type: none"> • Keine Vernachlässigung des eigenen Gegenspielers • Situation durch Unterbrechung des Spiels entschärfen (Freiwurf provozieren)
2.2	Angriff: Übergang zum Spiel in verkleinerten Räumen	<ul style="list-style-type: none"> • Angriffsaufbau • Herauspielen einer Torwurfmöglichkeit 	<ul style="list-style-type: none"> • Torerfolg
2.2.1	Gezieltes Schaffen und Nutzen von Räumen durch die Entwicklung kooperativer Spielformen: <ul style="list-style-type: none"> • Parallelstoß • kreuzen • Doppelpass • Sperren stellen 	<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmung von Ball, Gegen- und Mitspieler • gezieltes Weiterspielen nach Auslösehandlungen in Kombination mit Raum öffnenden Bewegungen • Wahrnehmung der gegnerischen Laufbewegungen und Stellung im Raum • auf der Grundlage einer Situationsanalyse eine „Was“-Entscheidung treffen 	<ul style="list-style-type: none"> • Binden von zwei Spielern • Schaffen von Überzahlsituationen

Übergeordnetes Gütekriterium im Angriff ist der Torerfolg. Die individuelle Stärke der einzelnen Spieler ist hier entscheidend. Die Qualität taktischer Auslösehandlungen wird hauptsächlich durch die individuellen Stärken der Einzelspieler bestimmt (vgl. Brand, 2008). Hauptgütekriterium ist das Schaffen und Nutzen von Räumen, um somit zu einem Stellungs Vorteil zu gelangen. Durch eine Auslösehandlung wird die Abwehr in bestimmten Räumen gebunden oder zu Offensivaktionen gezwungen. Dadurch entstehen Fehler in der Abwehrkommunikation und diese ist nur noch in der Lage zu reagieren statt zu agieren. Durch eine situationsgerechte Folgehandlung kann dieser Vorteil genutzt werden.

3.3 *Leitlinien im Team*

Die Leitlinien im Team stellen einen Ordnungsrahmen dar, der vom Trainer gefüllt werden muss (vgl. DHB, Rahmentrainingskonzeption, 2005-2008). Diese sind nicht als taktischer Handlungsrahmen in Form von Systemen und Spielkonzeptionen zu sehen. Inhalt ist eine effektive Raumaufteilung durch eine entsprechende Positionierung im 3-3-Positionsangriff. Dieses beinhaltet eine Besetzung der Ecken- beziehungsweise Linienaußenposition und eine breite Aufstellung der Rückraumspieler. Die Einführung von Spielphasen findet in Form von Aufbau-, Vorbereitungs- und Abschlussphasen statt. Die Aufbauphase dient zur Orientierung und dem Überbrücken des Spielfeldes. Jeder Spieler nimmt seine Position ein (Positionsspiel). In der Vorbereitungsphase findet ein druckvolles Stoßen auf die Nahtstellen statt. Eine gezielte Angriffsaktion wird vorbereitet. In der Abschlussphase wird das Angriffsspiel mit einem Torwurf abgeschlossen.

Das Abwehrspiel sollte variabel gestaltet werden, um dem Angriff unterschiedliche Aufgaben zu stellen. Antizipativ offensives Verhalten steht hier im Vordergrund.

3.3.1 *Zentrale taktische Probleme*

Im Angriffsspiel ist die richtige Positionierung auf dem Spielfeld ein zentrales taktisches Problem. Die Außenspieler verlagern das Spiel in die Breite und erzwingen somit mögliche Lücken in der Abwehr. Die Rückraumspieler nutzen ebenfalls die ganze Breite des Spielfeldes, um die Abwehrformation auseinander zu ziehen. Die Einführung von Spielphasen zieht folgende taktische Problemstellungen nach sich. Die Aufbauphase erfordert einen schnellen Balltransport in die gegnerische Spielfeldhälfte. Der Spieler muss sich auf dem Spielfeld orientieren und zunächst seine Position einnehmen. Der zusätzliche Balltransport erfordert das Sehen der freien Mitspieler und entsprechend die Positionierung der Gegenspieler. In der Aufbauphase erfolgt ein druckvolles Passspiel, um die gegnerische Abwehr in Bewegung zu bringen und zu Fehlern zu zwingen. In der Abschlussphase dominiert das freie Spiel im Rahmen des Positionsspiels beziehungsweise Positionsspiels. Eine zusätzliche taktische Anforderung an die Spieler ist eine angemessene zeitliche Einteilung der Spielphasen. Die Aufbauphase darf nicht zu lang gestaltet werden, da sonst passives Spiel droht. Der Übergang der Vorbereitungs- zur Abschlussphase ist fließend. Wichtig ist es, die Situation wahrzunehmen und der Erfolgswahrscheinlichkeit eines möglichen Torerfolges entsprechend zu agieren. Ein solcher Entscheidungsprozess wird von vielen Faktoren beeinflusst. Die eigene Stellung zum Tor, die Stellung der Gegenspieler und des Torwartes sowie die Position der Mitspieler sind entscheidend. Steht ein Mitspieler in einer aussichtsreichen Torwurfposition, gilt es eine Entscheidung zu treffen. Dem Spieler werden in kürzester Zeit Entscheidungen abverlangt, die eine ständige Analyse und Bewertung der Ist-Situation voraussetzen.

In der Abwehr im Grundlagentraining steht die 1:5- Abwehr im Mittelpunkt. Unter dem Aspekt der Leitlinien sollte das Spiel zumindest phasenweise variabel gestaltet werden, um dem Angriff unterschiedliche Aufgaben zu stellen. Eine solche Aufgabe kann beispielsweise die Ausbildung von Fernwurfqualitäten sein (vgl. DHB, Rahmentrainingskonzeption, 2005-2008). Die Leitlinie im Grundlagentraining ist eine offensive und aktive Abwehr zu spielen. Der Abwehrspieler kann somit offensiv agieren, um den Angreifer zu einem Abspiel zu zwingen oder um Fehlpässe zu provozieren, durch defensives Verhalten werden die eben genannten Fernwurfqualitäten geschult.

Tabelle 14: Leitlinien im Team: zentrale taktische Probleme

2	Baustein Leitlinien im Team– Inhalt	Zentrale taktische Probleme
2.1	Abwehr:	<ul style="list-style-type: none"> • Verhindern gegnerischer Torerfolge • Stören des gegnerischen Angriffsaufbaus • Herauspielen von Torwurfmöglichkeiten stören
2.1.1	1:5- Abwehrformation	<ul style="list-style-type: none"> • Zusammenarbeit aller Spieler
2.2	Angriff: Nutzen der verkleinerten Spielräume	<ul style="list-style-type: none"> • Umschalten von Abwehr auf Angriff • Gegenstoß (1. und 2. evtl. 3. Welle) • Übergang zum Positionsspiel • 3:3-Positionierung
2.2.1	Einführung des Positionsspiel mit Aufbau-, Vorbereitungs- und Abschlussphase <ul style="list-style-type: none"> • schneller Balltransport in die gegnerische Spielfeldhälfte 	<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmen von Mit- und Gegenspielern • druckvolles Passspiel • angemessene zeitliche Einteilung der Spielphasen • ständige Analyse der Ist- Situation
2.2.2	Effektive Raumaufteilung durch eine 3:3- Positionierung	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzen der gesamten Spielfeldbreite

3.3.2 Gütekriterien zur Problemlösung

Gütekriterien für den Angriff sind folgende Aspekte. Zum einen ist die richtige Positionierung aller Spieler wichtig und somit die Nutzung der gesamten Spielfeldbreite ein Hauptgütekriterium. Das Spiel sollte dementsprechend auf der gesamten Breite des Spielfeldes stattfinden und nicht auf einem begrenzten Raum. Erfolgt diese breite Spielaufstellung nicht, kommt es zu Situationen, in denen der Raum sehr eng ist und somit auch das Spielen erschwert wird. Die Abwehrformation rückt entsprechend dicht zusammen und die Räume werden enger. Des Weiteren muss das Spielfeld auch in der Tiefe genutzt werden. Nach dem Stoßen auf die Nahtstellen ist eine Rückwärtsbewegung erforderlich, um ein zu dichtes Stehen „auf der Abwehr“ zu vermeiden. Steht ein Spieler zu dicht auf der Abwehr, wird er meist von dieser gestört und ist nicht mehr in der Lage das druckvolle Durchspielen fortzusetzen.

In der Abwehr sind zunächst das Verhindern eines Durchbruches beziehungsweise eines aussichtsreichen Torwurfversuches Hauptgütekriterien. Durch ein variables Abwehrspiel wird der Gegner gezwungen, die Situation ständig neu zu interpretieren.

ren, und gerät somit unter Druck. Unvorbereitete, überhastete Würfe und Fehlpässe sind häufig ein Produkt einer aktiven Abwehr, die ihren Gegner ständig vor neue Herausforderungen stellt. Derartige Aktionen sind somit weitere Gütekriterien für eine gute Abwehrarbeit.

Tabelle 15: Leitlinien im Team: Gütekriterien für die Lösung zentraler taktischer Probleme

2	Baustein Leitlinien im Team– Inhalt	Zentrale taktische Probleme	Gütekriterien für die Problemlösung
2.1	Abwehr:	<ul style="list-style-type: none"> • Verhindern gegnerischer Torerfolge • Stören des gegnerischen Angriffsaufbaus • Herausspielen von Torwurfmöglichkeiten stören 	<ul style="list-style-type: none"> • Verhindern eines gegnerischen Torerfolges • Ballgewinn
2.1.1	1:5- Abwehrformation	<ul style="list-style-type: none"> • Zusammenarbeit aller Spieler 	<ul style="list-style-type: none"> • Angreifer in ungünstige Wurfposition drängen • Angreifer zu unüberlegtem Abschluss drängen
2.2	Angriff: Nutzen der verkleinerten Spielräume	<ul style="list-style-type: none"> • Umschalten von Abwehr auf Angriff • Gegenstoß (1. und 2. evtl. 3. Welle) • Übergang zum Positionsspiel • 3:3-Positionierung 	<ul style="list-style-type: none"> • Torerfolg
2.2.1	Einführung des Positionsspiel mit Aufbau-, Vorbereitungs- und Abschlussphase <ul style="list-style-type: none"> • schneller Balltransport in die gegnerische Spielfeldhälfte 	<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmen von Mit- und Gegenspielern • druckvolles Passspiel • angemessene zeitliche Einteilung der Spielphasen • ständige Analyse der Ist-Situation 	<ul style="list-style-type: none"> • Entstehen von Lücken durch eine druckvolle Aufbauphase
2.2.2	Effektive Raumaufteilung durch eine 3:3- Positionierung	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzen der gesamten Spielfeldbreite 	<ul style="list-style-type: none"> • Platz für die einzelnen Spieler

3.4 Gegenstoß

Das Handballspiel hat sich im Laufe der Zeit und durch bestimmte Regeländerungen zu einem schnellen, gegenstoßorientierten Spiel entwickelt. Daraus ergibt sich das gegenstoßorientierte Spiel als ein wichtiger Bestandteil im Grundlagentraining und im weiteren Leistungsaufbau.

Das gegenstoßorientierte Training muss zunächst den technischen Voraussetzungen der Spieler angepasst werden. Der Gegenstoß als erste Spielphase im Angriff, oft gekennzeichnet durch den langen Pass des Torwarts, rückt auf Grund der oft mangelnden Technik des langen Passes zunächst in den Hintergrund. Durch die offensive 1:5-Abwehrformation kommt es jedoch recht häufig zu einem Ballgewinn beim Abfangen oder Herausspielen des Balles. Dem Spieler wird ein schnelles Umschalten von Abwehr auf Angriff abverlangt. Das schnelle Umschalten ist Inhalt dieses Bausteins. Eine schnelle Überbrückung des Mittelfeldes durch schnelle, kur-

ze Pässe und eine anschließende Über-, Gleich- oder Unterzahlsituation muss gelöst werden, um zu einer Abschlussaktion zu gelangen.

In der Abwehr wird eine offensive Abwehr im Mittelfeld geschult, um einen Gegenstoß zu unterbinden. Hier gilt es, schnell umzuschalten, den Ball besitzenden Spieler zu stören und der eigenen Abwehrformation somit eine Formierung in der eigenen Hälfte zu ermöglichen.

3.4.1 Zentrale taktische Probleme

Zentrales taktisches Problem ist zunächst das schnelle Umschalten von Abwehr auf Angriff und umgekehrt das schnelle Umschalten von Angriff auf Abwehr bei einem Ballverlust. Der schnelle Balltransport ist ein weiteres taktisches Problemfeld.

Tabelle 16: Gegenstoß: zentrale taktische Probleme

2	Baustein Gegenstoß– Inhalt	Zentrale taktische Probleme
2.1	Abwehr	• Tempospiel des Gegners unterbinden
2.1.1	Schnelles Umschalten von Angriff auf Abwehr	• schnelle Umschalt- und Handlungsfähigkeit
2.1.2	Offensive Abwehr von Gegenstößen im Mittelfeld	• richtige Positionierung im Raum • Kommunikation der Spieler untereinander
2.2	Angriff	• Forcierung des Tempos
2.2.1	Schnelles Umschalten von Abwehr auf Angriff	• schnelle Umschalt- und Handlungsfähigkeit
2.2.2	Schnelles Überbrücken des Mittelfeldes in Kleingruppen: • Variabilität hinsichtlich der Positionen	• Wahrnehmen des Mit- und Gegenspielers im Raum • Timing beim Pass in den Lauf des Mitspielers
2.2.3	Schnelles Lösen einer Gleich-, Über- oder Unterzahlsituation: • Schaffen und Nutzen von Räumen • Raum öffnende Bewegungen (Lauf-, Pass- und Wurfäuschungen)	• Wahrnehmen der Mit- und Gegenspieler • Nutzen der gesamten Spielfeldbreite • Zeit und Raum zur Überwindung der Abwehrspieler gestalten

Dies beinhaltet das Sehen des freien Mitspielers und das gleichzeitige Tempospiel durch schnelles Laufen. Dem Spieler werden das Prellen und das gleichzeitige Wahrnehmen von Gegen- und Mitspieler abverlangt. Wenn möglich sollte das Prellen jedoch vermieden werden, um einen schnellen Balltransport durch kurze Pässe zu gewährleisten. Der Spieler muss in der Lage sein, die Spielsituation wahrzunehmen, um entsprechend zu agieren. Das Sehen der Mit- und Gegenspieler und deren Positionen im Raum sind von entscheidender Bedeutung. Zusätzlich erfordert der Pass in den Lauf des Mitspielers ein entsprechendes Timing. Dies ist erforderlich, um das Tempo zu wahren und somit nach Möglichkeit zu einer Überzahlsituation zu gelangen. Es erfolgt eine Über-, Unter- oder Gleichzahlsituation.

In der Abwehr sind mehrere Aspekte in der eigenen Abschlussphase eines Angriffs für die darauf folgende Abwehraktion wichtig. Zunächst ist eine schnelle Handlungs- und Umstellungsfähigkeit gefordert. Die nicht unmittelbar am Abschluss eines Angriffs beteiligten Spieler müssen den Rückzug so früh einleiten, dass eine

erste Welle oder eine schnelle Mitte erfolgreich verteidigt werden kann. Dafür ist es erforderlich, dass auch die nicht direkt an der Aktion beteiligten Spieler aufmerksam sind. Des Weiteren muss die Abwehr aktiv und organisiert gestaltet werden. Die Absprache der Spieler untereinander ist unabdingbar, um eine Zuordnung zu Gegenspielern beziehungsweise eine schnelle Positionierung in der eigenen Hälfte zu organisieren.

3.4.2 Gütekriterien zur Problemlösung

In der Abwehr ist zunächst das Verhindern eines Torerfolgs durch eine zweite Welle Hauptgütekriterium für eine gute Abwehr.

Tabelle 16: Gegenstoß: Gütekriterien zur Lösung zentraler taktischer Probleme

2	Baustein Gegenstoß- Inhalt	Zentrale taktische Probleme	Gütekriterien für die Problemlösung
2.1	Abwehr	• Tempospiel des Gegners unterbinden	• Verhindern eines Gegentores
2.1.1	Schnelles Umschalten von Angriff auf Abwehr	• schnelle Umschalt- und Handlungsfähigkeit	• Ordnung der Abwehr (Raumdeckung) • Formierung der Abwehr in der eigenen Spielfeldhälfte
2.1.2	Offensive Abwehr von Gegenstößen im Mittelfeld	• richtige Positionierung im Raum • Kommunikation der Spieler untereinander	• Verminderung des gegnerischen Tempos
2.2	Angriff	• Forcierung des Tempos	• Torerfolg
2.2.1	Schnelles Umschalten von Abwehr auf Angriff	• schnelle Umschalt- und Handlungsfähigkeit	• Möglichkeit eines Tempo-gegenstoßes
2.2.2	Schnelles Überbrücken des Mittelfeldes in Kleingruppen: • Variabilität hinsichtlich der Positionen	• Wahrnehmen des Mit- und Gegenspielers im Raum • Timing beim Pass in den Lauf des Mitspielers	• Erreichen einer Überzahlsituation • Aufrechterhaltung des Tempos
2.2.3	Schnelles Lösen einer Gleich-, Über- oder Unterzahlsituation: • Schaffen und Nutzen von Räumen • Raum öffnende Bewegungen (Lauf-, Pass- und Wurftäuschungen)	• Wahrnehmen der Mit- und Gegenspieler • Nutzen der gesamten Spielfeldbreite • Zeit und Raum zur Überwindung der Abwehrspieler gestalten	• Freispielen eines Mitspielers

Ein Gegenstoß der gegnerischen Mannschaft ist erfolgreich unterbunden, wenn die Mannschaft sich in der eigenen Hälfte formieren kann und die zweite Welle unterbrochen ist. Erfolgt ein Ballverlust im Angriff, sollte der Spieler, der sich in der Nähe des nun neu in Ballbesitz gelangten Gegenspielers befindet, diesen binden. Dadurch gelangt die Mannschaft zu einem Zeitgewinn und die übrigen Spieler können die Abwehr in der eigenen Spielfeldhälfte formieren.

Der Gegner muss sich somit ebenfalls neu formieren und eine erneute Vorbereitungsphase starten. Ein Gütekriterium ist somit die Verminderung des gegneri-

schen Tempos und die damit einhergehende Formierung der eigenen Mannschaft in der Abwehr.

Ein Gütekriterium für den Angriff ist zunächst der schnelle und sichere Balltransport in die gegnerische Spielfeldhälfte. Hier ist eine gewisse Variabilität erforderlich. Beim schnellen Umschalten von Abwehr auf Angriff muss jeder Spieler in der Lage sein, einen Gegenstoß auf jeder Position durchzuführen. Für eine vorherige Positionierung ist bei einem Gegenstoß keine Zeit, das heißt die Positionen aus der Abwehrformation werden zunächst beim Gegenstoß übernommen. Da diese häufig nicht mit den Positionen im Angriff übereinstimmen ist hier Variabilität gefordert. Gelangt die angreifende Mannschaft zu einer Überzahlsituation, so ist das Gegenstoßspiel in einem guten zeitlichen Rahmen erfolgt. Ein weiteres Gütekriterium ist das Aufrechterhalten des Tempos. Ziel eines Gegenstoßes ist es, die noch nicht formierte Abwehrformation zum eigenen Vorteil zu nutzen. Konnte die Abwehr sich bereits in der eigenen Hälfte formieren, so ist das ein Zeichen dafür, dass der Gegenstoß zu langsam erfolgt ist. Wird ein einzelner Spieler im Gegenstoß durch einen Gegenspieler so gestört, dass dieser nicht mehr in der Lage ist, den Gegenstoß durch das Weiterspielen fortzusetzen, ist ein schnelleres Abspiel erforderlich. Der Spieler in Ballbesitz muss innerhalb kürzester Zeit das Spielfeld mit allen Spielern überblicken und antizipativ handeln. Dabei ist es wichtig den freien Mitspieler zu sehen und ein Anspiel durchzuführen. Der Vortrag des Balles durch das schnelle Passen ist gegenüber dem Prellgegenstoß eine schnellere Variante und sollte, wenn möglich, Vorrang haben.

4 Entwicklung der Spielformen

In diesem Abschnitt erfolgen zunächst Erklärungen zur Darstellung der Spielformen. Dabei ist deren Ordnung durch Komplexitätsstufen und Variationsmöglichkeiten sowie deren Effekte von Bedeutung. Es schließen sich eine allgemeine Begründung zur Auswahl der Spielformen und ihre Präsentation an. Zu jeder Spielform wird eine spezifische Begründung für die Auswahl gegeben. Das Hauptaugenmerk für die Auswahl der Spielformen und deren Variationen liegt auf der Verwendung der zwei pädagogischen Prinzipien *Modification-Representation* und *Modification-Exaggeration* des TGfU- Konzepts.

4.1 Zur Darstellung der Spielformen

Zur besseren Lesbarkeit werden die Spielformen den jeweiligen Inhaltsbausteinen der Rahmentrainingskonzeption zugeordnet und zur besseren Übersicht als Raster dargestellt. In Anlehnung an das Bewertungsschema der Komplexitätsstufen für Baustein-Spiele erhalten diese Spielformen ebenfalls ein weiteres Ordnungskriterium: I = geringe Komplexität, II = mittlere Komplexität, III = hohe Komplexität. Diese Form der dreistufigen Bewertung der taktischen Komplexität vermittelt eine Schwierigkeitseinschätzung. Diese kann durch gezielte Variationen erhöht oder gesenkt bzw. „erschwert“ oder „erleichtert“ werden (vgl. Roth, K., Memmert, D. & Schubert, R., 2006, S. 48). Die hier vorgestellten Spielformen werden in ihrer Grundform so gewählt, dass sie einer mittleren Komplexitätsstufe entsprechen, die für Spieler der E-Jugend angemessen ist. Dementsprechend können sie für Minis und D-Jugendliche durch Variationen erleichtert oder erschwert werden. Ebenso werden die Variationsmöglichkeiten aufgeführt und ihrer Komplexität entsprechend eingestuft. Letztlich erfolgt eine Begründung der ausgewählten Spielform zum jeweiligen Inhaltsbaustein. Dieser ist in Angriffs- und Abwehrinhalte aufgeteilt, um bei der Auswahl der Spielformen neben der Komplexitätsstufe eine inhaltliche Schwerpunktsetzung zu ermöglichen.

4.2 Variationsmöglichkeiten und ihre Wirkungen

Im Folgenden werden wichtige methodische Variationsmöglichkeiten und ihre Wirkungen auf die Spielformen und deren Akteure erläutert. In den Spielformrastern werden die Variationen nur noch erwähnt, aber nicht erneut erklärt. Die nachstehenden sechs Mikroregeln nach Roth et al. dienen als allgemeine Richtlinie, um die Schwierigkeit der Spielformen dem steigenden Niveau der Spieler anzupassen (vgl. Roth, K., Memmert, D. & Schubert, R., 2006):

1. Mikroregel: „Von einfachen zu komplexen motorischen Abschlusshandlungen!“
2. Mikroregel: „Von großen zu kleinen Zielen!“
3. Mikroregel: „Von großen zu kleineren Spielfeldern!“
4. Mikroregel: „Von weichen zu härteren Bällen!“
5. Mikroregel: „Von Überzahl zu Gleichzahl!“
6. Mikroregel: „Von kleinen zu größeren Teams!“

Sie sollen hier kurz erläutert werden.

- *Von einfachen zu komplexen motorischen Abschlusshandlungen*
Zu Beginn sollte in allen Spielformen die einfachste Form des Werfens, der einhändige Schlagwurf im Mittelpunkt stehen. Mit wachsender Spielerfahrung und technischer Ausbildung können auch schwierigere Wurftechniken (Sprungwurf und Fallwurf) sowie ihre Variationen einbezogen und auch gefordert werden.
- *Von großen zu kleinen Zielen*
Große Wurfziele bringen den Vorteil mit, dass sich die Trefferzahl erhöht. Damit steigert sich gerade bei Anfängern die Spielmotivation, indem sie erfahren, dass ihre Handlungen Erfolg bewirken. Mit der Vergrößerung der Wurfziele geht eingangs auch eine Verringerung der Distanz zum Wurfziel einher. Die Größe der Wurfziele sowie die Distanz zum Ziel werden im Fortgang der Schulung allmählich den regulären Bedingungen des Handballspiels angepasst. Anregungen für den Einsatz verschiedener Zielbereiche findet man bei Roth et al. (2006, S. 46f.).
- *Von großen zu kleinen Spielfeldern*
Dieser Vorschlag mag auf den ersten Blick unsinnig erscheinen; eher würde man eine gegenteilige Empfehlung erwarten. Allerdings hat diese Regel durchaus ihren Sinn. Auf größeren Spielfeldern vermindern sich der Zeit- und der Präzisionsdruck für die Spieler. Sie haben hier mehr Spielraum, daher auch mehr Zeit, Bälle anzunehmen und abzuspielen. Auch bei unpräzisen Pässen kann man oft noch im Ballbesitz bleiben. Mit der Verkleinerung der Spielflächen lässt sich später ein höherer Zeitdruck herstellen, um damit auch präzisere Pässe zu provozieren.
- *Von weichen zu härteren Bällen*
Um Angst vor dem Ballkontakt sowie mögliche Verletzungen durch schlechte Fangtechniken zu vermeiden, können bei Spielanfängern durchaus weiche(re) Bälle eingesetzt werden. Diese sind auch immer dann sinnvoll, wenn bspw. ein Prellen im Spiel vermieden oder unterbunden werden soll. Härtere bzw. normale Kinder-Handbälle kommen mit dem zunehmenden (Spiel-) Alter ins Spiel.
- *Von der Überzahl zur Gleichzahl*
Aus Motivationsgründen steht am Anfang das Angriffsspiel im Vordergrund: Tore oder Punkte zu erzielen, motiviert mehr, als diese zu verhindern. Dabei bietet es sich oft an, Anfänger im Angriffsspiel durch einen weiteren Spieler zu unterstützen (= Überzahl). Dieser „Joker“ dient als zusätzliche Anspielperson und verringert damit den Zeitdruck für die anderen Angriffsspieler. Er darf aber selbst keine Tore oder Punkte erzielen. Fällt dieser Spieler später weg, erhöhen sich für alle Angriffsspieler mit der „Gleichzahl“ die Anforderungen.
- *Von kleineren zu größeren Teams*
Für die Anfängerschulung wird empfohlen, die Mannschaftsgröße zunächst auf vier Spieler/innen pro Team zu begrenzen. Begründet wird diese Empfeh-

lung mit der noch eingeschränkten Fähigkeit, eine größere Anzahl von Mit- und Gegenspielern wahrzunehmen. Aber nur bei einer hinreichenden Wahrnehmung können Mitspieler auch erfolgreich in das Spiel integriert werden. Die Erhöhung der Mannschaftsgröße auf sechs Mitspieler/innen (plus Torwart) erfolgt allmählich. Sie ist auch an eine wachsende technische Sicherheit gebunden.

Es ergeben sich grundsätzlich nahezu unbegrenzte Variationsmöglichkeiten, die sich zu mehreren Kategorien zusammenschließen lassen. Die Darstellung folgt der systematischen Übersicht bei Ellis (1986):

Variationsmöglichkeiten für die Sportspiele

1. Angemessene Ausrüstung und Spielmaterial für jüngere und kleinere Spieler
2. Angemessene Spiel- und Zielflächen
3. Sichere Lern- und Spielumwelt
4. Gesicherte (maximale) Gelegenheiten, die technischen Elemente des Spiels praktizieren zu können
5. Entwicklung von Spielfähigkeit durch Förderung des taktischen Bewusstseins
6. Vergrößerung der Möglichkeiten für Kooperation und Teamarbeit
7. Mehr Erfolgsgemeinschaften sowie die Wahrnehmung von Fortschritten ermöglichen
8. Das Spiel weniger anstrengend machen
9. Das Spiel schneller machen
10. Die Dominanz eines Spielers aufgrund besonderer Fähigkeiten oder körperlicher Merkmale verringern
11. Die Dominanz des Spiels durch besondere Aspekte verringern
12. Ein besseres Verständnis des gesamten Spiels sicher stellen

Auch hier erfolgt eine nähere Erläuterung. Bisweilen erscheinen die Hinweise als widersprüchlich. Daran wird deutlich, dass methodische Variationen der Spielformen recht unterschiedliche, ja sogar gegensätzliche Wirkungen haben können. Diese müssen im Hinblick auf die zentrale Zielsetzung immer mitbedacht werden.

4.2.1 Angemessene Spiel- und Zielflächen

- Verkürzungen von Zielentfernungen
- Verkleinerung der Spielfläche
- Zielflächen anpassen

Die Modifizierungen der Spiel- und Zielflächen stellt eine Vereinfachung für kleine, jüngere Spieler und Spielanfänger dar, um Erfolgserlebnisse zu schaffen. Eine Verkürzung der Zielentfernung kann beispielsweise der verkleinerte Wurfkreis beim Mini-Handball sein. Die Konsequenz für die Spieler ist, dass die Distanz bei Straf- und Freiwürfen kürzer ist, und die Chance steigt, einen Treffer zu erzielen. Eine Verkleinerung der Spielfläche (Querfelder beim Mini-Handball) bedeutet eine Vermeidung langer Laufwege und stellt somit eine Anpassung an die physische Leis-

tungsfähigkeit von jüngeren Spielern dar. Des Weiteren wird gewährleistet, dass die Spieler in einer kleineren Spielfläche häufiger angespielt werden. Oftmals erfordert eine hohe Zahl von Ballkontakten nicht nur eine Verkleinerung der Spielfläche, sondern ebenso eine Verringerung der Spielerzahl. Jeder Spieler wird so mehr ins Spielgeschehen miteinbezogen und kann öfter selbst agieren. Daraus folgt eine Steigerung der Torwurfanzahl je Spieler. Der 2. Mikroregel entsprechend gilt, die Zielflächen (Tore o. ä.) erst mit steigendem Leistungsniveau der Spieler zu verkleinern. Sie sollten ebenso den körperlichen Voraussetzungen der Spieler angepasst werden, um demotivierende Spielerlebnisse zu vermeiden. Aus diesem Grund gibt es beim Mini-Handball eine Ausnahme. Zu Beginn ist es einfacher für jüngere und kleinere Spieler in ein größeres Tor zu treffen. Dies bringt negative Erfahrungen für den Torwart mit sich, der aufgrund seiner körperlichen Voraussetzungen nicht in der Lage sein wird, hoch platzierte Würfe abzuwehren. Die Tore beim Mini-Handball werden deshalb durch eine quer eingehängte Latte verkleinert. Dies fordert die Spieler platzierter zu werfen. Darüber hinaus bietet sich für die Spielformen an, variable Hütchen- oder Stangentore zu verwenden, die von beiden Seiten offen sind und es somit ermöglichen, von beiden Seiten zu punkten. So erhalten die Spieler mehr Gelegenheiten, mehr Tore zu werfen bzw. Punkte zu erzielen. Dies steigert ihre Motivation.

4.2.2 Mehr Erfolgsgelegenheiten sowie die Wahrnehmung von Fortschritten ermöglichen

- mehr Gelegenheiten für mehr Tore ermöglichen
- besondere Wertungssysteme verwenden (Zusatzpunkte)

Die Zielflächen können in ihrer Größe und Funktion verändert werden. Hierbei können sowohl Hütchen, Stangen, Matten, Kästen, Kastenteile oder Zonen als Zielfläche dienen. Da es für die Spieler schwieriger ist, kleine Zielflächen zu treffen, könnten durch ein besonderes Wertungssystem Zusatzpunkte erzielt werden. Dadurch wird für die Spieler der Anreiz geschaffen, bestimmte Ziele zu treffen. Dieses Wertungssystem kann ebenso übertragen werden auf die Treffrichtung der Zielflächen, beispielsweise kann von allen Seiten mit direktem oder indirektem Pass, Wurfvariationen usw. gepunktet werden.

4.2.3 Entwicklung von Spielfähigkeit durch Förderung des taktischen Bewusstseins

- Strukturierung des Spiels: verpflichtende Anwendung ausgewählter Spieltaktiken
 - Förderung des Gebrauchs von Taktiken durch „belohnende“ Bewertungssysteme
 - taktische Problemstellung durch die gestellte Aufgabe in den Mittelpunkt stellen
- Durch die verpflichtende Anwendung ausgewählter Spieltaktiken werden die Schwerpunkte der Spielform auf die Kooperation zwischen den Spielern und auf das individuelle Spiel ohne Ball gelegt. Der Ballführende ist bspw. beim Prellverbot auf seine Mitspieler angewiesen, um ein Weiterspielen zu ermöglichen. Die Mitspie-

ler müssen sich ohne Ball freilaufen und anbieten. Dies fordert/fördert im Umkehrschluss eine Kooperation zwischen den Verteidigern. Ebenso kann eine besondere Akzentuierung einer Spieltaktik durch belohnende Bewertungssysteme erfolgen. Hierbei könnte ein durch einen Doppelpass erzieltes Tor eine höhere Punktwertung erhalten als ein auf einem anderen Wege erzieltes Tor. Die Effekte sind eine Verbesserung bei der Anwendung von Spieltaktiken und eine Motivationssteigerung der Spieler.

4.2.4 Das Spiel weniger anstrengend machen

- kleinere Spielfläche
- kürzere Spielzeiten
- Veränderung der Spieleranzahl

Um das Spiel weniger anstrengend zu machen, wird die Spielfläche verkleinert. Dadurch verkürzen sich die Laufwege der Spieler und die Laufbelastung verringert sich. Bekommen die Spieler kürzere Spielzeiten durch häufigere Auswechslungen, verlängern sich die Pausenzeiten und somit auch die Erholungsphasen. Bei einer Verringerung der Spieleranzahl wird jeder Spieler häufiger angespielt und muss sich dementsprechend öfter freilaufen und anbieten, somit erhöht sich die Aufmerksamkeitsbereitschaft. Die Erhöhung der Spieleranzahl hat zur Folge, dass eine Aufgabenverteilung (defensiv/offensiv) ebenfalls Pausenzeiten in das Spiel integriert.

4.2.5 Das Spiel schneller machen

- Bälle in Bereitschaft für einen sofortigen Neustart des Spiels (Einwurf, Abwurf)
- sofortiger Neustart nach Torerfolg (ohne Anwurf)
- taktische Vorgaben machen

Unter dem Aspekt das Spiel schneller zu machen, sollte das Spiel ohne Unterbrechungen fortgeführt werden können. Beispielsweise wird nach einem Punktgewinn ohne Anwurf direkt weitergespielt. Ebenso kann eine gezielte Regeländerung wie das Prellverbot eine größere Laufbereitschaft bei den Spielern fordern, aber zugleich das Zusammenspiel fördern. Ebenso kann ein Spiel schneller gestaltet werden, wenn die Spieler Bälle zur sofortigen Verfügung haben, um bei einem Ein- oder Abwurf das Spiel schnell neu zu starten. Zur Forcierung des Spieltempos können Prämissen zur gesamten Spielzeit, zur Spielzeit je Angriff oder zur Punktevergabe beitragen. Die Wirkungen dienen konditionellen Aspekten, der Entwicklung des Tempospiels und dazu, unter Zeitdruck die richtigen Entscheidungen zu treffen.

4.2.6 Die Komplexität verändern

- Spielfeldgröße verändern
- Über- oder Gleichzahlverhältnisse schaffen
- Mannschaftsgröße verändern

Mit der Festlegung der Spielfeldgröße kann der Trainer die Spielformen so steuern, dass bestimmte Akzente auf die Abwehr oder den Angriff gelegt werden. Durch eine

Vergrößerung des Spielfelds vergrößern sich die Aktionsräume der Spieler. Für die Angreifer wird es einfacher, in größeren Räumen Aktionen umzusetzen. Für den Verteidiger hingegen bedeutet dies, den Vorteil der Angreifer durch intensive Abwehrarbeit, kämpferischen Einsatz und gute Antizipation der Angriffshandlungen auszugleichen. Durch eine Verkleinerung des Spielfelds verkleinern sich die Aktionsräume der Spieler. Dies stellt eine Erleichterung für die Abwehr dar, weil die Laufdistanz geringer ist und somit die Handlungsaktionen der Angreifer frühzeitiger unterbunden werden können (vgl. Schubert & Späte, 2002). Für die Angreifer bedeutet die Verkleinerung des Spielraums weniger Zeit und Raum um eine Entscheidung zu treffen für eine bestimmte Aktion. Das Spiel ohne Ball und die Anwendung von Lauf- und Wurftäuschungen zum Nutzen freier Räume gewinnen an Bedeutung und erhöhen die Belastungsintensität der Spieler. Um die Komplexität einer Spielsituation zu reduzieren, wird im Angriff zunächst in Überzahlsituationen gespielt (vgl. Ehret et al., 1995). Der Angriff muss die zahlenmäßige Überlegenheit nutzen, um einen Mitspieler frei zu spielen. Dies akzentuiert letztlich das kooperative Spiel. Zur Steigerung der Komplexität wird dann ein Gleichzahlverhältnis der Spieleranzahl hergestellt. Hierbei wird die Mikroregel 5 beachtet. Durch die Veränderungen der Mannschaftsgröße können die Spielformen in ihrer Komplexität variiert werden, vergleichbar mit Mikroregel 6. Eine Verringerung der Spieleranzahl hat eine weniger komplexe Spielform zur Folge, die im Zielspiel immer wieder vorkommt (2 vs. 1). Dies erleichtert die Wahrnehmungs- und Entscheidungsaufgaben für die Spieler (vgl. Schubert & Späte, 2002). In der praktischen Umsetzung könnte eine Variationsmöglichkeit zur Betonung des Überzahlspiels sein, dass ein Spieler die Rolle eines Jokers übernimmt. Dieser hat die taktische Vorgabe, nur in der Ball besitzenden Mannschaft zu spielen, und wäre daher permanent im Angriff. Diese Position sollte im Spielverlauf gewechselt werden, da sie kaum Erholungspausen beinhaltet.

4.2.7 Ein besseres Verständnis für das gesamte Spiel entwickeln

– Positionswechsel (Rotationsprinzip)

Durch das Rotationsprinzip können die Spieler auf allen Positionen Spielerfahrungen sammeln und ihr Verständnis für das gesamte Spiel erweitern. Sie können Spielsituationen nachhaltig aus mehreren Perspektiven wahrnehmen, nämlich im Zusammenspiel mit ihren Mitspielern im Angriff, bei Torwürfen, sowie in der Mann- deckung als Verteidiger und Torhüter. Das Positionswechselspiel wird bei den Spielformen in den Mittelpunkt gestellt, um eine einseitige Spezialisierung der Spieler zu vermeiden.

4.3 Allgemeine Begründung zur Auswahl der Spielformen

Die folgenden Spielformen wurden auf Grundlagen des TGfU-Konzepts aufgebaut und verändert. Die beiden zentralen Aspekte zur Auswahl der Spielformen sind die pädagogischen Prinzipien *Modifikation-Repräsentation* und *Modifikation-Akzentuierung*.

Modifizierung - Repräsentation

Damit die Spielidee des Zielspiels in den Spielformen umgesetzt werden kann und die Motivation der Spieler beibehalten wird, beinhaltet jedes Spiel einen Wettkampfcharakter. Dementsprechend repräsentieren alle Spielformen das Zielspiel Handball und sind durch Modifizierungen an das Spielniveau der Altersstufe angepasst. Die Modifizierung der Spielformen erfolgt durch ausgewählte Variationsmöglichkeiten, um deren Komplexität zu erhöhen oder zu verringern. Die Inhalte der Rahmentrainingskonzeption können so leicht integriert und bestimmte taktische Probleme ins Zentrum der Ausbildung gerückt werden. Damit keine spezialisierte Schulung der Spieler erfolgt und ein besseres Verständnis für das Handballspiel entwickelt wird, findet das Rotationsprinzip in allen Spielformen Anwendung.

Die Modifikationen der taktischen Komplexität müssen zudem in ihren Wechselwirkungen bedacht werden. So kann eine Erhöhung der taktischen Komplexität im Angriff zu einer Erleichterung der Aufgaben in der Abwehr führen. Nur wenn dies ausdrücklich so gewünscht ist, sollte keine entsprechende Modifikation der Anforderungen in der Abwehr erfolgen.

4.4 Zum Material

In verschiedenen methodischen Konzepten für die Anfängerschulung in den Sportspielen, insbesondere in der sog. „Heidelberger Ballschule“ (vgl. Kröger & Roth, 1999; Roth, Memmert & Schubert, 2006), wird der Einsatz möglichst vielfältiger Spielmaterialien (Bälle, Klein- und Großgeräte) empfohlen. Die Begründung ist durchaus einleuchtend. Mit den verschiedenartigen Spielgeräten differenziert sich die Wahrnehmung der Spieler, sie machen weitaus mehr unterschiedliche Erfahrungen und entwickeln im Umgang mit den Materialien immer wieder neue Ideen.

5 Spielformen für die Grundlagenschulung

5.1 Spielformen Individuelle Ausbildung

- 1 vs. 1 - Prellwettkampf
- Rebound-Ball

5.2 Spielformen kooperatives Spiel

- Mehrtorball
- Aufsetzerball
- 2 vs. 2 – Handball

5.3 Spielformen Leitlinien im Team

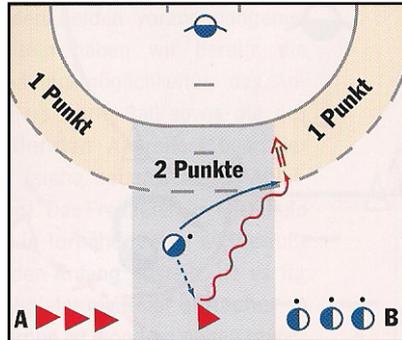
- 6+1 vs. 6+1
- 2 mal 3 vs. 3

5.4 Spielformen Gegenstoß

- Parteiballspiel mit „Umschalten“
- 4 vs. 4 mit Tempoforcierung

Tab. 6: 1 vs. 1 - Prellwettkampf

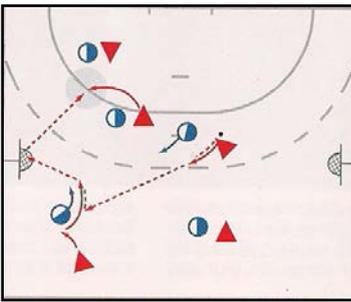
Spielform	1 vs. 1 - Prellwettkampf	
Baustein	Individuelle Ausbildung	
Beschreibung der Spielform	<p>Die Spieler sind in zwei Teams eingeteilt (Angreifer und Verteidiger) und stehen sich auf Höhe der Mittellinie gegenüber. Sie spielen mit einem Torwart auf ein Tor. Im begrenzten Raum wird prellend 1 gegen 1 als Mannschaftswettbewerb gespielt. Der Verteidiger eröffnet durch ein Zuspiel zum Angreifer die 1 vs. 1-Aktion. Er hat so einen zeitlichen Vorsprung, um sich eine Abwehrtaktik zu rechtzulegen und nicht sofort vom Angreifer überlaufen zu werden. Der Angreifer versucht sich prellend gegen den Verteidiger durchzusetzen und ein Tor zu erzielen. Für ein Tor aus der zentralen Zone bekommt der Angreifer zwei Punkte, ein Tor aus den äußeren Zonen bringt jeweils einen Punkt. Der Abwehrspieler kann bei Ballgewinn zwei Punkte erzielen. Nach einem Durchgang werden die Angreifer-/Abwehrrollen gewechselt. Wer hat nach 3 Durchgängen die meisten Punkte erzielt? Quelle: Schubert & Späte, 2002, S. 319</p>	
Inhalt	Individuelle Ausbildung	
	Angriff: <ul style="list-style-type: none"> individuelle taktische Handlungen im 1 vs. 1-Verhalten 	Abwehr: <ul style="list-style-type: none"> Zweikampfverhalten in einer 1vs.1-Abwehr
Handlungen ohne Ball	-	<ul style="list-style-type: none"> Angreifer in schlechte Wurfposition drängen/ Durchbruch in die äußeren Zonen anbieten Ballbesitz herausspielen nach Ballaufnahme des Angreifers mit vorherigem Prellen, defensiv agieren, blocken
Handlungen mit Ball	<ul style="list-style-type: none"> prellen Wurf- und Lauf-täuschungen Torwurf 	<ul style="list-style-type: none"> passen (Spieleröffnung)
Gütekriterien zur Problemlösung	<ul style="list-style-type: none"> Gegner überwinden gute Wurfposition 	<ul style="list-style-type: none"> Ballgewinn Angreifer in ungünstige Wurfposition bringen
Variationen	<u>Taktische Komplexität verringern (I):</u> - Ballgröße 0 - Breite der Zonen erhöhen - Hinzunahme eines neutralen Anspielers (1+1 vs. 1) <u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u> - Breite des Sektors verringern	<u>Taktische Komplexität verringern (I):</u> - Breite der Zone verringern <u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u> - Hinzunahme eines Angreifers (2 vs. 1) - Breite des Sektors erhöhen



Spezifische Begründungen zur Auswahl der Spielform:

- 1 vs. 1-Verhalten wird direkt geschult
- Durchsetzen auf engem Raum ist gefordert
- Ballgewinn in der Abwehr hat Priorität

Tab. 7: Rebound-Ball

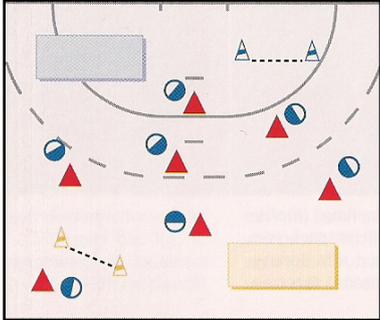
Spielform	Rebound-Ball	
Baustein	Individuelle Ausbildung	
Beschreibung der Spielform	<p>Zwei Mannschaften spielen nach Handballregeln und mit Manndeckung gegeneinander. Die angreifende Mannschaft erzielt einen Punkt, wenn sie den Ball gegen ein Basketball-Brett wirft. Ein Zusatzpunkt kann erzielt werden, wenn ein Mitspieler den zurückprallenden Ball fängt.</p>  <p style="text-align: right;">Quelle: Schubert & Späte, 2002, S. 299</p>	
Inhalt	Individuelle Ausbildung	
	Angriff:	Abwehr:
	<ul style="list-style-type: none"> individuelle taktische Handlungen im 1 vs. 1-Verhalten 	<ul style="list-style-type: none"> Zweikampfverhalten in einer 1vs.1-Abwehr
Handlungen ohne Ball	<ul style="list-style-type: none"> freilaufen, Lauftäuschungen anbieten Gegenspieler binden 	<ul style="list-style-type: none"> Gegenspieler decken Angreifer in schlechte Wurfposition drängen Ballbesitz herausspielen
Handlungen mit Ball	<ul style="list-style-type: none"> prellen Wurf- und Lauftäuschungen Zielwurf 	-
Gütekriterien zur Problemlösung	<ul style="list-style-type: none"> Gegner überwinden gute Wurfposition 	<ul style="list-style-type: none"> Ballgewinn Angreifer in ungünstige Wurfposition bringen
Variationen	<p><u>Taktische Komplexität verringern (I):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Zielfläche vergrößern (Hallenwand) Hinzunahme eines Angriffsjokers (Überzahlspiel) <p><u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Zielfläche verkleinern Regeländerung (Prellverbot) 	<p><u>Taktische Komplexität verringern (I):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Spielerzahl verringern Spielfläche verkleinern <p><u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Zielfläche vergrößern Hinzunahme eines Angriffsjokers (Unterzahlspiel)

Spezifische Begründungen zur Auswahl der Spielform:

- 1 vs. 1-Verhalten wird direkt geschult
- Anspielmöglichkeit zum richtigen Zeitpunkt erkennen und einleiten
- Durch ein Prellverbot wird das Spiel ohne Ball betont

5.2 Spielformen Kooperatives Spiel

Tab. 8: Mehrtorball

Spielform	Mehrtorball	
Baustein	Kooperatives Spiel	
Beschreibung der Spielform	<p>In einer Spielfeldhälfte spielen zwei Mannschaften nach Handballregeln gegeneinander. Es muss Manndeckung ohne Körperkontakt gespielt werden. Die angreifende Mannschaft erzielt ein Tor, wenn der Ball indirekt (Bodenpass) durch ein Hütchentor zu einem Mitspieler gespielt wurde und der den Ball fängt. Bei diesen Toren kann von beiden Seiten gepunktet werden. Der Ball muss auf der Matte abgelegt werden, um einen Punkt zu erhalten. Die gegnerische Mannschaft versucht dies durch Abfangen und Herausspielen des Balls zu verhindern. Nach erfolgreichem Abschluss wird der Ball abgelegt und der Gegner kann agieren. Zusatzpunkt, wenn ein Tor nach einem Doppelpass erzielt wurde.</p>	
		
	Quelle: Schubert & Späte, 2002, S. 328; vgl. DHB, 2006 S. 20	
Inhalt	Kooperatives Spiel	
	Angriff:	Abwehr:
	<ul style="list-style-type: none"> • gruppentaktische Handlungen (Doppelpass) 	<ul style="list-style-type: none"> • Manndeckung (Begleiten, Aushelfen)
Handlungen ohne Ball	<ul style="list-style-type: none"> • freilaufen • anbieten • Lauftäuschungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Aktionen des Gegenspielers verfolgen • Gegenspieler decken • Torwürfe verhindern • Zuspiele verhindern/stören
Handlungen mit Ball	<ul style="list-style-type: none"> • prellen • Wurf- und Lauftäuschungen • indirekter Torwurf 	-
Gütekriterien zur Problemlösung	<ul style="list-style-type: none"> • Überzahlsituation schaffen und nutzen • gute Wurfposition 	<ul style="list-style-type: none"> • Ballgewinn • Pass- und Laufwege blockieren
Variationen	<p><u>Taktische Komplexität verringern (I):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Spieleranzahl verringern - Anzahl der Tore verringern <p><u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Torgröße verringern - Ballanzahl erhöhen - Regeländerung (Prellverbot) - Punktevergabe erhöhen, bei kleineren Toren oder taktischen Maßnahmen (Doppelpass) - Hinzunahme eines Angriffsjokers (Überzahlspiel) 	<p><u>Taktische Komplexität verringern (I):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Torgröße verringern - Toranzahl verringern - Spielfläche verkleinern - Regeländerung (Prellverbot) <p><u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Zielfläche vergrößern - Hinzunahme eines Angriffsjokers (Unterzahlspiel)

Spezifische Begründungen zur Auswahl der Spielform:

- Durch die Vorgabe mehrerer Tormöglichkeiten haben die Spieler die Gelegenheit mehr Tore zu erzielen (Motivationsfaktor)
- Durch die enge Manndeckung wird ein schnelles und effektives Spiel provoziert (Zeitdruck)
- Kommunikation und Kooperation zwischen den Spielern bei taktischen Maßnahmen wird hervorgehoben (Zusatzpunkte beim Doppelpass etc.)

Tab. 9: Aufsetzerball

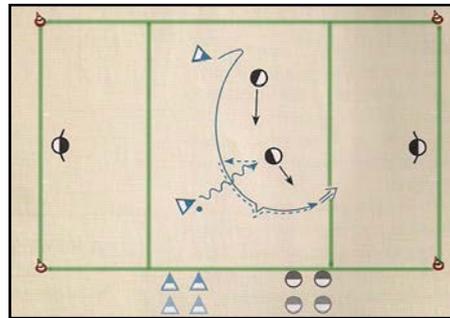
Spielform	Aufsetzerball	
Baustein	Kooperatives Spiel	
Beschreibung der Spielform	<p>In einem Hallendrittel (quer) spielen zwei Mannschaften 5 vs. 5 nach Handballregeln gegeneinander. Es muss Manndeckung gespielt werden. Die angreifende Mannschaft erzielt ein Tor, wenn der Ball indirekt (Bodenpass) durch ein Hütchentor geworfen wurde. Die gegnerische Mannschaft versucht dies durch Abfangen und Herausspielen des Balls zu verhindern. Es können maximal 2 Spieler gleichzeitig als Torhüter fungieren (Überzahlspiel 4 gegen 3 für die angreifende Mannschaft). Torhüter und Feldspieler dürfen permanent wechseln. Es wird ohne prellen gespielt. Zusatzpunkt, wenn ein Tor nach einem Doppelpass erzielt wurde.</p>	
	 <p style="text-align: right;">Quelle: DHB, 2006 S. 27</p>	
Inhalt	Kooperatives Spiel	
	Angriff:	Abwehr:
	<ul style="list-style-type: none"> • gruppentaktische Handlungen (Doppelpass) 	<ul style="list-style-type: none"> • Manndeckung (Begleiten, Aushelfen)
Handlungen ohne Ball	<ul style="list-style-type: none"> • freilaufen • anbieten • Gegenspieler binden • Lauftäuschungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Aktionen des Gegenspielers verfolgen • Gegenspieler decken • Torwürfe verhindern • Zuspiele verhindern/stören
Handlungen mit Ball	<ul style="list-style-type: none"> • passen • Passtäuschungen • indirekter Torwurf 	-
Gütekriterien zur Problemlösung	<ul style="list-style-type: none"> • Überzahlsituation erkennen und nutzen • gute Wurfposition 	<ul style="list-style-type: none"> • Ballgewinn • Pass- und Laufwege blockieren
Variationen	<p><u>Taktische Komplexität verringern (I):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Spieleranzahl verringern - Regeländerung (mit prellen, nur 1 Torwart) <p><u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Torgröße verringern - Ballanzahl erhöhen - Regeländerung (ohne Anwurf spielen) - Verkürzung der Angriffszeit 	<p><u>Taktische Komplexität verringern (I):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Torgröße verringern - Spielfläche verkleinern - Spieleranzahl erhöhen - Verkürzung der Angriffszeit <p><u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tore vergrößern - Spielfläche vergrößern

Spezifische Begründungen zur Auswahl der Spielform:

- Durch die zwei Torhüter entsteht eine Überzahlsituation für die Angreifer. Die fordert die Angreifer freie Spielräume zu erkennen und zu nutzen
- Prellverbot fördert das Zusammenspiel. Spieler müssen sich vom Ball „trennen“ und freilaufen
- Durch die enge Manndeckung wird ein schnelles und effektives Spiel provoziert (Zeitdruck)

Tab. 10: 2 vs.2 - Handball

Spielform	2 vs. 2 - Handball	
Baustein	Kooperatives Spiel	
Beschreibung der Spielform	<p>In einem Hallendrittel (quer) spielen zwei Mannschaften im 2 vs. 2 + zwei Torhüter nach Handballregeln gegeneinander. Weitere 2er Gruppen eines Teams warten außerhalb des Spielfeldes. Es muss Manndeckung gespielt werden. Die angreifende Mannschaft erzielt ein Tor, wenn der Ball durch einen indirekten Torwurf durch ein Hütchen- oder Stangentor geworfen wurde. Das gegnerische Team versucht dies durch Abfangen und Herausspielen des Balls zu verhindern. Zusatzpunkt, wenn ein Tor nach einem Doppelpass oder Positionswechsel erzielt wurde. Zusatzpunkt für die Abwehr bei Ballgewinn. Die Spielzeit pro 2 vs. 2 beträgt 1 Minute. Dann sind die nächsten 2er Teams an der Reihe. Welche Mannschaft hat nach einem Durchgang die meisten Punkte erzielt? Im nächsten Durchgang wechseln die Rollen der Angreifer und Abwehrspieler.</p> <p>Quelle: Krüger, T., 2007 S. 36</p>	
Inhalt	Kooperatives Spiel	
	Angriff:	Abwehr:
	<ul style="list-style-type: none"> • gruppentaktische Handlungen (Doppelpass, Positionswechsel) 	<ul style="list-style-type: none"> • Manndeckung (Begleiten, Aushelfen, Übergeben/Übernehmen)
Handlungen ohne Ball	<ul style="list-style-type: none"> • freilaufen • anbieten • Gegenspieler binden • Lauftäuschungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Aktionen des Gegenspielers verfolgen • Gegenspieler decken • Torwürfe verhindern • Zuspiele verhindern/stören
Handlungen mit Ball	<ul style="list-style-type: none"> • passen und fangen • prellen • Passtäuschungen • Torwurf 	-
Gütekriterien zur Problemlösung	<ul style="list-style-type: none"> • Überzahlsituation erkennen und nutzen • gute Wurfposition 	<ul style="list-style-type: none"> • Ballgewinn • Pass- und Laufwege blockieren
Variationen	<p><u>Taktische Komplexität verringern (I):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ohne taktische Vorgaben (Positionswechsel) - Tore vergrößern <p><u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Spieleranzahl erhöhen - Torgröße verringern - Regeländerung (ohne Prollen, Anwurf spielen) 	<p><u>Taktische Komplexität verringern (I):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Torgröße verringern - Spielfläche verkleinern - Spieleranzahl erhöhen <p><u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tore vergrößern - Spielfläche vergrößern - Regeländerung (ohne Körperkontakt Manndeckung)



	- Punktevergabe erhöhen, bei kleineren Toren oder taktischen Maßnahmen	
--	--	--

Spezifische Begründungen zur Auswahl der Spielform:

- Fokussierung auf Zusammenspiel der Kleingruppen in Angriff und Abwehr
- Unter Zeitdruck die richtige Entscheidung treffen
- freies, kreatives Spiel ist gefordert
- Durch einen Positionswechsel der Angreifer etc. ist die Kommunikation und Kooperation zwischen den Abwehrspielern gefordert (Absprachen sind zu treffen, Übergeben/Übernehmen)

5.3 Spielformen Leitlinien im Team

Tab. 11: 6+1 vs. 6+1

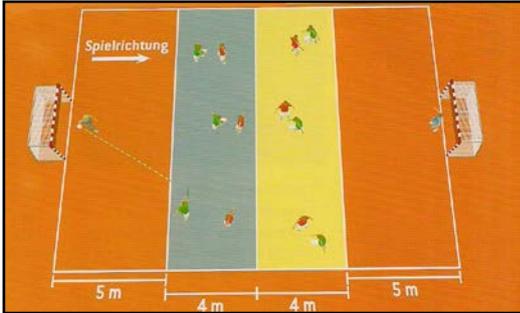
Spielform	6+1 vs. 6+1	
Baustein	Leitlinien im Team	
Beschreibung der Spielform	Es wird dem Zielspiel Handball entsprechend auf einem Handballfeld 6 vs. 6 + 2 Torhüter gespielt. Es muss Manndeckung gespielt werden. Torhüter und Feldspieler dürfen beliebig wechseln. Nach einer Spielzeit von 10 Minuten können die Spieler ihre Positionen wechseln oder werden für einen Auswechselspieler ausgetauscht (Pausen, Spielzeiten).	
Inhalt	Leitlinien im Team <ul style="list-style-type: none"> • Gleichmäßige zeitliche Spielanteile • Positionsvariabilität 	
Handlungen ohne Ball	<ul style="list-style-type: none"> • freilaufen • anbieten • Gegenspieler binden • Lauftäuschungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Aktionen des Gegenspielers verfolgen • Gegenspieler decken • Torwürfe verhindern • Zuspiele verhindern/stören
Handlungen mit Ball	<ul style="list-style-type: none"> • passen und fangen • Täuschungen • fangen, werfen 	-
Gütekriterien zur Problemlösung	<ul style="list-style-type: none"> • Überzahlsituation erkennen und nutzen • gute Wurfposition 	<ul style="list-style-type: none"> • Ballgewinn • Pass- und Laufwege blockieren
Variationen	<u>Taktische Komplexität verringern (I):</u> - Spieleranzahl verringern (4+1) - Überzahlverhältnis herstellen <u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u> - Torgröße verringern - Regeländerung (ohne Anwurf spielen) - Punktevergabe erhöhen, bei taktischen Maßnahmen (Doppelpass, Positionswechsel)	<u>Taktische Komplexität verringern (I):</u> - Torgröße verringern - Spielfläche verkleinern - Angriffspiel ohne Positionswechsel <u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u> - Tore vergrößern - Spielfläche vergrößern - Unterzahlverhältnis

Spezifische Begründungen zur Auswahl der Spielform:

- Umstellungsfähigkeit und Kooperation steht im Mittelpunkt

- Regeländerungen und Positionsrotation ermöglichen den Spielern verschiedene Spielerfahrungen

Tab. 12: 2mal 3 vs.3

Spielform		2mal 3 vs.3	
Baustein	Leitlinien im Team		
Beschreibung der Spielform	<p>Es spielen mit 6 Feldspieler +1 Torhüter in zwei Mannschaften gegeneinander. Das Spielfeld wird durch die Mittellinie für jede Mannschaft in eine Angriffs- und eine Abwehrrhälfte unterteilt. In jeder Hälfte sind jeweils drei Spieler jeder Mannschaft. Es wird Manndeckung gespielt. Die Mittellinie dürfen die Spieler nicht überqueren. Die Spieleröffnung erfolgt durch einen Hochball. Nach einem Tor wird der Ball vom Torwart ins Spiel gebracht, also wird ohne Anwurf gespielt.</p>  <p>Quelle: DHB,2006 S. 27</p> <p>Weil die Mannschaft sich in eine Angriffs- und Abwehrgruppe aufteilen muss, müssen die Spieler konsequent nach dem Rotationsprinzip auswechseln. Beispiel Mannschaft A: A1 bis A3 spielen im Angriff, A4-A6 in der Abwehr, A7-A10 befinden sich als Auswechselspieler außerhalb des Spielfeldes. Nachdem A1 einen Torwurf ausgeführt hat, wechselt er auf die Bank und A4 übernimmt seine Position im Angriff. Der eingewechselte A7 wechselt von der Bank in die Abwehrgruppe.</p>		
Inhalt	Leitlinien im Team <ul style="list-style-type: none"> • Gleichmäßige zeitliche Spielanteile • Positionsvariabilität 		
Handlungen ohne Ball	<ul style="list-style-type: none"> • freilaufen • anbieten • Gegenspieler binden • Lauftäuschungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Aktionen des Gegenspielers verfolgen • Gegenspieler decken • Torwürfe verhindern • Zuspiele verhindern/stören 	
Handlungen mit Ball	<ul style="list-style-type: none"> • passen und fangen • Täuschungen • Torwurf 	-	
Gütekriterien zur Problemlösung	<ul style="list-style-type: none"> • Überzahlsituation erkennen und nutzen • gute Wurfposition 	<ul style="list-style-type: none"> • Ballgewinn • Pass- und Laufwege blockieren 	
Variationen	<u>Taktische Komplexität verringern (I):</u> - Spieleranzahl verringern (4+1) - Überzahlverhältnis herstellen <u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u> - Torgröße verringern - Punktevergabe erhöhen, bei taktischen Maßnahmen (Doppelpass)	<u>Taktische Komplexität verringern (I):</u> - Torgröße verringern - Spielfläche verkleinern <u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u> - Tore vergrößern - Spielfläche vergrößern - Unterzahlverhältnis schaffen	

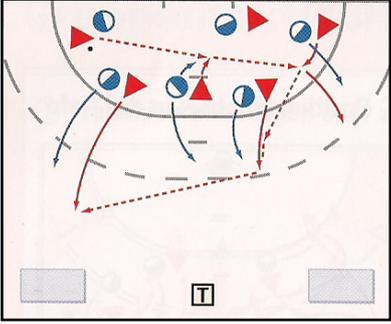
Spezifische Begründungen zur Auswahl der Spielform:

- Es können bis zu 14 Spieler eingesetzt werden
- Durch das verpflichtende Rotationsprinzip spielen alle Spieler auf allen Positionen

- Das Handballspiel wird hier als Zielspiel angewendet, um alle taktischen Inhalte einzubinden

5.4 Spielformen Gegenstoß

Tab. 13: Parteiballspiel mit „Umschalten“

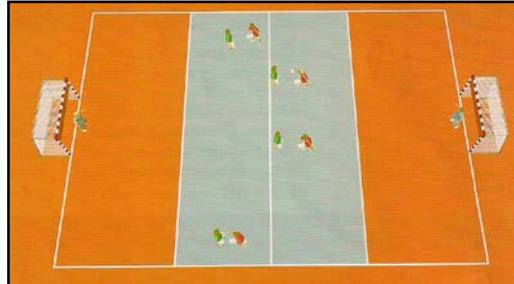
Spielform	Parteiballspiel mit „Umschalten“	
Baustein	Gegenstoß	
Beschreibung der Spielform	<p>Im Raum zwischen Toraus- und Freiwurflinie spielen zwei Mannschaften (6vs.6) nach Handballregeln gegeneinander Parteiball. Es wird eine enge Manndeckung gespielt. Nach 10 Pässen innerhalb einer Mannschaft startet diese in Richtung Spielfeldmitte und versucht in einen der zwei Kästen zu werfen. Es gibt einen Punkt für die 10 Pässe und einen Zusatzpunkt für das Treffen eines Kastentors. Prellen ist verboten.</p> <p>Quelle: Schubert & Späte, 2002, S. 342</p>	
Inhalt	Gegenstoß <ul style="list-style-type: none"> • Schnelles Umschalten von Abwehr auf Angriff (und umgekehrt) • Gegner unter Druck setzen • Herausprellen beim Dribbling 	
Handlungen ohne Ball	<ul style="list-style-type: none"> • freilaufen • anbieten • Gegenspieler binden • Lauftäuschungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Aktionen des Gegenspielers verfolgen • Gegenspieler decken • Torwürfe verhindern • Zuspiele verhindern/stören
Handlungen mit Ball	<ul style="list-style-type: none"> • passen und fangen • Täuschungen • Zielwurf 	-
Gütekriterien zur Problemlösung	<ul style="list-style-type: none"> • Überzahlsituation erkennen und nutzen • Spieler kommt frei zum Wurf 	<ul style="list-style-type: none"> • Ballgewinn • Pass- und Laufwege blockieren
Variationen	<u>Taktische Komplexität verringern (I):</u> - Spieleranzahl verringern - Überzahlverhältnis herstellen - Regeländerung: prellen erlaubt <u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u> - Torgröße verringern - Vorgabe von Passvarianten	<u>Taktische Komplexität verringern (I):</u> - Torgröße verringern - Spielfläche verkleinern <u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u> - Tore vergrößern - Spielfläche vergrößern - Unterzahlverhältnis schaffen

Spezifische Begründungen zur Auswahl der Spielform:

- Durch das Prellverbot müssen sich die Spieler freilaufen und anbieten. Das Spiel ohne Ball wird betont
- Durch zwei Tore wird es den Verteidigern erschwert, die Aktionen der Angreifer zu antizipieren
- Schnelles Umschalten ist gefordert, um einen zeitlich dynamischen Vorsprung vor den Verteidigern zu erzielen

Tab. 14: 4 vs. 4 mit Tempoforcierung

Spielform		4 vs. 4 mit Tempoforcierung	
Baustein	Gegenstoß		
Beschreibung der Spielform	<p>In einem Hallendrittel spielen zwei Mannschaften (4 vs. 4) plus 2 Torhüter nach Handballregeln gegeneinander. Es wird eine enge Manndeckung über das gesamte Spielfeld gespielt. Es wird ohne Anwurf gespielt. Die Spielzeit je Angriff beträgt 15 Sekunden. Alle Spieler einer Mannschaft müssen so nach Ballgewinn schnellstmöglich ins gegnerische Feld laufen und versuchen ein Tor zu erzielen. Die abwehrende Mannschaft muss nach Ballverlust ebenso schnell wieder zurücklaufen, um den Gegenstoß abzuwehren. Feldspieler und Torwart dürfen beliebig wechseln.</p> <p>Quelle: DHB, 2006, S. 27</p>		
Inhalt	<p>Gegenstoß</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schnelles Umschalten von Abwehr auf Angriff (und umgekehrt) 		
Handlungen ohne Ball	<ul style="list-style-type: none"> • freilaufen • anbieten • Gegenspieler binden • Lauftäuschungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Aktionen des Gegenspielers verfolgen • Gegenspieler decken • Torwürfe verhindern • Zuspiele verhindern/stören 	
Handlungen mit Ball	<ul style="list-style-type: none"> • prellen • passen und fangen • Täuschungen • Torwurf 	-	
Gütekriterien zur Problemlösung	<ul style="list-style-type: none"> • Schnelligkeit • Überzahlsituation erkennen und nutzen • Spieler kommt frei zum Wurf 	<ul style="list-style-type: none"> • Ballgewinn • Pass- und Laufwege blockieren 	
Variationen	<p><u>Taktische Komplexität verringern (I):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Spieleranzahl verringern - Überzahlverhältnis herstellen <p><u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Torgröße verringern - Regeländerung: prellen verboten - Vorgabe von Passvarianten - Torwarttore zählen doppelt 	<p><u>Taktische Komplexität verringern (I):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Spielerzahl erhöhen - Torgröße verringern - Spielfläche verkleinern <p><u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tore vergrößern - Spielfläche vergrößern - Unterzahlverhältnis schaffen 	



Spezifische Begründungen zur Auswahl der Spielform:

- Durch die Regeländerungen (Zeitvorgabe etc.) wird das Tempospiel forciert
- Schnelligkeit ist gefordert
- Angriffs- und Abwehrverhalten im Gegenstoß werden geschult
- Positionswechsel werden berücksichtigt
- Spielform ist sehr belastungsintensiv, darum sollten Pausen integriert werden.
- Spielform kann in Turnierform gespielt werden, um Pausenzeiten zu integrieren.

6 Spielformen für das Grundlagentraining

6.1 *Spielformen Individuelle Ausbildung*

- 1 vs. 1 – Prellwettkampf
- 2 vs. 2 – Parallelstoß

6.2 *Spielformen Kooperatives Spiel*

- Stangentorball
- Parteiball mit Pflichtverlagerung
- 3 vs. 3 im begrenzten Raum

6.3 *Spielformen Leitlinien im Team*

- 6+1 vs. 6+1

6.4 *Spielformen Gegenstoß*

- Kooperatives Basketballspiel
- 3mal 2 vs. 2
- Gegnerische Kiste füllen

6.1 Spielformen Individuelle Ausbildung

1 vs. 1-Verhalten in Angriff und Abwehr

Tabelle 5: 1 vs. 1 - Prellwettkampf

Spielform	1 vs. 1 - Prellwettkampf	
Baustein	Individuelle Ausbildung	
Beschreibung der Spielform	Es spielt ein Angreifer gegen einen Abwehrspieler auf ein Tor (inkl. Torwart) in einem abgegrenzten Sektor (3-4m) im Abwehrzentrum. Der Abwehrspieler startet nach einem Ballcheck (Hin- und Rückpass zwischen Angreifer und Abwehrspieler) die 1 vs. 1-Aktion. Der Angreifer soll innerhalb des begrenzten Sektors ein Tor erzielen Der Abwehrspieler soll dies verhindern. Ein Tor, erzielt aus dem Sektor bringt 2 Punkte, ein Tor aus dem äußeren Sektor bringt 1 Punkt (für Angreifer). Ein Ballgewinn des Abwehrspielers wird mit 2 Punkten belohnt. Nach 3-5 Wiederholungen erfolgt ein Rollenwechsel. Wer erreicht die höchste Punktzahl bei 10 Versuchen?	
Inhalt	Angriff:	Abwehr:
	• individuelle taktische Handlungen im 1 vs. 1-Verhalten	• Verhalten in einer 1 vs. 1-Abwehr/ Regelbewegungen in der Abwehr
Handlungen ohne Ball	—	• Gegner in ungünstige Wurfposition drängen/Durchbruch nach außen anbieten • nach Ballaufnahme des Angreifers mit vorherigem Prellen, defensiv agieren, wenn der Spieler in einer ungünstigen Wurfposition ist
Handlungen mit Ball	• Wurf- und Lauftäuschungen • Prellen • Torwurf	
Gütekriterien für die Problemlösung	• gute Wurfposition • Gegner überwinden	• Gegenspieler in ungünstiger Wurfposition • Ballgewinn
Variationen	<u>Taktische Komplexität verringern (I):</u> • Breite des Sektors erhöhen • Hinzunahme eines neutralen Anspielers (1+1 vs. 1) <u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u> • Breite des Sektors verringern	<u>Taktische Komplexität verringern (I):</u> • Breite des Sektors verringern <u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u> • Hinzunahme eines Angreifers (2 vs. 1) • Breite des Sektors erhöhen

Begründungen zur Auswahl der Spielform:

- 1 vs. 1 wird direkt geschult
- Durchsetzen auf engem Raum ist gefordert
- in der Abwehr hat der Ballgewinn Priorität (Blickrichtung zu Ball und Beinen des Gegenspielers)

Individuelle und einfache gruppentaktische Handlungen – Hilfs- und Sicherungsaufgaben in der Abwehr

Tabelle 6: 2 vs. 2-Parallelstoß

Spielform	2 vs. 2 – Parallelstoß	
Baustein	Individuelle Ausbildung	
Beschreibung der Spielform	<p>Im begrenzten Raum in der Angriffsmitte wird 2 vs. 2 mit zwei zusätzlichen Anspielern auf ein Tor (inkl. Torwart) gespielt. Der Raum wird durch Hütchen auf ca. 8m Breite begrenzt. Die Anspieler befinden sich außerhalb des begrenzten Raumes, jeweils links und rechts auf einer Höhe von ca. 10m. Die Abwehrspieler agieren zwischen 8 und 9,5m.</p> <p>Das Spiel beginnt mit einer kurzen Aufbauphase mit Anspielern vor Beginn einer Auslösehandlung. Auslösehandlung ist immer eine raumverlagernde 1 vs. 1-Aktion. Der Angreifer mit Ball sollte zunächst den Raum in der Mitte angreifen, um ein Aushelfen des zweiten Abwehrspielers zu provozieren. Der Angreifer ohne Ball läuft an für das parallele Stoßen. Es erfolgt ein eigener Durchbruch oder ein Anspiel auf den anlaufenden Mitspieler.</p>	
	Quelle: Langhoff & Kurrat, 2006, S.11	
Inhalt	Angriff: <ul style="list-style-type: none"> •Angriffsgrundbewegungen •individuelle und einfache gruppentaktische Handlungen 	Abwehr: <ul style="list-style-type: none"> •Regelbewegungen in der Abwehr •Hilfs- und Sicherungsaufgaben auf benachbarten Positionen
Handlungen ohne Ball	<ul style="list-style-type: none"> •sich dem Mitspieler anbieten •laufen in den freien Raum 	<ul style="list-style-type: none"> •Raum verteidigen •Hilfs- und Sicherungsaufgaben •übergeben/übernehmen von Gegenspielern
Handlungen mit Ball	<ul style="list-style-type: none"> •1 vs. 1 durchsetzen •Druck auf die Abwehr ausüben/ torgefährlich sein •werfen/fangen 	
Gütekriterien für die Problemlösung	<ul style="list-style-type: none"> •richtige Entscheidung treffen/ freie Torwurfmöglichkeit •Binden zweier Gegenspieler 	<ul style="list-style-type: none"> •Angreifer zu Neuaufbau zwingen •unterbrechen der Angriffsaktion •Ballverlust der Angreifer
Variationen	<u>Taktische Komplexität verringern (I):</u> <ul style="list-style-type: none"> •Aktionsraum vergrößern •Überzahlverhältnis herstellen (2 vs. 1) <u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u> <ul style="list-style-type: none"> •Auswahl zwischen zwei Folgeaktionen: Kreuzen, Parallelstoß •ohne Anspieler spielen 	<u>Taktische Komplexität verringern (I):</u> <ul style="list-style-type: none"> •Aktionsraum verkleinern •keine Positionswechsel im Angriff <u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u> <ul style="list-style-type: none"> •Erweiterung der Folgeaktionen: <ul style="list-style-type: none"> -Erweiterung des Aufgabenbereichs der Abwehr (in Breite und Tiefe)

Begründungen zur Auswahl der Spielform

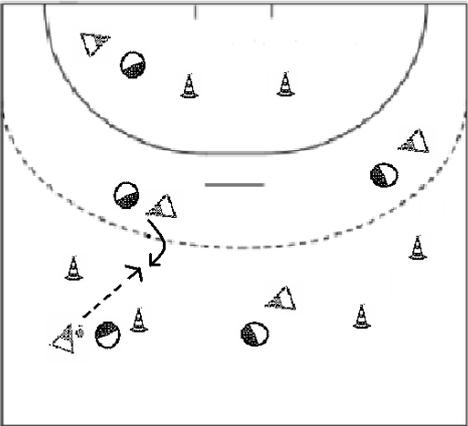
- 1 vs. 1-Aktion muss torgefährlich sein, um den zweiten Gegenspieler zu binden
- Angreifer muss unter Druck auf der Grundlage einer Situationsanalyse eine angemessene Entscheidung treffen (Anspiel/ eigener Durchbruch)
- Situation eines Neuaufbaus in aussichtsloser Situation muss erkannt werden

- Abwehrspieler muss Hilfsaufgaben auf der benachbarten Position mit der Verteidigung des eigenen Raumes vereinbaren

6.2 Spielformen Kooperatives Spiel

Gezieltes Schaffen und Nutzen von Räumen - Manndeckung

Tabelle 7: Stangentorball

Spielform	Stangentorball (II)	
Baustein	Kooperatives Spiel	
Beschreibung der Spielform	Zwei Mannschaften spielen gegeneinander auf 3 Stangentore (4m). Es darf um das Stangentor herumgespielt werden, Tore sind von vorne und hinten erzielbar. Jede Mannschaft spielt auf jedes Tor. Ein Treffer ist dann erzielt, wenn ein Mitspieler der eigenen Mannschaft den Bodenpass durch das Stangentor fangen kann. Weitere Regeln im Umgang mit dem Ball und Gegenspieler sind die allgemeinen Handballregeln. Pellen ist verboten!	 <p>Quelle: eigene Darstellung</p>
Inhalt	Angriff: <ul style="list-style-type: none"> •gezieltes Schaffen und Nutzen von Räumen •Raum öffnende Bewegungen 	Abwehr: <ul style="list-style-type: none"> •Manndeckung
Handlungen ohne Ball	<ul style="list-style-type: none"> •richtige Positionierung im Spielfeld und zum Ball: Freilaufen und Anbieten •Lauftäuschungen 	<ul style="list-style-type: none"> •ständiges Decken des Gegenspielers •Torwürfe verhindern/ blocken •Zuspiele verhindern/ stören
Handlungen mit Ball	<ul style="list-style-type: none"> •passen •fangen •indirekter Torwurf •raumöffnende Bewegungen (Pass-/ Wurf-täuschungen, Lauffinten) 	
Gütekriterien für die Problemlösung	<ul style="list-style-type: none"> •Erreichen und Nutzen einer Überzahlsituation •Spielverlagerung (Nutzen aller Torgelegenheiten) 	<ul style="list-style-type: none"> •Ballgewinn •Passwege blockieren
Variationen	<u>Taktische Komplexität verringern (I):</u> <ul style="list-style-type: none"> •Spieleranzahl verringern •Anzahl der Tore verringern •Tore vergrößern •Regeländerung: mit Pellen <u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u> <ul style="list-style-type: none"> •drei Mannschaften auf drei Tore spielen lassen •Torgröße verringern •Ballanzahl erhöhen •Vorgehen nach Torerfolg variieren •Punktevergabe (unterschiedliche Torgrößen; je kleiner das Tor, desto mehr Punkte) 	<u>Taktische Komplexität verringern (I):</u> <ul style="list-style-type: none"> •Spielfeldgröße reduzieren •Anzahl der Tore verringern •Torgröße verringern <u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u> <ul style="list-style-type: none"> •Regeländerung: mit Pellen •drei Mannschaften auf drei Tore spielen lassen

	<ul style="list-style-type: none"> •bewegliche Tore einbringen (2-er-Gruppen halten ein Seil und laufen mit wechselnder Geschwindigkeit und mit Richtungsänderungen über das Spielfeld) 	
--	--	--

Begründungen zur Auswahl der Spielform:

- durch die Gegebenheit mehrerer Tormöglichkeiten ist eine bewusste Spielverlagerung von Vorteil
- durch das Prellverbot ist das Freilaufen ohne Ball unabdingbar
- für den Balltransport ist kommunikatives Spiel notwendig

Spielverlagerung mit Ball - Manndeckung

Tabelle 8: Parteiball mit Pflichtverlagerung

Spielform		Parteiball mit Pflichtverlagerung	
Baustein	Kooperatives Spiel		
Beschreibung der Spielform	<p>Zwei Mannschaften spielen mit dem Ziel gegeneinander, möglichst viele Pässe in Folge zu spielen. Der Spielraum wird der Gruppengröße angepasst und in vier Sektoren aufgeteilt. Zusätzlich wird vereinbart, dass Spieler nachdem sie den Ball angenommen haben, schnell in einen anderen Sektor prellen müssen (die Mittellinie oder die Mittelachse überqueren). Danach dürfen sie den Ball abspielen. Nach 10 Pässen innerhalb einer Mannschaft bekommt diese einen Punkt. Danach erhält die andere Mannschaft den Ball.</p>		
	<small>Quelle: Feldmann, 2004, S.28</small>		
Inhalt	Angriff:		Abwehr:
	<ul style="list-style-type: none"> •gezieltes Schaffen und Nutzen von Räumen •Spielverlagerung mit Ball 		<ul style="list-style-type: none"> •Manndeckung
Handlungen ohne Ball	<ul style="list-style-type: none"> •freilaufen •Lauftäuschungen 		<ul style="list-style-type: none"> • ständiges Decken des Gegenspielers
Handlungen mit Ball	<ul style="list-style-type: none"> •passen •fangen •Raum öffnende Bewegungen (Pass-/ Wurf-täuschungen, Lauffinten) 		
Gütekriterien für die Problemlösung	<ul style="list-style-type: none"> •freies Abspiel •Nutzen des gesamten Spielfeldes 		<ul style="list-style-type: none"> •Bälle abfangen
Variationen	<u>Taktische Komplexität verringern (I):</u> <ul style="list-style-type: none"> •Spielfeld vergrößern •Anzahl der Spieler verringern 		<u>Taktische Komplexität verringern (I):</u> <ul style="list-style-type: none"> •Spielfeld verkleinern <u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u>

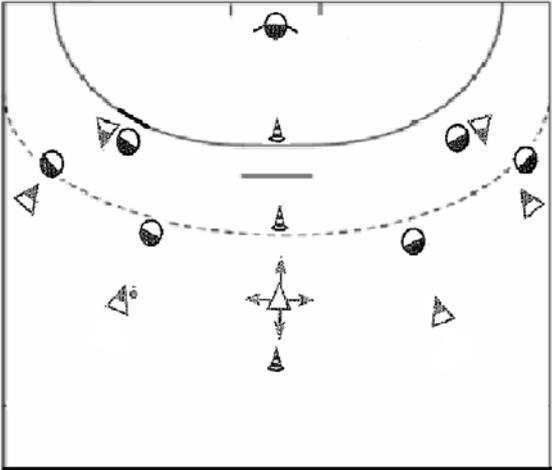
	<ul style="list-style-type: none"> • Abwehrspieler agiert „körperlos“ • <u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u> • Hinzunahme eines zweiten Balles • Spielfeld verkleinern 	<ul style="list-style-type: none"> • Spielfeld vergrößern
--	---	--

Begründungen zur Auswahl der Spielform:

- durch die vorgegebene Spielverlagerung werden die Räume genutzt und der Ball besitzende Spieler muss Lücken sehen, um den Weg in einen anderen Sektor antreten zu können
- Spieler ohne Ball müssen sich freilaufen, um angespielt werden zu können
- das Wahrnehmen von Ball, Gegen- und Mitspieler und der zusätzlich gegebenen räumlichen Aufteilung ist notwendig

Gezieltes Schaffen und Nutzen von Räumen - Beantworten von kooperativen Aktionen des Gegners

Tabelle 9: 3 vs. 3 im begrenzten Raum

Spielform	3 vs. 3 im begrenzten Raum	
Baustein	Kooperatives Spiel	
Beschreibung der Spielform	<p>Die Spielform wird auf ein Tor (inkl. Torwart) gespielt, das Spielfeld wird längs durch Hütchen in zwei Zonen geteilt. In jeder Spielfeldhälfte spielen Außen-, Rückraum- und Kreisspieler gegen drei Verteidiger, die nach der Grundspielweise einer 1:5- Abwehr agieren. Der Trainer steht als Anspieler in der Mitte.</p> <p>Es wird abwechselnd in der linken und rechten Spielfeldhälfte gespielt. Alle Angreifer dürfen den Anspieler nutzen, wenn ein Angriff neu aufgebaut werden muss. Nach drei Angriffen wechseln Angreifer- und Verteidigerteams in die Abwehr bzw. in den Angriff. Für jedes Tor erhält das angreifende Team einen Punkt, erfolgt kein Tor, bekommt das abwehrende Team einen Punkt.</p>	
		
	Quelle: Späte, 2003, S. 20	
Inhalt	Angriff: <ul style="list-style-type: none"> • Grundbewegungen im Angriff • gezieltes Schaffen und Nutzen von Räumen (Parallelstoß, Kreuzen, Doppelpass, Sperren stellen) 	Abwehr: <ul style="list-style-type: none"> • Beantworten kooperativer Handlungen der Angreifer • Hilfs- und Sicherungsfunktionen auf benachbarten Positionen
Handlungen ohne Ball	<ul style="list-style-type: none"> • freilaufen • Sperren stellen 	<ul style="list-style-type: none"> • seitliches Verschieben • Angreifer übergeben/übernehmen
Handlungen mit Ball	<ul style="list-style-type: none"> • Parallelstoß • kreuzen • Doppelpass 	
Gütekriterien für die Problemlösung	<ul style="list-style-type: none"> • Torerfolg • Spieler kommt frei zum Wurf 	<ul style="list-style-type: none"> • Verhindern eines Torerfolgs/ Ballgewinn • Auslösehandlung in der Entstehung unterbinden

Variationen	<u>Taktische Komplexität verringern (I):</u> <ul style="list-style-type: none"> •Überzahlsituation herstellen (3 vs. 2) <u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u> <ul style="list-style-type: none"> •verbindliche Anwendung einer taktischen Auslösehandlung als Auftakt einer Angriffsaktion •Punktevergabe ändern: Torerfolg durch Auslösehandlung = 2 Punkte •Hinzunahme eines aktiven Mitspielers in Abwehr und Angriff (4 vs. 4) 	<u>Taktische Komplexität verringern (I):</u> <ul style="list-style-type: none"> •ohne Positionswechsel im Angriff agieren <u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u> <ul style="list-style-type: none"> •Hinzunahme eines aktiven Mitspielers in Abwehr und Angriff (4 vs. 4)
-------------	--	--

Begründungen zur Auswahl der Spielform:

- um die Abwehr im begrenzten Raum zu überwinden ist ein kooperatives Spiel mit den Mitspielern notwendig
- freies, kreatives Spiel ist gefordert
- eine Absprache unter den Abwehrspielern ist erforderlich um Gegenspieler zu übergeben und übernehmen

6.3 Spielformen Leitlinien im Team

3:3-Positionsangriff – 1:5-Abwehrformation

Tabelle 10: 6+1 vs. 6+1

Spielform	6+1 vs. 6+1	
Baustein	Leitlinien im Team	
Beschreibung der Spielform	Es wird dem Zielspiel Handball entsprechend auf einem normalen Handballfeld 7 vs. 7 (inkl. Torhüter) gespielt. Die zu spielende Abwehrformation ist eine 1:5-Abwehr. Der Angriff spielt in einer 3:3-Formation.	
Inhalt	Angriff:	Abwehr:
	<ul style="list-style-type: none"> •3:3-Positionsangriff •Einführung von Spielphasen 	<ul style="list-style-type: none"> •1:5-Abwehrformation
Handlungen ohne Ball	<ul style="list-style-type: none"> •freilaufen •Lauftäuschungen 	<ul style="list-style-type: none"> •übergeben/übernehmen von Gegenspielern •seitliches Verschieben •aushelfen auf benachbarter Position
Handlungen mit Ball	<ul style="list-style-type: none"> •fangen/werfen •Pass-/Wurftäuschungen •individual- und gruppentaktische Handlungen •druckvolles Stoßen 	
Gütekriterien für die Problemlösung	<ul style="list-style-type: none"> •Torerfolg •Nutzen der gesamten Spielfeldbreite •Entstehung von Lücken durch druckvolle Aufbauphase 	<ul style="list-style-type: none"> •Verhindern eines Torerfolgs •Balleroberung
Variationen	<u>Taktische Komplexität verringern (I):</u> <ul style="list-style-type: none"> •Spieleranzahl verringern •Überzahlverhältnis herstellen <u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u> <ul style="list-style-type: none"> •Punktevergabesystem: 	<u>Taktische Komplexität verringern (I):</u> <ul style="list-style-type: none"> •Angriffsspiel ohne Positionswechsel •Angriffsspiel mit eingeschränktem Positionswechsel (zum Beispiel Positionswechsel nur in der Breite)

	<ul style="list-style-type: none"> - Tor erzielt durch taktische Auslösehandlung = 2 Punkte - aktiver Ballgewinn (herausgespielt, abgefangen, geblockt) = 2 Punkte •Regeländerung: Prellen verboten! 	<u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u> <ul style="list-style-type: none"> •Untersahlverhältnis herstellen
--	---	---

Begründungen zur Auswahl der Spielform:

Die Leitlinien im Team können als übergeordnete Vorgaben für die drei übrigen Inhaltsbausteine gesehen werden. Alle taktischen Problemstellungen können in diesen Baustein eingeordnet werden:

- das Handballspiel in seiner Zielspielform wird hier angewendet, um alle taktischen Inhalte zu integrieren
- durch entsprechende Variationen können Schwerpunkte auf ausgewählte taktische Aspekte gelegt werden

6.4 Spielformen Gegenstoß

Schnelle Umschaltfähigkeit

Tabelle 11: Kooperatives Basketballspiel

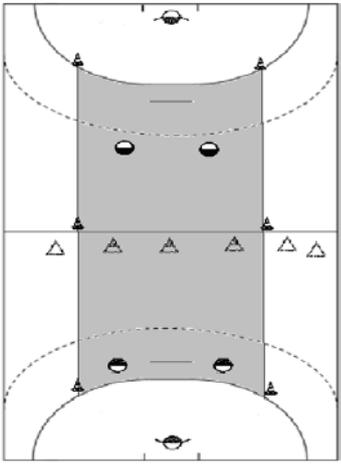
Spielform	Kooperatives Basketballspiel (II)	
Baustein	Gegenstoß	
Beschreibung der Spielform	Es spielen 2 gegen 1 auf einen Korb. Der Spieler, der sich einen Rebound erkämpft, bestimmt mit seinem ersten Pass seinen Mitspieler beim folgenden Angriff. Der dritte Spieler ist Verteidiger.	
Inhalt	Angriff:	Abwehr:
	<ul style="list-style-type: none"> •schnelles Umschalten von Abwehr auf Angriff •Ausspielen einer Überzahlsituation 	<ul style="list-style-type: none"> •schnelles Umschalten von Angriff auf Abwehr •aktive Abwehr
Handlungen ohne Ball	<ul style="list-style-type: none"> •freilaufen •Lauftäuschungen 	<ul style="list-style-type: none"> •aktives Abwehrspiel
Handlungen mit Ball	<ul style="list-style-type: none"> •Raum öffnende Bewegungen •Lauf-, Wurf-, Passtäuschungen 	
Gütekriterien für die Problemlösung	<ul style="list-style-type: none"> •Punkterfolg •Überzahl effektiv ausnutzen/ ein Spieler kommt frei zum Wurf 	<ul style="list-style-type: none"> •Verhindern eines Punkterfolgs/ Ballgewinn •Angreifer zu überhasteten Entscheidungen zwingen
Variationen	<u>Taktische Komplexität verringern (I):</u> <ul style="list-style-type: none"> •1 vs. 1 spielen mit Anspieler (1 vs. 1 + 1) <u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u> <ul style="list-style-type: none"> •Der „Rebounder“ bestimmt seinen neuen Mitspieler durch einen Bodenpass nach vorherigem Spielen •Spieleranzahl variieren (3 vs. 2) •Gleichzahlverhältnis herstellen (2 vs. 2) •Regeländerung: ohne Prellen 	<u>Taktische Komplexität verringern (I):</u> <ul style="list-style-type: none"> •Spiel langsamer machen: neu bestimmte Angreifer müssen zunächst die Seitenauslinie berühren <u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u> <ul style="list-style-type: none"> •Spieleranzahl variieren (3 vs. 2)

Begründungen zur Auswahl der Spielform:

- durch das schnelle, nicht vorhersehbare Bestimmen des zweiten Angreifers beziehungsweise des Abwehrspielers ist ständige Aufmerksamkeit und ein entsprechend schnelles Umschalten erforderlich (Handlungsschnelligkeit)
- durch die Überzahlsituation werden viele Punkte erzielt, daraus resultiert ein ständiger Wechsel von Spielerrollen und Teamkonstellationen
- durch die geringe Anzahl an Spielern ist die Spielform belastungsintensiv, eine dementsprechende Pausengestaltung ist erforderlich

Ausspielen einer Überzahlsituation – aktive Abwehr in Unterzahl (2 vs. 3)

Tabelle 12: 3mal 3 vs. 2

Spielform	3mal 3 vs. 2 (II)	
Baustein	Gegenstoß	
Beschreibung der Spielform	<p>Das Spielfeld wird über die gesamte Länge in der Breite verkleinert (ohne Außenpositionen). In jeder Spielfeldhälfte agieren zwei Verteidiger, in jedem Tor befindet sich je ein Torhüter. Mindestens zwei Dreiergruppen starten abwechselnd ab der Mittellinie. Die Dreiergruppe spielt zunächst 3 gegen 2 in einer Spielfeldhälfte. Nach Abschluss spielen die drei Spieler 3 gegen 2 zurück bis zur Mittellinie. Den Pass erhalten sie vom Torwart nach dem Abschluss. Anschließend wird sofort das dritte Mal 3 gegen 2 auf das gegenüberliegende Tor bis zum Torwurf ausgespielt. Ein Durchgang mit drei Angriffen ist zeitlich begrenzt auf 30 Sekunden, wird dieser Zeitrahmen nicht eingehalten ist die nächste Mannschaft an der Reihe. Für jedes Tor erhält die Dreiergruppe einen Punkt. Welches Dreierteam hat die meisten Punkte nach einer bestimmten Anzahl von Durchgängen?</p>	 <p>Quelle: Späte, 2004, S.20</p>
Inhalt	Angriff: <ul style="list-style-type: none"> • schnelles Überbrücken des Mittelfeldes • Ausspielen einer Überzahlsituation 	Abwehr: <ul style="list-style-type: none"> • Abwehr von Gegenstößen (im Mittelfeld)
Handlungen ohne Ball	<ul style="list-style-type: none"> • freilaufen (laufen in den freien Raum) • Ball in der Bewegung annehmen • Lauftäuschungen 	<ul style="list-style-type: none"> • Ball- und Passwege abschirmen • Gegner bei der Ballannahme stören
Handlungen mit Ball	<ul style="list-style-type: none"> • passen • Raum öffnende Bewegungen • Pass- und Wurf-täuschungen 	
Gütekriterien für die Problemlösung	<ul style="list-style-type: none"> • Torerfolg • Ausspielen einer Überzahlsituation/ Spieler kommt frei zum Wurf 	<ul style="list-style-type: none"> • Ballgewinn • Angreifer in ungünstige Wurfposition bringen
Variationen	<u>Taktische Komplexität verringern (II):</u> <ul style="list-style-type: none"> • Spieleranzahl verringern (2 vs. 1) • Spielfeldbreite erhöhen <u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u> <ul style="list-style-type: none"> • Spielfeldbreite verringern • Spiel mit Auslösehandlungen gegen 	<u>Taktische Komplexität verringern (I):</u> <ul style="list-style-type: none"> • Ohne Positionswechsel im Angriff agieren • Spielfeldbreite verringern <u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u> <ul style="list-style-type: none"> • Spielfeldbreite erhöhen

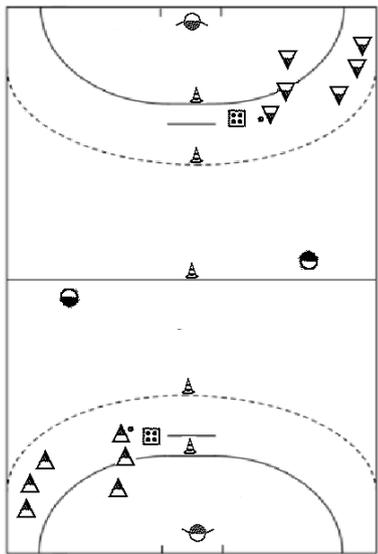
	defensiver agierende Verteidiger beim dritten 3 gegen 2 • Gleichzahlverhältnis herstellen • Druck provozieren: Tor erzielen, sonst sofortige Wiederholung des Durchgangs! • Dreierteams 1 min. spielen lassen, dann Wechsel (Punkte zählen) • Regeländerung: ohne Prellen • über die gesamte Spielfeldbreite 4 vs. 3 (5 vs. 4, 6 vs. 5) spielen	• taktische Vorgaben machen: - bei Problemen mit der Ballannahme: Ballhalter stören - hat ein Spieler bereits geprellt und befindet sich in einer schlechten Wurfposition: die zwei übrigen Spieler abdecken
--	--	--

Begründungen zur Auswahl der Spielform:

- durch die Zeitvorgabe wird die Tempoforcierung als Inhalt des Gegenstoßes integriert
- der seitlich begrenzte Raum muss in seiner Breite und Tiefe ausgenutzt werden, um die Überzahl ausspielen zu können
- Abwehrspielerwechsel integrieren
- Positionswechsel innerhalb der Teams berücksichtigen

Schnelles Überbrücken des Mittelfeldes – aktive Abwehr in Unterzahl (1 vs. 2)

Tabelle 13: Gegnerische Kiste füllen

Spielform		Gegnerische Kiste füllen (II)		
Baustein		Gegenstoß		
Beschreibung der Spielform	<p>Das Spielfeld ist längs geteilt, zwei Kisten werden am Siebenmeterpunkt postiert. Beide Tore sind besetzt und jeweils ein Abwehrspieler wird auf Höhe der Mittellinie auf beiden Seiten postiert. Die übrigen Spieler verteilen sich gleichmäßig in zwei diagonal gegenüberliegenden Ecken. Die jeweils ersten zwei Spieler beider Gruppen überbrücken das Mittelfeld auf ihrer Spielfeldseite gegen einen Abwehrspieler durch schnelles Passen in Richtung des gegnerischen Tores und schließen mit einem Torwurf ab. Der Abwehrspieler spielt eine aktive Abwehr. Bei einem Torerfolg legen sie den Ball in der gegnerischen Kiste ab, laufen zu ihrem Team zurück und die nächsten zwei Spieler starten. Bei einem Fehlwurf oder einem Ballverlust durch das Stören des Abwehrspielers transportieren sie den Ball durch schnelles Passen zurück in die eigene Hälfte, ohne dabei durch den Abwehrspieler gestört zu werden und übergeben den Ball an die nächsten beiden Spieler.</p> <p>Welches Team hat zuerst alle Bälle in der gegnerischen Kiste untergebracht?</p>			
Inhalt	Angriff: <ul style="list-style-type: none"> • schnelles Überbrücken des Mittelfeldes • schnelles Ausspielen einer Überzahlsituation 	Abwehr: <ul style="list-style-type: none"> • aktives Abwehrspiel • variables Abwehrspiel 	<small>Quelle: Schubert, 2003, S.21</small>	

	<ul style="list-style-type: none"> • schnelles Umschalten bei Ballverlust/ Torerfolg 	
Handlungen ohne Ball	<ul style="list-style-type: none"> • Lauftäuschungen • freilaufen 	<ul style="list-style-type: none"> • Abschirmen der Anspielstation nach Ballaufnahme des Ballbesitzers (ungünstige Wurfposition; bereits geprellt) • offensiv agieren bei Problemen mit der Ballannahme • Abwehrtäuschungen einsetzen
Handlungen mit Ball	<ul style="list-style-type: none"> • fangen/werfen • Lauftäuschungen • Wurf-/Passtäuschungen 	
Gütekriterien für die Problemlösung	<ul style="list-style-type: none"> • Torerfolg • Überzahl effektiv ausnutzen/ Spieler kommt frei zum Wurf 	<ul style="list-style-type: none"> • Ballgewinn • Angreifer zu überhasteten/unüberlegten Entscheidungen zwingen • Angreifer in ungünstige Wurfposition bringen
Variationen	<p><u>Taktische Komplexität verringern (I):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ohne Abwehrspieler spielen (2 vs. 0) • körperloses Spiel des Abwehrspielers <p><u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Gleichzahlverhältnis herstellen (2 vs. 2) • Punktevergabesystem ändern: Tor erzielt durch eine vorige Auslösehandlung = 2 Punkte (bspw. ein zusätzlicher Tennisball in der Kiste) • Regeländerung: Prellverbot • Spielfeldbreite reduzieren 	<p><u>Taktische Komplexität verringern (I):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ohne Positionswechsel im Angriff spielen • Spielfeldbreite reduzieren <p><u>Taktische Komplexität erhöhen (III):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Gleichzahlverhältnis herstellen (2 vs. 2) • Spieleranzahl vergrößern

Begründungen zur Auswahl der Spielform:

- zeitlicher Druck bei Torwurf und Balltransport durch Wettkampfform gegeben
- Tempoforcierung als Inhalt des Gegenstoßes ist integriert

Literatur

- Baschta, M. (2008). *Spielend zum Großen Spiel. 113 Kleine Spiele und Übungen für Basketball, Volleyball, Handball, Softball, Flag-Football und Unihockey*. Wiebelsheim: Limpert.
- BHV. <http://www.idee-und-design.com/bhv/internet/startseite/home.php> (Zugriff am 14.11.2008)
- Brack, R., Bubeck, D. & Pietzsch, R. (1996). Spielfähigkeits- und entwicklungsorientiertes Nachwuchsstraining im DHB. *handballtraining*. 18 (4+ 5), 4- 12.
- Brand, H. (2008). *Handball. Mein Spiel, mein Stil. Trainieren-Spielen-Coachen*. Münster: Philippka.
- Brockmann, L. (2009). *Teaching Games for Understanding als Konzept für die Entwicklung von Spielformen in der Grundlagenschulung im Hallenhandball*. Unveröffentlichte Bachelor-Thesis. Bremen: Universität Bremen.
- Bunker, D. & Thorpe, R. (1982). A model for the teaching of games in the secondary school. *Bulletin of Physical Education*, 18 (1).
- DHB (2005). *Rahmentrainingskonzeption 2005 - 2008*. Münster: Philippka.
- DHB (2006). *Spielen mit Hand und Ball*. Münster: Philippka
- DHB (2009). *Rahmentrainingskonzeption für die Ausbildung und Förderung von Nachwuchsspielern*. Münster: Philippka.
- DHB. *DHB Hannibal-Medaille*. <http://www.dhb.de/index.php?id=532> (Zugriff am 24.03.2009)
- DHB. *DHB Spielabzeichen*. <http://www.dhb.de/index.php?id=146> (Zugriff am 24.03.2009)
- DHB. (2008). *DHB Leitbild*.
[http://www.dhb.de/index.php?id=391&tx_ttnews\[pointer\]=6&tx_ttnews\[tt_news\]=723&tx_ttnews\[backPid\]=20&cHash=8f620154ae](http://www.dhb.de/index.php?id=391&tx_ttnews[pointer]=6&tx_ttnews[tt_news]=723&tx_ttnews[backPid]=20&cHash=8f620154ae) (Zugriff am 17.02.2009)
- Dietrich, K., Dürrwächter, G., Schaller, H. (2007). *Die großen Spiele* (6. überarb. Aufl.). Aachen: Meyer & Meyer.
- Ehret, A., Späte, D., Schubert, R. & Roth, K. (1995). *Handball Handbuch 2. Grundlagentraining für Kinder und Jugendliche*. Münster: Philippka.
- Ellis, M. (1986). Modification of Games in: Thorpe, R., Bunker, D., & Almond, L. (Eds.). *Rethinking Games Teaching* (S. 75-77). Loughborough: Department of Sports Science and Physical Education. Leics, LE 113TU.
- Emrich, A. (2007). *Spielend Handball lernen in Schule und Verein* (5. korrigierte und erg. Aufl.). Wiebelsheim: Limpert.
- Feldmann, K. (2004). Basics für Angreifer. Das Angriffsspiel gegen die erste offensive Raumdeckung und die Einführung des Positionsspiels. Teil 2. *handballtraining*. 26 (4). 26-31.
- Gildi-Kilian, S. & Medler, M. (2004). *Handball spielen lernen*. Flensburg: Sportbuch-Verlag.
- Griffin, L. & Butler, J. (2005). *Teaching Games for Understanding. Theory, Research, and Practice*. Champaign. IL: Human Kinetics.
- Handballkreis Bremen, *Spielbetrieb*. <http://www.handballkreis-bremen.de>, (Zugriff am 24.03.2009)
- Hohmann, A. (2005). Sportspiel-Leistung in: Hohmann, A., Kolb, M. & Roth, K. (Hrsg). *Handbuch Sportspiel* (S.). Schorndorf: Hofmann.
- Holt, N. K., Stream, W. B. & Bengochea, E. G. (2002). Expanding the Teaching Games for Understanding Model: New Avenues for Future Research and Practice. *Journal of Teaching in Physical Education*. 21, 162- 176.
- Kolodziej, C. (2003). *Richtig Handball*. München: BLV.
- Kolodziej, C. (2007). *Richtig Handball*. München: BLV.
- König, S., Eisele, A. (2002). *Handball unterrichten. Unterrichtseinheiten, Trainingsformen und Stundenbeispiele für Schule und Verein* (3. unveränd. Aufl.). Schorndorf: Hofmann.
- König, S. & Eisele, A. (2002). *Handball unterrichten. Unterrichtseinheiten, Trainingsformen und Stundenbeispiele für Schule und Verein* (3. unveränd. Aufl.). Schorndorf: Hofmann.
- Krüger, T. (2007). Übergang von der Mann- zur Raumdeckung. *handballtraining* 29 (1), 36.
- Lange, H. & Sinning, S. (2007). *Neue und bewährte Ballspiele für Schule und Verein*. Wiebelsheim: Limpert.
- Langhoff, K. & Kurrat, H. (2006). Handballtraining pocket. Grundspiele. Entwicklung der Spielfähigkeit anhand der DHB-Rahmentrainingskonzeption. *handballtraining* 28.
- Lebherz, J. (2004). Der Angreifer-angreifer. Trainingsbausteine zur Ausbildung eines modernen Abwehrspielers. Teil 1. *handballtraining* 26 (12), 14-17.
- Lebherz, J. (2005). Der Angreifer-angreifer. Trainingsbausteine zur Ausbildung eines modernen Abwehrspielers. Teil 3. *handballtraining* 27 (2), 20-27.

- Löv, T. (2005), Technik und Taktik spielerisch lernen. *handballtraining* 27 (12), S. 16-21.
- Memmert, D. & Roth, K. (2007). The effects of non-specific and specific concepts on tactical creativity in team ball sports. *Journal of Sports Sciences* 25 (12), 1423- 1432.
- Meinke, K. (2009). *Grundlagentraining im Hallenhandball. Entwicklung von Spielformen zur praktischen Umsetzung der Rahmentrainingskonzeption des Deutschen Handballbundes*. Unveröffentlichte Staatsexamensarbeit. Bremen: Universität Bremen.
- Müller, L. , Danisch, M. (2008). *Teaching Games for Understanding. Eine Einführung*. Unveröffentlichtes Manuskript. Bremen.
- Olivier, N., Marschall, F. & Büsch, D. (2008). *Grundlagen der Trainingswissenschaft und –lehre*. Schorndorf: Hofmann.
- Oppermann, H. P., Schubert, R. & Ehret, A. (1997), *Handball Handbuch 6. Handball spielen mit Schülern*. Münster: Philippka.
- Roth, K. (2005). Sportspiel-Vermittlung. In Hohmann, A., Kolb, M. & Roth, K. (Hrsg.). *Handbuch Sportspiel*, (S. 290-308). Schorndorf: Hofmann
- Roth, K. (2005), Taktiktraining. In Hohmann, A., Kolb, M. & Roth, K. (Hrsg.). *Handbuch Sportspiel*, (S. 342-349). Schorndorf: Hofmann.
- Roth, K., Memmert, D. & Schubert, R. (2006). *Ballschule Wurfspiele*. Schorndorf: Hofmann.
- Schubert, R. & Späte, D. (2002), *Handball Handbuch 1. Kinderhandball - Spaß von Anfang an*. Münster: Philippka.
- Schubert, R. (2003). Kleine Spiele für kleine Leute. *handballtraining* 25 (6), 18-21.
- Schubert, R., Späte, D., Späte, C., Hahn, H.-G., Eisele, A. (2006). *Spielen mit Hand & Ball. Unterrichtshilfen für die Grundschule*. Münster: Philippka.
- Späte, D. (2003). DHB-Rahmentrainingskonzeption praxisnah umgesetzt: Von der Manndeckung zur ersten offensiven Raumdeckung. Von der Wurforientierung zum Zusammenspiel-Verteidigen im Raum als erster Schritt zur Raumdeckung. Teil 1. *handballtraining* 25 (1), 4-13.
- Späte, D. (2003). DHB-Rahmentrainingskonzeption praxisnah umgesetzt: Von der Manndeckung zur ersten offensiven Raumdeckung. Positionswechsel in Tiefe und Breite im Angriff, in der Abwehr Begleiten oder Übergeben/Übernehmen. Teil 6 und letzter Teil. *handballtraining* 25 (11), 16-23.
- Späte, D. (2004). Handballtraining pocket. Trainingsbausteine für die Saisonvorbereitung. Spielformen, Wurftraining, Tempospiel, Komplexübungen, Grundspiele. *handballtraining* 26.
- Späte, D., Schubert, R., Ehret, A. (1997). *Handball Handbuch 3. Aufbautraining für Jugendliche* (2. überarb. und erw. Aufl.). Münster: Philippka.
- Weser Kurier (05.02.2009). Nachwuchsförderung in Gefahr. Bremer Handballverband braucht Geld und sucht Sponsoren.

