

Vorwort

Eine zeitgemäße Anpassung in den Kinder- und Jugendabteilungen der Vereine ist notwendig, um Handball alters- und entwicklungsgerechter spielen zu können.

Trainingsinhalte, Wettspiele und Spielregeln im Kinderhandball sind deshalb nicht mit denselben Maßstäben zu messen wie z.B. in den älteren Jugendspielklassen.

Für die folgenden Überlegungen zu einer einheitlichen Wettkampfstruktur sind daher folgende allgemeine Leitlinien maßgebend:

1. Wettspiele am Alter- und Könnensstand ausrichten
2. Entwicklungsgerechtes Spielen sollte Spielfähigkeit und Kreativität entwickeln
3. Faszination und Spielfreude vermitteln
– ***Erlebnisorientiert statt Ergebnisorientiert***
4. Wettspiele müssen sich an kind- und entwicklungsgerechten Trainingsinhalten orientieren
5. Ganzheitliche Persönlichkeitsentwicklung der Kinder und Jugendlichen

Um vielfältige motorische, koordinative und spielerische Fähigkeiten zu entwickeln, muss der Leistungsaufbau langfristig, entwicklungsorientiert und altersgerecht sein, weil nur auf einer solchen Grundausbildung Kinder später ihre handballspezifischen Spielfähigkeit optimal entwickeln können. Wenn für eine Vielseitigkeit im Training plädiert wird, muss diese Vielseitigkeit auch Eingang in den Wettkampf finden. Denn nur das, was im Wettkampf verlangt wird, wird in den meisten Fällen auch im Training geübt.

Darum haben sich für die Altersstufe der 6- bis 8jährigen Kinder im Vereinshandball in den letzten Jahren besonders Spielfeste bewährt.

Die Kernidee:

Es wird ein Handballturnier organisiert, gleichzeitig aber für die spielfreien Mannschaften andere Spiele, Wettkampf- und Bewegungsformen angeboten. Dank solcher Ergänzungen wird im Rahmen von Spielfesten nicht nur ausschließlich Handball gespielt.

Wenn Handball gespielt werden soll, dann aber ein Handballspiel, zu dem die Kinder die motorischen, technischen, taktischen und koordinativen Voraussetzungen haben. Das Handballspiel, ohne dem Spiel seine Identität als Handballspiel zu nehmen, sollte so weit vereinfacht werden, dass auch Spielanfänger es befriedigt spielen können.

Es ist notwendig eine moderne, den veränderten Bedingungen angepasste Kinderhandballkonzeption vorzulegen, die die Kinder entwicklungsgemäß, altersgemäß und langfristig optimal fördert und fordert → „Alternativer Spielbetrieb“

1. Motorische Grundlagenschulung

- motorische Fertigkeiten (laufen, springen, rollen)
- Koordination (mit und ohne Ball)

2. Entwicklung der Spielfähigkeit

- weiterführende Spielreihen (Parteiball)
- Elementarisierte Handballspiele
- Grundspiele

3. Das Wettkampfsystem

- Minispielfeste
- Spielfeste E-Jugend

Organisation

Jeder Verein kann je nach Spielerzahl mehrere Mannschaften melden. Die gemeldeten Mannschaften werden in 6er-Staffeln eingeteilt. Es wird eine einfache Runde gespielt. Jede teilnehmende Mannschaft pro Staffel ist einmal in der Spielrunde Ausrichter eines solchen Spieltages.

Ein Ausrichter benötigt eine drei Querfelder aufteilbare Sporthalle. Bei jeder Spielform stellt der ausrichtende Verein einen Schiedsrichter und an jeder Station einen Wettkampfrichter. Jede Mannschaft führt je Spieltag jeweils 3 verschiedene Wettkämpfe gegen eine andere Mannschaft durch (z.B. A gegen B, C gegen D, E gegen F). Die Gegner werden an jedem Spieltag gewechselt, so dass das Prinzip „jeder gegen Jeden“ erhalten bleibt.

Auf den drei Wettkampffeldern wird gleichzeitig gespielt, wodurch alle Kinder beschäftigt sind.

Organisation

Zeit	Feld 1:	Feld 2:	Feld 3:
	A – B	C – D	E – F
	E – F	A – B	C – D
	C – D	E – F	A – B

→ Spiel „4 + 1“

→ Turmball

→ Aufsetzerball

→ Koordination

Spiel 4 + 1

→ Kleinere Spielfelder

Die Spielfeldgröße beträgt 20 x 12 Meter längs im Hallendrittel. Da jedoch im Regelfall keine Markierungen vorhanden sind, bieten sich folgende Möglichkeiten an.

- Markierung der Spielfelder mit Klebeband
- In Sporthallen, in denen bereits Basketballspielfelder in Querrichtung markiert sind, muss lediglich der Torkreis gekennzeichnet werden.

→ Kleinere Tore

Altersgerechte Handballtore oder Vorrichtungen zum Abhängen der normalen Tore auf 1,60 m Höhe um falsche technische Wurfausführungen zu vermeiden

Im Regelfall sind sie jedoch in den Hallen noch nicht vorhanden. Der Übungsleiter hat dann folgende Alternativen:

- Markierung von Toren mit Klebeband an der Hallenwand
- Aufstellung von Weichbodenmatten
- Aufstellung von 3 Turnmatten hochkant

→ Kleinerer Wurfkreis

Der Wurfkreis wird mittels eines Halbkreises mit einem Radius von 5 bis Metern mit Klebeband o.ä. gezogen; Freiwurflinie Halbkreis mit einem Radius von 7 Metern.

→ Verkürzte Spielzeit

Die Spielzeit des Grundspiels sollte 2 x 15 Minuten betragen. Werden Spiele in Turnierform ausgetragen, bietet sich eine Spielzeit von 2 x 7,5 Minuten an.

→ Spielregeln anfangs großzügig auslegen

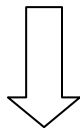
Spielverhalten: keine taktischen Zwänge

Möglichst keine Zeitstrafen verhängen: Falls überhaupt notwendig, sollten persönliche Strafen ausgesprochen werden. D.h., es wird immer in Gleichzahl gespielt.

Je nach Leistungsstand und Voraussetzungen sollten die offiziellen Regeln des Handballspiels beim Grundspiel großzügig ausgelegt werden. Die bezieht sich vor allem auf folgende Regelverstöße:

- mehrmaliges Tippen
- Fangfehler
- Schrittfehler (z.B. 4 Schrittkontakte)

→ *daraus ergibt sich:*



1. mehr Ballkontakte für Spieler
2. weniger Gegenspieler, einfachere Spielsituation
3. bessere Spielübersicht, einfacheres Zusammenspiel
4. kleinere Mannschaften, mehr Spielanteile
5. bessere Ballkontrolle, mehr Wurfchancen, mehr Tore
6. freies Spiel: Das Erkämpfen des Balles steht im Mittelpunkt

Spielregeln:

Jede Mannschaft spielt mit 5 Spielern, weitere (bis zu 10) sind Auswechselspieler. Die Torhüter sind nicht festgelegt; es kann während des Spiels bei Ballbesitz gewechselt werden. Alle Spieler dürfen im Tor und im Feld spielen. Optional kann ohne Prellen gespielt werden. Ein Tor ist erzielt wenn der Ball die Torlinie überschreitet. Nach einem Torerfolg bringt der Torwart den Ball wieder ins Spiel. Es werden nur persönliche Strafen ausgesprochen.

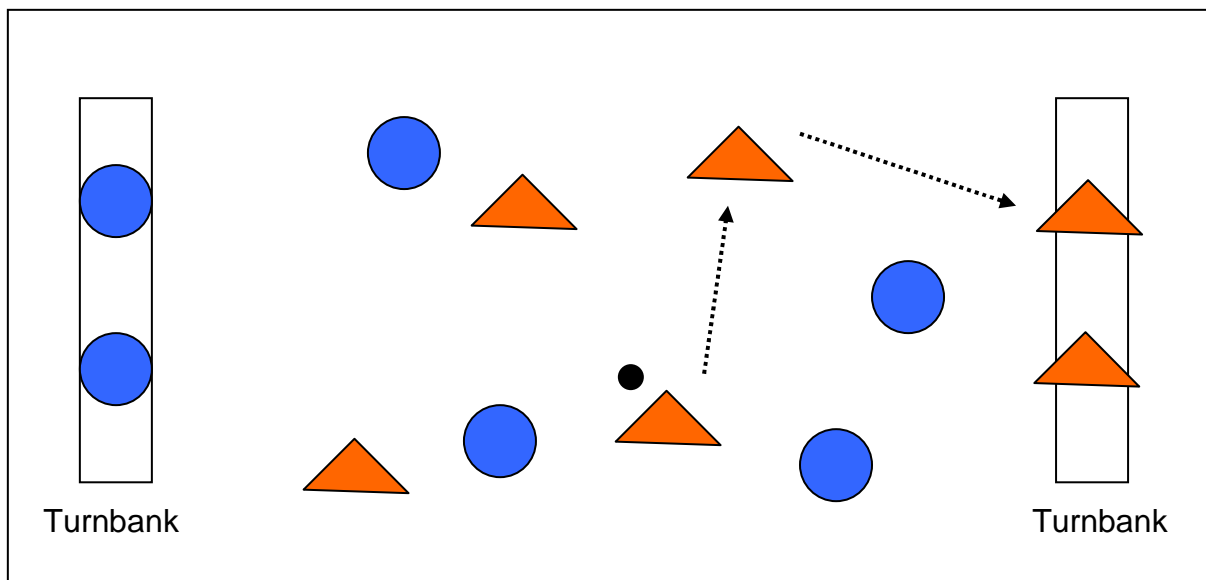
Hinweis: Fortgeschrittene können eine Manndeckung spielen.

Turmball

Spielregeln:

Es spielen 2 Mannschaften gegeneinander, wobei jeweils 4 Spieler im Feld und 2 als Turmwächter agieren. Die Ball besitzende Mannschaft versucht, einer ihrer Turmwächter, die auf einer Langbank stehen, mit einem Bodenpass anzuspielen. Fängt ein Turmwächter den Ball, wobei er den Boden nicht berühren darf, legt er den Ball in einen Ring, der auf der Mitte der Bank liegt. Damit hat diese Mannschaft ein Tor erzielt. Die verteidigende Mannschaft nimmt den Ball aus dem Ring und bringt ihn wieder ins Spiel (=Anspiel). Die Turmwächter können von allen Seiten angespielt werden. Der Passgeber löst den Fänger auf der Bank ab. Die Turmwächter dürfen nicht berührt oder gestoßen werden. Die Bank darf nicht übersprungen werden (Freiwurf). Es wird mit Einwurf, ohne Prellen und Tippen gespielt.

Spielfeld:



Spielfeld 20 x 12 Meter

Aufsetzerball

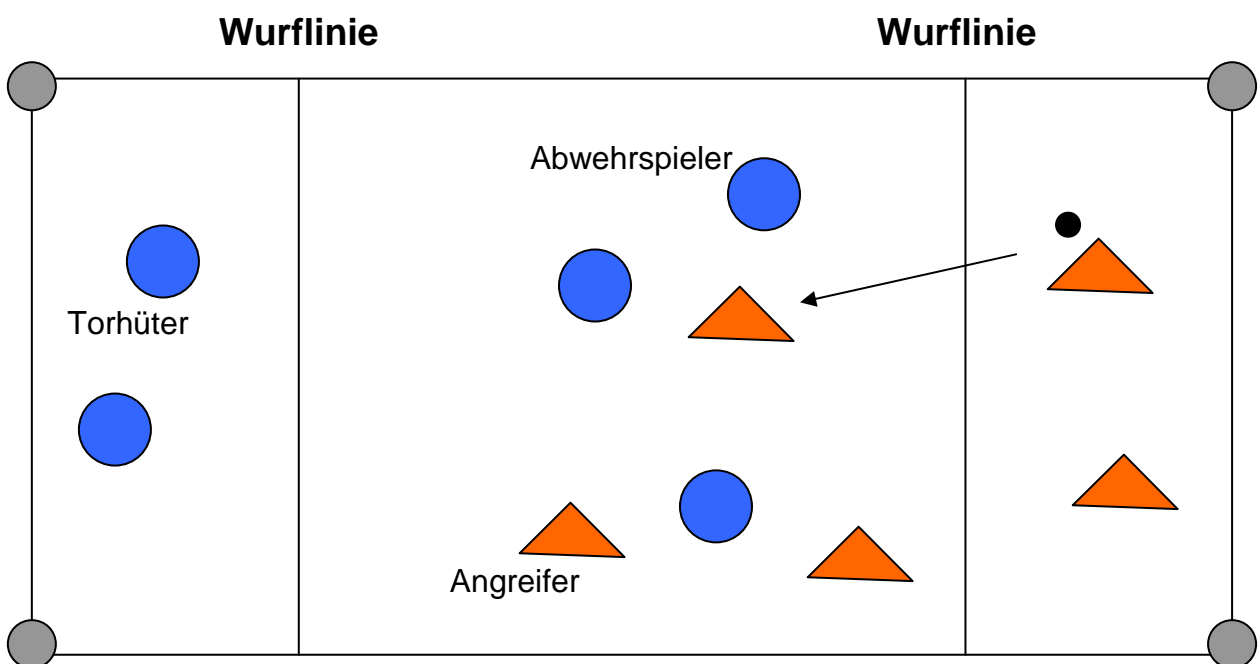
5 gegen 5 im Längsfeld im Hallendrittel

Aufsetzerball hebt sich von anderen kleinen Spielen mit der Hand dadurch ab, dass es ein vereinfachtes Handballspiel darstellt. Es enthält alle Elemente eines Handballspiels. Aufsetzerball schult grundlegende und vor allem auch sportartübergreifende Voraussetzungen für das Erlernen der Sportspiele.

Dieses sehr einfach und schnell zu organisierende Spiel ist unterhalb des Zielspieles für Kinder (4+1) vor allem für Spielanfänger gedacht. Dieses Aufsetzerspiel nehmen die Kinder in der Regel als Handballspiel wahr. Es kann leicht dem Könnensstand angepasst werden und benötigt wenig Raum. Es wird ohne zu prellen gespielt, wodurch vor allem das Zusammenspiel zwischen den Kindern gefördert wird. Das große Tor (6 bis 8m breit), das von zwei Torhütern gehütet wird, ermöglicht viele Erfolgserlebnisse. Ein weiterer Vorteil: Die angreifende Mannschaft spielt in der Überzahl, was ihr einen Vorteil erschafft.

Spielfeld:

Größe: 20 mal 12 Meter längs im Hallendrittel. Das Spielfeld hat an jeder Stirnseite je eine Wurflinie (Torraumlinie), die 5 bis 6 Meter von Grundlinie entfernt liegen. Die Tore sind in der Breite je nach Könnensstand veränderbar (6 bis 8 Meter breit) und werden mit Malstangen oder Hütchen auf der Grundlinie markiert. Der Raum zwischen den Torraumlinien ist das Spielfeld.



Spielfeld 20 x 12 Meter

Spielregeln:

Zwei Mannschaften spielen 5 gegen 5 auf einem Spielfeld gegeneinander. Die Mannschaft, die nicht in Ballbesitz ist, hat immer zwei Torhüter im Torraum und drei Abwehrspieler im Spielfeld. Die Abwehrspieler agieren offensiv und versuchen den Ball zu erobern. Die ballbesitzende Mannschaft darf mit vier Spielern angreifen (einer der Torhüter greift mit an). Die Torhüter sind nicht festgelegt; es kann laufend gewechselt werden. Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden. Ein Tor ist erzielt, wenn der Ball die Torlinie überschreitet, nachdem er vorher den Boden berührt hat (=Aufsetzer).

Koordinationsübungen

- Viele Kinder bringen immer weniger motorische und koordinative Voraussetzungen zum Erlernen eines Sportspiels wie z.B. Handball mit. Insbesondere werden deutlich:
 - Haltungsschwächen und Übergewicht
 - Koordinationsschwächen
 - Motorische Defizite (Laufen, Springen...)

Außerdem fällt eine nur gering entwickelte Spielfähigkeit auf.

- Darum ist es notwendig, der in allen Trainingskonzeptionen geforderten vielseitigen Ausbildung von Spielanfängern Rechnung zu tragen. Der motorisch-koordinative Wettkampf ist ein Versuch der Umsetzung dieser Forderungen.
- Die Übungen für den koordinativen und motorischen Bereich werden vom Veranstalter aus dem ihm vorliegenden Übungskatalog ausgewählt.
- Es werden je zwei Übungen aus dem Kräftigungsbereich und der Koordination (mind. Eine Übung mit Ball) in Form eines Zirkels durchgeführt.
- Die erreichten Punkte der Koordinationsübungen aller Kinder einer Mannschaft fließen am Ende in die Gesamtbewertung des Spielfestes mit ein.

Allgemeine Bemerkungen

- Alle Veranstaltungen mit Einmarsch und Vorstellung sowie gemeinsames Aufwärmen.
- Jede E-Jugend-Mannschaft sollte von September bis März an so vielen Sportfesten teilnehmen, dass in 5er/6er-Staffeln jeder gegen jeden spielen kann.
- Der hier aufgeführte Organisationsplan ist für das 1. Sportfest ausgearbeitet. Bei dem folgenden Sportfest stehen sich dann A und C, B und E... gegenüber.
- An jedem Sportfest sollten 6 Mannschaften teilnehmen.
- Jede Mannschaft besteht aus mind. 5, höchstens 8 Spielern.
- Von jedem Sportfest wird eine Tabelle erstellt.
- Gespielt wird in gemischten Mannschaften, wenn sich keine Mädchenrunde ergibt.
- Keine Spielerpasspflicht; aus versicherungsrechtlichen Gründen jedoch Mitgliedschaft im Verein notwendig bzw. über Pauschale für Nichtmitglieder Versicherungsschutz erlangen.
- Ausdrücklicher Hinweis auf Fürsorgepflicht, vor allem bei der Befestigung der Tore 4+1. Ist ein Verschrauben als Abkippsicherung nicht möglich, sind die Tore mit hohem Kastenteil abzusichern und die Kinder darauf hinzuweisen, dass sie sich nicht an die Tore hängen dürfen.
- Umgehende Spielergebnisbekanntgabe nach dem Spielfest an die teilnehmenden Mannschaften.