

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Handball problemorientiert unterrichten

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



II.D.11

Handball

Handball problemorientiert unterrichten – Individual und Gruppentaktiken im Angriff

Stephan Lühr



© RAABE 2024

© imagean / iStock / Getty Images Plus

Problemorientiertes Denken passiert bei den Schülerinnen und Schülern in jeder Sportstunde. Damit das Bewegungshandeln intensiver, differenzierter und langfristiger stattfindet, müssen Fähigkeiten wie Improvisation, produktives Denken und Handeln sowie kreatives Problemlösen bewusst gefördert werden. Dabei werden grundlegende Kompetenzen wie Selbstbestimmung, Lösungsorientierung und Selbstständigkeit gefördert und gefordert.

KOMPETENZPROFIL

Klassenstufen/Niveau:	7–10, Anfänger/Fortgeschrittene
Dauer:	4 Doppelstunden
Kompetenzen:	Spiel- und Handlungsfähigkeit verbessern, Bewegungserfahrungen erweitern, kooperieren
Thematische Bereiche:	Handball, Ballschulung, Spielfähigkeit, Angriffstaktiken, Problemorientierung
Medien:	Übungs- und Stationskarten, Spielbeschreibungen, Organisationsplan

Allgemeine Hinweise

Problemorientierter Unterricht

Problemorientierter Unterricht ist sicherlich kein neues Konzept und findet seine Anwendung vor allem in den Naturwissenschaften. Im Sportunterricht kann das Konzept der Problemorientierung im Sinne eines Theorie- und Praxisverbundes ebenfalls zu einer wertvollen Kompetenzsteigerung führen. Die präsentierten Bewegungsprobleme helfen, den Lernprozess konstruktiv, situativ und im sozialen Verbund zu gestalten. Als Unterrichtseinstieg eignet sich ein selektiertes Problem nicht nur, um Lernende zu motivieren, sondern sie kognitiv durch Widersprüchlichkeiten, Ungewissheiten, Fragwürdigkeit, das Zweifelhafte oder testbare Möglichkeiten zu fördern und zu fordern, damit es eben nicht nur um das Erlernen sportlicher Bewegungstechniken um ihrer selbst willen geht (Brodthmann & Landau 1982; Leisen 2007). Probleme haben damit eine Motorfunktion und sind strenggenommen nicht gelöste wissenschaftliche Fragen, die die Lernenden einerseits beim wissenschaftlichen Denken und Arbeiten und andererseits beim Begreifen des Sports unterstützen. Die Probleme müssen sich dabei nicht nur auf das reine Bewegungslernen beschränken. Bestehende oder konstruierte Probleme können vielfältige Prozesse und Ebenen anstoßen, z. B. Probleme mit Geräten, Methoden, beim Lernen oder mit der Motivation, Organisation, Gestaltung oder bei sozialen Problemen (vgl. Sportpädagogik 2009).

In Bezug auf die hier dargestellte Teamsportart Handball muss sich der Schulsport klar vom Vereinssport abgrenzen. Durch den Verbund von Theorie und Praxis, gekoppelt mit einer kognitiv ansprechenden Problematisierung kann dies gelingen.

Didaktisch-methodische Hinweise

Der Umfang der Problematisierung ist recht variabel. Sie kann als reiner Impuls oder als leitende Fragestellung durch die gesamte Unterrichtsstunde führen. Wichtig für den Lernerfolg ist letztlich der „Aha-Effekt“, sodass den Lernenden der Sinnzusammenhang von Techniken und Taktiken besser verständlich wird. Als Rahmenkonzept gelten in erster Linie kleine Gruppen, d. h. Zusammensetzungen von bis zu 4-gegen-4-Situationen, mit einer grundsätzlichen Manndeckung. Als Leitfaden gilt folgende zu beachtende Reihenfolge: 1. Problem erfahren, 2. Analyse der Situation, 3. Ausarbeitung einer (gedanklichen) Lösung, 4. Motorische Umsetzung, 5. Zielformulierung. Abschließend sollte nach jeder Stunde eine Reflexion stattfinden.

Die vorliegende Unterrichtseinheit orientiert sich am D- bis C-Jugendbereich. Das bedeutet, dass zunächst Individual- und Gruppentaktiken im Fokus stehen. Insgesamt erschließen sich die Schülerinnen und Schüler die Lerninhalte überwiegend induktiv. Eine weiterführende Einheit könnte sich dann zum Beispiel mit dem Wechsel zu Teamtaktiken beschäftigen und mit dem Übergang von Mann- zu Raumdeckung. Als Ergänzung würde im nächsten Schritt das taktische Verhalten in der Abwehr thematisiert. Organisatorisch sollten die Übungen überwiegend in geteilter Klassenstärke auf ein Tor stattfinden.

Weiterführende Medien

- **Brodthmann, D. und Landau, G.:** An Problemen lernen. In: Sportpädagogik 6/1982, S. 16–22.
- **Leisen, J.:** Problemorientierter Unterricht und Aufgabenkultur. In: Physik-Methodik für die Sekundarstufen. Cornelsen Verlag Scriptor, Berlin 2007, S. 82–94.
- **Sportpädagogik (Hrsg):** Problemorientiert unterrichten, 2009.

Auf einen Blick

1. Doppelstunde

Thema:	Wie umspiele ich eine gegnerische Person im 1-gegen-1? – Individualtaktiken Finten
M 1	Lauftäuschung
M 2	Lauftäuschung mit Passkombination
Benötigt:	Handbälle, evtl. Kastenteile, mehrfarbige Hütchen/Reifen/Agility-Hürden, Leibchen oder Bänder

2. Doppelstunde

Thema:	1-gegen-1 wagen, 2-gegen-1 suchen – Hinführung zu Gruppentaktiken
M 3	Give and Go
M 4	Überzahl für den Angriff mit Lauftäuschung
Benötigt:	Handbälle, Reifen, Hütchen, Leibchen/Bänder

3. Doppelstunde

Thema:	Ich habe keinen Platz! – Freilaufen
M 5	Formen des Freilaufens aus der Manndeckung
M 6	Parteiball 3 + 2
Benötigt:	Handbälle, Hütchenkappen, ggf. Matten

4. Doppelstunde

Thema:	Niemand frei? – Grundproblem Manndeckung
Benötigt:	Handbälle, Tore, ggf. Hütchen, Leibchen/Bänder

Stundenverläufe

Hinweis: Im folgenden Verlauf werden „Schülerinnen und Schüler“ mit „SuS“ abgekürzt.

Doppelstunde 1: Wie umspiele ich eine gegnerische Person im 1-gegen-1? – Individualtaktiken Finten

Ziel: Die SuS können das Spielobjekt funktional führen und wenden Finten zweckmäßig an, indem sie die Herausforderung einer 1-gegen-1-Situation erkennen und bei einer gegnerischen Person gezielt und situationsangepasst ein oder mehrere Finten anwenden.

Aufwärmen

Wechselfangen

Die SuS teilen sich in zwei Gruppen auf, sodass auf je einer Hallenhälfte unabhängig voneinander gespielt wird (die Spielfelder ggf. durch verschiedenfarbige Markierungen kennzeichnen). Die Hälfte der SuS hat ein Leibchen oder eine Hütchenkappe in der Hand. Die SuS mit Leibchen versuchen, die SuS ohne Leibchen zu ticken. Anschließend erfolgt ein sofortiger Leibchen- und Aufgabenwechsel.

Hinweis: Das 1-gegen-1 ist ein wichtiger und elementarer Bestandteil jeder Teamsportart und sollte frühzeitig eingeführt werden, um die SuS auf die Situation vorzubereiten und zu sensibilisieren.

Variationen:

- Wettbewerb: Wer fängt die meisten SuS?
- Alle SuS dribbeln mit Ball.
- Anzahl der Fängerinnen und Fänger verringern.
- Hindernisse einbauen.

Mauerdribbeln

Hinweis: Spielprinzip von „Fischer, Fischer, wie tief ist das Wasser?“

Die Felder und Gruppen werden beibehalten und es werden je zwei verteidigende Personen bestimmt, die sich an der Mittellinie des jeweiligen Felds positionieren und auch nur von dort aus agieren. Die übrigen SuS stellen sich mit Ball an die Grundlinie. Die SuS mit Ball versuchen nun, über die Mittellinie auf die andere Seite zu dribbeln, ohne dass die verteidigenden Personen deren Bälle berühren. Bei Ballberührung verstärken die angreifenden SuS das verteidigende Team.

Variationen:

- Verteidigende Personen erhalten ebenfalls einen Ball;
- nur mit links/rechts dribbeln.

Phase 1 der Problematisierung

Erarbeiten der Problemstellung aus der vorherigen Übung. Das Problem sowie die Problemstellung muss von den SuS selbstständig erkannt und erarbeitet werden. Die antizipierte Problem- und Fragestellung sollte entsprechend lauten: „Zwischen dem Ziel (der Linienüberquerung) und den SuS steht nun eine verteidigende Person – wie kann diese individuell umspielt werden?“

Hauptteil

Die SuS bilden zwei Gruppen und verteilen sich auf die beiden Tore. Zunächst versuchen die SuS selbstständig und innerhalb ihrer eigenen Gruppe, eine Lösung für das 1-gegen-1 zu finden, indem sie eine verteidigende Person umspielen. Sobald die Aktion beendet ist, wird die angreifende Person verteidigende und umgekehrt.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Handball problemorientiert unterrichten

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

