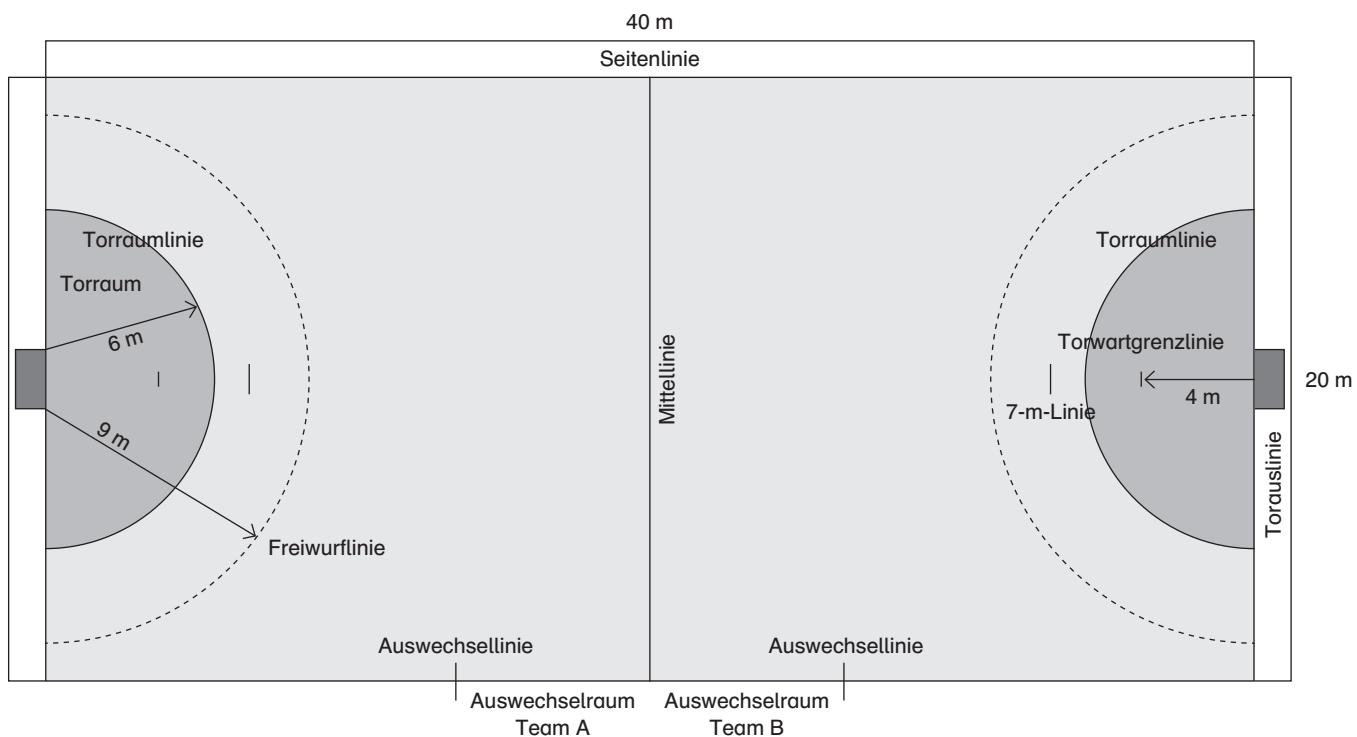




## 2.1.2 Kleine Regelkunde und Symbolik

Das Spielfeld und seine für den Schulsport wichtigsten Linien und Räume können der folgenden Abbildung und der anschließenden Tabelle (vgl. Birkefeld, 2005) entnommen werden.

Ein wichtiger, aber entscheidender Unterschied zum Basketballspiel ist beispielsweise der, dass beim Handballspiel alle Linien integrativer Bestandteil des Bereichs sind, den sie begrenzen.



Linien und Räume	Bedeutung
Torraum	Der Torraum wird von der <b>Torraumlinie</b> (6-m-Linie) begrenzt und darf nur vom Torhüter betreten werden.
Torraumlinie (6-m-Linie)	s. <b>Torraum</b>
Raum zwischen Torraum- und Freiwurflinie	Freiwürfe innerhalb dieses Raumes für die angreifende Mannschaft werden außerhalb dieses Bereichs, also vor die <b>Freiwurflinie</b> (9-m-Linie), verlagert.
Freiwurflinie (9-m-Linie; gestrichelt)	s. <b>Raum zwischen Torraum- und Freiwurflinie</b>
Seitenlinie	Die Seitenlinie begrenzt das Spielfeld in seiner Länge. Im Gegensatz zum Basketball sind die Linien beim Handball integraler Bestandteil der Räume, die sie begrenzen. Ein Ball ist demnach erst dann im Aus, wenn er die Seitenauslinie in vollem Umfang überquert hat.
Torauslinie	Die Torauslinie begrenzt das Spielfeld in seiner Breite. Wehrt ein Abwehrspieler den Ball über die Torauslinie ab, so wird auf Einwurf vom Schnittpunkt der Seiten- und Torauslinie entschieden. Spielt ein Angreifer dagegen den Ball über die Torauslinie, gibt es Torabwurf vom <b>Torwart aus dem Torraum</b> .
Torlinie	Der Bereich der <b>Torauslinie</b> zwischen den Pfosten wird Torlinie genannt.
7-m-Linie	An der 7-m-Linie finden die 7-m-Würfe (Strafwürfe) statt.
Torwartgrenzlinie (4-m-Linie)	Bis zur 4-m-Linie darf der Torwart heraustreten, um einen 7-m-Wurf zu verteidigen.
Mittellinie	Die Mittellinie teilt das Spielfeld in zwei gleich große Hälften. An der Mittellinie findet auch der Anwurf statt.
Auswechsellinie und Auswechselraum	Die Auswechsellinie bzw. der Auswechselraum begrenzt auf 4,5 Meter von der Mittellinie entfernt den Raum, in dem Spielerwechsel stattfinden können.



Mit Bezug auf die wichtigsten Linien und Räume des Handballfelds ergibt sich ein recht umfangreiches Regelwerk. Die für den Schulbereich relevanten Regeln beinhalten das Handeln im Raum (weiß), das Spielen des Balles (hellgrau) sowie das Verhalten zum Gegenspieler (dunkelgrau). Besonders bei Letzterem muss der Lehrer pädagogisches Fingerspitzengefühl und Einfühlungsvermögen zeigen, da man schnell Gefahr läuft, ein Spiel in seinem Fluss zu unterbrechen und zu „zerpfeifen“.

Nachfolgend sind die für den Schulbereich relevanten Regelverstöße aufgeführt und kurz erklärt. Ebenfalls angegeben sind zu treffende Konsequenzen.

Regelverstöße	Erklärung und Konsequenzen
Kreisübertritt	<p>Es ist verboten, den <b>Torraum</b> zu betreten.</p> <p>Konsequenz bei Regelverstoß: → Abwurf durch den Torwart der gegnerischen Mannschaft</p>
absichtliches Fußspiel	<p>Der Ball darf nur mit der Hand, dem Arm, dem Kopf, dem Rumpf und dem Oberschenkel gespielt werden.</p> <p>Konsequenz bei Regelverstoß: → Freiwurf für die gegnerische Mannschaft am Ort der Regelüberschreitung</p>
Schrittfehler	<p>Mit einem Ball in der Hand darf man maximal <b>drei Schritte</b> gehen.</p> <p>Konsequenz bei Regelverstoß: → Freiwurf für die gegnerische Mannschaft am Ort der Regelüberschreitung</p>
Doppeldribbling	<p>Nach einem Prellvorgang darf nicht erneut geprellt werden.</p> <p>Konsequenz bei Regelverstoß: → Freiwurf für die gegnerische Mannschaft am Ort der Regelüberschreitung</p>
3-Sekunden-Regel	<p>Der Ball darf nicht länger als maximal <b>drei Sekunden</b> gehalten werden.</p> <p>Konsequenz bei Regelverstoß: → Freiwurf für die gegnerische Mannschaft am Ort der Regelüberschreitung</p>
Foulspiel	<p>Es ist nicht erlaubt, andere Spieler <b>festzuhalten</b>, <b>zu schlagen</b>, <b>zu stoßen</b>, <b>zu beleidigen</b> oder ihnen den <b>Ball</b> zu <b>entreißen</b>.</p> <p>Konsequenz bei Regelverstoß: → Freiwurf oder Strafwurf für die gegnerische Mannschaft am Ort der Regelüberschreitung → (+ Gelbe Karte/2-Minuten-Strafe)</p>



### **Passkontrolle (B2.2)**

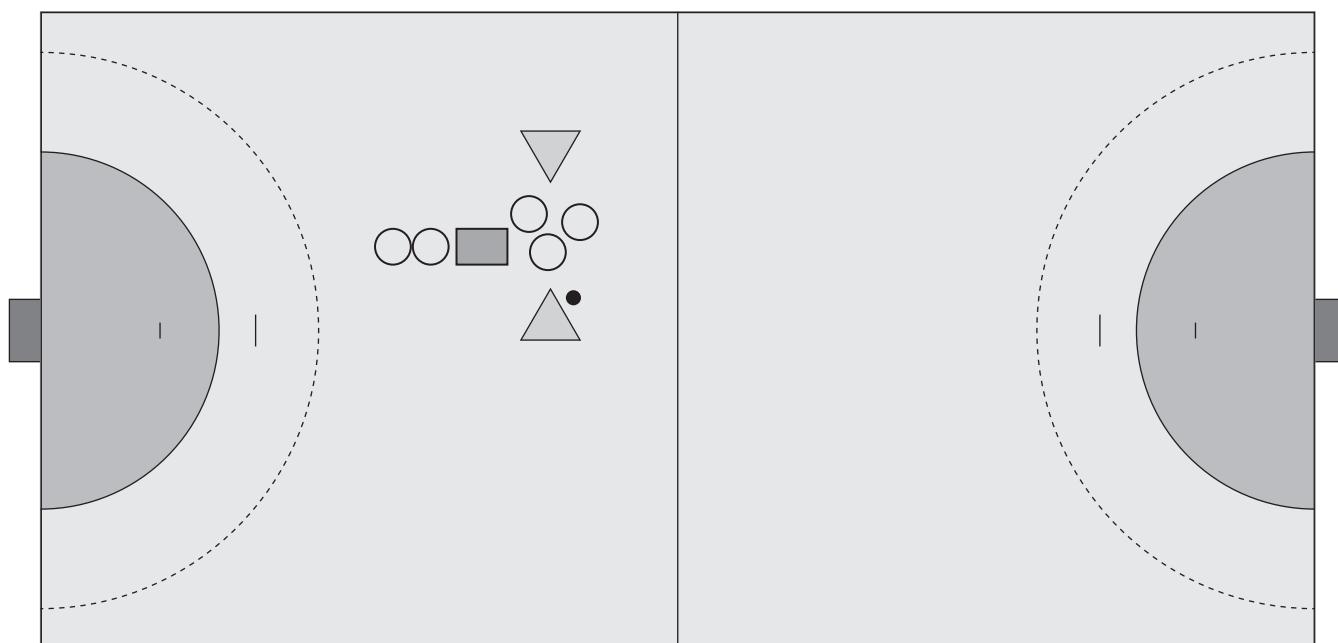
*je Paar 1 Handball, mehrere Gymnastikreifen, 1 Kastendeckel eines Turnkastens*

Die Gymnastikreifen werden neben den Kastendeckel gelegt.

Die Schüler passen sich abwechselnd und fortlaufend den Handball zu. Dabei spielen sie sich den Handball durch die auf dem Boden liegenden Gymnastikreifen und über den Kastendeckel hin und her zu.

*Variationen:*

- mit Kontrollpreller (einmaliges Prellen nach Ballannahme, um einen gefangenem Ball zu entschärfen und unter Kontrolle zu bringen) spielen: Der Handball wird nicht mit beiden Händen gefangen, sondern nur „flüchtig“ mit einer Hand angenommen, auf den Boden geprellt und direkt weiter zum Mitschüler gespielt.
- den Handball ohne Kontrollpreller direkt zum Mitschüler spielen
- Parcoursaufbau variieren, z. B. durch Erweiterung der Reifen oder durch Variation beim Reifaufbau (die Reifen versetzt auf den Boden legen)
- verschiedene Ballarten verwenden



### **Einhändig oder beidhändig (B2.3)**

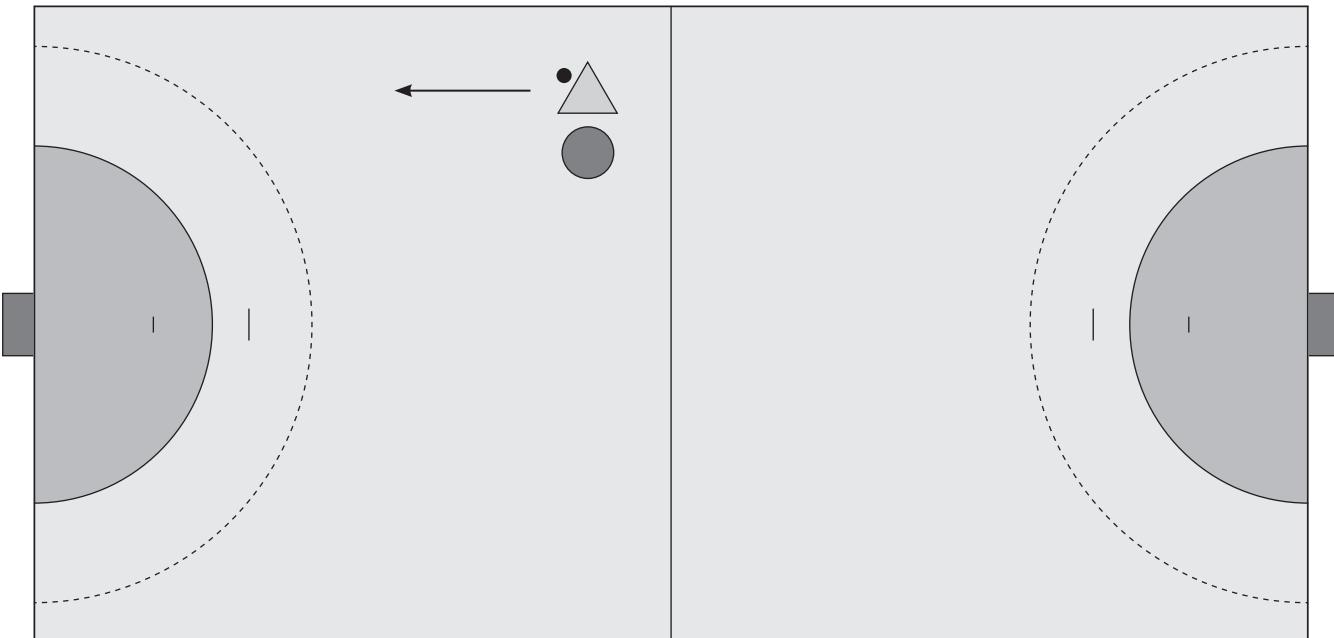
*je Paar 1 Handball*

Ein Schüler fungiert als Abwehrspieler, der andere als Angriffsspieler. Der Angriffsspieler positioniert sich ca. zwei Meter vor der Wand, der Abwehrspieler steht dahinter.

Während der Angriffsspieler unter Beachtung der 3-Schritt-Regel eine Hallenhälfte lang mit der Wand Doppelpässe spielt, versucht der Abwehrspieler ihm den Handball herauszuspielen. Wie geschickt ist der Angreifer beim Passen und Sichern des Handballes?

*Variationen:*

- nur einhändig fangen und passen
- verschiedene Ballarten verwenden
- Distanz variieren, z. B. ganze Hallenlänge bzw. Hallenbreite



### Kleingruppen (B2.4)

je Schüler 1 Handball, Pylonen zur Spielfeldbegrenzung, z. B. Hallenhälften, Basketball-Querfeld usw., Pfeife, evtl. visuelle Signale

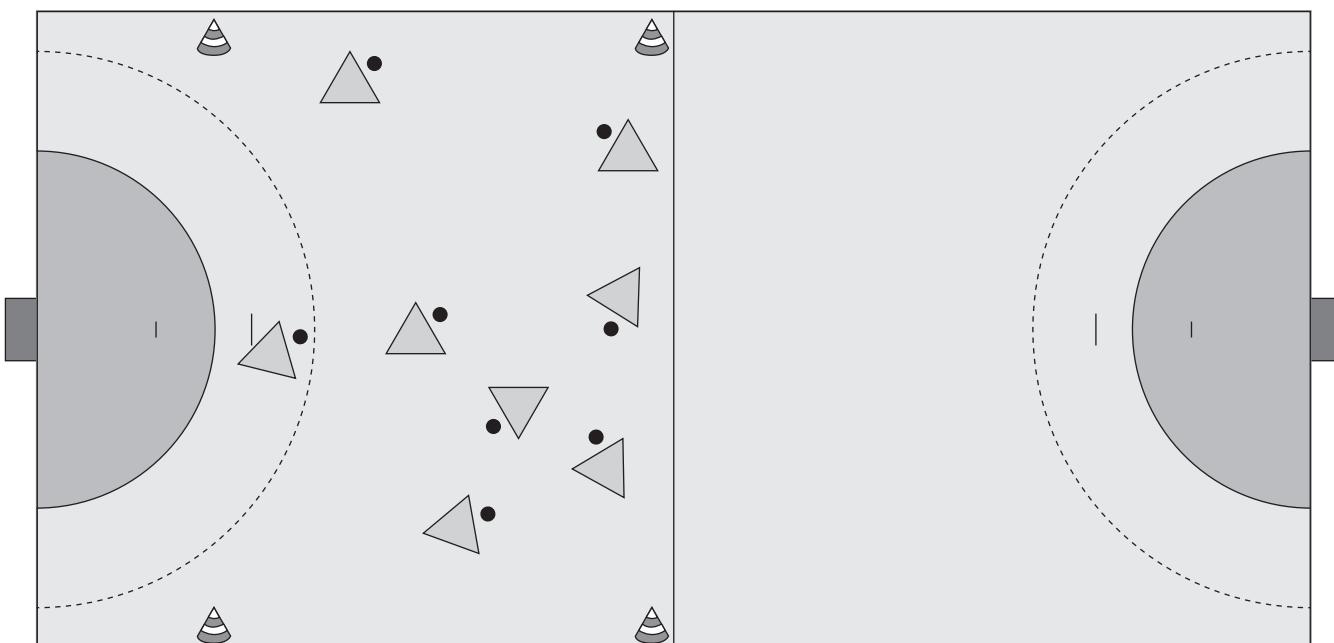
Die Schüler laufen mit dem Handball prellend in einem vorgegebenen Spielfeld herum. Nach einem Pfiff durch den Lehrer formieren sich die Schüler zu Gruppen und prellen in einem gemeinsamen Rhythmus wie folgt weiter:

- zwei Pfiffe = Zweiergruppen bilden und in einem gemeinsamen Rhythmus prellen
- drei Pfiffe = Dreiergruppen bilden und in einem gemeinsamen Rhythmus prellen
- Usw.

Nach erfolgreicher Durchführung laufen die Schüler weiter und prellen den Handball wieder normal.

Variationen:

- Spielfeldgröße variieren
- verschiedene Ballarten verwenden
- in der Gruppe in einem Rhythmus prellend als Schlange fortbewegen
- verbale und/oder visuelle Signale einbauen, z.B. hält der Lehrer ein gelbes Leibchen nach oben und alle Schüler mit einem gelben T-Shirt oder einer gelben Hose schließen sich zu einer Gruppe zusammen



### Mit Präzision (B2.5)

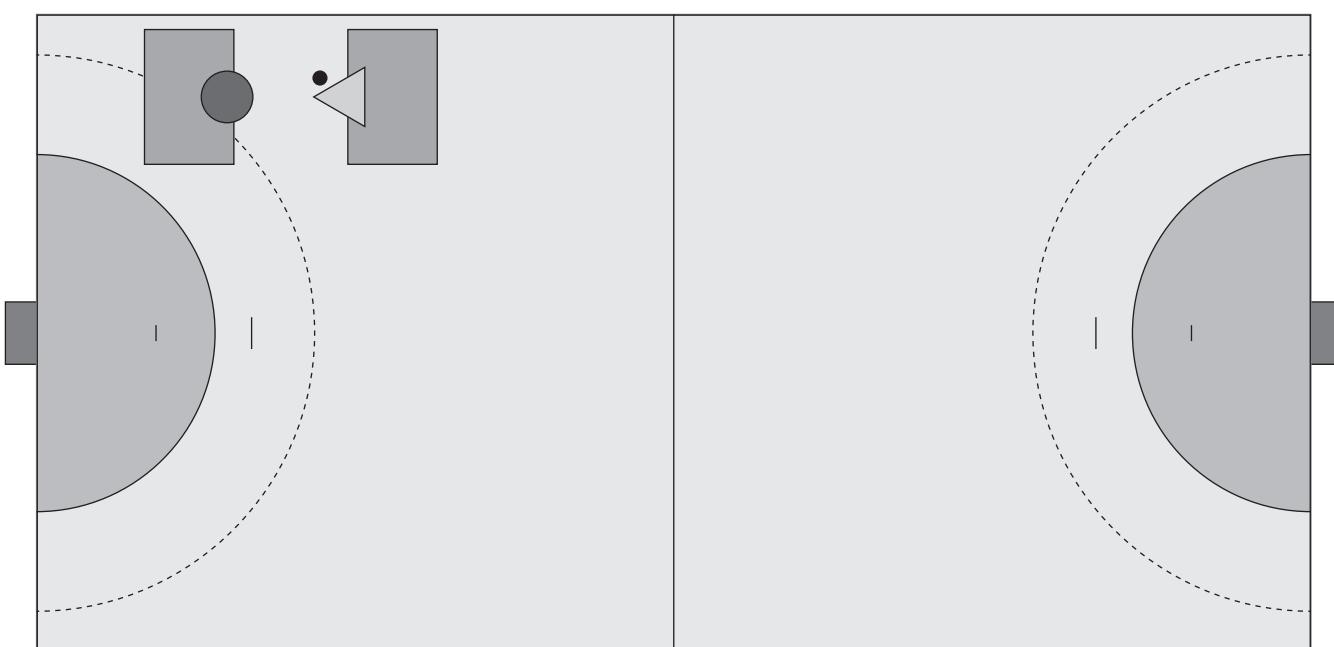
*je Paar 1 Handball, 2 Weichbodenmatten als Trefferfläche, evtl. weitere Weichbodenmatten*

Die Weichbodenmatten werden im Abstand von ca. sechs Metern auf den Boden gelegt.

Die beiden Schüler stellen sich jeweils auf eine Weichbodenmatte. Ziel ist es, durch geschicktes Hin- und Herwerfen den Handball auf die Weichbodenmatte des jeweils anderen Schülers zu werfen. Gleichzeitig müssen die Schüler verhindern, dass der Handball auf ihrer Weichbodenmatte aufkommt.

*Variationen:*

- Distanz der Weichbodenmatten zueinander variieren
- verschiedene Ballarten verwenden
- die Gruppengröße erhöhen, mit entsprechend mehr Weichbodenmatten je Spielgruppe





## 5.3 Spielplan für ein Handballturnier

Ausgehend von einem Jahrgangsstufenturnier mit vier Parallelklassen und einer Spieleranzahl von zehn Schülern pro Team kann nach dem Modus „Jeder gegen Jeden“ ( $n * \frac{(n-1)}{2}$ ) folgender beispielhafter Spielplan erstellt werden.

Uhrzeit	Paarungen	Ergebnis	Punkte	Tore
	Klasse 6a 1 (Jungen oder 1. Klassenhälfte) vs. Klasse 6b 1 (Jungen oder 1. Klassenhälfte)			
	Klasse 6c 2 (Mädchen oder 2. Klassenhälfte) vs. Klasse 6d 2 (Mädchen oder 2. Klassenhälfte)			
	Klasse 6a 1 (Jungen oder 1. Klassenhälfte) vs. Klasse 6c 1 (Jungen oder 1. Klassenhälfte)			
	Klasse 6b 2 (Mädchen oder 2. Klassenhälfte) vs. Klasse 6d 2 (Mädchen oder 2. Klassenhälfte)			
	Klasse 6a 1 (Jungen oder 1. Klassenhälfte) vs. Klasse 6d 1 (Jungen oder 1. Klassenhälfte)			
	Klasse 6b 2 (Mädchen oder 2. Klassenhälfte) vs. Klasse 6c 2 (Mädchen oder 2. Klassenhälfte)			
	Klasse 6c 1 (Jungen oder 1. Klassenhälfte) vs. Klasse 6d 1 (Jungen oder 1. Klassenhälfte)			
	Klasse 6a 2 (Mädchen oder 2. Klassenhälfte) vs. Klasse 6c 2 (Mädchen oder 2. Klassenhälfte)			
	Klasse 6b 1 (Jungen oder 1. Klassenhälfte) vs. Klasse 6d 1 (Jungen oder 1. Klassenhälfte)			
	Klasse 6a 2 (Mädchen oder 2. Klassenhälfte) vs. Klasse 6d 2 (Mädchen oder 2. Klassenhälfte)			
	Klasse 6b 1 (Jungen oder 1. Klassenhälfte) vs. Klasse 6c 1 (Jungen oder 1. Klassenhälfte)			
	Klasse 6a 2 (Mädchen oder 2. Klassenhälfte) vs. Klasse 6b 2 (Mädchen oder 2. Klassenhälfte)			

Die Ergebnisse einer Klasse werden abschließend addiert, sodass sich entsprechend der summierten Ergebnisse eine Abschlusstabelle generieren lässt.

Für einen Sieg gibt es zwei Punkte, für ein Unentschieden jeweils einen Punkt, der Verlierer erhält null Punkte.