

Stoffverteilungsplan GK2-Handball

Lerneinheit	Thema	Zeit (min)
LE 1	- Vorstellung des Konzepts: Ziele, Inhalte, Organisation, Prüfung	20
	- Warmup (selbständig → screening)	15
	- Spiel 7 : 7 (ggfs. Turnier → screening)	50
	A : B ; C : D (2x10 min); → Reflexion; → A : C; B : D (2x10 min)	
LE 2	- Anwesenheit und Ansagen	5
	- Aufwärmen	5
	- Einführung Sprungwurf (Erarbeitung beider Varianten theoretisch; üben selektiv im Stationsbetrieb)	40
	- stufenweise Einführung des Prüfungselements Tempogegenstoß:	40
	a) 3 Abwehrspieler gegen 2 Angreifer b) 6 Abwehrspieler gegen 3 Rückraumspieler Szenario: Fehlpass beim Kreuzen oder Kreisanspiel ==> Tempogegenstoß	
LE 3	- Anwesenheit und Ansagen	5
	- Aufwärmen analog LE 2	10
	- Weiterführung Sprungwurf im Stationsbetrieb	25
	- Weiterführung / Vertiefung Tempogegenstoßvariante (wie Prüfung)	30
	- Spiel 7 : 7 mit Zusatzregeln zum Schwerpunkt Tempogegenstoß	20
LE 4	- Anwesenheit und Ansagen	5
	- selbständiges Aufwärmen	15
	- stufenweise Einführung des Prüfungselements Spielzugvariante: Kreis – Rückraum rechts – Einläufer von links; dito andere Seite	45-60
	- wenn möglich 7 : 7 offen / frei	0-20
LE 5	- Anwesenheit und Ansagen	5
	- selbständiges Aufwärmen	15
	- Weiterführung / Vertiefung Spielzugvariante (wie Prüfung)	30
	- Spiel 7 : 7 mit Zusatzregel: bei Anwendung der Spielzugvariante zählt Tor 3-fach, wenn Wurf zustande kommt, aber kein Tor fällt, zusätzlicher Ball für Angriff	40

LE 6	- Anwesenheit und Ansagen	5
	- selbständiges Aufwärmen	15
	- Prüfungsvorbereitung	70

1. Sprungwurf nach Technikleitbild

(gemäß DHB-Lehrplan)

2. Tempogegenstoßvariante:

Drei Rückraumspieler + Kreisläufer greifen gegen 5:1-Abwehr an. Simulierter Fehlpass beim Kreuzen oder Anspiel auf KL leitet den Tempogegenstoß ein. Hinten-Mitte (HM) oder Vorne-Mitte (VM) haben nun den Ball.

Ablauf:

Bei VM in Ballbesitz.:

RA und LA: sprinten so schnell wie möglich auf der Außenbahn nach vorne und sind dabei stets anspielbereit.

RL und RR: starten auf Halbpositionen nach vorne und sind dabei stets anspielbereit

RM: startet verzögert und ist nach hinten anspielbereit und sichert dabei ab.

VM: Entscheidet situationsadäquat selbst zu gehen, die startenden Außen oder Halben anzuspielen oder den RM ins Spiel zu bringen und dann selbst schnellst möglich an den Kreis zu laufen.

Bei HM in Ballbesitz:

RA und LA: siehe oben.

RL und RR: bieten diagonale Anspielmöglichkeiten.

VM: sprintet so schnell wie möglich an den Kreis (Bogenlauf).

HM: Entscheidet situationsadäquat

a) langer Pass nach außen zu RA oder LA

b) Pass zu einem Halben und schneller Ballvortrag mit diesen

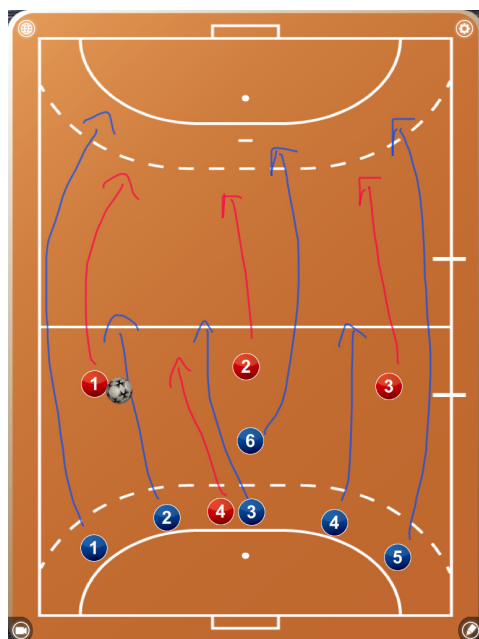
c) Anspiel auf KL, der sich im Bogenlauf befindet.

ALLE: gestaffeltes Vorlaufen / nicht auf einer Höhe; Blick für den Mitspieler, der in der besten Position ist

Kriterien:

Positionsgerechtes Verhalten (einschließlich richtiges Timing), situationsadäquate

Entscheidungen und spieladäquates Ballhandling.



ABWEHR: Ballführenden attackieren, Angreifer in ungünstige Wurfposition drängen und Zeit gewinnen!

3. Spielzugvariante: Übergang

Es wird 6 : 6 auf ein Tor mit Torwart gespielt. Dabei soll der Spielzug gezeigt werden. Das angreifende Team hat auf jeder Seite zwei Versuche. Vorbereitend kann der Ball bis zu zweimal durchgespielt werden. Nach den je zwei Versuchen werden die Positionen getauscht, so dass jeder einmal auf Halbe oder Mitte und Kreis oder Außen gespielt hat. Tausch erfolgt: RM mit KL; LA mit RL; RA mit RR.

Ablauf:

RM: rechtzeitige und klare Ansage des Spielzugs.

KL: Positionierung zwischen den Halbe- und Mittelverteidiger am Kreis (siehe Abbildung).

RM: Entscheidet, ob Spielzug möglich ist und leitet diesen ggf. durch Pass zu KL ein.

KL: löst sich explosiv Richtung RR zum Anspiel durch RM (siehe Abbildung).

RR: Hält seine Position bis Pass zum KL erfolgt ist. Läuft dann bogenförmig Richtung Tor, links versetzt zum KL, erhält den Pass von diesem und nimmt den Ball in der Bewegung an.

KL: setzt sich anspielbereit mit Blick zum Ball nach Außen (Lücke zwischen HL und AL) ab (siehe Abbildung).

LA: läuft explosiv zwischen den Halbe- und Mittelverteidiger ein, um einen möglichen Pass von RR in der Bewegung anzunehmen und zum Abschluss zu kommen (siehe Abbildung).

RM und RL: verschieben nach Links (siehe Abbildung).

RA: bewegt sich Richtung Ecke, um Spiel breit zu machen (siehe Abbildung).

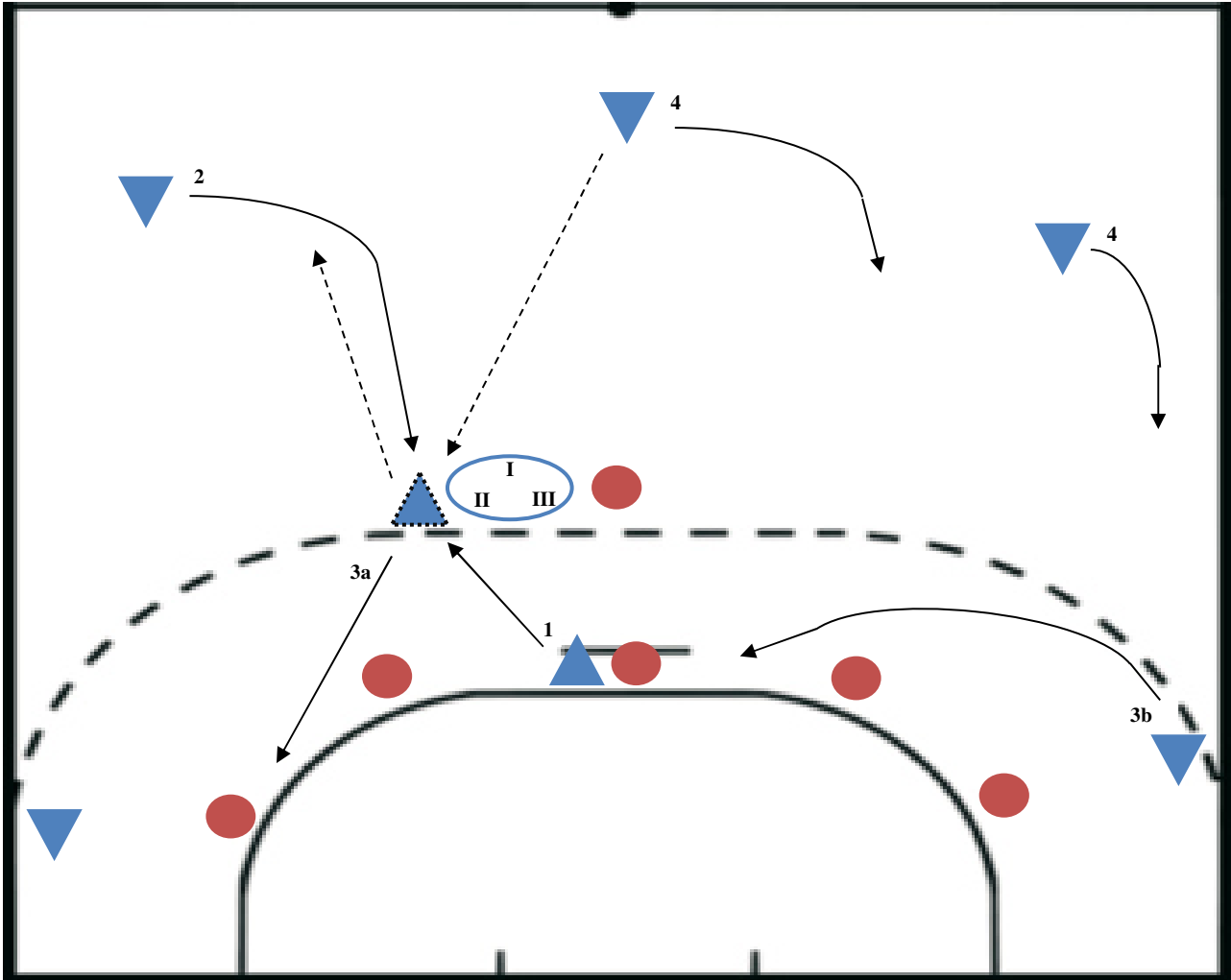
RR: Entscheidet situationsadäquat zwischen:

- a) eigenem Torabschluss (i.d.R. Sprungwurf Höhe ca. 9m)
- b) Abspiel zu einlaufendem LA
- c) Abspiel zu sich absetzenden KL
- d) Abspiel zu RM (Notlösung).

Kriterien:

Positionsgerechtes Verhalten (einschließlich richtiges Timing), situationsadäquate Entscheidungen und spieladäquates Ballhandling.

Übergang (hier mit RR)



-----> = Passweg —————> = Laufweg