



SPIELE UND WETTKÄMPFE

STEUERN UND VARIIEREN

RENATE SCHUBERT • DIETRICH SPÄTE

DIE UNTERSCHIEDE ZWISCHEN SPIELEN, WETTKÄMPFEN UND ÜBEN

	SPIELFORMEN	WETTKAMPFFORMEN	ÜBUNGSFORMEN
MERKMALE	<ul style="list-style-type: none"> ● freies Spielen ● Mit-, Gegenspieler ● komplexe Situationen 		
STEUERUNG			

DIE UNTERSCHIEDE ZWISCHEN SPIELEN, WETTKÄMPFEN UND ÜBEN

	SPIELFORMEN	WETTKAMPFFORMEN	ÜBUNGSFORMEN
MERKMALE	<ul style="list-style-type: none"> ● freies Spielen ● Mit-, Gegenspieler ● komplexe Situationen 	<ul style="list-style-type: none"> ● festgelegte Abfolge ● gekonnte Bewegungen ● motivierende Anreize 	
STEUERUNG			

DIE UNTERSCHIEDE ZWISCHEN SPIELEN, WETTKÄMPFEN UND ÜBEN

	SPIELFORMEN	WETTKAMPFFORMEN	ÜBUNGSFORMEN
MERKMALE	<ul style="list-style-type: none"> ● freies Spielen ● Mit-, Gegenspieler ● komplexe Situationen 	<ul style="list-style-type: none"> ● festgelegte Abfolge ● gekonnte Bewegungen ● motivierende Anreize 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bewegungen – lernen – festigen ● Kriterien zur Ausführung
STEUERUNG			

DIE UNTERSCHIEDE ZWISCHEN SPIELEN, WETTKÄMPFEN UND ÜBEN

	SPIELFORMEN	WETTKAMPFFORMEN	ÜBUNGSFORMEN
MERKMALE	<ul style="list-style-type: none"> ● freies Spielen ● Mit-, Gegenspieler ● komplexe Situationen 	<ul style="list-style-type: none"> ● festgelegte Abfolge ● gekonnte Bewegungen ● motivierende Anreize 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bewegungen – lernen – festigen ● Kriterien zur Ausführung
STEUERUNG	<ul style="list-style-type: none"> ● Spielregeln ● Zusatzaufgaben ● taktische Vorgaben 		

DIE UNTERSCHIEDE ZWISCHEN SPIELEN, WETTKÄMPFEN UND ÜBEN

	SPIELFORMEN	WETTKAMPFFORMEN	ÜBUNGSFORMEN
MERKMALE	<ul style="list-style-type: none"> ● freies Spielen ● Mit-, Gegenspieler ● komplexe Situationen 	<ul style="list-style-type: none"> ● festgelegte Abfolge ● gekonnte Bewegungen ● motivierende Anreize 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bewegungen – lernen – festigen ● Kriterien zur Ausführung
STEUERUNG	<ul style="list-style-type: none"> ● Spielregeln ● Zusatzaufgaben ● taktische Vorgaben 	<ul style="list-style-type: none"> ● feste, klar fixierte – Bewegungsaufgaben – Zielvorgaben 	

DIE UNTERSCHIEDE ZWISCHEN SPIELEN, WETTKÄMPFEN UND ÜBEN

	SPIELFORMEN	WETTKAMPFFORMEN	ÜBUNGSFORMEN
MERKMALE	<ul style="list-style-type: none"> ● freies Spielen ● Mit-, Gegenspieler ● komplexe Situationen 	<ul style="list-style-type: none"> ● festgelegte Abfolge ● gekonnte Bewegungen ● motivierende Anreize 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bewegungen <ul style="list-style-type: none"> – lernen – festigen ● Kriterien zur Ausführung
STEUERUNG	<ul style="list-style-type: none"> ● Spielregeln ● Zusatzaufgaben ● taktische Vorgaben 	<ul style="list-style-type: none"> ● feste, klar fixierte <ul style="list-style-type: none"> – Bewegungsaufgaben – Zielvorgaben 	<ul style="list-style-type: none"> ● relativ fest fixierte <ul style="list-style-type: none"> – Bewegungsvorgaben – Laufwege – Techniken usw. ● häufige Wiederholungen

DIE UNTERSCHIEDE ZWISCHEN SPIELEN, WETTKÄMPFEN UND ÜBEN

	SPIELFORMEN	WETTKAMPFFORMEN	ÜBUNGSFORMEN
MERKMALE	<ul style="list-style-type: none"> ● freies Spielen ● Mit-, Gegenspieler ● komplexe Situationen 	<ul style="list-style-type: none"> ● festgelegte Abfolge ● gekonnte Bewegungen ● motivierende Anreize 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bewegungen <ul style="list-style-type: none"> – lernen – festigen ● Kriterien zur Ausführung
STEUERUNG	<ul style="list-style-type: none"> ● Spielregeln ● Zusatzaufgaben ● taktische Vorgaben 	<ul style="list-style-type: none"> ● feste, klar fixierte <ul style="list-style-type: none"> – Bewegungsaufgaben – Zielvorgaben 	<ul style="list-style-type: none"> ● relativ fest fixierte <ul style="list-style-type: none"> – Bewegungsvorgaben – Laufwege – Techniken usw. ● häufige Wiederholungen
	KREATIVITÄT		

DIE UNTERSCHIEDE ZWISCHEN SPIELEN, WETTKÄMPFEN UND ÜBEN

	SPIELFORMEN	WETTKAMPFFORMEN	ÜBUNGSFORMEN
MERKMALE	<ul style="list-style-type: none"> ● freies Spielen ● Mit-, Gegenspieler ● komplexe Situationen 	<ul style="list-style-type: none"> ● festgelegte Abfolge ● gekonnte Bewegungen ● motivierende Anreize 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bewegungen <ul style="list-style-type: none"> – lernen – festigen ● Kriterien zur Ausführung
STEUERUNG	<ul style="list-style-type: none"> ● Spielregeln ● Zusatzaufgaben ● taktische Vorgaben 	<ul style="list-style-type: none"> ● feste, klar fixierte <ul style="list-style-type: none"> – Bewegungsaufgaben – Zielvorgaben 	<ul style="list-style-type: none"> ● relativ fest fixierte <ul style="list-style-type: none"> – Bewegungsvorgaben – Laufwege – Techniken usw. ● häufige Wiederholungen
	KREATIVITÄT	MOTIVATION	

DIE UNTERSCHIEDE ZWISCHEN SPIELEN, WETTKÄMPFEN UND ÜBEN

	SPIELFORMEN	WETTKAMPFFORMEN	ÜBUNGSFORMEN
MERKMALE	<ul style="list-style-type: none"> ● freies Spielen ● Mit-, Gegenspieler ● komplexe Situationen 	<ul style="list-style-type: none"> ● festgelegte Abfolge ● gekonnte Bewegungen ● motivierende Anreize 	<ul style="list-style-type: none"> ● Bewegungen <ul style="list-style-type: none"> – lernen – festigen ● Kriterien zur Ausführung
STEUERUNG	<ul style="list-style-type: none"> ● Spielregeln ● Zusatzaufgaben ● taktische Vorgaben 	<ul style="list-style-type: none"> ● feste, klar fixierte <ul style="list-style-type: none"> – Bewegungsaufgaben – Zielvorgaben 	<ul style="list-style-type: none"> ● relativ fest fixierte <ul style="list-style-type: none"> – Bewegungsvorgaben – Laufwege – Techniken usw. ● häufige Wiederholungen
	KREATIVITÄT	MOTIVATION	LERNEN

Spiele - Formen und Systematik



- ▶ **Handballspiel**
 - Variationen, Zusatzregeln
 - altersspezifische Varianten (z. B. Minihandball)
- ▶ **Handball ähnliche Spiele**
 - Grundspiele
 - Parteiballspiele
- ▶ **Kleine Spiele**
 - mit Bällen
 - Lauf- und Abschlagspiele
- ▶ **Andere Sportspiele**
 - (altersspezifische) Varianten
- ▶ **Kombinationsspiele**

Spielformen - Stellenwert, Vorteile



- + freies, kreatives Spiel**
- + hohe Motivation**
- + Teamfähigkeit**
- + Sozialverhalten**
- + gute Variierbarkeit**
- + gute Differenzierbarkeit**
- + komplexe Schulung:
Bewegungen, Techniken, Spielverhalten**

Kreativität • Improvisation • Risikobereitschaft

Spielformen - Variationsmöglichkeiten

ORGANISATIONSFORM	TECHNISCH-TAKTISCHE VORGABEN
Spielfelder (Größe, Form, Anordnung)	Bewegungsvariationen
	Ballannahme
Spielrichtungen	Zuspiel-/Wurfvarianten
Spielerzahl	Passfolgen
Spielgeräte	Abwehrverhalten
Ziele	Zusatzaufgaben (konditionell, koordinativ, Wahrnehmung)
Punktewertung	
Spielregeln (Lernziele!)	

Spiele richtig steuern

RAUMORGANISATION	SPIELER	BELASTUNG	SPIEL-/REGEL-VORGABEN
Breite und Tiefe	Zahl der Spieler	Spielzeit/ Anzahl der Aktionen	Technikvorgaben (z. B. nur Schlagwurf)
Spielfeldgröße	Überzahl/ Gleichzahl	Spielerwechsel	Taktikvorgaben (z. B. Abwehr- verhalten)
Tore/Ziele	Anspieler/ Neutrale	Pausengestaltung	Zusatzregeln (z. B. Prellverbot)

Motivation durch Wettkämpfe und kleine Turniere

Grundprinzipien der Spielsteuerung

RAUMORGANISATION	ABWEHRSPIEL	ANGRIFFSSPIEL
Größere Räume	<ul style="list-style-type: none"> ➖ 1 gegen 1, Helfen ➕ Beinarbeit 	<ul style="list-style-type: none"> ➕ Zusammenspiel in Breite und Tiefe ➕ ungehinderte Torwürfe
Überzahl	<ul style="list-style-type: none"> ➕ Zuordnung, Helfen, Doppeln 	<ul style="list-style-type: none"> ➕ Zusammenspiel entwickeln
Unterzahl	<ul style="list-style-type: none"> ➖ Abwehraufgabe ➕ Antizipation, Agieren im Raum 	<ul style="list-style-type: none"> ➖ Raumaufteilung ➕ Durchsetzungsvermögen
Neutrale	<ul style="list-style-type: none"> ➕ Lernhilfe aktives Abwehrspiel 	<ul style="list-style-type: none"> ➕ Lernhilfe Weiterspielen

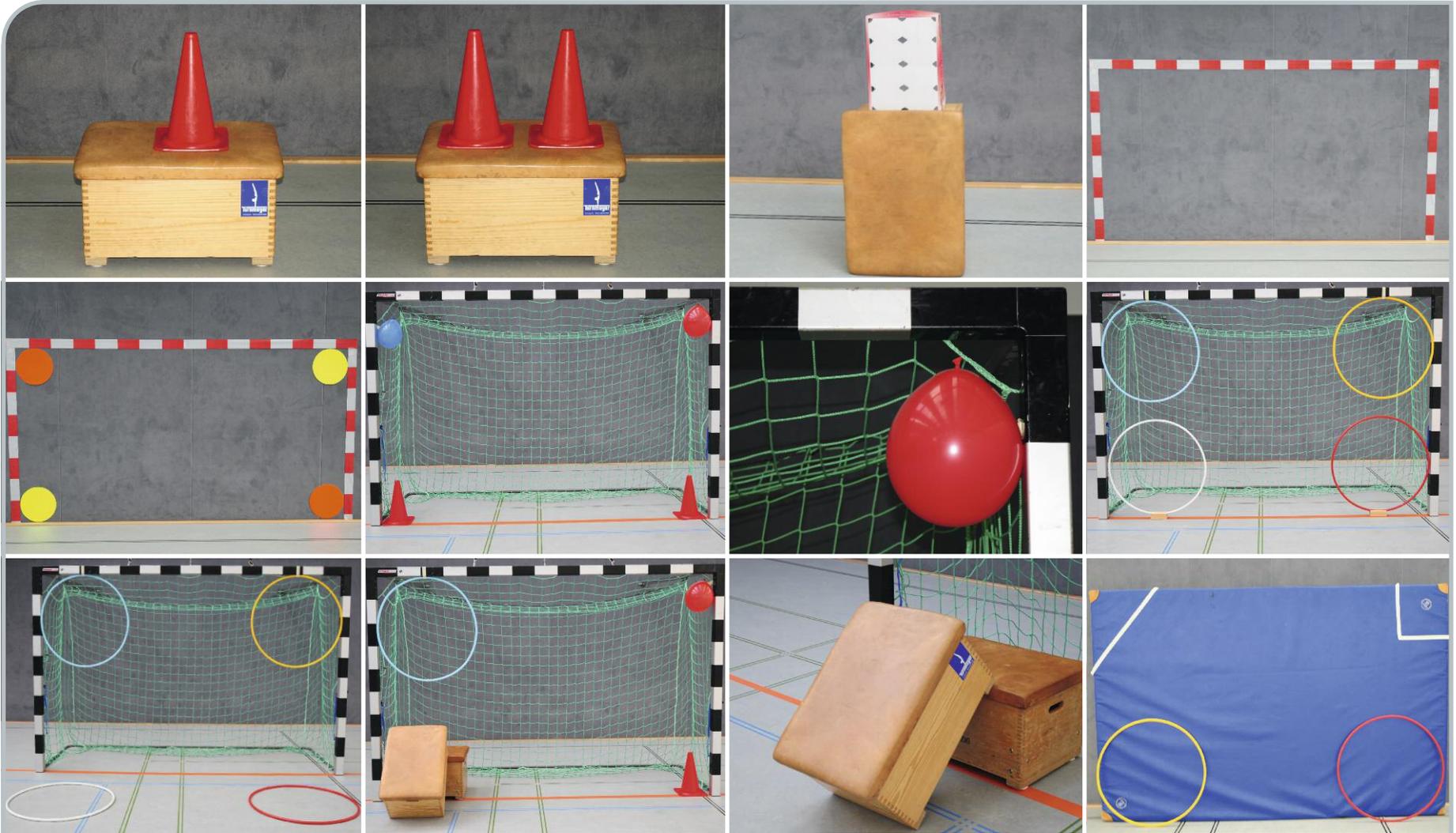
Motivation durch Wettkämpfe und kleine Turniere

Zusatzregeln für Handball ähnliche Spiele (Auswahl)

ZUSATZREGEL	LERNZIELE
Tippen/Prellen einschränken/untersagen	<ul style="list-style-type: none"> + Alleingänge verhindern + Zusammenspiel + Spiel ohne Ball - Spiel 1-1 (Tiefenraum)
Technikvorgaben (Pässe, Würfe, Abspiele)	<ul style="list-style-type: none"> + Technikscherpunkte + Bilateralität
Rückpässe untersagen	<ul style="list-style-type: none"> + Zusammenspiel + Wahrnehmung
Bonuspunkte für herausgespielte/-abgefangene Bälle	<ul style="list-style-type: none"> + Aktives Abwehrspiel fördern
festgelegte Passzahl/Angriffsdauer	<ul style="list-style-type: none"> + Handlungsdruck + Zielorientierung
Ziel-, Felderwechsel (nach Punktgewinn)	<ul style="list-style-type: none"> + Spielverlagerung + Freilaufen ohne Ball

Spielregeln (Lernziele!)

Beispiele für die Anordnung von Wurfzielen



Zielvariationen



- ▶ **Tore (Größe, Zielvorgabe ...)**
- ▶ **Zielfäche**
- ▶ **Zielräume**
- ▶ **bewegliche Ziele**
- ▶ **Durchwurfziele**
- ▶ **Abwurfziele**
- ▶ **Einwurfziele**
- ▶ **Ziellinien**
- ▶ **Zielkombinationen**
(entweder...oder...)
- ▶ **Bestätigungsaufgaben**
- ▶ **festgelegte Passzahl = Ziel**

Spielwertung



- ▶ **Tore/Punktzahl**
 - in vorgegebener Zeit
 - nach Anzahl Pässen
 - nach vorgegebener Punkt-/Torzahl
- ▶ **Anzahl Tore/Punkte + Anzahl Torschützen**
- ▶ **Tore/Punkte nach Schwierigkeitsgrad**
 - 1 = leicht, 2 = mittel, 3 = schwer
- ▶ **Tore/Punkte nach Zusatzbedingungen**
 - alle Spieler in einem bestimmten Raum
 - jeder Spieler einmal in Ballbesitz

Maßnahmen bei akzelerierten Spielern



- ▶ **Torschützen im nächsten Angriff nur Mit-/Anspieler**
- ▶ **Tore/Punkte und Zahl der Torschützen addieren**
- ▶ **leistungsstarke Spieler als Spielmacher (z. B. 2. Halbzeit, bestimmte Zeiträume)**
- ▶ **Anspiele/Torwürfe mit ungeübter Hand**
- ▶ **Tippen/Prellen untersagen**
- ▶ **Sprungwurf untersagen (= Schlagwurfvariabilität fördern)**
- ▶ **Stärken weiterentwickeln, Schwächen abbauen**

Typische Problemsituationen (Training)



► **Foulspiel**

- nächster Angriff Mannschaft in Unterzahl (Absitzen im Mittelkreis)
- Teamstrafe: nach 3 Fouls = 7m-Wurf, Penalty, Zielwurf
- Zusatzaufgaben im Spiel
- Abwehr hat Tennisbälle in der Hand (längere Abwehrphasen)

► **Traubenverhalten**

- wechselnde Ziele/Räume/Spielrichtungen (Spielverlagerung)
- Werfen auf bewegliche Ziele
- Pässe nur zur Seite/nach hinten

Pädagogische Aufgaben für den Trainer beim Spielen



- ▶ **Spielerwechsel**
 - Rotationsprinzip
- ▶ **Kind weint**
 - trösten
 - bei kleinen Verletzungen: buntes Plaster nehmen (= pädagogische Einwirkung)
- ▶ **„Feststell-“ und „Abstell“-Trainer**
 - loben!
 - Fehler benennen – Ursache erkennen – Fehler abstellen
- ▶ **Getränke bereit halten**
- ▶ **Konflikte lösen/
Streit schlichten**
 - ggf. erzieherisch handeln (Teamregeln)

In Spielen richtig korrigieren - Fehlverhalten



- ▶ **Permanent ...**
- ❌ **... Spielaktionen kommentieren**
- ❌ **... die Kinder reglementieren („Marionetten“)**
- ❌ **... die Kinder im Spielverlauf korrigieren**

Mattenball

In Spielen richtig korrigieren - Fehlverhalten



- ▶ **Permanent ...**
- ❌ **... Spielaktionen kommentieren**
- ❌ **... die Kinder reglementieren („Marionetten“)**
- ❌ **... die Kinder im Spielverlauf korrigieren**

Mattenball

In Spielen richtig korrigieren - Grundprinzipien



4 gegen 4

- ▶ **Spiele nicht zu früh unterbrechen! Kinder aus Fehlern lernen lassen!**
- ▶ **Zunächst methodisches Handwerkszeug einsetzen (Regeln, Raumbegrenzungen usw.)**
- ▶ **Bei Korrektur-Unterbrechungen nur einen (Kardinal-) Fehler ansprechen und mit den Spielern Lösungen erarbeiten**

In Spielen richtig korrigieren - Grundprinzipien



4 gegen 4

- ▶ **Spiele nicht zu früh unterbrechen! Kinder aus Fehlern lernen lassen!**
- ▶ **Zunächst methodisches Handwerkszeug einsetzen (Regeln, Raumbegrenzungen usw.)**
- ▶ **Bei Korrektur-Unterbrechungen nur einen (Kardinal-) Fehler ansprechen und mit den Spielern Lösungen erarbeiten**

In Spielen richtig korrigieren - Grundprinzipien



4 gegen 4

- ▶ **Spiele nicht zu früh unterbrechen! Kinder aus Fehlern lernen lassen!**
- ▶ **Zunächst methodisches Handwerkszeug einsetzen (Regeln, Raumbegrenzungen usw.)**
- ▶ **Bei Korrektur-Unterbrechungen nur einen (Kardinal-) Fehler ansprechen und mit den Spielern Lösungen erarbeiten**

In Spielen richtig korrigieren - Grundprinzipien



4 gegen 4

- ▶ **Spiele nicht zu früh unterbrechen! Kinder aus Fehlern lernen lassen!**
- ▶ **Zunächst methodisches Handwerkszeug einsetzen (Regeln, Raumbegrenzungen usw.)**
- ▶ **Bei Korrektur-Unterbrechungen nur einen (Kardinal-) Fehler ansprechen und mit den Spielern Lösungen erarbeiten**

In Spielen richtig korrigieren - Korrekturmaßnahmen



Spielsituation „einfrieren“

- 1 Positionen einnehmen, in der der Fehler festgestellt wurde (Signal: „STOPP!“)**
- 2 Spieler die Situation analysieren und Lösungen finden lassen**
- 3 Die Wirkung einer besseren Lösung verdeutlichen: mindestens einmal durchspielen**

In Spielen richtig korrigieren - Korrekturmaßnahmen



► **Der Trainer als „Spielhelfer“**

- **zusätzlicher Anspielpunkt für den Ballhalter**
- **das Spiel mit eigenen Aktionen „steuern“**
- **positive Unterstützung bei guten Aktionen (Lernhilfe)**
- **Zeit lassen zum Freilaufen**

In Spielen richtig korrigieren - Korrekturmaßnahmen



► **Der Trainer als „Spielhelfer“**

- zusätzlicher Anspielpunkt für den Ballhalter
- das Spiel mit eigenen Aktionen „steuern“
- positive Unterstützung bei guten Aktionen (Lernhilfe)



VIELEN DANK!