Spiele fördern die Vielseitigkeit

Autor(en): **Meier, Marcel**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Starke Jugend, freies Volk : Fachzeitschrift für Leibesübungen der Eidgenössischen Turn- und Sportschule Magglingen**

Band (Jahr): **8 (1951)**

Heft 5

PDF erstellt am: **25.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-991253

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

Spiele fördern die Vielseitigkeit

Marcel Meier

In den Leiterkursen machen wir immer wieder die Beobachtung, dass es bei den Ballspielen hauptsächlich zwei Typen unter den Teilnehmern gibt: die gewandten, mit dem nötigen Ballgefühl ausgestatteten Spieler auf der einen und die unbeholfenen, denen jeder Ball aus den Händen spritzt, auf der andern Seite. Man erkennt sofort alle die, welche in ihrer Knabenzeit viel Ballspiele betrieben haben, kennen sie doch die Eigenschaften eines Balles; sie sind fang- und wurfsicher, bei Weitwürfen oder bei Prellbällen laufen sie automatisch in die richtige Entfernung zum Ball; alles Dinge, die ihre Kameraden, die sich früher wenig mit Ballspielen befassten, nicht beherrschen.

Die Beobachtungen haben uns dazu bewogen, zwei bis drei Nummern dem Spiel zu widmen. Nach der Bilderreihe «Wurf- und Fangtechnik» in No. 3, 1951, bringen wir hier eine kleine Zusammenstellung von Ballspielen, die als Vorbereitung zum eigentlichen Handball betrachtet werden können. In einer der nächsten Nummern wird dann Hans Rüegsegger über die Schulung im Handball berichten.

Jägerball

Spielgedanke. Durch rasches und geschicktes Ball-Zuspielen suchen die Jäger das Wild einzukreisen und zu treffen. Das Wild ist bestrebt, dem Abwurf durch geschicktes und überlegtes Ausweichen zu entgehen.

Spielfeld. Länge 15—25 m, Breite 10—15 m.

Spielgeräte. Handball, Spielabzeichen.

Spielmannschaft. Eine Mannschaft kann 5—15 Spieler zählen. Die Jäger verteilen sich gleichmässig im ganzen Spielfeld. Das Wild stellt sich so auf, dass es dem Ball am sichersten ausweichen kann.

Spielbeschreibung.

a) Für den Jägerball als Parteispiel werden die Spieler in zwei gleich grosse Parteien eingeteilt. Die einen, die Jäger, verteilen sich gleichmässig im Spielfeld. Sie haben die Aufgabe, die darin befindliche andere Partei, das Wild, mit dem Ball zu treffen. Hauptregel ist auch hier, dass kein Spieler mit dem Ball in der Hand eine Ortsveränderung vornehmen, also laufen darf. Ein nach einem Lauf erfolgter Treffer ist ungültig. Wenn der Spielleiter dafür sorgt, dass der Ball stets sofort weitergespielt wird, so verschwindet das Laufen mit dem Ball von selbst.

   Vom Anpfiff bis zum Abschuss des letzten Wildes wird die Zeit gestoppt. Welche Partei benötigt als Jäger weniger Zeit?

b) Dasselbe, nur befindet sich das Wild ausserhalb des Spielfeldes. Bei Anpfiff springt das erste Wild ins Feld, wenn es abgeschossen wird das zweite, usw. Auch hier wird die Zeit gestoppt.

Jägerball fördert das Zusammenspiel, das weiche, plazierte Zuspiel und das saubere, rasche Fangen. Es eignet sich auch gut für die Halle.

Schnappball (s. Bild !)

Spielgedanke. Jede der beiden gleich grossen Parteien sucht möglichst viele Fänge zu machen. Dies hängt vom geschickten Freistellen, guten Zuspielen und sicheren Fangen ab. Ist die Partei nicht im Besitze des Balles, so sucht sie ihn durch gutes Decken des Gegners und gewandtes Abfangen zu erhaschen.

Spielfeld. Länge und Breite ca. 10—20 m, je nach Spielerzahl.

Spielgerät. Handball, Spielabzeichen.

Spielmannschaften. Eine Mannschaft zählt 6—10 Spieler. Diese verteilen sich regelmässig im Feld. Die Gegenpartei stellt sich so auf, dass ihr das Wegschnappen und Fangen des Balles möglich wird.

Spielbeschreibung. Jede Partei sucht in den Besitz des Balles zu gelangen und diesen durch geschicktes Zusammenspiel möglichst lange zu behalten, d. h. durch Fangen Punkte einzubringen. Die Gegenpartei ist bestrebt, den Ball durch rasches Decken wegzuschnappen und sich ihrerseits den Ball zuzuspielen.

Spielregeln:

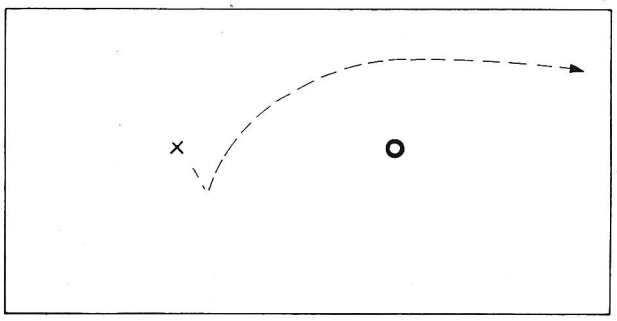
1. Das Spiel wird durch Hochwerfen des Balles zwischen zwei Gegnern eröffnet.
2. Mit dem Ball in der Hand darf nicht gelaufen werden.
3. Der Ball darf dem Gegner nicht aus den Händen gerissen, auch darf der Gegner nicht umklammert, gestossen oder gehalten werden.
4. Jeder gefangene Ball gilt als Gutpunkt.
5. Fangen zwei Gegner gleichzeitig den Ball, so ist Schiedsrichterwurf zu geben (der Schiedsrichter wirft den Ball zwischen zwei Gegnern auf).
6. Fliegt oder rollt der Ball über die Spielfeldgrenze, dann gehört er der Partei, die ihn nicht zuletzt berührt hat. Der Ball wird von der Grenze eingeworfen.
7. Wer zuerst 21 Punkte erreicht hat, ist Sieger.

8. Das Spiel kann durch weitere Regeln (Handball) ausgebaut werden.

Schnappball ist als direktes Vorbereitungsspiel für Handball sehr gut geeignet. Es hat den enormen Vorteil, dass es auf kleinstem Raume gespielt werden kann. Ausser dem Torwurf enthält es beinahe alle Eigenschaften des Handballspieles.

Kampf um den Ball

Der allseitig ausgebildete Handballspieler muss auch richtungstarnende Körpertäuschungen beherrschen. Wer seinen Gegner überspielen will, muss mit grossem Geschick die beabsichtigte Laufrichtung durch andersweisende Antrittbewegungen zu tarnen verstehen. Um dieses wichtige Detail üben zu können, eignet sich der «Zweikampf um den Ball» sehr gut. Auf einem abgesteckten Raum von 10 m Breite und 20 m Länge versucht ein Spieler an seinem Deckungsspieler vorbei zu kommen. Das Spiel ist gewonnen, wenn er ohne



Regelverstoss die Gegengrenze des Feldes überlaufen kann. Die beste Art zum Richtungstäuschen ist ein kurzer Antritt nach rechts mit nachfolgendem Linkslaufen oder umgekehrt, ferner ein Antritt nach links, mit kurzer Körpertäuschung nach rechts, um dann aber doch links vorbeizulaufen. Der Deckungsspieler muss den Durchbruch durch ein wegversperrendes Vorstellen oder Aus-der-Handspielen des Balles zu hindern suchen.

Schnelligkeit ist hier das A und O. Wer die Kunst des Startens und Sprintens nicht beherrscht, wird nie ein guter Handballer. Die Schnelligkeit muss aber mit einer ebenso wichtigen Eigenschaft gepaart sein: mit der Wendigkeit.

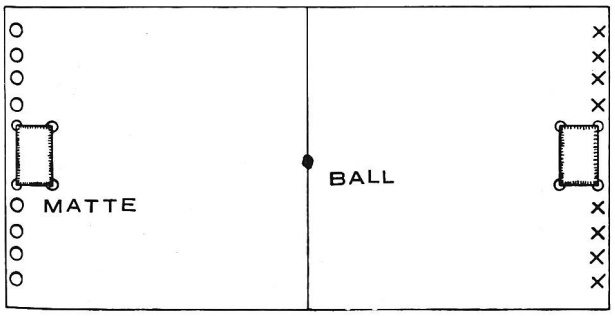
Raufball

Spielgedanke. Der Ball muss ins gegnerische Mal getragen und dort niedergelegt werden. Als Mal kann eine Sprungmatte dienen.

Spielfeld. Turnhallengrösse.

Spielmannschaften. 6—11 Spieler.

Spielgerät. Voll- oder Medizinball.



Spielregeln. Der Ball liegt zu Beginn des Spieles in der Mitte des Spielfeldes. Beide Mannschaften sind auf der Torlinie auf ein Glied aufgestellt. Beim Anpfiff stürzen sich nun beide Parteien auf den Ball, um ihn so rasch wie möglich auf die Matte der Gegenpartei zu tragen, werfen, stossen oder zu treten. Der Gegner darf dabei angegriffen, weggezogen, weggestossen, gerempelt, geklammert werden.

Was ist ausserdem noch gestattet? Alles, was noch unter den Begriff fair play gehört. Rohes Spiel verursacht Freiwurf.

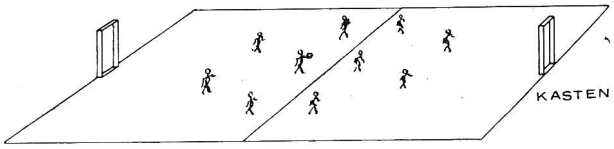
Bei Ausbällen gibt es Einwurf, bei Ausbällen über die Torlinie Abwurf von der Matte.

Da das Spiel stark ermüdet, soll nur kurz (zweimal 5 Minuten) mit Auswechselspielern gespielt werden.

Raufball schafft eine gesunde Härte und eine tadellose Kondition. Da die Regeln sehr viel Freiheiten zulassen, ist Raufball dazu geeignet, die Leute durch weise Führung auch charakterlich zu beeinflussen. (Erziehung zur gesunden aber fairen und ritterlichen Härte.)

Kastenball

Als Uebergang zum Hallenhandball eignet sich dieses Spiel besonders gut. Ueberall dort, wo keine grosse Halle zur Verfügung steht kann dieses Spiel als Ersatz und als Vorbereitung für das eigentliche Handballspiel betrieben werden.



Spielfeld. Turnhalle. Jeder an die Wand gespielte Ball bleibt im Spiel. An den Schmalseiten der Halle steht je ein Tor in Form eines Satzes des Sprungkastens. Der Torraum ist ein Halbkreis von 4—5 m Radius, gezogen von der Mitte des Tores aus. Eine Mittellinie teilt das Spielfeld in Hälften.

Spielgerät. Handball.

Spielmannschaft. Jede Partei besteht aus 5 Mann (drei Stürmer, zwei Verteidiger).

Spielzeit. Zweimal 5 Minuten.

Spielgedanke. Wie beim Handball. Statt dass auf das von einem Torhüter bewachte Tor geschossen wird, muss versucht werden den Ball in den ca. 1.50 m hohen und 50 cm breiten Kasten zu werfen. Die Spieler werden dadurch gezwungen, genau zu schiessen, was sich dann später auf dem Platz gut auswirkt. Erschwert wird die Schussarbeit noch durch die Bestimmung, dass Tore nicht durch Rollen des Balles erzielt werden dürfen, sondern nur durch Aufsetzer oder direkte Schüsse.

Spielregeln. Wie Hallenhandball.

Die hier aufgezählten Spiele, die man noch durch viele andere erweitern könnte, dienen nicht nur dazu, auf das eigentliche Handballspiel vorzubereiten, sondern sie bringen Abwechslung in den Uebungsbetrieb. Bei jedem dieser Spiele wird etwas ganz besonderes betont, sei es nun Härte und Kondition (Raufball), Schnelligkeit und Wendigkeit (Kampf um den Ball), oder sicheres Fangen und Zuspiel (Schnappball) etc.

Wenn Du, lieber Leiter, im Winter oder bei schlechtem Wetter diese Spiele in das Programm einbaust, wirst Du feststellen, dass sie Dir wertvolle Aufbauarbeit für den Handball im Freien leisten.

Literatur: Turnschule für die männliche Jugend 1942.
Schelenz: Das Training des Handballspiels.
W. Henning: Hallen-Kampfspiele.