



HANDBALL

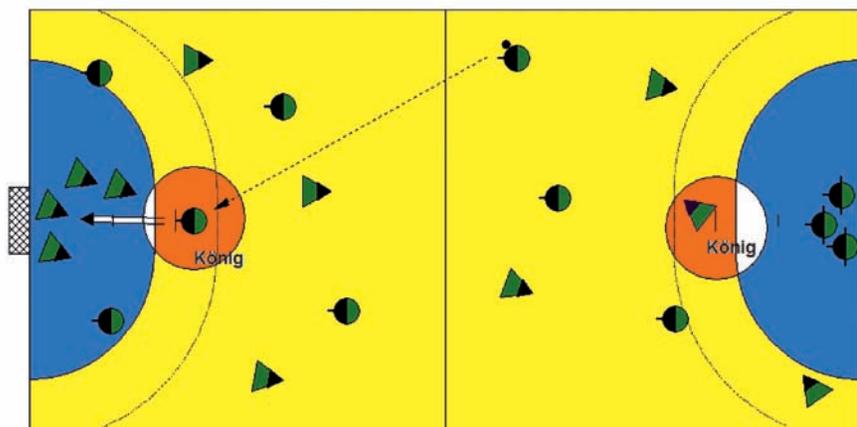
20 KLEINE SPIELE

zur Förderung des Spielgedankens, sowie zur
Entwicklung der koordinativen Fähigkeiten,
der physischen, technischen und taktischen
Komponenten des Sportspiels Handball



Helmut KÖNIG

I. Königsball



Organisation: 2 Mannschaften mit beliebiger Spielerzahl spielen auf einem Handballfeld oder Ähnlichem gegeneinander. 2 Bereiche im Abstand von 7-m zum Tor werden durch Weichstoffboden (Achtung: Unterlage damit der Boden nicht rutscht!) gekennzeichnet und diese Bereiche sind nur dem König vorbehalten. Verwendet wird ein weicher Ball.

Ablauf: Gespielt wird nach Handballregeln mit – oder ohne Dribbling. Nur der König, der auf der Matte/dem Weichstoffboden/in einem abgegrenzten Bereich steht, darf auf das gegnerische Tor werfen. Jeder Spieler einer Mannschaft kann König werden (aus taktischen Gründen

wird der Spieler, der dem gegnerischen Tor am Nächsten steht, als König auf die Matte laufen). Es dürfen sich aber nicht gleichzeitig 2 Könige auf der Matte/dem Weichstoffboden befinden. Es können beliebig viele Spieler der verteidigenden Mannschaft im Tor stehen. Das Spiel geht nach Torerfolg ohne Unterbrechung weiter. Die Matte/der Weichstoffboden darf von keinem Spieler, außer dem König, betreten werden. Der König darf außerdem nur ohne Ball die Matte/den Weichstoffboden betreten. Jene Mannschaft, die die meisten Tore erzielt, ist Sieger. Für alle Regelübertretungen ist es empfehlenswert, ein paar „Belohnungsrunden“ (Herstellen von Über- und Unterzahlverhältnissen) in der Halle zu verordnen.

2. Brettball

Basketball Brett

Organisation: 2 Mannschaften mit beliebiger Spielerzahl spielen auf einem Basketballfeld oder Ähnlichem gegeneinander.

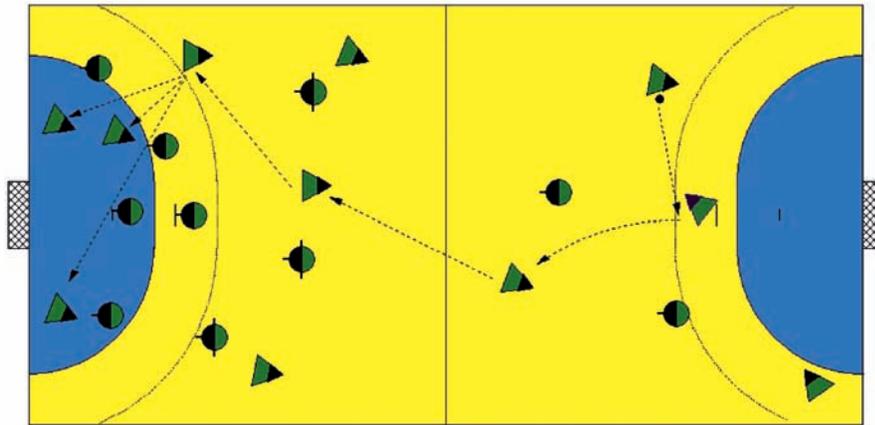
Ablauf: Gespielt wird nach normalen Handballregeln mit oder ohne Dribbling, Körperkontakt (rebound) ist nicht gestattet. Ein Punkt wird erzielt, wenn es der ballbesitzenden Mannschaft gelingt den Ball so



an das gegnerische Basketball Brett zu werfen, dass der zurückspringende Ball den Hallenboden berührt ohne dass ihn ein Gegner oder ein Mitspieler berührt. Berührt der Ball den Ring ist kein Punkt erzielt.

Variante: Ein Punkt ist erzielt, wenn ein eigener Spieler den zurückspringenden Ball fangen kann.

3. Ball ablegen



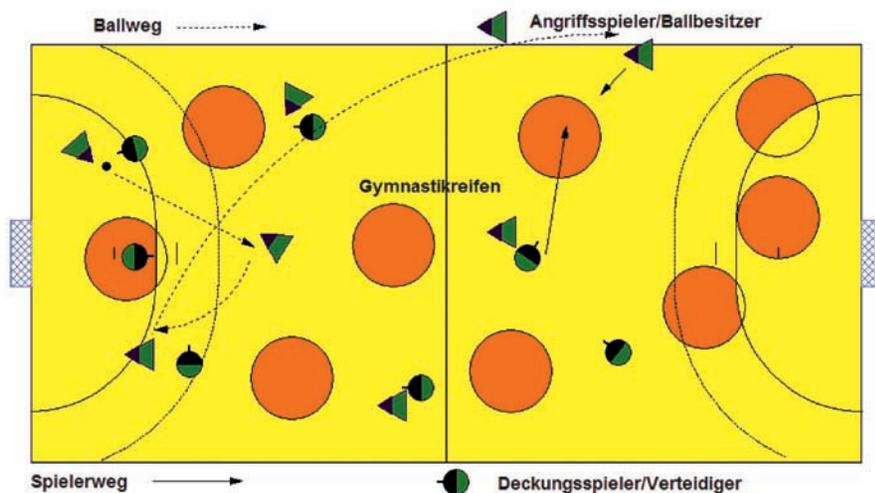
Organisation: 2 Mannschaften mit beliebiger Spielerzahl spielen auf einem Handballfeld oder Ähnlichem gegeneinander.

Ablauf: Gespielt wird nach normalen Handballregeln mit oder ohne Dribbling, Körperkontakt ist nicht gestattet. Ein Punkt wird erzielt, wenn es der ballbesitzenden Mannschaft gelingt, den Ball einem Mitspieler der im gegnerischen Torraum sitzt/liegt zuzuspielen und dieser kann den Ball im

Sitzen/Liegen fangen. Es können beliebig viele Spieler im gegnerischen Torraum sitzen. Das Anspiel zu einem sitzenden Mannschaftsmitglied darf nur von außerhalb des Torraumes erfolgen. Anfangs beidarmiger Pass überkopfhoch, kein Dribbling, 3-Schrittregel, kein Körperkontakt.

Variante: Alle Angreifer und/oder Verteidiger müssen über der Mittellinie sein, bevor die Mannschaft einen Punkt erzielen kann.

4. Reifenball



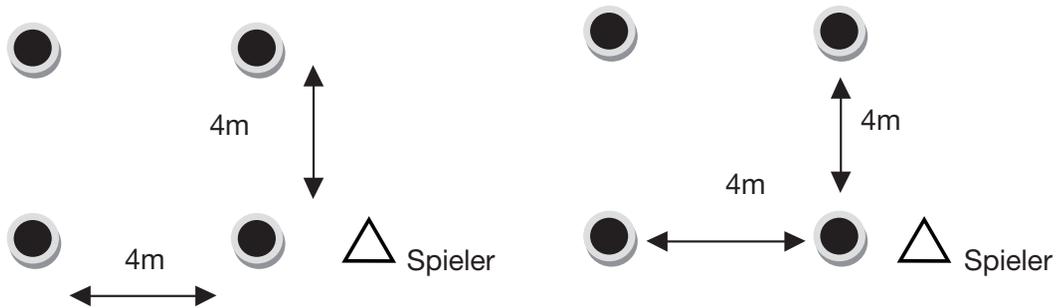
Organisation: 2 Mannschaften mit beliebiger Spielerzahl spielen auf einem Handballfeld oder Ähnlichem gegeneinander. Es werden Gymnastikreifen als Ziele in der Halle ausgelegt.

Ablauf: Die Angreifer müssen versuchen, den Ball in einem Reifen abzulegen um so einen Punkt zu erzielen. Die verteidigende Mannschaft kann dies verhindern, indem der jeweilige Abwehrspieler sich in einen Reifen stellt und

ihn damit blockiert. Damit die Angriffsspieler zu einem Punkt kommen können, sind mehr Reifen als Verteidigungsspieler in der Halle verteilt. Wechsel der Angreifer und Abwehrspieler nach 2-3 Minuten.

Achtung: Niemand darf den Reifen betreten, wenn ein gegnerischer Spieler versucht den Ball abzulegen – **Verletzungsgefahr!**

5. Bälle umlegen



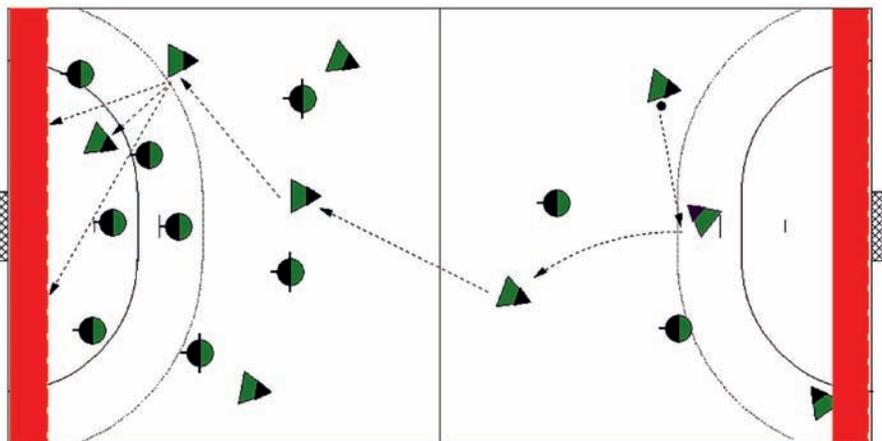
Organisation: 2 Mannschaften mit beliebiger Spielerzahl/ oder 2 Spieler allein spielen auf einem durch Hütchen gekennzeichneten Parcours gegeneinander. 4 Markierungshütchen werden zu einem Quadrat mit ca 4m Seitenlänge aufgestellt. Auf drei dieser Hütchen liegt ein Tennisball.

Ablauf: Zuerst startet jeder Spieler nur für sich (Probelauf allein) am Hütchen ohne Ball zu einem anderen Hütchen, nimmt dort den Tennisball auf und legt ihn auf dem bisher freien Hütchen ab. Dann läuft er zu einem weiteren Hütchen usw. Die Aufgabe ist erfüllt, wenn alle Bälle umgelegt sind, kein Ball an seiner ursprünglichen Stelle liegt und die

ballfreie Ecke des Quadrats dort ist, wo sie auch beim Start war. Es darf immer nur ein Ball transportiert werden. Wenn ein Ball herunter fällt, muss zunächst dieser Ball wieder aufgelegt werden, bevor es weiter geht. Wenn die Spieler mit dem Ablauf vertraut sind, wird dieser als Wettkampf mit Teilnehmern an mehreren gleich aufgebauten Hütchen Quadraten durchgeführt. Welcher Spieler hat die Aufgabe zuerst erfüllt?

Variationen: Der Start erfolgt nicht an der freien Ecke. Der Wettbewerb wird in Staffelform durchgeführt. Der Wechsel erfolgt an der Startecke des ersten Läufers.

6. Handtuchball



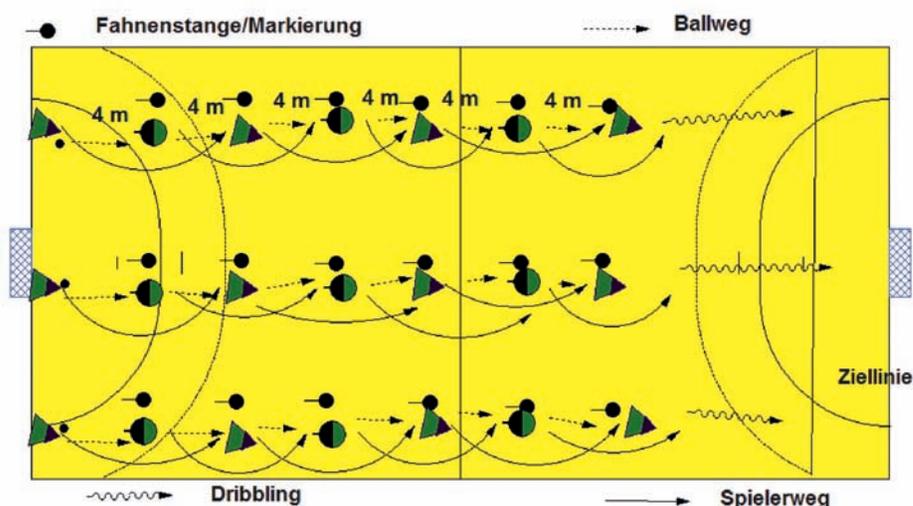
Organisation: 2 Mannschaften mit beliebiger Spielerzahl spielen in einer Halle gegeneinander. Jeder Spieler hat ein Handtuch in der Hand, in das am freischwingenden Ende ein Knoten geknüpft ist. Das Spielfeld ist die ganze Halle. Als Ball wird ein *Wasserball* verwendet.

Ablauf: Die Spieler treiben den *Wasserball* an, indem sie mit dem Knoten gegen den Ball schwingen. (Handtuch kurz fassen – Reduktion Verletzungsgefahr!) Ziel jeder

Mannschaft ist es, den Ball gegen die gegenüberliegende Stirnseite der Halle zu treiben (Begrenzung nach oben ist vorteilhaft). Dies ergibt jeweils einen Punktgewinn (= ein Tor). Der Ball bleibt immer im Spiel, einen Ausball oder eine Spielunterbrechung nach Punktgewinn gibt es nicht. Welche Mannschaft erzielt in der Zeiteinheit die meisten Tore?

ACHTUNG!! Rücksichtsvolle Spielweise der Spieler.

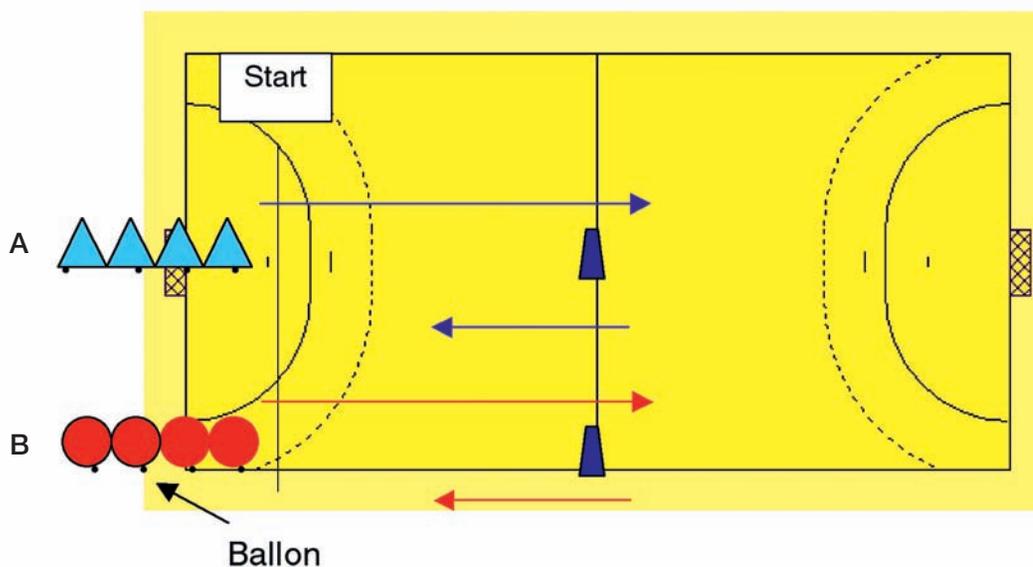
10. Endloskette



Organisation: Es werden mehrere Paare gebildet. Jedes Paar bekommt eine Frisbee Scheibe/einen Ball. Ein Spieler des Paares (der Werfer) steht auf der Torauslinie des Handballfeldes, der Partner (der Fänger) steht im Abstand von 4m/Markierung in Richtung Hallenmitte entfernt.

Ablauf: Auf ein Startsignal wirft/passt der Scheiben-/Ballbesitzer zu seinem Fänger, läuft an diesem vorbei und erwartet dessen Wurf/Pass seinerseits in 4m Entfernung. Der Spieler, der geworfen/gepasst hat, läuft wieder an seinem Fänger vorbei und erwartet in 4m Entfernung dessen Pass/Wurf usw. Welches Paar erreicht zuerst die gegenüberliegende Wand?

11. Luftballon Rennen

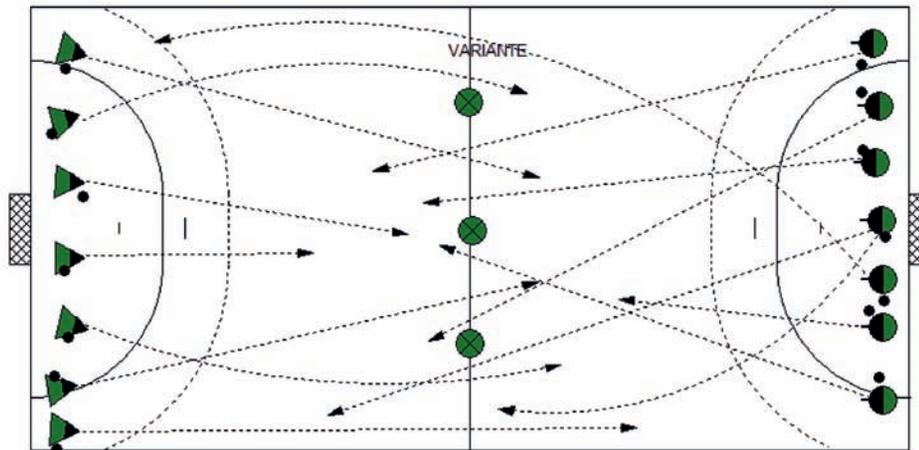


Organisation: Die Teilnehmer stehen in Flankenreihen. Jeder Teilnehmer hat einen aufgeblasenen Luftballon.

Ablauf: Lauf um die Markierungsstangen/Hütchen. Ballon tragen, schlagen, einklemmen, etc. Erweiterung mit Partner. Als Abschluss „Le Mans“. Die Ballons liegen hinter der Ziellinie, die Spieler stehen in Flankenreihe hinter

der Startlinie. Spieler Nummer 1 der Mannschaft A/B sprintet auf ein Startkommando zu seinem gegenüberliegenden Luftballon, und versucht ihn durch darauf springen mit beiden Beinen (der Ballon darf nicht festgehalten werden und muss frei liegen) zum Zerplatzen zu bringen. Dies ist das Startkommando für Spieler Nummer 2 von A/B etc. Welche Mannschaft steht als erste wieder ruhig?

12. Seitenwechsel



Organisation: Auf jeder Hallenseite steht je eine Gruppe von Spielern, die einen Ball prellen/dribbeln.

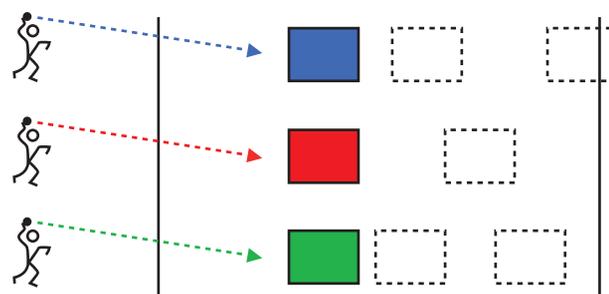
Ablauf: Auf ein Startsignal hin, versuchen alle Spieler, so schnell wie möglich zur anderen Seite prellend/dribbelnd zu wechseln. Es dürfen keine Berührungen oder Zusammenstöße mit der anderen Gruppe passieren (Vergabe von Zusatzaufgaben). Welche Gruppe erreicht als erste die andere Seite?

Variation 1: Auf der Mittellinie stehen drei Balddiebe, die während des Seitenwechsels versuchen, den Seiten-

wechselnden die Bälle zu stehlen. Kann ein Dieb einen Ball stehlen, bekommt der Bestohlene eine Zusatzaufgabe und wird seinerseits zum Balddieb. Der Balddieb versucht als neuer Ballbesitzer, wie die anderen Ballbesitzer, beim nächsten Durchgang auf die andere Seite zu kommen.

Variation 2: Die Spieler bekommen unterschiedliche Bälle und laufen bereits vor dem Startsignal im Bereich der Grundlinie hin und her. Unmittelbar nach dem Startsignal müssen sie ihren Ball mit dem eines anderen Spielers aus ihrer Gruppe tauschen. Erst nach dem Tausch an der Grundlinie darf die Seite gewechselt werden.

13. Regatta



Organisation: Die Teilnehmer einer Mannschaft stehen in Flankenreihe hinter einer Markierungslinie. Jeder Spieler hat einen Ball. Auf der Höhe jeder Mannschaft befindet sich in etwa 10m Abstand eine Schachtel (z.B. Bananenkiste).

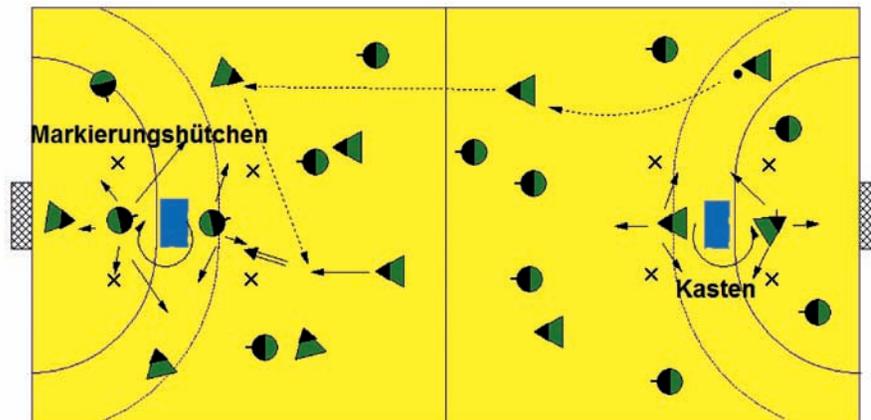
Ablauf: Die Teilnehmer werfen auf die Schachtel und versuchen sie weiterzutreiben. Welche Mannschaft bringt ihr

Boot als erste über die Ziellinie? Der Spieler, der geworfen hat, holt den eigenen Ball.

Variation 1: 2 Spieler haben einen Ball und der Werfer holt den Ball und rollt/passt ihn zu seinem Partner zurück.

Variation 2: 1 Ball pro Mannschaft und Staffelform.

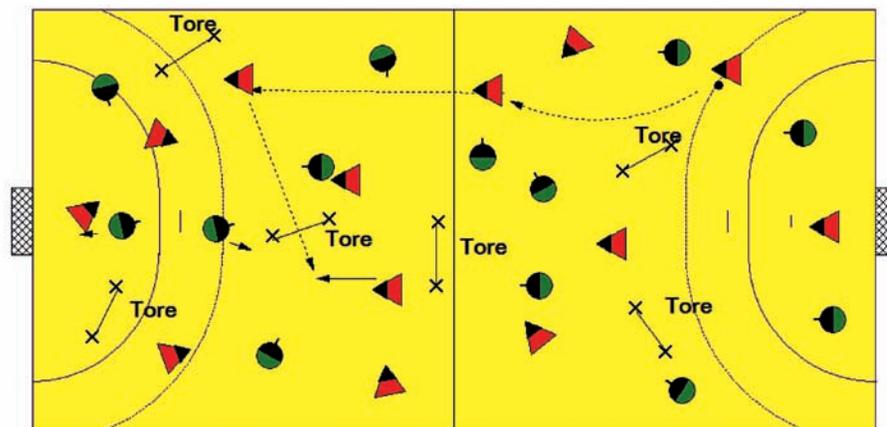
14. Burgball



Organisation + Ablauf: 2 Mannschaften versuchen, einen in einem begrenzten Raum aufgestellten Kasten mit einem Ball zu treffen. Die Spieler der jeweiligen Mannschaft passen sich den Ball nach Handballregeln zu.

Der Kasten wird von einem Burgwächter bewacht. Bei Ballverlust oder Treffer geht das Spiel laufend weiter. Es wird das gesamte Spielfeld ausgenutzt. Ein weicher Ball wird empfohlen. Welche Mannschaft erzielt in der Zeiteinheit die meisten Treffer?

15. Sechsertor



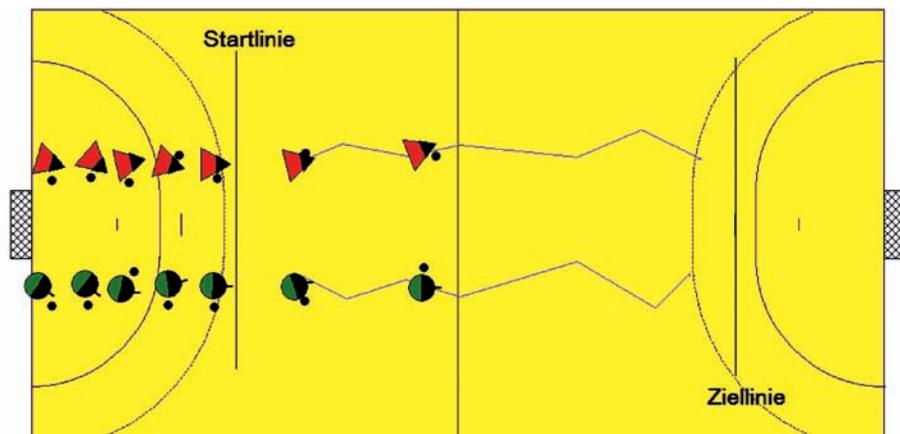
Organisation: Spielfeld ist die ganze Halle. Gespielt wird mit 2 gleichstarken Mannschaften. In der Halle werden Tore aufgebaut, die von mehreren Seiten angespielt werden können (z.B. 2 Markierungsstangen 1m Entfernung, liegende Gymnastikreifen, Teppichfliesen etc.).

Ablauf: Ein Tor wird erzielt, wenn man mit einem Bodenpass durch das Tor einen Mitspieler anspielen kann und dieser fängt den Ball. Sollte das „Tor“ ein Gymnastikreifen oder eine Teppichfliese sein, gilt der Treffer im Kreis + Fangen, bzw. der Treffer der Fliese + Fangen als Punktgewinn. Welches Tor angespielt wird,

darf die ballbesitzende Mannschaft frei wählen (laufende Veränderung der Spielsituation). Der Ballbesitzer darf mit dem Ball in der Hand höchstens 3 Schritte laufen und muss den Ball nach spätestens 3 Sekunden wieder abspielen (Handballregeln). Bei Ballverlust versucht die andere Mannschaft Tore zu erzielen. Welches Team erzielt innerhalb der Spielzeit die meisten Tore (es wird nach Ballverlust weitergezählt).

In der Grundspielsituation spielen zwei Mannschaften mit jeweils sechs Spielern auf vier Tore. Bei größeren Gruppen, muss die Anzahl der Tore dementsprechend erhöht werden.

16. Seiltänzer



Organisation: 2 Seile werden in der Halle aufgelegt. Die Spieler stehen in einer Flankenreihe hinter einer Startlinie. Jeder Spieler hat einen Handball/Tennisball/Basketball etc. Zunächst werden die Aufgabenstellungen nicht als Wettkampfform durchgeführt. Später als Teamwettkampf in Staffelform.

Ablauf: Auf Startsignal:

a) über das Tau gehen, ohne den Boden zu berühren – der Ball wird getragen, b) gehen im Seitverhalten, c) laufen und den Ball tragen, d) laufen und den Ball dribbeln, e) laufen im Seitverhalten und den Ball tragen, f) laufen im Seitverhalten und den Ball dribbeln, g) Lage des Seils verändern, h) alle obigen Formen in der Bewegung rücklings rückwärts.

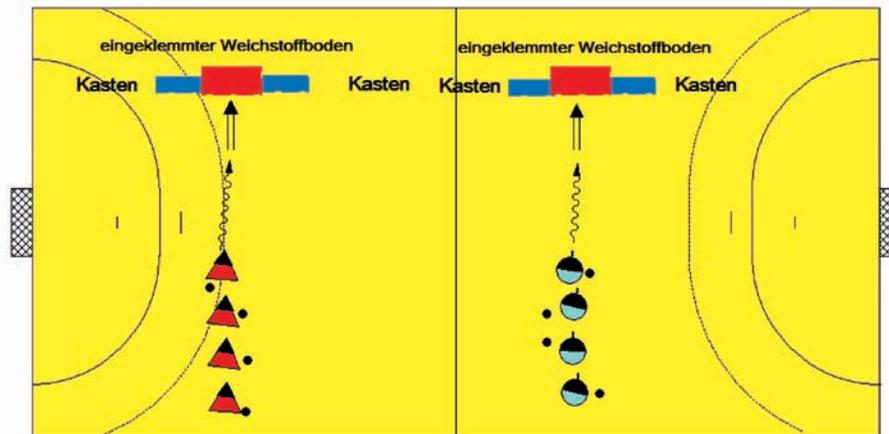
17. Heiße Stäbe/Bälle übergeben

Organisation: Als Spielfeld dient ein abgestecktes Feld in der Halle. Jeder dritte Spieler bekommt ein Staffelholz/ einen Gymnastikstab/ einen Ball.

Ablauf: Nach dem Startsignal laufen die Spieler kreuz und quer über das Spielfeld/durch die Halle. Die mitgeführten Staffelhölzer/Turnstäbe/Bälle müssen dabei möglichst schnell einem Mitspieler, der gerade keines/keinen in der Hand hält, übergeben werden.

Ziel des Spieles ist es, in dem Augenblick, wenn die Übung mit einem Pfiff beendet wird, gerade kein/keinen Staffelholz/Turnstab/Ball in der Hand zu halten. Wer ein/einen Staffelholz/Turnstab/Ball nicht annimmt scheidet aus und bekommt eine allfällige Zusatzaufgabe. Beendet der Spielleiter einen Durchgang, erhalten alle, die zu diesem Zeitpunkt einen Stab in der Hand halten, eine konditionsfördernde Aufgabe/ „Belohnung“. Dann beginnt der nächste Durchgang.

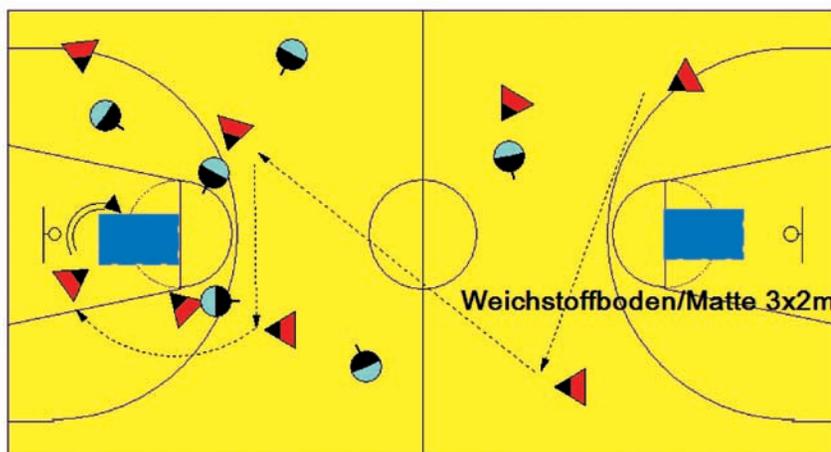
18. „Tumble Down“



Organisation: Für jedes Team wird nach vorhandenen Möglichkeiten eine Wurfstation aufgebaut. Als Wurfziel wird eine Weichstoffmatte (2x3m) aufrecht zwischen 2 großen Sprungkästen so eingeklemmt, dass sie stehen bleibt. Achtung: Die Matte muss so eingeklemmt werden, dass sie sicher steht, aber auch die realistische Chance besteht, dass sie nach einigen Treffern kippt. Entfernung zu einer Wand 3m.

Ablauf: Die Spieler werfen aus dem Dribbling Schlag- oder Sprungwurf (eventuell mit abnehmenden Geländegehilfen, z:B Kastenköpfen etc.) holen den eigenen Ball und reihen sich bei der eigenen Reihe wieder an. Zunächst nicht als Wettkampf, dann später als Staffelform mit- oder ohne Ablaufsignal. Welche Mannschaft bringt ihre Matte zuerst zum Umfallen (tumble down)?

19. Bogenball



Organisation: 2 Weichstoff Matten werden an den Freiwurflinien eines Basketballfeldes aufgelegt. 2 Mannschaften mit beliebiger Spielerzahl spielen ohne Unterbrechung auf dem ganzen Spielfeld ohne Linienbegrenzung gegeneinander.

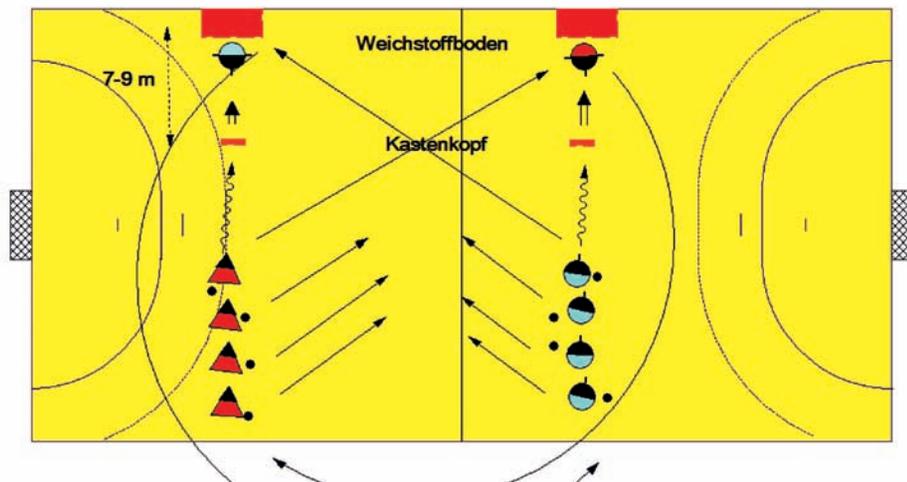
Ablauf: Es wird nach Handballregeln gespielt. Ein Treffer wird erzielt, wenn es einer Mannschaft gelingt, den Ball in *bogenförmiger Flugbahn* auf die Weichstoff Matte zu spielen. Die Spieler dürfen die Basketball Trapeze betreten und Treffer von allen Seiten erzielen. Es ist aber allen Spielern

verboten, die Matten zu betreten. Es ist aber gestattet, den Ball *im Hechtsprung* in der Luft abzuwehren, bevor er die Matte berührt.

Variation1: Spiel ohne Dribbling, der Ball darf den Boden nicht berühren, sonst Ballverlust.

Variation 2: Alle Angriffsspieler müssen über die Mittellinie laufen, bevor ein Treffer erzielt werden kann. Variation 2: Manddeckung auf dem ganzen Spielfeld. Variation 3: Statt des Bogenwurfes wird ein Aufsetzer gespielt

20. Torwurfspiel



Organisation: 2 Weichstoffböden werden als Torersatz an die Hallenwand gestellt. Es werden weiche oder mittelharte Bälle verwendet. Ein Kastenkopf oder Langbank (Achtung: durch am Bankende sitzende Spieler vor dem Umfallen sichern!) werden in einem Abstand von 7-9m aufgestellt. 2 Mannschaften spielen gegeneinander.

Ablauf: Die beiden Mannschaften stehen in Flankenreihe, jeder Spieler hat einen Ball. Auf ein Startsignal dribbeln die ersten Spieler der jeweiligen Flankenreihe zu der Sprunghilfe (Kastenkopf etc.) und werfen mit Sprungwurf auf das Tor, das von *einem Spieler der anderen Flankenreihe/Mannschaft gehütet wird*. Nach einer bestimmten Zeit, die

nur dem Spielleiter bekannt ist, ertönt ein akustisches Signal und die nächsten beiden Spieler der jeweiligen Flankenreihe laufen blitzartig in das gegnerische Tor, der bisherige Torwart reiht sich wieder bei seiner eigenen Mannschaft an und spielt jetzt als Feldspieler mit. Auf diese Art und Weise kommt jeder Spieler einmal bei der Gegner Mannschaft ins Tor und spürt was es heißt, Goalkeeper zu sein. Jeder Spieler zählt seine eigenen erzielten Tore (der Torwart zählt seine gehaltenen Bälle, die ihm als Torwürfe für seine eigene Mannschaft angerechnet werden). Wenn alle Spieler einmal im Tor waren, werden die Treffer innerhalb der eigenen Mannschaft summiert und die Mannschaft mit der höchsten Anzahl an Treffern hat gewonnen.

Viel Spaß beim Spielen!

Prof. Mag. Helmut König¹
Ausbildungsleiter ÖHB

Auf den folgenden Seiten findet sich für jene, die sich noch weiter und vertiefend mit Handball beschäftigen wollen, eine Literatur- und DVD Sammlung zum Thema Kleine Spiele, Grundlagen, Technik, Taktik und Entwicklung des Handballspiels.

¹Bei der Auswahl der Spiele wurden auch Oltmann, K.: und Lange, H.: Mit Spiel zum Ziel, Teile I und II, phillipka training, Münster 2006 herangezogen.

LITERATUR

- Schubert-Späte: Handball Handbuch 1, DHB, Kinderhandball
Philippka sportverlag, Ruf: +49 251/23005-15.
Postfach 150105, 48061 Münster, BRD. E-mail: info@philippka.de
- Bredemeier-Späte-Schubert-Roth:
Handball Handbuch 2, DHB,
Grundlagentraining für Kinder und Jugendliche
Philippka sportverlag
- Späte-Schubert-Roth-Errich:
Handball Handbuch 3, DHB, Aufbautraining für Jugendliche
Philippka sportverlag
- Feldmann, K.: HB Training spezial:
In der Manndeckung spielen Lernen,
Trainingsbausteine für E und D Jugendliche
Philippka sportverlag
- Mit Spiel zum Ziel 1: Kleine Spiele zur Konditionsschulung
Philippka sportverlag
- Mit Spiel zum Ziel 2: Kleine Spiele zur Koordinationsschulung
Philippka sportverlag
- Bucher-Kissling: 1004 Spiel- und Übungsformen im Handball
Vlg. Hofmann Schorndorf
- E. und H. Döbler: Kleine Spiele
21. Auflage, Sport Verlag Berlin,
ISBN 3-328-00562-5, Berlin 1998
- Grage, Werner: Super Handball Training,
5000 Übungen aus der Praxis.
Vlg. Bartels und Wernitz, Sportverlag Berlin, 1990,
ISBN 3-87039-083-2
- Feldmann, K.: Trainingsbausteine für die E-Jugend,
In der Manndeckung spielen lernen
Handball-Akademie.de, Mozartstrasse 10E,
D-64347 Griesheim. E-Mail: klaus.feldmann@handball-akademie.de
- Feldmann, K.: Trainingsbausteine für die D-Jugend,
In der Manndeckung variabel spielen.
Handball-Akademie.de, Mozartstrasse 10E,
D-64347 Griesheim. E-Mail: klaus.feldmann@handball-akademie.de
- Feldmann, K.: Trainingsbausteine für die C-Jugend,
Von der Mann- zur Raumdeckung.
Handball-Akademie.de, Mozartstrasse 10E, D-64347 Griesheim.
E-Mail: klaus.feldmann@handball-akademie.de
- Feldmann, K.: Spielfähigkeit,
Grundprinzipien durch Kleine Spiele schulen
Handball-Akademie.de, Mozartstrasse 10E, D-64347 Griesheim.
E-Mail: klaus.feldmann@handball-akademie.de
- Feldmann, K.: Koordinationstraining 1
Handball-Akademie.de, Mozartstrasse 10E, D-64347 Griesheim.
E-Mail: klaus.feldmann@handball-akademie.de
- Feldmann, K.: Koordinationstraining 2
Handball-Akademie.de, Mozartstrasse 10E, D-64347 Griesheim.
E-Mail: klaus.feldmann@handball-akademie.de

DVDs WEITERFÜHREND MIT VIELFÄLTIGEN ÜBUNGSFORMEN

- Feldmann, K.: Abwehrtraining 1 Handball-Akademie.de, Mozartstr. 10E, D-64347 Griesheim. E-Mail: klaus.feldmann@handball-akademie.de
- Feldmann, K.: Angriffstraining 1 Handball-Akademie.de, Mozartstr. 10E, D-64347 Griesheim. E-Mail: klaus.feldmann@handball-akademie.de
- Feldmann, K.: Angriffstraining 2 Handball-Akademie.de, Mozartstr. 10E, D-64347 Griesheim. E-Mail: klaus.feldmann@handball-akademie.de
- Feldmann, K.: Angriffstraining 3 Handball-Akademie.de, Mozartstr. 10E, D-64347 Griesheim. E-Mail: klaus.feldmann@handball-akademie.de
- Feldmann, K.: Aufwärmen Handball-Akademie.de, Mozartstr. 10E, D-64347 Griesheim. E-Mail: klaus.feldmann@handball-akademie.de
- Feldmann, K.: Angriffstraining 3 Handball-Akademie.de, Mozartstr. 10E, D-64347 Griesheim. E-Mail: klaus.feldmann@handball-akademie.de
- DHB: Grundspiele, Doppel DVD Philippka sportverlag, Ruf: +49 251/23005-15. Post: Postfach 150105, 48061 Münster, BRD.
E-mail: info@philippka.de
- EHF -activities <http://activities.eurohandball.com>

LITERATURLISTE BIS 1990

- BENZ/EIGENMANN Hallenhandball, Vlg Sauerländer, Aarau, 1985.
- BOECKH/ZIESCHANG Richtig Handballspielen, blv Sportpraxis, BLV Verlagsgesellschaft, 1980.
- BRACH, Jürgen Handballtraining neu und spielgerecht, Bartels&Wernitz, 2.Auflage, Berlin 1970.
- BUCHER, Walter 1004 Spiel- und Übungsformen im Hallenhandball, Hofmann, Schorndorf 1984
- CERCEL, Paul Handballtraining, Sportverlag Berlin, 1984
- EIGENMANN, Paul Handball Grundschule, Bd 123, Schriftenreihe zur Praxis der Leibeserziehung und des Sports, Schorndorf 1978.
- HÖRITSCH, Helmut Spiel Handball Teil 1, BMUKS 1987.
- HÖRITSCH, Helmut Spiel Handball Teil 2, BMUKS 1989.
- JANS, Wojciech Spiele für das Handballtraining, Sportverlag Berlin, 1986.
- KÄSLER, Horst Das Training des jugendlichen Handballers, Bd 140, Schriftenreihe zur Praxis der Leibeserziehung und des Sports, Schorndorf 1982.
- KÄSLER/KRUBER/MÜLLER Technik- Taktik- Konditionsschulung Handball, Arbeitskarten für den Sportunterricht, Bd 184, Schriftenreihe zur Praxis der Leibeserziehung und des Sports, Schorndorf 1985.
- KLEIN/SPÄTE Handball Spezial 1: Antizipatives Abwehrspiel, philippka Vlg, Münster 1981.
- KLEIN/SPÄTE Handball Spezial 2: Situationsgerechtes Entscheidungsverhalten im Angriff, philippka Vlg, Münster 1981.
- KLEIN/SPÄTE Handball Spezial 3: Psychologie für die Trainingspraxis, philippka Vlg, Münster 1981.
- KLEIN/SPÄTE Handball Spezial 4: Torwarttraining I, philippka Vlg, Münster 1981.
- KLEIN/SPÄTE Handball Spezial 5: Gegenstöße mit Konzept, philippka Vlg, Münster 1981
- KLEIN/SPÄTE Handball Spezial 6: 3:2:1 mit Libero, philippka Vlg, Münster 1981.
- KLEIN/SPÄTE Handball Spezial 7: Gymnastikprogramme, philippka Vlg, Münster 1981.
- KLUSSOV Handballtaktik, Sportverlag Berlin, 1986.
- KUCHENBECKER, Bernd Hallenhandball Abwehrsysteme, Deutscher Sportbund, Trainerbibliothek, Bd 11, Bartels&Wernitz, Berlin 1974.
- MARTINI, Karl Handball, BLV Sporthandbuch, BLV Verlags-gesellschaft, 1980.
- MATSCHOSS, Joachim Spielbeobachtung im Hallenhandball, Hamburg 1984.
- MENSCHEL/STEIN/FEHRMANN Handball, Anleitung für den Übungsleiter, Sportverlag Berlin 1981.
- MRAZ/SCHÄDLICH Hallenhandball, Teil1: zum Angriffsverhalten, Bartels&Wernitz, 1972.
- MRAZ/SCHÄDLICH Hallenhandball, Teil2: zum Abwehrverhalten,
- RAGUS, Tomislav VIII-IX Jugoslovenska Skola Rukomenta, Beograd 1968.
- SINGER, Erwin Hallenhandball, Stuttgart 1972.
- SNOJ, Ivan X Jugoslovenska Skola Rukomenta, Beograd 1969.
- STEIN/FERDERHOF Handball, Sportverlag Berlin 1975.
- VICK/BUSCH/FISCHER/KOCH Schulung des Hallenhandballs 1, Bartels & Wernitz, 2. Auflage, 1972
- VICK/BUSCH/FISCHER/KOCH Schulung des Hallenhandballs 2, Bartels & Wernitz, 2. Auflage, 1978

TRAININGSLEHRE - HANDBALL

TROSSE, Hans Dieter

Trainingslehre Handball 1, Bartels & Wernitz, 1985.

TORWARTTRAINING

FISCHER/HOFMANN/PABST/PRANGE

Die Schulung des Torwarts im Hallenhandball, Bartels & Wernitz, Berlin 1983.

HÖRITSCH, Helmut

Handball Torwartfibel, Eigenverlag 1996.

HÖRITSCH, Helmut

Handball 2000, BMUKS 1997.

KLEIN/SPÄTE

Handball Spezial 4: Torwarttraining I, philippka Vlg, Münster 1981.

SINGER, Erwin

Der Torwart im Hallenhandball, CD Vlg Böblingen, 1983.

THIEL/HECKER

Halten wie wir, philippka Vlg, Münster 1989.

ZEIER, Urs

Der Torwart im Hallenhandball, ETS Magglingen, Broschüre zum Leiterhandbuch, 1987.

KLEINE SPIELE/SPIELSCHULE

KONZAG/KONZAG

Übungsformen für die Sportspiele, Sportverlag Berlin 1979.

LÖSCHER, Arndt

Kleine Spiele für viele, Sportverlag Berlin 1979.

SINGER, Erwin

Spielschule Hallenhandball, CD Vlgsgesellschaft Stuttgart, 1978

LITERATURLISTE AB 1990

AARGARD

Minihandball, philippka Vlg, Münster

BAUMBERGER, Jürg

Handball spielen lernen, Schweizerischer Verband für Sport in der Schule, 1990.

BAUMBERGER, Jürg

Handball besser spielen, Schweizerischer Verband für Sport in der Schule, 1990.

CURELLI/LANDURÉ

Handball. Rules, technique, tactics, edition Milan, Rennes 1996.

Deutscher Handball Bund

Handball Handbuch 1, Spielen und Üben mit Kindern, philippka Vlg, Münster, ab 1990.

Deutscher Handball Bund

Handball Handbuch 2, Grundagentraining für Kinder und Jugendliche, philippka Vlg, Münster, ab 1990.

Deutscher Handball Bund

Handball Handbuch 3, Aufbautraining für Jugendliche, philippka Vlg, Münster, ab 1990.

Deutscher Handball Bund

Handball Handbuch 4, Leistungstraining für Jugendliche und Erwachsene Vlg, Münster, ab 1990.

Deutscher Handball Bund

Handball Handbuch 5, Hochleistungstraining, philippka Vlg, Münster, ab 1990.

Deutscher Handball Bund

Handball Handbuch 6, Handball spielen mit Schülern, philippka Vlg, Münster, ab 1990.

EISELE/KÖNIG

Handball unterrichten, philippka Vlg, Münster.

GRAGE, Werner

Super-Handball -Training, 5000 Übungen aus der Praxis, Bartels&Wernitz, Berlin 1990.

HÖRITSCH, Helmut

Handball 2000, BMUKS 1997.

JANS, Wojciech

Handball offensiv, philippka Vlg, Münster.

MARCZINKA Zoltan

Playing Handball, IHF, Budapest 1993.

MONTAGNI/CARDINALE

Beach Handball, Rom 1996.

MÜLLER/KONZAG

Handball spielend trainieren, philippka Vlg, Münster.

SCHUBERT/SPÄTE

Kinderhandball, philippka Vlg, Münster.

SPÄTE/SCHUBERT/

LANGHOFF UND ANDERE

HANDBALL Training, Zeitschrift, 12x jährlich, zwei Doppelausgaben, philippka Vlg, Münster.

TROSSE, Hans Dieter

Handball, philippka Vlg, Münster.

TROSSE, Hans Dieter

Handball Praxis, philippka Vlg, Münster.

KARTOTHEKEN

ANTRETTNER/LUTHMANN	Dehnen und kräftigen 1, philippka Vlg, Münster
BARDA, Michael	KARTOTHEK 8, Torwarttraining, philippka Vlg, Münster.
BIELEFELDER AUTORENGRUPPE	KARTOTHEK 2, Verbesserung von Kondition, Technik, und Taktik in Kompaktübungen, philippka Vlg, Münster, 1987.
BIELEFELDER AUTORENGRUPPE	KARTOTHEK 3, Aufwärmprogramme, philippka Vlg, Münster, 1984.
GUNNARSSON/SPÄTE/ SCHUBERT	KARTOTHEK 5, Wurftraining, Vlg, Münster, 1987.
SCHUBER/SPÄTE	KARTOTHEK 6, Balltechnik, philippka Vlg, Münster, 1991.
SCHUBER/SPÄTE/ FEDDERN	KARTOTHEK 4, Individuelle Abweherschulung, philippka Vlg, Münster, 1986.
SCHUBERT, Renate	Lauf-und Abschlagspiele, philippka Vlg, Münster
SCHUBERT, Renate	Spiele mit Kleingeräten, philippka Vlg, Münster
SCHUBERT, Renate	Kleine Spiele mit Bällen, philippka Vlg, Münster
SCHUBERT/KUHLMANN/ TREPTOW	KARTOTHEK 1; Torwarttraining im Hallenhandball, philippka Vlg, Münster, 1987.
SZABO, Roland	Kindersport Kartotheke 1, philippka Vlg, Münster
SZABO, Roland	Kindersport Kartotheke 2, philippka Vlg, Münster

VIDEO + CD-ROM

DHB: Handball Pur 1	Grundagentraining, philippka Vlg, Münster.
DHB: Handball Pur 2	Aufbautraining 1, philippka Vlg, Münster.
DHB: Handball Pur 3	Angriffstraining 1, philippka Vlg, Münster.
DHB: Handball Pur 4	Torwarttraining 1, philippka Vlg, Münster.
DHB: Handball Pur 5	Motorische Grundausbildung, philippka Vlg, Münster.
DHB: Handball Pur 6	Handball spielend lernen, philippka Vlg, Münster
DHB: Handball Pur 7	Torwarttraining 2 Stützpunkttraining, philippka Vlg, Münster
DHB: Handball Pur 8	Modernes Schnelligkeitstraining, philippka Vlg, Münster
DHB: Handball Pur 9	Angriffstraining 2, philippka Vlg, Münster
DHB: Handball Pur 10	Schlagwurftraining mit GWD Minden, philippka Vlg, Münster

SCHIEDSRICHTER

BARKHAUSEN/HACKL	Der Handballschiedsrichter, philippka Vlg, Münster.
------------------	---

IMPRESSUM:

Für den Inhalt verantwortlich:
Prof. Mag. Helmut König,
Ausbildungsleiter im Österreichischen Handballbund
Anschrift ÖHB:
Hauslabgasse 24a, 1050 Wien, www.oehb.at
Telefon: 01/544 43 79

Grafik:
irlacher OG werbeagentur
grafik@irlacher.cc, Tel. 02273/5762
Fotos:
Archiv ÖHB, z.V.g.

Für den Inhalt verantwortlich:

Prof. Mag. Helmut König
Ausbildungsleiter im ÖHB

