



DR. JIMMY CZIMEK, BENJAMIN CORTS, MAX FILIP & SIMON TIMMER



VOLLEY MEETS SCHOOL

FÜR DIE WEITERFÜHRENDE SCHULE

VOM VOLLEY-SPIELEN ZUM VOLLEYBALL
UNTERRICHTSHILFEN FÜR DIE KLASSEN 5-10

1. Volleyball in der Schule	3
2. Rückblick auf die erste Broschüre „Volleyball in der Grundschule“	4
3. Rahmenbedingungen für einen gelungenen Volleyballunterricht in den Klassen 5-10	6
4. Volleyball spielerisch lernen	10
5. Methodische Vermittlungsprinzipien	12
6. Organisations- und Spielformen	13
7. Motivationssteuerung exemplarisch am Spiel „Meister*in am Ball“	16
8. Für Volleyball geeignete Aufwärmspiele	17
9. Ab Klasse 5: Erstes Unterrichtsvorhaben - Vom Werfen zum Pritschen im Canadian-Volley 2:2	18
10. Ab Klasse 6: Zweites Unterrichtsvorhaben - Pritschen und Baggern im Mini-Volleyball 3:3	24
11. Ab Klasse 7: Drittes Unterrichtsvorhaben - Driveschläge im Mini-Volleyball 3:3 mit positionengebundenem Angriffsaufbau	28
12. Ab Klasse 8: Viertes Unterrichtsvorhaben - Spielstrategien im Midi-Volleyball 4:4	32
13. Volleyball Spielabzeichen in Bronze, Silber und Gold	40
14. Wichtige Begriffe kurz und knapp	41
15. Die Autoren	43



IMPRESSUM

Herausgeber:

Deutsche Volleyball-Jugend (DVJ), 2020
2., überarbeitete Auflage 2025

Autoren: Dr. Jimmy Czimek, Benjamin Corts,
Max Filip & Simon Timmer

Fotos: Detlef Gottwald

Autorenfotos: Martin Miseré, Detlef Gottwald,
Frank Ziegenrucker und Florian Knechten

Layout und Design: Claudia Wiffling

Zu beziehen ist die Broschüre über den
DVV-Shop: <https://shop.volleyball-verband.de/>
Mailadresse: dvj@dvj.de
Handynummer: 015170650022
www.volleyball-verband.de/jugend/organisation/deutsche-volleyball-jugend/

Auch als PDF auf der Seite des
DVV/der DVJ kostenlos downloadbar.

1. VOLLEYBALL IN DER SCHULE

Die Erinnerungen an das Volleyballspielen in der Schule sind oft geprägt durch schmerzende Unterarme und häufiges Herumstehen, da die Ballwechsel zumeist nach der ersten Netzüberquerung endeten. Mit einem Vermittlungskonzept, das alters- und leistungsgemäße Anpassungen des Zielspiels berücksichtigt, hätten derart negative Erfahrungen mit dem Volleyballspiel verhindert werden können.

Die inhaltliche Ausgestaltung dieser Anpassungen sowie deren Chancen und Risiken werden in dieser Broschüre in den Blick genommen und ausführlich thematisiert. Dadurch soll ermöglicht werden, Volleyball in allen Altersstufen motivierend und erfolgreich zu vermitteln. Aufbauend auf der Broschüre „Volleyball in der Grundschule – Vom Fangen und Werfen zum Volley-Spielen Unterrichtshilfen für die Klassen 1-4“ werden nachfolgend Inhalte für die Klassenstufen 5-10 dargestellt.

Das Ziel dieser Broschüre ist es, ein Instrument zur Verfügung zu stellen, mit dessen Hilfe es jeder Lehrkraft im Sportunterricht möglich ist, gelungene Volleyballvorhaben mit Schüler*innen im Alter von 10-16 Jahren zu realisieren.

Die Vorteile des Volleyballspiels als Unterrichtsinhalt sind vielfältig. Die folgenden sportlich und pädagogisch wertvollen Aspekte lassen sich in kaum einem anderen Mannschaftssportspiel auf so abwechslungsreiche Art und Weise vermitteln:

- Die Schulung der koordinativen Fähigkeiten.
- Das Zusammenspiel im Spiel mit- und gegeneinander.
- Das Spielen ohne Körperkontakt → geringes Verletzungsrisiko und eine geringe Hemmschwelle.
- Koedukation problemlos realisierbar, d. h. keine Trennung von Mädchen und Jungen notwendig → auch später eine attraktive Sportart für beide Geschlechter.
- Gemeinsame Förderung leistungsstärkerer und -schwächerer Schüler*innen → gute Differenzierungsmöglichkeiten, wobei ein angemessener Schwierigkeitsgrad motivierend wirkt.
- Die Entwicklung des taktischen Denkens und Handelns.

Die Herausforderung für Sportlehrer*innen besteht darin, die Regeln und Rahmenbedingungen so festzulegen, dass die Schüler*innen mit ihren jeweils vorhandenen Fähigkeiten Volleyball spielen können. In dieser Broschüre sollen deshalb die Vermittlung der Spielidee und das Spielerleben im Vordergrund stehen. Lehrer*innen mit und ohne Fakultät Sport sowie Nachwuchstrainer*innen sollen motiviert werden, Volleyball in den Klassenstufen 5-10 spielerisch und altersgerecht zu vermitteln.

Exemplarisch werden in dieser Broschüre vier Unterrichtsvorhaben (UV) vorgestellt, die zeigen, wie Volleyball sinnvoll vermittelt werden kann. Dazu werden abwechselnd die beiden pädagogischen Perspektiven **Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen**, sowie **das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen** verfolgt, da sich diese im Sinne des Doppelauftrags des Schulsports optimal im Zusammenhang mit der Vermittlung des Sportspiels Volleyball entfalten lassen.

Volleyballspezifisch steht zunächst das Spiel **Mikro-Volleyball 2+2 und 2:2**, sowie die Grundtechnik **Pritschen** im Vordergrund. Darauf aufbauend wird das Spiel **Mini-Volleyball 3+3 und 3:3** und das **Baggern** als zweite Grundtechnik eingeführt. Damit ist die Grundlage für den **Driveschlag** als zusätzliche Angriffsoption gelegt, der dann im Spiel 3+3 und 3:3 angewendet werden kann. Das Zielspiel **Midi-Volleyball 4+4 und 4:4** mit dem **Aufschlag von unten** stellt als letzte Stufe die komplexeste Spielform für diesen Altersbereich dar. Hierbei wird zudem kurz die Technik des **Blocks** thematisiert.

Alle Spiel- und Übungsformen sind auch als Video verfügbar! Scanne den QR-Code, dann gelangst du zu unserem YouTube Kanal.



TIPP

2. RÜCKBLICK AUF DIE ERSTE BROSCHÜRE „VOLLEYBALL IN DER GRUNDSCHULE“

In der ersten Broschüre werden die Inhalte für den Volleyballunterricht in den Klassenstufen 1-4 dargestellt. Dabei wird das Zielspiel so angepasst, dass ein erfolgreicher Unterricht bereits in der Primarstufe möglich ist.

In Klasse 1 wird mit **allgemeinen, vorbereitenden Spielen ohne Ball** der Grundstein für spätere Volleyballvorhaben gelegt. Ziel der Spiele ist die Entwicklung koordinativer und konditioneller Fähigkeiten. Aspekte wie beispielsweise die Orientierung im Raum, peripheres Sehen, Antritts- und Reaktionsschnelligkeit, Gewandtheit und Kommunikation werden spielerisch geschult.

Parallel kann durch **allgemeine, vorbereitende Spiele mit Ball** die Fertigkeit der Ballkontrolle geschult werden. Dazu gehört das Einschätzen von Flugbahnen und des Körper-Ball-Verhältnisses sowie die Kopplung von Bewegungen des Körpers und des Balles.

Darauf aufbauend bilden ab Klasse 2 **spezielle, vorbereitende Spiele** den Übergang zum Zielspiel Volleyball. Es müssen erste volleyballnahe taktische Entscheidungen getroffen werden und erworbene, grundlegende „technische“ Fertigkeiten werden spielerisch konkretisiert.

Das Zielspiel für die Klassen 1-4 ist das **Spiel Mikro-Volleyball 2+2/2:2**. In diesem Spiel können die Fertigkeiten, welche für komplexere Formen benötigt werden, in einem für Kinder geeigneten Rahmen erlernt werden. Ab Klasse 3 wird das **Spiel 2:2**, bei dem die Kinder den Ball **fangen und werfen** dürfen, eingeführt. Parallel dazu wird mit dem **Pritschen** die erste Grundtechnik erlernt. Über einfache Spiel- und Übungsformen werden erste Erfahrungen mit dem Pritschen gesammelt und die neu erworbene Technik im bereits bekannten Spiel 2:2 eingesetzt.

Dabei kann der Ball zunächst noch in den beiden aufbauenden Elementen des ersten und zweiten Ballkontakts gefangen werden. Lediglich der dritte Kontakt wird volley gespielt, d. h. gepritscht. Wird dies beherrscht, darf als Steigerung nur noch der zweite Kontakt gefangen werden. Spielformen, in denen das Fangen des Balles in manchen Spielaktionen erlaubt ist, werden als **Canadian-Volley** bezeichnet.

Damit die Broschüre für die Klassen 5-10 auch ohne Vorkenntnisse aus der Grundschule genutzt werden kann, werden in Klasse 5 Inhalte der ersten Broschüre aufgegriffen und fortgeführt.



DR. JIMMY CZIMEK, BENJAMIN CORTS, MAX FILIP & SIMON TIMMER

VOLLEY MEETS SCHOOL

FÜR DIE GRUNDSCHULE

VOM FANGEN UND WERFEN ZUM VOLLEY-SPIELEN
UNTERRICHTSHILFEN FÜR DIE KLASSEN 1-4

DVV DEUTSCHE
VOLLEYBALL
JUGEND

3. RAHMENBEDINGUNGEN FÜR EINEN GELUNGENEN VOLLEYBALLUNTERRICHT IN DEN KLASSE 5-10

BALLMATERIAL

Kinder und Jugendliche, deren körperliche Konstitution sich noch erheblich von der eines Erwachsenen unterscheidet, benötigen oftmals leichtere Bälle. Dadurch können sie Volleyballtechniken sowie -taktiken leichter erlernen und besser umsetzen.

Vorteile:

- Leichtere Bälle fliegen langsamer, wodurch die Schüler*innen mehr Zeit zum Reagieren haben
⇒ längere Ballwechsel = mehr Motivation.
- Besseres Verhältnis von Körper- zu Ballgewicht
⇒ weniger Hemmungen, den Ball zu spielen.
- Später: Volleyballtechniken sind einfacher umzusetzen
⇒ weniger Probleme mit dem Daumen beim Pritschen und weniger Unterarmschmerzen beim Baggern.

Der Deutsche Volleyball-Verband (DVV) empfiehlt den Molten V5M2000-L für die Klassen 5-6. Dies ist ein weicher und gewichtsreduzierter Ball, der ideal für den Einsatz in dieser Altersklasse geeignet ist. Ab Klasse 7 wird der Molten „School Master“ V5M-SM empfohlen. Größe und Gewicht entsprechen den offiziellen Vorgaben, durch eine sehr weiche Oberfläche sind Ballkontakte jedoch gerade beim Baggern besonders angenehm. Möchte man sich in der weiterführenden Schule in den Klassen 5-10 auf nur ein Ballmodell festlegen, empfiehlt der DVV dazu ebenfalls den Molten „School Master“ V5M-SM. Für die allgemeine Ballschule, Koordinationsübungen oder vorbereitende Spiele sind **unterschiedliche Bälle** geeignet und können variabel eingesetzt werden.

Darüber hinaus kann ein leichterer Ball auch zur Steuerung des Schwierigkeitsgrads genutzt werden. Je schwieriger und komplexer die Aufgabe ist, desto leichter kann der Ball sein, da er langsamer fliegt. Ein schwererer und damit schneller fliegender Ball kann dieselbe Aufgabe deutlich anspruchsvoller machen.

Allein durch den Einsatz unterschiedlicher Bälle ist somit eine **Binnendifferenzierung** möglich.

Für ein gelungenes Unterrichtsvorhaben sind **hohe Wiederholungszahlen** notwendig. Voraussetzung ist die Verfügbarkeit einer ausreichenden Anzahl an geeigneten Bällen. **Optimaler Weise haben alle Kinder einen Ball.** Beim Techniktraining reicht häufig ein Ball für zwei Kinder aus. Bei Spielformen für drei oder mehr Kinder nimmt die Zahl der benötigten Bälle weiter ab.

SPIELER*INNENANZAHL

Einer der wichtigsten Aspekte bei der Vermittlung ist die **Anzahl der Ballkontakte je Spieler*in**. Um diese zu maximieren, bieten sich **Kleinfeldspiele 1+1 und 1:1** sowie **2+2 und 2:2** an, die viele Ballkontakte und damit hohe Wiederholungszahlen ermöglichen. Beim Spiel 1+1/1:1 muss jedoch berücksichtigt werden, dass sich das Körper-Ball-Verhältnis beim Pritschen und Baggern ungünstig verändert, wenn ein und der/dieselbe Spieler*in den Ball mehrmals hintereinander spielt. Aus diesem Grund sollte das Spielen mit Volleyballtechniken, möglichst im Spiel 2+2/2:2 trainiert werden.

Um eine Annäherung an das Zielspiel zu erreichen sowie der spielerischen und körperlichen Entwicklung der Kinder gerecht zu werden, wird mit zunehmendem Alter das Spielfeld und die Spielerzahl vergrößert.

Sowohl beim Spiel **3+3 und 3:3** als auch beim Spiel **4+4 und 4:4** stehen dabei zunächst die Absprache und Übernahme von Verantwortungsbereichen, also **taktische Aspekte**, im Vordergrund. Deshalb ist eine Vereinfachung der Regeln durch die Option des Fangens sinnvoll, um den Spielfluss zu erhalten. Auch wenn dies einen temporären Rückschritt bei der Spieltechnik bedeutet.



NETZAUFBAU

Das Platzproblem, welches in vielen Schulsport hallen vorherrscht, lässt sich durch den Einsatz eines **längs gespannten Volleyballnetzes** lösen. Durch die größere Länge des Netzes können mehr Kinder bzw. Teams gleichzeitig über das Netz spielen. Die **Bewegungszeit** und die Anzahl der **Ballkontakte** pro Kind werden gesteigert. Ist kein passendes Volleyballnetz vorhanden, eignen sich alternative Lösungen wie z. B. ein Badmintonnetz, ein gespanntes Reivoband oder Baustellenband. Letzteres ist besonders geeignet, da es durch das geringe Gewicht weder durchhängt noch schwingt. Um das „Durchhängen“ des Netzes/Bandes zu verhindern, kann in der Netzmitte ein Zwischenstab oder ein Hochsprungständer aufgestellt werden, der für eine gleichmäßige Netzhöhe sorgt.





SPIELFELDGRÖSSE UND NETZHÖHE

Die zum Netz zugehörige Spielfeldbegrenzung sollte klar erkennbar sein. Dafür können Linien von anderen Sportarten oder Ersatzmarkierungen wie z. B. flache Hütchenteller, Markierungsplättchen, halbierte Tennisbälle oder Springseile genutzt werden. Sehr gut eignen sich auch die Linien des großen Volleyballfeldes. Mit einem längs gespannten Netz oder einer Schnur lassen sich aus dem 18m x 9m großen Feld vier Felder mit acht Feldhälften à 4,5m x 4,5m erstellen. Wird 1:1 oder 2:2 gespielt, kann die Anzahl der Felder noch einmal verdoppelt werden, indem die Feldhälften nur noch ca. 2m x 4m groß sind. Auch Badmintonfelder (6,10m x 13,40m) sind perfekt für die Kleinfeldspiele im 3:3 und 4:4 geeignet.

Die Spielfeldgröße sollte dazu genutzt werden, das Spiel adressatengerecht und zielorientiert zu gestalten. In einem kleineren Spielfeld fällt es schwerer, einen Punkt zu erzielen und im Gegenzug leichter, den Ball im Spiel zu halten. Folglich werden die **Ballwechsel im Kleinfeldspiel deutlich länger**, was den **Spaß am Spiel** fördert.

Dasselbe gilt auch für die Netzhöhe. Je höher das Netz, desto höher ist die Flugkurve des Balls und desto mehr Zeit haben die Spieler*innen zu reagieren, was die Abwehr des Balles erleichtert.

Die Netzhöhe sollte jedoch nur so hoch gewählt werden, dass es den Kindern keine großen Schwierigkeiten bereitet, den Ball auf die andere Seite zu spielen. Bei besonders unterschiedlichen körperlichen Voraussetzungen der Kinder kann als binnendifferenzierende Maßnahme auch ein schräg gespanntes Netz eingesetzt werden.

SPIELREGELN

Auch die Regeln sollten beim Spielen **dem jeweiligen Leistungsstand** und Lernziel angepasst werden. Wichtig ist, dass diese ggf. gemeinsam mit den Kindern erarbeitet, klar formuliert und deren Einhaltung eingefordert werden.

Die wichtigsten Volleyballspielregeln für die Klassen 5-10:

- Ziel beim Spiel gegeneinander: Den Ball über das Netz und in das gegnerische Spielfeld spielen.
- Ziel beim Spiel miteinander: So viele Ballkontakte/Netzüberquerungen wie möglich ohne Fehler ausführen.
- Ball „in“/„aus“ → Die Linie zählt mit zum Feld. Berührt der Ball die Linie auch nur leicht, ist der Ball „in“.
- Ball berührt und „aus“ → Berührt ein/e Spieler*in den Ball, bevor dieser ins Aus fliegt, ist dies ein Fehler.
- Anzahl Ballkontakte → kann variiert werden. Das nur einmalige Spielen pro Seite sollte vermieden, bzw. verboten werden; drei Ballkontakte sind das Ziel.

- Abwechselnde Ausführung der Ballkontakte bei Spielen mit zwei Spielern*innen auf jeder Seite → ein/e Spieler*in darf den Ball nicht zweimal hintereinander spielen (Ausnahme beim Einführen des Pritschens).
- Fehler zugeben und im Sinne des Fair-Play handeln.
- Berühren des Netzes/der Schnur ist ein Fehler.
- Berühren oder Übertreten der Mittellinie ist ein Fehler.

Besonders bei den letzten beiden Regeln ist aus Sicherheitsgründen (Verletzungsgefahr durch Übertritt auf die andere Spielfeldhälfte) streng auf deren Einhaltung zu achten. Nur wenn von Beginn an jeder Verstoß konsequent mit einem Punkt für das gegnerische Team geahndet wird, werden die Kinder sich an die Regel gewöhnen und diese langfristig einhalten.

4. VOLLEYBALL SPIELERISCH LERNEN



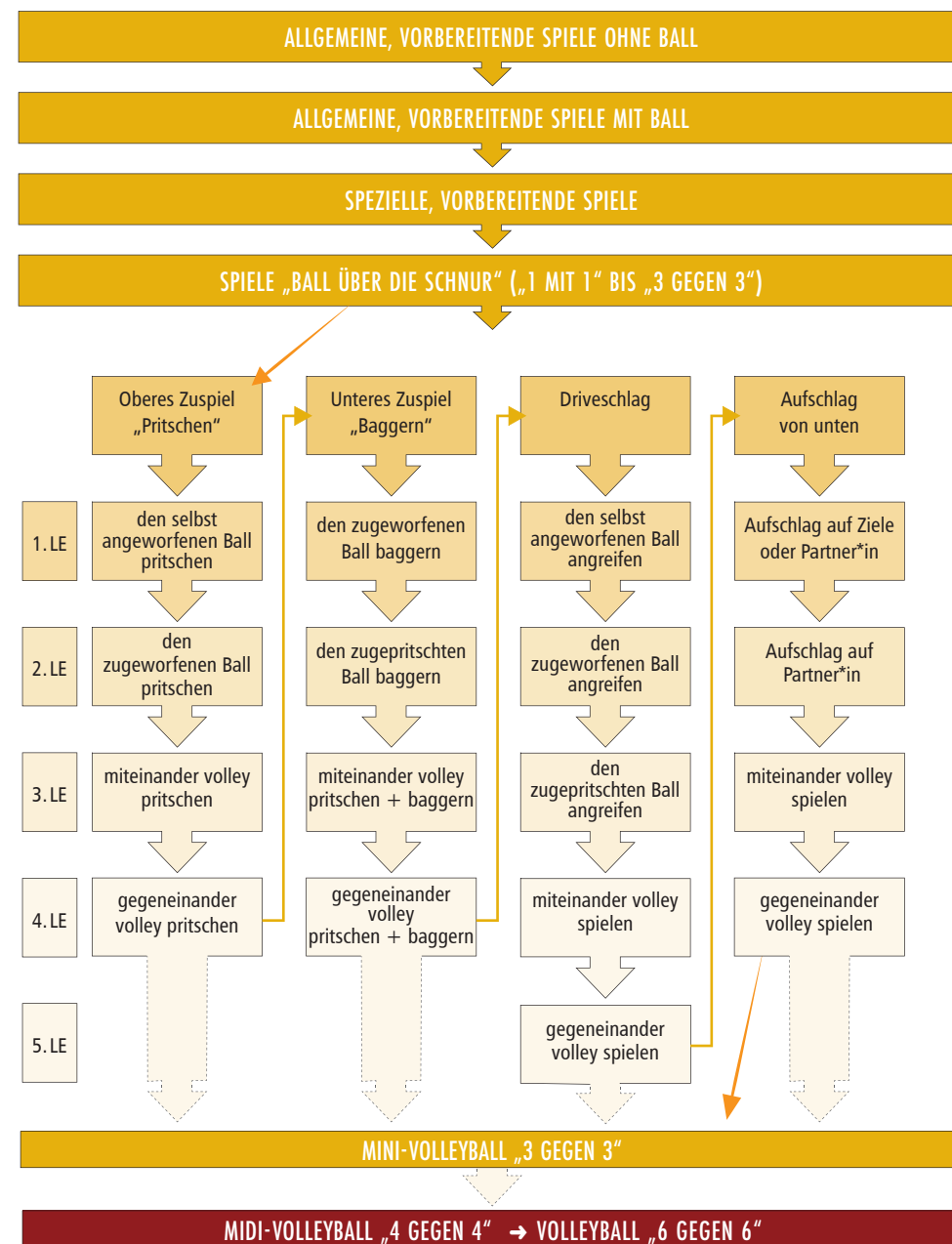
Das **Spiele im Wettkampf** spricht die **Motivation** von vielen Kindern in hohem Maße an. Dabei sollten die **Kleinfeldspiele** so arrangiert werden, dass der Erfolg im Spiel vor allem durch den Einsatz der erlernten bzw. zu erlernenden Techniken und Taktiken erreicht wird. Verbunden mit einem problemorientierten Vorgehen wird den Kindern auf spielerische Weise ein reflektiertes Lernen ermöglicht.

Für diese Art des Lernens eignet sich das in der Abbildung auf der nächsten Seite dargestellte Modell „**Volleyball spielerisch lernen**“ von Papageorgiou & Czimek (2020, siehe Buchtipps auf der Rückseite der Broschüre). In den Klassen 1-4 stehen vorbereitende Spiele und Ballschule sowie der Übergang vom Fangen und Werfen zum Volley spielen im Vordergrund. Entsprechende Inhalte sind in der ersten Broschüre zu finden.

In der Broschüre für die Klassen 5-10 wird hauptsächlich die **Fortführung des Vermittlungsmodells** bis zum **Midi-Volleyball 4:4** thematisiert. Neue technische sowie taktische Elemente werden stets zunächst getrennt voneinander eingeführt, um eine Überforderung der Kinder zu vermeiden, im Spiel jedoch schnellstmöglich zusammengefügt.

Nach dem **Pritschen** als erste Grundtechnik wird im zweiten UV das **Baggern** ab Klasse 6 eingeführt. Darauf aufbauend kommt im dritten UV der **Aufschlag von unten** sowie der **Driveschlag** als erste reine Angriffstechnik dazu. Im vierten UV werden abschließend noch der **Stemmschritt** als Voraussetzungen für Angriffshandlungen im Sprung sowie der **Block** kurz thematisiert. Auf die Einführung und den Einsatz des Aufschlags von oben wird in der Schule ganz verzichtet, da der Spiel Aufbau dadurch noch einmal besonders erschwert und der Spielfluss schlechter in Gang gebracht werden kann.

An taktischen Inhalten wird im ersten UV das Spiel **Mikro-Volleyball 2+2 und 2:2** wiederholt, bevor im nachfolgenden UV zum **Mini-Volleyball 3+3 und 3:3** übergegangen wird. Dabei agieren die Kinder **situationsgebunden** im offenen Dreieck, wodurch das Einschätzen der Spielsituation und das Treffen von Entscheidungen gefordert und gefördert wird. Erst danach wird der **positionsgebundene Angriffsaufbau** mit einem/einer Zuspieler*in am Netz thematisiert (siehe Seite 29). Dieses System wird im dritten UV vertieft und ergänzt, bevor im vierten UV das Spiel **Midi-Volleyball 4+4 und 4:4** thematisiert wird. Das Spiel 6:6 wird dagegen nicht aufgeführt, da es für den Einsatz in diesem Altersbereich im schulischen Kontext in der Regel zu komplex ist.



Modell von Papageorgiou/Czimek „Volleyball spielerisch lernen“ (2020)

5. METHODISCHE VERMITTLUNGSPRINZIPIEN

Bei der Erstellung, Reflexion und Steuerung eigener Unterrichtsreihen können die folgenden methodischen Vermittlungsprinzipien helfen.

- **So spielnah wie möglich:** Die Regeln und Bedingungen in Spiel- und Übungsformen sollten so gestaltet werden, dass sie möglichst nah am Zielspiel orientiert sind.
Bsp.: Übungsformen über das Netz ausführen anstatt im freien Raum.
- **So einfach wie möglich:** Je simpler die Übungs-/Spielform, desto einfacher ist sie für Kinder umzusetzen. Zusatzregeln oder Schwierigkeiten sollten durchdacht sein und erst hinzugefügt werden, wenn die Grundform von den Kindern beherrscht wird.
- **So häufig wie möglich:** Je mehr Ballkontakte Kinder haben, desto motivierender und auch effektiver gestaltet sich der Unterricht. Lange Pausenzeiten und Wartepositionen sollten deshalb vermieden und die Gruppengröße, die mit einem Ball spielt, möglichst klein gehalten werden.
Bsp.: Lieber 1+/:1, 2+/:2 anstatt 3+/:3 und 4+/:4, da jeder Spieler so häufiger am Ball ist.
- **So schnell wie möglich:** Sobald eine Übungs- oder Spielform beherrscht wird, können die Kinder durch eine neue Form oder Zusatzaufgaben gefordert werden. Methodisch sollte die neue Form ein Schritt in Richtung Zielspiel oder Zieltechnik sein. Wird die Aufgabe nur von einigen Kindern beherrscht, muss die Aufgabenstellung im Sinne einer Binnendifferenzierung variiert werden.



ABKLATSCHEN

Für einen respektvollen Umgang miteinander sollten die Kinder nach jedem Spiel mit ihrem/ihrer Gegner*in abklatschen:
Check-Checka = Zuerst mit der offenen Hand abklatschen, dann Faust an Faust.

6. ORGANISATIONS- UND SPIELFORMEN

Die folgenden Organisationsformen von Spielen helfen, möglichst **viele Kinder gleichzeitig in Wettkämpfen** zu beschäftigen.

KAISERBALLMODUS

Es gibt mehrere Spielfelder, auf denen kurze Spiele auf Zeit (z. B. 2 Minuten) gespielt werden. Nach Ablauf der Spielzeit wechselt die Gewinner*innenseite in die eine Richtung und steigt ein Spielfeld auf, während die Verlierer*innenseite in die andere Richtung ein Spielfeld absteigt. Bei einem Unentschieden entscheidet das Ausspielen eines letzten Balles oder ein schnelles Schere-Stein-Papier bis eins.

➔ **Vorteil: Automatische Binnendifferenzierung**, da sich nach einiger Zeit auf den Feldern **homogenere Leistungsniveaus** einpendeln.

Kaiserball: Gewinner*innenteams wechseln nach links, Verlierer*innenteams nach rechts. Das Gewinner*innenteam auf dem Kaiserfeld und das Verlierer*innenteam auf dem letzten Feld bleibt stehen.

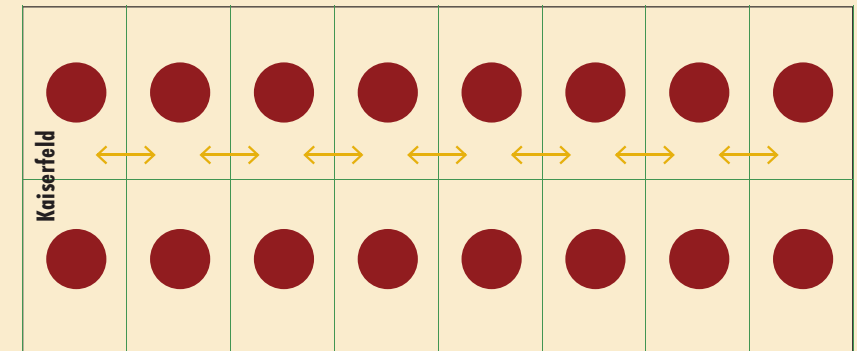


Abbildung Organisation Kaiserball

VARIANTE: KAISERBALLMODUS MIT DREI SPIELER*INNEN/TEAMS JE SPIELFELD

Zwei Teams spielen einen Ballwechsel aus, das Gewinner*innenteam erhält einen „Bigpoint“ und das Verlierer*innenteam tauscht den Platz mit der Warteposition. Oder: Das Team, welches länger im Feld ist, wechselt auf die Warteposition und das Team auf der Warteposition kommt ins Feld, d. h. es wird immer alternierend aus dem Spielfeld gewechselt.

➔ **Vorteil: Es können mehr Mannschaften auf derselben Anzahl an Spielfeldern eingebunden werden.**

Variation: Die Spielfelder in Richtung Kaiserfeld können zur Binnendifferenzierung für die leistungstärkeren Kinder größer angelegt werden.

PUNKTEÜBERNAHMESPIEL

Es gibt mehrere Spielfelder sowie ein bis zwei Wartepositionen. Auf den Spielfeldern wird ein kurzer Satz bis sieben Punkte gespielt (Bsp.: Ergebnis A gegen B: 7:4). Das Gewinner*innenteam A bleibt auf dem Feld und startet wieder bei 0 Punkten. Das Verlierer*innenteam B tauscht mit einem Team C, das von der Warteposition auf das Spielfeld wechselt und die Punkte von B übernimmt. Der nächste Satz A:C startet also mit dem Punktestand 0:4.

➡ **Vorteil:** Jedes Team wird irgendwann ein Spiel gewinnen. Teams, die gerade gewonnen haben, starten mit einem **Handicap** und werden dadurch gefordert.

MEISTER*INNEN AM BALL-SPIELE (1+1 VARIATIONEN)

Zwei Spieler*innen stehen sich gegenüber (je nach Schwerpunkt mit oder ohne Netz möglich). Ziel ist es, den Vorgaben entsprechend möglichst viele fehlerfreie Wiederholungen einer Aufgabe am Stück zu schaffen. Dabei haben alle „**Meister*innen am Ball**“-Variationen den Vorteil, dass sie eine hohe Bewegungszeit und viele Wiederholungszahlen für die Spieler*innen garantieren.

BALL ÜBER DIE SCHNUR-SPIELE

Zwei Spieler*innen oder Teams spielen mit- oder gegeneinander und sind durch eine Schnur oder ein Netz getrennt. Jeder/jede Spieler*in hat ein klar definiertes Spielfeld. Ziel des Spiels ist es, den Ball über die Schnur/ das Netz in das Feld des Gegners/der Gegnerin auf den Boden zu werfen bzw. dies als Gegner*in zu verhindern. Das Spiel „Ball über die Schnur“ besitzt die gleiche Grundidee wie das Sportspiel Volleyball und ermöglicht, diese als Vorstufe ohne technische Vorkenntnisse über eine Schnur oder ein Netz umzusetzen. Dieses Spiel kann sowohl kooperativ (miteinander) als auch kompetitiv (gegeneinander) gespielt werden. Auch die Anzahl der Spieler*innen und Bälle kann frei variiert werden. Sollten einzelne Kinder bereits Volleyballtechniken beherrschen, können diese ohne Probleme in das Spiel integriert werden.

CANADIAN-VOLLEY-SPIEL

Das Spiel **Canadian-Volley** bringt Elemente der Vorform „Ball über die Schnur“ und des Zielspiels Volleyball zusammen. Ziel ist es, das Volley-Spielen zunehmend in die komplexeren Spielformen des Mit- und Gegeneinander-Spielens zu integrieren. Dafür ist das **Fangen und Werfen zunächst in den beiden aufbauenden Elementen des ersten und zweiten Ballkontakts** erlaubt, während die dritte Ballberührung volley auf die andere Seite gespielt werden muss. Im nächsten Schritt darf nur noch der **zweite Ballkontakt mit Fangen und Werfen** gespielt werden.

POWER-VOLLEYBALL MIT PUNKTEN

Power-Volleyball zeichnet sich durch eine hohe Anzahl an Ballkontakten pro Zeit aus. Sobald ein Punkt erzielt wurde, wird von außen (Lehrer*in oder Warteposition) der nächste Ball als mit einer Faust „eingetossert“/von unten geschlagener Ball oder als beidhändiger Einwurf von unten/oben über das Netz ins Spiel gebracht. Lange Pausen zwischen den Ballwechseln werden somit vermieden. Power-Volleyball ist auch in Verbindung mit einem Aufschlag möglich. Beispielsweise kann ein Punkt nach dem Aufschlag ausgespielt werden, anschließend erhält jede Seite nacheinander einen Zusatzball von außen, welcher auch jeweils ausgespielt wird. Für das Gelingen von Power-Volleyball ist zu beachten, dass vorher ausgespielte Bälle nicht mehr in Feldnähe sind, da diese eine Verletzungsgefahr darstellen. Darüber hinaus sollte vor dem Einspielen des Zusatzballes laut „Ball“ gerufen werden, damit die Kinder auch für diesen bereit sind.

KING/QUEEN OF THE COURT

„King/Queen of the court“ stellt eine Spielform dar, bei der mehr als zwei Teams ein Spielfeld nutzen. Zwei Mannschaften spielen gegeneinander, die anderen Teams stehen auf einer Warteposition hinter dem Spielfeld. Die Mannschaft, die den Ballwechsel gewinnt, verbleibt bzw. wechselt auf das King/Queen-Feld, das Verlierer*innenteam des Ballwechsels geht auf die Warteposition und das erste Team der Warteposition wechselt in die frei gewordene Spielfeldhälfte und beginnt den nächsten Ballwechsel mit einem Aufschlag von unten. Punkte zählt jedes Team für sich, entweder kann nur auf der King/Queen-Seite gepunktet werden oder jeder Punkt zählt.

ZU WENIG PLATZ?

Sollte es mehr Kinder geben als sinnvoll auf den Spielfeldern beschäftigt werden können, bietet es sich an, die Bereiche hinter den Kleinfeldern für **Zusatzaufgaben oder Übungsstationen** zu nutzen (Ballschule, Üben für das Volleyballabzeichen, Kräftigungs- und Körperstabilisationsübungen etc.).



1. MOTIVATIONSSTEUERUNG EXEMPLARISCH AM SPIEL „MEISTER*IN AM BALL“

„Einfach mal machen lassen“: Besonders zum Erlernen und Festigen einer neuen Technik eignet sich die Organisationsform „Meister*in am Ball“. Durch die sehr simple Organisation können sich die Kinder voll auf die Ausführung einer Technik konzentrieren und haben eine sehr hohe Frequenz und Zahl an Wiederholungen. Stellen sich so schnell Erfolge beim Umsetzen ein, wirkt das in hohem Maße motivierend – auch wenn lediglich geübt wird und kein Wettkampf entsteht. Nimmt die Lehrkraft diese „Atmosphäre“ wahr, gilt „machen lassen“ und ggf. einzelnen Kindern Hilfen und Korrekturen zu geben.

Wettkampf: Je nach Situation bzw. Kind kann die Aufgabenstellung als langweilig empfunden werden. Hier empfiehlt sich die Integration eines Wettkampfs. Dafür kann z. B. die Anzahl der fehlerfreien Wiederholungen am Stück oder die Anzahl aller fehlerfrei ausgeführten Aktionen in einer bestimmten Zeit gezählt werden. In dieser Form von Wettkämpfen kann entweder jedes Kind für sich die Punkte zählen oder mehrere Kinder addieren ihre Punkte als Team. Z. B.: Welches Kind/Team schafft als erstes zehn erfolgreiche Versuche, ohne dass der Ball auf den Boden fällt?

→ Variationsmöglichkeiten:

- Schafft ein Team eine vorgegebene Aufgabe zehnmal, darf es sich von einem Stapel einen Bierdeckel (eine Spielkarte o. ä.) holen und neben seinen Platz legen. Am Ende gewinnt das Team mit den meisten Bierdeckeln.
- Mehrere Teams bilden Gruppen, welche gegeneinander spielen. Vorteil: Schwächere Spieler*innen und Teams können von stärkeren unterstützt werden und trotzdem gewinnen.
- Die Klasse spielt zusammen und verfolgt ein gemeinsames Ziel, z. B. müssen in fünf Minuten so viele erfolgreiche Aktionen wie möglich durchgeführt werden. So werden auch stundenübergreifende Leistungssteigerungen sichtbar.



8. FÜR VOLLEYBALL GEEIGNETE AUFWÄRMSPIELE

Aufgrund der begrenzten Bewegungszeit in einer Unterrichtseinheit sollten in der Aufwärmzeit nach Möglichkeit bereits volleyballnahe Spiele eingesetzt werden. Auf diese Weise können die Kinder schon bei der Erwärmung Fangen und Werfen bzw. die Grundtechniken Pritschen und Baggern wiederholen und festigen.

BALL ÜBER DIE SCHNUR

Zwei Spieler*innen oder Teams spielen mit- oder gegeneinander und sind durch ein Netz oder eine Schnur getrennt. Jedes Team hat ein klar definiertes Spielfeld. Ziel des Spiels ist es, den Ball über das Netz in das gegnerische Feld auf den Boden zu werfen und dies als Gegner*in zu verhindern.

Variationen:

- 1 + 1, 1:1, 2 + 2, 2:2, 3 + 3, 3:3, 4 + 4, 4:4
- Unterschiedliche Wurfarten: Beidarmig, einarmig, schwache Hand, beidarmig vor der Stirn, anwerfen und pritschen, etc.
- Unterschiedliche Fangarten: Einarmig, beidarmig, beidarmig vor der Stirn, schwache Hand etc.
- Mit mehreren Bällen gleichzeitig.

1+1 UND 1:1 VARIATIONEN

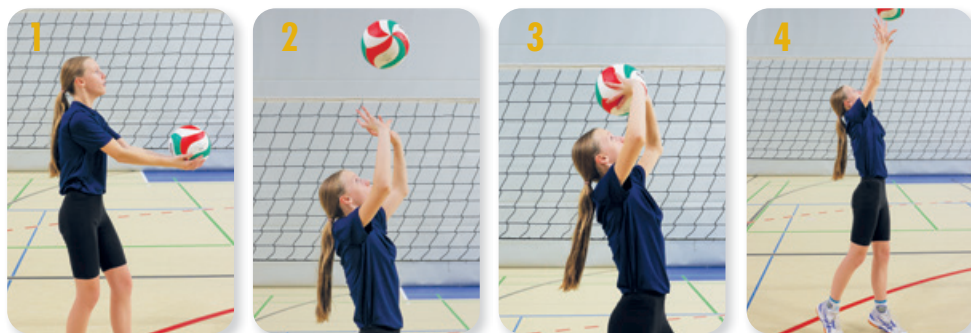
Alle 1 + 1- und 1:1-Variationen sind aufgrund der hohen Anzahl an Ballkontakten und der damit verbundenen Bewegungszeit besonders für das Aufwärmen geeignet. Zwei Spieler*innen stehen sich durch ein Netz oder Schnur getrennt gegenüber. Beide haben ein klar definiertes Spielfeld und versuchen entweder eine lange Serie zu schaffen (1 + 1) oder gegen den/die Partner*in zu punkten (1:1).

Variationen:

- Technikvorgaben: Fangen und Werfen, Pritschen aus selbst angeworfenem Ball, volley Pritschen, volley Pritschen und Baggern.
- Spielfeld und Netz: schmales oder langes Spielfeld, Spiel über flaches Netz oder Turnbank (eher in Vorbereitung auf das Baggern geeignet), etc.
- Als Turnier mit Auf- und Abstieg (Kaiserball).



9. AB KLASSE 5: ERSTES UNTERRICHTSVORHABEN - VOM WERFEN ZUM PRITSCHEN IM CANADIAN-VOLLEY 2:2



Da die Inhalte dieser Broschüre auf die Lernziele der ersten Broschüre „Volleyball in der Grundschule - Vom Fangen und Werfen zum Volley-Spielen - Unterrichtshilfen für die Klassen 1-4“ aufbauen, ist die Voraussetzung für dieses UV, dass die Kinder bereits erste Erfahrungen mit dem Volley-Spielen bzw. zumindest mit dem Fangen und Werfen eines Balles gemacht haben.

Die Stundeninhalte und Reflexionsphasen stellen lediglich das Raster für eine Doppelstunde dar. Sie lassen noch genügend Freiraum für weitere Variationen und pädagogische Ausgestaltungen durch die Lehrkraft.

→ **Pädagogische Perspektive dieses Unterrichtsvorhabens: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen**

Um dem Erziehungs- und Bildungsauftrag von Schule gerecht zu werden, ist es erforderlich, neben der motorisch-körperlichen Entwicklung durch Volleyball auch die kognitiv, sozial, motivational und emotional geprägten Prozesse in den Blick zu nehmen. Für die pädagogische Perspektive „Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen“ ergeben sich im Sportspiel Volleyball vielfältige Reflexionsanlässe, die zur Weiterentwicklung der sozialen Handlungskompetenz der Kinder beitragen können.

→ **Reflexionsphasen** können nicht nur nach der Umsetzung eines Unterrichtsinhalts, sondern auch als Intervention kurz nach dem Start oder nach der Hälfte des Spielens einer bestimmten Übung oder Spielform sinnvoll sein. So kann z. B. eine Verbesserung im direkten Vergleich am besten von den Kindern wahrgenommen werden.

1. DOPPELSTUNDE: WIRFST DU NOCH ODER PRITSCHST DU SCHON?

Schwerpunkt der Perspektive: Kooperieren

Die Kinder arbeiten im Spiel 1+1 und 2+2 mit ihren Mitspieler*innen auf der eigenen und gegnerischen Spielfeldhälfte zusammen, um möglichst viele Netzüberquerungen zu schaffen.

Erwärmung: Spiel 1+1 über das Netz mit Fangen und Werfen (unterschiedliche Wurftechniken; am Ende vor der Stirn Fangen und Werfen)

Einführung Pritschen: Schaffung einer Bewegungsvorstellung. Die wichtigsten Knotenpunkte sind:

- **das Körper-Ball-Verhältnis: hinter-unter dem Ball**

Der Ball wird mit einer Dreieckshaltung der Hände vor und über der Stirn gespielt. Für die Handhaltung der Hände lässt sich das Bild „Hüfte“ → hervorragend nutzen: Die Kinder nehmen die Hände an die Hüfte (Finger zeigen zum Bauch, die Daumen zum Rücken) → Handhaltung für das Pritschen.

→ Die Metapher „Foto“ verdeutlicht das geöffnete Dreieck/Pritschkörbchen der Hände vor/über der Stirn.

- **die Trefffläche: gespannte Finger**

Der Ball wird mit allen Fingern gespielt. Diese sind so gespannt wie ein federndes „Trampolin“.

- **die Impulsgebung: Ganzkörperstreckung**

→ Arme und Beine werden gleichzeitig Richtung Abspielrichtung gestreckt (Bild: „Supergirl/Superman“ für die Endposition des Körpers nach Abspielen des Balles).

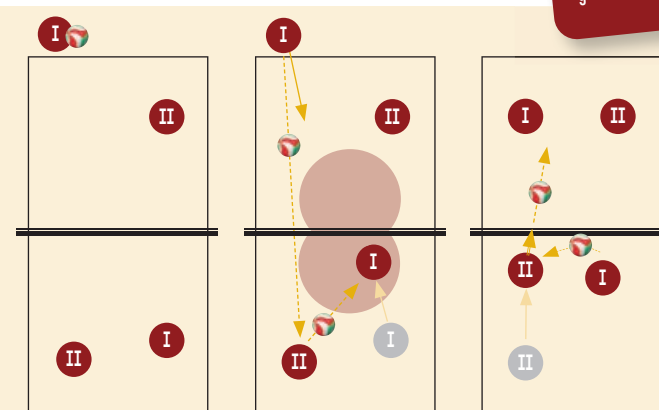
SCHLÜSSELWÖRTER PRITSCHEN

1. **TABLETT:** Das Kind hält den Ball wie auf einem Tablett liegend mit beiden Händen vor dem Bauch fest, um ihn sich so für das Pritschen von unten anzuwerfen, dass er von oben auf die Stirn fällt.
2. **FOTO:** Vor/über der Stirn wird durch das offene Dreieck der Finger ein Foto des anfliegenden Balles gemacht.
3. **TRAMPOLIN:** Der Ball wird federnd mit allen Fingern gespielt.
4. **SUPERMAN/-GIRL:** Streckung der Arme nach vorne/oben.

Meister*in am Ball mit Pritschen: Zwei Kinder stehen sich gegenüber und spielen sich den Ball zu. Dieser wird zunächst selbst von unten angeworfen und dann zum Partner gepritscht. Der/die Partner*in kontrolliert dabei die Ausführung anhand des Technikleitbilds. Um dieses Leitbild auch für Kinder greifbar zu machen, eignen sich verbildlichende Schlüsselwörter für bestimmte Phasen der Bewegung (siehe Tipp oben).

Reflexionsphase: Korrigieren und unterstützen die Kinder sich gegenseitig? Welche Korrekturen sind hilfreich?

2+2 mit Fangen und Werfen bis zu Canadian-Volley: Vorgaben: Als „Aufschlag“ wird der Ball nach eigenem Anwurf auf die andere Netzseite gepritscht (alternativ beidhändiger Einwurf von unten). Ab dann sind drei Kontakte Pflicht. Zu Beginn empfiehlt es sich, alle drei Kontakte zu fangen, damit sich die Kinder (wieder) an die Laufwege und den Ablauf des Angriffsaufbaus gewöhnen können. Um das Pritschen zu integrieren, können sich die Kinder den gefangenen Ball selbst anwerfen und zum Partner oder Gegner pritschen. Das Ziel sind möglichst viele Netzüberquerungen. Wettkampf und

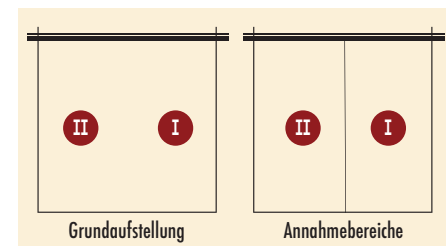


Die Ausgangsstellung bei Spielbeginn und der Ablauf des später gewünschten, dreimaligen Spielens des Balles wird in den nebenstehenden Abbildungen nach dem Prinzip des **situationsgebundenen Angriffsaufbaus** verdeutlicht (siehe auch Kasten auf Seite 23).

Zählweise kann gemäß „Motivationssteuerung“ auf Seite 16 angepasst werden. Somit gewinnt am Ende das Team, welches den Vorgaben entsprechend am besten kooperiert und am meisten Netzüberquerungen erreicht hat.

Reflexionsphase: Welche Bedeutung hat die Kooperation auf dem Feld? Welche Aspekte sind wichtig? Was für Korrekturen/Hilfestellungen sind hier auch noch von Bedeutung? Wann und wie?

Folgende Grundaufstellung und Zuständigkeit bietet sich an:



KREIS DES VERTRAuens

Das Spielen des Balles mit dem ersten Kontakt auf eine noch unbesetzte, netznahe Position ist zunächst ungewohnt. Hier hilft die Verbildlichung durch den „Kreis des Vertrauens“. Der/die Spieler*in vertraut seinem/seiner Mitspieler*in, dass dieser*e auf die angespielte Position läuft und den Ball dort spielt. → Der Kreis kann anfangs auch mit Legelinien oder Bodenmarkierungen gebildet werden oder es werden Spielfeldlinien auf dem Hallenboden zur Orientierung genutzt (siehe Abbildung unten).





2. DOPPELSTUNDE: MEINER ODER DEINER? – DURCH MITEINANDER REDEN BESSER SPIELEN!

Schwerpunkt der Perspektive: Sich verständigen

Die Kinder kommunizieren mit ihrem/ihrer Mitspieler*in auf der eigenen Spielfeldhälfte. Wer zuerst ruft („ich“, „meiner“), nimmt den Ball.

Meister*innen am Ball zu dritt: Ein*e Spieler*in steht netznah, mit dem Rücken zum Netz, die anderen beiden Spieler*innen netzfern mit dem Gesicht zum Netz. Es spielen abwechselnd der/die netznahe Spieler*in und eine*r der beiden netzfernten Spieler*innen.

Zunächst wird der Ball selbst angeworfen und gepritscht (Wdh. der letzten Stunde), dann wird volley miteinander gespielt (auch als Wettkampf möglich).

Regeln für die Kommunikation: Der/die netzferne Spieler*in muss bei Ballannahme vor dem Ballkontakt laut und deutlich „Ich“ rufen, um dem/der Mitspieler*in zu signalisieren, wer für diesen Ball die Verantwortung übernimmt. Im nächsten Schritt ruft der/die netznahe Spieler*in kurz vor dem Ballkontakt „kurz“ oder „lang“ und spielt den Ball entsprechend. Die beiden netzfernten Spieler*innen müssen auf den Ruf reagieren, um den Ball im Spiel zu halten. Der Ruf „kurz“ oder „lang“ kann als Variation auch von einem der beiden netzfernten Spieler*innen erfolgen, sodass der/die netznahe Spieler*in darauf reagieren und den Ball entsprechend spielen muss.

Reflexionsphase: Wie muss die Kommunikation sein? Hört mein/meine Partner*in mich? Zu welchem Zeitpunkt muss ich rufen, damit mein/meine Partner*in es umsetzen kann? Lauter = besser!

2+2 Canadian-Volley: Ziel ist es, mit drei Kontakten den Ball einfach und gezielt über das Netz zu spielen, sodass ein möglichst langer Ballwechsel entsteht (die Anzahl der Netzüberquerungen wird gezählt). Der „Aufschlag“ wird eingepitscht. Der erste und zweite Kontakt darf dabei gefangen werden, der dritte muss volley gepritscht werden. Wettkampf und Zählweise kann gemäß „Motivationssteuerung“ auf Seite 16 angepasst werden.

Variationen:

- Die geworfenen Kontakte können in „Pritschen aus eigenem Anwurf“ geändert werden.
- Der erste Kontakt wird auch volley gespielt.

Das Spielfeld, welches am besten kommuniziert und kooperiert, gewinnt. Dabei werden nur Netzüberquerungen gezählt, bei denen vorher laut gerufen wurde.

Variation „Lieb und Gemein“: Die Kinder müssen die ersten drei Netzüberquerungen eines Spielzuges miteinander spielen, um den Ball dann gegeneinander ausspielen zu können. Die Punkte im Spiel gegeneinander zählen also nur, wenn vorher fehlerfrei miteinander gespielt wurde.

Reflexionsphase: Findet die Kommunikation weiterhin statt? Welche Kommunikation ist hilfreich? Wie wirkt sie sich auf das Spiel aus? Vernachlässigen die Kinder die Kommunikation während des Spiels, kann die Reflexionsphase auch als Intervention vorzeitig stattfinden.

Sinnvoll → Erweiterung der Kommunikation auf die Schlagwörter „ich“, hier, lauern“. Der/die Annahmespieler*in ruft „ich“. Der/die Zuspieler*in ruft „hier“, während er/sie auf die Zuspieldition in den Kreis des Vertrauens läuft (siehe Tipp auf Seite 19). Die Spieler*innen der anderen Seite rufen „lauern“, um bewegungsbereit auf den Ball zu warten.

3. DOPPELSTUNDE: GEGENEINANDER SPIELEN UND DABEI FAIR BLEIBEN!

Schwerpunkt der Perspektive: Wettkämpfen

Die Kinder lernen im Spiel gegeneinander ohne Schiedsrichter*in fair zu spielen und mit Sieg und Niederlage angemessen umzugehen.

Erwärmung: 1:1 Ball über die Schnur. Pritschen des selbst angeworfenen Balles. Die Kinder müssen dabei selbst die Punkte zählen. Nach dem Spiel: Abklatschen mit dem gegnerischen Team als klares Signal zum Beenden des Wettkampfs.

Reflexionsphase: Funktioniert das Spiel ohne Schiedsrichter*in? Wird gezählt? Umgang mit strittigen Bällen → Doppelfehler/„Streitball“. Trennung von Verhalten auf und neben dem Feld.

2:2 mit Fangen und Pritschen des selbst angeworfenen Balles: Canadian-Volley-Variante mit drei Kontakten pro Netzüberquerung: Erster und zweiter Kontakt dürfen weiterhin gefangen und anschließend nach eigenem Anwurf gepritscht werden. Der dritte Kontakt wird volley gespielt. Der „Aufschlag“ wird eingepitscht. Die Kinder können so erste Erfahrungen in der Spieltaktik gegeneinander machen und dies mit dem/der Partner*in kommunizieren.

Reflexionsphase: Welche Bälle sind für das gegnerische Team schwer zu erreichen?



4. DOPPELSTUNDE: WIR SPIELEN GEGENEINANDER – ALLE ZUSAMMEN UND JEDER/JEDE SO WIE ER/SIE KANN!

Schwerpunkt der Perspektive: Wettkämpfen und verständigen

Die Kinder erkennen im Spiel gegeneinander die Heterogenität der einzelnen Spieler*innen und entwickeln passende binnendifferenzierende Spielregeln.

2:2 Canadian-Volley: Zu Beginn werden der erste und zweite Kontakt gefangen und nach eigenem Anwurf gepritscht, der dritte Kontakt muss volley gespielt werden.

Organisationsform: Kaiserball-Turnier (siehe Seite 13)

Reflexionsphase: (nach 15-20 Minuten): Vor-/Nachteile der Organisationsform besprechen. Mit den Kindern Binnendifferenzierungsmaßnahmen für unterschiedliche Niveaus festlegen. Z. B.: Auf den oberen Feldern darf nur noch der zweite Kontakt gefangen werden. Auf den mittleren Feldern dürfen die ersten beiden Kontakte gefangen werden und auf den unteren dürfen alle Kontakte gefangen werden. Das Fangen sollte jedoch nur bei Notwendigkeit eingesetzt werden. Bei optimalem Spielbau sollen die Kinder immer versuchen volley zu spielen.

Im Weiteren abwechselnd **Spiellunden** (ca. 20 Minuten) mit kurzen Zwischenreflexionen, bei denen weitere Regeldifferenzierungen mit den Kindern getroffen werden können. Der „Aufschlag“ wird eingepitscht.

Reflexionsphase: War die Binnendifferenzierung erfolgreich? Gibt es andere Möglichkeiten der Binnendifferenzierung → möglichst gleichstarke Teams durch heterogene Teamzusammenstellung (Ausblick auf die folgende Stunde).

5. DOPPELSTUNDE: NUR GEMEINSAM SIND WIR STARK!

Schwerpunkt der Perspektive: Kooperieren und Wettkämpfen

Die Kinder arbeiten im Spiel 2:2 mit ihrem*er Mitspieler*in zusammen und unterstützen sich gegenseitig, um im Wettkampf gegen eine andere Mannschaft erfolgreich zu sein.

1:1 Ball über die Schnur als Kaiserball: Sehr kurze Spielrunden; Spieleröffnung durch Pritschen des selbst auf den Boden geprellten Balles.

Variation: (auf den oberen Feldern): Der Ball muss volley gespielt werden oder darf nur x Mal (z. B. erstes Feld: einmal, zweites Feld: zweimal etc.) im Verlauf des gesamten Ballwechsels gefangen werden.

2:2 Mikro-Volleyball: Alle drei Kontakte werden gepritscht. Der Ball darf in schwierigen Situationen weiter gefangen werden. Ziel: Das Spielen des Balls soll immer möglich sein. Die Teams ergeben sich aus den Ergebnissen des 1:1 Kaiserball-Turniers: Erster mit Letztem, Zweiter mit Zweitletztem usw.

Reflexionsphase: Umgang im Team mit Heterogenität. Unterstützung/Zusammenarbeit im Team.

6. DOPPELSTUNDE: ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST!

Schwerpunkt der Perspektive: Sich verständigen und Kooperieren

Die Kinder arbeiten in einer Schüler*in-Schüler*in-Beobachtung zusammen und geben sich gegenseitig Feedback zum Gelingen des Spiels mit **positionsgebundenem Angriffsaufbau** (siehe blauer Kasten unten).

Einstieg: Wdh. Kommunikation auf dem Spielfeld und Grundsätze des erfolgreichen Zusammenspiels.

2+2 Mikro-Volleyball: Der „Aufschlag“ wird aus dem Feld eingepritscht. Dabei wird positionsgebunden, mit einem netzfernen Annahme-/Abwehrspieler*in und einem*er netznahen Zuspieler*in gespielt. Der erste Kontakt kann gefangen oder direkt gespielt werden. Neben dem dritten kann auch der zweite Kontakt aufgrund des wegfallenden Laufwegs direkt zugespielt werden.

Die Teams bestehen dabei immer aus drei Kindern. Der/die Spieler*in auf der „Warteposition“ beobachtet die anderen beiden und nutzt dabei den **Beobachtungsbogen Kommunikation**, um ihnen Feedback und Tipps zu

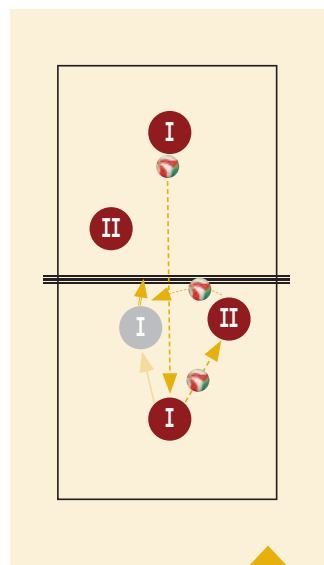
geben. Jede Beobachtungsphase dauert z. B. 5 Minuten, die Lehrkraft gibt das Signal zur Feedbackphase. Danach wird rotiert.

Die Kinder können anhand dieses Bogens sowohl die Quantität (Strichliste) als auch den Inhalt bzw. die Art und Weise der Kommunikation erfassen und nach dem Spiel ihren Teamkameraden aufzeigen.

Reflexionsphase: Der/die Beobachter*in hat den beiden Spieler*innen Feedback zu ihrer Kommunikation auf dem Feld gegeben. War es hilfreich? Wie wurde damit umgegangen?

2+2 Mikro-Volleyball situationsgebunden: Die Regeln bleiben gleich. Nun wird mit dem situationsgebundenen Angriffsaufbau miteinander gespielt.

Reflexionsphase: Unterschiede in der Kommunikation bei beiden Spielsystemen. Vor-/Nachteile des positions- und situationsgebundenen Angriffsaufbaus.



POSITIONSGEBUNDENER ANGRIFFSAUFBAU

- Zuspil bei gelungener Annahme ist leichter, da weniger Laufweg
- Heranführung an spätere Zuspielsituationen
- Zuspil parallel zum Netz einfacher anzugreifen
- Festes, sichtbares Ziel für die Annahmespieler*innen

BOBACHTUNGSBOGEN KOMMUNIKATION

Name: _____ ruft meistens laut: 6 - 5 - 4 - 3 - 2 - 1 - leise

Pflichtfeld: „Vor der Annahme“

ja	nein	Was wird gerufen?

Bonusfeld: Vor dem Zuspil

+	-	Was wird gerufen?

Name: _____ ruft meistens laut: 6 - 5 - 4 - 3 - 2 - 1 - leise

Pflichtfeld: „Vor der Annahme“

+	-	Was wird gerufen?

Bonusfeld: Vor dem Zuspil

+	-	Was wird gerufen?

Name: _____ ruft meistens laut: 6 - 5 - 4 - 3 - 2 - 1 - leise

Pflichtfeld: „Vor der Annahme“

+	-	Was wird gerufen?

Name: _____

Bonusfeld: Vor dem Zuspil

+	-	Was wird gerufen?

SITUATIONSGEBUNDENER ANGRIFFSAUFBAU (siehe Abbildungen auf Seite 19)

- Kinder sind gezwungen zu kommunizieren und Entscheidungen zu treffen, wer den Ball annimmt
- Bewegung zum Zuspilort wird geübt
- Mehr Annahmespieler*innen
- Weniger Präzisionsdruck
- Leichter Spielwinkel des/der Zuspielers*in

Für die Schule ist der **situationsgebundene Angriffsaufbau** anfangs zu bevorzugen, da **Entscheidungen und Absprachen** getroffen werden müssen, was als elementarer Bestandteil der Sportart **frühzeitig** erlernt werden sollte.

TIPP

10. AB KLASSE 6: ZWEITES UNTERRICHTSVORHABEN – PRITSCHEN UND BAGGERN IM MINI-VOLLEYBALL 3:3

Pädagogische Perspektive dieses Unterrichtsvorhabens: Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen

Zur Verbesserung der Spielfähigkeit im Sinne einer volleyballspezifischen Handlungskompetenz und für eine über den Unterrichtsgegenstand hinaus transferierbare Lernprogression ist die explizite Auseinandersetzung der Kinder mit leistungsbestimmenden Faktoren als gewinnbringend anzusehen.

1. DOPPELSTUNDE: FLACHER BALL – WAS NUN?

Schwerpunkt der Perspektive: Das Leisten verstehen und einschätzen

Die Kinder setzen sich mit den Hauptbewegungsmerkmalen der Grundtechniken Pritschen und Baggern auseinander. Dabei wechseln sie die Perspektive zwischen Selbstkontrolle und der Kontrolle durch einen*e Partner*in.

Einstieg mit Problematisierung: Wdh. Pritschen im 1+1 über das Netz über eine kurze Entfernung. Erweiterung der Technikvorstellung auf Grundlage der Schlüsselwörter Pritschen (siehe Praxistipp auf Seite 18), um die funktional bedeutsamen Hauptbewegungsmerkmale zu verdeutlichen.

1:1 Volleyball nur mit Pritschen: Zunächst auf sehr kleinem Spielfeld (ca. 4x2m), später auf verlängertem Spielfeld (ca. 8x2m).

Reflexionsphase: Was hat sich durch die Feldverlängerung für das Spiel geändert? ➔ Kurze Bälle können oft nicht mehr gepritscht werden.

Einführung Bagger: Schaffung einer Bewegungsvorstellung. Zunächst isoliertes Herstellen des Spielbretts (Selbstkontrolle), dann Einnehmen der Baggerposition hinter einem gehaltenen Ball (Partner*inkontrolle, siehe Foto unten), anschließend Ausführen des Gesamttablaufs ohne Ball anhand der Hauptbewegungsmerkmale, Baggern eines durch den/die Partner*in angeworfenen Balls (Partner*inkontrolle).



Spielerisches Üben zu dritt mit Baggern des zugeworfenen Balls: Spieler*in A (an 2-3m-Linie) wirft einen Ball mit gestreckten Armen von unten über das Netz auf Spieler*in B (hinter 3m-Linie), B baggert den Ball auf seiner/ihrer Seite ans Netz auf Spieler*in C, der/die den Ball mit einem Fuß in einem Reifen stehend in Pritschhaltung fängt. Wechsel der Positionen/Rotation nach je drei Versuchen. Ein Punkt pro gefangenen Ball von C. Selbstkontrolle der Hauptbewegungsmerkmale sowie externe Kontrolle durch A.

Variationen: C pritscht den Ball hoch und fängt ihn dann mit einem Fuß im Reifen stehend. A pritscht den Ball über das Netz.

Reflexionsphase: Thematisierung der Wirkung von Selbstkontrolle und Kontrolle durch den/die Partner*in.

2+/:2 Mikro-Volleyball: Auf größerem Feld (z. B. 10x3m) wird mit Pritschen und Baggern gespielt. Der zweite Ballkontakt darf aber noch gefangen und geworfen werden.

Reflexionsphase: Bedeutung, Anwendung und Grundsätze des Pritschens und Baggerns im Spiel. Die Kinder versuchen, den Ball möglichst zu pritschen, da dies die einfachere und genauere Grundtechnik ist. Nur flache Bälle, die nicht mehr sauber gepritscht werden können, werden mit dem Bagger gespielt.

2. DOPPELSTUNDE: WIE GUT KANN ICH EIGENTLICH PRITSCHEN UND BAGGERN?

Schwerpunkt der Perspektive: Das Leisten erfahren
Die Kinder erproben in einem Skill-Test ihre Ballbeherrschung und Präzision beim Einsatz des Pritschens und Baggerns und reflektieren diese mit Hinblick auf eine vorherige Selbsteinschätzung. ➔ Die Ergebnisse dieser Testung werden als Referenz für eine erneute Durchführung in der letzten Stunde des UV verwendet.

HAUPTBEWEGUNGSMERKMALE BAGGERN (UNTERES ZUSPIEL)

- 1.+2. Körper-Ball-Verhältnis (Schritt-Grätschstellung hinter dem Ball, Ball vor Bauchnabel).
3. Trefffläche (Spielbrett, gestreckte Unterarme, Handverschluss).
4. Impulsgebung (für Zuspielbagger): Streckung aus den Beinen und aus den Schultern.

Beim Annahmehaggar aus weiter Distanz erfolgt der Impuls nach Möglichkeit nur aus den Schultern und bei schneller anfliegenden Bällen wird der Ball gegebenenfalls durch Zurückziehen der Arme zum Körper entschärft (Abwehrbagger).

Test 1: Ein Kind pritscht aus einer festgelegten Entfernung nach eigenem Anwurf auf ein klar definiertes Ziel (z. B. einen Basketballkorb mit Brett, siehe Foto unten). Brett = ein Punkt, Ring = zwei Punkte, in den Korb = drei Punkte. Es gibt einen Probeversuch und fünf/zehn Versuche, aus denen die erzielten Punkte addiert werden.

Test 2: Zwei Spieler*innen stehen sich durch das Netz getrennt gegenüber und baggern sich den Ball so oft wie möglich zu. Zu Beginn wird der Ball mit einem hohen Wurf über das Netz ins Spiel gebracht. Es gibt fünf Versuche, der beste zählt.

Test 3: Zwei Teams aus je zwei Kinder stehen sich durch das Netz getrennt gegenüber und spielen 2+2 Mikro-Volleyball miteinander. Drei Ballkontakte pro Netzüberquerung im oberen oder unteren Zuspiel sind Pflicht, von fünf Versuchen wird der beste gezählt.

Reflexionsphase: Wie zutreffend war die Selbsteinschätzung zu Beginn der Stunde? Vereinbarung gemeinsamer und individueller Zielsetzung bis zum Ende des UV. Wie ist jede Station am besten zu meistern? (Test 1: Genauer, beidhändiger Anwurf und Umsetzung der Hauptbewegungsmerkmale des Pritschens und Baggerns (siehe Praxistipps auf den Seiten 18 und 24); Test 2: Hauptbewegungsmerkmale des Baggerns, hoch spielen, Genauigkeit vor allem bezogen auf die Länge des Balles; Test 3: Antizipieren, Rufen, frühes Bewegen, hoch spielen).

Dabei auch die Abhängigkeit im zweiten und dritten Test zum*r Partner*in reflektieren, der die eigene Leistungsfähigkeit maßgeblich positiv oder auch negativ beeinflussen kann.

WICHTIG: Die Ergebnisse müssen von der Lehrkraft zum Vergleich am Ende des Unterrichtsvorhabens schriftlich festgehalten werden (Plakat).

➔ Anschließend: Freies Üben an den Stationen.



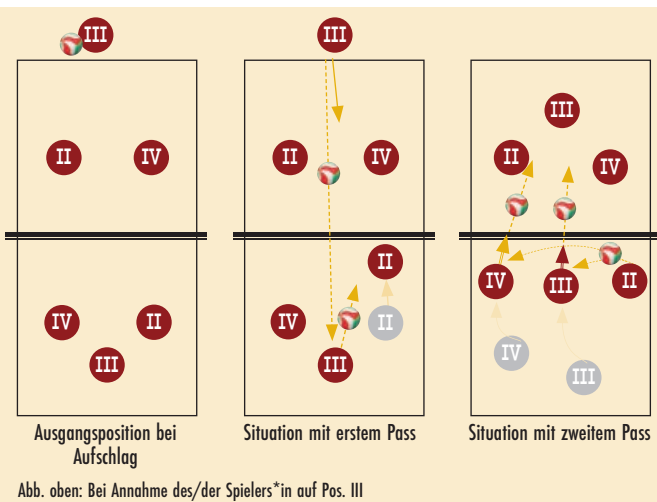
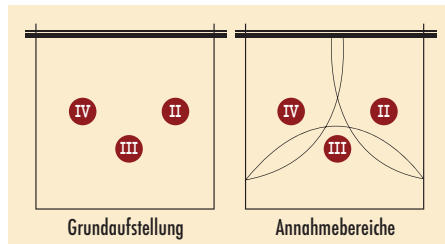
3. DOPPELSTUNDE: WIE SPIELEN WIR ZU DRITT?

Schwerpunkt der Perspektive: Das Leisten verstehen

Die Kinder experimentieren mit eigenen Strategien zur Feldabdeckung mit drei Spieler*innen und reflektieren diese im Vergleich zum situationsgebundenen Angriffsaufbau.

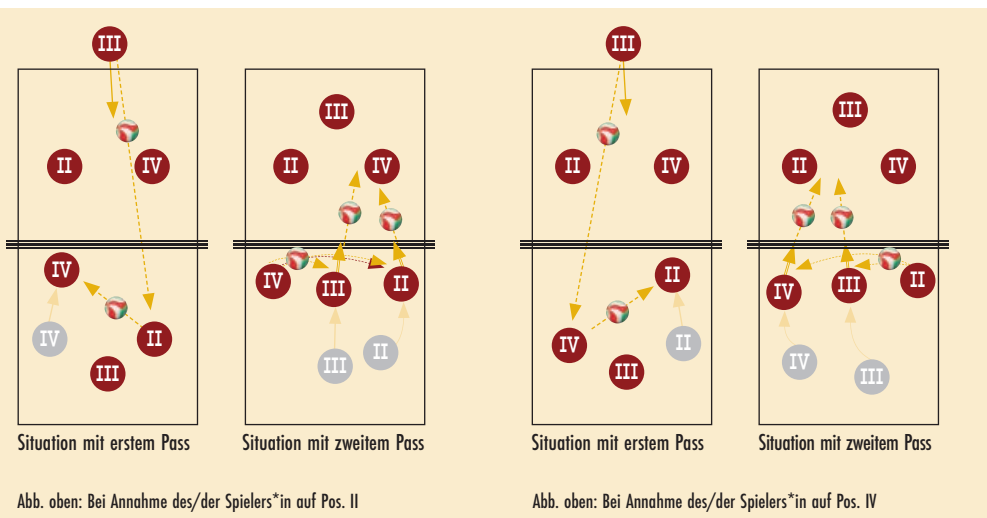
Feldabdeckung mit drei Spielern*innen: Vier Kinder bekommen die Aufgabe, im Team Strategien zu entwickeln, um zu dritt in einem größeren Feld (z. B. 12x4,5m) möglichst viele Bälle gut anzunehmen.

Reflexionsphase: Vor-/Nachteile möglicher Feldaufteilungen. Vorstellung des situationsgebundenen Angriffsaufbaus.



3+3 Mini-Volleyball mit situationsgebundenem Angriffsaufbau als Power-Volleyball (siehe Seite 14): Achtergruppen spielen 3+3, zwei Spieler*innen versorgen das Feld mit eingeworfenen Bällen und korrigieren von außen. Die Aufgaben werden regelmäßig gewechselt. Als Regelvariante des Canadian-Volley ist das Fangen und Werfen der ersten beiden Ballkontakte erlaubt, sodass die Laufwege ohne Zeitdruck geübt werden können.

Was ist gelungen und was misslungen? Was ist wichtig? Was sind meine Aufgaben?



4. DOPPELSTUNDE: GEMEINSAM EIN ZIEL ERREICHEN!

Schwerpunkt der Perspektive:

Das Leisten erfahren und einschätzen

Die Kinder reflektieren den Begriff der Leistung zum Erreichen eines gleichbleibenden Ziels bei zunehmender Aufgabenkomplexität.

Level-Spiel: Ziel jeder Spielform: Miteinander sechs Netzüberquerungen im 3+3 Mini-Volleyball (als didaktische Reserve: Mannschaften bestimmen selber ihr Ziel).

- **Erstes „Level“:** 3+3 Canadian-Volley mit Fangen und Werfen des ersten und zweiten Ballkontakts. **Variation:** Die gefangenen Bälle werden nicht geworfen, sondern nach eigenem Anwurf gepritscht.
- **Zweites „Level“:** 3+3 Canadian-Volley mit Fangen und Werfen des zweiten Ballkontakts. **Variation:** Die gefangenen Bälle werden nicht geworfen, sondern nach eigenem Anwurf gepritscht.
- **Drittes „Level“:** 3+3 Mini-Volleyball. Die Kinder dürfen in Notsituationen den Ball noch fangen, die Netzüberquerung zählt aber nur, wenn alle drei Kontakte volley gespielt wurden.

Reflexionsphase: Thematisierung der Entwicklung der Qualität über die Doppelstunde hinweg. Welche Level wurden erreicht? Worin sind wir besser geworden?

5. DOPPELSTUNDE: ERFOLGREICH IM GEGENEINANDER, ABER WIE?

Schwerpunkt der Perspektive:

Das Leisten verstehen

Die Kinder entwickeln und bewerten Spielstrategien, mit denen ein gegnerisches Team unter Druck gesetzt werden soll.

Spielanalyse: Vier Kinder pro Team, Spiel 3:3 Canadian-Volley (der zweite Ballkontakt darf gefangen werden). Der/die vierte Spieler*in ist neben dem Feld und hat die Aufgabe zu beobachten, welche Bälle bei der gegnerischen Mannschaft sowie der eigenen Mannschaft zu Problemen führen. Nach sechs gespielten Punkten wird gewechselt.

Reflexionsphase: Was wurde beobachtet? Welche Bälle sind schwierig abzuwehren?

Strategie erproben: Spiel 3:3 Canadian-Volley (der zweite Ballkontakt darf gefangen werden). Vor dem Start eines Spiels soll sich jedes Team eine Strategie überlegen, wie es gegen das gegnerische Team punkten möchte. Der/die Spieler*in neben dem Feld versucht, die Strategie des gegnerischen Teams zu identifizieren.

Reflexionsphase: Welche Strategien waren erfolgreich? Welche Bälle sind erfolgreich/nicht erfolgreich? Gibt es Gegenmaßnahmen? Waren Strategien des gegnerischen Teams zu erkennen?

6. DOPPELSTUNDE: DAS HABEN WIR SCHON ERREICHT!

Schwerpunkt der Perspektive:

Das Leisten erfahren und einschätzen

Die Kinder reflektieren ihre persönliche und gruppenbezogene Leistungsentwicklung über den Verlauf des UV.

„Skill-Test“: Wiederholung der drei Testrunden der zweiten Doppelstunde (siehe Seite 25).

Reflexionsphase: Habe ich mich verbessert? Welche Ziele wurden erreicht? Bewertung/Einschätzen des gesamten UV: Was habe ich sonst noch gelernt bzw. wo habe ich mich verbessert? Dazu das Plakat mit den Ergebnissen aus der zweiten Doppelstunde nutzen.

Abschluss-Kaiserballturnier: 3:3 Mini-Volleyball, in schwierigen Situationen darf ein Ball jedoch noch gefangen werden.

11. AB KLASSE 7: DRITTES UNTERRICHTSVORHABEN – DRIVESCHLÄGE IM MINI-VOLLEYBALL 3:3 MIT POSITIONS- GEBUNDEMENEM ANGRIFFSAUFBAU

Pädagogische Perspektive dieses Unterrichtsvorhabens: Kooperieren, wettkämpfen und sich verständigen (Ausführungen dazu siehe Seite 18 beim ersten UV).

1. DOPPELSTUNDE: JE ÄHNLICHER DIE GEGNER*INNEN, DESTO SPANNENDER DAS SPIEL

Schwerpunkt der Perspektive: Wettkämpfen

Die Kinder spielen im Verlauf von Kaiserballturnieren zunehmend gegen Teams mit ähnlichem Leistungsniveau und setzen sich dabei intensiv mit dem Erleben und Verarbeiten von Siegen und Niederlagen in Wettkampfsituationen auseinander.

1:1 Kaiserball (siehe Seite 13): Gespielt wird auf einem kleinen Feld von 2 x 6 m mit einem „Wassergraben“ (siehe Praxistipp unten rechts). Als Aufschlag wird der Ball eingepreitscht. Erlaubt sind maximal drei Ballkontakte, wobei der zweite Kontakt zunächst noch gefangen werden darf. Die Gewinner*innen des Ballwechsels erhalten den nächsten Aufschlag. Gespielt wird auf Zeit, danach wird abgeklatscht und das Feld gewechselt. Sollte es mehr Spieler*innen als Felder geben, kann die Variante mit drei Spielern*innen je Spielfeld (siehe Seite 13) gespielt werden. Nach jeder Spielrunde separieren sich zunehmend die unterschiedlichen Spielstärken, was eine Binnendifferenzierung auf den unterschiedlichen Feldern ermöglicht. Die spielstärkeren Felder können auf das Fangen des zweiten Kontakts verzichten, weitere Variationen sind möglich:

- **Leichter:** Leichter Ball, kleineres Feld, erster Kontakt darf gefangen werden.
- **Schwerer:** Größeres Feld, Technikvorgaben (z. B. zweiter Kontakt muss gepreitscht werden), berühren des Netzes oder einer Linie nach der Netzüberquerung.

Reflexionsphase: Wie empfinde ich den Wettkampf? Wie werden strittige Situationen gelöst? Ich kann nur meine eigene Leistung beeinflussen. Ziel → Bestmögliche Leistung abrufen und Leistung des Gegners anerkennen.

2:2 Mikro-Volleyball im Kaiserballmodus: Gespielt wird auf einem Feld von 3 x 6 (8) m. Zu Beginn kurze Wiederholung der Grundsätze für den situationsgebundenen Angriffsaufbau. Sonstiges Vorgehen wie im 1:1.

2. DOPPELSTUNDE: EINE*R FÜR ALLE UND ALLE FÜR EINE*N!

Schwerpunkt der Perspektive: Kooperieren und Wettkämpfen

Die Kinder verbessern ihr Spiel miteinander gegen das gegnerische Team, indem sie sich füreinander anstrengen und kommunizieren.

3+3 Mini-Volleyball: Zur Wiederholung der Spielform spielen die Kinder miteinander. Das Fangen des zweiten Kontakts ist dabei zunächst erlaubt, kann aber bei entsprechendem Niveau auch nur in Notsituationen zugelassen werden. Ziel sind zehn fehlerfreie Netzüberquerungen pro Rotation. Bei Erfolg oder nach drei Versuchen wird rotiert.

3:3 Mini-Volleyball: Sobald die notwendige Sicherheit im Spiel 3+3 vorhanden ist, kann mit dem Spiel gegeneinander begonnen werden. Die Regeln bleiben gleich, als Aufschlag wird der Ball eingepreitscht.

Reflexionsphase: Wie haben wir uns gegenseitig unterstützt? Welche Strategie haben wir genutzt, um das Spiel zu gewinnen?



„WASSERGRABEN“

Beim Spiel 1:1 als auch beim 2:2 kann ein sogenannter „Wassergraben“ als methodische Hilfe eingesetzt werden. Er markiert den netznahen Bereich als Aus, wodurch keine kurzen Bälle gespielt werden dürfen. Dies hat den Vorteil, dass alle Bälle über der Stirn gefangen und später gepreitscht werden können. Es ist jederzeit erlaubt, den Wassergraben zum Spielen des Balles zu betreten.

3. DOPPELSTUNDE: 3 GEGEN 3, WIR KÖNNEN AUCH ANDERS...

Schwerpunkt der Perspektive: Kooperieren und sich verständigen

Die Kinder reflektieren sich wandelnde Spielstrukturen in einem neuen Spielsystem mit positionsgebundenem Angriffsaufbau über die Position III.

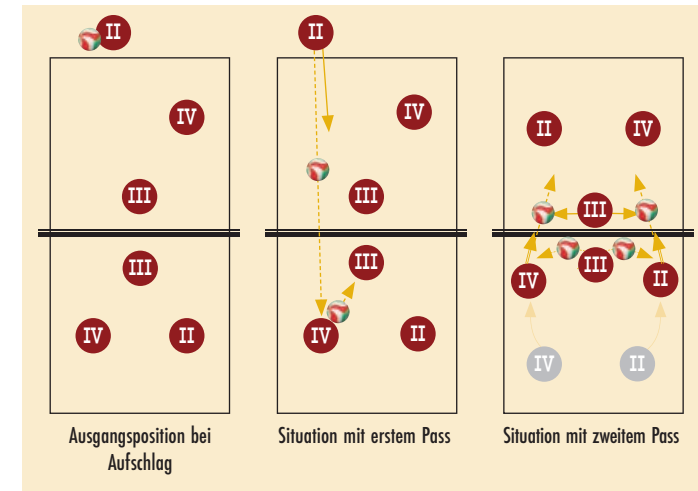
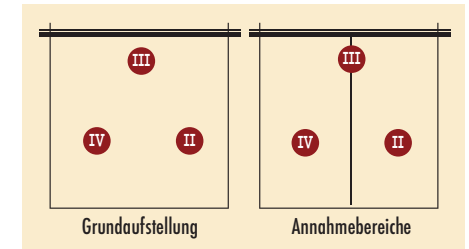
3+3 Mini-Volleyball mit positionsgebundenem Angriffsaufbau: Der zweite Kontakt darf zunächst gefangen werden, der Aufschlag wird eingepreitscht.

Variation: Auch der zweite Kontakt wird volley gespielt. **Wettkampf im Spiel miteinander:** Auf welchem Spielfeld werden die meisten Netzüberquerungen oder ein vorgegebenes Ziel zuerst erreicht?

3:3 Mini-Volleyball: Gleiche Regeln im Spiel gegeneinander.

Variation: Direkte Punktgewinne nach drei Volleykontakten zählen doppelt.

Reflexionsphase: Wie haben sich die Strukturen des Spiels verändert? Diskutieren der Vor- und Nachteile des positionsgebundenen Angriffsaufbaus im Vergleich zum situationsgebundenen Angriffsaufbau (siehe Seite 23). Klappt die Kommunikation vor und während der Ballwechsel auch bei dem neuen System?



4. DOPPELSTUNDE: AUF DIE PLÄTZE, FERTIG, LOS: SPIELEN MIT AUFSCHLAG

Schwerpunkt der Perspektive: Wettkämpfen

Die Kinder erlernen mit dem Aufschlag von unten eine reguläre Spieleröffnung, die sie in Wettkämpfen erproben.

Einführung Aufschlag von unten: Schaffung einer Bewegungsvorstellung durch Vormachen und Bildreihe. Verdeutlichung der Hauptbewegungsmerkmale des Aufschlags von unten durch Schlüsselwörter (siehe Praxistipp auf der nächsten Seite).

Erproben des Aufschlags zu zweit: Zwei Spieler*innen stehen sich in jeweils 3m Netzentfernung gegenüber und versuchen abwechselnd den Aufschlag von unten zum/zur Partner*in zu schlagen, ohne dass dieser*e einen Schritt machen muss. Beide sollen sich gegenseitig beobachten und korrigieren. Ziel: Zusammen so viele gültige Aufschläge direkt zum/zur Partner*in schlagen wie möglich, d. h. als Spiel miteinander im Wettkampf gegen die anderen Paare (siehe Praxistipp Motivationssteuerung auf Seite 16).

Variation: Vergrößerung der Entfernung zum Netz. Wettkampf im 1:1 auf selbst festgelegten Zielfeldern. Hierfür eignen sich die kleinen Flächen zwischen vorhandenen Linien, mobile Bodenmarkierungen oder kleine Matten.

Spiel 3:3 Mini-Volleyball mit Aufschlag:

Der Angriffsaufbau findet positionsgebunden statt. Es wird zunächst mit der „Second Serve“-Regel gespielt. D. h. nach einem Fehlaufschlag haben die Kinder einen weiteren Versuch, einen Aufschlag (alternativ einen Einwurf, um auf jeden Fall einen Ballwechsel zu ermöglichen) ins gegnerische Feld zu spielen.

Variationen:

- Ohne „Second Serve“, ein Spieler*in hat zwei Aufschläge, danach schlägt das gegnerische Team auf.
- Ein verschlagener Aufschlag zählt zwei Punkte für den Gegner.

Reflexionsphase: Gelingt der Aufschlag schon? Wie verändert er das Spiel? Was sind Voraussetzungen für eine gute Annahme? ➔ Bereit sein und den Ball genau im Blick haben.

**HAUPTBEWEGUNGSMERKMALE AUFSCHLAG VON UNTEN**

- 1. Grundposition:** Stabile, hüftbreite Schrittstellung, Ball liegt auf der flachen Hand (nicht die Schlaghand), hüft hoch vor der Schlagschulter, Oberkörper leicht vorgebeugt, Knie leicht gebeugt „Auf die Plätze“
- 1. + 2. Ausholbewegung:** Schlagarm wird gestreckt zurückgeführt „Fertig“.
- 3. Impulsgebung:** Treffpunkt zentral mit dem flachen, angespannten Handteller. Der Ball wird minimal angeworfen (ca. 15cm). Arm schwingt wie ein Pendel „durch den Ball“ und zeigt diesem in Schlagrichtung hinterher. Gleichzeitige Streckung der Beine „Los“.

5. DOPPELSTUNDE: SCHLUSS MIT LUSTIG: ANGREIFEN MIT DRIVESCHLAG**Schwerpunkt der Perspektive: Kooperieren und sich verständigen**

Die Kinder erlernen als erste echte Angriffstechnik den Driveschlag aus dem Stand, indem sie sich untereinander helfen, beobachten und korrigieren.

Einführung der Angriffstechnik Driveschlag aus dem Stand: Schaffung einer Bewegungsvorstellung durch Vormachen oder Bildreihen. Verdeutlichung der Hauptbewegungsmerkmale des Driveschlags durch Schlüsselwörter (siehe Praxistipp auf der rechten Seite).

Erprobungsphase: Erproben der Schlagbewegung durch den Wurf mit Tennisbällen über das Netz/eine Schnur auf eine netzferne, große Zielfläche (dicke Matte hinter einem 3m-Wassergraben, siehe Foto auf der Seite rechts unten).

Schlag des selbst angeworfenen Balles auf ein Ziel: Der Ball wird mit beiden Händen von unten über die Schlag-schulter angeworfen. Danach schnelles Einnehmen der Usain-Bolt-Position und Schlagen des Balles über das Netz.

Variation: Die Ausführung des Driveschlags wird nach einem vertikalen Hüpfen oder Sprung unter dem Ball ausgeführt.

Spiel 3+3 Mini-Volleyball (situations- oder positionsgebunden):

Leichter, hoher Aufschlag von unten, zweiter Kontakt darf gefangen werden (wichtig für ein gutes Zuspiel). Ziel sind so viele Netzüberquerungen wie möglich. Gezählt werden nur Netzüberquerungen, bei denen der Ball im Driveschlag geschlagen wurde. Ist der Ball nicht gut zugespielt, wird er gepritscht oder gebaggert. Dies zählt als „Nullball“ und die Serie wird dadurch nicht unterbrochen.

Spiel 3:3 Mini-Volleyball (situations- oder positionsgebunden): Driveschläge, nach denen das gegnerische Team zu maximal einem Ballkontakt kommt, zählen doppelt.

Reflexionsphase: Wie klappt der Driveschlag, wo gibt es Schwierigkeiten? Können wir damit schon spielen? Was müssen wir noch besser machen? Wie wehrt man den Driveschlag ab?

HAUPTBEWEGUNGSMERKMALE DRIVESCHLAG

0. Position zum Ball: Bewegung unter den Ball (kein Bild).

- 1. Ausholbewegung: Zielposition: Usain Bolt/Robin Hood/Bogenschütze:** Linker Arm ist nach vorne oben gestreckt und visiert den Ball an, der Schlagarm ist bei geöffneter Schulter und Hüfte in Verlängerung der Schulter-achse. Möglichst direktes Erreichen der Usain Bolt-/Robin Hood-/Bogenschützen-Position ohne Zusatzbewegungen.
- 2. Impulsgebung:** Einleitung der Bewegung durch „Schließen“ der Hüfte. Fortführung in Schulter und Ellbogen. Streckung zum Ball. Nacheinander Abstoppen von Hüfte und Schulter Kraftübertragung wie bei einer Peitsche.
- 3. Trefffläche:** Treffpunkt des Balles mit der ganzen Hand bei gestrecktem Arm von unten. Umwickeln des Balles mit dem Handgelenk Vorwärtsrotation (Topspin) des Balles hohe Flugkurve.
- 4. Nach Treffpunkt:** Arm schwingt „durch den Ball“ in Schlagrichtung dem Ball hinterher.

**6. DOPPELSTUNDE: MINI-VOLLEYBALL-ABSCHLUSSTURNIER****Schwerpunkt der Perspektive: Wettkämpfen**

Im 3:3 Mini-Volleyball-Abschlussturnier sollen die Kinder den neu erlernten Driveschlag im Wettkampf einsetzen, um sich einen Vorteil im Angriff zu verschaffen.

Spiel 3+3 Mini-Volleyball (herausfordernd):

Induktives Erproben der Feldverteidigung gegen Driveschläge mit **Zwischenreflexion**.

3:3 Mini-Volleyball-Abschlussturnier: Gespielt wird 3:3 im situationsgebundenen oder positionsgebundenen Angriffsaufbau. Spieleröffnung mit Aufschlag von unten. Das Turnier wird im Kaiserballmodus gespielt.

Variationen:

- Driveschläge, nach denen das gegnerische Team zu maximal einem Ballkontakt kommt, zählen doppelt.
- Dreimaliges Spielen des Balles ist Pflicht.

Reflexionsphase:

Wie erlebe ich den Wettkampf im Team? Was haben wir in diesem Unterrichtsvorhaben erreicht? Was ist der nächste Schritt?

Das Abschlussturnier bietet sich als Gelegenheit für eine Leistungsbewertung an.



12. AB KLASSE 8: VIERTES UNTERRICHTSVORHABEN – SPIELSTRATEGIEN IM MIDI-VOLLEYBALL 4:4

Pädagogische Perspektive dieses Unterrichtsvorhabens: Das Leisten erfahren, verstehen und einschätzen (Ausführungen dazu siehe Seite 24).

1. DOPPELSTUNDE: DIE FANTASTISCHEN VIER

Schwerpunkt der Perspektive:
Das Leisten verstehen

Die Kinder analysieren wichtige Grundsätze im Angriffsaufbau verschiedener Mannschaftsgrößen, indem sie bisher erlernte Techniken und Spielformen im 2+/-2 und 3+/-3 wiederholen und das Spiel 4+4 Midi-Volleyball mit situationsgebundenem Angriffsaufbau selbstständig entwickeln.

Spiel 2+2 Mikro-Volleyball (kurz): Spiel mit situationsgebundenem Angriffsaufbau, der Ball wird eingepreitscht. Als Techniken sind nur das obere und untere Zuspiel gestattet. Wettkampf: Welches Level erreicht ihr? Gespielt wird auf eine maximale Anzahl an Netzüberquerungen. Fünf Netzüberquerungen = Level 1, Zehn Netzüberquerungen = Level 2, usw. (siehe Seite 27).

Variationen: Nachdem der Ball von der eigenen Mannschaft über das Netz gespielt wurde: Platzwechsel, Zusatzbewegung zu einer Markierung hinter dem Feld oder Bauchlage (auch alles kombinierbar).

Reflexionsphase: Von welchen Grundprinzipien des Zusammenspiels ist das Gelingen abhängig? → hohe Pässe zum/zur Partner*in erleichtern das Weiterspielen; Kommunikation vor Ballannahme etc.

Spiel 2:2 Mikro-Volleyball (kurz): Regeln wie in der Spielform 2+2.

ZUSÄTZLICH ODER ALTERNATIV:

Spiel 3+3 Mini-Volleyball (kurz): Situationsgebundener Angriffsaufbau. Als zusätzliche Techniken sind der Aufschlag von unten und der Driveschlag aus dem Stand erlaubt. Wettkampf: Welches Spielfeld macht die wenigsten Fehler in einer bestimmten Zeit?

Spiel 3:3 Mini-Volleyball (kurz): Spiel mit positionsgebundenem Angriffsaufbau (siehe brauner Kasten), der zweite Ball darf bei Bedarf gefangen und zugeworfen werden (Canadian-Volley).

SPIELSYSTEM 3:3 MIT POSITIONSGEBUNDENEM ANGRIFFSAUFBAU

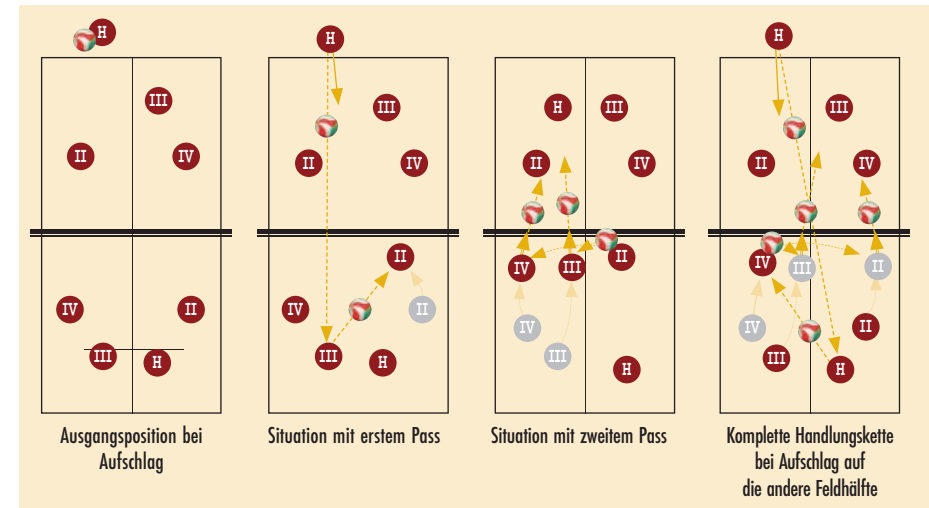
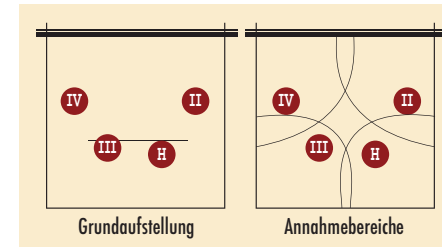
- Annahmeriegel wie im 2:2.
 - Vorbereitung auf Spielsysteme mit Block und Zuspieler*in ohne Annahmefunktion.
 - klarere Verteilung der Aufgaben leichtere Fokussierung.
- ABER:** Das Spiel wird statischer, vor allem wenn die Annahme nicht zielgenau gespielt wird und sich der/die Zuspieler*in schlecht bewegt.

Erproben des Spiels 4+4 Midi-Volleyball: Die Kinder erarbeiten selbstständig mögliche Aufstellungen zur Umsetzung des situationsgebundenen Angriffsaufbaus auf einem größeren Kleinfeld (6 x 12 m).

Reflexionsphase: Welche Vor- und Nachteile des Spiels 4+4 Midi-Volleyball mit situationsgebundenem Angriffsaufbau werden erkannt? → Halbkreis-Annahmeformation als einfache Annahmeformation; relativ klar, wer den Ball annimmt und wohin er gespielt wird (1. Ball diagonal, 2. Ball parallel zum Netz, 3. Ball über das Netz), aber: Aufschläge in die kurze Mitte und lange Ecken sind schwierig anzunehmen.

Spiel 4:4 Midi-Volleyball: Die Kinder erproben im Abschlusspiel selbstgewählte weitere Aufstellungsvariationen, mit dem Ziel eine für ihre Mannschaft passende auszuwählen.

Regelkonform müsste der/die Hinterspieler*in H hinter der Pos. III stehen. Dies kann jedoch im Schulvolleyball vernachlässigt werden.



2. DOPPELSTUNDE: ANGREIFEN WIE DIE PROFIS

Schwerpunkt der Perspektive:

Das Leisten verstehen und einschätzen

Die Kinder entwickeln den Driveschlag mit hoher Ballflugkurve zu einem Angriffsschlag mit Stemmschritt. Dafür müssen die Kinder die Situation einschätzen und richtig bewerten.

Spieleisches Üben des Driveschlags: In Zweiergruppen: A wirft den Ball für B an, dieser*e schlägt ihn im Driveschlag über das Netz in einen großen Zielbereich. Wie viele Treffer können je Zweierteam erzielt werden?

Erweiterung der Angriffstechnik: Schlag im Sprung nach Stemmschritt (siehe Praxistipp rechts).



Spiel 4:4 Midi-Volleyball: Im situationsgebundenen Angriffsaufbau als Canadian-Volley: Aufschlag von unten. Ein Punkt nach einem Schlag im Sprung zählt zwei Punkte.

Variationen: Ohne Fangen des zweiten Kontakts.

Reflexionsphase: Klappt der Schlag im Sprung? Wann ja, wann nicht? Problematisierung: Wie kann er abgewehrt werden? Ausblick auf die nächste Stunde zum Thema Blocktechnik und -taktik.

HAUPTBEWEGUNGSMERKMALE STEMMSCHRITT (für Linkshänder*in entsprechend spiegelverkehrt)

- 1. Ausgangsposition:** Schrittstellung, Gewicht ist auf dem linken Fuß, Oberkörper leicht nach vorne gebeugt, Arme in Vorhalte.
- 2. Stemmschritt:** Langer Schritt mit rechts, Ferse setzt zuerst auf. Arme schwingen nach hinten.
- 3. Beistell-/Überholschritt:** Linker Fuß überholt den Rechten. Arme schwingen von hinten nach vorne oben. Direkte Überleitung zur Aushol- und Schlagbewegung.
- 4. Beidbeiniger Absprung**



HAUPTBEWEGUNGSMERKMALE BLOCK

- 1. Grundstellung:** Aufrechte bewegungsbereite Position, Knie sind leicht gebeugt. Blickrichtung zum gegnerischen Team, Arme angewinkelt vor dem Körper und Unterarme parallel zum Netz, Handflächen zeigen zum Netz. Distanz zum Netz ca. eine Oberarmlänge + 10 cm.
- 2. Finden der Blockposition:** Bewegung mit dem Ball, Anpassungen der Position mit Sidesteps, Positionierung mit beiden Händen vor dem Ball.
- 3. Absprung:** Leichtes Ausholen mit den Armen, Ellbogen bleiben gebeugt und vor dem Körper! Absprung nur nach oben (Absprungort = Landeort).
- 4. Armpositionierung:** Unterarme bleiben nach Absprung nah an der oberen Netzkante, sodass die Arme Richtung Feld des gegnerischen Teams geschoben werden, die Finger sind gestreckt und unter Spannung. Die Beine werden durch einen Knick in der Hüfte nach vorne gebracht.
- 5. Beidbeinige Landung**



3. DOPPELSTUNDE: MEIN BLOCK

Schwerpunkt der Perspektive:

Das Leisten erfahren

Die Kinder erlernen die Technik des Blocks als effektive Verteidigung gegen Angriffsschläge in Übungs- und Spielformen.

Einführung des Blocks:

Bewegungsvorstellung schaffen (siehe Praxistipp rechts oben).

Erproben des Blocks: In Zweiergruppen zunächst ohne Ball, wobei der/die blockende Spieler*in von seinem*er Partner*in beobachtet wird. Korrigiert wird die Technikausführung gemäß den Hauptbewegungsmerkmalen. Angriff gegen Block nach Anwurf zu dritt: A wirft den Ball vor die Schlagschulter von B an. B schlägt geradeaus Richtung Netz. Dort steht C auf der anderen Seite und versucht, den Ball zu blocken. Leichtere Alternative zu zweit: B blockt den von A nach eigenem Anwurf flach über das Netz gepritschten Ball.

Spiel 3:3 Mini-Volleyball: Spiel mit positionsgebundenem Angriffsaufbau mit Block und Aufschlag von unten.



4. DOPPELSTUNDE: DU KOMMST NICHT VORBEI! UND WENN DOCH...?!

Schwerpunkt der Perspektive: Das Leisten verstehen

Die Kinder reflektieren vertiefend den Mehrwert des Mannschaftsstrategischen Zusammenspiels in Abwehrsituationen im Spiel 4:4 Midi-Volleyball.

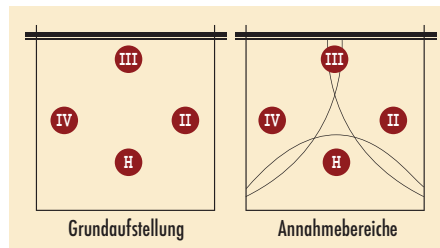
Einführung Blocktaktik im 4+4 Midi-Volleyball: Positionsgebundener Angriffsaufbau auf schmalen Kleinfeld (4,5x14 m). Einführung der Block- und Feldverteidigung mit **einem Vorderspieler als Blockspieler*in**, fünf Spieler*innen je Team → eine Warteposition mit Beobachtungs- und Korrekturfunktion:

- Visualisierung, z. B. mit Hilfe einer Tafel.
- Viererteams erproben auf einer Spielfeldhälfte die verschiedenen Blocksituationen zunächst ohne Ball.
- 4+4, nur mit geworfenen und gefangenen Bällen.
- 4+4, nur leichte Spieleröffnung durch Aufschlag von unten, nur Pritschen und Baggern erlaubt, Block ist Pflicht. Ziel: lange Ballwechsel und Abwehrtaktik umsetzen.
- **Variation:** leichte Driveschläge und Fangen des zweiten Balles erlaubt.

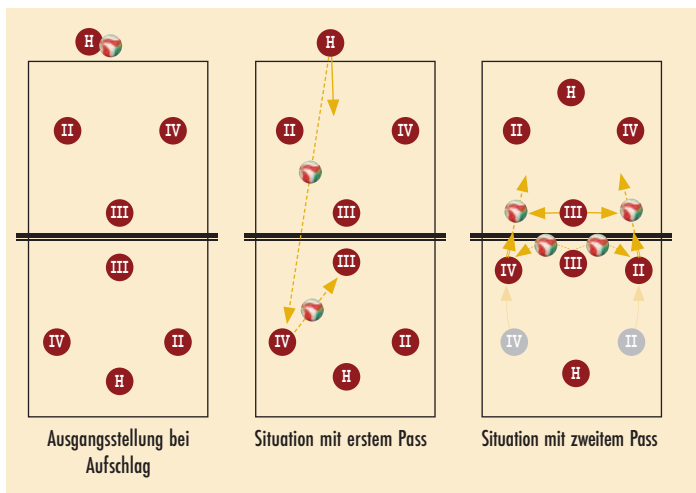
Spiel 4:4 Midi-Volleyball: Sätze auf Zeit (10 min), danach Gegner*innentausch.

Variation: Power-Volleyball (siehe Seite 14) mit Punkten und Rotation auf beiden Seiten nach z. B. fünf Bällen.

Reflexionsphase: Stärken und Schwächen des Abwehrsystems (auch im Vergleich zur Feldabwehr im situationsgebundenen Angriffsaufbau).

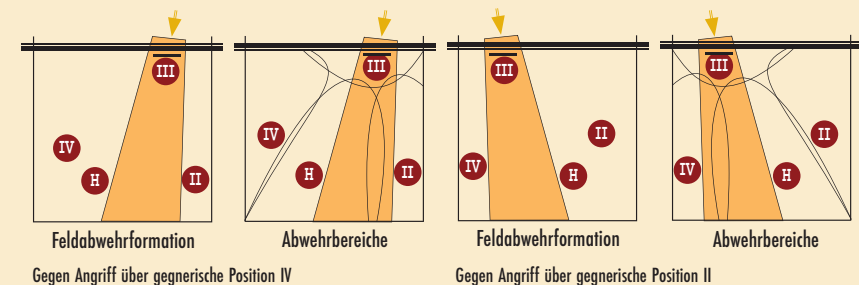
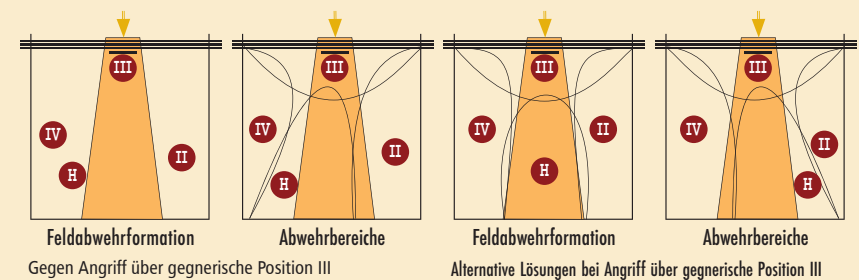
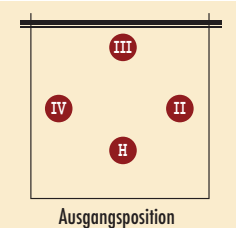


Dreier-Annahmeriegel mit positionsgebundenem Angriffsaufbau über den/die Vorderspieler*in auf Position III



Zuspieldiagnostik von Position III

In diesem Fall kann in der Block- und Feldverteidigung sehr gut mit einem/einer Blockspieler*in agiert werden.



5. DOPPELSTUNDE: DU KOMMST NICHT VORBEI – TEIL 2

Schwerpunkt der Perspektive: Verstehen und Einschätzen

Die Kinder erproben und bewerten basierend auf der letzten Stunde ein weiterentwickeltes Block- und Feldverteidigungssystem im Spiel 4:4 Midi-Volleyball auf verbreitertem Kleinfeld.

Einführung Blocktaktik im 4+4 Midi-Volleyball: Positionsgebundener Angriffsaufbau auf breitem Kleinfeld (7x14 m). Einführung der Block- und Feldverteidigung mit **drei Vorderspielern*innen als Blockspieler*innen**, fünf Spieler*innen je Team → eine Warteposition mit Beobachtungs- und Korrekturfunktion:

- Visualisierung, z. B. mit Hilfe einer Tafel.
- Viererteams erproben auf einer Spielfeldhälfte die verschiedenen Blocksituationen zunächst ohne Ball.
- 4+4, nur mit geworfenen und gefangenen Bällen.

Variation: Optimale Bälle dürfen volley geprütscht oder gebaggert werden.

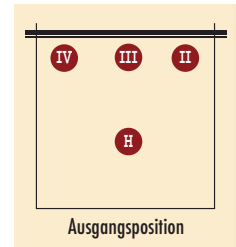
- 4+4, leichte Spieleröffnung durch Aufschlag von unten, nur Pritschen und Baggern erlaubt, Block ist Pflicht. Ziel: Lange Ballwechsel und Abwehrtaktik umsetzen.

Variation: Leichte Driveschläge und Fangen des zweiten Balles erlaubt.

Spiel 4:4 Midi-Volleyball: Sätze auf Zeit (10 min), danach Gegner*innentausch.

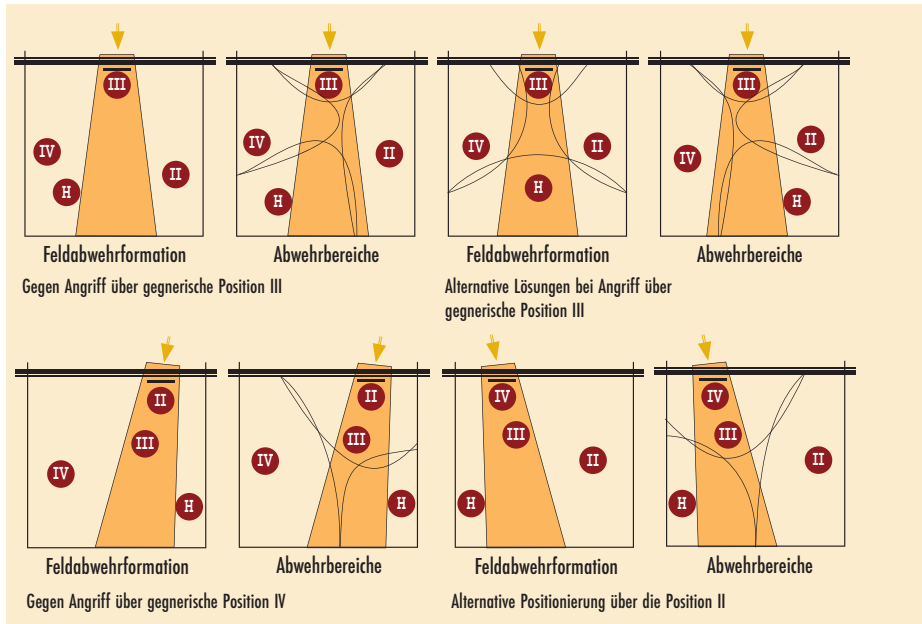
Variation: Power-Volleyball (siehe Seite 14) mit Punkten und Rotation auf beiden Seiten nach z. B. 5 Bällen.

Reflexionsphase: Stärken und Schwächen des Abwehresystems, insbesondere im Vergleich zur Variante mit nur einem*r Netzspieler*in im Block auf schmalen Feld.



FAUSTREGELN BEI EINERBLOCK MIT DREI NETZSPIELERN*INNEN

- Jeder blockt „seinen“ Angreifer*in
- Der/die blockfreie Nebenspieler*in übernimmt die Nahsicherung.
- Der/die Hinterfeldspieler*in verteidigt bei Angriffen über die Außenpositionen die Linie.



6. DOPPELSTUNDE: MIDI-VOLLEYBALL-ABSCHLUSSTURNIER

Schwerpunkt der Perspektive: Das Leisten einschätzen

In der letzten Doppelstunde dürfen sich die Kinder im Abschlussturnier mit den anderen messen und sollen anschließend ihre Fortschritte im Unterrichtsvorhaben reflektieren.

Abschlussturnier im 4:4 Midi-Volleyball: Block- und Feldverteidigung mit drei Netzspielern*innen und Einerblock. Ein Spiel dauert 10 Minuten und es wird jeder gegen jeden gespielt.

Reflexionsphase: Was haben wir in den sechs Doppelstunden erreicht? Wie kann es weitergehen?

Motivierten Kindern kann von der Lehrkraft das Volleyballspiel im Verein nahegelegt werden. Interessierte Lehrer finden im Buch „Volleyball spielerisch lernen“ von Papageorgiou/Czimek (2020, siehe Buchtipps auf der Rückseite der Broschüre) weiterführende Hilfen für den Unterricht.





13. SPIELABZEICHEN

Durch den Erwerb des Spielabzeichens soll Schüler*innen ein zusätzlicher motivierender Anreiz gegeben werden, um die für Volleyball notwendigen Techniken zu erlernen und zu üben.

Das Volleyball Spielabzeichen wurde speziell für den Schulsport entwickelt. Es eignet sich sowohl für den Einsatz im Unterricht als auch in Arbeitsgemeinschaften. Es ist so gestaltet, dass es ebenfalls im Vereinssport Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen einen besonderen Anreiz bietet.

Das Volleyball Spielabzeichen wird in den Stufen Bronze, Silber und Gold vergeben.

BRONZE	Für Grundschulen und Vereine
SILBER	Für Grundschulen und Vereine
GOLD	Für Grundschulen, Sekundarstufe 1 und für Vereine



Weitere Information zum Abzeichen gibt es unter: : www.volleyball-verband.de/de/jugend/schule/volleyball-spielabzeichen/



Die Bestellung erfolgt über: shop.volleyball-verband.de/shop/

ÜBER UNS

Die Deutsche Volleyball-Jugend (DVJ) vertritt die Interessen junger Volleyballer*innen bis 27 Jahre in Deutschland.

Mit der Idee, nicht nur für die Jugend da zu sein, sondern junge Menschen aktiv einzubinden, gelingt es der DVJ begeisternde, engagierte, innovative, internationale und vielfältige Projekte zu initiieren.



Folge uns auf Instagram und erlebe die Möglichkeiten:
www.instagram.com/dvj_volleyball/



13. 

14. WICHTIGE BEGRIFFE KURZ UND KNAPP

AUFSCHLAG VON UNTEN

Regelkonforme Technik zur Spieleröffnung mit dem Potential, den Ball möglichst leicht auf die andere Seite zu spielen, wodurch im Gegensatz zum Aufschlag von oben ein kontrollierter Spielaufbau aus der Annahme erleichtert wird.

BAGGERN – UNTERES ZUSPIEL

Basistechnik zum Volley-Spielen des Balles unterhalb des Schultergürtels.

BALL ÜBER DIE SCHNUR

Spiel mit Volleyballregeln, bei dem alle Bälle gefangen und geworfen werden dürfen.

BLOCK

Technik zur netznahen Abwehr von Angriffsschlägen oberhalb der Netzkante.

CANADIAN-VOLLEY

Sonderregel, die gestattet, dass der zweite Ball (evtl. erleichternd auch der erste) gefangen und geworfen werden darf.

DRIVESCHLAG

Präzise Angriffstechnik, bei der ein Ball mit aufwärtsgerichteter Flugkurve gespielt wird.

KAISERBALLMODUS

Turnierform mit kurzen Spielen auf Zeit mit Auf- und Absteigen.

KING/QUEEN OF THE COURT

Turnierform für mehr als zwei Mannschaften auf einem Feld. Zwei Mannschaften befinden sich auf dem Feld, eine/zwei in einer Warteposition. Nach einem Ballwechsel wechselt die Mannschaft, die verloren hat, mit einer der wartenden Mannschaften.

KREIS DES VERTRAUENS

Ort, zu dem die Annahme (erster Kontakt) gespielt werden soll.

LUCKY-LUKE-POSITION

Tiefe, bewegungsbereite Position mit geöffneten Armen und Vorspannung im Körper.

MEISTER*IN AM BALL

Variantenreiche spielerische Übungsformen mit dem Ziel einer stetigen Verbesserung der Ballbeherrschung.

MIKRO-VOLLEYBALL

Kleinfeldspiel 2 gegen 2.

MINI-VOLLEYBALL

Kleinfeldspiel 3 gegen 3.

MIDI-VOLLEYBALL

Kleinfeldspiel 4 gegen 4.

PÄDAGOGISCHE PERSPEKTIVE

Sinngebung des Sportunterrichts über den Unterrichtsgegenstand „Volleyball“ hinaus.



14. 

POSITIONSGEBUNDENER ANGRIFFSAUFBAU

Das Spielen des zweiten Ballkontakts erfolgt von einer festgelegten (Zuspiel-) Position am Netz.

POWER-VOLLEYBALL

Spiel-/Übungsform, bei der nach einem Fehler so schnell wie möglich ein Ball von einem/einer Helfer*in von der Seite über das Netz ins Spiel gebracht wird; Klassisch: Aufschlag und jeweils ein Zusatzball auf jede Seite.

PRITSCHEN – OBERES ZUSPIEL

Basistechnik zum Volley-Spielen des Balles über/vor der Stirn.

PUNKTÜBERNAHMESPIEL

Turnierform mit mehreren Wartepositionen. Der/die Sieger*in eines Spiels bleibt stehen. Der neue Gegner*innen, die von der Warteposition kommen, übernehmen die Punkte der vorher unterlegenen Mannschaft.

REFLEXIONSPHASEN

Phasen, die während oder nach einer Spiel- oder Übungsform eingesetzt werden, um anhand von Leitfragen über das Geschehene ins Gespräch zu kommen.

SECOND SERVE-REGEL

Sonderregel, die einen zweiten Aufschlag oder Einwurf gestattet.

SITUATIONSGEBUNDENER ANGRIFFSAUFBAU

Das Spielen des zweiten Balles erfolgt je nach Situation durch unterschiedliche Spieler*innen auf verschiedenen netznahen Positionen. Prinzip: Erster Ball diagonal zum Netz, zweiter Ball parallel zum Netz.

SPIELABZEICHEN

Normierter Fertigkeitstest des DVV mit unterschiedlichen Niveaustufen in den Kategorien Bronze, Silber und Gold.

WASSERGRABEN Tabuzone am Netz, in der ein Ball „Aus“ ist.



Wir bedanken uns ganz herzlich bei Detlef Gottwald für die hervorragenden Fotos. Sie vermitteln den Spaß und die Freude, die Volleyball Kindern und Jugendlichen bereiten kann.

Ein großer Dank gilt auch den Schülerinnen und Schülern der Volleyballtalentförderung der Elly-Heuss-Schule sowie der Wiesbadener Grundschulen, die mit viel Begeisterung unsere Vorgaben umgesetzt haben.

15. DIE AUTOREN



Dr. Jimmy Czimek (geb. 1974) ist Diplomsporthelehrer sowie Diplomtrainer und absolvierte das 1. und 2. Staatsexamen in Sport und Geographie. Der frühere Co-Trainer der DVV Damen-Nationalmannschaft und Cheftrainer in der 1. Volleyball-Bundesliga promovierte in den Fächern Psychologie und Trainingslehre. Er wechselte nach mehreren Jahren als Lehrer an diversen Schularten im Jahr 2010 als Oberstudienrat an die Deutsche Sporthochschule Köln. Dort ist er als Volleyball- und Beachvolleyballdozent im Institut für Vermittlungskompetenz in den Sportarten tätig. Seit 2012 leitet er als Mitglied im Bundesausschuss „Bildung und Wissenschaft“ des DVV die A-Trainer-Ausbildung des DVV und ist dort seit 2014 Hauptreferent für den volleyballspezifischen Teil. Seit 2013 ist er als Koordinator und Hauptreferent für das Sportspiel Volleyball an der Trainerakademie Köln tätig. Zudem trainiert er die Damen-Bundesliga-Mannschaft DSHS SnowTrex Köln.



Benjamin Corts (geb. 1977) absolvierte das 1. und 2. Staatsexamen in Sport und Geographie. Während seines Studiums und des Referendariats war er als Nachwuchstrainer in der Volleyballabteilung des TSV Bayer 04 Leverkusen und als Hallensprecher für die DVV-Nationalteams tätig. Seit 2008 arbeitet er als Lehrertrainer für Volleyball an der Elly-Heuss-Schule in Wiesbaden, einer Partnerschule des Leistungssports, und als Nachwuchstrainer beim 1. VC Wiesbaden. In Wiesbaden ist er aktuell für die Sichtung und Förderung der Volleyballspielerinnen von der 3. bis zur 8. Klasse zuständig und zudem für den Hessischen Volleyball-Verband in der Lehrerfortbildung aktiv. Der A-Lizenz Trainer ist seit 2016 als Mitglied im Bundesausschuss „Bildung und Wissenschaft“ des DVV als Koordinator für den Bereich Schule und Lehrerbildung verantwortlich.



Max Filip (geb. 1992) absolvierte den Bachelor in Sportwissenschaften an der Deutschen Sporthochschule Köln. Seitdem arbeitete der A-Trainer mit mehreren Teams in der ersten und zweiten Bundesliga als Co- und Cheftrainer. Nach dem Umzug nach Berlin betreute er außerdem ein Volleyballprojekt in Berliner Grundschulen. Aktuell ist er Co-Trainer des Dresdner SC in der ersten Bundesliga, darüber hinaus begleitet er die Juniorinnen-Nationalmannschaft regelmäßig als Scout sowie Athletik- und Co-Trainer.



Simon Timmer (geb. 1980) ist Diplom-Sportwissenschaftler und absolvierte das 1. und 2. Staatsexamen in Sport und Geographie. Über 15 Jahre lang war er als Spieler der 2. und 3. Volleyball-Bundesliga aktiv. Einige Jahre widmete sich der A-Trainer intensiv dem Sitzvolleyball als Co-Trainer der Nationalmannschaft der Herren und Cheftrainer der Junioren-Nationalmannschaft. Die ersten Jahre seiner beruflichen Laufbahn arbeitete er als Lehrer an einem Gymnasium, bevor er 2015 an die Deutsche Sporthochschule Köln versetzt werden konnte, wo der Oberstudienrat seitdem als Lehrkraft für besondere Aufgaben eingesetzt ist.



DEIN SPEZIALIST
FÜR VOLLEYBALL AUSTRÜSTUNG

WWW.WEPLAYVOLLEYBALL.DE



SPEZIALIST FÜR BÄLLE

Gemacht für
deine Momente



Offizieller Partner des DVV
und "Jugend trainiert"



Offizieller Ballpartner
molten
feel the emotion





Mit diesem QR-Code gelangt ihr auf unsere YouTube-Seite. Dort findet ihr hilfreiche Videos zu den einzelnen Spiel- und Übungsformen, die in der Broschüre beschrieben wurden. Schaut gerne mal vorbei!



Mit dieser Broschüre soll jede im Sportunterricht eingesetzte Lehrkraft befähigt werden, gelungene Volleyballvorhaben mit Kindern im Alter von 10-16 Jahren zu realisieren, welche unter Berücksichtigung pädagogischer Perspektiven in insgesamt vier Unterrichtsvorhaben á sechs Doppelstunden präsentiert werden.

Auf dem gewählten Vermittlungsweg steht zunächst das Spiel Mikro-Volleyball 2+2 und 2:2, sowie die Grundtechnik Pritschen im Vordergrund. Darauf aufbauend wird das Spiel Mini-Volleyball 3+3 und 3:3 sowie das Baggern als zweite Grundtechnik eingeführt. Damit ist die Grundlage für den Driveschlag als zusätzliche Angriffsoption gelegt, der dann im Spiel 3+3 und 3:3 angewendet werden kann.

Das Zielspiel Midi-Volleyball 4+4 und 4:4 mit dem Aufschlag von unten stellt als letzte Stufe die komplexeste Spielform für diesen Altersbereich dar. Hierbei wird zudem kurz die Technik des Blocks thematisiert.

Bei der Umsetzung werden der situations- wie auch der positionsgebundene Angriffsaufbau genutzt. Dabei können neu erlernte Techniken direkt in Spielformen angewendet und so spielerisch trainiert werden. Die spielnahe und motivierende Herangehensweise erleichtert das Lernen und vermittelt Freude am Volleyballspiel.

Buchtipps für weiterführende Spiele und Spielformen:

Volleyball spielerisch lernen
von Athanasios Papageorgiou und
Dr. Jimmy Czimek
erschieden in der 5. Auflage (2020)
im Meyer & Meyer Verlag (Aachen)
für 19.95 €

