

## Volleyball vermitteln

Dynamik, Athletik, Spannung – die Faszination des Volleyballspiels erlebbar machen

Dieser Text sollte ausgedruckt werden!

### 1. Welche Informationen liefert der Text?

#### Aufbau des Moduls Vermittlung

Hier werden einige Hinweise über den Aufbau des Moduls Vermittlung gegeben.

#### Allgemeine Hinweise zur Vermittlung

Es wird erläutert, welche grundlegenden Prinzipien dem Aufbau des Moduls Vermittlung und insbesondere der Auswahl der Spielformen zu Grunde liegen.

#### Beispiel für die Anordnung von Spielformen

Am Beispiel des Spiels zwei gegen zwei wird aufgezeigt, wie die grundlegenden Techniken der Ballbehandlung so in Spielformen integriert werden können, dass die Schüler auch bei geringen technischen Voraussetzungen ein attraktives Spielgeschehen erleben können.

Außerdem wird deutlich gemacht, welche zusätzlichen Anforderungen und methodische Konsequenzen sich aus den veränderten Spielformen ergeben.

Ergänzende Informationen zur Weiterführung der Volleyball Vermittlung über die Spielformen 3 gegen 3 und 4 gegen 4 schließen den Text ab.

### 2. Aufbau des Moduls Vermittlung

Das Modul enthält folgende Modulbausteine:

- Volleyball vermitteln: grundlegende Informationen (diese sind zur Zeit geöffnet oder ausgedruckt worden)
- Volleyball 2000 – eine alternatives Vermittlungsmodell aus Skandinavien
- Spielen steht im Mittelpunkt
- Das Spiel intensivieren
- Techniken lernen
- Arbeitsmaterialien

#### Spiele steht im Mittelpunkt

Mit der Modul-Kennzeichnung soll die zentrale Botschaft der Volleyballmethodik (s. u.) deutlich werden:

**Spielformen machen den Kern der Vermittlung des Volleyballspiels aus.**

Auf der zweiten Ebene kann sich der Nutzer daher mit Doppelklick Videos oder Animationen und ergänzende Erläuterungen zu folgenden Schwerpunkten abrufen:

- a) Vorbereitende Spiele (Werfen und Fangen)
- b) 1 gegen 1
- c) 2 gegen 2
- d) 3 gegen 3
- e) 4 gegen 4

In den Modulbausteinen b bis e werden dabei immer einfachere und schwierigere Spielformen präsentiert. Damit stehen dem Unterrichtenden viele Möglichkeiten für Innere Differenzierung zur Verfügung.

### **Das Spiel intensivieren**

Innerhalb des Schulsports sind oft ungünstige räumliche Voraussetzungen für die Vermittlung des Volleyballspiels gegeben. Außerdem ist durch die sehr geringe Zahl der Ballkontakte pro Spielzug die Qualität schulischer Volleyballspiele sehr unbefriedigend. In diesem Modul werden daher durch Videos und Animationen einige Vorschläge veranschaulicht, wie sich a) größere Schülerzahlen pro Spielfeld beschäftigen lassen und b) das Spiel durch veränderte Regeln und Organisationsformen auch bei den in der Schule zwangsläufig gegebenen geringen technischen und taktischen Voraussetzungen intensiviert werden kann.

### **Techniken lernen**

Genauere Informationen zum Aufbau dieses Moduls und zu einigen grundsätzlicheren Fragen des Lernens und Übens der Volleyballtechniken bietet die Textdatei "Grundlegende Hinweise".

Für die Grundtechniken

- Aufschlag von unten
- Pritschen
- Baggern
- Schmettern
- Blocken

sind Videos mit ausgewählten Lernschritten abrufbar. Aufgrund der beschränkten Speicherkapazität können nur wenige Übung durch Videos veranschaulicht werden. Deshalb liegt für jede Grundtechnik eine ergänzende Textdatei mit zusätzlichen Tipps und der Beschreibung weiterer Übungsformen vor.

## Arbeitsmaterialien

Der Nutzer kann hier ergänzendes Material für die Unterrichtsgestaltung abrufen. Angeboten werden u. a. :

Übungsprogramme für das Festigen der Grundtechniken; Anregungen für innere Differenzierung beim Spiel 2 gegen 2, Korrekturbogen für die Grundtechniken Pritschen, Baggern; Schmettern; Einerblock; Abwehren und Anregungen für die Durchführung von Spielbeobachtung

### 3. Auswege aus dem Standspiel – Überlegungen zur Einführung des Volleyballspiels innerhalb des Schulsports

Spektakuläre Angriffsschläge, artistischer Einsatz in der Feldabwehr - zwei Elemente des Volleyballspiels, die es zu einem faszinierenden Rückschlagspiel machen. Bilder von solchen Spielszenen, für alle über das Fernsehen zugänglich, führen verständlicherweise dazu, dass Schüler bei der Vermittlung des Volleyballspiels sehr schnell den Wunsch äußern: Wir wollen richtig Volleyball spielen! Richtig heißt dann in aller Regel 6 gegen 6 auf dem normalen Feld. Ebenso schnell macht sich anschließend Ernüchterung breit, wenn von spektakulären Aktionen auch nicht ansatzweise etwas erkennbar ist, sich weder Spannung, Dynamik noch Spielfreude einstellen will und die Schüler von der Komplexität des Spielgeschehens und den technischen Anforderungen total überfordert werden.

Diese Schwierigkeit, in der Schule ein attraktives Spielgeschehen mit längeren Ballwechseln und dynamischen Aktionen zu erreichen, war für Methodiker immer schon eine Herausforderung und hat seit Anfang der 60er Jahre zu einer Fülle von Vermittlungskonzepten geführt. Bereits 1985 listet JANSEN 25 bis 1980 veröffentlichte Einführungsmodelle auf, deren Zahl sich bis zur Gegenwart nochmals deutlich erhöht hat.

Auf der CD-ROM soll nun kein neues Vermittlungsmodell vorgestellt werden. Unser Ziel ist es lediglich, einige grundsätzliche Tendenzen in der Volleyballmethodik aufzuzeigen und ausgewählte Methodik-Bausteine bereitzustellen, die es Lehrern und Lehrerinnen ermöglichen sollen, das Volleyballspiel unter Berücksichtigung ihrer spezifischen unterrichtlichen Situation abwechslungsreich, effektiv und sicher zu vermitteln.

## **Woran sollte sich die Vermittlung des Volleyballspiels innerhalb des Schulsports orientieren?**

In 4 Orientierungspunkten können u. E. die wichtigsten Prinzipien für die Vermittlung zusammengefasst werden:

### **1. Orientierungspunkt:**

#### **Berücksichtigung eines an der Realität des Schulsports orientierten Anforderungsprofils des Volleyballspiels**

Folgende Merkmale machen in ihrem Zusammenspiel den unverwechselbaren Charakter des Volleyballspiels, auch im Vergleich zu anderen Rückschlagspielen, aus:

- Spiel mit einem runden Lederball
- Kurzzeitiger Ballkontakt
- Kein Bodenkontakt des Balles erlaubt
- Spiel über ein(e) Netz/Schnur
- Kein direkter Gegnerkontakt mit Ausnahme der Blocksituation
- Mehrere Spieler in einer Mannschaft
- Mehrere Ballkontakte in einer Mannschaft

Je nachdem auf welchem Niveau Volleyball gespielt wird, lassen sich daraus unterschiedliche Anforderungen ableiten. Für den Schulsport sind es:

- Geringe konditionelle Belastungen
- Hohe koordinative Anforderungen (u. a. Wahrnehmungsfähigkeit, Bewältigung von Zeit-, Präzisions-, Komplexitäts- und Situationsdruck)
- Größere Bedeutung von spielerhaltenden Techniken gegenüber solchen, die zum direkten Punkt führen
- Geringerer Stellenwert komplexer taktischer Systeme, größere Bedeutung der Individualtaktik
- Hohe Anforderungen an Einsatzbereitschaft, Kooperation und Kommunikation
- Geringe Bedeutung von Wettkampforientierung

### **2. Orientierungspunkt:**

#### **Berücksichtigung der speziellen organisatorischen Belange des Schulsports**

Eine Hinführung zum Volleyballspiel innerhalb des Sportunterrichts muss folgende Problembereiche berücksichtigen:

- Geringes Zeitbudget (Inhaltsproblem)
- Verpflichtender Charakter des Sportunterrichts (Motivationsproblem)
- Große Schülerzahlen (Organisationsproblem)

- Heterogenität der Lerngruppen (Differenzierungsproblem)
- U. U. geringe eigene Erfahrungen der Lehrkräfte mit dem Volleyballspiel (Kompetenzproblem)

### 3. Orientierungspunkt

#### Berücksichtigung des speziellen pädagogischen Auftrags des Schulsports

- Doppelauftrag des Schulsports:
  - a) Entwicklungsförderung durch Bewegung Spiel und Sport
  - b) Erschließung der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur
- Auf ausgewählte pädagogische Perspektiven bezogene Unterrichtsgestaltung
- Berücksichtigung der Merkmale eines erziehenden Sportunterrichts (Reflexivität, Mehrperspektivität, Erfahrungs- und Handlungsorientierung, Verständigung, Wertorientierung)

### 4. Orientierungspunkt

#### Berücksichtigung der Leitideen einer modernen Vermittlungsmethodik im Bereich der Großen Spiele

Für das Volleyballspiel sehen wir gegenwärtig folgende übereinstimmende Tendenzen in der Methodik ( vgl. u. a. MEDLER 1984, DÜRRWÄCHTER 1987; PAPAGE-ORGIU/SPITZLEY 1992; MEIER/ NUSSBAUM 1993; MEDLER/SCHUSTER1994; FERRARI/NUSSBAUM 1996; GASSE/WESTPHAL 1999; LEHRERFORTBILDUNG BADEN WÜRTTEMBERG 2001; WOLF 2001; Themenheft der Zeitschrift sportpädagogik: Volley spielen. Heft 1 2002):

- Spielformen stehen im Mittelpunkt der Vermittlung (**Spielorientierung**)
- Einstieg bei allen Modellen durch Kleinfeldvolleyball (1 gegen/mit 1, 2 gegen/mit 2), Konsequenz ist daher durchgängig, dass bei Raumproblemen die Halle oder das Hallendrittel längs geteilt wird und Notnetze oder Baustellenband montiert werden (vgl. auch das Modul Sicherheit und Organisation) (**Kleinfeldorientierung**)
- Gewährleistung von Bewegungsintensität und vielen Ballkontakten (auch durch Zusatzaufgaben) (**Bewegungsorientierung**)
- Ableitung der Notwendigkeit ergänzenden Technikerwerbs aus dem Bemühen um eine Verbesserung des Spielgeschehens (**Handlungsorientierung**)
- Einführung des Pritschens als erste volleyballspezifische Technik der Ballbehandlung (**Pritschorientierung**)

- Frühe Verknüpfung von Technikschtulung und Spielformen mit Wahrnehmungsaufgaben (wenn-dann Beziehungen) (**Wahrnehmungsorientierung/Taktikorientierung**)
- Wünschenswerte Voraussetzung: gute koordinative Grundschtulung im Umgang mit dem Ball und die Schultung übergreifender taktischer und koordinativer Anforderungen in Bezug auf die Rückschlagspiele (ROTH/KRÖGER/MEMMERT 2002) (**Fähigkeitsorientierung**)

Trotz dieser Übereinstimmungen ist zu betonen, dass es den Königsweg für die Vermittlung nicht gibt, dazu sind die lerngruppenspezifischen Voraussetzungen zu unterschiedlich. Übereinstimmend wird aber von allen Autoren mehr oder weniger sinngemäß ein für alle Modelle gleichermaßen wichtiges Ziel angestrebt:

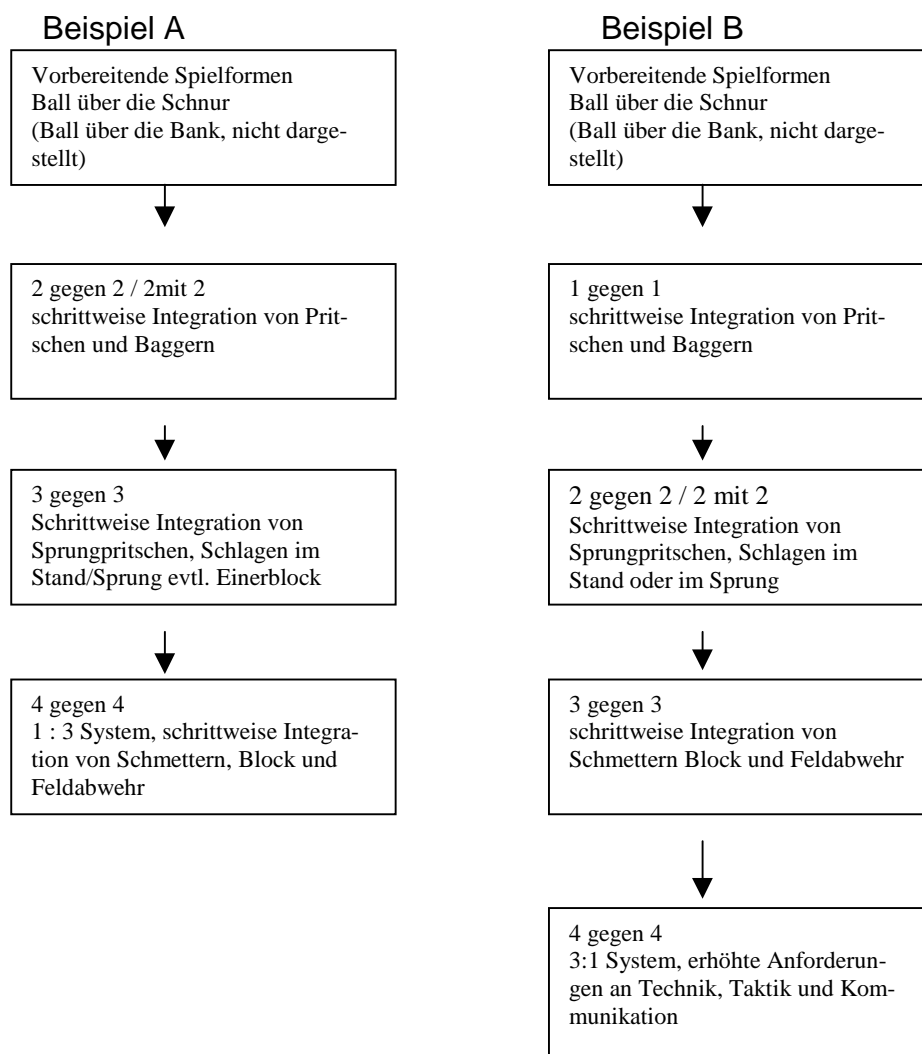
**Möglichst vielen Schülern soll die Freude am Volleyballspiel vermittelt werden, verbunden mit der Hoffnung, dass sie es später dann auch in anderen Lebensbereichen als Teil einer bewegungsorientierten Lebensführung spielen werden.**

Es wäre überheblich behaupten zu wollen, alle in den obigen Orientierungspunkten genannten Prinzipien seien in der hier vorgelegten CD-ROM berücksichtigt worden. Dennoch stellen sie wichtige Leitideen für die Entwicklung von Vorschlägen für die Vermittlung des Volleyballspiels dar. Wie sie in der Praxis umgesetzt werden können, soll der folgende Vorschlag für eine Reihung von Spielformen, die zum Spiel 4 gegen 4 führen, ansatzweise deutlich machen.

### **3. Reihung von Spielformen**

Die folgende Abbildung zeigt zwei Beispiele für eine mögliche Reihung von Spielformen, die bis zum Spiel 4 gegen 4 führen und in die volleyballspezifische Techniken der Ballbehandlung schrittweise integriert werden. Beide Beispiele unterscheiden sich durch die unterschiedlichen Spielformen zu Beginn und die damit verbundene veränderte Berücksichtigung von Volleyball-Techniken innerhalb der nachfolgenden Spielformen.

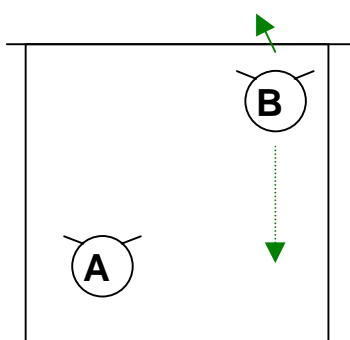
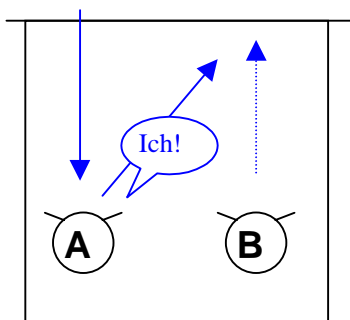
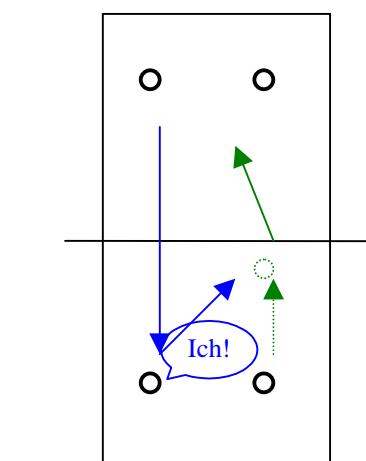
## Mögliche Reihung von Spielformen für die Vermittlung des Volleyballspiels:



Im Folgenden stellen wir detaillierter das Beispiel A mit der vorbereitenden Spielform Ball über die Schnur und dem Spiel 2 gegen 2 dar. Die Spielformen 3 gegen 3 und 4 gegen 4 werden in sehr knapper Form abschließend erläutert. Das Spiel 1 gegen 1 wird in dieser Reihung im Gegensatz zu dem Beispiel B nicht als eigenständige Spielform berücksichtigt, sondern lediglich in der begleitenden Technikvermittlung als eine mit einem Spielgedanken verknüpfte Übungsform eingesetzt. Den Nachteil der Spielform 1 gegen 1 sehen wir vor allem in der fehlenden Notwendigkeit der Interaktion mit einem Partner, der Verständigung und des Treffens von Entscheidungen, wer welche Aufgabe übernimmt. Diese Anforderungen stellen solch wesentliche Merkmale des Volleyballspiels dar, dass sie in den zum Volleyballspiel hinführenden Spielformen von Anfang an berücksichtigt werden sollten.

## Beispiel A für eine Reihung der Spielformen

### 1. Spielform: Ball über die Schnur



2:2 Spielform 1	
Ball über die Schnur	
Spielfeldmaße:	9/10m x 4.5/5m Netzhöhe: deutlich über Reichhöhe
Techniken:	Fangen und Werfen
Spielgedanke:	Den Ball so über das Netz werfen, dass der Gegner ihn nicht fangen kann. Selbst den Bodenkontakt des Balles verhindern. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wer fängt, ruft „ich“</li> <li>• Nicht mit dem Ball laufen</li> <li>• Sofort nach dem Fangen wieder werfen</li> <li>• Einmaliges Abspielen ist erlaubt</li> <li>• Ballwechsel durch Einwerfen des Balles eröffnen</li> </ul>
Vorbereitende Elemente:	→ Verständigung/Raumteilung → Gegnerbeobachtung
Beispiele für Variationen:	* Sonderpunkte für kurze/lange Bälle * Spiel mit 2 Bällen * Zusätzlich pro Team ein Luftballon, der hoch gespielt werden muss * Bewältigung von Zusatzaufgaben, einmaliges Abspielen ist Pflicht * Ball nur über Kopfhöhe fangen Weitere Variationen: siehe Modulbaustein: Das Spiel intensivieren

#### 1. Ballkontakt:

- Fangen, Fänger ruft frühzeitig „Ich!“ (A)
- Wer nicht fängt, läuft ans Netz (B)
- Fänger (A) wirft den Ball zu seinem ans Netz gelaufenen Partner (B)

#### 2. Ballkontakt:

- Fangen & sofort über das Netz werfen (B)
- B orientiert sich sofort wieder zurück und beide nehmen wieder eine gute Ausgangsposition ein

### Erläuterungen:

Die Schüler lernen mit dieser Spielform erstmalig drei grundlegende Merkmale des Volleyballspiels kennen. Der Ball muss das Netz überqueren, er darf den Boden nicht berühren und die Zahl der Ballkontakte auf einer Seite ist reduziert. Mit dem Rückgriff auf die elementaren Techniken Fangen und Werfen wird jedem Schüler ein Einstieg

in das neue Spiel ermöglicht. Darüber hinaus werden bereits wesentliche Fähigkeiten angebahnt, die für die späteren Spiele mit Anwendung der volleyballspezifischen Techniken der Ballbehandlung unverzichtbar sind:

- Antizipation der Flugkurve des Balles
- Aus Körperstellungen Wurfrichtungen lesen können
- Verteidigung des eigenen Spielfeldes gegen vom Gegner über das Netz gespielte Bälle
- Schnelle und präzise Bewegungen innerhalb des eigenen Spielfeldes
- Interaktion und Kommunikation mit dem Mitspieler, wer nimmt den Ball
- Hohe Aufmerksamkeit
- Beobachten des Gegners und Erkennen von Schwächen und Lücken auf dem Spielfeld

Von Beginn an sollte in der Spielform gegeneinander gespielt werden. Nur so können Beobachtungsstrategien und taktisches Denken entwickelt werden. Die Spielregeln, nicht mit dem Ball laufen zu dürfen und ihn sofort wieder abspielen zu müssen, sollen helfen, das Spiel schnell zu halten. Außerdem wird durch die Vorschrift, dass der Ball nur einmal abgespielt werden darf, eine deutliche Intensivierung des Spiels erreicht. Alle vier Spieler sind so permanent gefordert und müssen sich ständig bewegen. Erleichtert werden die schnellen Bewegungen durch eine aktive Ausgangsstellung: Häufig wird es vorkommen, dass sich trotz der Vorgaben eher ein Miteinander ergibt. Durch Sonderpunkte, z. B. wenn der Ball über die Gegner gespielt wird oder kurz hinter dem Netz aufspringt, kann der Anreiz, den Gegner auszuspielen, erhöht werden.

Innerhalb dieser vorbereitenden Spielform können bereits etliche individualtaktische Handlungsanweisungen erarbeitet werden. Dabei kommt dem Abspiel eine besondere Bedeutung zu. Anfangs wird es fast sehr häufig so sein, dass das Abspiel ohne Ortsveränderung des zweiten Spielers erfolgt. Es kann nun erarbeitet werden, dass eine netznahe Position beim Abspiel über das Netz zu bevorzugen ist, da

- der Ball von hier ohne großes Risiko kurz hinter das Netz gespielt werden kann
- auch weniger kräftige Spieler aus der netznahen Position den hinteren Bereich des gegnerischen Spielfelds anspielen können.

Würde der zweite Spieler in seiner Ausgangsstellung verharren, während sein Partner den Ball im vorderen Bereich des eigenen Spielfelds fängt, würde das Abspiel

nach hinten eine deutliche Verschlechterung der Ausgangsposition für einen erfolgreichen Angriffsabschluss bedeuten. Somit ergibt sich eine für alle weiteren Spielvarianten wichtige Anforderung für das gruppentaktische Verhalten: **Wer den Ball nicht fängt, bewegt sich schnell zum Netz.**

Die Wichtigkeit des „Ich!“ - Rufens des Annahmespielers begründet sich somit nicht mehr nur in der Verständigung im defensiven Bereich, sondern ermöglicht dem Nichtannahmespieler eine frühzeitige Bewegung zum Netz hin und damit Beschleunigung des Spielgeschehens.

Auch für die Wahrnehmungsschulung ergeben sich erweiterte Handlungsanweisungen:

**„Beobachte bereits während deines Laufes ans Netz, ob sich deine Gegner wirklich wieder in die Mitte des Spielfelds bewegen, oder ob sich Lücken in der Grundaufstellung ergeben“.**

Es kann auch deutlich gemacht werden, dass durch die Art des Zuwurfs aus dem Hinterfeld (flach oder hoch) das Spieltempo beeinflusst und damit der Gegner unter Druck gesetzt werden kann.

Eine weitere Intensivierung stellen Zusatzaufgaben dar. Immer dann, wenn die Schüler den Ball über das Netz gespielt haben, sollten sie Zusatzaufgaben ausführen (z. B. den Boden mit beiden Händen berühren, Körperdrehungen ausführen, mit dem Partner abklatschen). Diese Zusatzaufgaben erhöhen zusätzlich die Anforderungen an die räumliche Orientierungsfähigkeit, so dass sich auch im koordinativen Bereich positive Effekte ergeben. Außerdem wird über sie ein hohes Aufmerksamkeitsniveau erreicht.

Allerdings muss bei diesen Varianten der 2. Ballkontakt verbindlich vorgegeben werden, d. h. es darf nicht direkt über das Netz zurückgeworfen werden.

**Wichtig:** In Abhängigkeit von der Altersstufe, in der Volleyball eingeführt wird, sollte auf Ball über Schnur verzichtet werden. Für ältere Schüler ist die Spielform nicht mehr interessant. In einer vorbereitenden fähigkeitsorientierten und sportartübergreifenden koordinativen Grundschulung für die Rückschlagspiele sollte es aber auf jeden Fall berücksichtigt werden.



bauen. Selbst dann, wenn sie nur in der Grobform vorhanden ist, wird damit erstmals das Gefühl vermittelt, Volleyball zu spielen. Verbindet man die Spielform wieder mit Zusatzaufgaben (z. B. Wechsel der Spielpositionen nach dem Rückspiel über das Netz) lässt sich durchaus ein sehr intensives Spiel erreichen.

Gegenüber dem Spiel „Ball über die Schnur“ ergeben sich neue Anforderungen, für deren Bewältigung, z. T. auch in ergänzenden Übungsphasen, die Voraussetzungen geschaffen werden müssen:

### **Spielaufbau und Angriff (Was muss man können, um selbst Punkte zu erzielen?)**

- Den selbst angeworfenen Ball pritschen können (Technik)
- Das Pritschen in der Länge variieren können (Technik)
- Das Pritschen in der Breite variieren können (Technik)
- Erst nach dem Anwerfen den Oberkörper in die Pritschrichtung drehen (Technik)
- Ball dem Mitspieler in eine günstige Entfernung zum Netz zuwerfen/Angriff in Netznähe (Technik/Taktik)
- Schnell ans Netz laufen, wenn ich nicht angespielt werde (Spiel ohne Ball, Taktik)
- Beobachten, wo Lücken beim Gegner sind (Taktik)

### **Verteidigung des eigenen Feldes (Was muss man können, um Punkte zu verhindern?)**

- Gegenspieler beobachten, Angriffsrichtung und -länge erahnen (Bewegungen lesen) (Taktik/Koordination)
- Flugkurve des Balles beobachten (Koordination)
- Sich verständigen, rufen (Taktik)
- Aktive Ausgangstellung, damit schnell reagiert werden kann (Technik)

### **Diese Anforderungen führen zu folgenden methodischen Konsequenzen:**

- Einführung des Pritschens eines selbst angeworfenen Balles  
Hier kommt einer begleitenden Technikschiung eine besondere Bedeutung zu (siehe Modulbaustein: Technik lernen: Pritschen).
- Pritschen in Länge und Höhe differenzieren können
- Lesen von Bewegungen anbahnen
- Kommunikation: sich mit dem Partner verständigen
- Gegner beobachten (Lücken erkennen)
- Evtl. Spielbeobachtung in einfachen Formen einführen



## Erläuterungen

Mit dem direkten Pritschen des zugeworfenen Balles entspricht das Spiel über das Netz (Angriff) nun schon der Situation im Zielspiel (Spielform 5). Allerdings sollte die Zahl der gestatteten Ballkontakte auf drei erhöht werden.

Die beiden Skizzen zeigen, dass das direkte Pritschen über das Netz dann sehr schwierig ist und zu einer eher unsaubereren Ausführung verleitet, wenn der Winkel zwischen der Anwurfrichtung und der späteren Abspielrichtung größer als  $90^\circ$  wird (vgl. Abb. A). Dies wäre gerade bei der Standardsituation – Ball wird im hinteren Spielfeldbereich angenommen - häufig der Fall, wenn nur zwei Ballkontakte gestattet sind. Insofern sollte bei dieser Spielform, auch wenn das Spiel dadurch verlangsamt wird, der dritte Ballkontakt eingeführt werden (Abb. B).

In anderen Situationen – Ball ist dicht hinter das Netz gespielt worden – kann es dagegen sinnvoll sein, den zugeworfenen Ball sofort über das Netz zu pritschen.

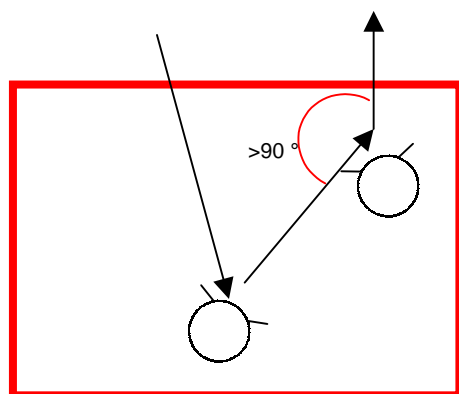


Abb. A

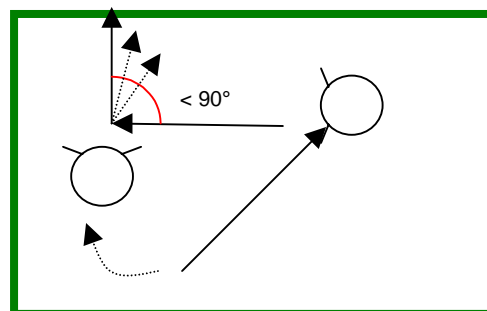


Abb. B

Gegenüber der 2. Spielform „Ball nach Eigenanspiel über das Netz spielen“ ergeben sich weitere neue Anforderungen, für deren Bewältigung z. T. auch in ergänzenden Übungsformen die Voraussetzungen geschaffen werden müssen.

## Spielaufbau und Angriff (Was muss man zusätzlich können, um Punkte zu erzielen?)

- Ball dem Mitspieler noch genauer zuwerfen! Nicht zu dicht ans Netz, nicht zu weit ins Hinterfeld (Technik)
- Situativ entscheiden können, wann hohes und wann weniger hohes Zuwerfen sinnvoll ist (Taktik)
- Noch besseres Antizipieren der Flugkurve des zugeworfenen Balles (Koordination)

- Erwarten des zugeworfenen Balles in einer „Lauerstellung“ (nicht zu dicht am Netz) (Taktik)
- Pritschen mit Richtungswechsel (ohne und mit leichter Körperdrehung) (Technik)
- Pritschen ungenau angeworfener Bälle und von Bällen mit größerer Fallhöhe (Technik)
- Situativ entscheiden können, ob bereits der zweite Ball über das Netz gepritscht werden kann (Taktik)
- Welche anderen Möglichkeiten gibt es, das Spiel schneller zu machen? (Taktik)
- Vor dem Pritschen übers Netz Gegner beobachten (Taktik/Koordination)

### **Verteidigung des Feldes (Was muss man zusätzlich können, um Punkte zu verhindern?)**

- Keine grundsätzlich neuen Anforderungen
- Rückwärtsbewegung muss, vor allem wenn nur zwei Ballkontakte durch den Gegner ausgenutzt werden, deutlich schneller erfolgen (Taktik)

### **Diese Anforderungen führen zu folgenden methodischen Konsequenzen:**

- Weiterführung des Pritschens; Pritschen mit Richtungswechsel und nach leichter Körperdrehung üben; ebenso nach zugeworfenen Bällen mit einer größeren Fallhöhe; Bewegung zum Ball stärker betonen
- Zuwurf des Balles üben (Schockwurf)
- Eigenständig taktische Varianten entwickeln (z. B. Wie kann das Spiel schneller gemacht werden?)
- Stellungsfehler des Gegners erkennen
- Weiterführung des Lesens von Bewegungen und Spielsituationen (Beispiel: Aus welcher Position wird über das Netz gepritscht?) und daraus Konsequenzen ziehen

## **Spielformen 4A, 4B und 5**

### **Vorbemerkungen:**

Es können nun drei weitere Vorgehensweisen mit unterschiedlichen Schwerpunkten gewählt werden:

a) Wird das direkte Pritschen gut beherrscht  $\Rightarrow$  Spielform 5: Fangen des Balles ist nicht mehr erlaubt

b) Für schwächere Schüler bieten sich zwei Alternativen an.

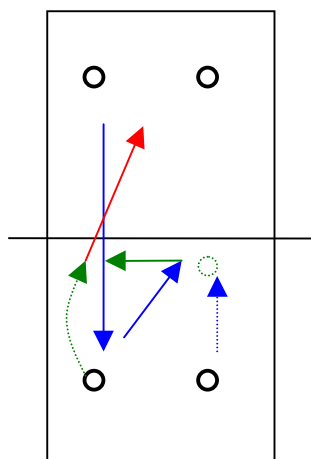
Alternative A  $\Rightarrow$  Nur in der Annahme darf noch gefangen werden  $\Rightarrow$  Spielform 4A

Alternative B  $\Rightarrow$  Beim zweiten Ballkontakt darf noch gefangen werden  $\Rightarrow$  Spielform 4B

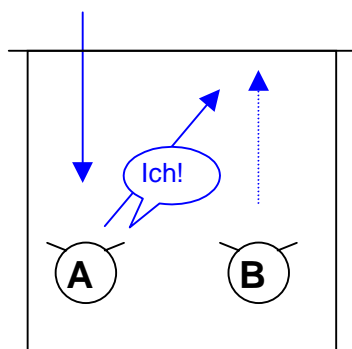
Steht wenig Zeit für eine Einführung zur Verfügung, ist die Variante 4A die günstigere, da das Spiel mit der bereits vermittelten Pritschtechnik bei einer angemessenen Netzhöhe gut bewältigt werden kann.

Bei einem größeren Zeitbudget sollte die Variante 4B gewählt werden, da nun als neues technisches Element das Baggern eingeführt werden muss. Die Schüler werden dadurch besser auf die Anforderungen des Zielspiels 2 gegen 2 vorbereitet.

#### 4. Spielform Möglichkeit A: Zweimal pritschen

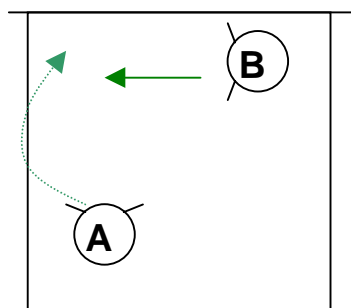


2:2 Spielform 4 A	
<b>Fangen und Anwerfen</b>	
<b>Direktes Zuspiel → direktes Pritschen</b>	
Spielfeldmaße:	9/10m x 4,5/5m; Netzhöhe: handbreit über Reichhöhe
Techniken:	Fangen und Werfen, 2x direktes Pritschen
Spielgedanke:	Siehe Ball über die Schnur <b>1. BK:</b> Fangen & für den Partner anwerfen <b>2. BK:</b> Wer nicht fängt, läuft an das Netz und pritscht direkt parallel zum Netz hoch zu (A). <b>3. BK:</b> Direktes Pritschen über das Netz <b>Ball durch Einpritschen ins Spiel bringen.</b>
Beispiele für Variationen:	* Sonderpunkte für kurze/ lange Bälle * Sonderpunkte für dreimaliges Spielen in einer Mannschaft * Spiel mit einer toten Zone * Zusatzaufgaben (Bauchlage, Laufen, ...) Weitere Variationen: siehe Modulbaustein: Das Spiel intensivieren



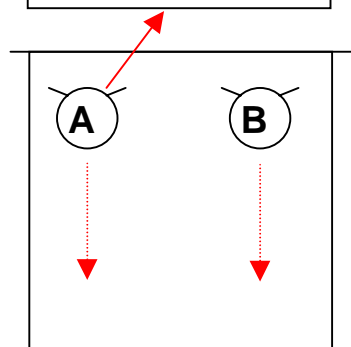
##### 1. Ballkontakt:

- Fangen, Fänger ruft frühzeitig „Ich!“ (A)
- Wer nicht fängt, läuft an das Netz (B)
- Fänger (A) wirft den Ball hoch für seinen ans Netz gelaufenen Partner (B) an



##### 2. Ballkontakt:

- (A) orientiert sich sofort nach seinem Abspiel ans Netz („Lauerstellung“)
- (B) pritscht direkt ohne zu fangen parallel zum Netz hoch zu (A)



##### 3. Ballkontakt:

- (A) pritscht den Ball direkt über das Netz
- Beide (A) und (B) lösen sich sofort vom Netz und nehmen wieder eine gute Ausgangsstellung ein

### **Erläuterungen:**

Mit dieser Spielform (4A) wird erstmalig eine Handlungskette gefordert, in der zwei Aktionen hintereinander mit volleyballspezifischen Techniken ausgeführt werden müssen. Für viele Schüler ist damit bereits eine erhebliche Erhöhung der Anforderungen verbunden, da nun ein deutlich stärkerer Präzisions-, Zeit- und Situationsdruck für die Angriffssituation entsteht. Es ist daher spätestens mit der Einführung dieser Spielform sinnvoll, auch **Varianten des „Miteinander-Spielens“** als Alternativen anzubieten („Wie viele Netzüberquerungen des Balles schaffen beide Mannschaften unter Ausnutzung der drei Ballkontakte auf jeder Seite?“ „Welche Mannschaften schaffen in einer vorgegebenen Zeit die meisten Wiederholungen ohne Bodenkontakt des Balles?“) und die Schüler durchaus auch selbst entscheiden zu lassen, ob sie gegeneinander oder miteinander spielen wollen. Durch Zusatzaufgaben, Ablöseformen, Spielfeldveränderungen kann auch dieses „Miteinander Spielen“ attraktiv gestaltet werden.

Wird gegeneinander gespielt, ergeben sich gegenüber der 3. Spielform „Ball direkt über das Netz spielen“ wiederum neue Anforderungen, für deren Bewältigung, z. T. auch in ergänzenden Übungsphasen, die Voraussetzungen geschaffen werden müssen:

### **Spielaufbau und Angriff (Was muss man zusätzlich können, um Punkte zu erzielen?)**

- Pritschen mit Richtungswechsel nach einer Körperdrehung (Technik)
- Ball noch genauer ans Netz werfen (Technik)
- Pritschen noch stärker in Höhe und Weite differenzieren können (Technik/Koordination)
- Auch ungenau zugespielte Bälle noch sicher pritschen können (Bewegung zum Ball) (Technik/Koordination)
- Auch im Spielaufbau dem Mitspieler helfen (Taktik)
- Möglichst schnell nach vorne ans Netz laufen (Taktik)

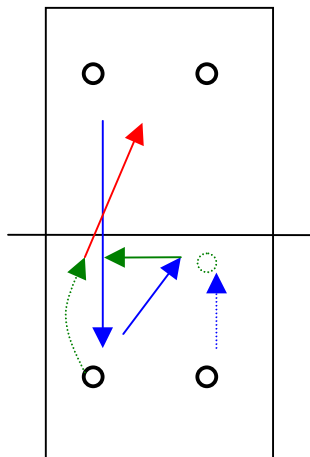
### **Verteidigung des Feldes (Was muss man zusätzlich können, um Punkte zu verhindern?)**

- Keine grundlegenden Veränderungen gegenüber Spielform 3
- Rückwärtsbewegung muss erneut schneller erfolgen (Taktik)

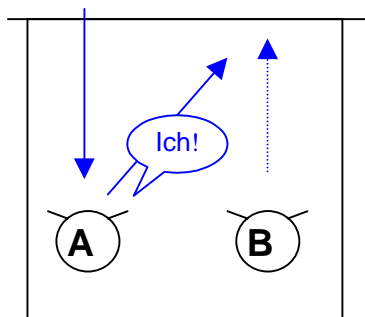
**Diese Anforderungen führen zu folgenden methodischen Konsequenzen:**

- Weiterführung des Pritschens: Pritschen nach Körperdrehung einführen und üben
- Bewegung zum Ball noch stärker akzentuieren;
- Notlösungen erarbeiten (Beispiel: Ball zu dicht am Netz)
- Übungen zur Verständigung; zum Lesen von Bewegungen und Spielsituationen zum Beobachten des Gegners
- Einsatz von Spielbeobachtung und Entwicklung taktischer Varianten wie bei den Spielformen 1 bis 3

#### 4. Spielform: Möglichkeit B: Fangen in der Annahme verboten

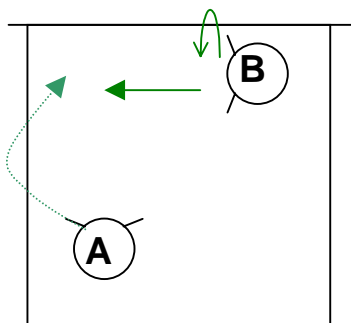


2:2 Spielform 4B	
<b>Direkte Annahme; Fangen, Werfen; direktes Pritschen</b>	
Spielfeldmaße:	9/10m x 4,5/5m; Netzhöhe: handbreit über Reichhöhe oder evtl. noch höher
Techniken:	Baggern; direktes Pritschen
Spielgedanke:	Siehe Ball über die Schnur <b>1. BK: Direkte Annahme</b> <b>2. BK: Wer nicht fängt, läuft an das Netz, fängt den Ball und wirft parallel zum Netz hoch zu (A); bei einer guten Annahme kann auch direkt gepritscht werden.</b> <b>3. BK: Direktes Pritschen über das Netz</b> Ball wird durch Einpritschen ins Spiel gebracht.
Beispiele für Variationen:	* Sonderpunkte für kurze/lange Bälle * Sonderpunkte für dreimaliges Spielen des Balles * Spiel mit toter Zone * Zusatzaufgaben (Bauchlage, Laufen, ...) Weitere Variationen: siehe Modulbaustein: Das Spiel intensivieren



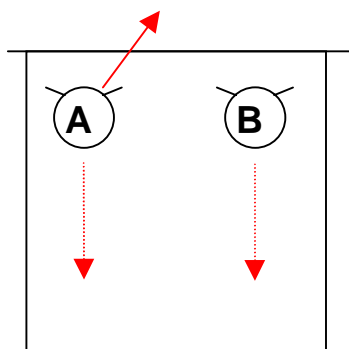
##### 1. Ballkontakt:

- Annahmespieler ruft frühzeitig „Ich!“ (A)
- Wer nicht annimmt, läuft ans Netz (B)
- Annahmespieler (A) spielt den Ball direkt hoch zu seinem ans Netz gelaufenen Partner (B)



##### 2. Ballkontakt:

- (A) orientiert sich sofort nach seinem Abspiel ans Netz („Lauerstellung“)
- (B) fängt den Ball und wirft ihn am Netz hoch zu A
- B kann den Ball auch direkt pritschen



##### 3. Ballkontakt:

- (A) pritscht den Ball direkt über das Netz
- Beide (A) und (B) lösen sich sofort vom Netz und nehmen wieder eine gute Ausgangsstellung ein

## Erläuterungen

Mit dem Verbot des Fangens des übers Netz gepritschen Balles muss eine Technik zur Bewältigung von Spielsituationen zur Verfügung stehen, in denen der Ball so flach oder so kurz über das Netz gespielt wird, dass er nicht mehr gepritscht werden kann. Der Ball muss dann gebaggert werden. Erfahrungsgemäß ist es anfangs durch ungenaues Baggern häufig unmöglich, den zweiten Ball zu pritschen. Der Ballwechsel ist damit meistens beendet. Es erweist sich daher als sinnvoll, die Regel einzuführen, dass der zweite Ballkontakt noch durch Fangen und Werfen erfolgen darf. Kommt die Annahme gut ans Netz, kann natürlich auch direkt gepritscht werden. Für die Annahmesituation entsteht mit dem Verbot des Fangens ein deutlich stärkerer Zeit- und Präzisionsdruck. Durch die Entscheidung, welche Technik in der Annahme gewählt wird, erhöht sich zusätzlich der Situationsdruck.

Auch bei dieser Spielform ist es sinnvoll, **Varianten des „Miteinander - Spielens“** als Alternativen anzubieten (vgl. Spielform 4A).

Wird gegeneinander gespielt, ergeben sich gegenüber der 3. Spielform „Ball direkt über das Netz spielen“ neue Anforderungen, für deren Bewältigung, z. T. auch in ergänzenden Übungsformen, die Voraussetzungen geschaffen werden müssen:

## Spielaufbau und Angriff (Was muss man zusätzlich können, um Punkte zu erzielen?)

- Die Annahme möglichst genau zum Mitspieler spielen (Technik)
- Auch aus ungünstigen Positionen den Ball dem Mitspieler genau zuwerfen (Technik)

## Verteidigung des Feldes (Was muss man zusätzlich können, um Punkte zu verhindern?)

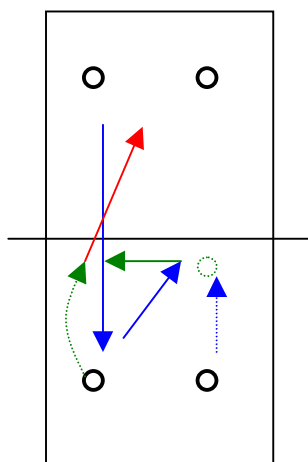
- Rückwärtsbewegung muss deutlich schneller erfolgen (Taktik)
- Noch aktivere Grundstellung (Technik)
- Noch besser antizipieren (Koordination/Taktik)
- Noch schneller zum Spielort bewegen (Taktik/Koordination)
- Noch früher rufen und sich verständigen (Taktik)
- Immer bereit sein, dem Mitspieler zu helfen (Taktik)
- Eine Lösung für das Spielen flacher Bälle finden

- Entscheiden können, ob in der Annahme Pritschen oder Baggern sinnvoller ist (Taktik/Koordination)

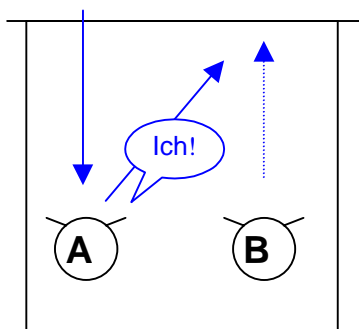
**Diese Anforderungen führen zu folgenden methodischen Konsequenzen:**

- Einführung des Baggerns
- Entscheidungstraining: in der Annahme pritschen oder baggern
- Möglichkeiten erarbeiten, wie attraktiv „Miteinander“ gespielt werden kann
- Übungen zur Verständigung, zum Lesen von Bewegungen und Spielsituationen, zum Beobachten des Gegners
- Einsatzbereitschaft fördern
- Einsatz von Spielbeobachtung und Entwicklung/Erarbeitung weiterer taktischer Varianten

## 5. Spielform: Endlich Volleyball

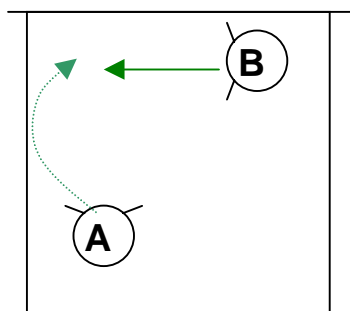


2:2 Spielform 5	
<b>Direkte Annahme, direktes Zuspiel → direktes Pritschen</b>	
Spielfeldmaße:	9/10m x 4,5/5m Netzhöhe; handbreit über Reichhöhe; evtl. etwas höher
Techniken:	Baggern; Pritschen
Spielgedanke:	Siehe Ball über die Schnur <b>1. BK: Direkte Annahme</b> <b>2. BK: Wer nicht annimmt, läuft an das Netz, pritscht parallel zum Netz hoch zu (A).</b> <b>3. BK: Direktes Pritschen über das Netz Ball durch Einpritschen ins Spiel bringen.</b>
Variationen:	* Sonderpunkte für dreimaliges Spiel auf einer Seite * Zusatzaufgaben (Bauchlage, Laufen, ...) * Spiel mit toter Zone * Erst miteinander, dann nach zwei Netzüberquerungen des Balles gegeneinander spielen Weitere Variationen: siehe Modulbaustein: Das Spiel intensivieren



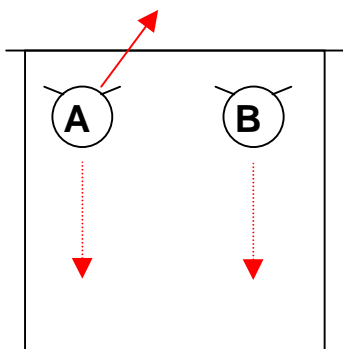
### 1. Ballkontakt:

- Annahmespieler ruft frühzeitig „Ich!“ (A)
- Wer nicht annimmt, läuft ans Netz (B)
- Annahmespieler (A) spielt den Ball direkt hoch zu seinem ans Netz gelaufenen Partner (B)



### 2. Ballkontakt:

- (A) orientiert sich sofort nach seinem Abspiel ans Netz („Lauerstellung“)
- (B) spielt den Ball direkt parallel zum Netz hoch zu (A)



### 3. Ballkontakt:

- (A) pritscht den Ball direkt über das Netz
- beide (A) und (B) lösen sich sofort vom Netz und nehmen wieder eine gute Ausgangsstellung ein

### Erläuterungen:

Mit dem Übergang zur Spielform 5 dürfen die volleyballtuntypischen Elemente des Fangens und Werfens nicht mehr im Spiel angewandt werden. Erlaubt ist nur noch die kurzzeitige Berührung des Balles, zunächst überwiegend in den Varianten des Pritschens und des Baggerns.

Die Grundsätze des Spielaufbaus, Annahme zum Netz hin – paralleles Zuspiel – Angriffsabschluss in Netznähe, sollen dabei auch in dieser Variante realisiert werden. Erfahrungsgemäß fällt den Schülern die Umstellung auf diese Variante schwer, wobei neben motorischen auch kognitive Probleme als Ursache festgestellt werden können. So fällt auf, dass der Ball beim zweiten Ballkontakt gefangen wird, obwohl die Flugkurve des 1. Passes und die Position des Spielers zum Ball ein direktes Spielen zulassen würden. Andererseits wird häufig schon durch eine schwache Ballannahme ein Weiterspielen des Balles vereitelt und damit der Spielfluss früh unterbrochen. Deshalb sollte der Übergang zum direkten Spiel durch Variation der Vorgaben dem jeweiligen Leistungsvermögen der Spieler angepasst werden.

Aufgrund der spieltaktischen Vorgabe, immer einen netznahen Angriff zu ermöglichen, wurde schon früh innerhalb der Spielreihe auf ein Dreierspiel hingearbeitet, wenn auch nicht verpflichtend vorgegeben. Auch bei dieser Spielform sind möglichst häufige Dreierspiele natürlich erstrebenswert, allerdings wird es viele Situationen geben wie im Wettkampfspiel 6 gegen 6 auch, in denen das Rückspiel des Balles über das Netz als Notlösung direkt oder mit dem 2. Ballkontakt erfolgt. Zu vermeiden ist in jedem Fall, dass der Ball ohne Druck einfach direkt wieder zurückgespielt wird. Hier sollten Sonderregeln eingeführt werden, die entweder den ohne Not direkt übers Netz zum Gegner zurückgespielten Ball sanktionieren oder das dreimalige Spiel durch zusätzlich Punkte belohnen. Wenn der Ball jedoch mit großem Einsatz gerade noch im Spiel gehalten werden kann, er dabei aber nicht dreimal gespielt wird, sollte natürlich von einer Sanktionierung abgesehen werden, im Gegenteil: es sollten Zusatzpunkte für Einsatzbereitschaft gegeben werden.

Bei dieser Spielform kann nun das „**Miteinander – Spielen**“ erneut an Attraktivität gewinnen. So ist es im Schulvolleyball durchaus eine Herausforderung, den Ball mehrfach über das Netz zu spielen und dabei bestimmte Vorgaben (z. B. möglichst Dreierspiel auf jeder Seite; Positionswechsel nach jedem Rückspiel; Linie nach jedem Rückspiel berühren; Platzwechsel mit einem anderen Paar; Toten Raum nicht

anspielen dürfen; Spielfeldgröße verändern; Wahrnehmungsaufgaben bewältigen:  
Beispiel : der Zuspieler ruft immer den Namen desjenigen Spielers, den sein Partner auf der Gegenseite anspielen soll) einzuhalten.

Je nachdem, welche Variante vorher gewählt worden ist 4A oder 4B, ergeben sich neue Anforderungen, für deren Bewältigung, z. T. auch in ergänzenden Übungsformen, die Voraussetzungen geschaffen werden müssen:

**Reihenfolge Spielform 4 A (Annahme darf noch gefangen werden) ⇒ Spielform 5**

**Spielaufbau und Angriff (Was muss man zusätzlich können, um Punkte zu erzielen?)**

- Auch ungenau zugespielte Bälle noch sicher pritschen können (Technik)
- Pritschen noch stärker in Höhe und Weite differenzieren können (Technik/Koordination)
- Möglichst schnell nach vorne ans Netz laufen (Spiel ohne Ball) (Taktik)
- Notlösungen entwickeln, um den Ball noch übers Netz spielen zu können (Technik)
- Evtl. Ball im Sprung übers Netz pritschen (Technik)
- Noch stärker situativ entscheiden, wie ein taktische Probleme gelöst werden kann (Taktik)

**Verteidigung des Feldes (Was muss man zusätzlich können, um Punkte zu verhindern?)**

- Noch aktivere Grundstellung (Technik)
- Noch besser antizipieren (Koordination/Taktik)
- Noch schneller zum Ball bewegen (Taktik/Koordination)
- Noch früher rufen und sich verständigen (Taktik)
- Immer bereit sein, dem Mitspieler zu helfen (Taktik)
- Lösungen für flache und ungenau angenommene Bälle finden, Baggern einführen (Technik)

**Reihenfolge Spielform 4 B (Beim 2. Ballkontakt darf noch gefangen werden) ⇒ Spielform 5**

**Spielaufbau und Angriff (Was muss man zusätzlich können, um Punkte zu erzielen?)**

- Pritschen mit Richtungswechsel nach einer Körperdrehung (Technik)
- Pritschen noch stärker in Höhe und Weite differenzieren können (Technik/Koordination)
- Auch ungenau zugespielte Bälle noch sicher pritschen können (Bewegung zum Ball) (Technik)
- Im Spielaufbau verstärkt dem Mitspieler helfen (Taktik)
- Möglichst schnell nach vorne ans Netz laufen (Taktik)

**Verteidigung des Feldes (Was muss man zusätzlich können, um Punkte zu verhindern?)**

- Keine grundlegenden Veränderungen gegenüber Spielform 4b
- Rückwärtsbewegung muss erneut schneller erfolgen (Taktik)
- Weitere Notlösungen für flache und ungenau angenommene Bälle finden (Technik)

### Methodische Konsequenzen:

- Weiteres Festigen von Pritschen und Baggern
- Zusätzliche Lernangebote: Beispiel Pritschen im Sprung oder Schlagen aus dem Stand, Aufschlag von unten
- Verständigung über sinnvolle Spielvarianten bei den Schülern anregen (**Miteinander oder Gegeneinander**; Ball darf noch gefangen werden)
- Übungen zur Verständigung; zum Lesen von Bewegungen; zum Beobachten des Gegners; Einsatz von Spielbeobachtung und Entwicklung taktischer Varianten wie bei den Spielformen 2 bis 4

### Weitere Varianten

Für die dargestellten Spielformen existieren noch viele verschiedene Varianten, wie die Techniken der Ballbehandlung integriert werden können.

#### Beispiele:

- Ball darf nicht geworfen werden, sondern nur nach Eigenanspiel gepritscht werden  
Konsequenz: Das Spiel wird deutlich langsamer
- Es darf oder muss mit einem Kontrollpass gespielt werden
- Die Annahme muss zwar gebaggert werden, der annehmende Spieler selbst darf den Ball anschließend fangen und zuspielen (Spiel mit dem Stopp-Bagger)
- Der Ball darf einmal den Boden berühren (Volleyballtennis)

Diese letzte Variante wird durch ein neues Vermittlungsmodell aufgegriffen, das in der Datei: Volley 2000 dargestellt worden ist. Leider liegen uns noch keine persönlichen Erfahrungswerte über die Eignung des Modells vor, sondern nur die allerdings sehr ermutigenden Erfahrungen des Autors H. Zoglowek. Ausdrücklich möchten wir dazu anregen, es als Alternative im Sportunterricht zu erproben, sofern die räumlichen Voraussetzungen dies zulassen.

Die dargestellten Spielformen lassen daher noch eine Reihe weiterer Zwischenschritte zu.

**Grundsätzlich sollte allerdings so schnell wie möglich die Spielform 5 angestrebt werden.**

Stellt diese noch eine Überforderung dar, bieten die aufgezeigten Spielformen 2 bis 4A und 4B gute Möglichkeiten der Inneren Differenzierung.

Die Schüler sollten selbst entscheiden können, welche Variante für sie zur Zeit noch angemessen ist. Dies kann dann durchaus auch ein „Miteinander-Spielen“ sein mit dem Ziel, möglichst viele Ballkontakte zu erreichen, ohne dass der Ball auf den Boden fällt.

Darüber hinaus können zusätzliche Regelmodifikationen dafür sorgen, dass das Spiel attraktiver wird.

Ebenso bietet es sich an, die Schüler relativ früh an Spielbeobachtung heranzuführen. Durch die damit verbundene besondere Aufmerksamkeitslenkung erfolgt eine intensivere Auseinandersetzung mit den taktischen Anforderungen und es kann das Spielverhalten verbessert werden.

Im Taktik Modul 2 gegen 2 und 3 gegen 3 bietet der Modulbaustein „Sei dein eigener Coach“ dazu die ergänzende Möglichkeit einer interaktiven Schulung der Beurteilungskompetenz für einfaches taktische Verhalten.

Zusätzliche Anregungen, wie durch Spielvarianten auch bei großen Klassen und auf einem relativ geringem technischen Niveau interessante Volleyballspiele erreicht werden können, finden sich im Modulbaustein „Das Spiel intensivieren“ .

#### **4. Die weiteren Schritte**

Die Komplexität des Spielgeschehens kann nun allmählich durch eine Vergrößerung der Spielerzahl und des Spielfeldes erhöht werden. Dadurch ergeben sich zwangsläufig erweiterte taktische Anforderungen, aus denen wiederum der Erwerb neuer technischer Varianten abzuleiten ist. Das Spiel 2 gegen 2 oder auch 2 mit 2 ist allerdings damit nicht abgeschlossen. Unserer Meinung nach sollte es weiterhin eine wichtige Rolle in der Vermittlung spielen und mit unterschiedlichen Zielsetzungen immer wieder aufgegriffen werden. Keine andere Spielform ist mit einer solch hohen Zahl von Ballkontakten und einer ähnlich intensiven Schulung des individualtaktischen Verhaltens verbunden. Gleichzeitig wird die zentrale Spielidee des Volleyballspiels „Miteinander - gegeneinander - volley - spielen“ (vgl. GASSE/WESTPHAL 1999) erfahrbar. Ihren Bedürfnissen entsprechend können Schüler dabei entweder das Miteinander oder Gegeneinander stärker akzentuieren.

Bei der Auswahl der nächsten Spielformen bietet es sich an, vom Spiel 3 gegen 3 über das Spiel 4 gegen 4 zum Spiel 6 gegen 6 zu kommen. Es ist aber ebenfalls denkbar, vom Spiel 2 gegen 2 sofort zum Spiel 4 gegen 4 und dann zum Spiel 6 gegen 6 überzugehen. Letzteres sollte allerdings für die Sek II oder sehr starke Gruppen

in der Sek I reserviert werden. In der CD-ROM wird es gegenwärtig noch nicht aufgegriffen.

Die Vielfalt der Möglichkeiten sowohl bezüglich der Auswahl taktischer Systeme als auch der Integration neuer technischer Elemente sollte dabei nicht als Orientierungslosigkeit, sondern eher als Chance betrachtet werden. Schüler können dadurch an der Auswahl der Spielformen beteiligt und für die Notwendigkeit der eigenständigen Entwicklung taktischer Systeme sensibilisiert werden.

### **Das Spiel 3 gegen 3**

Für den Schulsport sind unseres Erachtens zwei unterschiedliche Alternativen relevant:

#### **Alternative A:**

Die konsequente Fortführung des Spiels 2 gegen 2 stellt die Variante 0 : 3 dar, d. h. alle drei Spieler wehren ab und entscheiden dann so wie beim Spiel 2 gegen 2 situativ, wer nach vorne ans Netz läuft zum Stellen und wer angreift. Sofern diese nicht schon beim Spiel 2 gegen 2 aufgegriffen worden sind, lassen sich in diese Spielform als weitere Techniken das Pritschen im Sprung der Angriffsschlag im Stand und ggf. der Drive-Schlag (ein Schmetterschlag im Sprung, bei dem der Ball aber nicht steil nach unten geschlagen wird, sondern durch den weiter nach hinten verlagerten Treffpunkt eher eine bogenförmige Flugkurve hat) integrieren. Spätestens dann sollten auch die Abwehrtechniken (Abwehrbagger und Einerblock) eingeführt werden. Als Konsequenz müssen dann allerdings die Grundpositionen in der Abwehr beim Erwarten eines gegnerischen Angriffs von einer 0 : 3 Aufstellung zu einer 2 : 1 Aufstellung verändert werden. Im Modulbaustein „Spielen steht im Mittelpunkt“ wird diese Variante als schwierigere Form präsentiert.

#### **Alternative B:**

Bei dieser Variante bleibt es im Vergleich zum Spiel 2 gegen 2 zwar dabei, dass zwei Spieler annehmen. Der dritte Spieler steht jedoch vorne am Netz und verteilt als Zuspieler die Bälle. Wir bezeichnen sie daher als 1 : 2 Aufstellung. Im Schulsport wird diese Variante häufig gewählt, da sie nach Auskunft der von uns befragten Lehrkräfte für die Schüler einfacher ist und die Spielfeldbreite etwas geringer gewählt werden kann. Auch in diese Variante können dann die bereits oben erwähnten weiteren Angriffs- und Abwehrtechniken integriert werden, allerdings übernimmt dann immer nur der Zuspieler vorne am Netz den Block. Zusätzlich sollte das Pritschen rückwärts

über Kopf vermittelt werden. Nur beim Beherrschen dieser Zuspielvariante bleibt es für den Gegner offen, welcher der beiden möglichen Angreifer eingesetzt wird.

Im Modul „Spielen steht im Mittelpunkt“ sind beide Möglichkeiten per Video abrufbar, die Varianten mit Block ist als die schwierigere eingeordnet worden.

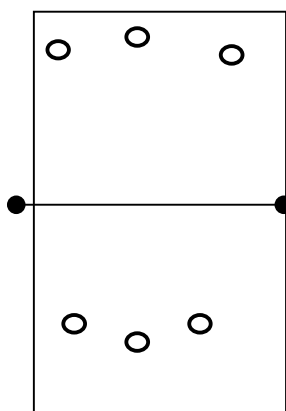
Zusammenfassend werden nochmals Vor- und Nachteile beider Varianten aufgelistet:

	0 : 3	1 : 2
Vorteile	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fortführung des Spiels 2 gegen 2</li> <li>- zunächst keine neuen Techniken erforderlich</li> <li>- Zuspieler hat im Idealfall immer beide Angreifer vor sich</li> <li>- größere Dynamik im Spiel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- klarere Aufgabenverteilung, dadurch taktisch weniger anspruchsvoll</li> <li>- Integration des Blockes leichter</li> <li>- geringerer Zeitdruck für den Zuspieler</li> </ul>
Nachteile	<ul style="list-style-type: none"> <li>- höhere Ansprüche an die Antizipationsleistungen und die Kommunikation im Spiel</li> <li>- Zuspiel muss unter größerem Zeitdruck erfolgen</li> <li>- evtl. größere Spielfeldbreite notwendig</li> <li>- schwierigerer Übergang zum Spiel mit Block</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rückschritt gegenüber dem Spiel 2 gegen 2</li> <li>- Überkopf-Pass wird erforderlich</li> <li>- Dies lässt sich allerdings vermeiden, wenn der Zuspieler nicht in der Mitte am Netz, sondern näher an der rechten Seitenlinie steht.</li> <li>- deutlich statischeres Spiel</li> </ul>

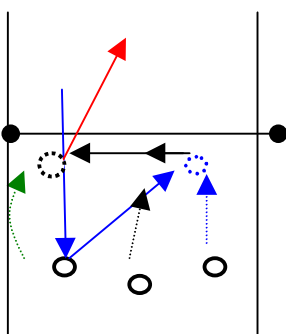
Für die Schule sollte keine Variante vorgegeben werden. Es bietet sich bei dieser Spielform geradezu an, die Schüler selbst ausprobieren zu lassen, welche Variante für sie sinnvoller ist. Schulpraktische Erfahrungen deuten daraufhin, dass in der Sek II eher die Variante 0: 3 gewählt wird, in der Sek I die Variante 1 : 2.

Beide Varianten werden hier kurz dargestellt, ausführlichere Informationen finden sich im Modulbaustein Taktik „3 gegen 3“.

### 3 gegen 3 Spielsystem 0 : 3 ohne Block

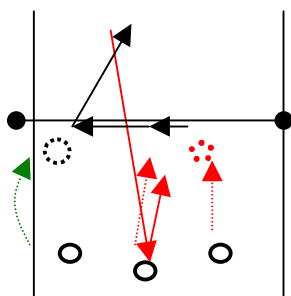


3 gegen 3 Spielsystem 0 : 3	
Spielfeldmaße:	10m mal 6/7m; Netzhöhe: handbreit über Reichhöhe
Techniken:	Pritschen, Zuspielbagger, Abwehrbagger, Pritschen im Sprung; Schmettern aus dem Stand, Aufschlag
Spielgedanke:	Siehe Spiel 2 gegen 2
Vorbereitende Elemente:	Spiel 2 gegen 2
neue Anforderungen:	Mehr Spieler erfordern mehr Kommunikation und mehr Kooperation Einführung neuer Techniken: s.o



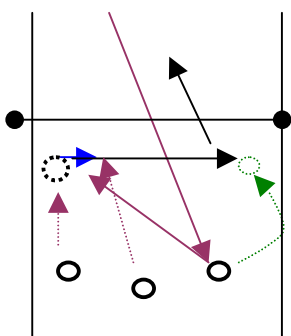
#### Möglichkeit A

- Annahme durch den linken Spieler
- Der rechte Hinterspieler nach vorn
- Stellen auf Mitte oder Außen (links)
- Angriff von einem der beiden Spieler



#### Möglichkeit B

- Annahme durch den mittleren Spieler
- Der rechte Hinterspieler nach vorn
- Stellen auf Mitte oder Außen (links)
- Angriff von einem der beiden Spieler



#### Möglichkeit C

- Annahme durch den rechten Spieler
- Der linke Hinterspieler nach vorn
- Stellen auf Mitte oder Außen (rechts)
- Angriff von einem der beiden Spieler



### Spiel 4 gegen 4

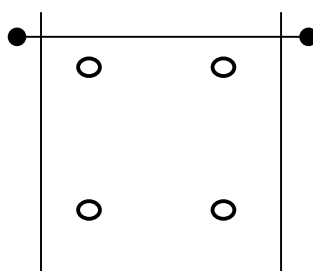
Auch hier bieten sich mehrere Varianten an.

#### Alternative A:

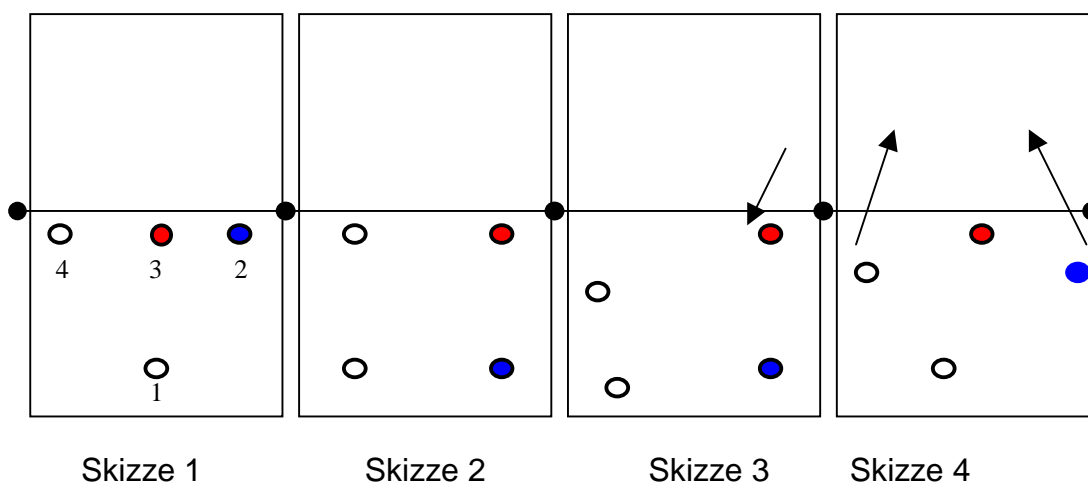
2 Spieler vorne und 2 hinten.

Vorteil: Es kann auf einem schmalen Feld gespielt werden

Nachteil: Am Netz sind die Variationsmöglichkeiten begrenzt



Eine interessante Modifikation dieser Variante, die dann allerdings eine größere Feldbreite erfordert, findet sich im dem Heft Quattro Volleyball (Lehrerfortbildung Baden Württemberg 2001).

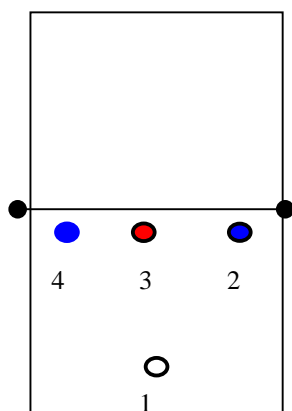


Gespielt wird mit drei Vorderspielern und einem Hinterspieler (Skizze 1). Allerdings geht der rechte Vorderspieler (Position 2, blau) in der Abwehrsituation grundsätzlich mit ins Hinterfeld in die Feldabwehr (Skizze 2), der Zuspieler (Position 3 rot) verteidigt vorne am Netz (Block oder diagonale Sicherung des Blocks) (Skizze 3). In der Angriffssituation wird von der Mitte gestellt und der rechte Abwehrspieler (blau) darf im Vorderfeld mit angreifen (Skizze 4).

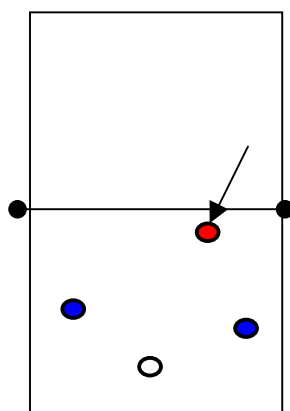
### Alternative B

Es wird mit drei Vorder- und einem Hinterspieler gespielt (Skizze 1). In der Abwehrsituation bleibt allerdings nur der Zuspieler (Position 1) vorne am Netz und versucht, falls mit Block gespielt wird, die Angriffe zu blocken (Skizze 2).

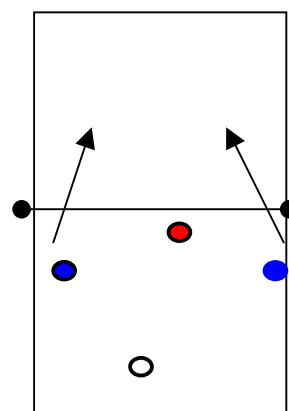
Die beiden Spieler auf Pos. 2 und 4 gehen mit zurück in die Feldabwehr. In der Angriffssituation können beide Spieler vom Zuspieler am Netz als Angreifer eingesetzt werden (Skizze 3).



Skizze 1



Skizze 2

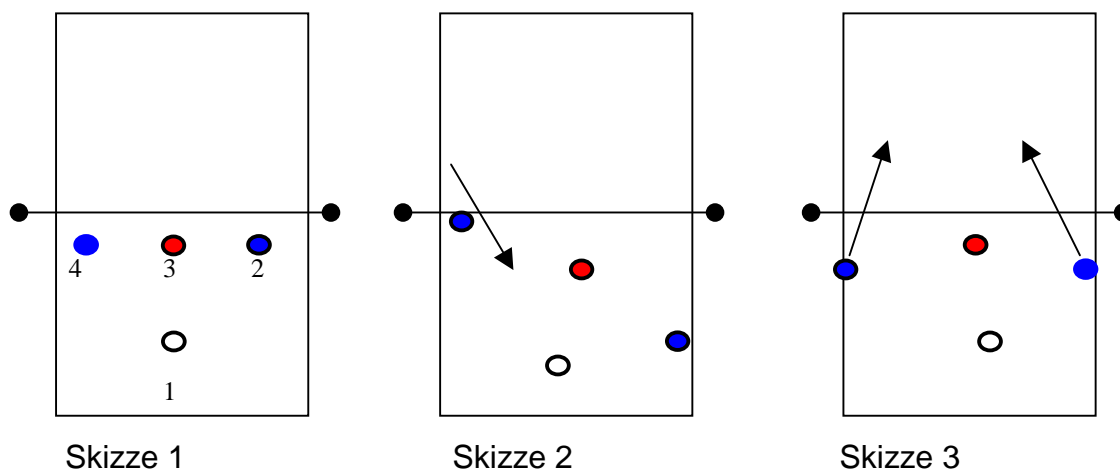


Skizze 3

Diese taktische Variante hat den Vorteil der leichten Überschaubarkeit und der klaren Verantwortlichkeiten. Darüber hinaus ist das Feld in der Abwehrsituation in der Breite und Länge gut abgedeckt, wenn die Größe des Spielfeldes auf 8m mal 14m reduziert wird. Für den Schulsport ist dies unbedingt zu empfehlen.

### Alternative C

Dies ist unseres Erachtens die anspruchsvollste Variante, die hervorragend das Spiel ohne Ball und situationsangemessenes Verhalten schult und sehr gut auf das Spiel 6 gegen 6 vorbereitet.



Auch hier wird mit drei Vorderspielern und einem Hinterspieler gespielt. (Skizze 1) Im Gegensatz zur Variante B müssen allerdings die Vorderspieler situativ entscheiden, wer den Einerblock gegen einen gegnerischen Angriff stellt. Sie müssen daher so lange am Netz bleiben, bis erkennbar ist, ob und über welche Position angegriffen wird oder ob ein „Danke“-Ball gespielt wird. Das Beispiel zeigt den Einerblock von dem Spieler auf der Position 4 (Skizze 2). Der Zuspieler (rot) sichert die kurze Diagonale, während der Spieler auf der Position 2 (blau) sich sehr schnell zurück in die lange Diagonale bewegen muss, um dort abzuwehren. Der Spieler auf der Position 1 muss situativ entscheiden (z. B. Anlaufrichtung des gegnerischen Angreifers beobachten), ob er im Mittelfeld bleibt, oder sich mehr in Richtung Seitenlinie hinter den Block bewegt. In der Angriffssituation können dann beide Spieler vom Zuspieler am Netz als Angreifer eingesetzt werden.

Auch bei dieser Variante sollte unbedingt die Spielfeldgröße auf 8m mal 14m reduziert werden.

Das Spiel 4 gegen 4 kann taktisch noch vielfältig variiert werden (z. B. Zuspieler auf der Position 2; Spieler auf der Position 1 als Läufer). Es bietet sich daher auch bei dieser Spielform an, von den Schülern eigene taktische Varianten entwickeln und ausprobieren zu lassen.

Im Modulbaustein sind die Varianten B und C aufgegriffen worden. Dort werden genauere Informationen zur Taktik in den einzelnen Spielsituationen gegeben.

**Literatur:**

DÜRRWÄCHTER, G.: Volleyball. Spielend lernen - spielend üben (9. Aufl.). Schorndorf 1987.

FERRARI, I./NUSSBAUM, P.: Volleyball kinderleicht. Stans 1996.

GASSE, M./WESTPHAL, G.: Volley-ball-spielen vermitteln. In: GÜNZEL, W. und LAGING, R.(Hrsg.): Neues Taschenbuch des Sportunterrichts. Bd. 2. Didaktische Konzepte und Unterrichtspraxis. Bartmannsweiler 1999, S. 129-140.

HANDREICHUNGEN ZUM GRUND- UND AUFBAULEHRGANG DER LEHRER-FORTBILDUNG IN BADEN- WÜRTTEMBERG: Volleyball

Teil 1: MINI-Volleyball, Weilheim o. J.

Teil 2: Quattro-Volleyball. Weilheim 2001.

JANSEN, R.: Zur Literatur-Rezeption im Fach Sport. Wuppertal 1985.

KRÖGER, Ch./ROTH, K.: Ballschule: ein ABC für Spielanfänger. Schorndorf 1999. Themenheft der Zeitschrift sportpädagogik: Volley spielen. Heft 1 2002.

MEDLER, M. Volleyball Teil 1: Hinführung durch Kleinfeldspiele. Neumünster 1984.

MEDLER, M./SCHUSTER, A.: Volleyball Teil 2: Vom Kleinfeldspiel zum Großfeldspiel. Neumünster 1994.

MEIER, M./NUSSBAUM, P.: Volleyball für Kinder. Luzern 1993.

PAPAGEORGIOU, A./SPITZLEY, W.: Handbuch für Volleyball: Grundlagenausbildung. Aachen 1992.

WOLF, J.: Volleyball aktuell. Regenstauf 2001. (Zu beziehen über den Bayerischen Volleyball Verband; [www.bvv.volley.de](http://www.bvv.volley.de))

**Internet - Adressen:**

<http://volleyball-training.de/unterrichtsreihe.htm>

<http://www.sportunterricht.de/sportarten.html>

<http://www.volleyball-training.com/>

<http://www.volleyball-training.de/>

<http://www.sportpaedagogik-online.de/stwtz.html>

<http://www.atssc.at/volleybase/uebung/ue2uz.html>

<http://www.lehrer.uni->

[karlsruhe.de/~za343/osa/material/download/Sportarten/VB/Spielreihe.htm](http://www.lehrer.uni-karlsruhe.de/~za343/osa/material/download/Sportarten/VB/Spielreihe.htm)

<http://www.sport-unterricht.de/spiel/vb1.htm>