

**Ausgewählte Beispiele zur Organisation im Volleyballunterricht**

Dieser Beitrag informiert ausgehend von einem praktischen Beispiel über einige ausgewählte Möglichkeiten, wie durch organisatorische Maßnahmen der Anteil „echter Lernzeit“ (Meyer, 2004) im Volleyballunterricht erhöht werden kann. Vier übergeordnete Vorschläge werden durch einige Beispiele konkretisiert.

## Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	S. 2
2 Langfristig Voraussetzungen schaffen	S. 3
3 Unterschiedliche Lernangebote bereitstellen	S. 4
4 Intensivierung durch eingeworfenen Bälle	S. 6
5 Kognitive Aufgaben in den Unterricht integrieren	S. 7
5.1 Bewegungsbeobachtung	S. 8
5.2 Spielbeobachtung	S. 9
6. Zusammenfassung	S. 10
Anlage 1a Aus dem Schulvolleyball-Lexikon schwierigere Version	S. 12
Anlage 1b Aus dem Schulvolleyball-Lexikon leichtere Version	S. 14
Anlage 2 Stationskarte Aufschlag-Annahme	S. 16
Anlage 3 Stationskarte Aufschlag-Annahme gegen die Wand	S. 17
Anlage 4 Stationskarte Pritschen festigen	S. 18
Anlage 5a Bewegungsanalyse schwierigere Version	S. 19/20
Anlage 5b Bewegungsanalyse einfachere Version	S. 21/22
Anlage 6 Beobachtungsbogen Baggern	S. 23
Anlage 7 Beobachtungsbogen Pritschen	S. 24
Anlage 8 Übungsprogramm Baggern	S. 25
Anlage 9 bis Anlage 12 Spielerbeobachtung beim Spiel 2 gegen/mit 2	S. 26 - 29
Anlage 13 bis Anlage 16 Alternative: Spielerbeobachtung beim Spiel 2 gegen 2	S. 30 - 33
Anlage 17 bis Anlage 18 Spielerbeobachtung beim 4 gegen 4	S. 34 - 35
Anlage 19 bis Anlage 21 Beispiele für veröffentlichte Stationskarten	S. 36 - 38

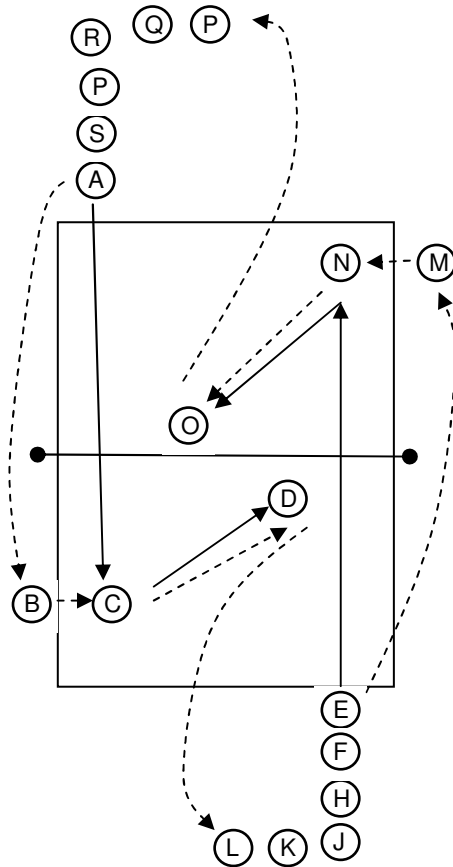
## 1 Einleitung

In einer Volleyballstunde u. a. mit der Thematik Aufschlag und Aufschlagannahme in einem Grundkurs Volleyball der Jahrgangsstufe 12 wurde mit 20 Schülern und Schülerinnen folgende Übungsform zur Verbindung von Aufschlag und Annahme durchgeführt (siehe Skizze):

Aufgeschlagen wurde jeweils von der Position 1, ein Annahmespieler befand sich auf Position 5 des anderen Feldes, ein Fänger stand auf der Zuspieldposition am Netz. Nach dem Aufschlag erfolgte unabhängig von der Qualität des Aufschlags folgender Positionswechsel: Aufschläger A zur Warteposition auf der anderen Netzseite, Spieler B auf der Warteposition zur Annahmeposition, Annahmespieler C auf die Fängerposition, der Fänger D reiht sich auf seinem Feld hinter den wartenden Aufschlägern ein (siehe Skizze) und gibt seinen Ball – falls nicht für jeden Schüler auf der Aufschlagposition ein Ball zur Verfügung steht – nach vorne durch.

Die Übung wurde über einen Zeitraum von 15 Minuten durchgeführt. Geht man davon aus, dass alle 10 Sekunden ein Aufschlag erfolgt, kann pro Minute 12mal und insgesamt etwa 180mal aufgeschlagen und theoretisch auch angenommen werden, d. h. jeder Schüler kommt auf etwa 10 Aufschläge und 10 Annahmen. Berücksichtigt man die relativ hohe Quote ungenauer oder fehlerhafter Aufschläge, überrascht es nicht, dass einige der beobachteten Schüler in 15 Minuten gerade 2- bis 3mal die Gelegenheit zu einer Annahme des Aufschlags hatten.

Abb. 1: Drei Annahmen in 15 Minuten



Deutlich wird mit dem Beispiel die Schwierigkeit, Sportunterricht so zu organisieren, dass ein hoher Anteil an echter Lernzeit erreicht wird. Speziell im Volleyballunterricht ergeben sich bei der Realisierung dieses Kriteriums für guten Unterricht einige sportartspezifische Probleme:

- In der Regel beherrschen die Schüler die Grundtechniken der Ballbehandlung so unsicher, dass komplexere Übungs- oder Spielformen häufig durch Fehler unterbrochen und damit aufgrund der geringen Zahl von Ballkontakten die beabsichtigten Zielsetzungen gar nicht oder nur in Ansätzen erreicht werden.
- Häufig steht für große Schülergruppen nur ein Hallendrittel oder eine normale Schulturnhalle zur Verfügung. Damit ergeben sich schon aus Platzmangel für die Schüler längere Wartezeiten (s. o.). Darüber hinaus ist oft die Ausstattung mit Ballmaterial unzureichend und verhindert eine Intensivierung des Unterrichts in Bezug auf die Bewegungszeit.
- Spätestens beim Spiel 6 gegen 6 auf dem normalen Volleyballfeld, wenn das Anbringen von Baustellenband oder Langnetzen zur Längsteilung einer Halle nicht mehr sinnvoll ist, beanspruchen komplexe Übungsformen bei den o. g. räumlichen Voraussetzungen so viel Raum, dass nur noch eine begrenzte Anzahl von Schülern intensiv beschäftigt werden kann.

Im Folgenden möchten wir einige Tipps geben, wie sich der Anteil echter Lernzeit erhöhen lässt. Unser Augenmerk richten wir dabei nicht nur auf motorische, sondern auch auf kognitive, soziale und emotionale Lernprozesse. Wir sind uns auch bewusst, dass viele der folgenden Vorschläge lediglich Notlösungen für die Bewältigung der häufig vorherrschenden ungünstigen organisatorischen Rahmenbedingungen innerhalb des Schulsports darstellen. Erinnerung muss auch daran, dass das methodische Rad nicht ständig neu erfunden wird. Spätestens seit der Veröffentlichung von Dürrwächter im Jahr 1967 haben sich unzählige Schulpraktiker und Theoretiker den Kopf über eine effektive Vermittlung des Volleyballspiels zerbrochen. Die

folgenden Anregungen haben daher nicht den Anspruch, neue Problemlösungen zu vermitteln, sondern sollen lediglich einige bekannte Vorschläge, die für die erfahrenen Kolleginnen und Kollegen oft „alte Hüte“ darstellen, in konzentrierter Form bündeln.

Grundlegendere Ausführungen zum Begriff der Organisation und den Merkmalen einer guten Organisation behandeln wir in dem zweiten Beitrag innerhalb dieses Newsletters.

Im Folgenden nennen wir lediglich einige ausgewählte übergeordnete Gesichtspunkte für eine effektive Organisation des Volleyballunterrichts und erläutern sie durch ausgewählte Beispiele. Die entsprechenden Arbeitsmaterialien befinden sich als Anlagen im Anhang.

## **2 Langfristig Voraussetzungen schaffen**

Nach unseren Erfahrungen gelingt Organisation umso besser, je systematischer bei den Schülern folgende allgemeinere Voraussetzungen geschaffen worden sind:

- Die Fähigkeit zur selbstständigen Steuerung organisatorischer Aufgabenstellungen (z. B. Aufbau einer Spielanlage, die Bildung von Mannschaften, die Bereitstellung von Ballmaterial und Geräten, die Entwicklung und Modifikation von Übungsformen, die Einhaltung von Sicherheitsregeln). Dazu gehört auch die Bereitschaft, sich über einen angemessenen Zeitraum ohne die direkte Kontrolle durch die Lehrkraft individuell oder in Gruppen mit selbst entwickelten oder vorgegebenen Aufgabenstellungen auseinanderzusetzen.
- Die Fähigkeit zum Umgang mit einfachen und komplexeren/digitalen Medien. Besonders das Verständnis und die eigenständige Umsetzung von einfachen Aufgabenbögen durch die Schüler ermöglicht der Lehrkraft eine sehr variable Organisation von Unterricht.
- Die Fähigkeit zur gemeinsamen Verständigung innerhalb des Unterrichts. Ist bei den Schülern ein Repertoire an feststehenden Begriffen für bestimmte Aufstellungsformen, Markierungen, Abläufe, Übungsformen, Bewegungsausführungen etc. eingeführt worden, genügt oft ein kurzer verbaler Hinweis zur Steuerung des Unterrichts. Ein Arbeitsbogen, der einige für den Volleyballunterricht zentrale Begriffe enthält, befindet sich als Anlage 1 in einer schwierigeren und einer einfacheren Version auf S. 12 - 15
- Beherrschung der externen Spielsteuerung und der Intensivierung von Übungsformen durch eingeworfene Bälle. Bereits im vorletzten Newsletter („Powervolleyball auch in der Schule“) haben wir gezeigt, wie Spiele durch zusätzlich eingeworfene Bälle intensiviert werden können. Dies gilt auch für Übungsformen, vor allem, wenn diese als Kontinuum ablaufen sollen.

## **3 Unterschiedliche Lernangebote bereitstellen**

Unterschiedliche Lernangebote sind unter organisatorischen Gesichtspunkten vorteilhaft für eine Intensivierung des Unterrichts. Sie erlauben es, Übungsformen/Spielformen, die viel Platz beanspruchen, mit solchen zu kombinieren, die auf engerem Raum durchgeführt werden können. Ein relativ großer Platzbedarf ist z. B. mit Aufschlag-Annahme Übungen, der Schulung des Angriffs, komplexen Abwehrübungen und Spielformen, bei denen die gesamte Netzbreite benötigt wird, verbunden. Platzsparend sind z. B. Übungen an Wandflächen, Übungsformen im Sitzen, Übungen zu zweit, Rundlaufübungen, Kleinfeldvolleyballspiele, Spiele mit Platzwechsel und die Integration von kognitiven Aufgabenstellungen in den Unterricht.

Als Organisationsform hat sich für die Umsetzung dieses Prinzips u. a. dabei das bekannte Spielen und Üben an Stationen bewährt. Dabei sollten möglichst Stationskarten als Erinnerungshilfen für den Ablauf der Spiel- und Übungsformen eingesetzt werden. Auch durch den Einsatz einer Theoriestation, z. B. zur Vorbereitung einer anschließenden Partnerkorrektur, lässt sich Raum für komplexere Übungsformen schaffen. Sind die Schüler in der Lage, selbstständig an den einzelnen Stationen zu arbeiten, kann eine Station durch die Lehrkraft betreut werden. Damit sind u. E. zwei entscheidende Vorteile verbunden:

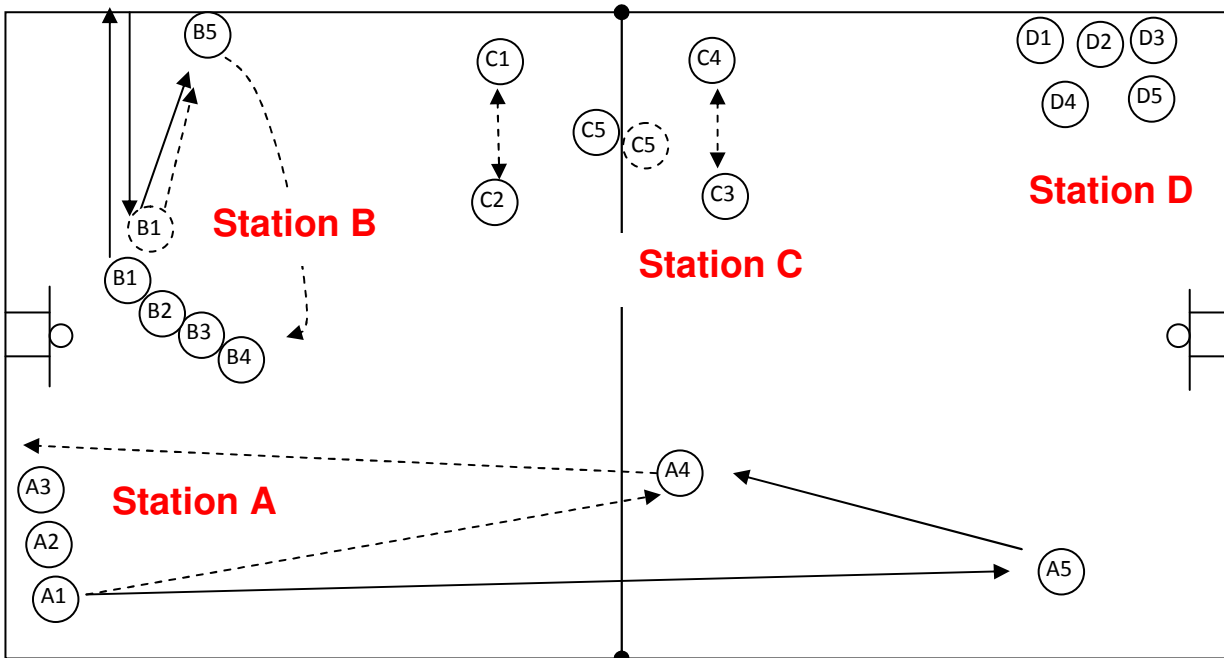
- Durch Variation der Übungs-/Spielformen kann der/die Unterrichtende optimal auf die unterschiedlichen Leistungsvoraussetzungen der Schüler eingehen.
- Im Laufe des Stationsbetriebes hat der/die Unterrichtende Kontakt zu jedem Schüler der Klasse, d. h. er/sie bekommt einen besseren Überblick hinsichtlich der individuellen Stärken und Schwächen, kann entsprechende Rückmeldungen geben und für einen kurzen Zeitraum jedem einzelnen die notwendige Aufmerksamkeit schenken.

Im Literaturverzeichnis auf S. 11 werden drei Veröffentlichungen mit Vorlagen für Stationskarten aufgeführt. Für die zügige Organisation eines Stationsbetriebes kann z. B. folgende Vorgehensweise gewählt werden: Nach der Einteilung der Schüler in die Stationsgruppen und der Ausgabe der Stationskarten schaut sich jede Gruppe die Karte zunächst an und führt dann die Übung aus. Hat die letzte Gruppe mit dem Üben begonnen, unterbricht die Lehrkraft das Üben. Jede Gruppe präsentiert nun für alle die Aufgabe an ihrer Station, dabei kann die Lehrkraft noch einmal für alle Schüler auf bestimmte Schwerpunkte hinweisen und die Übungsabläufe ggf. korrigieren. Anschließend wird das Üben fortgesetzt bis zum ersten Stationswechsel. Die Karten haben dann beim Wechsel der Stationen nur noch eine Erinnerungsfunktion und können sehr viel schneller umgesetzt werden.

Stehen keine Arbeitskarten zur Verfügung, haben die Schüler oft nach der zweiten oder dritten Station deren Ablauf vergessen. Abmildern lässt sich dieses Problem, wenn beim Wechsel der Stationen immer ein Schüler an seiner Station bleibt und der ankommenden Gruppe erklärt, was gemacht werden soll. Ist die Übung verstanden, kann der Schüler wieder in seine ursprüngliche Gruppe zurückkehren. Bei jedem Stationswechsel übernimmt ein anderer Schüler aus der Gruppe diese Aufgabe.

Beispiel A zeigt, wie die Schulung von Aufschlag und Annahme in einen Stationsbetrieb integriert werden kann:

**Abb. 1: Stationsbetrieb**



Beschreibung der Stationen:

#### **Station A:**

A1 schlägt auf, A5 nimmt an auf A4. A4 spielt wenn möglich Kontrollpass als Rückmeldung für die Qualität der Annahme von A5. A4 läuft mit seinem Ball zum Aufschlag, A1 läuft auf die Zuspieldposition, A2 schlägt auf. A5 bleibt für 10 Annahmen auf seiner Position. Bei einem verschlagenen Aufschlag werden die Positionen der Aufschläger dennoch gewechselt. Schwächere Schüler können den Aufschlag auch aus dem Feld ausführen. Wird die Lehrkraft nicht für die Betreuung der anderen Stationen benötigt, kann sie den Ablauf der Station A steuern, indem sie jeden Aufschlag anpfeift und/oder die Schüler korrigiert. In diesem Fall erübrigt sich an dieser Station der Einsatz einer Stationskarte (Anlage 2 auf S. 16).

#### **Station B:**

B1 schlägt so gegen die Wand auf, dass er den zurückspringenden Ball auf B5, der vor der Wand steht, spielen kann (Pritschen oder Baggern), B5 spielt, falls möglich, Kontrollpass. Anschließend Platzwechsel: B1 auf die Fängerposition, B5 hinter B4, B2 schlägt gegen die Wand auf (Stationskarte als Anlage 3 auf S.17). Schüler, die durch die Verbindung von Aufschlag und der sofort anschließenden Annahme des zurückprallenden Balls überfordert sind, können den Aufschlag auch durch einen Schlagwurf ersetzen.

### Station C

Festigen des Pritschens, C1 und C2 spielen mit C3 und C4 über das Netz, C5 „taucht“ unter dem Netz durch und spielt auf beiden Seiten zu. Der Ball soll so oft wie möglich im Sprung über das Netz gespielt werden. Je nach dem Leistungsvermögen wechseln die beiden Spieler auf einer Seite nach jeder Netzüberquerung ihre Position. Der Zuspieler sollte nach 10 Netzüberquerungen des Balles ausgewechselt werden (Stationskarte als Anlage 4 auf S. 18). Müssen Stationen mit sechs Schülern besetzt werden, kann an dieser Station ein Schüler zusätzlich Bälle von der Seite einwerfen.

### Station D

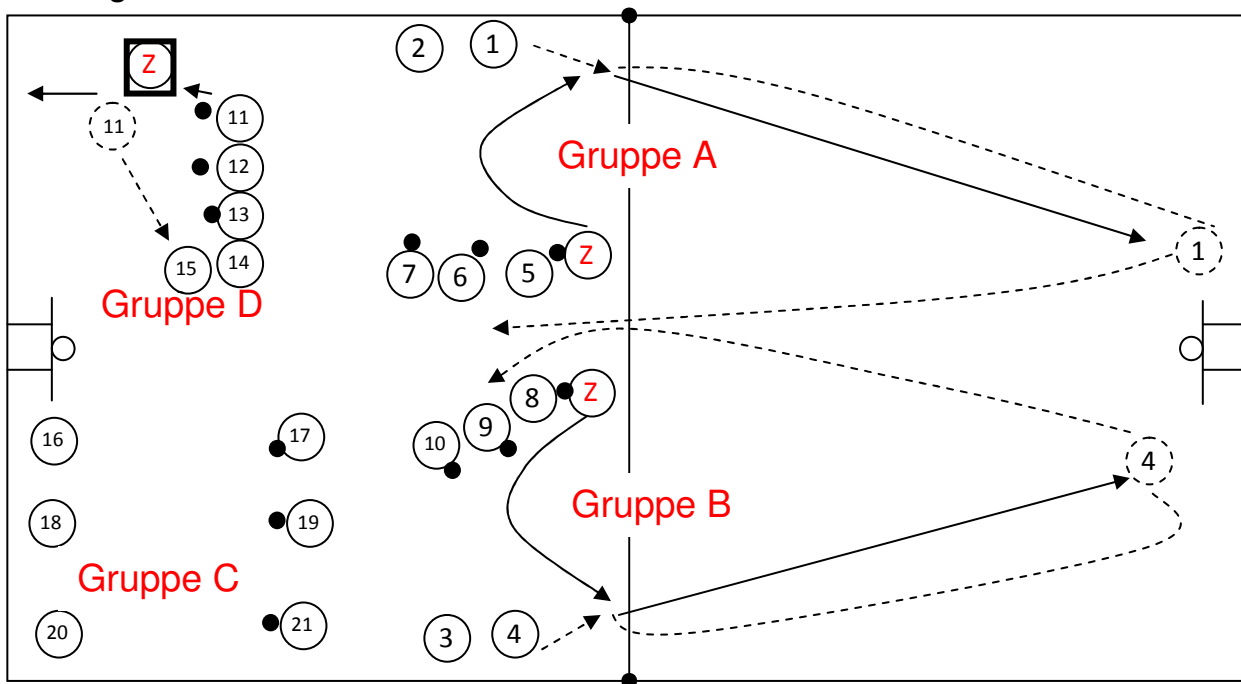
Die Schüler bearbeiten einen Theoriebogen zum unteren Zuspiel. Sie sollen herausarbeiten, welche Teilbewegungen beim unteren Zuspiel ungünstig sind (Stationskarte als Anlage 5a und 5b auf S. 19 - 22).

### Beispiel B

Oft kann die Intensität bereits nachhaltig durch eine Veränderung der räumlichen Anordnung einer Übungsform gesteigert werden. Der Angriffsschlag wird z. B. sehr häufig im „Kreisverkehr“ geübt, d. h. die Übenden greifen auf beiden Seiten des Netzes über die Position 4 an. Wer geschmettert hat, holt sich einen Ball und schließt sich auf der anderen Netzseite hinter den wartenden Schülern an. Wegen der Gefahr von Bällen getroffen zu werden, können damit in einem Hallendrittel oder einer normalen Schulturnhalle keine zusätzlichen Übungsformen durchgeführt werden.

Greifen dagegen beide Gruppen von einer Seite an, kann das Hinterfeld für weitere Übungen genutzt werden.

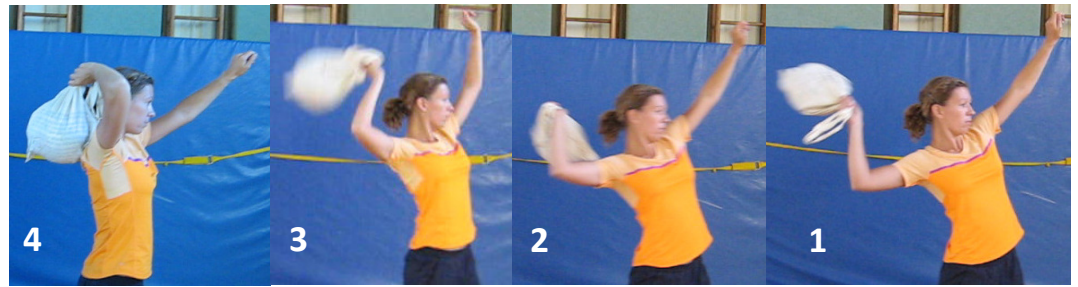
**Abb. 2: Angriff von einer Seite**



**Gruppe A** übt den Angriffsschlag nach einem zugeworfenen Ball von der Position 4, **Gruppe B** von der Position 2, **Gruppe C** führt im Hinterfeld eine Partnerübung zur Schulung des Armzugs durch. Der Volleyball befindet sich dabei in einer zugeknöteten Stofftasche (**Abb. 4 nächste Seite**). Die Tasche wird an dem Knoten festgehalten und nach einem Stemmschritt im Sprung dem Partner zugeworfen. Dabei muss so ausgeholt werden, dass der Ball hinter der Schlagschulter kurz den Rücken berührt (**Abb.3, Bild 4 nächste Seite**). Der Partner fängt den locker geworfenen Ball und wirft zurück. Wechsel der Stationen nach etwa 6 bis 7 Minuten.

**Wechsel der Gruppen:** 1. Wechsel : senkrecht zum Netz, 2. Wechsel: diagonal, 3. Wechsel: senkrecht zum Netz, 4. Wechsel: diagonal

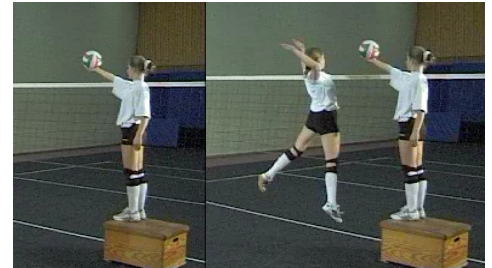
**Abb. 3: Übung zur Schulung des Armzugs**



**Abb. 4: Vorbereitung des „Taschenballs“**



**Abb. 5: Halten des Balles**



Gruppe D festigt ebenfalls im Hinterfeld die Verbindung von Anlauf und Schlagbewegung, indem der gehaltene Ball von Z, der auf einem kleinen Kasten steht, gegen einen an der Wand stehenden Weichboden geschlagen wird. Abb. 5. zeigt das Halten des Balles, allerdings wird die Übung hier am Netz durchgeführt.

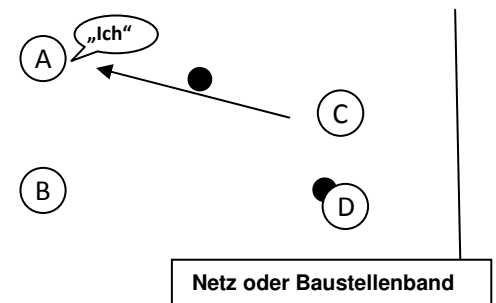
#### 4. Übungs- und Spielformen durch eingeworfene Bälle intensivieren

Für Spielformen haben wir dieses Prinzip bereits in einem Beitrag für den Newsletter verdeutlicht („Powervolleyball auch in der Schule“), seine Anwendung eignet sich aber ebenfalls für eine erhebliche Intensivierung von Übungsformen, bei denen es zu möglichst vielen Ballkontakten kommen soll.

##### Beispiel A:

A und B sollen sich verständigen, wer für den Ball in der Abwehr zuständig ist (Pritschen oder Baggern) und ihn auf C zurückspielt. C greift ununterbrochen an. D steht mit Ball seitlich in der Warteposition. Sobald A oder B einen Fehler macht und der Ball für C nicht mehr erreichbar ist, wirft D seinen Ball auf A/B und übernimmt die Aufgabe von C, er spielt so lange möglichst einfache Bälle auf A/B, bis C seinen Ball zurückgeholt hat und sich nun in der seitlichen Warteposition neben D befindet. Ab dann kann D den Schwierigkeitsgrad seiner Angriffe steigern.

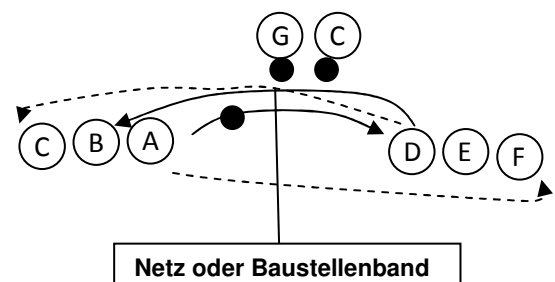
**Abb. 6: Verständigung in der Abwehr**



##### Beispiel B

Es soll über das Baustellenband als Rundlauf gebaggert werden. Neben der Gruppe stehen zwei weitere Schüler mit Ball. Sobald beim Rundlauf ein Fehler passiert und der Ball rollt weg, wirft einer der beiden den Ball zur Fortsetzung des Rundlaufs zu und holt anschließend den weggesprungenen Ball zurück. Gewechselt wird nach Zeit oder einer festgelegten Zahl von Netzüberquerungen des Balles.

**Abb. 7: Rundlauf intensivieren**

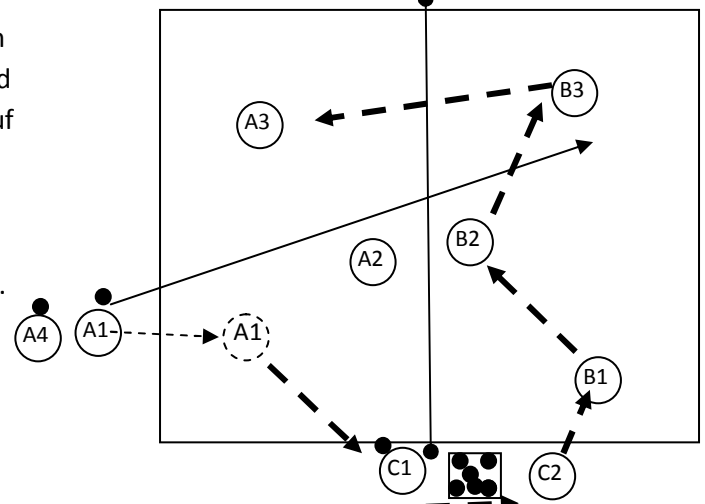


## Beispiel C

Gespielt wird 3 gegen 3 mit Aufschlag (1:2 System). Im Feld von Mannschaft A befinden sich zwei Spieler und zwei Spieler hinter dem Feld mit jeweils einem Ball auf der Aufschlagposition. Im Feld von Mannschaft B stehen drei Spieler. Aufstellung siehe Skizze. Neben dem Feld steht ein weiterer Schüler (C1) mit drei bis vier Bällen in einem kleinen Kasten, der Bälle einwirft. C2 sammelt umherrollende Bälle ein und legt sie in den Kasten. **Ablauf:** A 1 schlägt auf und läuft nach seinem Aufschlag ins Feld, anschließend wird der Ball ausgespielt. C1 wirft noch einen zweiten Ball ein, der ebenfalls ausgespielt wird. Danach rotiert nur

die Mannschaft A. A 3 verlässt das Feld und holt sich einen neuen Ball für den Aufschlag, A 2 schlägt auf u. s. w. Nachdem jeder Spieler aus Mannschaft A zweimal aufgeschlagen hat, führen alle beteiligten Schüler einen Platzwechsel durch (**fett markiert**): A 1 wird Einwerfer, C1 sammelt ein, C2 geht aufs Feld für B1, B1 wird Zuspeler, B2 wird rechter Hinterspieler, B3 unter dem Netz durch. Er wird linker Hinterspieler der Mannschaft A.

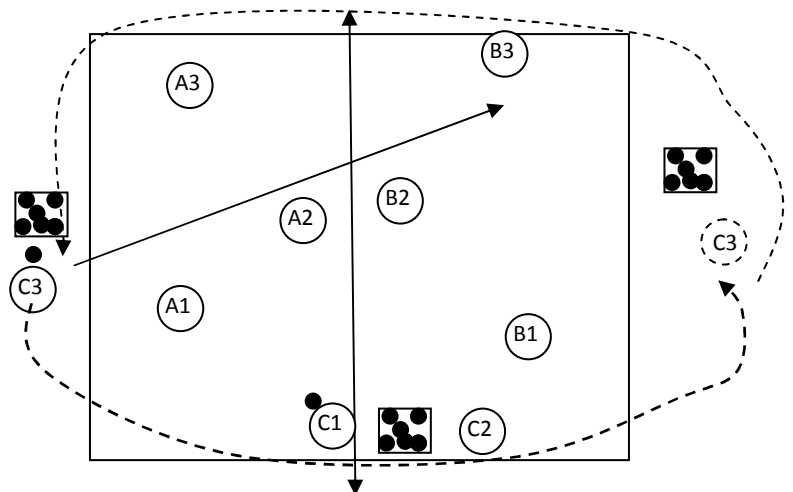
Abb. 8: Spiel mit Aufschlag



## Variante von Beispiel C

Variante: C3 ist ein fester Aufschläger, der nach seinem Aufschlag hinter Mannschaft B läuft und von dort den nächsten Aufschlag spielt. C1 wirft nacheinander zwei Bälle ein, bis sich C3 auf der neuen Aufschlagposition befindet. Nach 4 bis 6 Aufschlägen von C3 rotieren beide Mannschaften, C1 wird Aufschläger, C2 wirft ein und C3 sammelt ein. Danach übernimmt Mannschaft A die Aufgaben von Mannschaft C.

Abb. 9: Ein Spieler schlägt auf



## 5. Kognitive Aufgaben in den Unterricht integrieren

Der Erwerb und die Anwendung von schulrelevantem Wissen über Bewegungsabläufe, taktisches Verhalten im Spiel, Sicherheitsregeln, Aufbau einer Spielanlage, koordinative und konditionelle Leistungsfaktoren, die Grundlagen des motorischen Lernens und vieles mehr gehört zu den unverzichtbaren Aufgaben des Sport-/Volleyballunterrichts. Eine flexible Integration des Erwerbs, des Anwendens und des Überprüfens von Wissen bietet viele Möglichkeiten zur Erhöhung des Anteils an echter Lernzeit auch für motorische Aufgaben. Aus der Fülle der Möglichkeiten greifen wir im Folgenden lediglich **die Spiel- und die Bewegungsbeobachtung** auf. Wie durch kognitive Aufgaben motorische Lernprozesse vorbereitet und intensiviert werden können, zeigt der in dem auf S. 4 beschriebenen Stationsbetrieb verwendete Arbeitsbogen.

Der Einsatz von Beobachtungsaufgaben bietet neben der sinnvollen Beschäftigung zusätzlicher Schüler und damit organisatorischen Erleichterungen einige weitere Vorteile:

Auf Beobachtung beruhende quantitative Ergebnisse haben oft eine andere **Überzeugungskraft** als allgemeine Hinweise auf beobachtetes Verhalten. Sie können daher eine gute Ausgangsbasis für die Bestimmung von individuellen Übungsschwerpunkten darstellen und die **Einsicht für sinnvolle Verhaltensänderungen** fördern. Beobachtungen beinhalten immer auch eine **Auseinandersetzung mit einem Sollwert**. Nur wenn dieser einigermaßen **präzise verinnerlicht** ist, kann das Bewegungs- und/oder Spielverhalten angemessen erfasst werden. Zielgerichtete Beobachtungen stellen daher auch eine sinnvolle Form des **observativen Trainings** dar.

Bei den Beobachteten kommt es ebenfalls zu einer **Aufmerksamkeitsfokussierung**. Wer weiß, dass ein bestimmtes Verhalten beobachtet wird, hat die Tendenz, dieses Verhalten vermehrt zu zeigen oder zu unterdrücken.

**Sowohl Beobachter als auch Beobachtete** können daher motorische, taktische, kognitive und sozial-affektive **Lernfortschritte** erzielen.

Bewegungen und taktisches Verhalten gezielt zu beobachten und möglicherweise anschließend zu beurteilen setzt allerdings erhebliche Kenntnisse und eigene Erfahrungen mit dem Beobachtungsgegenstand voraus, die bei Schülern in der Regel nicht vorhanden sind. Bei ihnen muss die Komplexität der Beobachtungsaufgabe daher durch eine gezielte Wahrnehmungslenkung und die Zahl der Beobachtungsmerkmale erheblich reduziert werden. Als eine der effektivsten Möglichkeit, dies zu erreichen, sehen wir den Einsatz von Beobachtungsbögen an, bei denen die Aufmerksamkeit nacheinander auf wichtige Bewegungselemente gerichtet wird. Ohne diese Hilfe stellt die Fülle der zu verarbeitenden visuellen Informationen in der Regel eine Überforderung der Schüler dar. Sinnvoll ist es ebenfalls diese schrittweise Form der Bewegungsbeobachtung mit der ganzen Klasse vorab zu üben. Auf der DVD „Volleyball – sicher und attraktiv vermitteln“ (Begleitmaterial zur Handreichung des WVV „Volleyball als Schulsport“) finden sich z. B. Videos mit Aufzeichnungen der Basistechniken und des Spielverhaltens von Anfängern, die hervorragend geeignet sind, auf diese Form des Bewegungssehens vorzubereiten. Die Schüler werden so nicht nur auf die selektive Beobachtung vorbereitet, sie sollten auch dafür sensibilisiert werden, dass sich die eigentliche Korrektur auf ein oder zwei Merkmale beschränken muss, wenn sie eine sinnvolle Hilfe zur Verbesserung der Technik darstellen soll.

### 5.1 Bewegungsbeobachtung

Gegenseitige Bewegungsbeobachtungen durch Schüler können unterschiedlich organisiert werden. Wird eine **Partnerkorrektur** durchgeführt lässt sich bei den Grundtechniken Pritschen, Baggern und Aufschlag die Wand einbeziehen, z. B. A korrigiert, B baggert ununterbrochen gegen die Wand. In **Dreiergruppen** übernimmt A die Rolle des Zuspielers, B wird beobachtet und C analysiert dessen unteres Zuspiel. In **Vierergruppen** können sich A und B den Ball ununterbrochen zuspielen, C beobachtet A und D ist für B zuständig. Deutlich wird bei den Beispielen, dass wenig Raum für diese Korrekturübungen benötigt wird.

Sehr gute Erfahrungen haben wir mit der Integration der Partnerkorrektur in eine Gruppenübung gemacht. Als Teil eines Stationsbetriebs können 8 bis 12 Schüler auf einem schmalen Feld sinnvoll beschäftigt werden. Im Folgenden wird dieses Variante genauer erläutert.

#### Abb. 10 zeigt zunächst den Aufbau des Stationsbetriebes

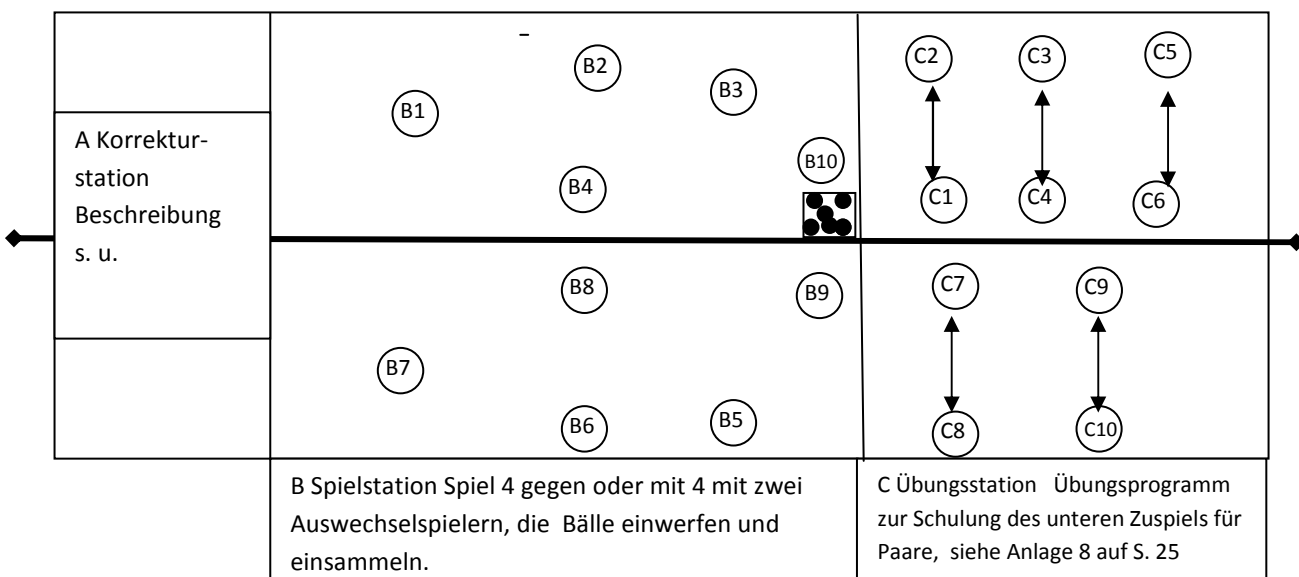
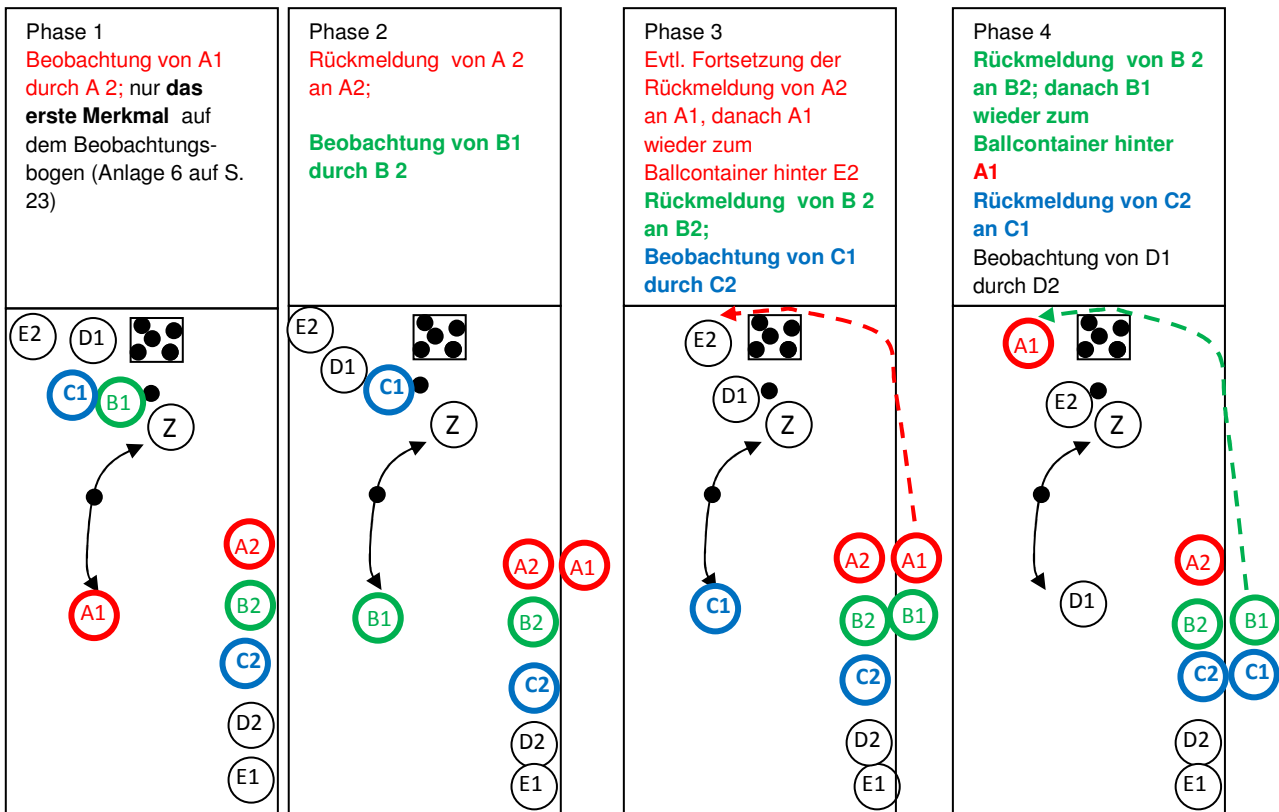




Abb. 11 verdeutlicht den Ablauf der Korrekturstation.



#### Erläuterungen:

- Je nach Klassengröße werden mindestens 4 Tandems bis maximal 6 **Tandems gebildet** (A1 und A2, B1 und B2 usw.).
- A2 bis D2 haben jeweils einen **Beobachtungsbogen** (Anlage 6 auf S. 23, Beispiel für Pritschen auf S. 24).
- **Phase 1** A1 geht aufs Feld, erhält von Z (Lehrkraft oder Schüler/in) vier oder fünfmal den Volleyball zugeworfen und baggert diesen zurück. Wird der Ball zu ungenau zurückgespielt, bekommt Z sofort einen Ball von B2 angereicht. Übernimmt der Schüler C1 das Zuwerfen, kann L die beobachtenden Schüler unterstützen.
- A2 beobachtet A1, allerdings konzentriert er sich **nur auf das 1. Merkmal** auf dem Bogen.
- **Phase 2:** A1 geht anschließend zu A2 und bekommt eine **Rückmeldung zu dem ersten Merkmal**.
- **In der Zwischenzeit erhält B1 die Bälle zugespült und B2 beobachtet.**
- **Phase 3:** **Danach ist C1 an der Reihe, B1 bekommt seine Rückmeldung von B2,**
- A2 setzt seine Rückmeldung für A1 ggf. noch weiter fort. Nach Abschluss der Rückmeldung sammelt A1 evtl. herumliegende Bälle ein, legt sie in den Kasten und schließt sich dann hinter E1 an.
- **Phase 4:** D1 wird von C2 beobachtet, **B2 setzt seine Rückmeldung für B1 ggf. noch weiter fort. Nach Abschluss der Rückmeldung sammelt B1 evtl. herumliegende Bälle ein, legt sie in den Kasten und schließt sich dann hinter A1 an.**
- Beim nächsten Durchgang bemüht sich A1 um die Umsetzung der Korrektur, während A2 das **nächste Merkmal** beobachtet.
- Der Wechsel von A1 und A2 erfolgt, **nachdem alle Merkmale beobachtet** worden sind.

#### 5.2 Spielerbeobachtung/Spielbeobachtung

Spielbeobachtung bedeutet die systematische und zweckgerichtete Wahrnehmung und Registrierung des Geschehens auf dem Spielfeld bzw. bestimmter Aspekte der Spielerhandlungen. Steht der einzelne Spieler im Mittelpunkt der Beobachtung (z. B. Fehler bei der Annahme des Balles), spricht man von Spielerbeobachtung, wird das Geschehen spielerunabhängig protokolliert, handelt es sich um Spielbeobachtung. Wir beschränken uns im Folgenden auf die Beobachtung einzelner Spieler.

**Gegenstände der Spielerbeobachtung** können im Schulsport sein:

**Sozial-affektive Aspekte** (z. B. Einsatzbereitschaft/Anstrengungsbereitschaft, Unterstützung/Anfeuern der Mitspieler, Rufen in der Annahme, Verständigung mit Mitspielern)

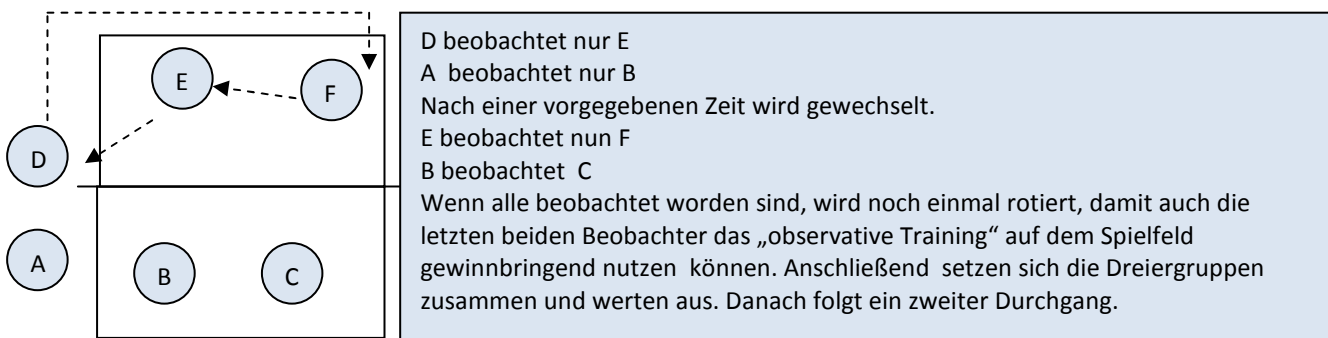
**Taktische Aspekte** (z. B. Einnahme von Spielpositionen auf dem Feld, Spiel ohne Ball, Laufwege, angemessene Technikauswahl)

**Technische Aspekte** (z. B. Einnahme der Grundstellung beim Erwarten des Rückspiels, Fehler in Verbindung mit welcher Technik, Sicherheit bei der Anwendung der Techniken, Stellung zum Ball)

**Abb. 12** zeigt eine mögliche Organisationsform für den Einsatz der im Anhang (Anlage 9 - 12, S. 26 – 29) aufgeführten Beobachtungsbögen beim Spiel 2 gegen 2/2 mit 2. Für die hier dargestellte Spielform beschränken sich die Bögen auf zwei zu beobachtende Merkmale. Nach den Erfahrungen der Lehrkräfte mit der Erprobung der Bögen sind die meisten Schüler ab der 6. oder 7. Klasse in der Lage, zwei oder maximal drei Merkmale zu beobachten.

Der Wechsel erfolgt nach dem Rotationsprinzip. Der Beobachter gibt allerdings **keine unmittelbare Rückmeldung**, sondern geht nach der Beobachtungsphase **sofort auf das Spielfeld** und setzt die durch seine Beobachtung geleistete Auseinandersetzung mit dem taktischen Sollwert **unmittelbar selbst** im Spiel um. Eine alternative Form der Spielerbeobachtung beim 2 mit/gegen 2 ist als Anlage 13 bis 17 auf den Seiten 30 bis 33 beigefügt worden.

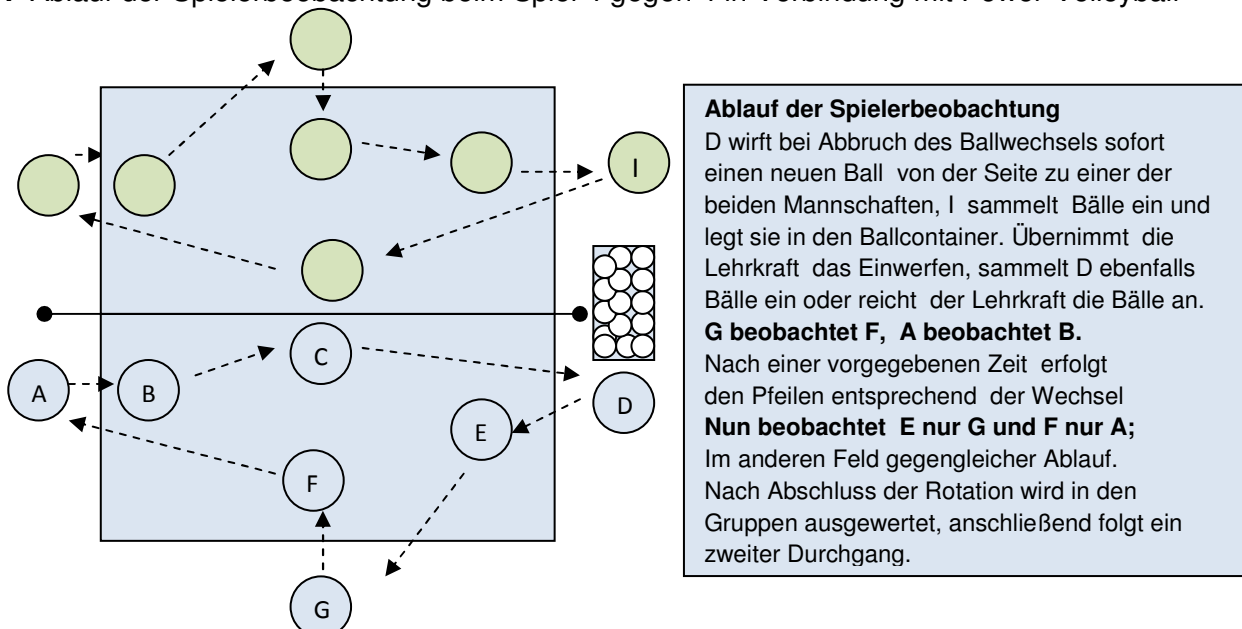
**Abb. 12: Beispiel für den Ablauf der Spielerbeobachtung beim Spiel 2 mit/gegen 2**



Sehr effektiv kann es sein, die Beobachtungsergebnisse sofort sichtbar zu machen. Der Beobachter füllt keinen Bogen aus, sondern legt immer dann, wenn ein Merkmal nicht beobachtet werden kann, (z. B. ist in der Annahme nicht „Ich“ gerufen worden) einen Bierdeckel auf den Boden.

Beim Spiel 4 gegen 4 bietet es sich an, zwei Positionen, z. B. die Pos. IV und die Position I in die Beobachtung und die Rotation einzubeziehen (Beobachtungsbögen als Anlage 17 und 18 auf den Seiten 34 und 35). Damit das zu beobachtende Ereignis oft genug auftritt, sollte eine möglichst hohe Zahl von Ballkontakten erreicht werden. Im Zusammenhang mit Spielbeobachtungen haben wir ab dem Spiel 3 gegen/mit 3 daher immer die Variante „Power-Volleyball“ gewählt (s.u.).

**Abb.13 : Ablauf der Spielerbeobachtung beim Spiel 4 gegen 4 in Verbindung mit Power-Volleyball**



**Zur Erinnerung: Powervolleyball (Spielsteuerung durch eingeworfene Bälle)**

**Die wichtigsten Regeln:**

- Ist der Ball „tot“, ihn **nie unter dem Netz** ins andere Feld, sondern **nach hinten** oder **zur Seite** aus dem Feld rollen, möglichst direkt zu einem „Einsammler“.
- Den Ball immer zu der Mannschaft einwerfen, bei der sich **kein Ball mehr im Feld** befindet.
- In der Anfangsphase kann der Einwerfer immer **den Namen desjenigen rufen**, auf den er den Ball einwirft. Evtl. kann er zur Aufmerksamkeitslenkung auch vorher auf den Ball schlagen.
- Ist der Ball eingeworfen worden, nimmt sich der „Einwerfer“ **sofort einen neuen Ball** aus dem Container oder lässt ihn sich anreichen, damit er ununterbrochen einen Ball zur Verfügung hat.

**6 Zusammenfassung:**

Gute Organisation ist ein wichtiger Schlüssel für den Unterrichtserfolg. **Ein** Merkmal für guten Unterricht stellt das Erreichen eines „hohen Anteils an echter Lernzeit“ - dies sollte im Sportunterricht vor allem Bewegungszeit sein - (z. B. Meyer, 2004, Lipowsky, 2007) dar. Aus der Fülle möglicher Maßnahmen, dieses Kriterium durch organisatorische Maßnahmen im Volleyballunterricht zu erfüllen, wurden in dem Beitrag exemplarisch drei übergeordnete Prinzipien durch konkrete Beispiele erläutert. Durch diese sollen Lehrkräfte angeregt werden, angemessene Lösungen zur Bewältigung organisatorischer Probleme zu finden, die auf ihre konkrete unterrichtliche Situation zugeschnitten sind.

**Teilen Sie uns bitte Ideen, Erfahrungen und selbst entwickelten Materialien zu dieser Thematik per Mail mit, wir werden sie dann im nächsten Newsletter veröffentlichen.**

**Literatur:**

Meyer, H. (2004). *Was ist guter Unterricht?* Berlin: Cornelsen Scriptor.

Lipowsky, F. (2007). Was wissen wir über guten Unterricht? In Becker, G., Feindt, A. et al (Hrsg.), *Friedrich Jahresheft XXV 2007 Guter Unterricht*. Seelze-Velber: Friedrich.

**Ausgewählte Quellen für Stationskarten:**

Fischer, U.; Zoglowek, H. Eisenberger, K. (2011). *Sportiv Volleyball. Kopiervorlagen für den Volleyballunterricht, 4. Auflage. Leipzig: Klett. Beispiel für eine Stationskarte auf S. 34*

Kröger, Chr. (2012). *Stationskarten Volleyball. CD-ROM*. Schorndorf: Hofmann. **Beispiel für eine Stationskarte auf S. 35**

Medler, M. (2006). *Volleyball spielen mit Stationskarten*. Sportbuch-Verlag: Flensburg. **Beispiel für eine Stationskarte auf S. 36**

## Anlage 1a

Aus dem Schulvolleyball-Lexikon (schwierigere Version)

Für den Volleyballunterricht ist es wichtig, dass Fachbegriffe zur Erläuterung des Spiels, von Techniken oder von Übungsformen von allen verstanden werden. Im Folgenden haben wir eine Liste von Begriffsklärungen zusammengestellt. Die Begriffe findest du auf der 2. Seite unten. Versuche bis zur nächsten Woche möglichst viele dieser Begriffe den richtigen Erklärungen zuzuordnen.

Begriffe	Erklärungen
1.	Spezialisierter Spieler, der die Bälle so zuspielt, dass über das Netz möglichst mit einem Schmetterschlag angegriffen werden kann.
2.	Spezialisierter Spieler, der die Bälle möglichst so zum Gegner zurückspielt, dass dieser Schwierigkeiten mit der Abwehr hat.
3.	Spieler, die im Spielfeld verhindern sollen, dass ein vom Gegner übers Netz gespielter Ball den Boden berührt.
4.	Zuspiel, das mit dem Baggern erfolgt.
5.	Zuspiel, das durch Pritschen erfolgt.
6.	Im Spiel oder auch in Übungsformen spielt sich ein Spieler den Ball selbst hoch, um ihn dann je nach Aufgabenstellung zu fangen oder weiterzuspielen.
7.	Übers Netz gespielter Ball (pritschen oder baggern), von dem keine Gefahr ausgeht und der normalerweise leicht anzunehmen ist.
8.	Jeder übers Netz in Richtung Gegner gespielte Ball.
9.	Abwehr eines vom Gegner übers Netz gespielten Balles durch Block oder spezielle Abwehrtechniken (z. B. Feldabwehr, Abwehr über Kopf)
10.	Annahme des Aufschlags, gebräuchlich auch, Abwehr des Aufschlags
11.	Drei Ballkontakte in einer Mannschaft, bevor der Ball das Netz überquert.
12.	Zusammenhang zwischen Merkmalen von Spielsituationen und Bewegungsabläufen, aus denen sich bereits vorher ableiten lässt, was der Spieler vorhat. Beispiel: Wenn der Angreifer scharf diagonal anläuft, dann wird er auch diagonal schlagen und ich verlagere meine Position in die antizipierte Schlagrichtung.
13.	Versuch, wenn-dann Beziehungen im Spiel oder beim Üben zu erkennen.
14.	Kommunikation zwischen den Spielern vor, während und nach einem Spielzug
15.	Körperhaltung beim Erwarten einer Aktion (Gegner oder Mitspieler), in der ein hohes Potenzial an Körperspannung aufgebaut wird.
16.	Position des Angreifers zur Vorbereitung des Anlaufs beim Angriff
17.	Vor einer Aktion das Gewicht möglichst auf beide Füße (parallel und schulterbreit auseinander) verteilen und einen sicheren Stand haben.
18.	a) Erzeugen einer starken Vorspannung vor dem Rückspiel des Gegners. b) Positionen auf dem Spielfeld zur Vorbereitung einer möglichen Aktion einnehmen. Beispiel: Blockspieler löst sich bei einem Danke-Ball des Gegners sofort vom Netz.
19.	Im Spiel- und bei Übungsformen zusätzliche Aufgaben ausführen (z. B. Liegestütz). Diese können spielnah, aber auch spielfremd sein.
20.	Zwei Mannschaften spielen möglichst lange ohne Bodenkontakt des Balles.
21.	Ball so spielen, dass er von der anderen Mannschaft oder dem Partner beim Üben gerade noch erreicht werden kann.
22.	Jeder Fehler zählt einen Punkt.
23.	Wichtigste Spielvariante zur Intensivierung des Spiels, aber auch sehr sinnvoll zur Taktik-Schulung. Grundprinzip: Bälle werden von der Seite eingeworfen.
24.	Bei missglückten Aktionen den betroffenen Spieler mit allen Möglichkeiten unterstützen, den Fehler auszugleichen und den Ball im Spiel zu halten.
25.	Nach Angriff des Gegners sofort vom Netz zurückbewegen zur Vorbereitung des eigenen Angriffs.

## Begriffe:

Steller oder Zuspieler; Dreierspiel; Angriff; Danke-Ball; Verständigung; Spiel ohne Ball; unteres Zuspiel; Kontrollpass; Bewegungen lesen; Abwehr; Annahme /1. Pass; Lösen; Angreifer; Aktive Grundstellung; Miteinander spielen; Rallye-Point Zählweise; Herausfordernd spielen; oberes Zuspiel; Abwehrspieler; Zusatzaufgaben; ausbalanciertes Gleichgewicht; Helfen; Lauerstellung; Power-Volleyball; Wenn - dann Beziehungen

## Anlage 1a Lösungen

Begriffe	Erklärungen
1. Steller oder Zuspieler	Spezialisierter Spieler, der die Bälle so zuspielt, dass über das Netz möglichst mit einem Schmetterschlag angegriffen werden kann.
2. Angreifer	Spezialisierter Spieler, der die Bälle so zum Gegner zurückspielt, dass dieser Schwierigkeiten mit der Abwehr hat..
3. Abwehrspieler	Spieler, die im Spielfeld verhindern sollen, dass ein vom Gegner übers Netz gespielter Ball den Boden berührt.
4. unteres Zuspiel	Zuspiel, das mit dem Baggern erfolgt.
5. oberes Zuspiel	Zuspiel, das durch Pritschen erfolgt.
6. Kontrollpass	Im Spiel oder auch in Übungsformen spielt sich ein Spieler den Ball selbst hoch, um ihn dann je nach Aufgabenstellung zu fangen oder weiterzuspielen.
7. Danke-Ball	Übers Netz gespielter Ball (pritschen oder baggern), von dem keine Gefahr ausgeht und der normalerweise leicht anzunehmen ist.
8. Angriff	Jeder übers Netz in Richtung Gegner gespielte Ball.
9. Abwehr	Abwehr eines vom Gegner übers Netz gespielten Balles durch Block oder spezielle Abwehrtechniken (z. B. Feldabwehr, Abwehr über Kopf)
10. Annahme /1. Pass	Annahme des Aufschlags, gebräuchlich auch, Abwehr des Aufschlags
11. Dreierspiel	Drei Ballkontakte in einer Mannschaft, bevor der Ball das Netz überquert.
12. Wenn - dann Beziehungen	Zusammenhang zwischen Merkmalen von Spielsituationen und Bewegungsabläufen, aus denen sich bereits vorher ableiten lässt, was der Spieler vorhat. Beispiel: Wenn der Angreifer scharf diagonal anläuft, dann wird er auch diagonal schlagen und ich verlagere meine Position in die antizipierte Schlagrichtung.
13. Bewegungen lesen	Versuch, wenn-dann Beziehungen im Spiel oder beim Üben zu erkennen.
14. Verständigung	Kommunikation zwischen den Spielern vor, während und nach einem Spielzug
15. Aktive Grundstellung	Körperhaltung beim Erwarten einer Aktion (Gegner oder Mitspieler), in der ein hohes Potenzial an Körperspannung aufgebaut wird.
16. Lauerstellung	Position des Angreifers zur Vorbereitung des Anlaufs beim Angriff
17. ausbalanciertes Gleichgewicht	Vor einer Aktion das Gewicht möglichst auf beide Füße (parallel und schulterbreit auseinander) verteilen und einen sicheren Stand haben.
18. Spiel ohne Ball	a) Erzeugen einer starken Vorspannung vor dem Rückspiel des Gegners. b) Positionen auf dem Spielfeld zur Vorbereitung einer möglichen Aktion einnehmen. Beispiel: Blockspieler löst sich bei einem Danke-Ball des Gegners sofort vom Netz.
19. Zusatzaufgaben	Im Spiel- und bei Übungsformen zusätzliche Aufgaben ausführen (z. B. Liegestütz). Diese können spielnah, aber auch spielfremd sein.
20. Miteinander spielen	Zwei Mannschaften spielen möglichst lange ohne Bodenkontakt des Balles.
21. Herausfordernd spielen	Ball so spielen, dass er von der anderen Mannschaft gerade noch erreicht werden kann.
22. Rallye-Point Zählweise	Jeder Fehler zählt einen Punkt.
23. Power-Volleyball	Wichtigste Spielvariante zur Intensivierung des Spiels, aber auch sehr sinnvoll zur Taktik-Schulung. Grundprinzip: Bälle werden von der Seite eingeworfen.
24. Helfen	Bei missglückten Aktionen den betroffenen Spieler mit allen Möglichkeiten unterstützen, den Fehler auszugleichen und den Ball im Spiel zu halten.
25. Lösen	Nach Angriff des Gegners sofort vom Netz zurückbewegen zur Vorbereitung des eigenen Angriffs.

## Anlage 1b

Aus dem Schulvolleyball-Lexikon (einfachere Version)

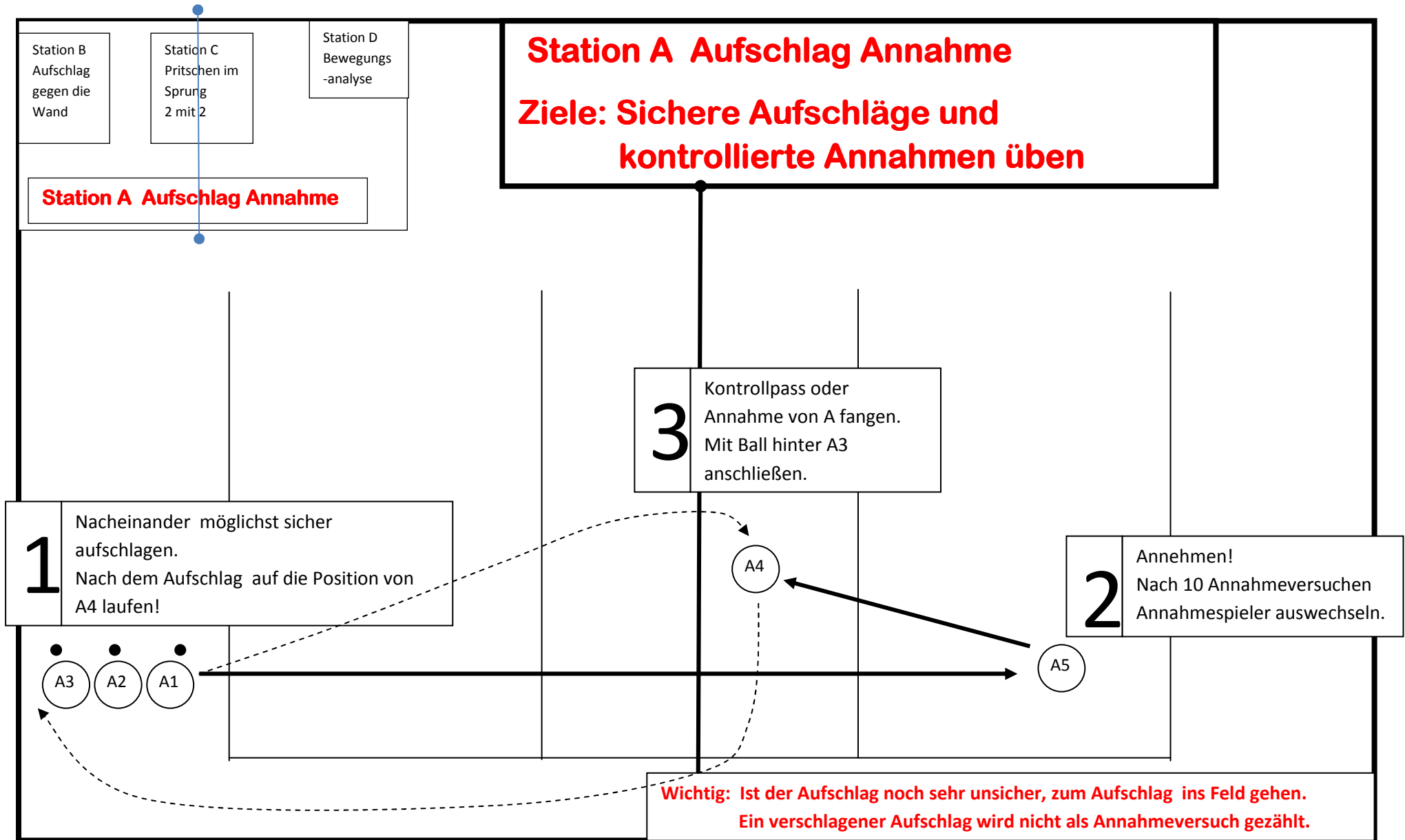
Für den Volleyballunterricht ist es wichtig, dass Fachbegriffe zur Erläuterung des Spiels, von Techniken oder von Übungsformen von allen verstanden werden. Im Folgenden haben wir eine Liste von Begriffsklärungen zusammengestellt. Die Begriffe findest du unten. Versuche bis zur nächsten Woche möglichst viele dieser Begriffe den richtigen Erklärungen zuzuordnen.

Begriffe	Erklärungen
1.	Spieler, der die Bälle so zuspielt, dass über das Netz möglichst mit einem Schmetterschlag angegriffen werden kann.
2.	Spieler, der die Bälle möglichst so zum Gegner zurückspielt, dass dieser Schwierigkeiten mit der Abwehr hat.
3.	Technik, mit der flache Bälle gespielt werden.
4.	Technik, mit der hohe Bälle gespielt werden.
5.	Im Spiel oder auch in Übungsformen spielt sich ein Spieler den Ball selbst hoch, um ihn dann je nach Aufgabenstellung zu fangen oder weiterzuspielen.
6.	Übers Netz gespielter Ball (pritschen oder baggern), von dem keine Gefahr ausgeht und der normalerweise leicht anzunehmen ist.
7.	Jeder übers Netz in Richtung Gegner gespielte Ball.
8.	Spielen des Balles, der vom Gegner kommt.
9.	Drei Ballkontakte in einer Mannschaft, bevor der Ball das Netz überquert.
10.	Den Mitspieler informieren, wenn man den übers Netz gespielten Ball selbst annehmen möchte.
11.	Kommunikation zwischen den Spielern vor, während und nach einem Spielzug
12.	Körperhaltung, um auf das Spielen des Balles vorbereitet zu sein.
13.	Position des Angreifers zur Vorbereitung des Anlaufs beim Angriff
14.	Positionen auf dem Spielfeld zur Vorbereitung einer möglichen Aktion einnehmen. Beispiel: Blockspieler löst sich bei einem Danke-Ball des Gegners sofort vom Netz.
15.	Zwei Mannschaften spielen möglichst lange ohne Bodenkontakt des Balles.
16.	Ball so spielen, dass dieser von der anderen Mannschaft oder dem Partner beim Üben gerade noch erreicht werden kann.
17.	Wichtigste Spielvariante zur Intensivierung des Spiels, aber auch sehr sinnvoll zur Taktik-Schulung. Grundprinzip: Bälle werden von der Seite eingeworfen.
18.	Bei missglückten Aktionen den betroffenen Spieler mit allen Möglichkeiten unterstützen, den Fehler auszugleichen und den Ball im Spiel zu halten.

## Begriffe:

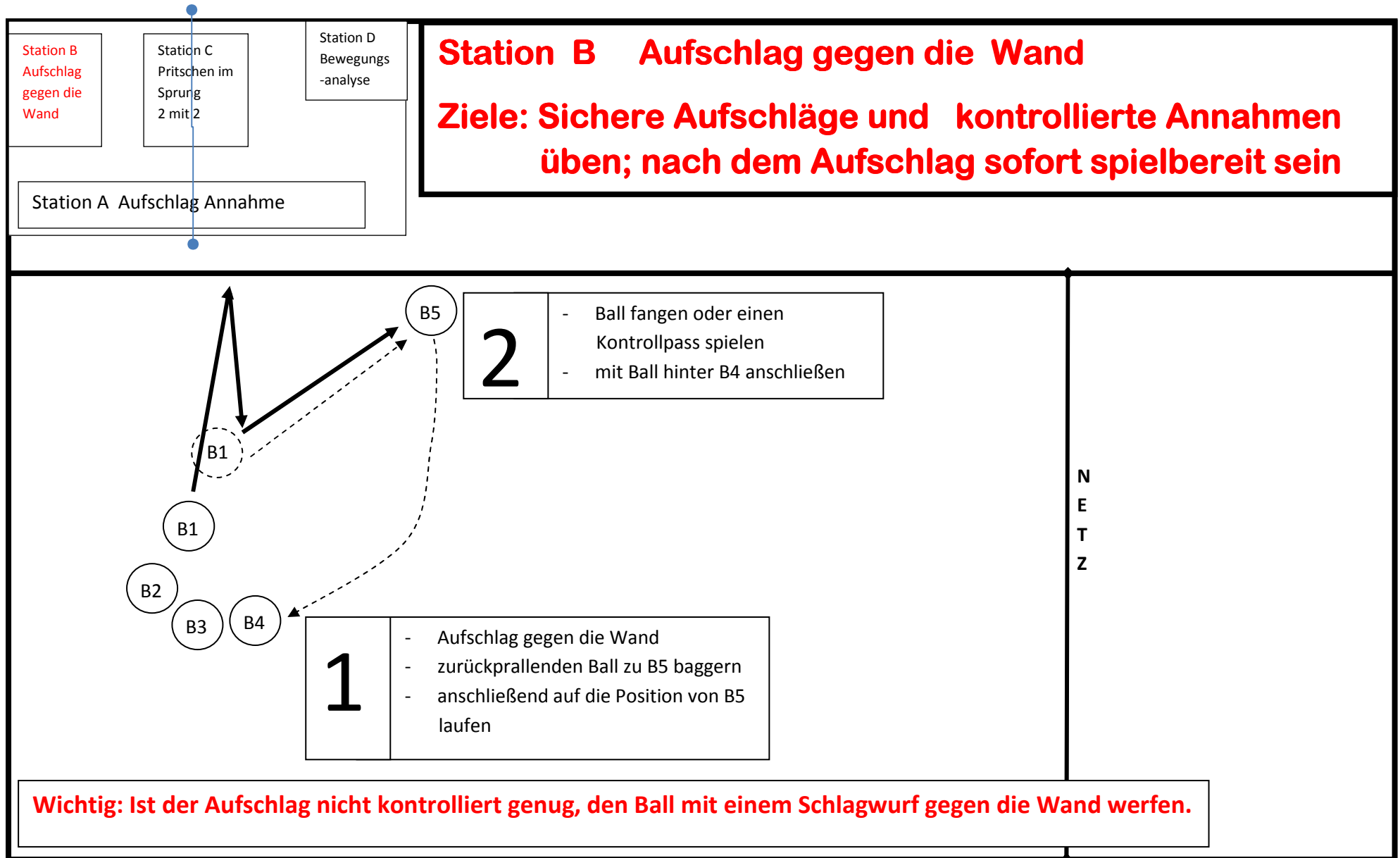
Steller oder Zuspieler; Dreierspiel; Angriff; Baggern; Danke-Ball; Herausfordernd spielen; Verständigung; Spiel ohne Ball; Kontrollpass; Abwehr/Annahme/ 1. Pass; Angreifer; Aktive Grundstellung; Pritschen; Miteinander spielen; Helfen; Lauerstellung; Power-Volleyball; „Ich“ rufen

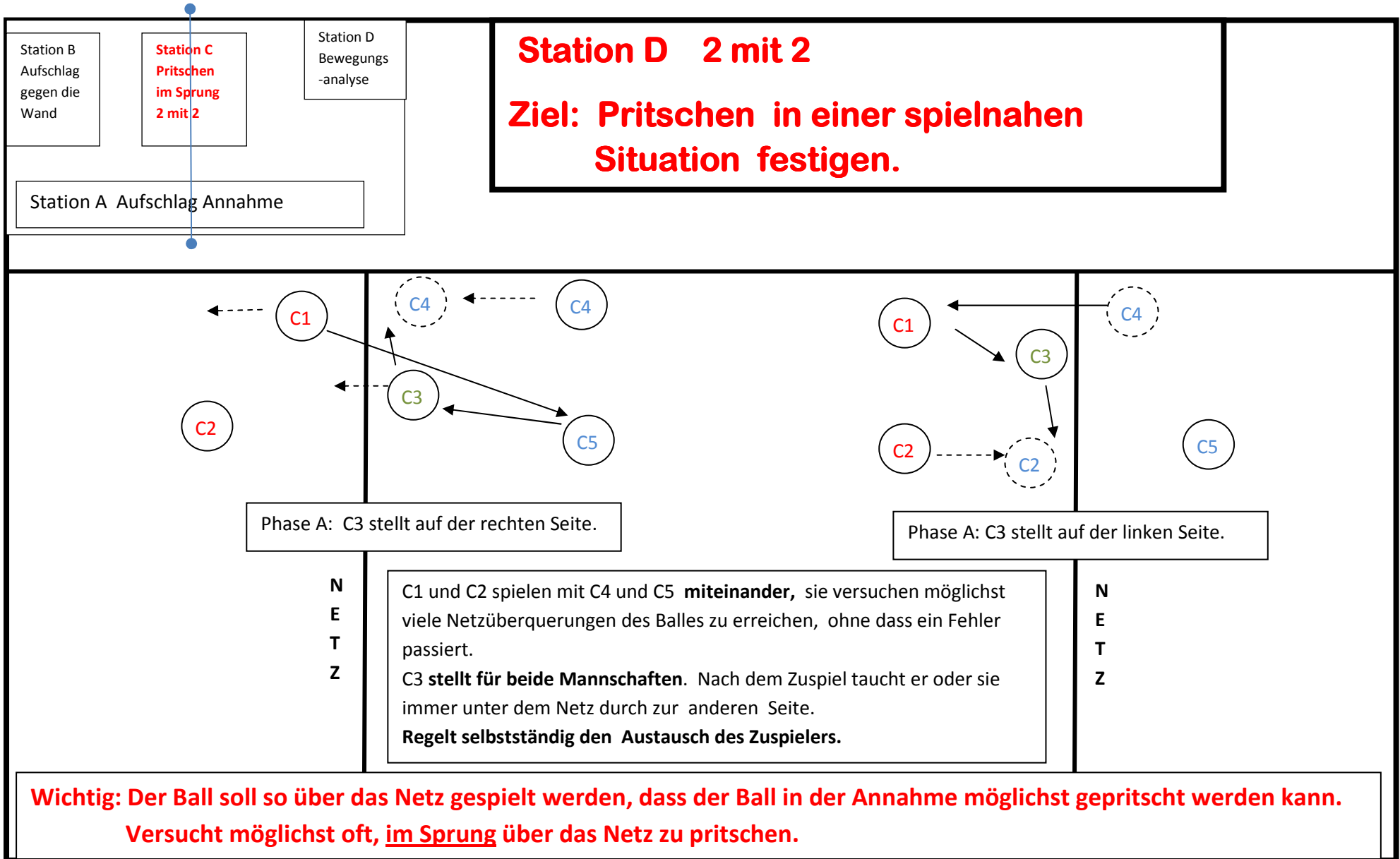
<b>Begriffe</b>	<b>Erklärungen</b>
1. Steller oder Zuspieler	Spieler, der die Bälle so zuspielt, dass über das Netz möglichst mit einem Schmetterschlag angegriffen werden kann.
2. Angreifer	Spieler, der die Bälle möglichst so zum Gegner zurückspielt, dass dieser Schwierigkeiten mit der Abwehr hat.
3. Baggern	Technik, mit der flache Bälle gespielt werden.
4. Pritschen	Technik, mit der hohe Bälle gespielt werden.
5. Kontrollpass	Im Spiel oder auch in Übungsformen spielt sich ein Spieler den Ball selbst hoch, um ihn dann je nach Aufgabenstellung zu fangen oder weiterzuspielen.
6. Danke-Ball	Übers Netz gespielter Ball (pritschen oder baggern), von dem keine Gefahr ausgeht und der normalerweise leicht anzunehmen ist.
7. Angriff	Jeder übers Netz in Richtung Gegner gespielte Ball.
8. Abwehr/Annahme /1. Pass	Spielen des Balles, der vom Gegner kommt.
9. Dreierspiel	Drei Ballkontakte in einer Mannschaft, bevor der Ball das Netz überquert.
10. „Ich“ rufen	Den Mitspieler informieren, wenn man den übers Netz gespielten Ball selbst annehmen möchte.
11. Verständigung	Kommunikation zwischen den Spielern vor, während und nach einem Spielzug
12. Aktive Grundstellung	Körperhaltung, um auf das Spielen des Balles vorbereitet zu sein.
13. Lauerstellung	Position des Angreifers zur Vorbereitung des Anlaufs beim Angriff
14.	Positionen auf dem Spielfeld zur Vorbereitung einer möglichen Aktion einnehmen. Beispiel: Blockspieler löst sich bei einem Danke-Ball des Gegners sofort vom Netz.
15. Miteinander spielen	Zwei Mannschaften spielen möglichst lange ohne Bodenkontakt des Balles.
16. Herausfordernd spielen	Ball so spielen, dass dieser von der anderen Mannschaft oder dem Partner beim Üben gerade noch erreicht werden kann.
17. Power-Volleyball	Wichtigste Spielvariante zur Intensivierung des Spiels, aber auch sehr sinnvoll zur Taktik-Schulung. Grundprinzip: Bälle werden von der Seite eingeworfen.
18. Helfen	Bei missglückten Aktionen den betroffenen Spieler mit allen Möglichkeiten unterstützen, den Fehler auszugleichen und den Ball im Spiel zu halten.





## Anlage 3

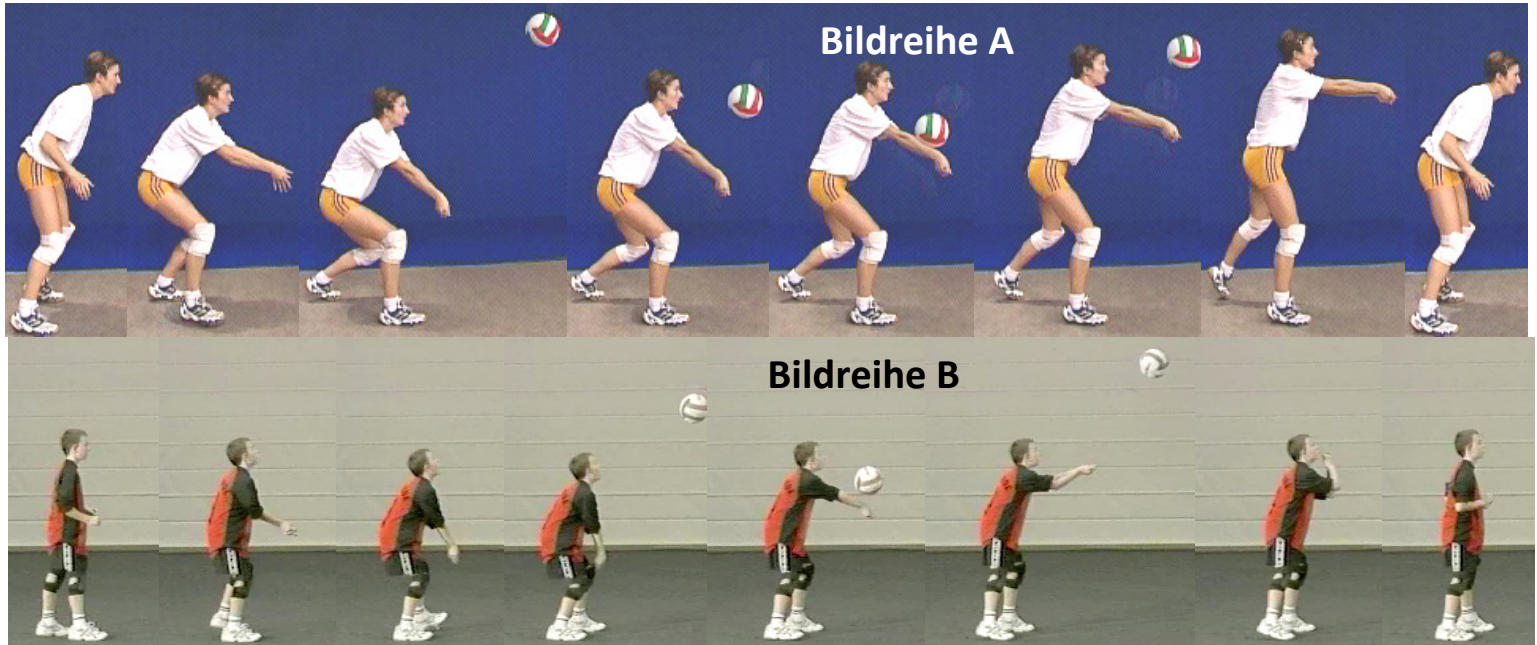




**Aufgabenstellung:**

Bildreihe A zeigt das Baggern einer Wettkampfspielerin, die Bildreihen B und C stellen das Baggern eines Jungen und eines Mädchens aus einer Schülersmannschaft dar.

Schau dir zunächst noch einmal genau die Bildreihe A an und beantworte dann nacheinander die Fragen zu den Bildreihen B und C.



A) Was macht der Junge genauso wie die Wettkampfspielerin? .....

Welches sind deiner Meinung nach die beiden wichtigsten Unterschiede? .....

Wie wird vermutlich der Ball fliegen? Kreuze an!  hoch  flach  kurz  weit Begründung: .....



B) Was macht das Mädchen genauso wie die Wettkampfspielerin? .....

Welches sind deiner Meinung nach die beiden wichtigsten Unterschiede? .....

Wie wird vermutlich der Ball fliegen? Kreuze an!  hoch  flach  kurz  weit Begründung: .....

Welchen Tipp zur Verbesserung seiner Technik würdest du dem Jungen geben? .....

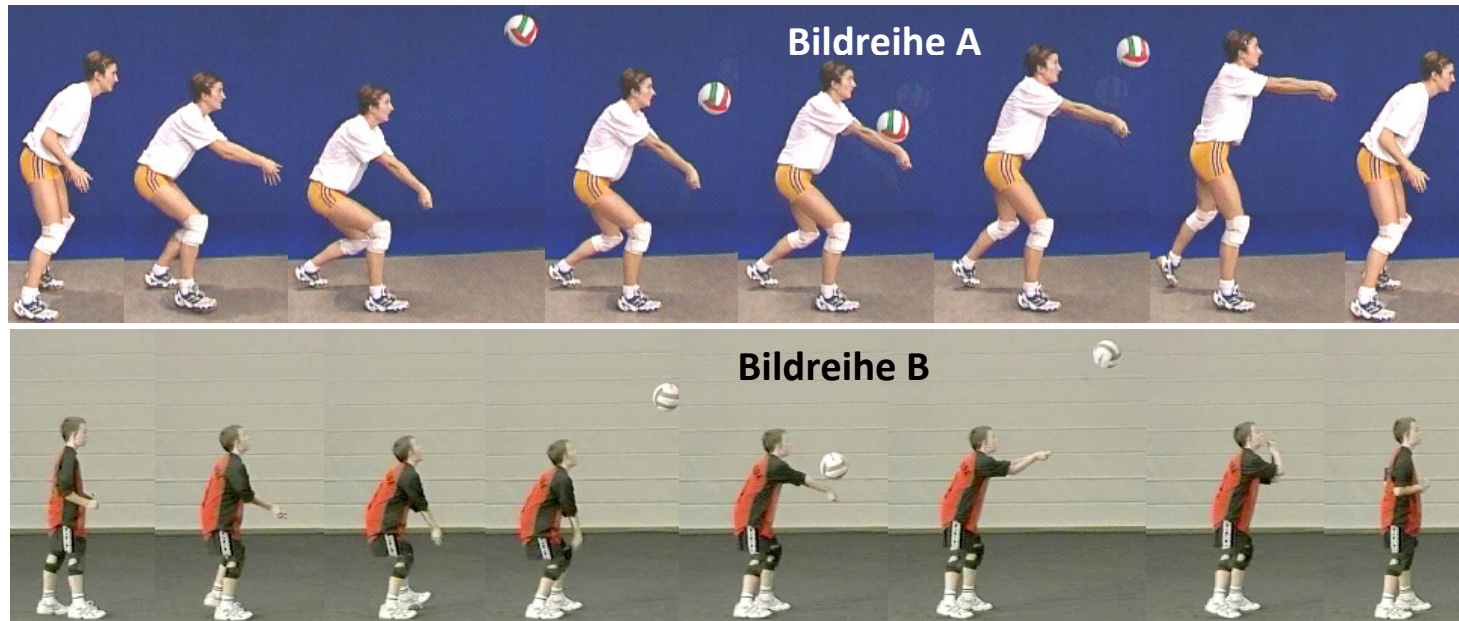
Welchen Tipp würdest du dem Mädchen geben?.....

## Anlage 5a schwierigere Version Lösungsbogen

## Arbeitsbogenbogen „Was ist gut, was kann verbessert werden?“

**Aufgabenstellung:**

Bildreihe A zeigt das Baggern einer Wettkampfspielerin, die Bildreihen B und C stellen das Baggern eines Jungen und eines Mädchens aus einer Schülersmannschaft dar. Schau dir zunächst noch einmal genau die Bildreihe A an und beantworte dann die Fragen zu den Bildreihen B und C.



**A) Was macht der Junge genauso wie die Wettkampfspielerin?** Beim Spielen des Balles sind die Arme vollkommen gestreckt. Der Treffpunkt stimmt überein. **Welches sind deiner Meinung nach die beiden wichtigsten Unterschiede?** Er erwartet den Ball völlig aufrecht. Beim Beugen der Knie nimmt er die Arme nach unten und schlägt mit den Armen gegen den Ball. **Weitere Unterschiede:** Das Körpergewicht liegt beim Erwarten des Balles auf den Fersen. Er hat eine engere Fußstellung. Nach dem Spielen des Balles beugt er die Arme sehr stark und steht wieder völlig passiv ohne Vorspannung. **Wie wird der Ball vermutlich fliegen?** Kreuze an!  hoch  flach  kurz  weit Begründung: Durch das Schlagen mit den Armen gegen den Ball und den hohen Treffpunkt wird dieser vermutlich relativ hoch und weit fliegen.



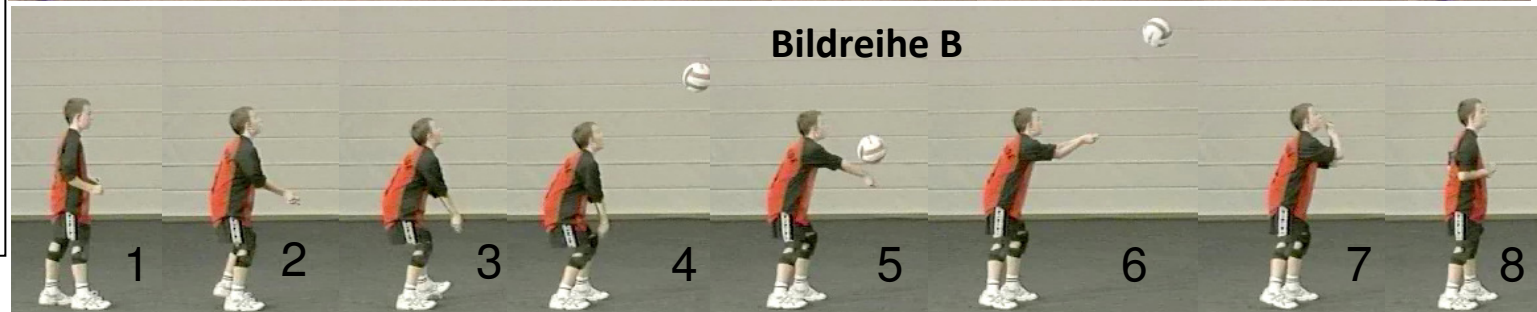
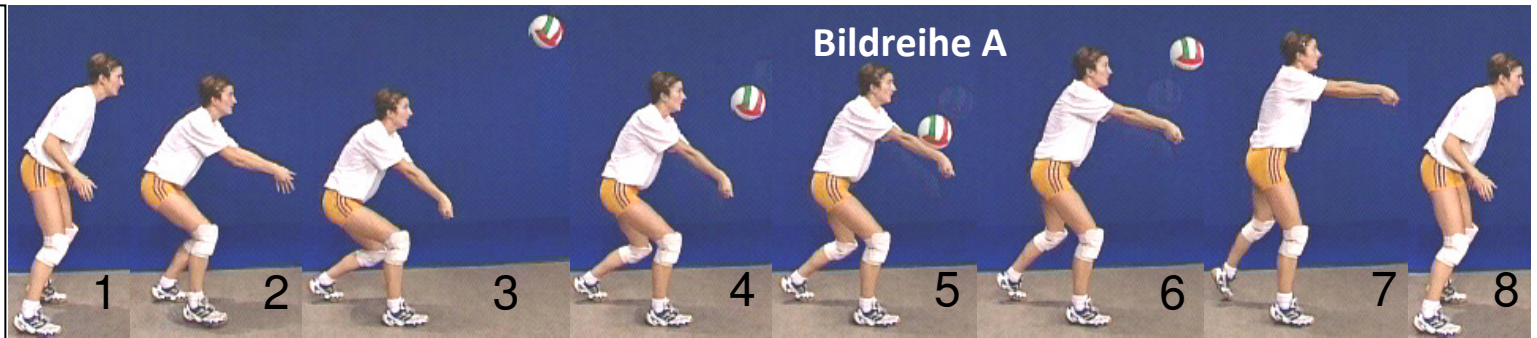
**B) Was macht das Mädchen genauso wie die Wettkampfspielerin?** Es hat eine aktive Grundstellung. Beim Spielen des Balles sind die Arme vollkommen gestreckt. Der Treffpunkt stimmt überein. **Welches sind deiner Meinung nach die beiden wichtigsten Unterschiede?** Sie beugt den Oberkörper stark nach vorne. Sie führt die Arme zwischen die Knie und schlägt gegen den Ball. **Weitere Unterschiede:** Beim Spielen des Balles hat sie eine sehr große Schrittstellung. Sie spielt den Ball weit vor dem Körper. Es ist keine Körperstreckung erkennbar. **Wie wird der Ball vermutlich fliegen?** Kreuze an!  hoch  flach  kurz  weit Begründung: Sie schlägt relativ stark gegen den Ball und trifft ihn sehr tief und weit vor dem Körper. Die Flugkurve wird daher vermutlich flach und weit sein.

**C) Welchen Tipp zur Verbesserung seiner Technik würdest du dem Jungen geben?** Nimm eine viel aktivere Grundstellung ein und lass die Arme bei der Bewegung zum Ball oben, damit du nicht gegen den Ball schlägst..

**Welchen Tipp würdest du dem Mädchen geben?** Bewegung dich schneller zum Ball damit du ihn weiter oben spielen kannst. Lass die Arme bei der Bewegung zum Ball oben, damit du nicht gegen den Ball schlägst.

**Aufgabenstellung:**

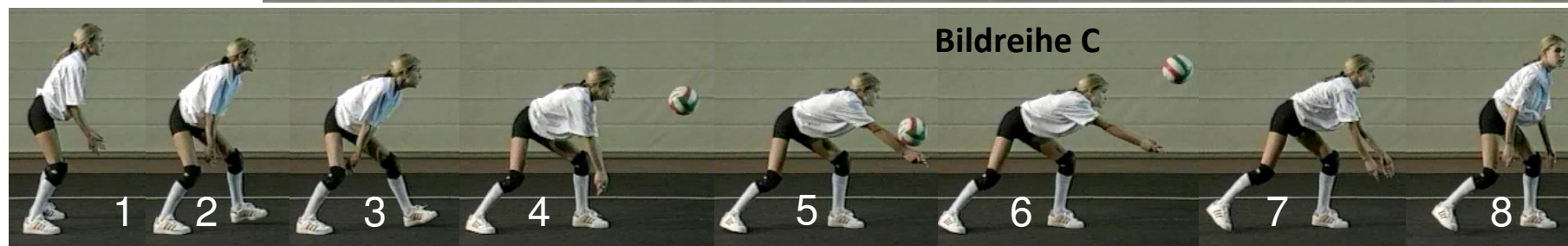
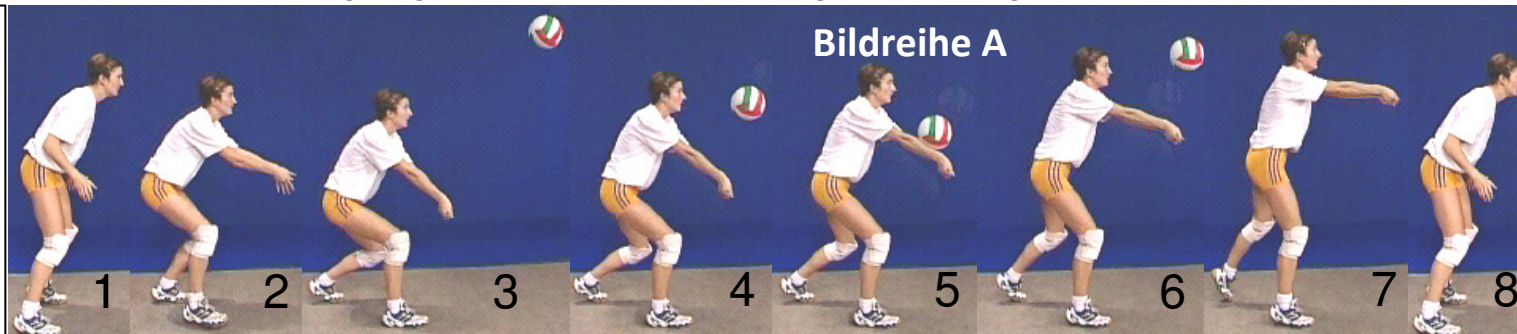
Bildreihe A zeigt das Baggern einer Wettkampfspielerin, die Bildreihen B und C stellen das Baggern eines Jungen und eines Mädchens aus einer Schülerschaft dar. Schau dir zunächst noch einmal genau die Bildreihe A an und beantworte dann nacheinander die Fragen. Es geht dabei natürlich nur um das Baggern, andere Unterschiede sind uninteressant.




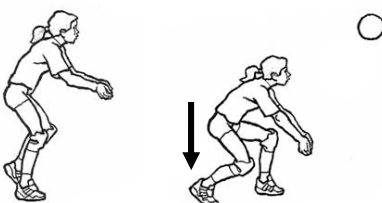
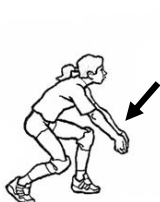
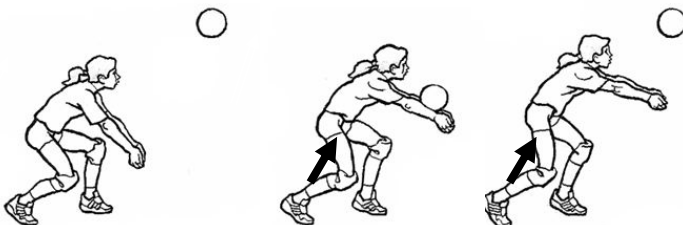

1. Vergleiche zuerst die **drei Bilder mit der Nummer 1** aus den Bildreihen A, B und C. Wodurch unterscheidet sich **der Junge** von dem Mädchen und der Wettkampfspielerin? .....
2. Vergleiche nun die Bilder **2 und 3 der Bildreihe A** mit den Bildern **3 und 4 der Bildreihe B** und den Bildern **2 und 3 der Bildreihe C**. Was machen der **Junge und das Mädchen** anders als die Wettkampfspielerin? .....  
Was macht **nur das Mädchen** anders als die Wettkampfspielerin? .....
3. Schau dir nun das **fünfte Bild aus den drei Bildreihen** an. Was ist auf allen drei Bildern nahezu gleich? .....  
Was ist **nur bei dem Jungen** anders als bei der Wettkampfspielerin? .....  
Was ist **nur bei dem Mädchen** anders als bei der Wettkampfspielerin? .....
4. Schau dir nun das jeweils **7. und 8. Bild aus den drei Bildreihen** an. Was macht **nur der Junge** anders als das Mädchen **und die** Wettkampfspielerin? .....

**Aufgabenstellung:**



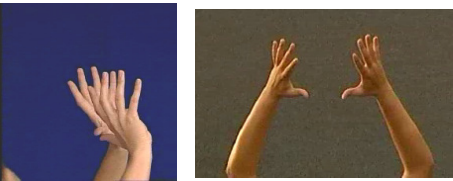
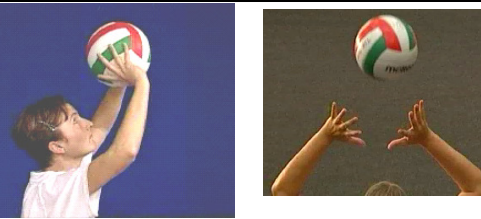
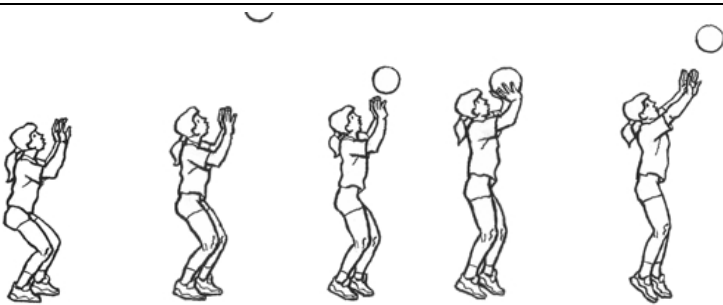
Bildreihe A zeigt das Baggern einer Wettkampfspielerin, die Bildreihen B und C stellen das Baggern eines Jungen und eines Mädchens aus einer Schülerschaft dar. Schau dir zunächst noch einmal genau die Bildreihe A an und beantworte dann nacheinander die Fragen. Es geht dabei natürlich nur um das Baggern, andere Unterschiede sind uninteressant.



1. Vergleiche zuerst die **drei Bilder mit der Nummer 1** aus den Bildreihen A, B und C. Wodurch unterscheidet sich der Junge von dem Mädchen und der Wettkampfspielerin? **Er steht völlig aufrecht und hat keine Körperspannung.**
2. Vergleiche nun die Bilder **2 und 3 der Bildreihe A** mit den Bildern **3 und 4 der Bildreihe B** und den Bildern **2 und 3 der Bildreihe C**. Was machen der Junge und das Mädchen anders als die Wettkampfspielerin? **Beide führen die Arme/Hände weit nach unten, das Mädchen sogar bis zwischen die Knie die Wettkampfspielerin lässt die Arme oben.**  
Was macht **nur das Mädchen** anders als die Wettkampfspielerin? **Das Mädchen beugt den Oberkörper sehr weit nach vorne und nach unten.**
3. Schau dir nun das **fünfte Bild aus den drei Bildreihen** an. Was ist auf allen drei Bildern nahezu gleich? **Die Arme sind völlig gestreckt, der Ball wird mit den Unterarmen etwas oberhalb des Handgelenks gespielt.**  
Was ist bei **nur bei dem Jungen** anders als bei der Wettkampfspielerin? **Er spielt den Ball mit nahezu gestreckten Beinen und hat eine relativ enge Fußstellung.**  
Was ist **nur bei dem Mädchen** anders als bei der Wettkampfspielerin? **Es spielt den Ball sehr tief mit stark nach vorne gebeugtem Oberkörper und hat eine sehr weite Schrittstellung.**
4. Schau dir nun das jeweils **7. Und 8. Bild aus den drei Bildreihen** an. Was macht **nur der Junge** anders als das Mädchen und die Wettkampfspielerin? **Er beugt nach dem Spielen des Balles sehr stark die Arme und steht wieder völlig aufrecht.**

Beobachtungsbogen Baggern		
	<b>Baggern - Ausgangsposition</b>	
	Nimmt die Spielerin eine gute Ausgangsstellung (FüÙe schulterbreit auseinander, Gewicht auf den Fußballen, Knie gebeugt vor den Fußspitzen, Oberkörper nach vorn geneigt, Arme angewinkelt, Hände seitlich neben dem Körper) ein?	gut.. ansatzweise nicht .... zu erkennen
Kommentar:		
	<b>Baggern – Vorbereitung</b>	
	Werden die Knie vor dem Spielen des Balles gebeugt?	gut.. ansatzweise nicht .... zu erkennen
Kommentar:		
	<b>Baggern - Spielbrett</b>	
	Werden Hände und Arme so zusammengeführt, dass ein vollkommen gerades „Spielbrett“ entsteht?	gut.. ansatzweise nicht .... zu erkennen
Kommentar:		
	<b>Baggern – Körperstreckung</b>	
	Wird der Ball aus einer weichen Streckung der Knie gespielt? Bleibt der Winkel zwischen Armen und Oberkörper nahezu unverändert?	gut.. ansatzweise nicht .... zu erkennen
Kommentar:		
	<b>Baggern – Treffpunkt</b>	
	Wird der Ball mit den Unterarmen knapp oberhalb der Handwurzel gespielt?	gut.. ansatzweise nicht .... zu erkennen
Kommentar:		

Anlage 7

Beobachtungsbogen Pritschen		
	<b>Pritschen - Ausgangsstellung</b>	
	<p>Ist eine gute Ausgangsstellung (FüÙe schulterbreit auseinander, Gewicht auf den Fußballen, Knie gebeugt vor den Fußspitzen, Oberkörper nach vorn geneigt, Arme angewinkelt) erkennbar?</p>	<p>gut.. ansatzweise... nicht... .... zu erkennen</p>
Kommentar:		
	<b>Pritschen - Vorbereitung</b>	
	<p>Werden die Knie vor dem Spielen des Balles gebeugt? Sind die Arme vor dem Ballkontakt gebeugt?</p>	<p>gut.. ansatzweise... nicht... .... zu erkennen</p>
Kommentar:		
	<b>Pritschen - Vorbereitung</b>	
	<p>Sind die Finger vor dem Ballkontakt gespreizt? Zeigen die Daumen in Richtung Augen?</p>	<p>gut.. ansatzweise... nicht... .... zu erkennen</p>
Kommentar:		
	<b>Pritschen – Spielen des Balles</b>	
	<p>Wird der Ball mit den ersten beiden Fingergliedern aller 10 Finger gespielt? Wird der Ball etwas vor und über der Stirn gespielt?</p>	<p>gut.. ansatzweise... nicht... .... zu erkennen</p>
Kommentar:		
	<b>Pritschen – Streckung</b>	
	<p>Wird der Ball aus einer Ganzkörperstreckung heraus gespielt (Impulskette Beine → Arme)?</p>	<p>gut.. ansatzweise... nicht... .... zu erkennen</p>
Kommentar:		



## Baggern- von einfach bis ganz schön schwierig – neun Aufgaben zur Auswahl

### Organisation:

- ⇒ Bitte alle Aufgaben nacheinander durchführen. Übung 1 durchlesen, ausführen, dann erst die Übung 2 durchlesen und die Übung ausführen.
- ⇒ Selbst entscheiden, wie oft und wie lange eine Übung durchgeführt wird.
- ⇒ Den Aufgabenwechsel (z. B. Aufgabe 2) immer selbst regeln.
- ⇒ Für das Übungsprogramm stehen 10 Minuten zur Verfügung
- ⇒ Gebt eurem Partner Tipps, wenn euch auffällt, was er besser machen könnte. Sagt ihm aber auch, wenn ihr erkennt, was er gut macht.
- ⇒ Zur Durchführung der Übung müsst ihr zwei Begriffe kennen: a) **Grundstellung** b) **Kontrollpass**

### 1. Aufgabe:

A und B spielen sich den Ball einarmig ununterbrochen mit dem Unterarm zu.

### 2. Aufgabe:

B sitzt mit gespreizten Beinen vor A. A wirft den Ball zu, den B im Sitzen zurückbaggern muss.

### 3. Aufgabe:

A wirft den Ball unterschiedlich zu, damit sich B immer etwas zum Ball bewegen muss. B baggert so zurück, dass A den Ball über Kopfhöhe fangen oder einen **Kontrollpass** spielen kann.

### 4. Aufgabe:

A wirft den Ball zu, B baggert zurück. Nach dem ersten Bagger von B berührt er das Knie von A bewegt sich zurück in die Grundstellung, nach dem zweiten Bagger dreht er sich um, berührt die Wand und bewegt sich wieder zurück in die Grundstellung.

### 5. Aufgabe:

A pritscht und B baggert. B soll so genau baggern, dass A möglichst oft einen Kontrollpass spielen kann.

### 6. Aufgabe:

A und B legen eine Zusatzaufgabe für B fest. Beispiel: Nach dem Baggern einen Schritt zur Seite machen, mit einer Hand den Boden berühren und wieder zurück in die Grundstellung kommen. A pritscht und B baggert. Sobald A einen **Kontrollpass** spielt, führt B die Zusatzaufgabe aus.

**Achtet darauf, dass die Zusatzaufgabe nicht zu schwierig ist.**

### 7. Aufgabe:

A und B baggern ununterbrochen. A gibt immer eine Sprungform vor (z. B. Hampelmannsprung), die zwischen zwei Ballkontakten ausgeführt werden muss.

### 8. Aufgabe:

A und B baggern ununterbrochen. Beide entscheiden sich, bewusst Fehler in das Baggern einzubauen.

Z. B.: Beim Baggern auf einem Bein stehen, bewusst mit der Faust spielen, bewusst ohne Körperstreckung spielen, mit den Unterarmen leicht gegen den Ball schlagen u. s. w.

### 9. Aufgabe:

A und B spielen zu zweit ohne irgendwelche Vorgaben. Beide sollen sich möglichst intensiv bewegen und gegenseitig anfeuern.

Anlage 9

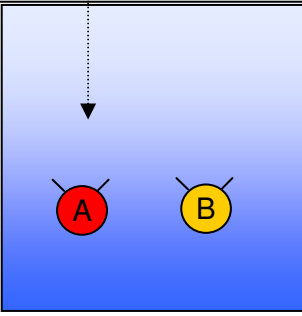

Spielerbeobachtung beim Spiel 2 gegen 2

**Aufgabenstellung:** Beobachte einen der beiden Spieler und mache immer einen Strich, wenn du eines der beiden Merkmale beobachten oder nicht beobachten kannst. Fällt dir noch etwas auf, dann notiere es unter Kommentar.

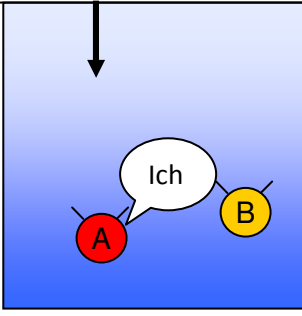

Beobachter: ..... beobachteter Spieler: .....

Beobachtungsmerkmale:

„**Verständigung**“ und „**aktive Grundstellung**“

	<p><b>Hat eine <u>aktive Grundstellung</u> beim Erwarten des gegnerischen Angriffs.</b></p>	Merkmal gut erkennbar	
		Merkmal nicht / schlecht erkennbar	

Kommentar: .....  
 .....

	<p><b>Hat vor dem Spielen des Balles <u>„Ich“</u> gerufen.</b></p>	Merkmal gut erkennbar	
		Merkmal nicht / schlecht erkennbar	

Kommentar: .....  
 .....

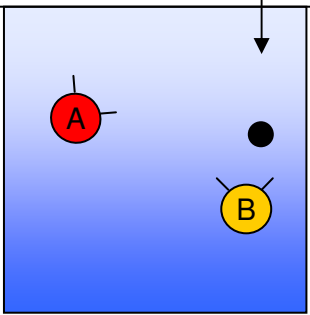
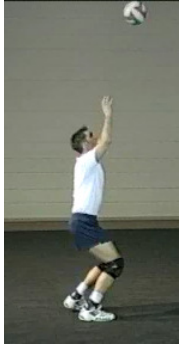
Spielerbeobachtung beim Spiel 2 gegen 2

**Aufgabenstellung:** Beobachte einen der beiden Spieler und mache immer einen Strich, wenn du eines der beiden Merkmale beobachten oder nicht beobachten kannst. Fällt dir noch etwas auf, dann notiere es unter Kommentar.

Beobachter: ..... beobachteter Spieler: .....

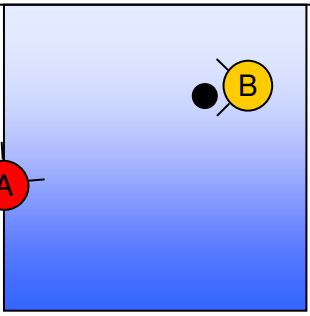
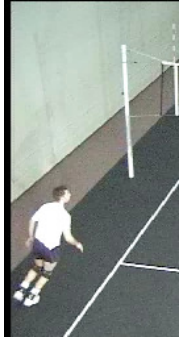
Beobachtungsmerkmale:

„Lauf ans Netz“ und „Lauerstellung“

	<p><b>Ist nach vorne in Richtung Netz zum Stellen gelaufen, bevor sein Partner den Ballkontakt hatte!</b></p>	<p>Merkmal gut erkennbar</p> <hr/> <p>Merkmal nicht / schlecht erkennbar</p>	
--	---	--	--

Kommentar: .....

.....

	<p><b>Bereitet den Angriff in der „Lauerstellung“, vor, wenn er selbst nicht stellen muss.</b></p>	<p>Merkmal gut erkennbar</p> <hr/> <p>Merkmal nicht / schlecht erkennbar</p>	
---	--	--	---

Kommentar: .....

.....

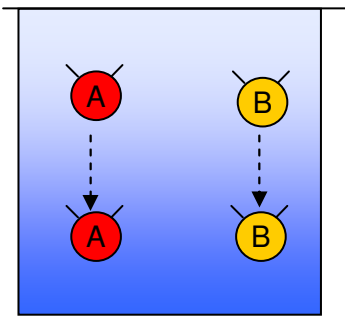
Spielerbeobachtung beim Spiel 2 gegen 2

**Aufgabenstellung:** Beobachte einen der beiden Spieler und mache immer einen Strich, wenn du eines der beiden Merkmale beobachten oder nicht beobachten kannst (nur beim ersten Merkmal). Fällt dir noch etwas auf, dann notiere es unter Kommentar.

Beobachter: ..... beobachteter Spieler: .....

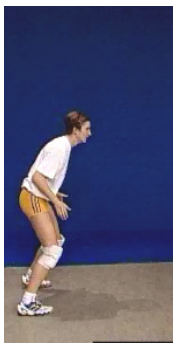
Beobachtungsmerkmale:

„Schnell zurück in die Grundstellung“ und „Anfeuern“



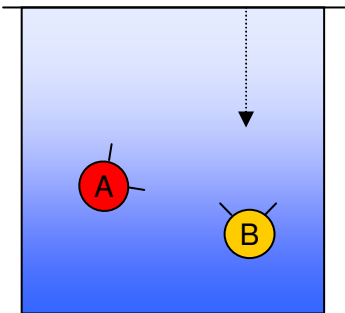
**Bewegt sich nach dem eigenen Angriff/Zuspiel schnell zurück in den hinteren Bereich des Spielfeldes.**

Merkmal gut erkennbar
Merkmal nicht / schlecht erkennbar



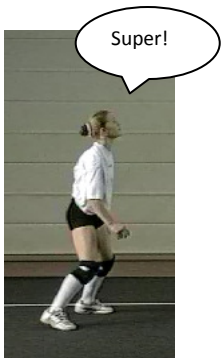
Kommentar: .....

.....



**Feuert seinen Mitspieler an.**

Merkmal erkannt



Kommentar: .....

.....

Anlage 12

Spielerbeobachtung beim Spiel 2 gegen 2

**Aufgabenstellung:** Beobachte einen der beiden Spieler und mache immer einen Strich, wenn du eines der beiden Merkmale beobachtest. Fällt dir noch etwas auf, dann notiere es unter Kommentar.

Beobachter: ..... beobachteter Spieler: .....

Beobachtungsmerkmale: **„Baggern statt Pritschen“** und **„Fehler bei welcher Technik“**

	<p><b>Ball wird gebaggert, obwohl man ihn hätte pritschen können.</b></p>		
Trifft zu.	Trifft nicht zu.	Kann ich nicht beurteilen.	

Kommentar: .....

.....

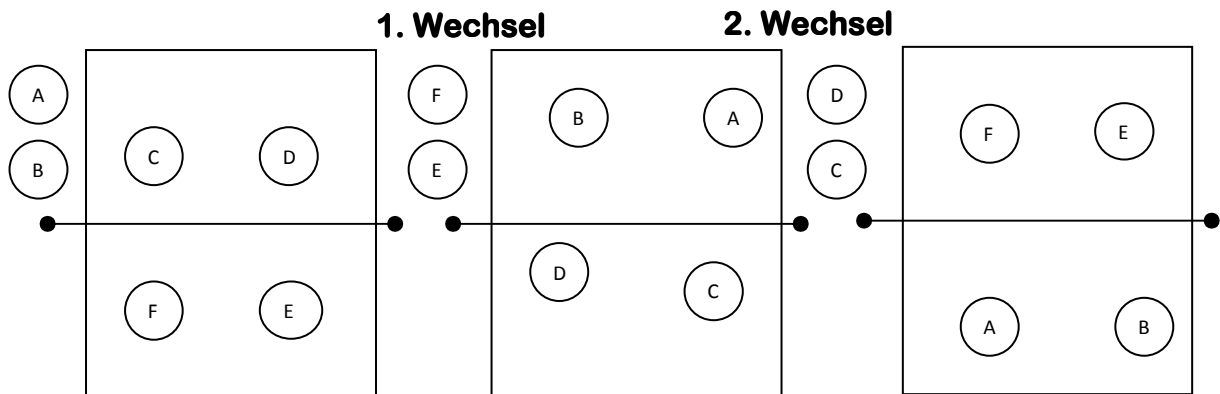
Fehler passiert beim Pritschen	Fehler passiert beim Baggern	Zuordnung nicht möglich	
			<p><b>Ein Fehler liegt dann vor, wenn der Ball nach dem Ballkontakt nicht mehr weitergespielt werden kann.</b></p>
			

Kommentar: .....

.....

**Spielerbeobachtung beim Spiel 2 gegen 2 Verständigung und Grundstellung**
**Ablauf:**

- A und B entscheiden sich, wer wen beobachtet. Jeder hat einen Beobachtungsbogen.
- Sie beobachten nur zwei Merkmale.
- Immer durch einen Strich markieren, was beobachtet worden ist.
- Nach etwa 5 Minuten wechseln (siehe Skizze).
- Vorher den beobachteten Mitschülern eine kurze Rückmeldung geben, was gut war und was verbessert werden kann.
- Den Beobachtungsbogen an den nächsten Beobachter weitergeben!

**1. Durchgang**

Wer beobachtet?	Wer wird beobachtet?	Was wird beobachtet?	
		<b>Rufen vor dem Spielen des Balles?</b>	<b>Ausgangsstellung beim Erwarten des Balles?</b>
Was ist dir sonst noch aufgefallen?		<i>Hat „Ich“ gerufen!</i>	<i>Aktive Ausgangsstellung!</i>
		<i>Hat nicht gerufen!</i>	<i>Passive Ausgangsstellung!</i>

**2. Durchgang**

Wer beobachtet?	Wer wird beobachtet?	Was wird beobachtet?	
		<b>Rufen vor dem Spielen des Balles?</b>	<b>Ausgangsstellung beim Erwarten des Balles?</b>
Was ist dir sonst noch aufgefallen?		<i>Hat „Ich“ gerufen!</i>	<i>Aktive Ausgangsstellung!</i>
		<i>Hat nicht gerufen!</i>	<i>Passive Ausgangsstellung!</i>

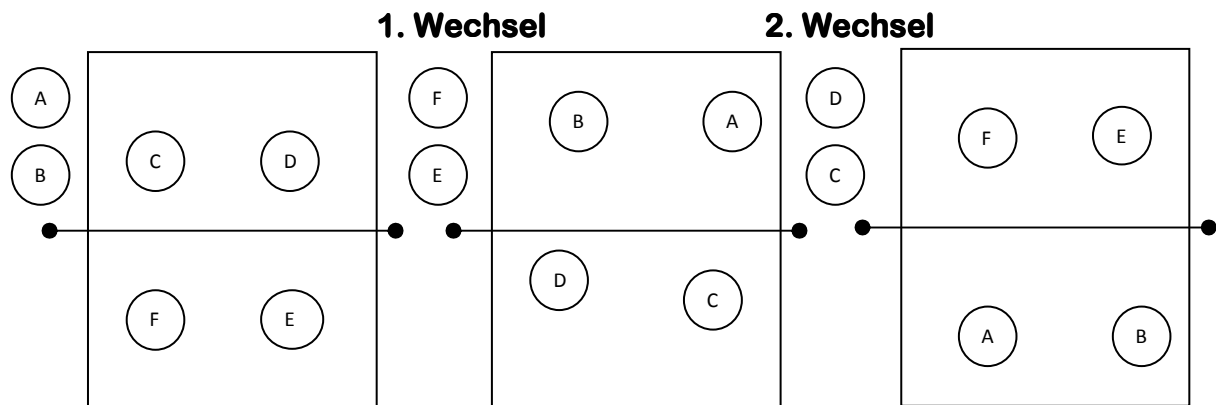
**3. Durchgang**

Wer beobachtet?	Wer wird beobachtet?	Was wird beobachtet?	
		<b>Rufen vor dem Spielen des Balles?</b>	<b>Ausgangsstellung beim Erwarten des Balles?</b>
Was ist dir sonst noch aufgefallen?		<i>Hat „Ich“ gerufen!</i>	<i>Aktive Ausgangsstellung!</i>
		<i>Hat nicht gerufen!</i>	<i>Passive Ausgangsstellung!</i>

## Anlage 14

Spielerbeobachtung beim Spiel 2 gegen 2 **Lauf ans Netz und Lauerstellung****Ablauf:**

- A und B entscheiden sich, wer wen beobachtet. Jeder hat einen Beobachtungsbogen.
- Sie beobachten nur zwei Merkmale.
- Immer durch einen Strich markieren, was beobachtet worden ist.
- Nach etwa 5 Minuten wechseln (siehe Skizze).
- Vorher den beobachteten Mitschülern eine kurze Rückmeldung geben, was gut war und was verbessert werden kann.
- Den Beobachtungsbogen an den nächsten Beobachter weitergeben!

**1. Durchgang**

Wer beobachtet?	Wer wird beobachtet?	Was wird beobachtet?	
		<b>Lauf ans Netz</b>	<b>Lauerstellung</b>
Was ist dir sonst noch aufgefallen?		<i>Läuft nach vorne ans Netz zum Stellen!</i>	<i>Bewegt sich nach der Annahme in die „Lauerstellung“!</i>
		<i>Läuft nicht nach vorne ans Netz zum Stellen!</i>	<i>Verändert nach der Annahme seine Position im Spielfeld nicht!</i>

**2. Durchgang**

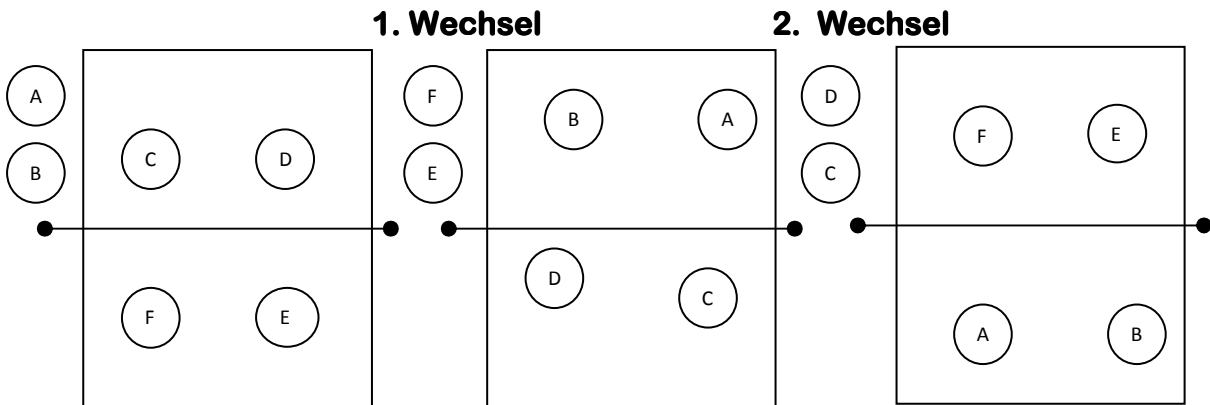
Wer beobachtet?	Wer wird beobachtet?	Was wird beobachtet?	
		<b>Lauf ans Netz</b>	<b>Lauerstellung</b>
Was ist dir sonst noch aufgefallen?		<i>Läuft nach vorne ans Netz zum Stellen!</i>	<i>Bewegt sich nach der Annahme in die „Lauerstellung“!</i>
		<i>Läuft nicht nach vorne ans Netz zum Stellen!</i>	<i>Verändert nach der Annahme seine Position im Spielfeld nicht!</i>

**3. Durchgang**

Wer beobachtet?	Wer wird beobachtet?	Was wird beobachtet?	
		<b>Lauf ans Netz</b>	<b>Lauerstellung</b>
Was ist dir sonst noch aufgefallen?		<i>Läuft nach vorne ans Netz zum Stellen!</i>	<i>Bewegt sich nach der Annahme in die „Lauerstellung“!</i>
		<i>Läuft nicht nach vorne ans Netz zum Stellen!</i>	<i>Verändert nach der Annahme seine Position im Spielfeld nicht!</i>

Anlage 15 Spielerbeobachtung beim Spiel 2 gegen2 **Zurück in die Abwehr und Anfeuern**

- Ablauf:**
- A und B entscheiden sich, wer wen beobachtet. Jeder hat einen Beobachtungsbogen.
  - Sie beobachten nur zwei Merkmale.
  - Immer durch einen Strich markieren, was beobachtet worden ist.
  - Nach etwa 5 Minuten wechseln (siehe Skizze).
  - Vorher den beobachteten Mitschülern eine kurze Rückmeldung geben, was gut war und was verbessert werden kann.
  - Den Beobachtungsbogen an den nächsten Beobachter weitergeben!



**1. Durchgang**

Wer beobachtet?	Wer wird beobachtet?	Was wird beobachtet?	
		<b>Schnell zurück in die Grundstellung?</b>	<b>Anfeuern des Mitspielers?</b>
Was ist dir sonst noch aufgefallen?		<i>Bewegt sich nach dem Angriff schnell zurück!</i>	<i>Feuert seinen Mitspieler an, unterstützt ihn!</i>
		<i>Bleibt nach dem Angriff zu dicht am Netz!</i>	<i>Feuert seinen Mitspieler nicht an. Meckert bei Fehlern!</i>

**2. Durchgang**

Wer beobachtet?	Wer wird beobachtet?	Was wird beobachtet?	
		<b>Schnell zurück in die Grundstellung?</b>	<b>Anfeuern des Mitspielers?</b>
Was ist dir sonst noch aufgefallen?		<i>Bewegt sich nach dem Angriff schnell zurück!</i>	<i>Feuert seinen Mitspieler an, unterstützt ihn!</i>
		<i>Bleibt nach dem Angriff zu dicht am Netz!</i>	<i>Feuert seinen Mitspieler nicht an. Meckert bei Fehlern!</i>

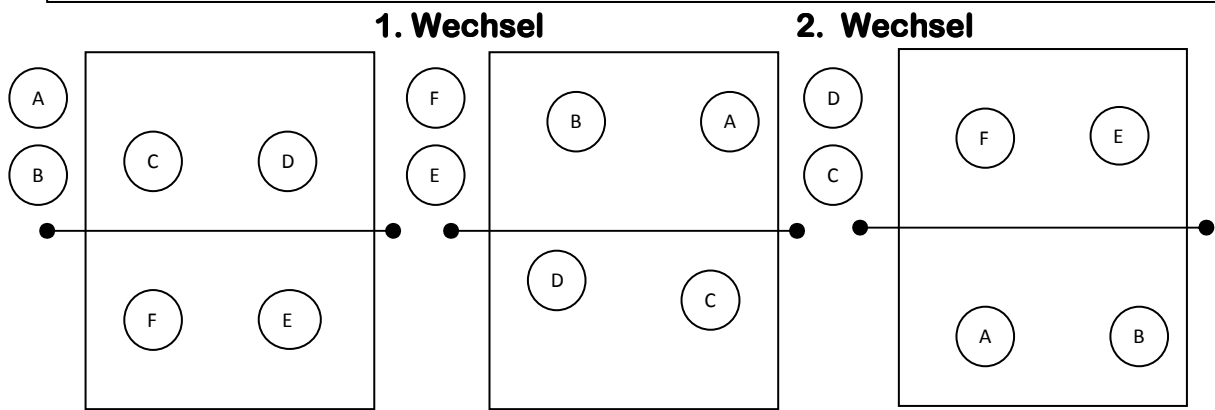
**3. Durchgang**

Wer beobachtet?	Wer wird beobachtet?	Was wird beobachtet?	
		<b>Schnell zurück in die Grundstellung?</b>	<b>Anfeuern des Mitspielers?</b>
Was ist dir sonst noch aufgefallen?		<i>Bewegt sich nach dem Angriff schnell zurück!</i>	<i>Feuert seinen Mitspieler an, unterstützt ihn!</i>
		<i>Bleibt nach dem Angriff zu dicht am Netz!</i>	<i>Feuert seinen Mitspieler nicht an. Meckert bei Fehlern!</i>



Anlage 16 Spielerbeobachtung beim Spiel zwei gegen zwei! **Pritschen oder Baggern**

- Ablauf:**
- A und B entscheiden sich, wer wen beobachtet (C oder D). Jeder hat einen Beobachtungsbogen. Sie beobachten nur zwei Merkmale.
  - Immer durch einen Strich markieren, was beobachtet worden ist. Mache den Strich in das Kästchen mit dem Fragezeichen, wenn du zu unsicher bist.
  - Nach etwa 5 Minuten wechseln (siehe Skizze).
  - Vorher den beobachteten Mitschülern eine kurze Rückmeldung geben, was gut war und was verbessert werden könnte.



**1. Durchgang**

Wer beobachtet?	Wer wird beobachtet?	Was wird beobachtet?			
		<b>Pritschen oder Baggern?</b>	?	<b>Fehler bei welcher Technik?</b>	?
Was ist dir sonst noch aufgefallen?		<i>Ball wird gebaggert, obwohl man ihn hätte pritschen können!</i>		<i>Baggern führt zum Fehler oder ist sehr ungenau!</i>	
		<i>Pritscht oder baggert situationsangemessen!</i>		<i>Pritschen führt zum Fehler oder ist sehr ungenau!</i>	

**2. Durchgang**

Wer beobachtet?	Wer wird beobachtet?	Was wird beobachtet?			
		<b>Pritschen oder Baggern?</b>	?	<b>Fehler bei welcher Technik?</b>	?
Was ist dir sonst noch aufgefallen?		<i>Ball wird gebaggert, obwohl man ihn hätte pritschen können!</i>		<i>Baggern führt zum Fehler oder ist sehr ungenau!</i>	
		<i>Pritscht oder baggert situationsangemessen!</i>		<i>Pritschen führt zum Fehler oder ist sehr ungenau!</i>	

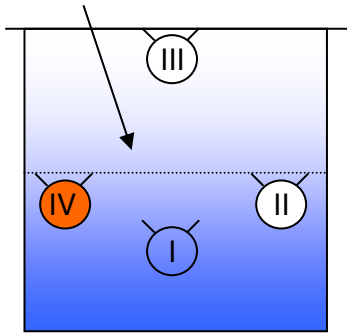
**3. Durchgang**

Wer beobachtet?	Wer wird beobachtet?	Was wird beobachtet?			
		<b>Pritschen oder Baggern?</b>	?	<b>Fehler bei welcher Technik?</b>	?
Was ist dir sonst noch aufgefallen?		<i>Ball wird gebaggert, obwohl man ihn hätte pritschen können!</i>		<i>Baggern führt zum Fehler oder ist sehr ungenau!</i>	
		<i>Pritscht oder baggert situationsangemessen!</i>		<i>Pritschen führt zum Fehler oder ist sehr ungenau!</i>	

Spielerbeobachtung beim Spiel 4 gegen 4 (1 : 3)  
 Gespielt wird mit eingeworfenen Bällen (Powervolleyball).

**Aufgabenstellung:** Beobachte den Spieler auf der **Position IV** und mache immer einen Strich, wenn du eines der drei Merkmale beobachten oder nicht beobachten kannst.

Beobachter: ..... Beobachteter Spieler: .....

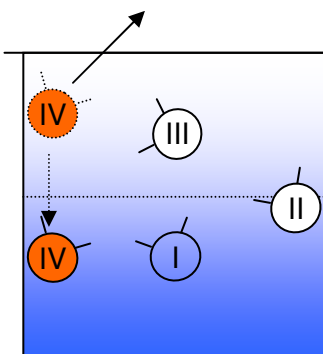


**Merkmal:**  
 Hat beim Erwarten des gegnerischen Angriffs eine gespannte Ausgangsstellung.

**Merkmal erkannt:**  
  
**Merkmal nicht erkannt:**

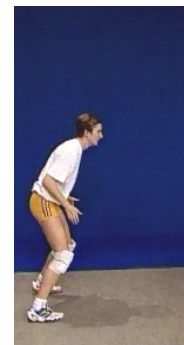


Kommentar:.....

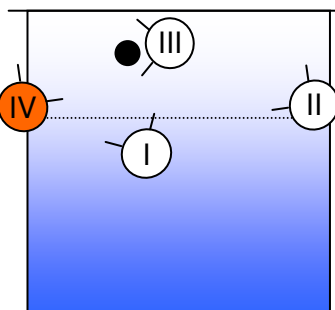


**Merkmal:**  
 Bewegt sich nach seinem Angriff schnell vom Netz zurück in die Abwehrposition.

**Merkmal erkannt:**  
  
**Merkmal nicht erkannt:**

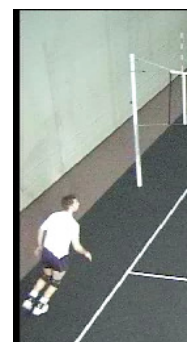


Kommentar:.....



**Merkmal:**  
 Bereitet nach der Abwehr sofort den Angriff vor („Lauerposition“).

**Merkmal erkannt:**  
  
**Merkmal nicht erkannt:**



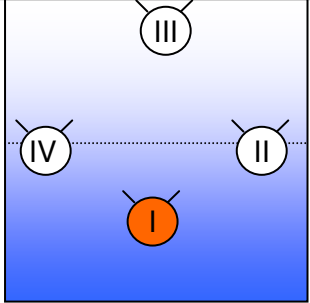

Anla Kommentar:.....

.....

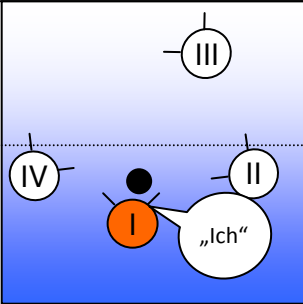

Spielerbeobachtung beim Spiel 4 gegen 4 (1 : 3)  
 Gespielt wird mit eingeworfenen Bällen (Powervolleyball).

**Aufgabenstellung:** Beobachte den Spieler auf der **Position I** und mache immer einen Strich, wenn du eines der drei Merkmale beobachten oder nicht beobachten kannst.

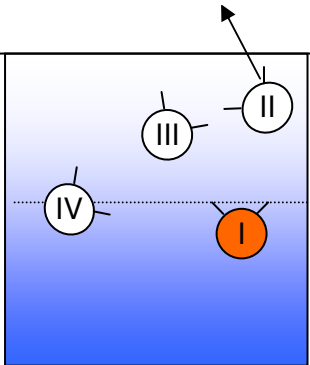

Beobachter: ..... Beobachteter Spieler: .....

	<p><b>Merkmal:</b>                  Hat eine gespannte Ausgangsstellung in der Feldabwehr.</p>	<p><b>Merkmal erkannt:</b></p> <p><b>Merkmal nicht erkannt:</b></p>	
---	--	---	---

Kommentar:.....  
 .....

	<p><b>Merkmal:</b>                  Verständigt sich mit seinen Mitspielern!                  Feuert seine Mitspieler an!</p>	<p><b>Merkmal erkannt:</b></p> <p><b>Merkmal nicht erkannt:</b></p>	
--	---	---	--

Kommentar:.....  
 .....

	<p><b>Merkmal:</b>                  Ist beim Angriff der eigenen Mannschaft zum Angreifer hin aufgerückt, hat deutlich erkennbar gesichert.</p>	<p><b>Merkmal erkannt:</b></p> <p><b>Merkmal nicht erkannt:</b></p>	
---	---	---	---

Kommentar:.....  
 .....

Beispiel A für Stationskarten Format frei wählbar

Quelle: Kröger, Chr. (2012). *Stationskarten Volleyball. CD-ROM*. Schorndorf: Hofmann.

# 6

## Technomotorischer Beanspruchungsbereich

### Aufschlag (von oben)



#### Ziel:

Zielschläge übers Netz

#### Aufgabenbeschreibung:

Spieler A steht in 3, 6, 9 Metern Entfernung zum Netz und macht Aufschläge von oben übers Netz und versucht die Matte zu treffen. Spieler B wirft ihm den Ball immer wieder zurück.

#### Ihr braucht dafür:

1 Ball, 1 Netz / 1 Feld, 1 Matte

Anlage 37

**Beispiel B für Stationskarten Format DIN A4**

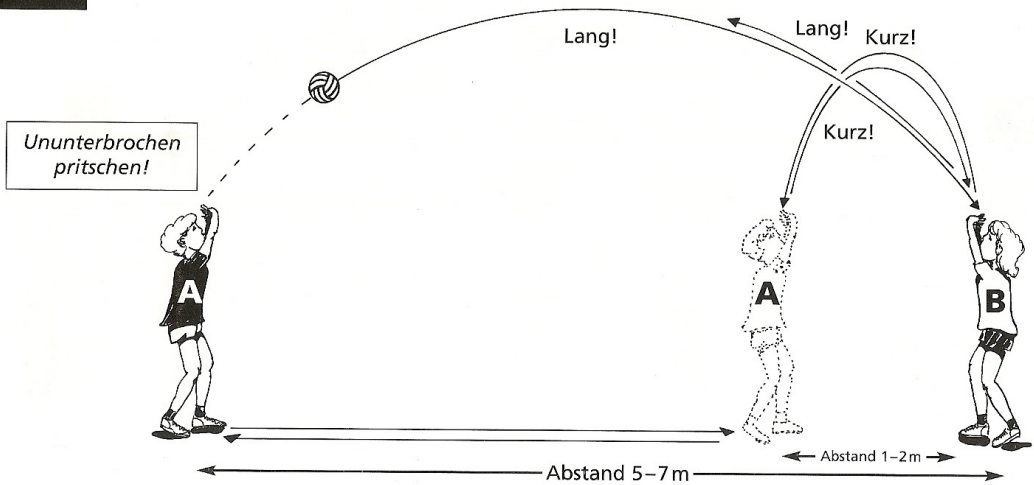
Fischer, U.; Zoglowek, H. Eisenberger, K. (2011). *Sportiv Volleyball. Kopiervorlagen für den Volleyballunterricht, 4. Auflage. Leipzig: Klett.*

© Als Kopiervorlage freigegeben. Ernst Klett Schulbuchverlag Leipzig GmbH, Leipzig 1999

# »Lang, kurz, kurz – lang, kurz, kurz usw.!«

14

**Übungsablauf:**



- Versucht, möglichst oft hintereinander folgende Reihenfolge einzuhalten:
- A – langer Pass, B – kurzer Pass, A – kurzer Pass!
  - B – langer Pass, A – kurzer Pass, B – kurzer Pass usw.!

**Geräte:**

1 Volleyball

!



Welche Laufbewegungen ergeben sich durch die Reihenfolge?

**Aufgabenwechsel:**

entfällt

22
*
*
40
2
Pri

## Anlage 38

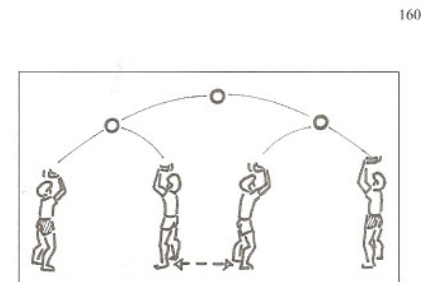
Beispiel C für Stationskarten Format DIN A5

**Quelle:** Medler, M. (2006). *Volleyball spielen mit Stationskarten*. Sportbuch-Verlag: Flensburg.**Vorlage für die Schüler**

# Pritschen

Spieler den Ball, indem du dich zwischen zwei Partnern drehst, jeweils mit Pritschen nach außen zurück.

*Du brauchst:* 2 Partner, 1 Ball

**Rückseite mit Lehrerinformationen****Hinweise für die Lehrkraft:**

- Besondere Aufmerksamkeit gilt den Bewegungsmerkmalen des Pritschens.
- Die Zuspieler lernen, ihre Krafteinsätze beim Pritschen zu differenzieren.
- Der Rückspieler in der Mitte lernt, situationsgerecht zu handeln.
- Die Positionen werden regelmäßig gewechselt.