

## **Ausgewählte Spielformen 2 gegen/mit 2 im Anfängerbereich für die Grundschule und die Orientierungsstufe**

Inhalt:

- 1 Einleitung
- 2 Vom Spiel „Ball über die Schnur“ bis zum „Kleinfeldvolleyballspiel 2 gegen/mit 2“
  - 2.1 2 mit 2 hintereinander „Ball über Schnur“
  - 2.2 2 mit 2 hintereinander „Ball über Schnur mit Platzwechsel“
  - 2.3 2 mit 2 hintereinander „Ins andere Feld wird gepritscht“
  - 2.4 2 mit 2 hintereinander „Drei Ballkontakte sind Pflicht“
  - 2.5 Übergang zum Spiel 2 mit/gegen 2 nebeneinander“
  - 2.6 Werfen und Fangen noch einmal erlaubt
    - 2.6.1 Möglichkeit A „Nur beim zweiten Ballkontakt Fangen/Werfen erlaubt“
    - 2.6.2 Möglichkeit B „Nur beim ersten Ballkontakt Fangen/Werfen erlaubt“
  - 2.7 Fangen und Werfen nicht mehr erlaubt
- 3 Literatur

### **1 Einleitung**

Das Spiel 2 gegen 2 stellt die Wettkampfform im Beachvolleyball dar. Es hat aber auch in den „Gegeneinander“- und „Miteinander“-Varianten für alle Leistungsstufen eine erhebliche Bedeutung im Hallenvolleyball. Innerhalb der Anfängerschulung wird es in der Regel nach den 1 gegen/mit 1 Varianten, als erste echte „volleyballähnliche“ Spielform eingeführt (z. B. Lang et al., 2007; Kröger, 2010; Papageorgiou & Czimek, 2012; Kittsteiner & Hilpert, 2011), bei der zwei aus jeweils zwei Spielern bestehende Mannschaften „miteinander gegeneinander“ spielen und in die die Grundtechniken des Volleyballspiels schrittweise integriert werden.

Auf höherem Niveau eignet sich das Spiel 2 gegen/mit 2 als eine unverzichtbare variantenreiche und intensive Spielform hervorragend für eine spielnahe Schulung der volleyballspezifischen Fertigkeiten der Ballbehandlung und des grundlegenden taktischen Verhaltens. Darüber hinaus kann damit im Training und bei leistungsstärkeren Gruppen im Schulsport die Aufwärmphase motivierend und spielnah gestaltet werden.

In dem folgenden Beitrag steht ausschließlich das Spiel 2 mit/gegen 2 innerhalb der Anfängerschulung im Mittelpunkt, die wir dann als abgeschlossen betrachten, wenn Fangen und Werfen des Balles im Spiel nicht mehr erlaubt sind.

Die Spielformen richten sich vor allem an Lehrkräfte, die Volleyball am Ende der Primarstufe oder zu Beginn der Orientierungsstufe einführen. Aus der Fülle möglicher Spielformen, haben wir die ausgewählt, die sich nach unseren Erfahrungen für diese Altersstufen besonders gut eignen.

Im nächsten Newsletter folgen dann Beispiele für Spielvarianten, die für das untere und mittlere Leistungsniveau geeignet sind.

### **2 Vom Spiel „Ball über die Schnur“ bis zum „Kleinfeldvolleyballspiel 2 gegen/mit 2“ Organisatorische Voraussetzungen:**

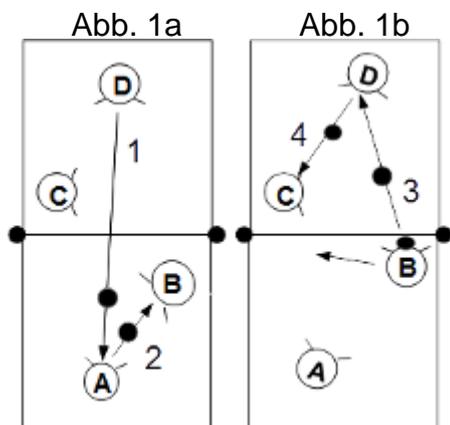
Gespielt wird über ein längs durch die Halle 2m bis 2.20m hoch gespanntes Baustellenband (bei der Darstellung der Spielformen als Netz bezeichnet) auf Feldern (3m bis 5m breit und 6m bis 10m lang), deren Größe von der jeweiligen Spielvariante und dem Fertigniveau der Schüler abhängt.

Falls möglich, ist es zur Reduzierung der Schwingungen sinnvoll, das Baustellenband mehrfach zu befestigen, außerdem müssen die Füße der Ständer durch kleine Kästen oder Klebeband fixiert werden. Für alle Varianten, in die volleyballspezifische Techniken der Ballbehandlung integriert werden, sollten Schulvolleybälle (light Bälle) zur Verfügung stehen.

## 2.1 2 mit 2 hintereinander „Ball über die Schnur“

Der wesentliche Vorteil dieser Spielform besteht in der sehr klaren Aufgabenverteilung, die für Anfänger das Spiel erleichtert. Darüber hinaus können im Vergleich zu der „Nebeneinander-Variante“ etwas schmalere und damit mehr Spielfelder markiert werden.

Sobald diese Spielform einigermaßen beherrscht wird, sollte allerdings zur Integration der volleyballspezifischen Entscheidungsprozesse in das Spielgeschehen möglichst schnell die Aufstellung nebeneinander gewählt werden.



D wirft den Ball über das Band zur Gegen-seite (1), A fängt, wirft möglichst schnell („Schockwurf“) zu B (2), B fängt den Ball.

B dreht sich mit dem Ball und wirft beidhändig zur Gegenseite (3), D fängt den Ball und wirft zu C (4) usw.

### Aufstellung und Spielfeld:

- Ein Spieler befindet sich am Netz, der Partner deckt das Hinterfeld ab.
- Spielfeldgröße etwa 3m breit und 8 bis 10m tief.

### Regeln:

- Miteinander spielen, d. h. möglichst viele Netzüberquerungen ohne Bodenkontakt des Balles
- nur **zwei Ballkontakte** in einer Mannschaft, das Spiel wird dadurch deutlich intensiver
- Ball wird beidhändig **geworfen und gefangen**
- mit dem Ball darf nicht gelaufen werden

### Wechsel der Positionen (z. B.):

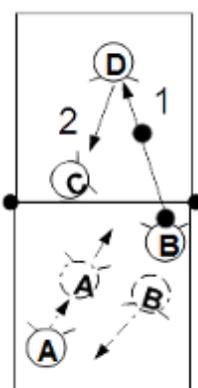
- Ansage durch die Lehrkraft
- nach einer vorgegebenen Zahl von Netzüberquerungen
- nacheinander spielt jeder mit jedem in der Vierergruppe

### Tipps für das Spiel:

- Das Fangen und anschließende Werfen sollte von beiden Spielern möglichst ohne Pause erfolgen.
- Je flacher der Hinterspieler ans Netz wirft, umso schneller wird das Spiel.
- Der Wurf über das Netz kann auch im Sprung erfolgen.
- Zur Intensivierung mit zwei Bällen gleichzeitig spielen.

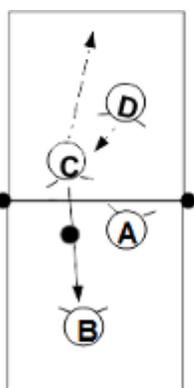
## 2.2 2 mit 2 hintereinander „Ball über die Schnur mit Platzwechsel“

Abb. 2a



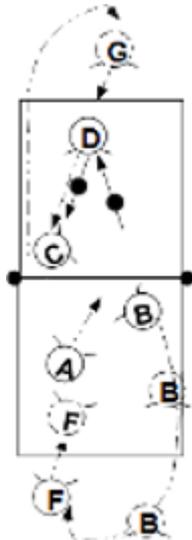
Unmittelbar nach dem Wurf von B übers Netz bewegt sich B ins Hinterfeld und A kommt ans Netz.

Abb. 2b



Unmittelbar nach dem Wurf von C übers Netz, bewegt sich C ins Hinterfeld und D kommt ans Netz.

Abb. 2c

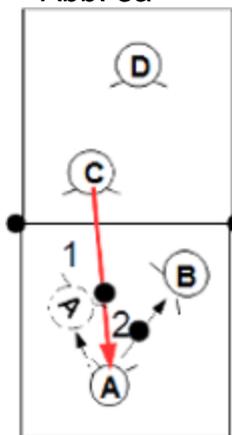


B läuft auf die Warteposition hinter der Grundlinie und F kommt auf das Feld.

Die Spielform 2.1 bleibt nahezu unverändert. Allerdings wechseln beide Spieler nach jeder Netzüberquerung ihre Positionen (Abb. 2a und 2b) und damit auch ihre Aufgaben. Die Spieler sollten sich dabei vorher auf Laufwege verständigen, damit es keine Zusammenstöße gibt. Es kann auch eine Markierung vorgegeben werden, die von dem Spieler, der ins Hinterfeld wechselt, zunächst berührt werden muss, bevor er wieder spielbereit ist. Zusätzlich können hinter dem Spielfeld wartende Schüler in den Platzwechsel einbezogen werden (siehe Abb. 2c). Beschreibung des Ablaufs unter den Grafiken.

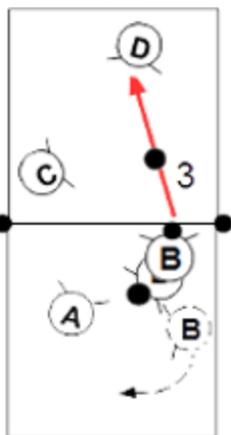
## 2.3 2 mit 2 hintereinander „Ins andere Feld wird gepritscht.“

Abb. 3a



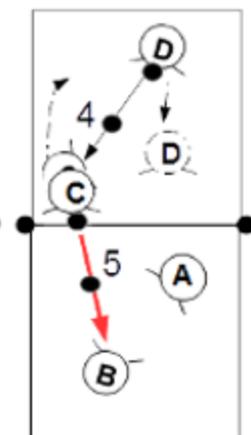
C wirft sich den Ball selbst an und pritscht über das Netz (1) auf A.  
A fängt den Ball und wirft zu B (2) und bewegt sich zum Netz hin.

Abb. 3b



B fängt den Ball, dreht sich zum Netz, pritscht den Ball auf D (3) und bewegt sich zurück ins Hinterfeld.

Abb. 3c

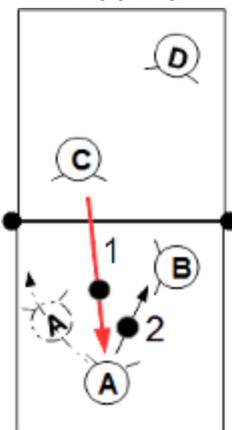


D fängt, wirft auf C (4) und bewegt sich zum Netz hin.  
C fängt den Ball, pritscht den selbst angeworfenen Ball auf B (5) und bewegt sich zurück ins Hinterfeld usw.

Die Spielform 2.2 bleibt nahezu unverändert. Der Ball muss nun selbst angeworfen und ins andere Feld gepritscht werden. Beide Spieler wechseln nach jeder Netzüberquerung weiterhin ihre Positionen (Abb. 3a bis c) und damit auch ihre Aufgaben. Die Flugkurven des gepritschten Balles sind rot, die des geworfenen Balles schwarz markiert worden. Beschreibung des Ablaufs unter den Grafiken.

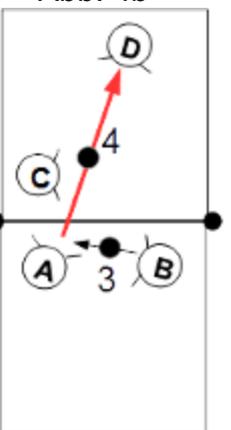
## 2.4 2 mit 2 hintereinander „Drei Ballkontakte sind Pflicht“

Abb. 4a



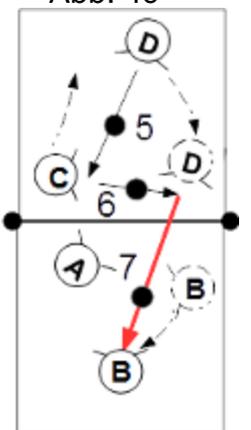
C wirft sich den Ball an und pritscht auf A (1).  
A fängt den Ball, wirft zu B ans Netz (2) und läuft sofort zum Netz.

Abb. 4b



B fängt den Ball und wirft zu A (3).  
A pritscht **direkt** über das Netz auf D (4) und wechselt auf die Position von B.

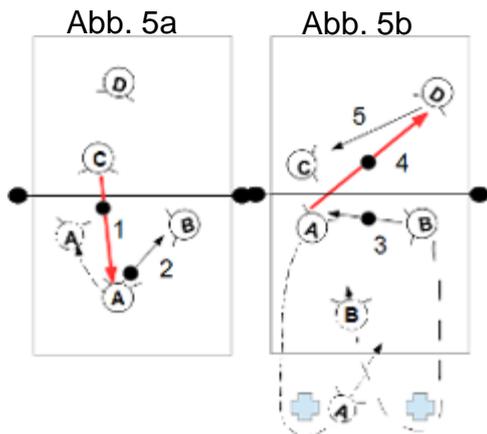
Abb. 4c



D fängt den Ball, wirft zu C (5), C fängt und wirft zu D (6),  
D pritscht **direkt** über das Netz auf B (7) usw.

In dieser Spielform ändern sich zwei wichtige Vorgaben:  
a) Es werden nicht zwei, sondern drei Ballkontakte in einer Mannschaft verlangt. Das Spiel entspricht damit der Grundstruktur des Wettkampfspiels, wird aber auch deutlich bewegungsärmer (Abb. 4a/b/c).  
b) Der am Netz zugeworfene Ball (3/6) muss direkt über das Netz gepritscht werden.  
Die Zusatzaufgabe mit dem ständigen Platzwechsel der beiden Spieler bleibt bestehen.  
Beschreibung des Ablaufs unter den Grafiken.

## 2.5 Übergang zum Spiel 2 mit/gegen 2 nebeneinander



Spiel mit drei Ballkontakten auf jeder Seite, Spielfeld deutlich breiter, nach dem Ballkontakt verlängerte Laufstrecke bei dem Positionswechsel.

Die Spielform 2.4 wird dreifach verändert:

- In der Hintereinander – Aufstellung wird nun **gegeneinander** gespielt,
- gleichzeitig die **Spielfeldbreite** auf 5m erhöht und
- die **Laufstrecke bei dem Positionswechsel** deutlich verlängert (bis zu einer Markierung hinter dem Feld siehe Abb. 5b).

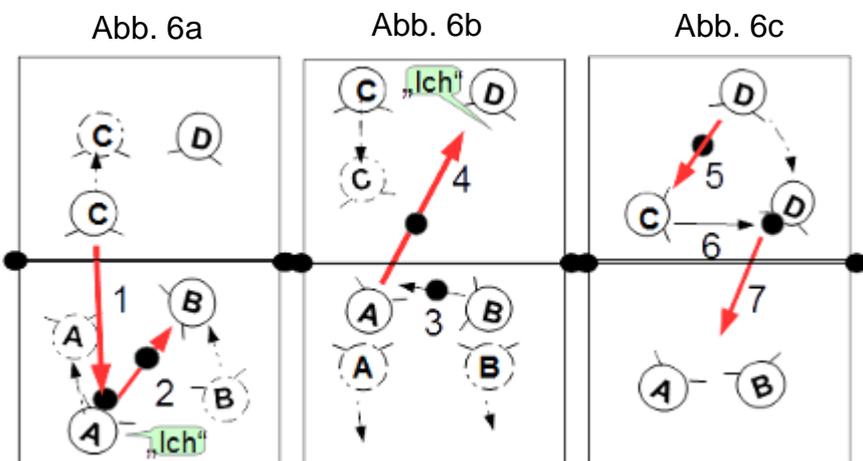
Die gemeinsame Auswertung mit den Schülern, wie sich diese Modifikationen auswirken, könnte etwa folgendes Ergebnis haben:

Der Hinterspieler muss jetzt ein deutlich breiteres Feld abdecken. Er hat daher bei vielen Angriffen des Gegners keine Chance, den Ball zu erreichen. Außerdem ist es durch die Länge des Laufweges schwierig, wieder rechtzeitig in Position am Netz zu kommen. Besser ist es daher, wenn beide Spieler nebeneinander im Spielfeld den Angriff erwarten und dann situativ entscheiden, wer zum Zuspiel ans Netz läuft.

## 2.6 Fangen und Werfen nur noch einmal erlaubt

Als letzten Zwischenschritt vor der Endform des Spiels 2 mit/gegen 2 bieten sich zwei mögliche Spielformen an.

### 2.6.1 Möglichkeit A „Nur beim zweitem Ballkontakt Fangen/Werfen erlaubt“



C pritscht aus einer netznahen Position ins andere Feld (hier auf A) (1) und geht sofort zurück in die Abwehr. Sobald A erkennt, dass er angespielt wird, ruft er „Ich“. B läuft ans Netz, sobald er erkennt, dass A annehmen muss. A baggert oder pritscht auf B (2).

B fängt den Ball und wirft den Ball so zu A (3), dass dieser direkt über das Netz pritschen kann (4). Anschließend bewegen sich beide sofort zurück in die Abwehrposition.

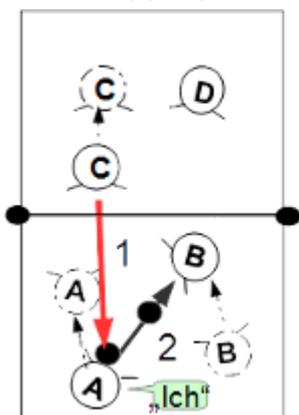
D pritscht oder baggert zu C (5), C fängt und wirft den Ball hoch zu D (6). D pritscht oder baggert bei zu flach zugeworfenen Bällen direkt über das Netz auf A oder B (7) usw.

Der von C übers Netz gespielte Ball darf nicht mehr gefangen werden, sondern wird zu B, der ans Netz gelaufen ist, gebaggert oder gepritscht (Abb 6a). B fängt diesen Ball und wirft zu A, der ans Netz vorgerückt ist und direkt ins andere Feld pritscht (Abb. 6b), gleicher Ablauf bei C und D, genauere Beschreibung unter den Grafiken. Zunächst steht wieder das Spiel miteinander im Mittelpunkt. Sobald gegeneinander gespielt wird, kann aus der Vorgabe, den Ball in der Annahme nicht mehr zu fangen, die Notwendigkeit abgeleitet werden, eine Lösung für das Spielen flacher Bälle zu finden und damit die Einführung des Baggerns zu begründen.

Diese Spielvariante wird auch für U-12 Volleyballturniere innerhalb des Schulsports/ Vereinssport zugrunde gelegt (WVV, 2012, S. 100).

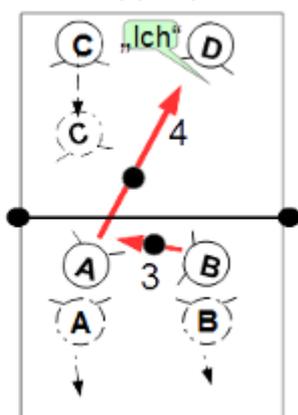
## 2.6.2 Möglichkeit B „Nur beim ersten Ballkontakt Fangen/Werfen erlaubt“

Abb. 7a



C pritscht aus einer netznahen Position ins andere Feld (hier auf A) (1) und geht sofort zurück in die Abwehr. Sobald A erkennt, dass er angespielt wird, ruft er „Ich“. B läuft ans Netz, sobald er erkennt, dass A annehmen muss. A fängt den Ball und wirft hoch auf B (2).

Abb. 7b



B pritscht direkt zu A (3) und A pritscht ebenfalls direkt über das Netz zu D und C (4). Anschließend bewegen sich A und B beide sofort zurück in die Abwehrposition. D fängt den Ball usw.

Der von C übers Netz gespielte Ball darf von A noch gefangen und zu B, der ans Netz gelaufen ist, geworfen werden (Abb. 7a). B pritscht diesen Ball zu A, der ans Netz vorgerückt ist und direkt ins andere Feld pritscht (Abb. 7b), genauere Beschreibung unter den Grafiken.

Bei Möglichkeit B ist zwar die Annahmesituation entschärft worden, dafür muss allerdings anschließend zweimal hintereinander gepritscht werden (das erste Mal nach einer Körperdrehung), ebenfalls eine durchaus schwierige Aufgabe.

Für viele Schüler stellt das Baggern eine relativ schwierige Technik der Ballbehandlung dar. Man sollte daher u. E. nicht zu lange mit der Einführung warten.

Bevor nun Fangen und Werfen nicht mehr „erlaubt“ sind, kann auch eine Variante gespielt werden, in der die Mannschaften situativ entscheiden können, ob der erste oder zweite Ballkontakt gefangen werden darf.

## 2.7 Fangen und Werfen nicht mehr erlaubt

In der Endform, wenn nur noch die volleyballspezifischen Techniken der Ballbehandlung eingesetzt werden dürfen, stellt das Spiel 2 mit oder gegen 2 trotz der reduzierten Spielerzahl und Spielfeldgröße erhebliche Anforderungen an die Schüler:

- situationsspezifische Übernahme der unterschiedlichen Aufgaben (Annahme, Zuspiel, Angriff) von den beiden Spielern
- frühe Verständigung über die Ballannahme und das Zuspiel
- Annahme in den freien Raum, wenn der Zuspieler seine Position noch nicht erreicht hat
- Zuspiel nach einer Laufbewegung und einer Körperdrehung
- nach dem Angriff schnelle Rückkehr in die Verteidigungsposition von beiden Spielern

Gerade diese Anforderungen machen das Spiel aber auch so wertvoll für die Schulmethodik und Trainingspraxis im Verein. Es muss allerdings darauf geachtet werden, dass die Schüler zwar gefordert, aber nicht überfordert werden, indem unterschiedlich schwierige Varianten angeboten werden, die sich an dem oft schwachen technischen Niveau der Schüler orientieren. Hier bieten die oben dargestellten unterschiedlichen Spielformen zur schrittweisen Integration von Baggern und Pritschen gute Möglichkeiten der inneren Differenzierung. Darüber hinaus sollten die Mannschaften über eine längere Zeit selbst entscheiden können, wie sie die Spielregeln verändern, damit ein attraktives Spielgeschehen erreicht werden kann. Soll schon gegeneinander oder noch miteinander gespielt werden, ist das einmalige Fangen des Balles noch erlaubt, wie viele Ballkontakte sind vorgeschrieben, muss eine Zusatzaufgabe ausgeführt werden usw.?

Das Spielgeschehen wird auch durch ein breites (4,5 bis 5m) und nicht zu tiefes Feld (8 bis 10m) und ein etwas erhöhtes Netz (2.30 bis 2.40m) erleichtert. Die Dominanz der im Vergleich zum Baggern erheblich sichereren Pritschtechnik lässt sich damit deutlich erhöhen.

### **3 Literatur:**

Kittsteiner, J. & Hilbert, G. (2011). *Spielend Volleyball lernen - 25 Stundenbilder für Schule und Verein*. Wiebelsheim: Limpert.

Kröger, Ch. (2010). *Volleyball - ein spielgemäßes Vermittlungsmodell*. Schorndorf: Hofmann.

Lang, H., Schulz, W., Grimm, A., Aichroth, M., Aichroth, E. & Elsässer A. (2007). *Volley – Spielen – eine Hinführung zum Duo – Volleyball*. Schwäbisch Gmünd: Gaiser Print Media.

Papageorgiou, A. & Czimek, V. (2012). *Volleyball spielerisch lernen* (3. Aufl.). Aachen: Meyer & Meyer.

Westdeutscher Volleyball - Verband e. V. (Hrsg.) (2012). *Volleyball im Schulsport - Handreichung für den Sportunterricht ab der Primarstufe* (4. verb. Aufl.). Nolte: Iserlohn.