

Stefanie Tophoven/Ulrich Fischer

Spielvarianten „2 gegen 2“

1. Vorbemerkungen

Im letzten Newsletter-Beitrag haben wir Varianten des Spiels 2 mit 2 innerhalb des Hallenvolleyballs vorgestellt, bei denen die Zielsetzung im Vordergrund stand, durch lange Ballwechsel und viele Ballkontakte die grundlegenden Techniken der volleyball-spezifischen Ballbehandlung in möglichst abwechslungsreicher und motivierender Form zu festigen.

In diesem Beitrag verlagern wir den Focus nun auf das „Gegeneinander-Spielen“, d. h. im Vordergrund des Spielgedankens steht der schnelle Punktgewinn. Diese Zielsetzung kann ebenfalls bei einer ganzen Reihe von Spielformen des ersten Beitrags über einfache Modifikationen der Spielideen erreicht werden, sie werden daher in diesem Beitrag nicht erneut aufgeführt.

Das „Gegeneinander – Spielen“ ist gerade im Schulvolleyball auch bei den Kleinfeldvarianten häufig mit sehr kurzen, wenig attraktiven Ballwechseln verbunden.

Bei den Praxisbeispielen dieses Beitrags stehen daher vor allem Organisationsformen im Mittelpunkt, die nicht unbedingt die Ballwechsel verlängern, aber die Zeit zwischen zwei Ballwechseln verkürzen und dadurch eine erhebliche Intensivierung des Spielgeschehens bewirken können.

Das Zählen der Punkte und Ermitteln von Verlierern und Gewinnern stellt nicht nur für Schüler einen besonderen Reiz dar. Es ist aber oft gleichermaßen attraktiv, den Gegeneinander-Spielgedanken zwar im Spiel umzusetzen, aber auf das Zählen der einzelnen Punkte zu verzichten. Ebenso sinnvoll ist es, den Spielpartnern möglichst oft selbst die Entscheidung zu überlassen, ob sie lieber gegeneinander oder miteinander spielen möchten.

Grundlegende Variationsmöglichkeiten, z. B.

- Veränderungen der Spielfeldgrößen und Netzhöhen
- Vorgaben für die anzuwendenden Techniken der Ballbehandlung (z. B. im Angriff Verzicht auf das Schmettern; Aufschlag durch Einwerfen von Bällen ersetzen; Bodenkontakt oder einmaliges Fangen des Balles erlauben)
- alternative Zählweisen (z. B. Fehler unterschiedlich gewichten; Sonderpunkte für gute Leistungen vergeben; Fehler mit Sanktionen verbinden)

setzen wir als bekannt voraus und verzichten daher auf eine ausführlichere Darstellung. Zur Erläuterung der Grafiken verweisen wir auf den Beitrag im letzten Newsletter.

Praxisbeispiele

Nr. 1 Erst miteinander („Rundlauf“), dann gegeneinander spielen

Beispiel A

Abb. 1

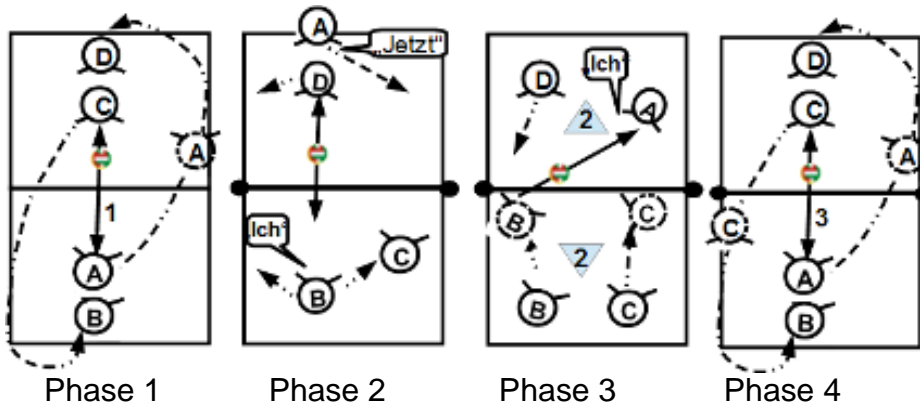
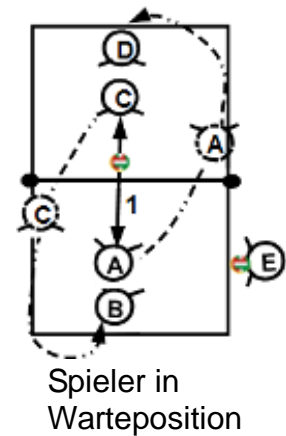


Abb. 2



Auf jeder Seite zwei Spieler (A/B und C/D), ein oder zwei Bälle.

Ablauf:

Phase 1: Zunächst über das Netz baggern/pritschen (1) als Rundlauf nach dem „Miteinander- Prinzip“.

Phase 2: Sobald A das Signal („Jetzt!“) gibt, bildet sich auf jeder Seite ein Paar.

Alternativen:

- Das Spiel „Gegeneinander“ kann auch durch einen Kontrollpass von A eingeleitet werden.
- Für die Miteinander-Phase wird die Zahl der Netzüberquerungen des Balles vorgegeben. Entweder wird sofort nach dem Erreichen dieser Zahl gegeneinander gespielt oder ab dieser Zahl kann nach weiteren Netzüberquerungen das Kommando für das „Gegeneinander-Spielen“ gegeben werden.

Phase 3: Nun wird **ohne Unterbrechung** der Punkt 2 gegen 2 mit möglichst drei Ballkontakten auf jeder Seite ausgespielt (2).

Phase 4: Nach Abschluss des Ballwechsels wird zunächst wieder der Rundlauf durchgeführt (3), bis erneut das Zeichen für den Übergang zum 2 gegen 2 erfolgt.

Zählweise:

Da sich immer neue Paarungen ergeben können, zählt jeder Spieler seine erreichten Punkte. Wer hat zum Schluss die meisten Punkte erspielt?

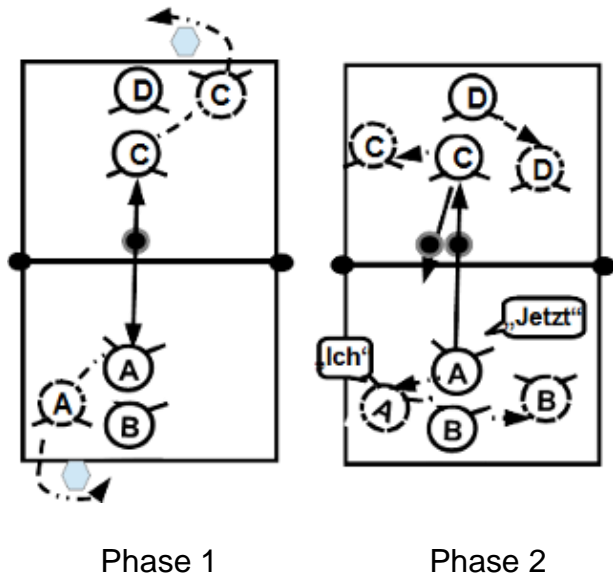
Tipps:

- **Nach dem Kommando „Jetzt“ oder dem Kontrollpass muss das nächste Zuspiel über das Netz noch leicht erreichbar sein, ehe gegeneinander gespielt wird.**
- Das Signal für den Übergang zum Gegeneinander – Spielen kann auch von einem an der Seite stehenden Spieler gegeben werden, der sich mit einem Ball auf der Warteposition befindet. Dieser kann dann beim nächsten Rundlauf sofort seinen Ball ins Spiel bringen, während ein anderer Spieler den Rundlauf verlässt, erst den Ball zurückholt und anschließend das Signal gibt (Abb.2).

Beispiel B

Platzwechsel auf einer Seite

Abb. 3



Auf jeder Seite zwei Spieler (A/B und C/D), ein Ball.

Ablauf:

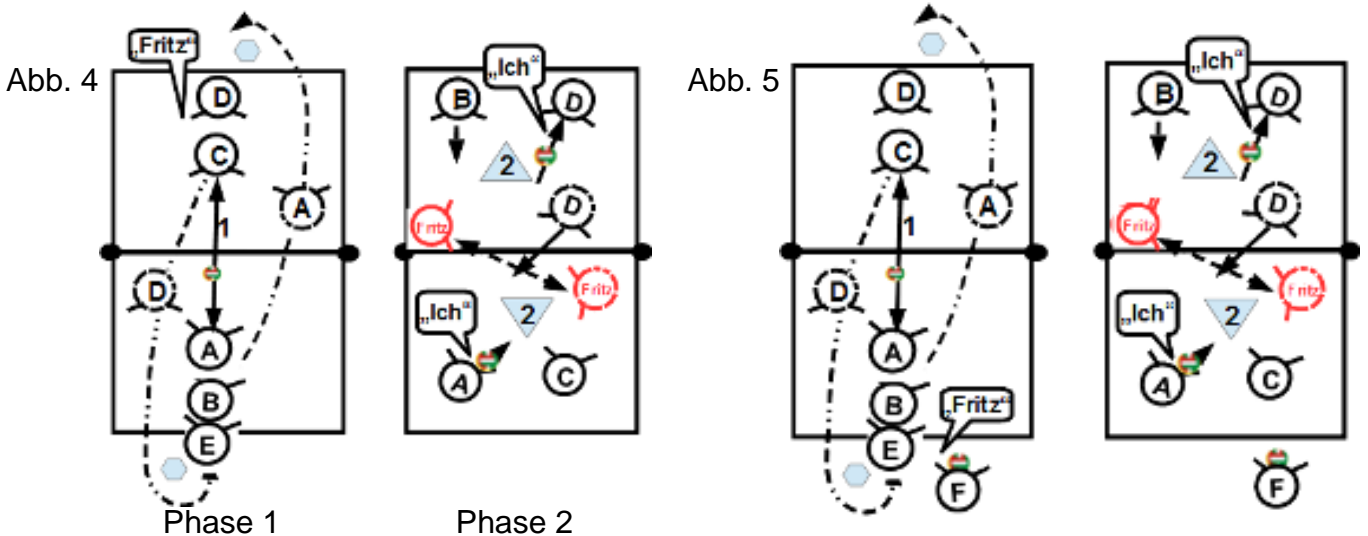
In der **Phase 1** („Direkt übers Netz baggern“) kann der Platzwechsel auch auf einer Seite erfolgen (siehe Abb. 3). Der Zeitdruck ist dann geringer. Allerdings bleibt bei dieser Variante die Zusammensetzung der Paare für das Spiel 2 gegen 2 in der **Phase 2** konstant, während sie sich bei Beispiel A ständig verändern kann.

Tipp:

Evtl. Markierungen vorgeben, um die beim Platzwechsel gelaufen werden muss.

Beispiel C

Zuspieler, der „taucht“



Auf einer Seite zwei (C/D), auf der anderen drei Spieler (A/B/E), zwei Bälle.

Ablauf (Abb. 4):

Phase 1: Zunächst wie bei **Beispiel A, Abb. 2** mit einer Fünfergruppe. Sobald ein vorher festgelegter Spieler (hier D) einen Namen aus der restlichen Vierergruppe ruft, bildet sich auf jeder Seite ein Paar.

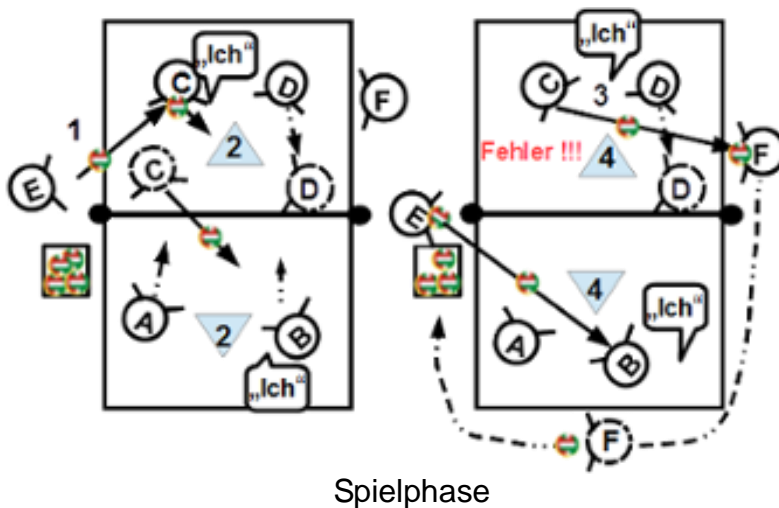
Phase 2: Der aufgerufene Spieler wird Zusprieler auf beiden Seiten, d. h. nach jeder Netzüberquerung „taucht“ er unter dem Netz durch und spielt zu. Es wird nun nach der „Miteinander-Phase“ **ohne Unterbrechung** der Punkt ausgespielt.

Tipps:

- F bringt nach der „Gegeneinander - Phase“ den Ball ins Spiel und wird in den Rundlauf integriert. Ein anderer Spieler verlässt den Rundlauf, besorgt sich zunächst einen Ball und übernimmt anschließend das Rufen (siehe Abb. 5).
- Es kann auch von vorneherein ein **fester Zusprieler** bestimmt werden, der in der Gegeneinander – Phase unter dem Netz hin und her „taucht“.

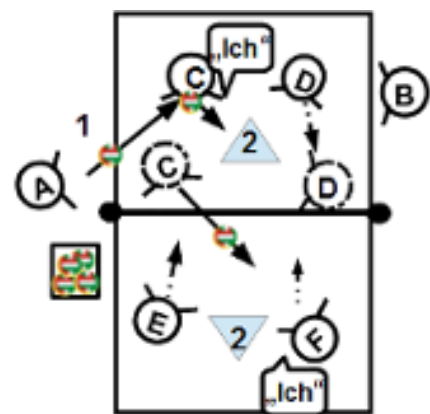
Nr. 2 Eingeworfene Bälle werden ausgespielt**Beispiel A**

Abb. 6



Spielphase

Abb. 7



Aufgabenwechsel

Zwei Paare im Feld (A/B und C/D), ein Paar außerhalb des Feldes (E - Einwerfer, F - Einsammler), ein umgedrehter kleiner Kasten als Ballbehälter mit drei bis fünf Bällen.

Ablauf:**Spielphase:**

E wirft einen Ball („Schockwurf“) von der Seite auf C/D ein (1) und nimmt sich **sofort** einen neuen Ball aus dem Kasten. Anschließend spielen die beiden Paare gegeneinander den Punkt aus (2). F bekommt nach Abschluss des Ballwechsels den „tote“ Ball (3) und legt ihn in den Kasten. Sobald sich der „tote“ Ball außerhalb des Feldes befindet, wirft E einen neuen Ball ein (4) und der nächste Punkt wird ausgespielt (5).

Zählweise:

Sind fünf Punkte ausgespielt, erhält der Sieger einen „Big-Point“ und es erfolgt der Aufgabenwechsel (Abb. 6). A wird Einwerfer, B Einsammler und C/D spielen gegen E/F den nächsten „Big-Point“ aus. Welches Paar hat zuerst fünf „Big-Points“ oder nach einer vorgegebenen Zeit die meisten „Big-Points“ erzielt?

Mögliche Streitigkeiten über ein „parteiisches“ Einwerfen können verhindert werden, indem ein direkter Fehler in Verbindung mit dem eingeworfenen Ball nicht zählt.

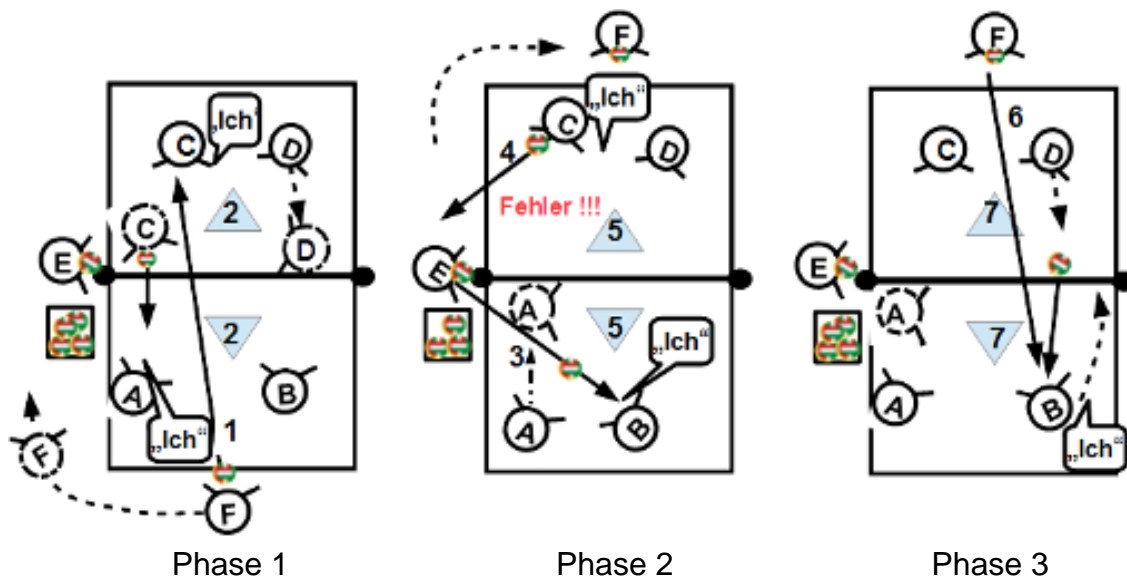
Tipps:

- Die eingeworfenen Bälle sollten möglichst gleichmäßig auf beide Mannschaften verteilt werden.
- Für das Einwerfen des Balles gilt im Schulsport in der Regel, dass seine Annahme für den Spieler möglichst keine Probleme bereiten darf. Im Vereinstraining kann dagegen das Einwerfen häufig auch durch einen locker geschlagenen Ball ersetzt und damit der Schwierigkeitsgrad erhöht werden.
- Kommt es doch zu einem Fehler bei der Annahme des eingeworfenen Balles, wird der Punkt nicht gezählt (s. o.).
- Grundprinzip für das Einwerfen: Der Ball darf nie in ein Feld eingeworfen werden, in dem sich der „tote“ Ball noch befindet.
- Grundprinzip für die spielenden Paare: Den „toten“ Ball nie unter dem Netz durch, sondern möglichst immer seitlich aus dem Feld zu dem „Einsammler“ oder auch dem „Einwerfer“ direkt rollen oder werfen.
- Es kann auch nach dem Prinzip „King of the Court“ gespielt werden, d. h. die Mannschaft, die den „Big Point“ verliert, verlässt das Feld und übernimmt für die nächste Spielphase die Aufgaben des Einwerfens und Einsammelns. Unseres Erachtens ist diese bei Schülern sehr beliebte Variante nur dann sinnvoll, wenn keine Mannschaft dominant ist. Anderenfalls hat diese Mannschaft erheblich mehr Spielzeit als die beiden anderen. Wir bevorzugen daher eine feste Reihenfolge für den Wechsel, die unabhängig von dem Punktgewinn ist.
- Soll mit Aufschlag gespielt werden, wirft E den ersten Ball immer zu dem Aufschläger, damit dieser den Aufschlag ausführen kann. Anschließend werden noch vier Bälle direkt eingeworfen und es wird ein Big-Point ausgespielt. Eine weitere Möglichkeit, wie der Aufschlag in diese Spielvariante integriert werden kann, zeigt Beispiel B.
- Einen zusätzlichen Anreiz stellt folgende Regel dar: Falls ein Big-Point 5:0 gewonnen worden ist, muss die Verlierermannschaft eine Zusatzaufgabe ausführen.
- Grundsätzlich können auch die Varianten 3 und 4 mit zusätzlich eingeworfenen Bällen gespielt werden.
- Genauere Informationen zum Spiel mit eingeworfenen Bällen bietet der Newsletterbeitrag „Power-Volleyball auch in der Schule“ (Internetportal „Volleyball im Schulsport“ ID 871)

Beispiel B

Eingeworfene Bälle in Verbindung mit dem Aufschlag

Abb. 8



Drei Paare A/B und C/D auf den Feldern, F mit Ball hinter dem Feld, E Einwerfer und Einsammler in einer Person, drei bis fünf Bälle im Kasten.

Ablauf:

Phase 1: F bringt den Ball ins Spiel (1), läuft zur anderen Seite und besorgt sich dabei einen Ball. A/B und C/D spielen den Punkt aus (2).

Phase 2: Fehler, hier von Paar C/D, E wirft Ball von die Seite auf A/B ein (3), C rollt/wirft Ball zu E (4), A/B und C/D spielen den eingeworfenen Ball (5) aus. Anschließend wird von E noch ein zweiter Ball eingeworfen und von A/B und C/D ausgespielt (nicht dargestellt).

Phase 3: F schlägt erneut auf (6), A/B und C/D spielen den Punkt aus (7). Anschließend werden noch zwei weitere von E eingeworfene Bälle ausgespielt (nicht dargestellt). Danach derselbe Ablauf, nur dass **E von jeder Seite einmal aufschlägt** und F jeweils zwei Bälle einwirft.

Anschließend erfolgt der Wechsel der Paare:

A wirft Bälle ein, B schlägt auf, C/D und E/F spielen gegeneinander die Punkte aus.

Zählweise:

Die Aufschläger sind „neutrale“ Spieler, ein verschlagener Aufschlag wird daher nicht als Fehler gezählt. Aufschlag und die beiden eingeworfenen Bälle ergeben jeweils einen Punkt. Welches der beiden Paare hat beim Aufgabenwechsel die meisten Punkte erzielt?

Beispiel C

Eingeworfene Bälle in Verbindung mit dem Aufschlag – 8 Spieler auf einem Feld

Abb. 9

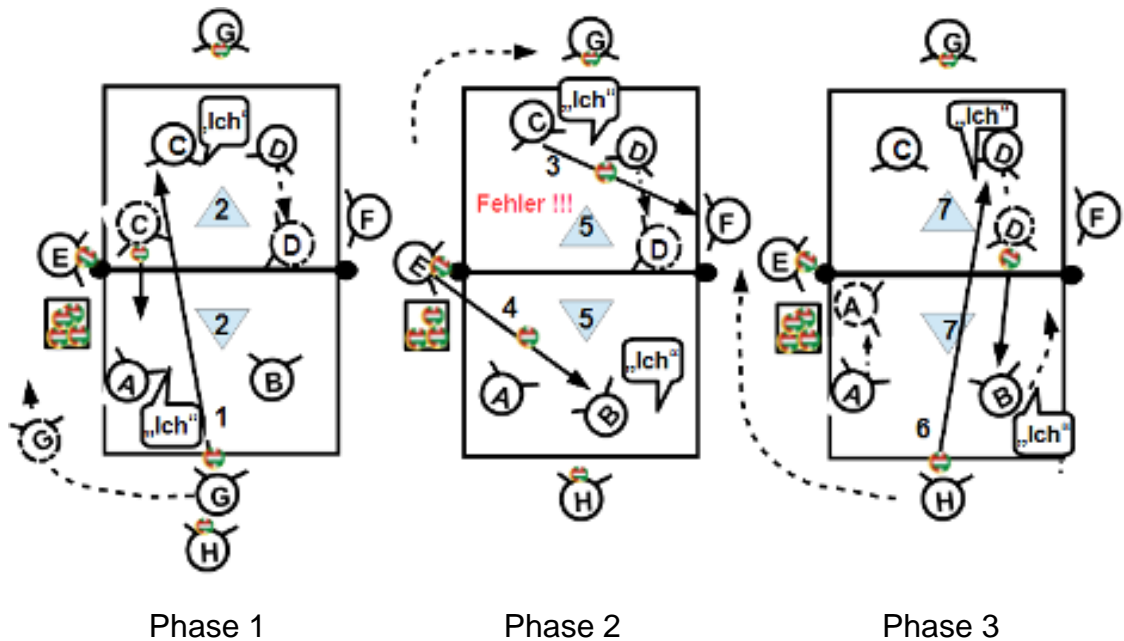


Abb. 8 zeigt eine alternative Gestaltung der Spielvariante mit acht Spielern.

Vier Paare A/B und C/D auf den Feldern, G/H mit Ball hinter dem Feld, E/F Einwerfer und Einsammler, drei bis fünf Bälle im Kasten, pro Aufschläger ein zusätzlicher Ball.

Ablauf (Abb. 9):

Phase 1: G schlägt auf (1), läuft zur anderen Seite und besorgt sich dabei einen Ball. A/B und C/D spielen den Punkt aus (2).

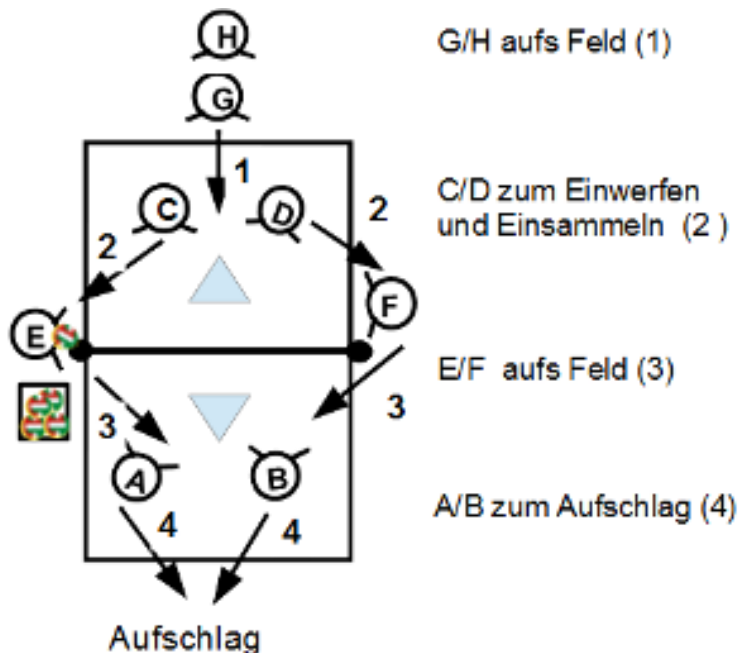
Phase 2: Fehler von Paar C/D, C rollt Ball zu F (3), E wirft Ball von der Seite auf A/B ein (4), der von A/B und C/D ausgespielt wird (5).

Phase 3: H schlägt auf (6), läuft zur anderen Seite und besorgt sich dabei einen Ball. A/B und C/D spielen den Punkt aus (7).

Nun derselbe Ablauf wie bei Phase 1 bis 3, nur dass von der anderen Seite aufgeschlagen wird.

Wechsel der Paare:

Abb. 10

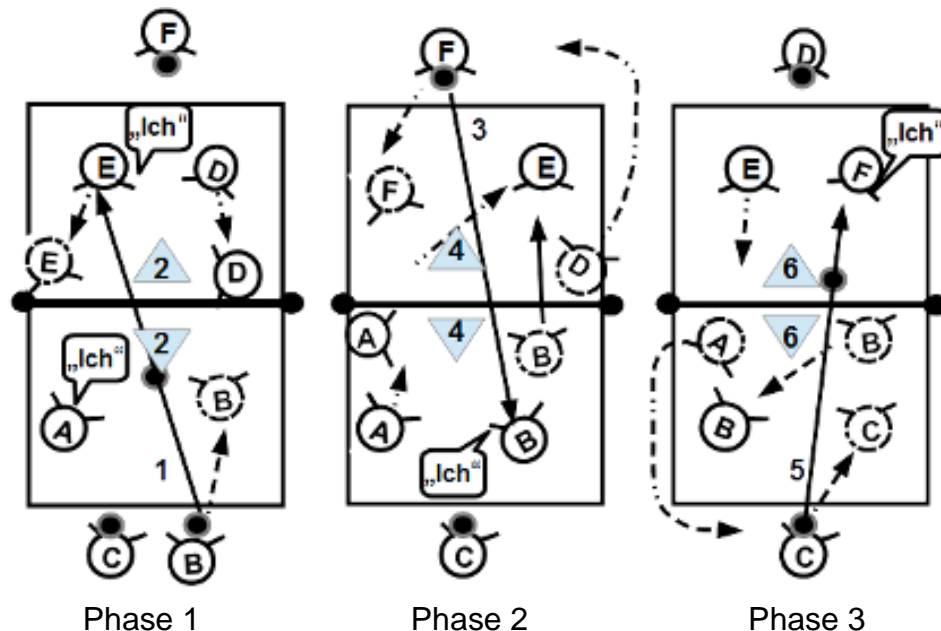


Zählweise:

Bei dieser Organisationsform spielen zweimal dieselben Paare gegeneinander. Sie können ihre Punkte aus beiden Spielen addieren und so einen Gesamtsieger ermitteln. Bei einem zweiten Durchgang werden die Aufgaben dann so verteilt, dass Sieger gegen Sieger und Verlierer gegen Verlierer spielen.

Nr. 3 Ball schnell ins Spiel bringen**Beispiel A**

Abb. 11



A im Feld, B auf der Aufschlagposition mit Ball, C auf der Warteposition neben B mit Ball E/D im gegenüberliegenden Feld, F mit Ball auf der Warteposition, Aufschlag immer abwechselnd von beiden Mannschaften.

Ablauf:

Phase 1: B bringt den Ball ins Spiel (1) und läuft sofort ins Feld. E/D nehmen an, anschließend wird der Punkt mit A/B ausgespielt (2).

Phase 2: D verlässt das Spielfeld und holt sich den Ball, E rückt auf die Position von D, F bringt den Ball ins Spiel (3) und läuft ins Feld. A/B nehmen an und spielen mit E/F den Punkt aus (4).

Phase 3: A verlässt das Spielfeld und holt sich den Ball, B rückt auf die Position von A. C bringt den Ball ins Spiel (5) und läuft ins Feld. E/F nehmen an und spielen mit B/C den Punkt aus (6).

Mögliche Zählweise:

Welche Mannschaft hat zuerst eine vorgegebene Punktzahl erreicht?

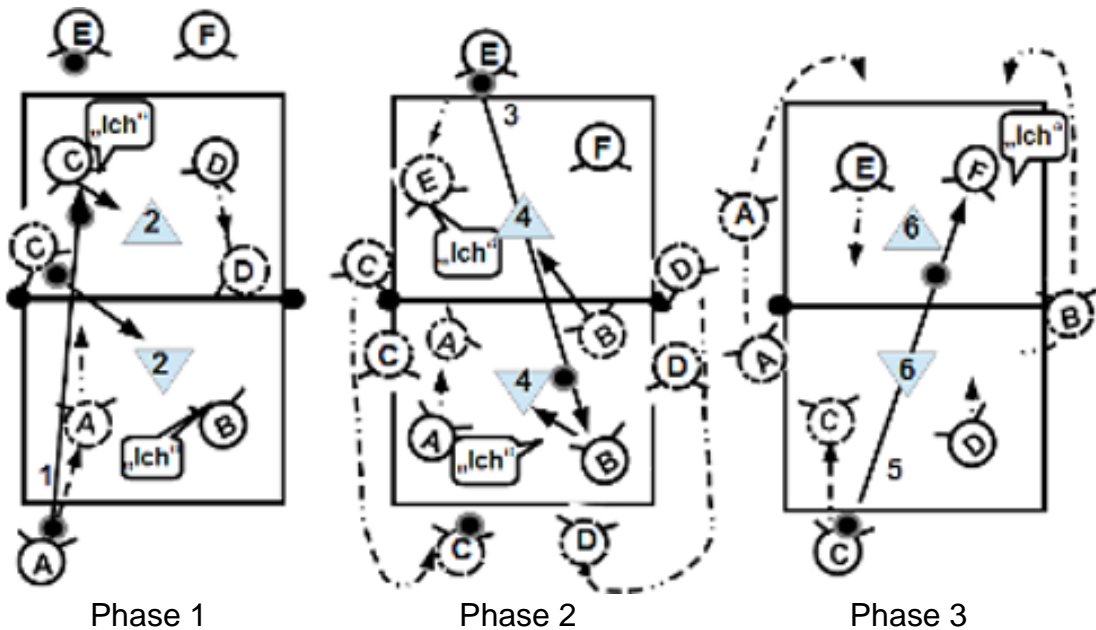
Tipp:

- In Abhängigkeit von der Zielsetzung kann die Aufschlag - Annahme - Situation unterschiedlich bewertet werden:
 - Aufschlagfehler – zwei Punkte für den Gegner
 - Ass oder direkter Annahmefehler – zwei Punkte für die aufschlagende Mannschaft
 - Fehler im weiteren Verlauf des Ballwechsels – ein Punkt für den Gewinner

Beispiel B

Zügiger Wechsel von drei Paaren

Abb. 12



Drei Paare: C/D im Feld, B im und A mit Ball hinter dem Feld, E mit Ball und F hinter C/D auf der Warteposition.

Ablauf:

Phase 1: A schlägt auf (1), C/D nehmen an und spielen anschließend gegen A/B den Punkt aus (2).

Phase 2: C/D verlassen ihr Feld, wechseln zur anderen Seite und holen sich dabei den Ball. E schlägt auf (3), A/B nehmen an und spielen anschließend mit E/F den Punkt aus (4).

Phase 3: A/B verlassen ihr Feld, wechseln zur anderen Seite und holen sich dabei den Ball. C schlägt auf (5), E/F nehmen an und spielen anschließend mit C/D den Punkt aus (6).

Mögliche Zählweise:

Welche Mannschaft hat zuerst eine vorgegebene Punktzahl erreicht?

Tipp:

- Die Wechselreihenfolge verdeutlichen: Aufschlag – Punkt ausspielen, Annahme – Punkt ausspielen und Platzwechsel zur anderen Seite, dabei Ball besorgen.

Nr. 4 Spiel mit Spiel(er)beobachtung

Vorbemerkungen:

Bei einer Spielerbeobachtung steht das Verhalten eines einzelnen Spieler im Focus der Beobachters. Eine Spielbeobachtung ist dagegen auf das Spielgeschehen einer ganzen oder auch von Teilen einer Mannschaft (z. B. Angriff) gerichtet, ohne dass eine Zuordnung zu einzelnen Spielern vorgenommen wird.

Im Folgenden geben wir Beispiele für zwei Spielerbeobachtungen und eine sehr einfache Spielbeobachtung.

Beispiel A

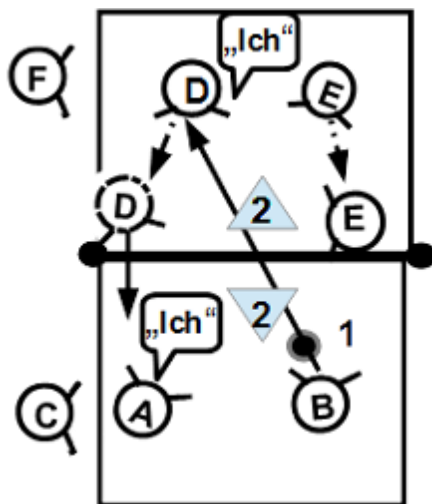


Abb. 13

Beobachtungsphase

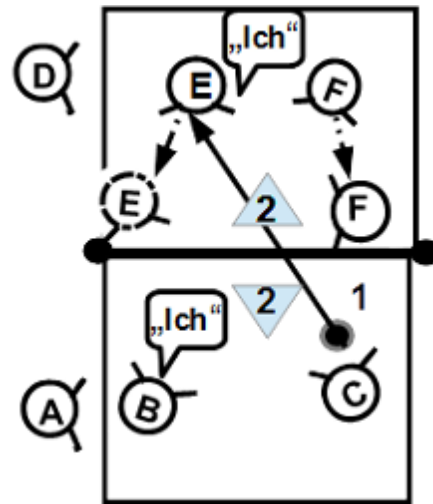


Abb. 14

Aufgabenwechsel

Ablauf:

F und C außerhalb des Spielfeldes mit einem Beobachtungsbogen (Beispiele A1 und A2 im Anhang)

F beobachtet **nur** D und C **nur** A. Ein Spieler (hier B) bringt den Ball so ins Spiel **(1)**, dass es möglichst keine Probleme in der Annahme gibt, anschließend wird der Punkt ausgespielt **(2)** und der Aufschlag wechselt unabhängig vom Ergebnis zur anderen Seite. Nach einer vorgegebenen Zeit (2 bis 3 Minuten) wird gewechselt (siehe Abb.12), ohne das Beobachtungsergebnis zu besprechen, D beobachtet nun nur E und A nur B. Nach dem dritten Wechsel (nicht dargestellt) beobachtet E nur F und B nur C. Anschließend kommen alle drei zusammen, erläutern kurz das Ergebnis der Beobachtung und versuchen dann in einem zweiten Durchgang daraus entsprechende Konsequenzen für ihr Spielverhalten zu ziehen.

Bei diesem Beispiel genügt ein Beobachtungsbogen für drei Spieler.

Tipps:

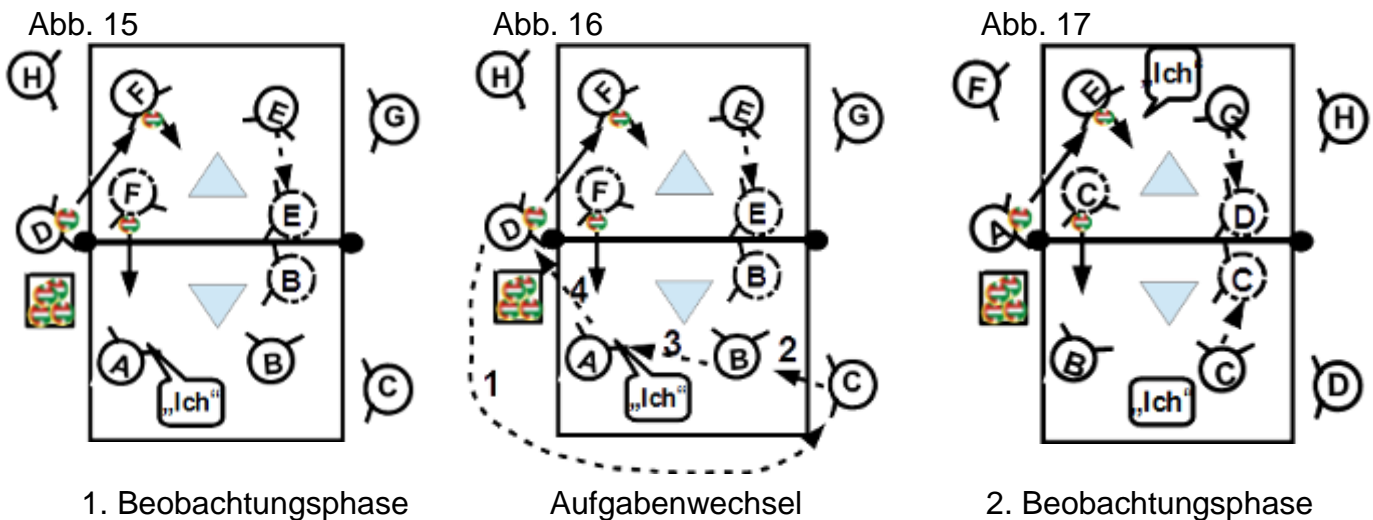
- Es wird auf den Aufschlag verzichtet, damit möglichst lange Ballwechsel zustande kommen, sonst lassen sich innerhalb von drei bis vier Minuten oft nur wenige Aktionen eines Spielers beobachten und einschätzen. Die Beobachtung bleibt dann wenig aussagekräftig.
- Es ist daher günstig, das Spiel durch eingeworfene Bälle zu intensivieren, wie es in **Beispiel B** gezeigt wird.
- Je nach Zielsetzung sind Beobachtungsformen auch bei vielen Formen des „Miteinander-Spielens“ einsetzbar.
- Die Schüler sollten vorher evtl. im Klassenverband auf die Beobachtung vorbereitet werden, damit sie das Spielverhalten korrekt einschätzen können, aber auch in der Lage sind, die Rückmeldung so zu geben, dass sie für ihre Mitspieler keine

Beleidigung darstellt.

- Nach unseren Erfahrungen kann schon allein das Bewusstsein beobachtet zu werden, ganz spürbare Auswirkungen auf das Spielverhalten haben. Beispiel C illustriert daher eine Spielbeobachtung mit sehr einfachen Mitteln in Verbindung mit Sanktionen, die zu einem deutlich intensiveren Kommunikationsverhalten führt.

Beispiel B

Spielerbeobachtung beim Spiel mit eingeworfenen Bällen



1. Beobachtungsphase (Abb. 15): wie Beispiel A, jeder beobachtet nur einen Spieler. (Beobachtungsbogen B1 und B2 im Anhang). Zusätzlich wirft D Bälle von der Seite ein und H sammelt sie auf.

Aufgabenwechsel (Abb. 16, erläutert nur für A, B, C, D): D wird Beobachter von C (1), C aufs Feld (2), B rückt nach links (3), A übernimmt das Einwerfen und Einsammeln der Bälle (4).

G, E, F und H wechseln analog auf der anderen Netzseite.

Es folgt die **2. Beobachtungsphase (Abb. 17).**

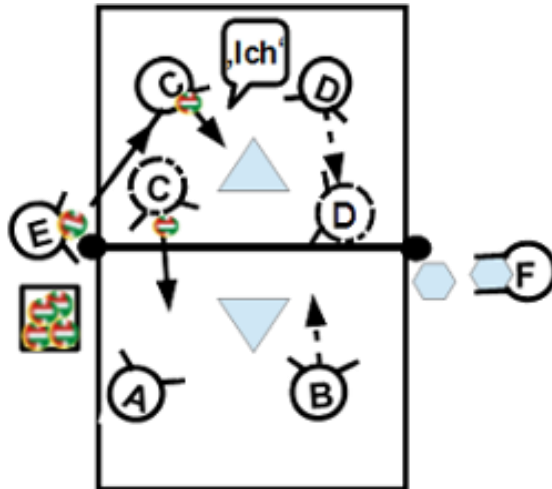
Nach zwei weiteren Wechseln schauen sich die jeweiligen Vierergruppen ihre Beobachtungsbögen an und es erfolgt ein zweiter Durchgang.

Wegen der größeren Zahl der Ballkontakte kann die Spielphase ggf. auf zwei bis drei Minuten verkürzt werden.

Beispiel C

Beobachtungen mit Sanktionen verbinden

Abb. 18



Gespielt wird mit eingeworfenen Bällen.

Neben dem Feld steht F mit fünf Bierdeckeln, Karten, Papiertellern o. ä. in der Hand. F beobachtet beide Mannschaften.

Jedes Mal wenn bei der Annahme des eingeworfenen Balles oder der Abwehr des gegnerischen Angriffs nicht „Ich“ gerufen worden ist, wird ein Bierdeckel gut sichtbar auf den Boden gelegt. Hat F keinen Bierdeckel mehr, wird das Spiel unterbrochen.

Beide Mannschaften müssen nun eine vorher vereinbarte Zusatzaufgabe ausführen.

Tipps:

- Zunächst sollte sehr deutlich gemacht werden, dass die Zusatzaufgabe keine Bestrafung, sondern für alle einen Anreiz darstellen soll, im Spiel mehr zu rufen und sich zu verständigen, damit es intensiver und spannender wird.
- Deshalb müssen auch **beide Mannschaften** die Zusatzaufgabe ausführen. Sie sollen erkennen, dass alle Spieler ein Interesse daran haben müssen, durch einen hohen Aufmerksamkeitslevel ein attraktives Spiel zu erreichen.
- Die Zusatzaufgabe muss unkompliziert sein und darf nur wenig Zeit in Anspruch nehmen. Im Mittelpunkt steht das Spiel und nicht die Zusatzaufgabe.
- Wird die Spielform in einen Stationsbetrieb integriert, kann die Schiedsrichterfunktion von F auch von der Lehrkraft übernommen werden.
- Gewechselt wird immer nach zwei Minuten.

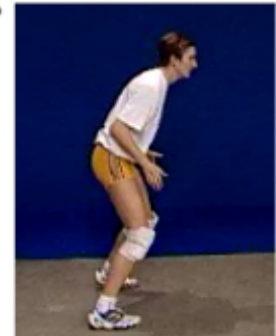
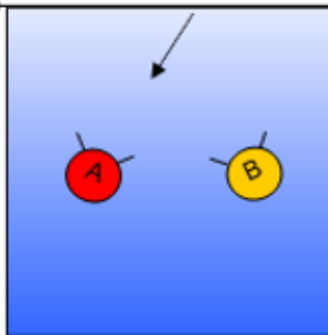
Anhang Beobachtungsbogen Beispiel A1

Beispiel A1 Spielerbeobachtung beim Spiel 2 gegen 2
Grundstellung und Kommunikation

Beobachte **nur** einen der beiden Spieler und mache immer einen Strich, wenn du eines der beiden Merkmale erkennst. Schätze abschließend sein Spielverhalten zusammenfassend auf der Skala ein.

1. Merkmal

Hat eine aktive Grundstellung beim Erwarten des gegnerischen Angriffs.



Beobachter

Beobachteter Spieler

Strichliste

Bewertung (zusammenfassend)

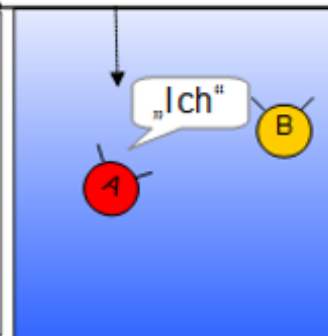
immer er-
meistens kenn-
ab und zu bar
kaum

immer er-
meistens kenn-
ab und zu bar
kaum

immer er-
meistens kenn-
ab und zu bar
kaum

2. Merkmal

Hat bereits vor dem Spielen des Balles „Ich“ gerufen.



Beobachter

Beobachteter Spieler

Strichliste

Bewertung (zusammenfassend)

immer er-
meistens kenn-
ab und zu bar
kaum

immer er-
meistens kenn-
ab und zu bar
kaum

immer er-
meistens kenn-
ab und zu bar
kaum

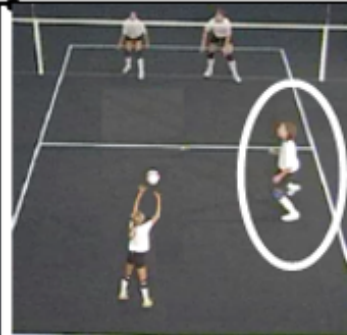
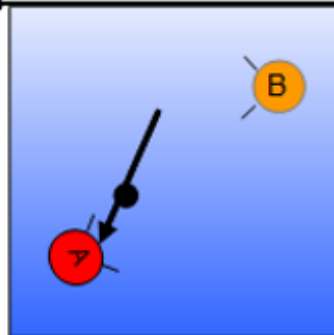
Anhang Beobachtungsbogen Beispiel A2

Beispiel A2 Spielerbeobachtung beim Spiel 2 gegen 2
 „Lauf ans Netz“ und „Lauerstellung“

Beobachte **nur** einen der beiden Spieler und mache immer einen Strich, wenn du eines der beiden Merkmale erkennst. Schätze abschließend sein Spielverhalten zusammenfassend auf der Skala ein.

1. Merkmal

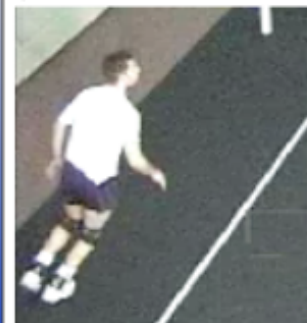
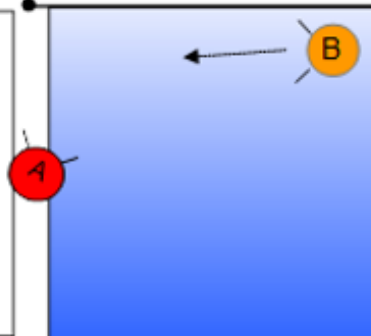
Ist vor dem Ballkontakt seines Partners nach vorne ans Netz zum Zuspiel gelaufen!



Beobachter			
Beobachteter Spieler			
Strichliste			
Bewertung (zusammenfassend)	immer <input type="radio"/> meistens <input type="radio"/> ab und zu <input type="radio"/> kaum <input type="radio"/>	<input type="radio"/> er- kenn- bar	immer <input type="radio"/> meistens <input type="radio"/> ab und zu <input type="radio"/> kaum <input type="radio"/>
		<input type="radio"/> er- kenn- bar	immer <input type="radio"/> meistens <input type="radio"/> ab und zu <input type="radio"/> kaum <input type="radio"/>
		<input type="radio"/> er- kenn- bar	

2. Merkmal

Bereitet den Angriff vor („Lauerstellung“), wenn er selbst nicht zuspielen muss.



Beobachter/in			
Beobachteter Spieler			
Strichliste			
Bewertung (zusammenfassend)	immer <input type="radio"/> meistens <input type="radio"/> ab und zu <input type="radio"/> kaum <input type="radio"/>	<input type="radio"/> er- kenn- bar	immer <input type="radio"/> meistens <input type="radio"/> ab und zu <input type="radio"/> kaum <input type="radio"/>
		<input type="radio"/> er- kenn- bar	immer <input type="radio"/> meistens <input type="radio"/> ab und zu <input type="radio"/> kaum <input type="radio"/>
		<input type="radio"/> er- kenn- bar	

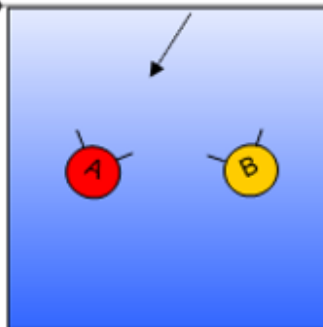
Anhang Beobachtungsbogen Beispiel B1

Beispiel B1 Spielerbeobachtung beim Spiel 2 gegen 2
Grundstellung und Kommunikation

Beobachte **nur** einen der beiden Spieler und mache immer einen Strich, wenn du eines der beiden Merkmale erkennst. Schätze abschließend sein Spielverhalten zusammenfassend auf der Skala ein.

1. Merkmal

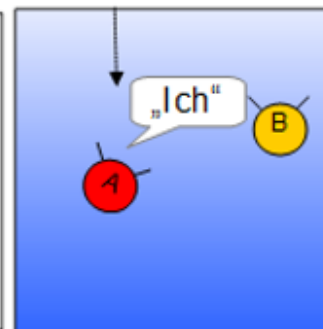
Hat eine aktive Grundstellung beim Erwarten des gegnerischen Angriffs.



Beobachter				
Beobachteter Spieler				
Strichliste				
Bewertung (zusammenfassend)	immer meistens ab und zu kaum	<input type="radio"/> er- <input type="radio"/> kenn- <input type="radio"/> bar <input type="radio"/>	immer meistens ab und zu kaum	<input type="radio"/> er- <input type="radio"/> kenn- <input type="radio"/> bar <input type="radio"/>

2. Merkmal

Hat bereits vor dem Spielen des Balles „Ich“ gerufen.



Beobachter				
Beobachteter Spieler				
Strichliste				
Bewertung (zusammenfassend)	immer meistens ab und zu kaum	<input type="radio"/> er- <input type="radio"/> kenn- <input type="radio"/> bar <input type="radio"/>	immer meistens ab und zu kaum	<input type="radio"/> er- <input type="radio"/> kenn- <input type="radio"/> bar <input type="radio"/>

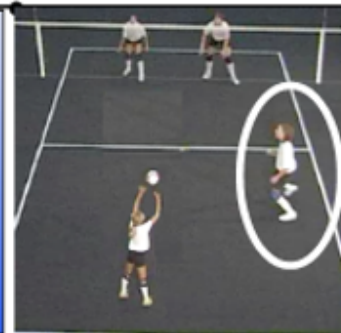
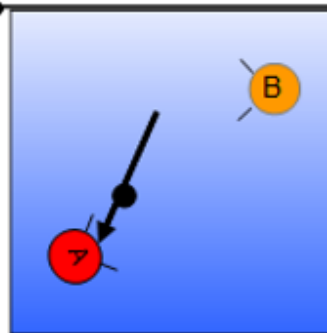
Anhang Beobachtungsbogen Beispiel B2

Beispiel B2 Spielerbeobachtung beim Spiel 2 gegen 2
 „Lauf ans Netz“ und „Lauerstellung“

Beobachte **nur** einen der beiden Spieler und mache immer einen Strich, wenn du eines der beiden Merkmale erkennst. Schätze abschließend sein Spielverhalten zusammenfassend auf der Skala ein.

1. Merkmal

Ist vor dem Ballkontakt seines Partners nach vorne ans Netz zum Zuspiel gelaufen!



Beobachter

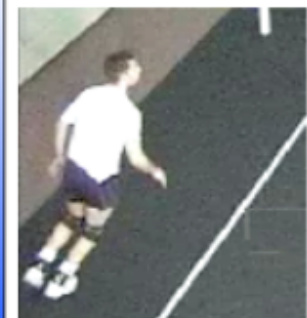
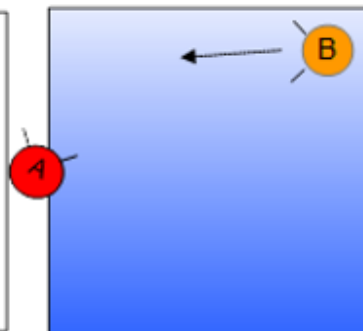
Beobachteter Spieler

Strichliste

Bewertung (zusammenfassend)	immer	<input type="checkbox"/>	er-	immer	<input type="checkbox"/>	er-	immer	<input type="checkbox"/>	er-	immer	<input type="checkbox"/>	er-
	meistens	<input type="checkbox"/>	kenn-	meistens	<input type="checkbox"/>	kenn-	meistens	<input type="checkbox"/>	kenn-	meistens	<input type="checkbox"/>	kenn-
	ab und zu	<input type="checkbox"/>	bar	ab und zu	<input type="checkbox"/>	bar	ab und zu	<input type="checkbox"/>	bar	ab und zu	<input type="checkbox"/>	bar
	kaum	<input type="checkbox"/>		kaum	<input type="checkbox"/>		kaum	<input type="checkbox"/>		kaum	<input type="checkbox"/>	

2. Merkmal

Bereitet den Angriff vor („Lauerstellung“), wenn er selbst nicht zuspielen muss.



Beobachter

Beobachteter Spieler

Strichliste

Bewertung (zusammenfassend)	immer	<input type="checkbox"/>	er-	immer	<input type="checkbox"/>	er-	immer	<input type="checkbox"/>	er-	immer	<input type="checkbox"/>	er-
	meistens	<input type="checkbox"/>	kenn-	meistens	<input type="checkbox"/>	kenn-	meistens	<input type="checkbox"/>	kenn-	meistens	<input type="checkbox"/>	kenn-
	ab und zu	<input type="checkbox"/>	bar	ab und zu	<input type="checkbox"/>	bar	ab und zu	<input type="checkbox"/>	bar	ab und zu	<input type="checkbox"/>	bar
	kaum	<input type="checkbox"/>		kaum	<input type="checkbox"/>		kaum	<input type="checkbox"/>		kaum	<input type="checkbox"/>	