

Für jede Vierergruppe das Richtige

Spiel 2 gegen 2 oder 2 mit 2

Entscheidet euch immer als Vierergruppe, welche Variante ihr ausprobieren wollt. Wenn ihr feststellt, dass die Variante nicht effektiv ist, könnt ihr eine neue Variante auswählen, oder die ausgesuchte Variante verändern

Variante 1

Der Ball darf noch einmal gefangen und geworfen werden (1. oder 2. Ballkontakt).

Variante 2

Es darf noch mit Kontrollpässen gespielt werden (ein Kontrollpass auf jeder Seite).

Variante 3

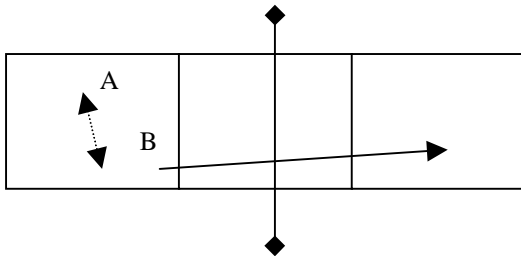
Nach jedem Rückspiel muss von beiden Spielern die Grundlinie berührt werden.

Variante 4

Das Rückspiel übers Netz muss immer im Sprung erfolgen.

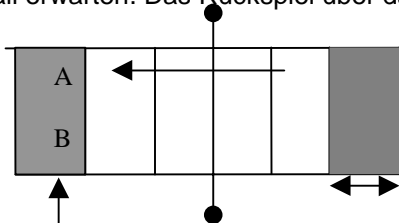
Variante 5

Nach jedem Rückspiel übers Netz wechseln die beiden Spielpartner die Positionen.

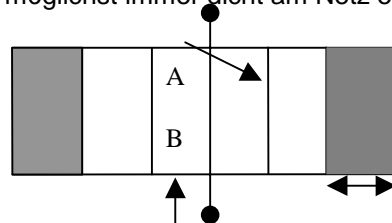


Variante 6

Das Rückspiel übers Netz muss immer **in den markierten** Raum erfolgen. Dort müssen A und B den Ball erwarten. Das Rückspiel über das Netz sollte möglichst immer dicht am Netz erfolgen.



Erwarten des gegnerischen Rückspiels



eigenes Rückspiel

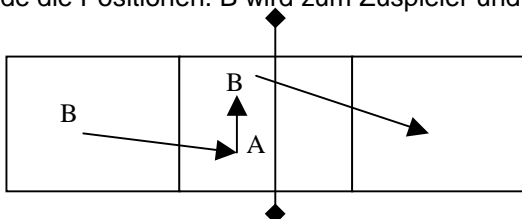
Variante 7

Das Schleiferspiel. Es werden immer drei Punkte ausgespielt. Das Paar, welches verliert, muss eine vorher vereinbarte Zusatzaufgabe ausführen (Beispiel: 3 Liegestütz).

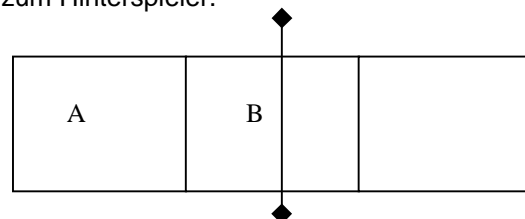
Variante 8

Die Spielfeldbreite wird verringert (3m breit).

Beide Spieler nehmen den Ball nicht mehr nebeneinander an, sondern ein Spieler steht am Netz (Zuspieler), der andere nimmt als Hinterspieler (B) an. Nach dem Rückspiel über das Netz, wechseln beide die Positionen. B wird zum Zuspieler und A wird zum Hinterspieler.



Rückspiel,



anschließend Platzwechsel