

# Volleyball vermitteln - Dynamik, Athletik, Spannung – die Faszination des Volleyballspiels erlebbar machen

## Vorbemerkungen

Dieser Text wurde im Zusammenhang mit der Entwicklung der DVD „Volleyball – Bausteine für einen sicheren und attraktiven Unterricht“ 2004 verfasst. In den folgenden Jahren sind eine Reihe von Neuerscheinungen zur Methodik des Volleyballspiels auf den Markt gekommen (siehe auch Text „Informationsquellen – Nachtrag“), die aber nach Meinung der Autoren des WVV-Portals eine völlige Neubearbeitung des Textes nicht erforderlich machen. Wir haben uns daher entschieden, das Dokument in der ursprünglichen Fassung im Internetportal zugänglich zu machen, werden aber in der nächsten Zeit die wichtigsten Neuerscheinungen einarbeiten. Die Quellennachweise orientieren sich an den 2004 gültigen Standards.

## Inhaltsverzeichnis

1 Aufbau des Bausteins Vermittlung	S. 1
2 Auswege aus dem Standspiel – allgemeinere Überlegungen zur Einführung des Volleyballspiels innerhalb des Schulsports	S. 2
3 Reihung von Spielformen vom Spiel 2 gegen/mit 2 zum 4 gegen 4	S. 4
3.1 Beispiel A	S. 5
3.2 Beispiel B	S. 13
3.2 3 mit/gegen 3	S. 18
3.3 4 gegen 4	S. 21

## 1. Aufbau des Bausteins Vermittlung

Der Baustein „Vermittlung“ ist folgendermaßen gegliedert:

- Volleyball im Schulsport: Handreichung für den Volleyballunterricht ab der Grundschule in Grundschule und Orientierungsstufe erarbeitet 2008 von einem Autorenkollektiv des WVV einschließlich einiger Zusatzmaterialien
- Spielen steht im Mittelpunkt – Videos und Animationen von Spielformen zur Vermittlung des Volleyballspiels; u. a. vorbereitende Spiele (Werfen und Fangen), 1 gegen/mit 1, 2 gegen/mit 2, 3 gegen/mit 3, 4 gegen 4 (in Arbeit).  
In den Modulbausteinen werden häufig einfachere und schwierigere Spielformen präsentiert, durch die sich Möglichkeiten der Inneren Differenzierung ergeben können
- Spiele intensivieren - Videos, Animationen und ein PDF- Dokument zur Intensivierung des Spielgeschehens
- Ergänzende Texte - u. a. der vorliegende Text, ein Vermittlungsmodell aus Skandinavien (Volleyball 2000), Hinweise und Übungsvorschläge zur Vermittlung der Grundtechniken
- Arbeitsmaterialien (u. a. Zusammenfassung aller Bildreihen, Beobachtungsbögen -Technik und Taktik, Arbeitsbögen als PDF- und als Word- Dokumente, die vom Nutzer den eigenen Vorstellungen entsprechend verändert werden können

## **2. Auswege aus dem Standspiel – Überlegungen zur Einführung des Volleyball innerhalb des Schulsports**

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

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

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

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

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

#### **1. Orientierungspunkt:**

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

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

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

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

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

- geringe Bedeutung von Wettkampforientierung

## 2. Orientierungspunkt:

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

Eine Hinführung zum Volleyballspiel innerhalb des Sportunterrichts muss die folgenden Problembereiche berücksichtigen:

- geringes Zeitbudget (Inhaltsproblem)
- verpflichtender Charakter des Sportunterrichts (Motivationsproblem)
- große Schülerzahlen (Organisationsproblem)
- Heterogenität der Lerngruppen (Differenzierungsproblem)
- z. T. geringe eigene Erfahrungen der Lehrkräfte mit dem Volleyballspiel (Kompetenzproblem)

## 3. Orientierungspunkt

### **Berücksichtigung des speziellen pädagogischen Auftrags des Schulsports**

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

## 4. Orientierungspunkt

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

Für das Volleyballspiel sehen wir gegenwärtig folgende übereinstimmende Tendenzen in der Methodik (vgl. u. a. MEDLER 1984, DÜRRWÄCHTER 1987; PAPAGEORGIOU/SPITZLEY 1992; MEIER/NUSSBAUM 1993; MEDLER / SCHUSTER 1994; FERRARI/NUSSBAUM 1996; GASSE/WESTPHAL 1999; LEHRERFORTBILDUNG BADEN WÜRTTEMBERG 2001; WOLF 2001; Themenheft der Zeitschrift sportpädagogik: Volley spielen. Heft 1 2002):

- Spielformen stehen im Mittelpunkt der Vermittlung (**Spielorientierung**)
- Einstieg bei allen Modellen durch Kleinfeldvolleyball (1 gegen /mit 1, 2 gegen/ mit 2), Konsequenz ist durchgängig daher, dass bei Raumproblemen die Halle oder das Hallendrittel längs geteilt wird und Notnetze oder Baustellenband montiert werden (vgl. auch das Modul Sicherheit und Organisation) (**Kleinfeldorientierung**)
- Gewährleistung von Bewegungsintensität und vielen Ballkontakten (auch durch Zusatzaufgaben) (**Bewegungsorientierung**)
- Ableitung der Notwendigkeit ergänzenden Technikerwerbs aus dem Bemühen um eine Verbesserung des Spielgeschehens (**Handlungsorientierung**)
- Einführung des Pritschens als erste volleyballspezifische Technik der Ballbehandlung (**Pritschorientierung**)
- Frühe Verknüpfung von Techniks Schulung und Spielformen mit Wahrnehmungsaufgaben (wenn dann Beziehungen) (**Wahrnehmungsorientierung /Taktikorientierung**)
- Wünschenswerte Voraussetzung: gute koordinative Grundschulung im Umgang mit dem Ball und die Schulung übergreifender taktischer und koordinativer Anforderungen in Bezug auf die Rückschlagspiele (ROTH/KRÖGER/MEMMERT 2002) (**Fähigkeitsorientierung**)

Trotz dieser Übereinstimmungen ist zu betonen, dass es den Königsweg für die Vermittlung nicht gibt, dazu sind die lerngruppenspezifischen Voraussetzungen zu unterschiedlich. Übereinstimmend wird

aber von allen Autoren mehr oder weniger sinngemäß ein für alle Modelle gleichermaßen wichtiges Ziel angestrebt:

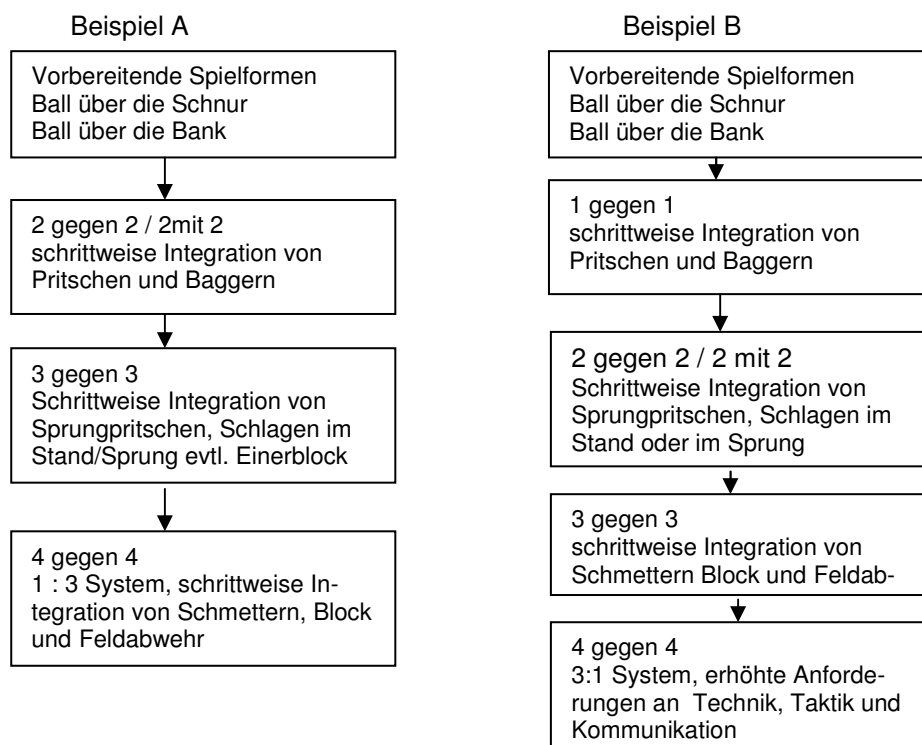
**Möglichst vielen Schülern soll die Freude am Volleyballspiel vermittelt werden, verbunden mit der Hoffnung, dass sie es später dann auch in anderen Lebensbereichen als Teil einer bewegungsorientierten Lebensführung spielen werden.**

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

### 3 Reihung von Spielformen vom Spiel 2 gegen/mit 2 zum 4 gegen 4

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

Mögliche Reihung von Spielformen für die Vermittlung des Volleyballspiels

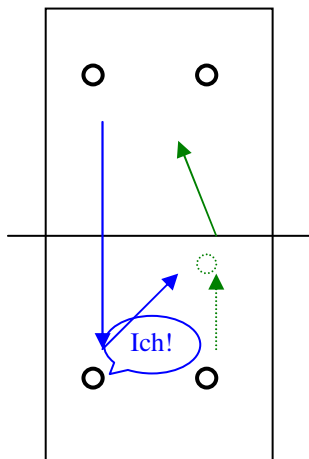


Im Folgenden stellen wir detaillierter das Beispiel A mit der vorbereitenden Spielform Ball über die Schnur und dem Spiel 2 gegen 2 dar. die Spielformen 3 gegen 3 und 4 gegen 4 werden in sehr knapper Form abschließend erläutert. Das Spiel 1 gegen 1 wird in dieser Reihung im Gegensatz zu dem Beispiel B nicht als eigenständige Spielform berücksichtigt, sondern lediglich in der begleitenden Technikvermittlung als eine mit einem Spielgedanken verknüpfte Übungsform eingesetzt. Den Nachteil der Spielform 1 gegen 1 sehen wir vor allem in der fehlenden Notwendigkeit der Interaktion mit einem Partner; der Verständigung und des Treffens von Entscheidungen, wer welche Aufgabe über-

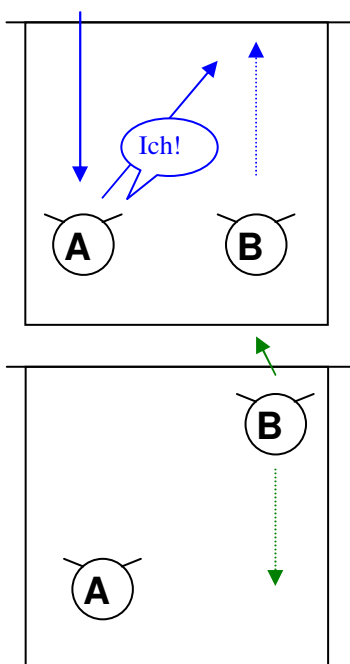
nimmt. Diese stellen solch wesentliche Merkmale des Volleyballspiels dar, dass sie in den zum Volleyballspiel hinführenden Spielformen von Anfang an berücksichtigt werden sollten.

## Beispiel A für eine Reihung der Spielformen

### 1. Spielform : Ball über die Schnur



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



#### 1. Ballkontakt:

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

#### 2. Ballkontakt:

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

### Erläuterungen:

Die Schüler lernen mit dieser Spielform erstmalig drei grundlegende Merkmale des Volleyballspiels kennen. Der Ball muss das Netz überqueren, er darf den Boden nicht berühren und die Zahl der Ballkontakte auf einer Seite ist reduziert. Mit dem Rückgriff auf die elementaren Techniken Fangen und Werfen wird jedem Schüler ein Einstieg in das neue Spiel ermöglicht. Darüber hinaus werden bereits in dieser Form wesentliche Fähigkeiten angebahnt, die für die späteren Spiele mit Anwendung der volleyballspezifischen Techniken der Ballbehandlung unverzichtbar sind:

- Antizipation der Flugkurve des Balles

- aus Körperstellungen Wurfrichtungen lesen können
- Verteidigung des eigenen Spielfeldes gegen vom Gegner über das Netz gespielte Bälle
- schnelle und präzise Bewegungen innerhalb des eigenen Spielfeldes
- Interaktion und Kommunikation mit dem Mitspieler, wer nimmt den Ball
- hohe Aufmerksamkeit
- beobachten des Gegners und Erkennen von Schwächen und Lücken auf dem Spielfeld

In dieser Spielform kann relativ schnell gegeneinander gespielt werden. Nur so können Beobachtungsstrategien und taktisches Denken entwickelt werden. Die Spielregel, nicht mit dem Ball laufen zu dürfen und ihn sofort wieder abspielen zu müssen, sollen helfen, das Spiel schnell zu halten. Außerdem wird durch die Vorschrift, dass der Ball nur einmal abgespielt werden darf, eine deutliche Intensivierung des Spiels erreicht. Alle vier Spieler sind so permanent gefordert und müssen sich ständig bewegen. Erleichtert werden die schnellen Bewegungen durch eine gute Ausgangsstellung:

Gewicht auf den Fußballen, Knie vor den Fußspitzen, Schultern vor den Knien, Arme seitlich neben dem Körper, Handflächen offen

Häufig wird es vorkommen, dass sich trotz der Vorgaben eher ein Miteinander ergibt. Durch Sonderpunkte, z. B. wenn der Ball über die Gegner gespielt wird oder kurz hinter dem Netz aufspringt, kann der Anreiz, den Gegner auszuspielen, erhöht werden.

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

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

Würde der zweite Spieler in seiner Ausgangsstellung verharren, während sein Partner den Ball im vorderen Bereich des eigenen Spielfeldes fängt, würde das Abspiel nach hinten eine deutliche Verschlechterung der Ausgangsposition für einen erfolgreichen Angriffsabschluss bedeuten. Somit ergibt sich eine für alle weiteren Spielvarianten wichtige Anforderung für das gruppentaktische Verhalten:

**Wer den Ball nicht fängt, bewegt sich schnell zum Netz.**

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

Auch für die Wahrnehmungsschulung ergeben sich erweiterte Handlungsanweisungen:

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

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

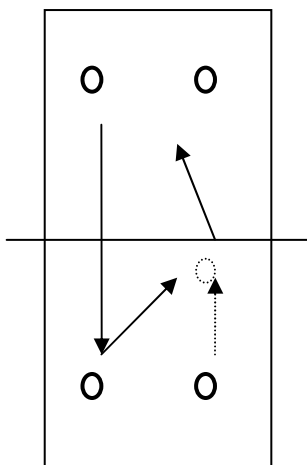
Eine weitere Intensivierung stellen Zusatzaufgaben dar. Immer dann, wenn die Spielerinnen den Ball über das Netz gespielt haben, sollten sie Zusatzaufgaben ausführen (z. B. den Boden mit beiden Händen berühren, Körperdrehungen ausführen, mit dem Partner abklatschen). Diese Zusatzaufgaben erhöhen zusätzlich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

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

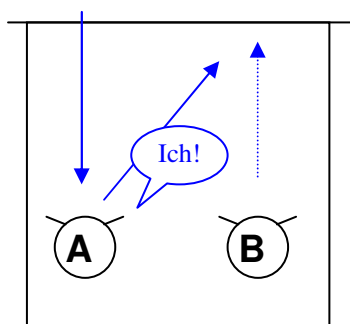
### Wichtig:

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

## 2. Spielform: Übers Netz wird gepritscht

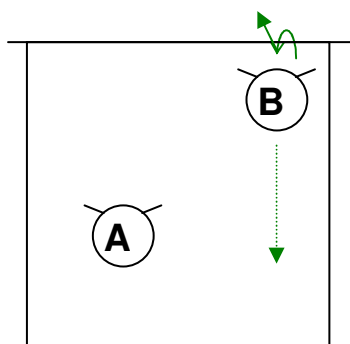


2:2 Spielform 2	
Fangen & Abspielen, Pritschen nach Eigenanspiel	
Spielfeldmaße:	9/10m x 4,5/5m Netzhöhe: Handbreite über Reichhöhe
Techniken:	Fangen & Werfen, Pritschen nach Eigenanspiel
Spielgedanke:	Siehe Ball über die Schnur. Wer in der Annahme nicht fängt, läuft an das Netz:., fängt den Ball und pritscht ihn nach Eigenanspiel über das Netz § Abspiel gefordert § Der Ballwechsel wird durch Pritschen nach Eigenanspiel eröffnet
Vorbereitende Elemente:	→ wie Ball über die Schnur → Angriffsabschluss in Netznähe
Beispiele für Variationen:	* Sonderpunkte für kurze/ lange Bälle * Spiel mit 2 Bällen * Zusatzaufgaben (Bauchlage, Laufen, ...) * Spiel mit toter Zone hinter dem Netz Weitere Variationen siehe Modul: Das Spiel intensivieren.



### 1. Ballkontakt:

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



### 2. Ballkontakt:

- Fangen & nach Eigenanspiel über das Netz pritschen (B)
- B orientiert sich sofort wieder zurück und beide nehmen wieder eine gute Ausgangsstellung ein

## **Erläuterungen**

Die Integration der ersten volleyballspezifischen Technik stellt die Besonderheit der zweiten Spielform dar. Das Pritschen nach Eigenanspiel bedeutet die erste Annäherung an die Techniken des Zielspiels, sorgt jedoch durch den erneut verlängerten Handlungsablauf beim zweiten Ballkontakt (fangen, selbst anwerfen, drehen, pritschen) für eine Verlangsamung des Spielflusses. Dennoch ist es sinnvoll sein, diese Variante einzufügen. Die Technik des Pritschens lässt sich so aufgrund der durch das Eigenanspiel bedingten geringen Fallhöhe des Balles bereits früh in das Spiel einbauen und selbst dann, wenn sie nur in der Grobform vorhanden ist, wird damit erstmals das Gefühl vermittelt, Volleyball zu spielen. Verbindet man die Spielform wieder mit Zusatzaufgaben (z. B. Wechsel der Spielpositionen nach dem Rückschlag über das Netz) lässt sich durchaus ein sehr intensives Spiel erreichen.

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

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

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

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

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

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

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





on – Ball wird im hinteren Spielfeldbereich angenommen - häufig der Fall. Insofern sollte bei dieser Spielform, auch wenn das Spiel dadurch verlangsamt wird, der dritte Ballkontakt eingeführt werden. In anderen Situationen – Ball ist dicht hinters Netz gespielt worden – kann es dagegen sinnvoll sein, den zugeworfenen Ball sofort über das Netz zu pritschen.

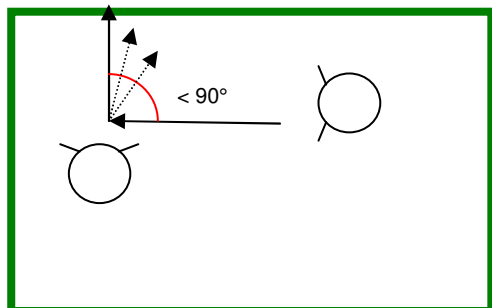


Abb. A

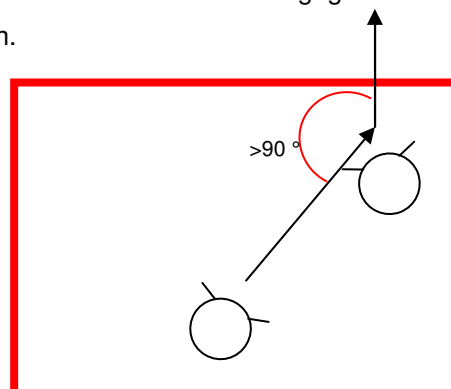


Abb. B

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

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

- Ball dem Mitspieler noch genauer zuwerfen! Nicht zu dicht ans Netz, nicht zu weit ins Hinterfeld! (Technik)
- Situativ entscheiden können, wann hohes und wann weniger hohes Zuwerfen sinnvoll ist. (Taktik)
- Noch besseres Antizipieren der Flugkurve des zugeworfenen Balles. (Koordination)
- Erwarten des zugeworfenen Balles in einer „Lauerstellung“ (nicht zu dicht am Netz)! (Taktik)
- Pritschen mit Richtungswechsel (ohne und mit leichter Körperdrehung)! (Technik)
- Pritschen ungenau angeworfener Bälle und von Bällen mit größerer Fallhöhe! (Technik)
- Situativ entscheiden können, ob bereits der zweite Ball über das Netz gepritscht werden kann! (Taktik)
- Welche anderen Möglichkeiten gibt es, das Spiel schneller zu machen? (Taktik)
- Vor dem Pritschen übers Netz Gegner beobachten. (Taktik/Koordination)

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

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

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

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

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

#### **Vorbemerkungen:**

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

- a) Wird das direkte Pritschen gut beherrscht  $\Rightarrow$  Spielform 5: Fangen des Balles ist nicht mehr erlaubt  
 b) Für schwächere Schüler bieten sich zwei Alternativen an.

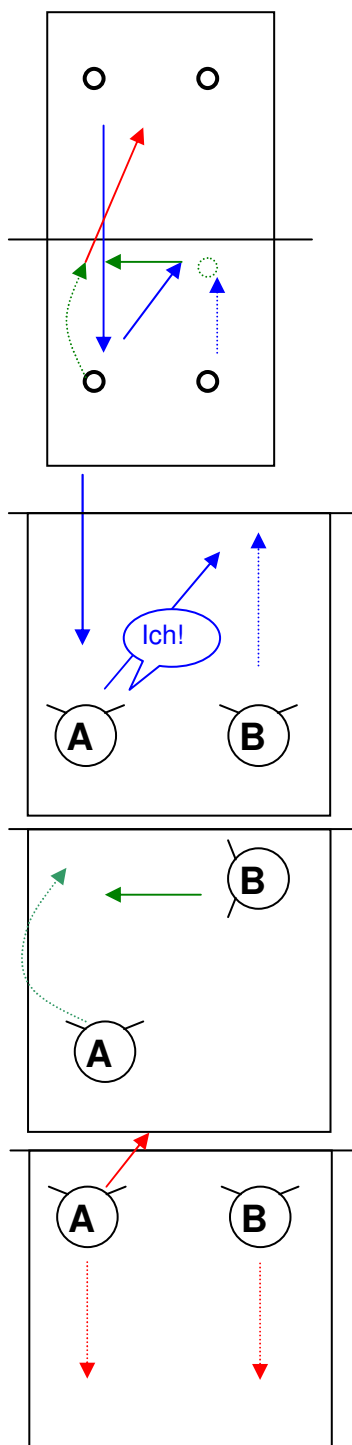
Alternative A  $\Rightarrow$  Nur in der Annahme darf noch gefangen werden  $\Rightarrow$  Spielform 4 A

Alternative B  $\Rightarrow$  Der zweite Ballkontakt darf noch gefangen werden  $\Rightarrow$  Spielform 4 B

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

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

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



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

##### 1. Ballkontakt:

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

##### 2. Ballkontakt:

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

##### 3. Ballkontakt:

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

**Erläuterungen:**

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

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

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

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

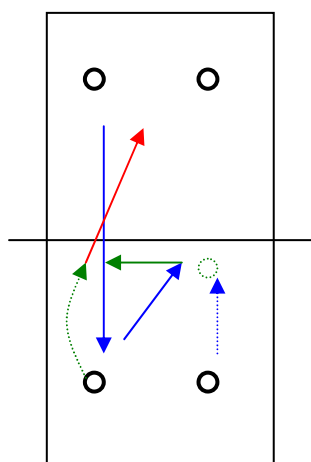
**Verteidigung des Feldes (Was muss man zusätzlich können, um Punkte zu verhindern?)**

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

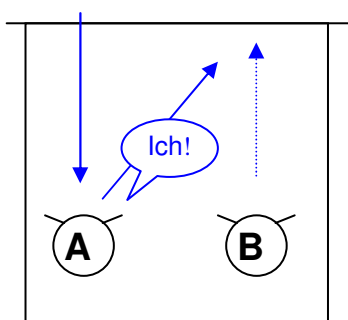
**Diese Anforderungen führen zu folgenden methodischen Konsequenzen:**

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

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

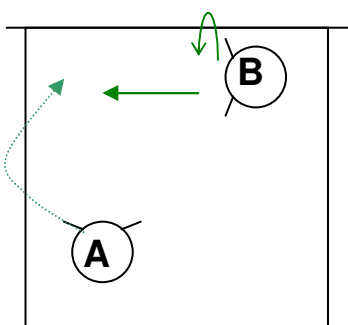


2:2 Spielform 4B	
Direkte Annahme; Fangen, Werfen; Direktes Pritschen	
Spielfeldmaße:	9/10m x 4,5/5m Netzhöhe
Techniken:	Baggern; direktes Pritschen
Spielgedanke:	Siehe Ball über die Schnur 1. BK: Direkte Annahme 2. BK: Wer nicht fängt, läuft an das Netz, fängt den Ball und wirft parallel zum Netz hoch zu (A); bei einer guten Annahme kann auch direkt gepritscht werden. 3. BK: Direktes Pritschen über das Netz Ball wird durch Einpritschen ins Spiel gebracht
Vorbereitende Elemente:	→ Angriffsabschluss in Netznähe → unteres Zuspiel
Beispiele für Variationen:	* Sonderpunkte für kurze/lange Bälle * Sonderpunkte für dreimaliges Spielen des Balles * Spiel mit toter Zone * Zusatzaufgaben (Bauchlage, Laufen, ...) Weitere Variationen siehe Modul: Das Spiel intensi-



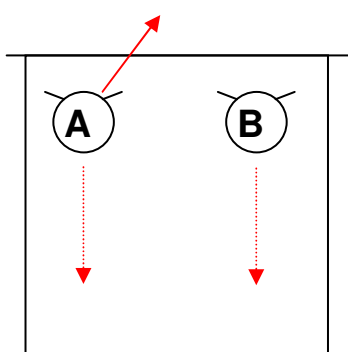
##### 1. Ballkontakt:

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



##### 2. Ballkontakt:

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



##### 3. Ballkontakt:

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

## **Erläuterungen**

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

Für die Annahmesituation entsteht durch das Verbot des Fangens ein deutlich stärkerer Zeit- und Präzisionsdruck. Durch die Entscheidung, welche Technik in der Annahme gewählt wird, erhöht sich r zusätzlich der Situationsdruck.

Mit Einführung dieser Spielform ist es ebenfalls sinnvoll, Varianten des „Miteinander Spielens“ als Alternativen anzubieten (vgl. Spielform 4A).

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

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

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

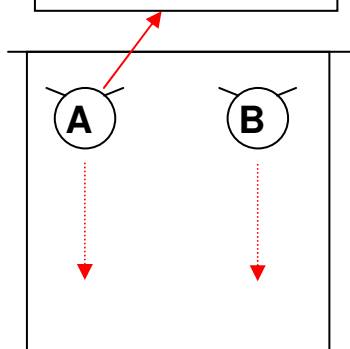
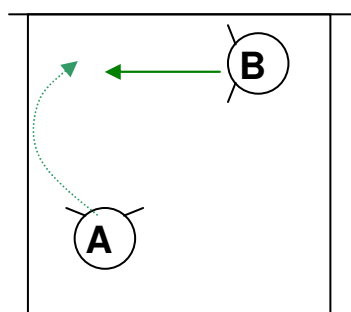
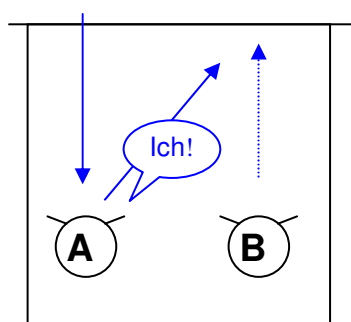
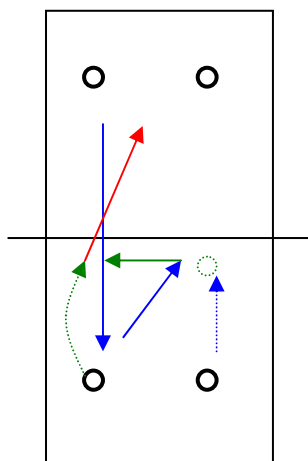
### **Verteidigung des Feldes (Was muss man zusätzlich können, um Punkte zu verhindern?)**

- Rückwärtsbewegung muss deutlich schneller erfolgen. (Taktik)
- Noch aktivere Grundstellung! (Technik)
- Noch besser antizipieren! (Koordination/Taktik)
- Noch schneller zum Spielort bewegen! (Taktik/Koordination)
- Noch früher rufen und verständigen! (Taktik)
- Immer bereit sein, dem Mitspieler zu helfen! (Taktik)
- Eine Lösung für flache Bälle finden!  
Konsequenz: Einführung des unteren Zuspiels (Technik)
- Entscheiden können, ob in der Annahme Pritschen oder Baggern sinnvoller ist. (Taktik/Koordination)

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

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

## 5. Spielform: Endlich Volleyball



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

### 1. Ballkontakt:

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

### 2. Ballkontakt:

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

### 3. Ballkontakt:

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

### Erläuterungen:

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

Die Grundsätze des Spielaufbaues, Annahme zum Netz hin – paralleles Zuspiel – Angriffsabschluss in Netznähe, sollen dabei auch in dieser Variante realisiert werden. Erfahrungsgemäß fällt den Spielern die Umstellung auf diese Variante schwer, wobei neben motorischen auch kognitive Probleme als Ursache festgestellt werden können. So fällt auf, dass der Ball beim zweiten Ballkontakt gefangen

wird, obwohl die Flugkurve des 1. Passes und die Position des Spielers zum Ball ein direktes Spielen zulassen würden. Andererseits wird häufig schon durch eine schwache Ballannahme ein Weiterspielen des Balles vereitelt, so dass der Spielfluss früh unterbrochen wird. Deshalb sollte der Übergang zum direkten Spiel durch Variation der Vorgaben dem jeweiligen Leistungsvermögen der Spieler angepasst werden.

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

Bei dieser Spielform kann nun das „Miteinander – Spielen“ erneut an Attraktivität gewinnen. So ist es im Schulvolleyball durchaus eine Herausforderung, den Ball mehrfach über das Netz zu spielen und dabei bestimmte Vorgaben (z. B. möglichst Dreierspiel auf jeder Seite; Positionswechsel nach jedem Rückspiel; Linie nach jedem Rückspiel berühren; Platzwechsel mit einem anderen Paar; „Toten Raum“ nicht anspielen dürfen; Spielfeldgröße verändern; Wahrnehmungsaufgaben bewältigen: Beispiel : der Zuspieler ruft immer den Namen desjenigen Spielers, den sein Partner auf der Gegenseite anspielen soll) einzuhalten.

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

### **Neue Anforderungen beim Übergang von der Spielform 4 A (Annahme darf gefangen werden) zur Spielform 5**

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

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

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

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



### **Neue Anforderungen beim Übergang von der Spielform 4 B (2. Ballkontakt darf noch gefangen werden) zur Spielform 5**

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

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

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

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

#### **Methodische Konsequenzen:**

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

#### **Weitere Varianten**

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

#### **Beispiele:**

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

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

Die dargestellten Spielformen lassen daher noch eine Reihe weiterer Zwischenschritte zu, grundsätzlich sollte allerdings so schnell wie möglich die Spielform 5 angestrebt werden. Stellt diese noch eine Überforderung dar, bieten die aufgezeigten Spielformen 2 bis 4A und 4B gute Möglichkeiten der Inneren Differenzierung.

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

Darüber hinaus können zusätzliche Regelmodifikationen dafür sorgen, dass das Spiel attraktiver wird. Ebenso bietet es sich an, die Schüler relativ früh an Spielbeobachtung heranzuführen. Durch die damit verbundene besondere Aufmerksamkeitslenkung erfolgt eine intensivere Auseinandersetzung mit den taktischen Anforderungen und es kann das Spielverhalten verbessert werden.

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

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

### **Die weiteren Schritte**

Die Komplexität des Spielgeschehens kann nun allmählich durch eine Vergrößerung der Spielerzahl und des Spielfeldes erhöht werden. Dadurch ergeben sich zwangsläufig erweiterte taktische Anforderungen, aus denen wiederum der Erwerb neuer technischer Varianten abzuleiten ist. Das Spiel 2 gegen 2 oder auch 2 mit 2 ist allerdings damit nicht abgeschlossen. Unserer Meinung nach sollte es weiterhin eine wichtige Rolle in der Vermittlung spielen und mit unterschiedlichen Zielsetzungen immer wieder aufgegriffen werden. Keine andere Spielform ist mit einer solch hohen Zahl von Ballkontakten und einer ähnlich intensiven Schulung des individualtaktischen Verhaltens verbunden.

Gleichzeitig wird die zentrale Spielidee des Volleyballspiels „Miteinander gegeneinander spielen“ (vgl. GASSE/WESTPHAL 1999) erfahrbar. Ihren Bedürfnissen entsprechend können Schüler dabei entweder das Miteinander oder Gegeneinander stärker akzentuieren.

Bei der Auswahl der nächsten Spielformen bietet es sich an, vom Spiel 3 gegen 3 über das Spiel 4 gegen 4 zum Spiel 6 gegen 6 zu kommen. Es ist aber ebenfalls denkbar, vom Spiel 2 gegen 2 sofort zum Spiel 4 gegen 4 und dann zum Spiel 6 gegen 6 überzugehen. Letzteres sollte allerdings für die Sek II oder sehr starke Gruppen in der Sek I reserviert werden. In der CD-ROM wird es gegenwärtig noch nicht aufgegriffen.

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

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

Für den Schulsport sind unseres Erachtens zwei unterschiedliche Alternativen relevant:

#### **Alternative A:**

Die konsequente Fortführung des Spiels 2 gegen 2 stellt unseres Erachtens die Variante 0 : 3 dar, d. h. alle drei Spieler wehren ab und entscheiden dann so wie beim Spiel 2 gegen 2 situativ, wer nach vorne ans Netz läuft zum Stellen und wer angreift. Sofern diese nicht schon beim Spiel 2 gegen 2 aufgegriffen worden sind, lassen sich in diese Spielform als weitere Techniken das Pritschen im Sprung der Angriffsschlag im Stand und ggf. der Drive-Schlag (ein Schmetterschlag nach Anlauf und im Sprung, bei dem der Ball aber nicht steil nach unten geschlagen wird, sondern durch den weiter nach hinten verlagerten Treffpunkt eher eine bogenförmige Flugkurve hat) integrieren. Spätestens

dann sollten auch die Abwehrtechniken (Abwehrbagger und Einerblock) eingeführt werden. Als Konsequenz müssen dann allerdings die Grundpositionen in der Abwehr beim Erwarten eines gegnerischen Angriffs von einer 0 : 3 Aufstellung zu einer 2 : 1 Aufstellung verändert werden. Im Modul „Spielen steht im Mittelpunkt“ wird diese Variante als schwierigere Form präsentiert.

#### **Alternative B:**

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

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

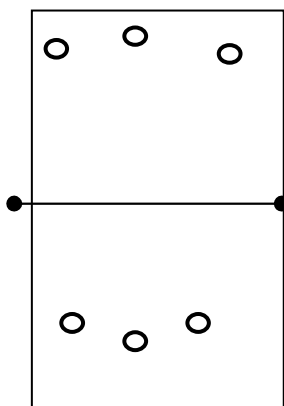
Zusammenfassend werden nochmals Vor- und Nachteile beider Varianten aufgelistet:

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

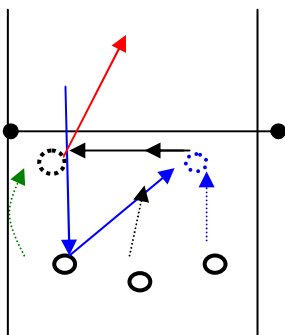
Für die Schule sollte keine Variante vorgegeben werden. Es bietet sich bei dieser Spielform geradezu an, die Schüler selbst ausprobieren zu lassen, welche Variante für sie sinnvoller ist. Erfahrungen von Lehrern deuten daraufhin, dass in der Sek II eher die Variante 0 : 3 gewählt wurde, in der Sek I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

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

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

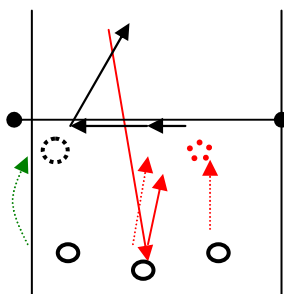


3 gegen 3 Spielsystem 0 : 3	
Spielfeldmaße:	12m mal 6 bis 7m Netzhöhe: eine Handbreit über Reichhöhe
Techniken:	Pritschen, Zuspielbagger, Abwehnbagger, Pritschen im Sprung; Schmettern aus dem Stand, Schmettern nach Anlauf; Block, Aufschlag
Spielgedanke:	Siehe Spiel 2 gegen 2
Vorbereitende Elemente:	Spiel 2 gegen 2
neue Anforderungen:	Mehr Spieler erfordern mehr Kommunikation und mehr Kooperation Einführung neuer Techniken: s.o



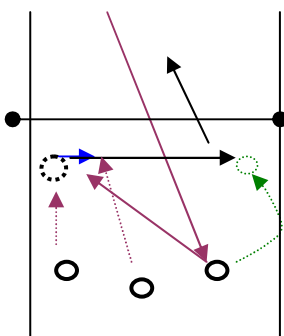
#### Möglichkeit A

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



#### Möglichkeit B

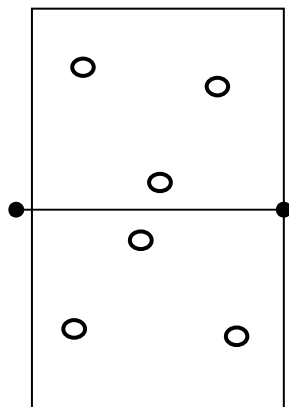
- Annahme durch den mittleren Spieler
- der rechte Hinterspieler nach vorn
- Stellen auf Mitte oder Außen (links)
- Angriff von einem der beiden Spieler



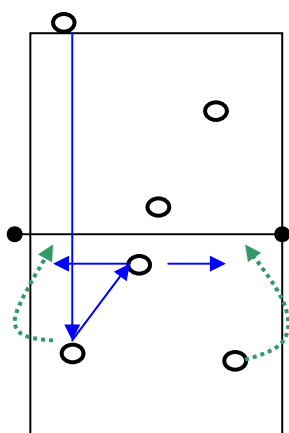
#### Möglichkeit C

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

### 3 gegen 3 Spielsystem 1 : 2 ohne Block

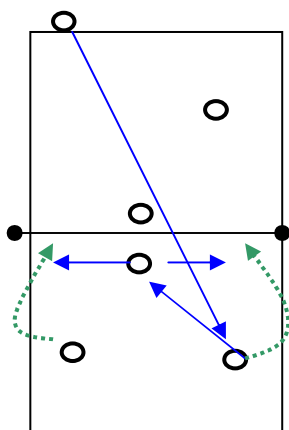


3 gegen 3 Spielsystem 1 : 2	
Spielfeldmaße:	12 mal 5m bis 6m Netzhöhe: handbreit über Reichhöhe
Techniken:	Pritschen rückwärts über Kopf, Zuspielbagger, Abwehrbagger, Angriffsvarianten, Pritschen im Sprung; Schmettern aus dem Stand, Schmettern nach Anlauf; Block; Aufschlag
Spielgedanke:	Siehe Spiel 2 gegen 2
Vorbereitende Elemente:	Spiel 2 gegen 2
neue Anforderungen:	Mehr Spieler erfordern mehr Kommunikation und mehr Kooperation Einführung neuer Techniken: s.o Variabilität im Stellen



#### Möglichkeit A

- Annahme durch den linken Spieler
- Beide Spieler bereiten den Angriff vor („Lauerstellung“)
- Der Zuspieler kann einen von beiden einsetzen
- Angriff von einem der beiden Spieler



#### Möglichkeit B

- Annahme durch den rechten Spieler
- Beide Spieler bereiten den Angriff vor („Lauerstellung“)
- Der Zuspieler kann einen von beiden einsetzen
- Angriff von einem der beiden Spieler

Ausführliche Informationen zum taktischen Verhalten in der Angriffs- und Abwehrsituation und entsprechende Animationen finden sich im Taktik-Baustein

### Spiel 4 gegen 4

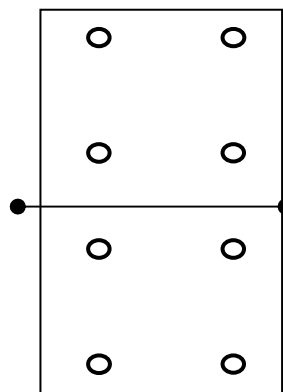
Auch hier bieten sich mehrere Varianten an.

Variante A:

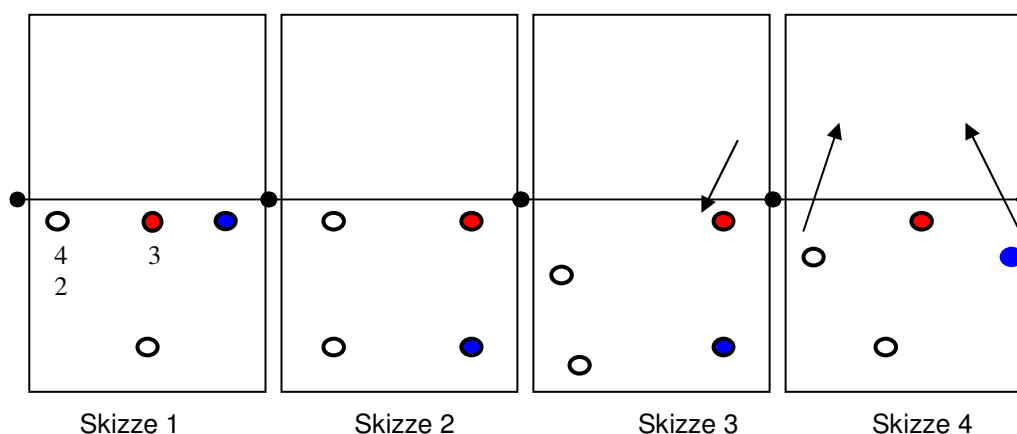
2 Spieler vorne und 2 hinten.

Vorteil: Es kann auf einem schmaleren Feld gespielt werden.

Nachteil: Am Netz sind die Variationsmöglichkeiten begrenzt.



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

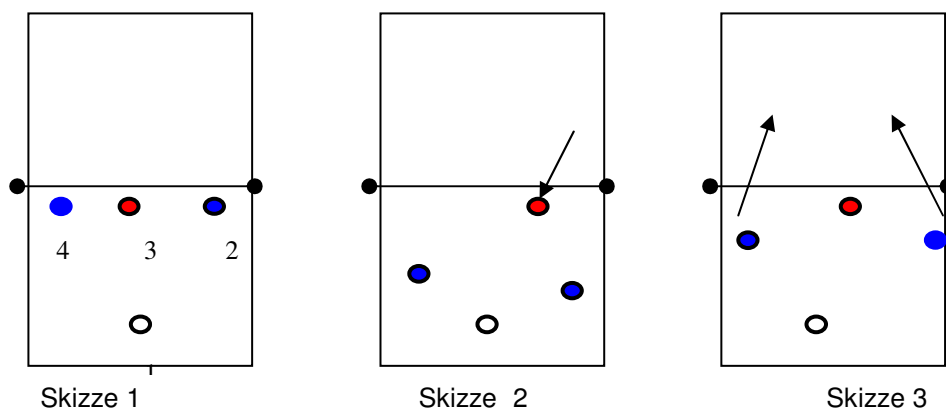


Gespielt wird mit drei Vorderspielern und einem Hinterspieler (Skizze 1). Allerdings geht der rechte Vorderspieler (Position 2, blau) in der Abwehrsituation grundsätzlich mit ins Hinterfeld in die Feldabwehr (Skizze 1), der Zuspieler (Position 3 rot) verteidigt vorne am Netz (Block oder diagonale Sicherung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

### Alternative B

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

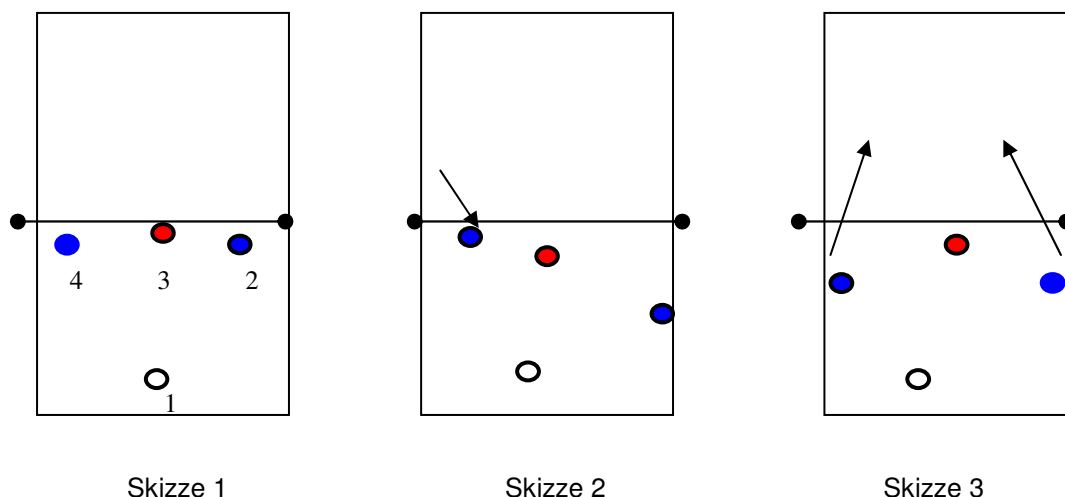
Die beiden Hinterspieler gehen mit zurück in die Feldabwehr. In der Angriffssituation können beide Spieler vom Steller am Netz als Angreifer eingesetzt werden (Skizze 3).



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

### Alternative C

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



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

Auch bei dieser Variante sollte unbedingt die Spielfeldgröße auf 8m mal 14m reduziert werden. Das Spiel 4 gegen 4 kann taktisch noch vielfältig variiert werden (z. B. Steller auf der Position 2; Spieler auf der Position 1 als Läufer). Es bietet sich daher bei dieser Spielform ebenfalls an, von den Schülern eigene taktische Varianten entwickeln und ausprobieren zu lassen.

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

### Literatur:

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

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

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

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

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

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

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

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

KRÖGER, Ch./ROTH, K.: Ballschule: ein ABC für Spielanfänger. Schorndorf 1999.

Themenheft der Zeitschrift sportpädagogik: Volley spielen. Heft 1 2002.

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

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

Teil 2 : Quattro-Volleyball. Weilheim 2001

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

Internet Adressen:

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