

Vorbemerkungen

Bei dem vorliegenden „Schnelleinstieg“ in das Erlernen des Volleyballspiels an Grundschulen handelt es sich um die Skizzierung einer aus fünf Doppelstunden bestehenden Unterrichtsreihe, die von Mitarbeitern des WVV bereits mit sehr guten Ergebnissen an vielen Grundschulen erprobt worden ist.

Das zentrale Ziel der Unterrichtsreihe besteht darin, die Schüler und Schülerinnen so schnell wie möglich „spielfähig“ zu machen, damit sie bereits nach einer relativ kurzen Unterrichtszeit in der Lage sind, ein Volleyballturnier entweder in der eigenen Klasse oder gemeinsam mit anderen Klassen zu spielen.

Natürlich muss dafür auf eine für das Leistungsvermögen von Grundschüler angemessene Spielform hingearbeitet werden, die in der Kürze der Zeit von den Schülern und Schülerinnen erreichbar ist. D. h. der Ball muss zwar volley über das Netz gespielt/gepritscht werden, aber bei den beiden vorherigen Ballkontakten darf der Ball noch gefangen werden.

Die ursprüngliche Skizzierung der Unterrichtsstunden konnte deutlich kürzer gehalten werden. Die Sportlehrkräfte haben die von den Mitarbeitern und Mitarbeiterinnen des WVV durchgeführten Sportstunden selbst erlebt., d. h. das ausgehändigte Material hatte lediglich Erinnerungscharakter für das, was im Unterricht demonstriert worden ist. Damit die Unterrichtsstunden aber auch von den Nutzern des Internetportals nachvollzogen werden können, sind die Skizzen von den Autoren nachträglich deutlich erweitert worden.

1. Doppelstunde Grundschule: erste Erfahrungen mit dem volley spielen und Einführung Pritschen



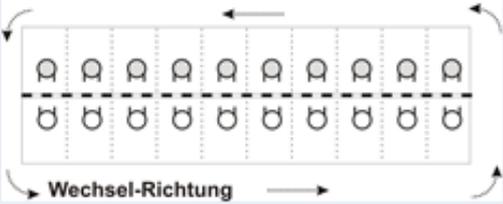
ZEIT	THEMA	AUFBAU/ ORGANISATION	MATERIAL	ANMERKUNGEN
10 min	Aufwärmen mit einem Fangspiel „Brückenfangen“	Drei Fänger mit jeweils einem Volleyball in der Hand müssen die anderen Schüler fangen, indem sie diese leicht mit dem Ball berühren. „Gefangene“ Schüler bleiben auf der Stelle stehen und bilden eine Brücke (z. B. breitbeiniger Stand). Sie können wieder „befreit“ werden, indem ein Mitschüler durch die Beine krabbelt/durch die Beine rutscht. Zwischendurch werden die Fänger gewechselt.	3 leichte Volleybälle	Die Schüler und Schülerinnen können sich etwas austoben. Der erste Kontakt mit dem Volleyball ist gegeben. Das durch die Beine kriechen nimmt die Angst vor dem Bodenkontakt.
5 min	Vorbesprechung	Im Kreis zusammensetzen: Was bedeutet es „volley“ zu spielen?		Volley spielen = Spielgerät nicht fangen + nicht halten, d. h. mit kurzem Ballkontakt spielen.
10 – 15 min	Allein Volley spielen im Stationsbetrieb	An vier Stationen befindet sich jeweils ein Kastenteil mit den verschiedenen Materialien. Die Kinder werden in vier gleich große Gruppen eingeteilt und üben an jeder Station individuell, das Material volley zu spielen (jedes Kind nimmt ein eigenes Spielgerät). Jede Gruppe bleibt ca. 3 Minuten an ihrer Station und wechselt anschließend im Uhrzeigersinn zur nächsten Station.	Luftballons Wasserbälle Indiacas Leichte Volleybälle 4 Teile von einem großen Kasten um das Material abzulegen	Die Schüler und Schülerinnen sollen selbst ausprobieren, wie die verschiedenen Geräte am besten zu spielen sind und dabei möglichst viele Ideen entwickeln.

1. Doppelstunde Grundschule: erste Erfahrungen mit dem volley spielen und Einführung Pritschen

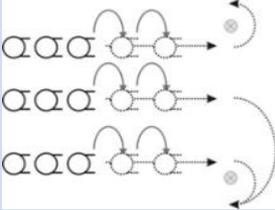
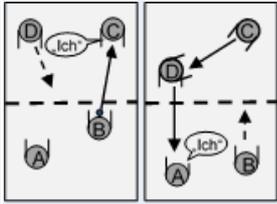


ZEIT	THEMA	AUFBAU/ ORGANISATION	MATERIAL	ANMERKUNGEN
5 – 10 min	Reflexionsrunde	<p>Es setzen sich alle in einen großen Kreis zusammen und besprechen die einzelnen Stationen. Welches Material konnte man wie am besten hochspielen?</p> <p>Mögliches Ergebnis: Die Indiacas mit der flachen Hand von unten spielen; bei den Luftballons und den Badebällen gibt es wegen ihrer Größe und ihres geringen Gewichts viele Möglichkeiten des „volley“ Spielens. Der Volleyball war schwierig „volley“ zu spielen, deshalb wird im nächsten Durchgang die Volleyballtechnik „Pritschen“ vermittelt.</p>		
20 min	Zu zweit Volley spielen im Stationsbetrieb	<p>Die Stationen werden mit folgenden Änderungen wiederholt: Bei den Stationen Indiacas, Wasserball und Luftballon versuchen sich immer zwei (oder drei Schüler), das Gerät volley zuzuspielen. Bei der Station mit den Luftballons sucht sich jedes Pärchen (jede Dreiergruppe) außerdem eine Zusatzaufgabe aus und führt diese aus, nachdem der Ballon in die Luft gespielt wurde (z.B. einmal auf den Boden setzen). Bei der Station mit den Volleybällen wird die Technik „Pritschen“ von der Lehrkraft mit folgenden Lernschritten demonstriert (die Kleingruppe macht die Lernschritte jeweils mit):</p> <p>Zu den Lernschritten Pritschen</p> 	<p>Luftballons Wasserbälle Indiacas leichte Volleybälle</p> <p>4 Teile von einem großen Kasten um das Material abzulegen</p>	<p>wichtige Merkmale des Pritschens: Hände bilden ein Korb/Dreieck, Finger sind angespannt und gespreizt, der rechte Daumen zeigt ins linke Auge und umgekehrt, der Ball wird über der Stirn abgelegt</p> <p>Zum Technikleitbild Pritschen</p> 

1. Doppelstunde Grundschule: erste Erfahrungen mit dem volley spielen und Einführung Pritschen

ZEIT	THEMA	AUFBAU/ ORGANISATION	MATERIAL	ANMERKUNGEN
15 – 20 min	1 mit 1 über das Baustellenband	<p>Es stellen sich immer zwei Schüler mit einem Ball gegenüber dem, längs durch die Halle gespannten, Baustellenband auf. Ein Schüler wirft sich den Ball per Schockwurf selbst an und pritscht den Volleyball über das Baustellenband auf die andere Seite zu seinem Partner. Dieser fängt den Ball, anschließend ebenfalls Schockwurf und Pritschen über das Band.</p> <p>Zum Video</p>   <p>Nach ca. 3 Minuten erfolgt ein Partnerwechsel. Zunächst werden alle Bälle auf eine Seite des Bands gereicht, und die Schüler ohne Ball rücken alle eine Position nach rechts auf. Vorher wird der alte Partner per Handschlag verabschiedet und anschließend der neue ebenso begrüßt.</p>	<p>Leichte Volleybälle</p> <p>Baustellenband</p> <p>Zum Aufbau einer Spielanlage</p> 	<p>Es wird das erste Mal mit einem Partner gespielt und dadurch die Teamfähigkeit geschult. Dazu trägt auch das Verabschiedungs- und Begrüßungsritual bei.</p>

2. Doppelstunde Grundschule: das Spiel 2 mit 2

ZEIT	THEMA	AUFBAU/ ORGANISATION	MATERIAL	ANMERKUNGEN
12 min	Einstimmung/ Erwärmung	<p>a) Versucht mit möglichst wenig Würfeln von unten (beidhändiger Schockwurf) zur anderen Seite zu gelangen. Der Ball darf den Boden nicht berühren. Er muss im Stand geworfen und im Stand gefangen werden (siehe Abb.)</p>  <p>b) Überwindet die Strecke nun, indem ihr euch den Ball selbst anwerft und den Ball hoch nach vorne pritscht. Der Ball muss wieder im Stand gefangen und gepritscht werden.</p> <p>c) Nun müsst ihr zu zweit die Strecke überwinden. Spieler A wirft sich den Ball selbst an, pritscht hoch zum Spieler B, der etwa 3m vor ihm steht. Spieler B fängt. Spieler A läuft ohne Ball an Spieler B vorbei. Spieler B wirft sich nun selbst an und pritscht hoch zu Spieler A, usw.</p>	<p>Pro Schüler einen Ball Klare Laufwege vorgeben (siehe Skizze) Markierung festlegen, ab wann der nächste oder das nächste Paar starten kann Pro Aufgabenstellung mehrere Durchgänge</p>	<p>Spielerische Vorbereitung des Zuwerfens durch einen Schockwurf für die nachfolgende Pritschübung</p> <p>Wer kann sich im Laufe der Übung verbessern?</p> <p>Auch hier nicht die soziale, sondern die individuelle Bezugsnorm in den Mittelpunkt stellen.</p>
25 min	Hauptteil I	<p>Das Spiels „2 mit 2 mit 2 Ballkontakten auf einer Seite“</p>  <p>Zu viert zusammen, Felder mit Hütchen oder mit Federbällen markieren. B wirft sich den Ball an und pritscht über das Band (Abb. A). C oder D (in der Abb. A: C) fängt und pritscht den Ball zu seinem Partner, der nach vorne zum Baustellenband gelaufen ist. Dieser fängt den Ball ebenfalls, wirft ihn sich an und pritscht über das Netz. Den von der anderen Seite über das Baustellenband gespielten Ball erwarten beide Spieler nebeneinander im Hinterfeld.</p> <p>Aufgabe: „Welche beiden Mannschaften schaffen möglichst viele Bandüberquerungen?“</p> <p>Tipp: Erst so üben lassen:</p> 	<p>1 Ball pro Feld</p> <p>Die Spielform mit einer Gruppe demonstrieren.</p>  <p>Abb. A Abb. B</p>	<p>„Ich-Rufen“, Absprache, wer die Mitte übernimmt.</p> <p>Die Gruppe zählt laut die Anzahl der Bandüberquerungen.</p> <p>Eigenständiges Erarbeiten, dass der Nichtfänger ans Band läuft.</p> <p>Lösungen suchen, wie das Spiel verbessert werden kann, wenn es nicht klappt.</p>

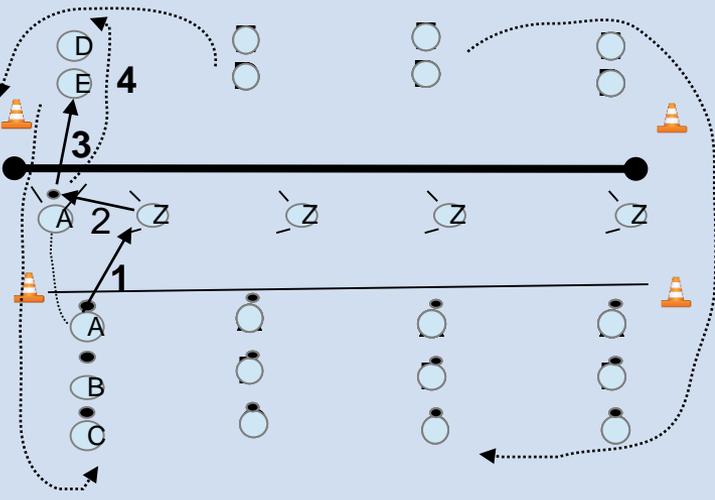
2. Doppelstunde Grundschule: das Spiel 2 mit 2

ZEIT	THEMA	AUFBAU/ ORGANISATION	MATERIAL	ANMERKUNGEN
25 min	Hauptteil II	<p>Das Spiel „2 mit 2 mit 3 Ballkontakten auf einer Seite“ Zu viert zusammen, Felder mit Hütchen oder mit Federbällen markieren. B wirft sich den Ball an und pritscht über das Band. C oder D fängt und pritscht den Ball zu seinem Partner, der nach vorne zum Baustellenband gelaufen ist. Dieser fängt den Ball ebenfalls, wirft ihn sich an und pritscht parallel zum Netz. Der Partner pritscht direkt (ohne vorher zu fangen) über das Netz. Den von der anderen Seite über das Baustellenband gespielten Ball erwarten beide Spieler nebeneinander im Hinterfeld.</p> <p>Aufgabe: Nur als Klasse sind wir gemeinsam stark Immer dann, wenn jedes Mitglied den Ball mindestens einmal berührt hat und der Ball x-mal (eine von allen Gruppen erreichbare Vorgabe festlegen) mit 3 Ballkontakten, ohne auf den Boden zu fallen, über das Netz gespielt wurde, ist eine Leistung erreicht worden, die belohnt werden muss. Ein Gruppenmitglied läuft dann zu dem Kasten mit den Bierdeckeln, nimmt einen und übergibt ihn der Lehrkraft. Anschließend zurück zur Gruppe und den nächsten Versuch starten. Wie lange braucht die Klasse, bis die Lehrkraft alle Bierdeckel hat?</p>	<p>Pro Feld 1 Ball</p> <p>Die Spielform mit einer Gruppe demonstrieren.</p> <p>Ca. 50 Bierdeckel in einem kleinen Kasten</p>	<p>die ersten beiden Ballkontakte werden gefangen: fangen, sich selbst anwerfen, zum Partner pritschen</p> <p>der 3. Ballkontakt wird direkt zum Partnerteam über das Netz gepritscht.</p>
8 min	Abschlussspiel	<p>Pustestaffel 4er-Gruppen bilden, pro Gruppe einen Wattebausch austeilen. Alle Wattebäuschchen liegen an der Startlinie und müssen über die Ziellinie befördert werden. A läuft los, legt sich auf den Boden und pustet Wattebausch nach vorne, springt auf, läuft zurück, schlägt B an, der läuft hinter den Wattbausch, legt sich auf den Boden und pustet, läuft zurück, schlägt C ab, usw. Welcher Wattebausch überquert zuerst die gegenüberliegende Linie?</p>	<p>7-8 Wattebäuschchen Start- und Ziellinie markieren</p>	<p>Bodenkontakt, Schnelligkeit, kurze Sprints</p>
5 min	Reflexion	<p>Was hat die Pustestaffel mit Volleyball zu tun?</p>	<p>Sitzkreis</p>	<p>Teamsport</p>

3. Doppelstunde Grundschule: das Spiel 2 gegen 2

	THEMA	AUFBAU/ ORGANISATION	MATERIAL	ANMERKUNGEN
5 min	Einstimmung/ Erwärmung	<p>a) Spiel: „Keine Ruhe für die Bälle.“</p> <p>Schüler sind in der Halle verteilt. L. an einer Seitenlinie mit einem Kasten voller Bälle (vier bis fünf über der Schülerzahl)</p> <p>L rollt nun nacheinander die Bälle in die Halle und die Schüler müssen dafür sorgen, dass alle Bälle immer in Bewegung sind. Erlaubt ist ausschließlich, den Ball mit der flachen Hand zu schlagen, so dass er in Bewegung bleibt. Außerdem darf kein Ball mehrfach hintereinander von demselben Schüler gespielt werden.</p> <p>Sobald L. (oder auch ein Schüler als Schiri) erkennt, dass irgendwo ein Ball zur Ruhe gekommen ist, müssen alle eine Aufgabe ausführen (z. B. 15 Hampelmannsprünge)</p>	Jeder Schüler einen Volleyball	Als Variante kann auch gefordert werden, dass die Bälle immer hochgeworfen werden.
10 min	Spezielle Erwärmung	<p>Es werden fünf bis sechs Gruppen gebildet.</p> <p>A wirft sich den Ball auf der gedachten Linie zwischen den beiden Markierungen selbst an und pritscht auf E, der den Ball fangen soll. A läuft hinter D, E mit Ball hinter C, D geht auf die Pos. von E, B rückt auf bis zur gedachten Linie und pritscht auf D u. s. w.</p>	Pro Gruppe drei Volleybälle, A, B, C mit Ball, D, E auf der anderen Seite des Bandes ohne Ball	<p>Zunächst soll noch einmal das Pritschen des selbst angeworfenen Balles geübt werden.</p> <p>Welche Mannschaft hat zuerst 10, 15 oder 20 Treffer.</p> <p>Treffer: Der gepritschte Ball kann im Sprung gefangen werden oder der Ball muss im Sitzen gefangen werden.</p> <p>Der Schwierigkeitsgrad kann leicht erhöht werden, indem die Entfernung von A zum Band etwas vergrößert wird.</p>

3. Doppelstunde Grundschule: das Spiel 2 gegen 2

ZEIT	THEMA	AUFBAU/ ORGANISATION	MATERIAL	ANMERKUNGEN
15 min	Vorbereitung der Spielvariante	 <p>Ablauf: Z ist fester Zuwerfer, der aber regelmäßig ausgewechselt wird. A wirft auf Z (1) und läuft in Richtung Band, Z fängt den Ball und wirft ihn mit einem nicht zu hohen Schockwurf auf A (2), A pritscht direkt über das Band auf E (3). E fängt und läuft um die seitliche Markierung zur anderen Seite hinter C, A läuft hinter D (4) und D bewegt sich in die Fängerposition.</p>	<p>Pro Gruppe drei Volleybälle, A, B, C mit Ball, D, E auf der anderen Seite des Bandes ohne Ball</p>	<p>Beim Vormachen der Übung folgende Hinweise geben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Schockwurf muss steil erfolgen, damit es nicht zu Zusammenstößen zwischen dem Zuwerfer und dem Netzspieler in seinem Rücken kommt. • Bei schlechtem Zuwerfen mit dem Stopp-Signal das Üben in der Gruppe unterbrechen. • Die Fänger der mittleren Gruppen müssen ebenfalls um die seitlichen Markierungen zur anderen Seite laufen. • Nach der Hälfte der Zeit wechseln A und Z ihre Positionen und der Zuwerfer wirft von der linken Seite zu.

3. Doppelstunde Grundschule: das Spiel 2 gegen 2

ZEIT	THEMA	AUFBAU/ ORGANISATION	MATERIAL	ANMERKUNGEN
20 min	Hauptteil I	<p>Das Spiel 2 gegen 2</p>  <p>Video:</p> <p>Kurze Gesprächsphase; Was bedeutet es gegeneinander zu spielen?</p> <p>Bilden von Mannschaften, falls 3 oder 4 Schüler in einer Mannschaft spielen müssen, den Wechselmodus erläutern</p> <p>Aufgabenstellung: Spielt nun gegeneinander. Die beiden Mannschaften sollen vorher die wichtigsten Regel festlegen, wann es einen Punkt gibt.</p> <p>Überlegt außerdem, wie das Spiel verändert werden kann, wenn es Euch keinen Spaß macht.</p>	Pro Feld einen Ball	Es sollten zwei- oder dreimal die Mannschaften gewechselt werden, damit diese sich austauschen können, nach welchen Regel sie gespielt haben. Evtl. nochmals auf das Begrüßungs- und Verabschiedungsritual hinweisen.
20 min	Hauptteil II	<p>Gesprächskreis: Welche Regeln sind gefunden worden?</p> <p>Neue Mannschaften bilden und erneut gegeneinander spielen.</p> <p>Auf ein Zeichen, den Ball auf eine bestimmte Seite geben, nach rechts ein Feld weitergehen, Begrüßung und erneut gegeneinander spielen.</p>	Plakat mit den Regeln	
5. Min.	Ausblick	Hinweis auf das bevorstehende Turnier, das in der nächsten Stunde vorbereitet werden soll.		

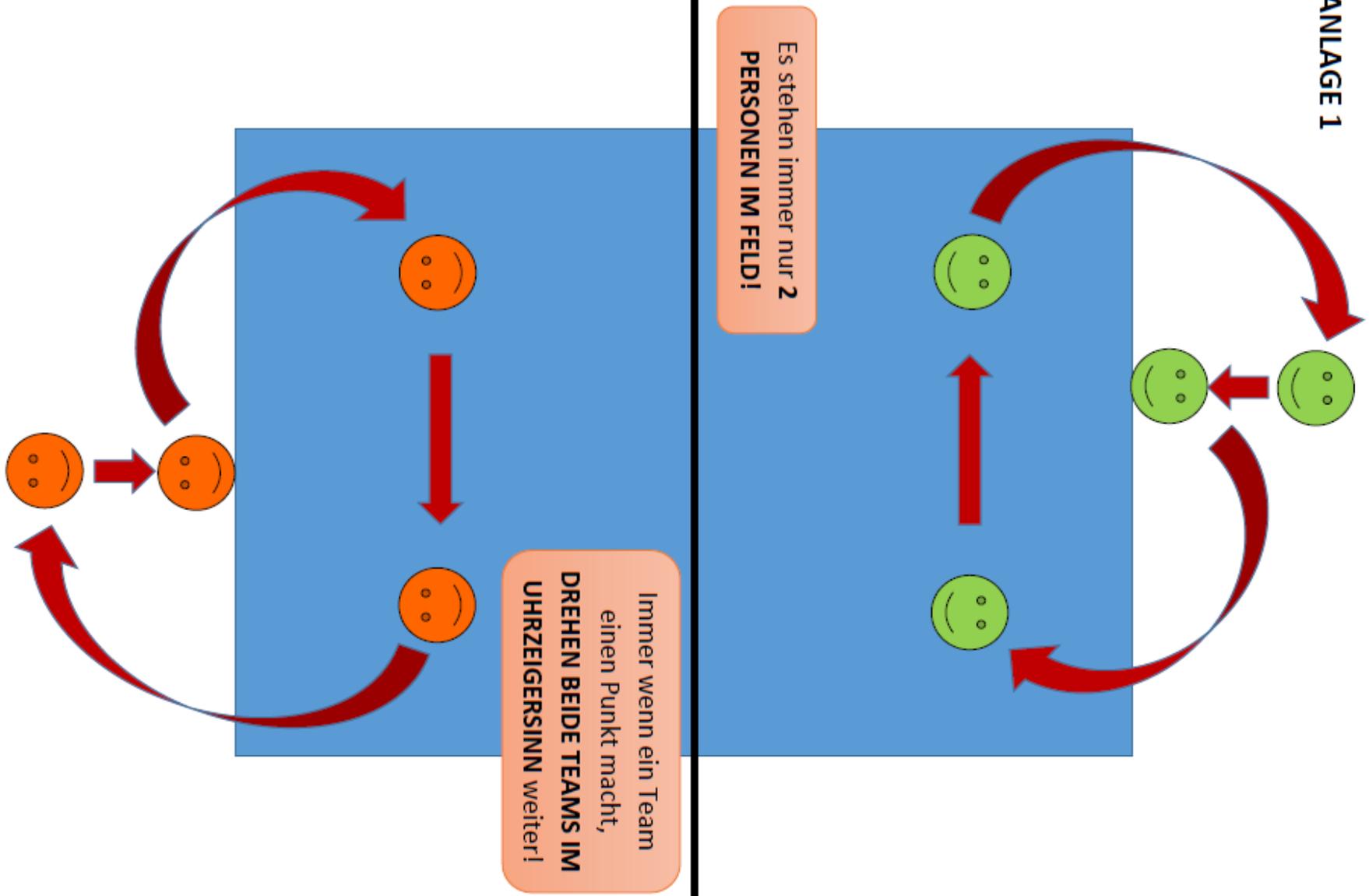
4. Doppelstunde Grundschule: Generalprobe für das Volleyballturnier

ZEIT	THEMA	AUFBAU/ ORGANISATION	MATERIAL	ANMERKUNGEN
10 min	Aufwärmen mit zwei Fangspielen	<p>Fangspiel A Es gibt einen Fänger der einen Volleyball in der Hand hält. Der Fänger muss die anderen Schüler fangen, indem er sie leicht mit dem Ball berührt. Wurde ein Schüler gefangen wird er ebenso zum Fänger. Das Fangspiel endet, wenn alle Kinder gefangen wurden.</p> <p>Fangspiel B Es gibt 2 – 4 Fänger, die ihren Ball abgeben (z.B. die Zuletzt Gefangenen), die nun Fänger sind. Die Fänger können die anderen Schüler (halten ihren Ball während des Spiels in der Hand) fangen, indem sie abgeschlagen werden. Wurde ein Schüler gefangen bleibt er auf der Stelle stehen, hält seinen Ball oberhalb der Stirn in „Pritschhaltung“ und kann wieder „befreit“ werden, indem ein Mitschüler seinen Ball vor dem Gefangenen hochwirft und hinter ihm fängt. Zwischendurch werden die Fänger gewechselt.</p>	Jeder Schüler einen Volleyball	<p>Die Schüler und Schülerinnen können sich etwas austoben.</p> <p>Fingerhaltung und Position beim Pritschen wird vergegenwärtigt.</p> <p>Langsam zur Ballkiste laufen, um einen Volleyball herauszunehmen</p> <p>beidhändiger Schockwurf von unten</p>
10 – 15 min	Vorbesprechung/ Teamzusammenstellung	<p>Generalprobe für das anstehende Volleyballturnier Es wird zusammengetragen, wie gleich starke Teams gebildet werden können (z. B. in jedem Team müssen Jungen und Mädchen sein). Pro Klasse werden z.B. fünf Teams zusammengestellt.</p> <p>Es werden Mannschaftsname und Mannschaftskapitän in den Mannschaften besprochen (vorher: was muss ein Mannschaftskapitän tun bzw. können?)</p> <p>Entweder das Lehrpersonal oder die Kinder selber notieren den Mannschafts-/ die Spielernamen & Kapitän (nachdem diese notiert sind, können die schnellsten Teams bereits mit dem Volleyball spielen)</p>	<p>Sitzkreis Hütchen</p> <p>Stift & Zettel</p> <p>1 Volleyball/ Mannschaft</p>	<p>Spielfeld mit Hütchen vorgeben</p> <p>wichtige Eigenschaften des Mannschaftskapitäns: vor dem Spiel den gegnerischen Mannschaftskapitän begrüßen, Hilfestellungen geben, motivieren, fair handeln (bei strittigen Situation mit dem gegnerischen Kapitän austauschen und entscheiden) – keinesfalls Mannschaftsmitglieder demotivieren („Vorbildfunktion“)!)</p>

4. Doppelstunde Grundschule: Generalprobe für das Volleyballturnier

ZEIT	THEMA	AUFBAU/ ORGANISATION	MATERIAL	ANMERKUNGEN
10 – 15 min	Erklärung des Spielmodus innerhalb der eigenen Mannschaft	Im Kreis zusammensetzen: Wie funktioniert das Spiel 2 gegen 2 mit 3 oder mehr Schülern? → Ideen der Schüler sammeln. Die Mannschaften probieren sich in Spielen gegeneinander aus.	1 Volleyball/ Spielfeld	Erklärung anhand der Plakate (Spielerrotation, „Auswechselspieler“) SIEHE ANLAGE 1 2 Mannschaften demonstrieren den Spielmodus zur Verdeutlichung
10 min	Erklärung des Turniermodus	Im Kreis zusammensetzen: Wie funktioniert der Turniermodus über die gesamte Spielfläche? Wiederum Ideen der Schüler zusammentragen.		Demonstration anhand von Plakaten und Hütchen (Rotation, Gewinner-/ Verliererseite (bei Punktegleichstand wird ein Entscheidungspunkt gespielt), Siegerpunkte) SIEHE ANLAGE 2
30 min	Volleyballturnier Generalprobe	Die Mannschaften spielen den Turniermodus (6 – 7 Minuten pro Spiel). Nach einer Spielrunde bekommen die Kapitäne der Gewinnermannschaft jeweils einen Siegerpunkt. → es wird, wie besprochen, rotiert.	1 Volleyball/ Spielfeld Siegerpunkte (Klebepunkte, die auf der Kleidung haften)	ACHTUNG: Fairness der Spieler beachten und ggf. noch einmal auf vorher Besprochenes aufmerksam machen!

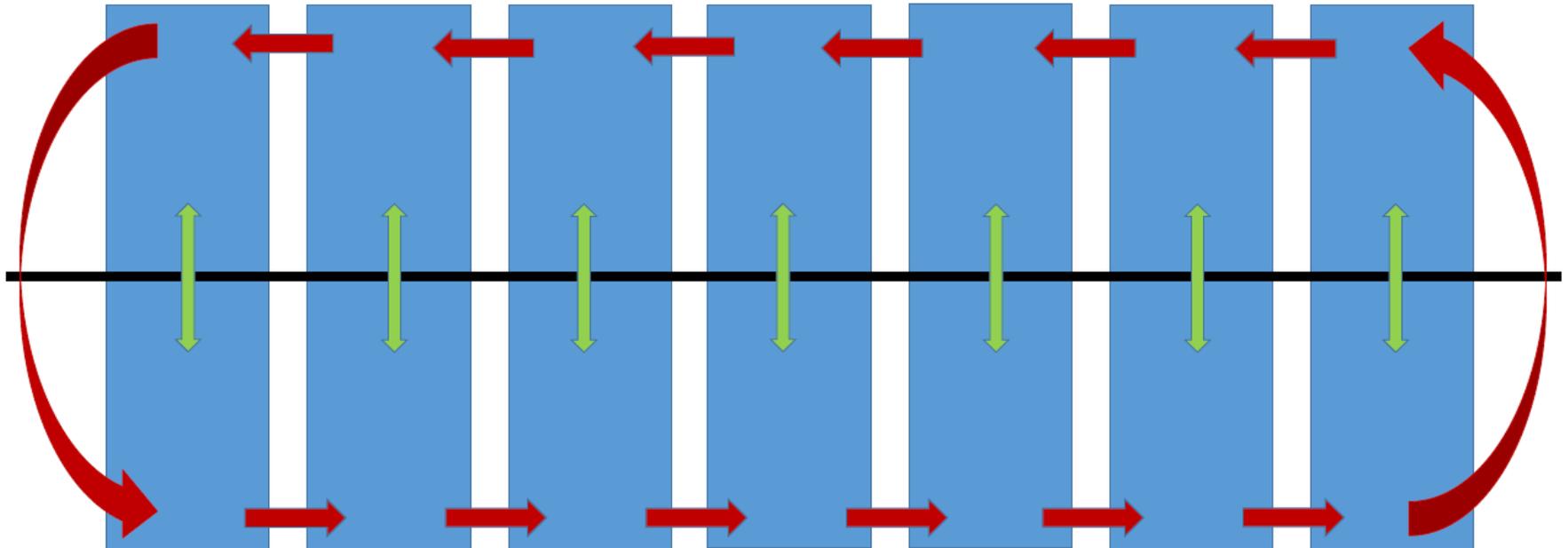
ANLAGE 1



Garagen (Gewinnerseite)

GEWINNT mein Team ein Spiel wechselt es auf die **GEWINNERSEITE**, wenn es dort noch nicht steht!

Wenn mein Team auf die **RICHTIGE SEITE** gewechselt ist, wartet es bis alle Siegerteams einen Punkt bekommen haben!



VERLIERT mein Team ein Spiel wechselt es auf die **VERLIERERSEITE**, wenn es dort noch nicht steht!

Wenn alle Gewinner Teams einen Punkt bekommen haben, geht jedes Team **EIN FELD WEITER NACH RECHTS!**

Fenster (Verliererseite)

5. Doppelstunde Grundschule: Volleyballturnier

ZEIT	THEMA	AUFBAU/ ORGANISATION	MATERIAL	ANMERKUNGEN
10 min	Erwärmung	<p>„wie die Profis“ Laufschule senkrecht zum Baustellenband (auf beiden Seiten), Unter dem Netz abklatschen mit einem Spieler der gegenüberliegenden Seite:</p> <p>Lockerer Joggen vor und zurück (Blick zum Band) Hopslerlauf, Kniehebelauf, Anfersen, Side-Steps, etc.</p> <p>Stabilisation Unterarmstütz, Liegestütz</p>	Zettel, Stift, Edding, Urkunden, Aufkleber	
10 min	Besprechung der Turnierregeln	Den Kindern erneut erklären, wie das Turnier ablaufen wird (siehe 4. UE) – Rotation in der eigenen Mannschaft und über die Felder nach der jeweiligen Spielrunde, Ruhe nach den Spielrunden, damit viel gespielt werden kann.	Sitzkreis	<p>WICHTIG: Erinnerung an die besprochenen Fair-Play-Regeln!</p> <p>Spielregeln s. ANLAGE 3</p>
90 min	Turnier	Spiel 2 gegen 2	<p>1 Ball pro Feld, Hütchen zur Feldbegrenzung</p> <p>Siegerpunkte</p>	Eine Spielrunde sollte circa 6 – 7 Minuten dauern, anschließend auf der „Gewinnerseite“ die Siegerpunkte verteilen und den Feldwechsel beobachten/überwachen
15 min	Auswertung/ Siegerehrung	<p>Notieren der Siegerpunkte jeder Mannschaft</p> <p>Vervollständigung der Urkunden (Team, Klasse)</p> <p>Siegerehrung Teams & Klasse</p>		
2 min	Verabschiedung	abschließende Worte zum Turnier (zur Unterrichtsreihe)	Sitzkreis Ggf. Flyer	Verweis auf das Vereinstraining

ANLAGE 3

Regeln für das Volleyballturnier

REGEL	BESCHREIBUNG
3 Ballkontakte	In jedem Team <u>muss</u> 3x pro Feldseite gespielt werden, es darf nicht mit dem Fuß gespielt werden.
Spiel auf Zeit	Das Spiel wird von dem/der LehrerIn angepiffen und je nach Wunsch wieder abgepiffen (Vorschlag: 6 – 7 Minuten Spielzeit pro Partie).
Mannschafts-zusammensetzung	Eine Mannschaft besteht aus 4 – 5 SchülerInnen, es stehen ausschließlich 2 Spieler auf dem Feld (Siehe Anlage 1), nach jedem fehlerhaften Ball wird auf beiden Seiten rotiert.
Siegerpunkte/ Turniersieg	Für jeden Sieg bekommt der jeweilige Mannschaftskapitän einen „Siegerpunkt“, die Mannschaft, des Kapitäns, der am Ende des Turniers die meisten „Siegerpunkte“ gesammelt hat, gewinnt das Turnier.
Mannschaftskapitän	Die Mannschaftskapitäne begrüßen sich vor und verabschieden sich nach jedem Spiel („gutes Spiel“), Mannschaftskapitäne „kümmern“ sich weiterhin um die abgesprochenen Aufgaben aus der 3. UE und sammeln die „Siegerpunkte“ der eigenen Mannschaft
Drittklässler	Drittklässler <u>dürfen</u> beim dritten Ballkontakt den Ball fangen und danach per Schockwurf und Pritsch-Technik über das „Netz“ spielen
Viertklässler	Viertklässler <u>müssen</u> den dritten Ballkontakt ohne weiteres Fangen mithilfe von Pritschen direkt über das „Netz“ spielen
Abpiff	Nach dem Abpiff setzen sich die Sieger (Gewinnerseite) und Verlierer (Verliererseite) rasch in das jeweilige Feld, halten den Ball fest und verhalten sich ruhig, um einen schnellen Turnierverlauf gewährleisten zu können
Wartende Teams	Spieler von wartenden Teams können als Schiedsrichter/Motivatoren fungieren