



2. Übungsphase

Partnerarbeit, je Paar 1 Ball, Gegenüberstellung am Netz in ca. 1,5–2 m Entfernung, der Lehrer demonstriert mit einem Schüler

Die Schüler stehen sich paarweise gegenüber. Einer macht den Aufschlag zum anderen hin. Der nimmt den Ball im Oberen Zuspiel an und spielt sich selbst den Ball hoch (Kontrollpass). Dann fängt er den Ball und macht selbst den Aufschlag zu seinem Partner hin usw.

Differenzierung:

Bei mehreren erfolgreichen Versuchen kann der Abstand zwischen den Partnern vergrößert werden (evtl. von Linie zu Linie nach hinten).

Spielphase

Spiel: „Aufschlagkönig“

Klärung der Spielregeln im Sitzkreis

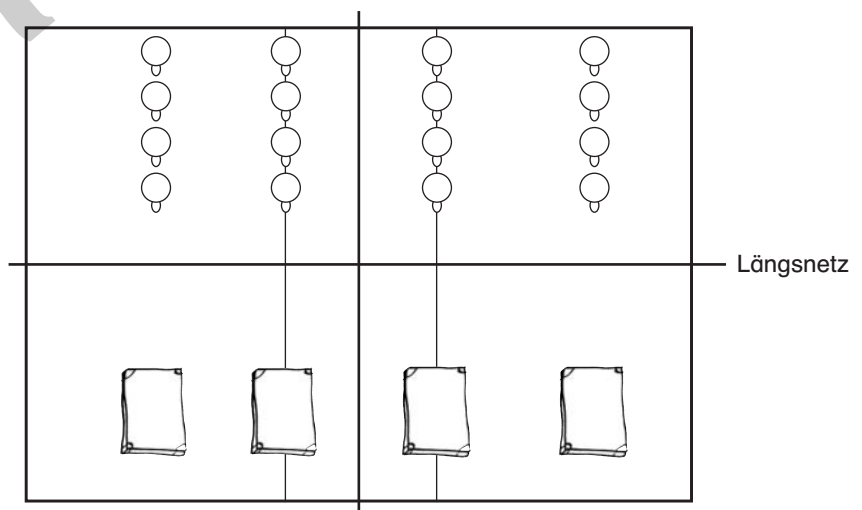
- 4 Mannschaften
- Netzanlage
- Markierungen (diese sind überflüssig, wenn geeignete Linien im Feld vorhanden sind)
- jede Mannschaft hat 1 Matte im gegenüberliegenden Feld
- pro Mannschaft 1 Volleyball

Die 4 Mannschaften verteilen sich gleichmäßig am Netz und legen sich jeweils eine blaue Matte auf die gegenüberliegende Seite, Abstand ca. 2–2,5 m vom Netz. Nun werden die Markierungen auf dem Boden so ausgelegt, dass die erste ca. 2 m vom Netz entfernt liegt, die zweite 2,5 m, die dritte 3 m, usw. Die Anzahl der Markierungen ist beliebig, je nach Zeit. Der erste Spieler bekommt den Ball und spielt ihn an der ersten Markierung möglichst so, dass er die gegenüberliegende Matte trifft.

Mattentreffer	→	eine Linie weiter nach hinten
kein Mattentreffer	→	stehen bleiben
2 x kein Mattentreffer	→	eine Linie wieder nach vorne, bzw. an der ersten Markierung stehen bleiben

Hat ein Schüler den Ball gespielt, so holt er schnell seinen gespielten Ball und übergibt ihn dem zweiten Spieler usw. Wer zuerst einen gültigen Aufschlag von der letzten Markierung geschafft hat, ist Sieger. In der nächsten Spielrunde gehen alle Sieger ins erste Feld, ins zweite Feld alle Zweitplatzierten und so weiter. So kann in zwei Spielrunden der Aufschlagkönig ermittelt werden.

Diese Spielform ist leicht zu intensivieren, indem man den Mannschaften jeweils 2 Bälle gibt.



**Spiel: „Pokern“**

Klärung der Spielregeln im Sitzkreis

- 4 Mannschaften
- Netzanlage
- jede Mannschaft hat 1 Matte im gegenüberliegenden Feld
- pro Mannschaft 1 Volleyball

„Pokern“ ist ein Spiel mit hohem Spaßfaktor. Der Aufbau ist analog zum vorhergehenden „Aufschlagkönig“. Jede Mannschaft platziert also eine Matte in der einen Feldhälfte und positioniert sich auf der anderen Seite hinter der Grundlinie. Ein Spieler macht sich bereit zum Aufschlag. Bevor er jedoch seinen Aufschlag ausführt, muss gepokert werden.

Die Schüler, die keinen Ball haben, müssen entscheiden, ob sie Freund oder Feind des Aufschlägers sind. Um sie unterscheiden zu können, stellen sich die Freunde auf die Grundlinie und die Feinde 1 m hinter die Grundlinie. Nun sind die Fronten geklärt und der Aufschlag wird ausgeführt.

- ▶ Wird die Matte getroffen, müssen alle Feinde so schnell wie möglich auf die andere Seite sprinten, die Wand berühren und wieder zurückkommen. Wer als letztes ankommt, absolviert eine kurze Zusatzaufgabe.
- ▶ Verfehlt hingegen der Aufschläger sein Ziel, so müssen die Freunde, einschließlich dem Aufschläger, rennen.

Jeder Schüler muss einmal aufschlagen.

Ausklang/Abbau

Abbau der Netzanlage

VORSCHAU



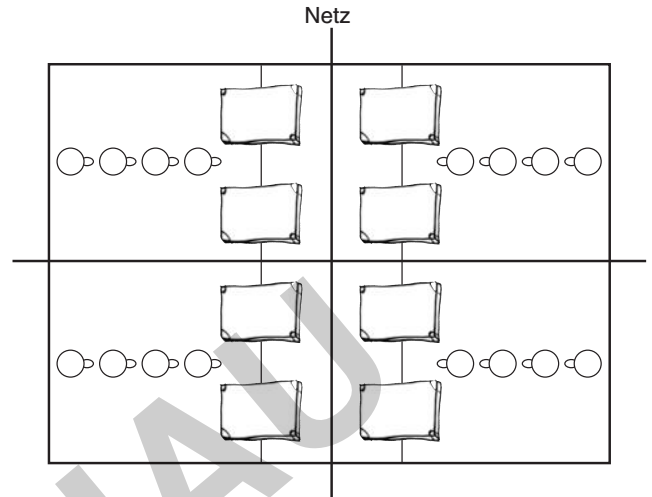
Spielphase

Spiel: „Aufschlagspiel“

Klärung der Spielregeln im Sitzkreis

- 4 Mannschaften
- 2 Spielfelder
- jede Mannschaft hat 2 Matten in ihrem Feld
- pro Mannschaft 2 Volleybälle

Das Volleyballfeld wird in 2 Spielhälften geteilt. In jeder Spielfeldhälfte stehen sich 2 Mannschaften gegenüber am Netz. 2 Matten werden nebeneinander in ca. 3 m Abstand zum Netz platziert. Nun beginnt der erste Spieler der Mannschaft A aufzuschlagen und versucht, von seiner Position hinter der Matte eine der beiden Matten im gegenüberliegenden Feld zu treffen. Ein Mattentreffer zählt 2 Punkte, wenn nur das Feld getroffen wird 1 Punkt. Bei einem Mattentreffer behält die Mannschaft das Aufschlagsrecht, ansonsten wird abwechselnd aufgeschlagen. Die Mannschaften zählen laut, damit die Gegner einen Punkteüberblick haben.



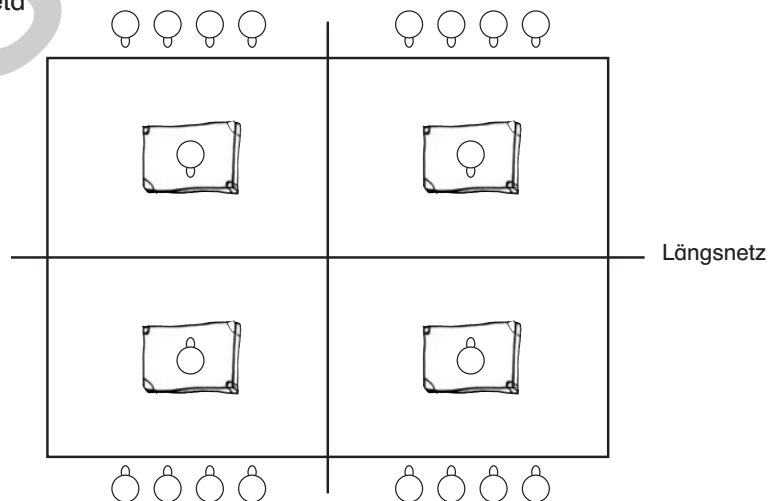
Spiel: „Du kriegst ihn nicht!“

Klärung der Spielregeln im Sitzkreis

- 2 Spielfelder
- 4 Mannschaften, 2 in jedem Kleinfeld
- jede Mannschaft hat 2 Matten in ihrem Feld
- pro Mannschaft 1 Volleyball

Die Mannschaften stellen sich hinter der Grundlinie auf. Jeweils ein Spieler der Mannschaft stellt sich auf die Matte im eigenen Feld. Gespielt wird auf 2 Feldern, der Ablauf auf den Feldern ist analog.

Die Mannschaften schlagen abwechselnd so auf, dass der Spieler auf der Matte den Ball nicht fangen kann. Wessen Aufschlag gefangen wird oder wer einen Aufschlagfehler macht, muss auf die Matte. Die Mannschaft, die zuerst vollständig auf der Matte steht, hat verloren.



Variation:

Derjenige, der auf der Matte einen Ball fängt, darf wieder zu den Aufschlägern wechseln. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, ist es möglich, 2 Matten in jedes Feld zu legen bzw. eine Weichbodenmatte zu verwenden.

Spiel: „Pokern“

Dieses Spiel wäre hier auch wieder durchführbar (Erklärung s. S. 29).

Ausklang/Abbau

Reflexion und Abbau der Netzanlage