

## Workshop : Beach-Volleyball – Sekundarstufe I / II 15.08.2007

### Grundsätzliche Unterschiede (Hallen -) Volleyball / Beach – VB:

- Spielerzahl, Feldgröße, äußere Bedingungen (Sonne, Wind, Boden, fehlende Fixpunkte, Regen, Temperaturen, ...)
- Regeln (Techniken, Anzahl der Berührungen, Spielerwechsel, Seitenwechsel, Satzende, Auszeiten, Spielende, ...)
- Taktik (Block – Abwehr, schwächerer – stärkerer Spieler, Umgang mit den Ressourcen, Feldgröße, Temperatur, Spielaufbau, Kommunikation, psychische Verfassung, ...)
- Techniken :

Aufschlag:	Sprungaufschlag , Flatteraufschlag; Sunserve/ Skyball
Abwehr:	Oberes Zuspiel (muss aber 100% korrekt sein – wird deshalb meistens abgepfiffen); Gator – Dig; Tomahawk; Beach – Dig (ähnlich wie „Oberes Zuspiel“ – der Ball wird aber länger geführt); Chicken Wing; „Hammerfaust“ als Hilfstechnik
Zuspiel:	Oberes Zuspiel ; Unteres Zuspiel (Bump Set)
Angriff:	Spikes (scharfe Angriffsschläge); Drive (halbscharfe Angriffsschläge); Shots (langsame Angriffsschläge) ; Poke – Shot; Cobra; Cut (aus dem Handgelenk eine Richtungsänderung -> diagonal / longline)
Block:	aktiver / passiver Block; Spread – Block (gespreizte Arme, die in die antizipierte Schlagrichtung geschlossen werden); Fake (angetäuschter Block ð Spieler geht in die Feldabwehr)

### Beachvolleyballregeln – kurz gefasst

Teams: Ein Beachvolleyballteam besteht aus 2 Spielern; es gibt keine Auswechselspieler.

Aufstellung: Die Spieler können sich bei gegnerischem Aufschlag auf dem Feld aufstellen, wo sie wollen (kein Aufstellungsfehler, keine Rotations- bzw. Positionsregeln). Es gibt keine Vorder- und Hinterzone.

Zählweise: Rally-Point-System (jeder Ball ist ein Punkt); 2 Gewinnsätze bis 21 Punkte, 3. Satz bis 15 Punkte (jeweils 2 Punkte Vorsprung).

Netzhöhe: Herren 2,43 m ; Damen 2,24 m

Spielmodus: Double – Out - System oder Gruppenspiele.

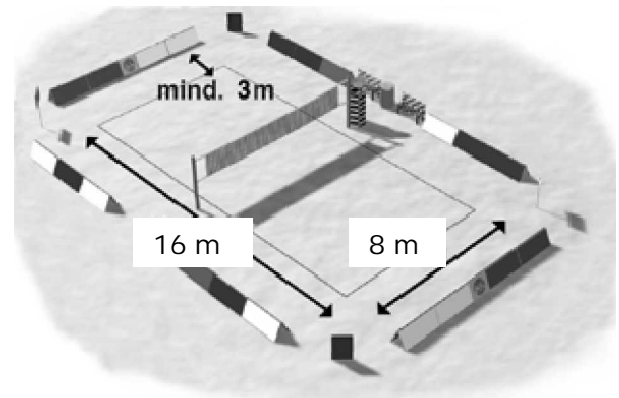
Seitenwechsel: Ohne Pause nach jeweils 7 gespielten Punkten. Im Tiebreak nach je gespielten Punkten (je nach Ausschreibung – meistens nach 5 Punkten).

Auszeiten: Eine Auszeit pro Team und Satz und eine technische Auszeit nach 21 gespielten Punkten.

Netzberührung: Der Ball darf immer das Netz berühren (auch beim Aufschlag); die Spieler dürfen das Netz nicht berühren.

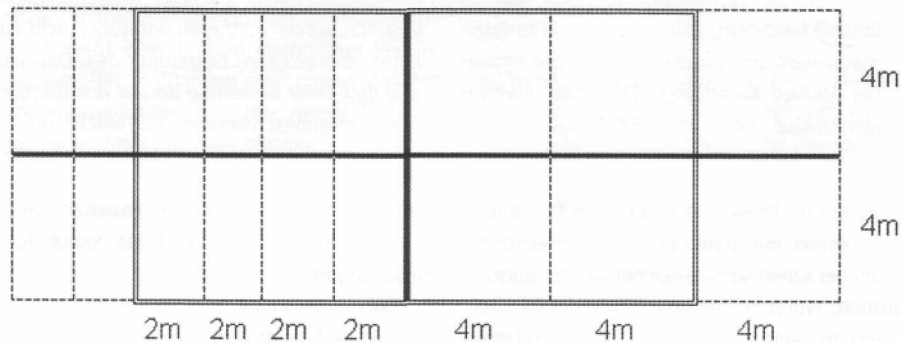
Übertreten: Ein Übertreten der Mittellinie (unter dem Netz oder seitlich vom Netz) ohne Behinderung des Gegners ist erlaubt.

Aufschlag: Es gibt eine Aufschlagreihenfolge. Bei Punktgewinn des aufschlagenden Teams behält der Aufschlagspieler das Aufschlagrecht. Nach Verlust und bei Wiedergewinn des Aufschlagrechts erhält der zweite Spieler das Aufschlagrecht (Wechsel des Aufschlagrechts innerhalb des Teams). Der Aufschlag kann auf der gesamten Breite der Grundlinie ausgeführt werden.



## Grundsätzliches zum Unterricht mit Schülern:

- Ausrüstung: die Schüler sollten mitbringen und benutzen: Sportkleidung, Mütze, Sonnenbrille, Sonnenöl, Wasser und Socken (falls der Sand zu heiß wird);
- Organisationsformen: möglichst viele Schüler beschäftigen, d.h., falls es geht, mit einem Baustellenband ein „Längsnetz“ ziehen:



Wenn ein Sportplatz in unmittelbarer Nähe ist, kann im Wechsel ein Teil der Schüler auch Fußball oder „Ultimate Frisbee“ oder andere Spiele spielen.

## Vermittlungsmodell

Beach - Volleyball für Schüler ist eigentlich „(Hallen-) Volleyball im Sand und im Freien“. Alle technischen und taktischen Elemente dafür sollten im Sportunterricht im Laufe des Schuljahres in der Halle erlernt und vertieft worden sein, so dass gegen Schuljahresende bei wärmeren Temperaturen problemlos in den Sand gewechselt werden kann.

Weil aber nur sehr wenige Schulen über eine eigene Beach - Anlage verfügen, muss fürs „Beachen“ fast immer ein Lerngang oder ein Wandertag organisiert werden. Deshalb sollte dann die wenige Zeit, die vor Ort zur Verfügung steht, vor allem zum Spielen genutzt werden.

Wenn man vom „normalen“ Unterricht ausgeht, dann hat man so zwischen 20 und 30 SchülerInnen – und die muss man beschäftigen. Das heißt, bei 2:2 würden viel zu viele sehr wenig zum Spielen kommen. Also eher 3:3 oder besser 4:4, was ja im Grunde auch in der Schule für die Halle vermittelt wird – bei „Jugend trainiert für Olympia“ wird in dieser Altersklasse auch 4 gegen 4 gespielt – oder um den Charakter des Beachvolleyballs zu erhalten, spielt man 2:2, verkleinert aber das Feld und hat noch ein paar „Zusatzregeln“ ( ... den 1. Ball fangen und dann weiterspielen ... dann nur den 2. Ball fangen und weiterspielen) in der Hinterhand, damit die SchülerInnen wirklich zu einem Spiel kommen.

Dabei kann je nach Spielstärke das Feld verkleinert (Baustellenband, kleine Plastik - Hütchen oder einfach mit dem Fuß Linien in den Sand ziehen ...) oder vergrößert werden.

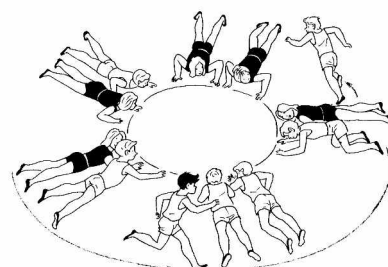
Erfahrungsgemäß kommt es unter den Schülern beim „Beachen“ zu keinen Konflikten, denn die Regeln sind zum einen sehr klar und zum anderen „klatscht“ man beim Seitenwechsel, der alle 7 Punkte unter dem Netz durch stattfindet, die Spieler der anderen Mannschaft ab – so „geht man immer wieder aufeinander zu“ und das baut erfahrungsgemäß viele Aggressionen ab.

## Aufwärmen

Der weiche und unebene Untergrund ist für die meisten am Anfang sehr ungewohnt. Deshalb bietet es sich an, den weichen Sand in die Aufwärm – und Gewöhnungsphase mit einzubeziehen.

### F Drittenabschlagen

SchülerInnen liegen paarweise im Kreis. Fänger muss den „Hasen“ fangen (mit Rollentausch!). Der „Hase“ kann sich zu einem Paar dazu legen. Dann ist der andere „Außenmann“, also der Dritte, neuer „Hase“. Nur der Hase kann sich ablegen ...



## F „Hundehütte“

Die SchülerInnen stehen im Kreis jeweils im Grätschstand. Ein Fänger und ein Läufer befinden sich im Kreis. Der Fänger soll den Läufer fangen – wenn er ihn gefangen hat, gibt es keinen Rollentausch, sondern so lange „Klapse“ auf den Rücken, bis der Läufer zwischen den gegrätschten Beinen eines Kreisspielers (= Hundehütte) durchgeht. Dieser Spieler ist neuer Fänger, der seitherige Fänger ist nun Läufer.

## F „3 Bälle umlaufen“

Für diese Staffel werden die Schüler in gleich große Gruppen (max. 5 Schüler) eingeteilt. Der Start ist hinter der Grundlinie und ein Schüler muss dann drei in unterschiedlichen Entfernungen ausgelegte Bälle umlaufen und nach dem Umlaufen eines Balles jeweils die Grundlinie berühren. Wenn alle drei Bälle umlaufen sind, kommt der Nächste dran, usw.

- im 1. Durchgang werden jeweils nur „Linkskurven“ gelaufen;
- im 2. Durchgang nur „Rechtskurven“

## F Katz und Maus

Die „Mäuse“ sitzen im Spielfeld im Sand. Eine „Katze“ jagt eine „Maus“. Wenn sie die Maus fängt  
è Rollenwechsel.

Eine Maus kann sich aber auch hinter eine bereits sitzende Maus setzen. Dann wird diese Maus zur neuen Katze und muss dann die bisherige Katze, die ja nun eine Maus ist, fangen.

## F „Den Ball ins andere Land“

In jedem Spielfeld befindet sich eine Mannschaft – jeder Spieler hat einen Ball. Nun muss man die Bälle übers Netz in das andere Feld werfen. Ziel ist es, möglichst weniger Bälle im eigenen Feld zu haben wie das andere Team.

Der Lehrer gibt das Signal, ab wann nicht mehr geworfen werden darf (Piff è hinsetzen oder das Feld verlassen, ...)

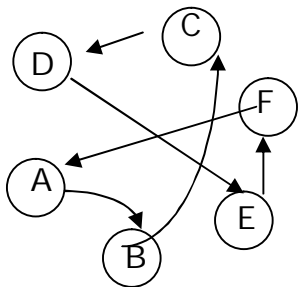
## F „Den Ball hoch halten“

1. 5 oder 6 SchülerInnen laufen in einer Feldhälfte durcheinander und halten den Ball hoch. (Orientierung im Feld und Gewöhnung an den Untergrund ...). Fällt der Ball herunter, müssen alle aus dem Feld laufen oder eine Rolle vorwärts machen oder sich in den Sand werfen oder ... oder sie müssen von ihrem Punktekonto (Punkteguthaben z. B. 3 Punkte) nach einem Fehler einen Punkt abziehen ... oder ...
2. Jeder Schüler hat einen Ball und hält ihn in der Luft:
  - mit allen Körperteilen
  - im Oberen Zuspiel
  - im einarmigen / beidarmigen „Bagger“
  - im „Poke – Shot“
  - mit einem angewinkelten Ellenbogen
  - auf den Oberschenkeln, etc.
3. Werfen und Fangen  
Zwei Spieler mit einem Ball werfen sich den Ball beispielweise übers Netz zu. Gefangen wird der Ball in verschiedenen Positionen:
  - mit einer Hand
  - hinter dem Rücken
  - zwischen den Beinen mit einer Hand vorn, einer Hand hinten
  - zwischen den Beinen mit beiden Händen von hinten
  - mit einem Zuruf legt der Werfer die Art des Fangens fest

4. Das Buckelspiel

Zwei bis vier Spieler pritschen (bzw. auf niedrigerem Niveau „Fangen und Oberes Zuspiel“) sich den Ball zu. Ohne Vorankündigung übernimmt einer die Initiative, spielt den Ball hoch in die Mitte, läuft darunter und lässt ihn sich auf den gekrümmten Rücken fallen. Alle anderen laufen nach und sichern den abprallenden Ball. Aus der Mitte heraus geht es in der Ursprungsformation von vorn los.

F „Ball – Chaos“



A beginnt mit einem Ball. Er wirft zu B, der zu C, usw. Der Spieler, der wirft, muss den Namen des Spielers rufen, zu dem er spielt.

Wichtig: die Reihenfolge bleibt gleich, d. h., jeder muss sich merken, von wem er den Ball bekommt und wem er spielen muss.

Variation 1:

Bei gleicher Reihenfolge die Zahl der Bälle erhöhen.

Variation 2:

Wieder nur ein Ball, aber durcheinander laufen

- Reihenfolge bleibt gleich ;
- dazu wieder wie oben den Namen des Spielers rufen, dem man den Ball zuwirft.

Variation 3: Durcheinander laufen – aber die Zahl der Bälle erhöhen. Reihenfolge des Abspiels bleibt gleich.

Variation 4: Wie die erste Übung, nur wird der Ball nicht geworfen, sondern im Oberen Zuspiel gespielt.

Variation 5: Wie die erste Übung, aber jeder Spieler läuft nach seinem Zuspiel an den Platz, wohin er gespielt hat.

Dann wird die Zahl der Bälle erhöht ... und zum Schluss, damit man weiß, woher der Name des Spiels kommt, wird mit mehreren Bällen im Oberen Zuspiel gespielt und bei gleicher Reihenfolge im Abspiel noch durcheinander gelaufen.

**ACHTUNG!!!!**

1. Immer den Namen des „Balladressaten“ rufen!
2. Für Anfänger empfiehlt sich als Zwischenstufe zwischen Werfen und Oberem Zuspiel, dass der Ball zuerst gefangen, dann selber angeworfen und anschließend im Oberen Zuspiel zum nächsten Partner weitergespielt wird.

**TIPPS!!!**

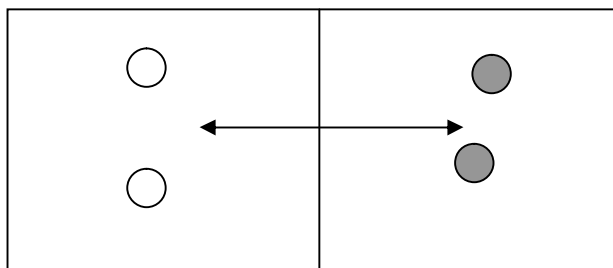
Das Vermittlungsmodell „Beach – Volleyball“

F „Ball über die Schnur“

Fällt der Ball ins Feld der gegnerischen Mannschaft, ist das ein Punkt.

Variationen:

1. Man darf mit dem Ball laufen.
2. Man darf mit dem Ball nicht mehr laufen.
3. Der Ball über das Netz zum Gegner muss im Oberen Zuspiel gespielt werden.
4. Jede Mannschaft muss dreimal berühren, weil die Mannschaft, die übers Netz ins andere Feld spielt, anschließend den Sand außerhalb des Spielfelds berühren muss.
5. Wie 4., nur soll jedes Team nur noch zweimal spielen.



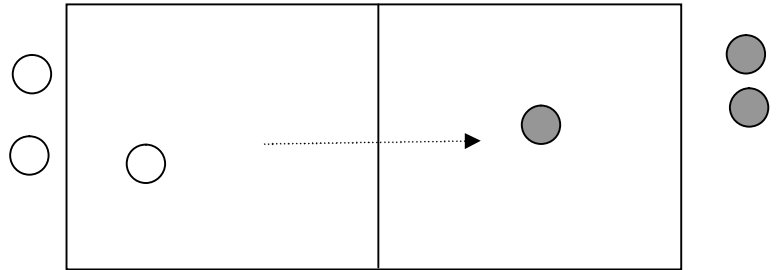
**Wichtig!** Bei dieser Spielform soll ab der Stufe 2. so gespielt werden, dass der „annahmefreie“ Spieler sich nach vorne in die Feldmitte löst.  
 Eventuell den 1. Ball jeweils fangen lassen, damit ein Spiel zustande kommt.  
 Das Spiel „eng“ machen, d. h., auch im Kleinfeld schon die Laufwege für die Spieler relativ kurz halten.

**F „Volleyball – Rondo I“**

Der Ball wird mit nur einer Berührung über das Netz zur gegnerischen Mannschaft gespielt. Der Spieler, der gespielt hat, stellt sich wieder außerhalb des Feldes auf seiner Seite an.

Wenn der Ball im Feld in den Sand fällt, erhält die andere Mannschaft einen Punkt.

1. Man darf mit dem Ball laufen.
2. Man darf mit dem Ball nicht mehr laufen.
3. Ball zum Gegner muss in unterschiedlichen Techniken ( Fangen und Werfen / Oberes Zuspiel / Unteres Zuspiel / Tomahawk ....) gespielt werden.



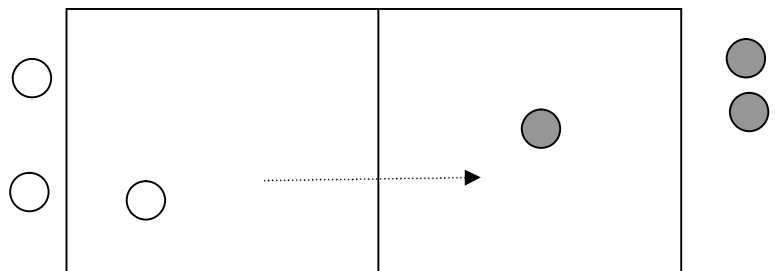
**F „Volleyball – Rondo II“**

„Baggerrundlauf“

Der Ball wird mit nur einer Berührung im unteren Zuspiel über das Netz zur gegnerischen Mannschaft gespielt.

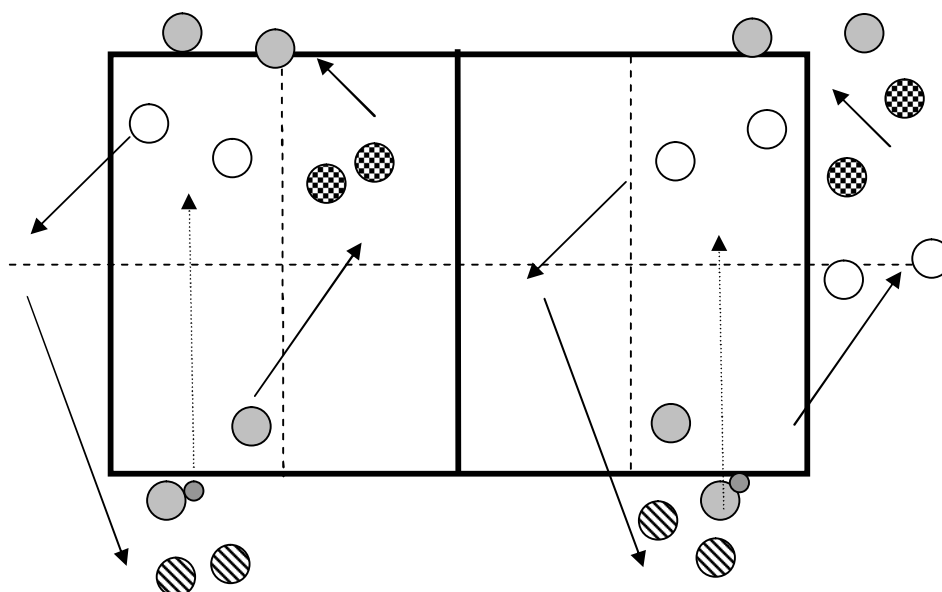
Der Spieler, der gespielt hat, stellt sich wieder außerhalb des Feldes auf seiner Seite an.

Wenn der Ball im Feld in den Sand fällt, erhält die andere Mannschaft einen Punkt.



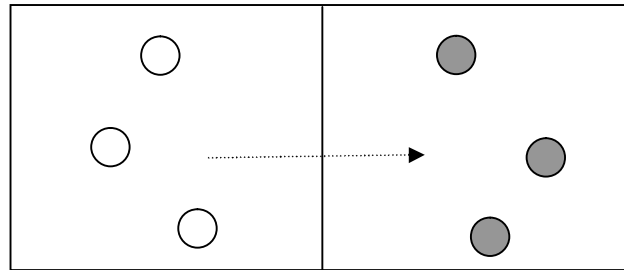
**F Volleyball – Rondo III**

Für Schwaben würde man sagen „Volleyball – Mäxle“. Damit ist eigentlich auch schon klar, worum es geht. Es ist ein Rundlauf, bei dem eine Mannschaft, die, nachdem sie mindestens mit 2 Berührungen den Ball zum Gegner gespielt hat, das Feld wechseln muss. Sind nur noch zwei Mannschaften im Spiel, dann wird ein Sieger ausgespielt. Die Mannschaft hat gewonnen, die zuerst 2 Punkte hat.



### F „Volleyball – Tennis“

Der Ball wird mit nur einer Berührung über das Netz hin und her gespielt. Der Spieler, der gespielt hat, darf nicht die nächste Ballberührung machen. Wenn der Ball im Feld in den Sand fällt, erhält die andere Mannschaft einen Punkt.



Je nach Alter und Könnensstufe der SchülerInnen muss der Ball in verschiedenen Techniken gespielt werden ( Fangen und Werfen / Fangen und Oberes Zuspiel / Oberes Zuspiel / Unteres Zuspiel / „freie Technik“).

Von Anfang an sollten die Schüler möglichst viel spielen – auf die Schulung der speziellen Beachtechniken sollte nicht (so stark) eingegangen werden.

Bei den jüngeren Schülern (Klasse 5 –7) ist es häufig sehr empfehlenswert, damit ein Spiel überhaupt zustande kommt, den 1. Ball fangen zu lassen. Anschließend soll dann mit den „Volleyball – Techniken“ weiter gespielt werden.

Über das Spiel „1 mit 1“, dann „1 gegen 1“, dann „2 mit 2“ und danach „2 gegen 2“ auf relativ kleinem Feld ( 2 x 4 m) kann man anschließend durch Vergrößern des Spielfeldes das Spiel und die Anforderungen an die Spieler ausbauen.

**Wichtig:** beim Spiel 2:2 immer darauf achten, dass sich zum einen der annahmefreie Spieler rechtzeitig nach vorne „löst“ und zum anderen das Spiel „eng“ gehalten wird: also nicht zu weit ans Netz vor oder zu weit seitlich spielen.

Um Abwechslung und unterschiedliche Anforderungen in die Spielformen zu bringen, können die im folgenden vorgestellten Spiele (Kaiserspiel, Israel – Game oder auch King Of The Court) auf die entsprechenden Spiele übertragen werden.

**Sekundarstufe 2:** Beim Spiel 1 gegen 1 hat jeder Spieler neben dem Spielball noch einen weiteren Ball, den er vor dem Spielen hochwerfen und nach dem Spielen wieder fangen muss. Beim Spiel 2 gegen 2 hat jedes Team noch einen zusätzlichen Ball, der untereinander so zugeworfen werden muss, dass nur der den Spielball spielen kann, der keinen Ball in der Hand hat.

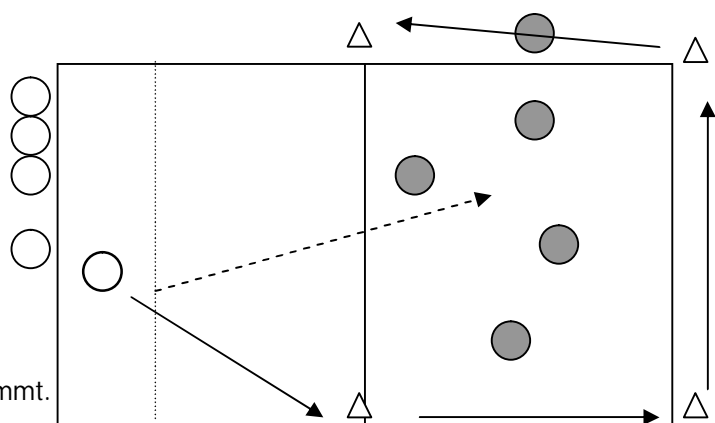
### F „Volleyball - Brennball“

Vom einen Feld (hier: das linke...) werden Aufschläge gemacht - je nach dem Können näher am Netz oder weiter weg vom Netz.

Anschließend muss der Aufschläger von Mal zu Mal laufen – bis er im Ziel ( hier: 4 Hütchen) ist.

Die Zeit, die der Spieler zum Laufen hat, wird von der annehmenden Mannschaft bestimmt.

Diese Mannschaft muss den per Aufschlag ins Spiel gebrachten Ball annehmen (Anfänger sollen diesen Ball fangen und dann weiterspielen!) und mit insgesamt 3 Berührungen so spielen, dass der Ball übers Netz ins andere Feld gespielt wird. Befindet sich ein Läufer zu dem Zeitpunkt, wo der Ball korrekt im Sand landet, zwischen zwei Malen, so ist er



verbrannt und kann mit diesem Lauf keine Punkte für sein Team erzielen. Ebenso wenig kann ein Spieler punkten, wenn er einen Fehlaufschlag macht.

Jeder Läufer, der ins Ziel kommt, bringt 5 Punkte für seine Mannschaft. 5 Punkte erhält das Team auch für ein Ass. Jede Mannschaft hat 5 Minuten Zeit zum Laufen. Anschließend wechseln die Teams.

- VARIATIONEN:
- J Je nach Teilnehmerzahl können die Laufwege verlängert oder verkürzt werden – oder die Zahl der Male. Je weniger Teilnehmer, desto kürzer die Laufwege oder um so weniger Male.
  - J Die annehmende Mannschaft muss im Uhrzeigersinn eine Position weiter rotieren, bevor der nächste Aufschlag erfolgt.
  - J Falls das Sideout – Team, also die annehmende Mannschaft, Probleme mit der Annahme hat, dann sollte der 1. Ball gefangen werden, damit auf jeden Fall ein Spiel zustande kommt.

#### Beach – Techniken erproben

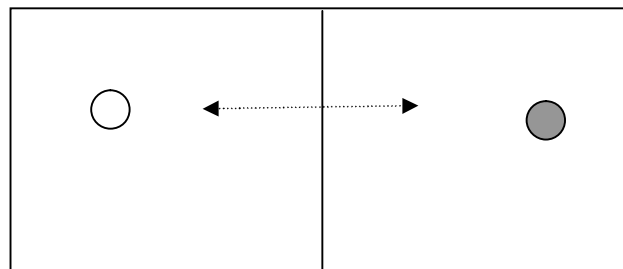
Paarweise die Schüler die typischen Techniken des Beach – Volleyballs erproben lassen (Tomahawk, Poke - Shot, Gator – Dig, etc.). Denn schon alleine die Namen haben für die Schüler etwas Motivierendes. Für das Spiel selber sind diese Techniken anfangs im Sand nicht so wichtig, weil die SchülerInnen vor allem auf die bereits erlernten (Hallen - ) Techniken zurückgreifen (sollen).

- Wichtig für das Spiel:
- am Anfang darf der erste Ball gepritscht werden; die Schüler sollen mit den in der Halle erlernten Techniken spielen können; im schulischen Bereich und im Jugendbereich wird mehr und mehr im Hallenvolleyball der erste Ball im Oberen Zuspil angenommen;
  - die Schüler dürfen übers Netz ins andere Feld weder pritschen noch lobben (keine offene Hand!). Sie sollen entweder im „Bagger“ oder mit einer Angriffsaktion abschließen.  
(Allenfalls darf im Stehen senkrecht zur Schulterachse nach vorne oder über Kopf der Ball ins andere Feld gespielt werden.)

#### F Spielformen 1 : 1

##### F „Baggerwettbewerb“

Der Ball wird mit nur einer Berührung im Unteren Zuspil („Bagger“) über das Netz hin und her gespielt. Der Spieler erhält jeweils einen Punkt, der Den Partner zum Fehler „zwingt“.



##### F „Kleinfeldspiel“

Es wird 1 gegen 1 auf einem verkleinerten Feld gespielt. Nicht erlaubt sind hier Sprungaktionen.

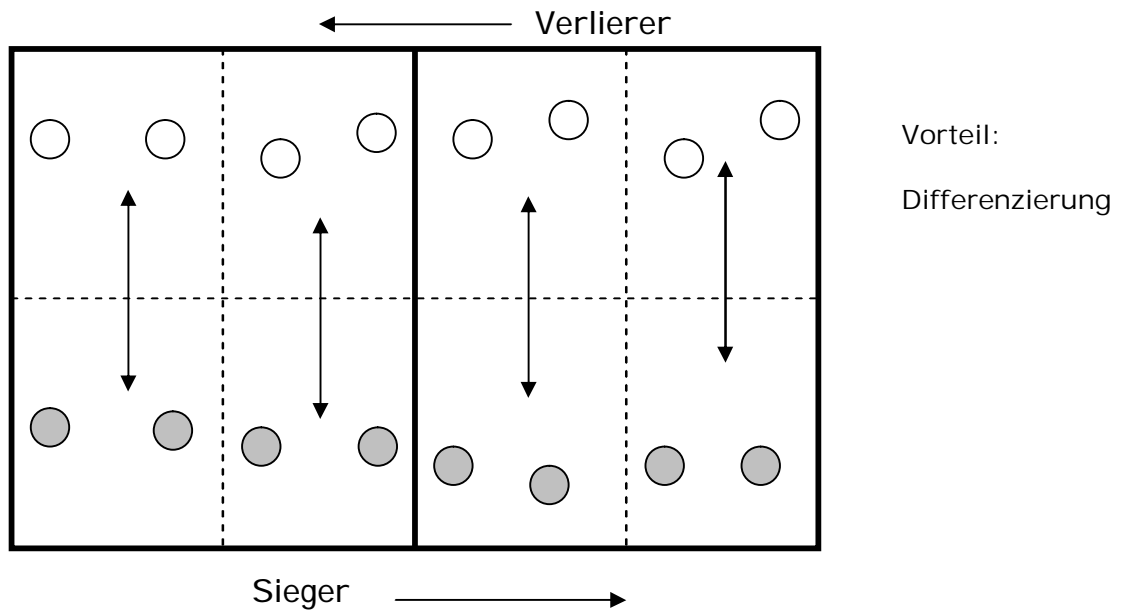
- jeder Spieler hat eine Ballberührung ...
- jeder Spieler muss zwei Ballberührungen in zwei unterschiedlichen Techniken machen ...
- jeder Spieler muss zwei Ballberührungen in zwei gleichen Techniken machen ...

#### F Spielformen 2 : 2

##### F Kaiserspiel

Das Feld wird längs geteilt – mittels Baustellenband – und es wird gespielt entweder 1:1, 2:2 oder 3:3. Nach einer bestimmten Zeit ist Spielende, dann werden die Paarungen „neu gemischt“, indem die Sieger je ein Feld nach rechts wechseln (Ausnahme : Sieger im ganz rechten Feld!), während die

Verlierer nach links wechseln (Ausnahme: Verlierer im ganz linken Feld). Dann beginnt ein neues Spiel auf Zeit. Nach Ablauf dieser Spielzeit wird wieder wie oben gewechselt ...



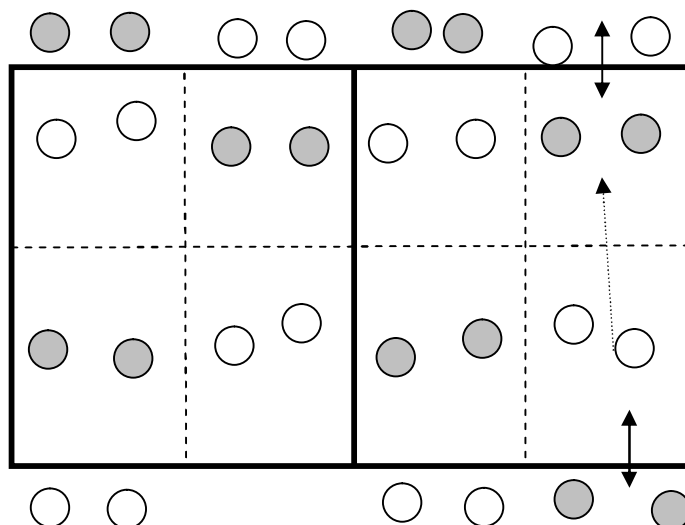
Im Laufe des Spiels kommen die stärkeren Mannschaften gegeneinander, so dass diese im Spiel mehr gefordert werden.

Ebenso spielen dann die schwächeren Teams gegeneinander – hier kann man, damit ein Spiel in Gang kommt, die Regeln und die Anforderungen ändern, indem man den 1. Ball oder den 2. Ball wieder fangen lässt, ...

Falls das Feld nicht längs zu teilen ist, dann kann man 2 - 3 kleinere Felder am Netz mit Baustellenband abteilen und ebenfalls spielen.

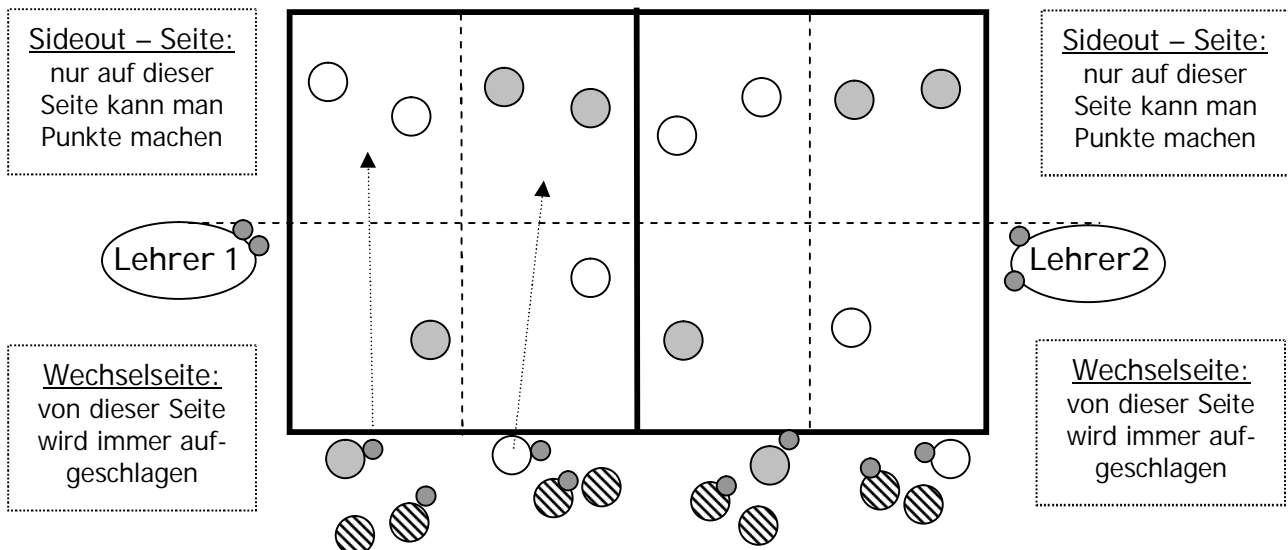
#### F Israel – Game

Auf jeder Feldseite sind zwei Mannschaften : eine Mannschaft ist im Feld, die andere ist hinter der Seitenauslinie außerhalb des Feldes. Die beiden Mannschaften im Feld spielen einen Ball aus. Die Mannschaft, die nicht den Fehler macht, erhält einen Punkt und bleibt im Feld. Die bislang spielfreie Mannschaft kommt auf der Verliererseite mit Aufschlag ins Spiel. Dieser „neue Ball“ wird nach dem gleichen Prinzip ausgespielt. Sieger ist dann die Mannschaft, die z. B. zuerst 10 Punkte erzielt hat.



## F „King Of The Court“

Bei dieser Spielform wird von der „Wechelseite“ der Ball mit einem Aufschlag ins Spiel gebracht. Nach den vorher vereinbarten Regeln wird dieser Ball so lange gespielt, bis er „tot“ ist. Macht die Mannschaft auf der „Punkteseite“ oder auch „Sideout – Seite“ eine erfolgreiche Aktion, so darf sie im Feld bleiben und erhält einen Punkt dazu. Macht die Mannschaft, die mit Aufschlag von der „Wechelseite“ ins Spiel gekommen ist, keinen Fehler, dann darf sie unterm Netz auf die „Sideout – Seite“ wechseln, wo das Team, das ja den Fehler gemacht hat, das Feld verlassen musste und auf die andere Seite in Warteposition gegangen ist. Dann wird (hier von unten vom „Zebra – Team“) wieder ein neuer Ball mit Aufschlag ins Spiel gebracht ...



Gewonnen hat dann zum Beispiel die Mannschaft, die zuerst eine vorher ausgemachte Punktzahl (z. B. 10 Punkte) erreicht hat. Anschließend können dann die Plätze ausgespielt werden oder man beginnt eine komplett neue Runde „King Of The Court“.

### Variationen:

- man darf den 1. Ball fangen (oder dann den 2. – je nach Können)
- der Lehrer hat 2 weitere Bälle, die er jeweils auf die Seite wirft, wo ein Fehler gemacht wurde. Das heißt, dass jetzt insgesamt 3 Bälle ausgespielt werden und die Mannschaft einen Punkt erhält bzw. auf die Punkteseite wechselt, die mindestens 2 der gespielten 3 Bälle für sich verbuchen konnte.
- „Zwei gewinnt“ – das Team I (also die aufschlagende Mannschaft) bringt den Ball ins Spiel. Dieser wird ausgespielt – danach bringt das Team I nochmals per Aufschlag einen zweiten Ball ins Spiel. Auch dieser Ball wird ausgespielt. Wenn das „Sideout – Team“, also die annehmende Mannschaft, beide Male erfolgreich war, darf sie auf ihrer Seite bleiben und erhält dafür einen Punkt. Ist das Team nur einmal oder gar nicht erfolgreich, dann nimmt das andere Team diesen Platz ein und Team III schlägt auf. Dieses Team versucht dann wiederum, das „Sideout – Team“ aus dem Feld zu schießen ... ( 3 Teams pro Feld und jedes Team braucht 2 Bälle!)

Nachdem auf verkleinertem Feld 2 : 2 gespielt wurde und dabei die Schüler die technischen und taktischen Elemente kennen gelernt und geübt haben, ist es nun beim „Längsnetz“ möglich, das Feld bis zu einem bestimmten Grad weiter zu vergrößern. Mit dem größeren Feld steigen natürlich auch die psychischen und physischen Anforderungen an die Schüler. Damit ein Spiel auch hier in Gang kommt, kann man auch hier am Anfang den 1. Ball fangen lassen, usw.

Wichtig aber auch hier wieder: „Das Spiel eng halten!“

Jetzt kommt der entscheidende Schritt auf das große 8 x 8 m – Feld. Für eine Übergangsphase kann es sinnvoll sein, 3:3 zu spielen. Auf jeden Fall ist eine „Anspielstation“ am Netz, also ein 3. Spieler insofern hilfreich, als die Schüler sich in aller Ruhe bei neuer Feldgröße auf die erste Aktion (Annahme oder Abwehr) konzentrieren können. Nach einer kurzen „Anpassungszeit“ können die bereits erlernten taktischen Elemente vom Kleinfeld auf das Großfeld übertragen werden.

### Spiel 2:2 auf dem „großen Feld“

Da das Feld sehr groß ist, müssen die beiden Spieler sich immer verständigen: ein Spieler blockt, einer wehrt ab. Für den schulischen Bereich empfiehlt es sich anfangs, dass der Schüler, der aufschlägt, bzw. aufgeschlagen hat, der Abwehrspieler ist und der andere der Blockspieler – oder für die Anfänger: man verzichtet vorerst auf den Block. Im mittleren und oberen Leistungsbereich sind die Spieler spezialisiert: der eine spielt nur als Blockspieler, während der andere nur als Abwehrspieler agiert. Weil der Raum, den ein Spieler beim Beach – Volleyball verteidigen muss, sehr groß ist, ist es für den Abwehrspieler wichtig zu wissen, wo geblockt wird, damit er dann den des Feldes übernimmt, der nicht durch den Block „geschützt“ ist. Dazu gibt ihm der Blockspieler hinter dem Rücken, so dass es die gegnerische Mannschaft nicht sehen kann, mit den Fingern Zeichen:

„I“	heißt, dass „longline“ geblockt wird	è	Abwehrspieler übernimmt die Diagonale.
„V“	heißt, dass diagonal geblockt wird	è	Abwehrspieler übernimmt die Linie.
„Faust“	heißt „Fake“, d.h., der Blockspieler täuscht einen Block an, löst sich aber rechtzeitig vom Netz und geht in die Feldabwehr.		
„Flache Hand“	heißt, der Blocker geht voll auf den Ball.		

Taktik: da der Spieler, der annimmt, in der Regel auch derjenige ist, der angreift, bzw. den Ball übers Netz zum Gegner spielt, wird der Aufschlag als taktisches Mittel eingesetzt:

- der Aufschlag wird auf den Spieler gemacht, der nicht so stark angreift oder der gerade unsicher ist;
- oder der Service wird in die „Husband And Wife – Zone“, also zwischen die beiden Spieler (Missverständnis!) gemacht;
- der Spieler, der den 2. Ball zuspielt, ruft kurz vor dem Schlag dem Mitspieler Infos zu:
  - „Line“ : er soll longline angreifen;
  - „Cross“: der Angriff soll diagonal erfolgen;
  - „Kein Block“: ....

Kommunikation der beiden Spieler ist das A und O, denn nur so können sie die eigene Fehlerquote minimieren und erfolgreich in der Offensive agieren.

Bei Abwehraktionen sollte der Ball „in die Wolken“, das heißt primär hoch, gespielt werden, um dem Mitspieler in einer Drucksituation mehr Zeit zu geben, den Ball noch spielen zu können.

Und bei der Annahme und beim Zuspiel den Ball nicht zu hoch und nicht zu nahe ans Netz spielen (Wind, Orientierung ...)

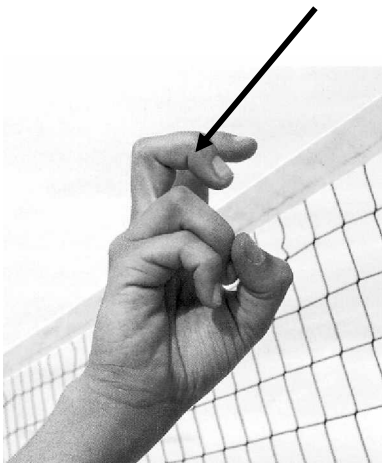
Von Anfang an sollte man bei der Spielform 2:2 darauf achten, dass der Ball über das Netz ins Feld der gegnerischen Mannschaft nicht „gelobt“ oder „gepritscht“ wird. Das Obere Zuspiel ist dann erlaubt, wenn ein „Zuspielversuch“ vorliegt, d.h., ein Spieler wollte den Ball zuspielen und dabei ist er z.B. durch den Wind auf die andere Feldseite gelangt.

Absolut verboten sind die Bälle, die im Sprung oder nicht im Rechten Winkel zur Schulterachse auf die andere Seite per Oberem Zuspiel gespielt werden. Ebenso verboten ist der „Lob“, also mit den Fingerspitzen und offener Hand gespielter Ball.

Anfangs sollte man noch erlauben, den ersten Ball im Oberen Zuspiel zu spielen. Mit steigendem Niveau der SchülerInnen kann man dann dazu übergehen, auch diesen Ball „herauszunehmen“ – denn 98% der so angenommenen Bälle werden bei den Profis abgepfiffen. Als „Alternativen“ werden dafür der Tomahawk oder der „Bagger“ verwendet.

Abbildungen zu verschiedenen Beach – Techniken

(aus Naffin, Stuttgart, 2005)



Fingerhaltung beim  
Poke – Shot

Der Pfeil deutet auf die „Spielfläche“

... der Poke wird als Angriffs-, aber auch  
als Abwehrtechnik eingesetzt.

„Hammerfaust“ ...

wird als „Hilfs“ – Technik  
bei der Abwehr eingesetzt.

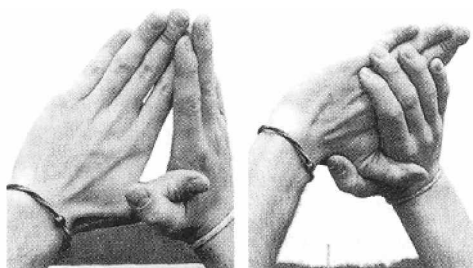
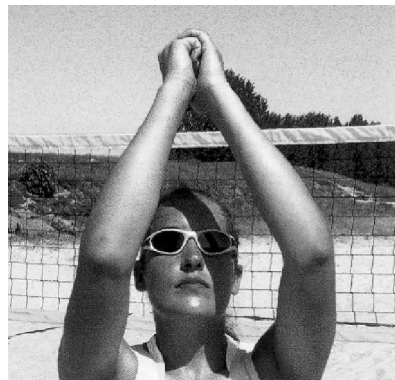


Abb. : Hömberg / Papageorgiou, Aachen, 1997

„Tomahawk“ ...

Die Hände werden schalenförmig in – oder  
aneinandergelegt, die Daumen hinter dem  
Handrücken übergekreuzt. Der Ball wird hier  
mit den Handflächen gespielt.

Aber bei all diesen Techniken gibt es mehrere Varianten. Wichtig ist aber immer, eine möglichst große Trefffläche zu bilden ( Hände und/oder Arme und/oder Oberkörper) - und diese Trefffläche hinter den Ball zu bringen.

Der Ball soll dann in erster Linie nach oben gespielt werden, um so dem Partner „Zeit zu geben“.

## Literatur zum Thema „Beach – Volleyball“

Ahmann, Jörg	Beach – Volleyball – Taktik für Gewinner; 2004, Neuer Sportverlag Stuttgart
Ahmann, Jörg:	Beach – Volleyball – Übungen für Gewinner; 2005, Neuer Sportverlag Stuttgart
Beutelstahl / Meyndt:	Volleyball 2006, blv München
Hederer / Kolb:	Beach – Volleyball 2004, Pietsch – Verlag Stuttgart
Hömberg / Papageorgiou:	Handbuch für Beach – Volleyball 1997, Meyer und Meyer, Aachen
Papageorgiou u.a.:	Beach Volley Meets School (2. neu bearbeitete Auflage), 2005; zu beziehen bei : DVJ, Otto-Fleck-Schneise 8, 60528 Frankfurt/Main, T.: 069/69500121
Naffin, Rüdiger:	Beach – Volleyball für Anfänger und Fortgeschrittene; 2005, Neuer Sportverlag Stuttgart
Schlockermann / Mackerodt:	Beach – Volleyball 2000, Rowohlt – Verlag Hamburg

## CD – ROM zum Thema „Beach – Volleyball“ und Volleyball

Volleyball in Schule und Verein , 2006

Zu beziehen unter: [www.volleyball-trainieren.de](http://www.volleyball-trainieren.de) (Kosten 17,50 €)

## Internet zum Thema „Beach – Volleyball“

[www.volleyball-training.de](http://www.volleyball-training.de)

[www.kadmo.de](http://www.kadmo.de) (Turnierplanung – fertige in Excel – einsetzbare Spielpläne)

[www.beach-volleyball.de](http://www.beach-volleyball.de)

[www.dvj.de](http://www.dvj.de) (Beach Volley meets school als pdf – Datei)

[www.volleyball-schule.info](http://www.volleyball-schule.info)