

1.3 Spezielle, vorbereitende Spiele

38 Bälle ins andere Land

Zwei Mannschaften stehen sich in den Hallenhälften getrennt durch ein Netz/Seil in ca. 2 m Höhe gegenüber. Jedes Team hat zu Beginn des Spiels die gleiche Anzahl von Bällen. Nach einem Signal vom Lehrer versuchen beide Mannschaften, die Bälle schnell über das Netz/Seil ins gegnerische Feld zu werfen. Die Spieldauer beträgt eine, zwei oder drei Minuten. *Die Mannschaft, in deren Spielfeld beim Abpfiff die wenigsten Bälle liegen, erhält einen Punkt.*

Handlungshinweise:

- Verteilt euch gleichmäßig im gesamten Spielfeld!
- Deckt in eurem Spielfeld stets die entstehenden Freiräume ab!

Variationen:

- 1) Der Ball darf nur noch beidhändig von oben geworfen werden.
- 2) Der Ball muss stets mit dem Rücken zum Netz beidhändig ins gegnerische Feld geworfen werden.
- 3) Der Spieler darf sich nicht mit dem Ball bewegen.
- 4) Die Spielform und die Variationen mit Zusatzaufgaben:
 - a) Nach dem Abwurf muss der Spieler eine Linie in der Halle/eine Hallenwand berühren.
 - b) Nach dem Abwurf muss der Spieler nach dem Berühren der Hallenwand (Variation 4a) einen Streck sprung, eine Rolle vorwärts oder einen Liegestütz ausführen.

39 Bälle volley ins gegnerische Feld

Die Spielform 38 „Bälle ins andere Land“ und deren Variationen mit 6-8 Spielern pro Mannschaft im Volleyballfeld (9 x 18 m), allerdings zunächst mit einem, später mit zwei Bällen. Hierbei muss der über das Netz geworfene Ball im gegnerischen Feld aufgefangen werden. Als Fehler gelten:

- a) Der Ball landet im eigenen Feld.
- b) Der Ball landet außerhalb des Spielfelds.

Sieger ist die Mannschaft, die innerhalb von zwei, drei oder fünf Minuten die wenigsten Fehler begangen hat. (Zur besseren Organisation sind zwei Schiedsrichter einzu-

setzen. Jeder Schiedsrichter zählt jeweils nur die Punkte einer Mannschaft. Beim Spiel mit zwei Bällen sollen nur die erzielten Punkte der beiden Mannschaften gezählt werden, d. h., wie oft sie jeweils den Ball auf den Boden des gegnerischen Spielfelds geworfen haben.)

Variationen:

- 1) Die Spielform mit Zusatzaufgaben:
 - a) Nach dem Abwurf muss der Spieler eine Volleyballlinie berühren.
 - b) Nach dem Abwurf muss der Spieler außerhalb des Spielfelds einen Streck sprung, eine Rolle vorwärts oder einen Liegestütz ausführen.
 - c) Nach dem Abwurf verlässt der Spieler seitlich das eigene Spielfeld, läuft entlang der eigenen Spielfeldbegrenzung über die gesamte Grundlinie und betritt das Spielfeld an der gegenüberliegenden Seitenlinie.
- 2) Die Spielform und Variation (1), jedoch darf/muss der Ball im Sprung über das Netz gespielt werden.

Handlungshinweis:

- Beobachte vor dem Wurf über das Netz die Aufstellung der gegnerischen Spieler, um den Ball möglichst in eine ungedeckte Zone oder zwischen die Spieler zu werfen!
- 3) Die Spielform und die Variationen, allerdings darf (muss) der Ball bzw. dürfen (müssen) die Bälle 1 x innerhalb der eigenen Mannschaft zu einem Mitspieler geworfen werden, sodass der Ball aus einer günstigeren Position zum Gegner geworfen werden kann.

Handlungshinweis:

- Spiele den Mitspieler nach Zuruf und/oder Blickkontakt an, der sich in einer günstigeren Abwurfposition befindet!
- 4) Die Spielform und alle Variationen, allerdings mit 3-4 Vorderspielern im 3-m-Raum, d. h. im ersten netznahen Drittel des Feldes, sowie 3-5 Hinterspielern. Der Ball muss jetzt aus dem Vorderfeld ins gegnerische Hinterfeld geworfen werden. Die Hinterspieler sind für das Fangen/die Abwehr allein verantwortlich. Nach einem erfolgreichen Fangen des Balls wird er einem Vorderspieler zugeworfen, der den nächsten Angriff ins gegnerische Hinterfeld durchführt. Der Wechsel der Spieler vom Vorder- ins Hinterfeld und umgekehrt erfolgt nach der Hälfte der Spielzeit.
- 5) Die Spielform und Variation (4), allerdings wechseln die beiden Spieler, die am Zuwurf vom Hinter- ins Vorderfeld beteiligt waren, ihre Positionen.

40 Vier-Felder-Ball

An einem Netzkreuz werden vier gleich große Spielfelder (Spielfeldmaße jeweils ca. 4,5 x 4,5 m) eingezeichnet. Jede Mannschaft besteht aus vier Spielern. Anfangs wird mit einem Ball, später mit zwei bzw. drei Bällen geworfen und gefangen. Die Teams müssen den Ball in eine Richtung im Kreisverkehr/Uhrzeigersinn weiterwerfen. Der Abwurfort muss jeweils auch dem Fangort entsprechen.

Als Fehler gelten Bälle, die ins Aus gespielt werden und die den Boden berühren. *Sieger ist die Vierermannschaft, die innerhalb von drei oder fünf Minuten die meisten Punkte sammelt, d. h. Bälle zu ihrem Gegner wirft, die dieser nicht fangen kann.*

Es empfiehlt sich, eine spielfreie Mannschaft als Schiedsrichter einzusetzen. Jeder Spieler zählt dabei die Punkte einer der vier Mannschaften. Nach einem Spieldurchgang (drei oder fünf Minuten) wechseln die Teams die Felder so, dass jede Mannschaft ständig gegen neue Gegner spielt.

Handlungshinweis:

- Orientiere dich zunächst an der Mannschaft, die den Angriff auf dein Feld ausführt!

Variationen:

- 1) Der Ball darf innerhalb der eigenen Mannschaft einem Mitspieler zugeworfen werden, damit dieser aus einer günstigeren Position den Ball über das Netz wirft.
- 2) Die Spielform und die Variation (1), jedoch muss der Abwurf über das Netz stets im Sprung erfolgen.
- 3) Die Spielform und die Variationen, jedoch mit Spielrichtung gegen den Uhrzeigersinn.
- 4) Die Spielform und die Variationen (1) und (2), allerdings wird die Spielrichtung im Kreisverkehr aufgehoben, sodass jede Mannschaft jeweils die beiden benachbarten Teams, später auch die diagonal gegenüberstehende Mannschaft angreifen darf. Bei dieser Variation wird anfangs nur mit einem Ball gespielt. Wird diese Variation beherrscht, kann ein weiterer Ball hinzugenommen werden.