

J+S-Kids: Einführung Volleyball - Lektion 7

Ball über die Schnur (Schmetterlingsknoten)

Autorin

Ruth Meyer (FAKO)

Rahmenbedingungen

Lektionsdauer ≥60 Minuten
 Niveau einfach mittel anspruchsvoll
 Empfohlenes Alter 7 – 10 Jährige
 Gruppengrösse 12
 Kursumgebung Längsnetz oder Schnur (Höhe: 2.00m), Volleyball Felder (4,5m x 6m)

Zielsetzungen/Lernziele

Spielen gegeneinander im Team (taktische Ziele kennen)

Hinweise

Wird der Ball über ein Hindernis (Netz/Schnur) geworfen, steht immer eine Absicht hinter dieser Handlung. Bei Spielformen miteinander geht es um Präzision, damit der Ballwechsel möglichst lange gestaltet werden kann. Beim Spielen gegeneinander wird versucht, den Gegner am Weiterspielen zu hindern. Dies gelingt, wenn der Ball in eine zu verteidigen schwierige Zone gespielt wird. Es werden drei Zonen unterschieden:

- Lagerfeuer
- Hufeisen
- Spinnennetz

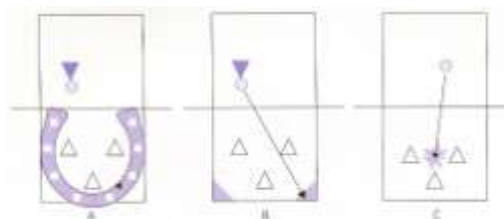


Abb. 10: Beispiele der Bilder für das zu treffende Ziel.
 Situation A: Ziel = Hufeisen. Der Spieler versucht, die Positionen des gegnerischen Spielfeldes zu treffen.
 Situation B: Ziel = Spinnennetz. Der Spieler versucht die Zonen des gegnerischen Spielfeldes zu treffen.
 Situation C: Ziel = Lagerfeuer. Der Spieler versucht beim Gegner Kommunikationselemente heraus zu beschreiben.

aus: Bro „Volleyball, verstehen und unterrichten“

Bei der Spezialform von Ball über die Schnur, dem Schmetterlingsknoten wird das Zusammenspiel im Team gefördert. Verlässt ein Kind das Feld, müssen die anderen die entstandene Lücke kompensieren. Auf der anderen Seite bietet die verlassene Position für die Angreifer ein taktisches Ziel.

Inhalte

EINLEITUNG

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
5-10'	Erlösefangis 2-4 Fänger sind fix, mit Bändeli markiert. Wer gefangen ist, macht eine Grätschstellung und wird erlöst, wenn ein Kind zwischen der Grätsche durchkriecht. Variation: Statt Grätsche wird eine „Böckliposition“ eingenommen (auf Knien und Händen). Erlösen durch darüber springen.		2-4 Bändeli
5'	Balkünstler Jedes Kind mit Ball, dieser wird in Grätschstellung in einer 8 um die Beine geprellt. Variation: Grätschstellung, der Ball wird mit einer Hand von vorne mit der anderen Hand von hinten (Ball ist zwischen den Beinen in der Luft) gehalten. Wer kann die beiden Hände tauschen ohne dass der Ball zu Boden fällt? Gehender Balkünstler Wer kann zum Balkünstler (wie oben beschrieben) dazu, sich vorwärts bewegen? Variation: Wer kann den Ball statt halten zwischen den Beinen (mit einer Hand von hinten, die andere von vorne) prellen? Und dazu noch vv gehen?		1 Ball pro Kind

HAUPTTEIL

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
3-5'	Werfen-rennen-fangen 1 mit 1. Zu zweit, 1 Ball: A wirft den Ball übers Netz/Schnur zu B und berührt die Wand. B fängt den Ball, wirft diesen zurück übers Netz zu A und berührt danach die Wand. Welches 2er Team schafft zuerst 10 gefangene Bälle? Variation: Wurfart variieren!		Längsnetz/Schnur 1 Ball pro 2er Gruppe
3-5'	Vormachen-Nachahmen Gleiche Anlage wie oben: A macht nach dem Wurf eine Bewegung/Verschiebung (z.B. Aufspringen, Klatschen, 1/1 Drehung, Linie berühren, etc.) welche B auf der anderen Seite nachahmt nachdem es den Ball gefangen und zurück geworfen hat. Rollenwechsel!		Längsnetz/Schnur 1 Ball pro 2er Gruppe
10'	Ball über die Schnur 2 Teams mit je 2-3 Kindern, 1 Ball: Die Teams spielen sich den Ball mit Fangen und Werfen so über das Netz/Schnur zu, dass die Gegenspieler den Ball nicht mehr weiterspielen können. Ball zuspielen innerhalb des Teams und Verschiebungen mit Ball sind nicht erlaubt. Als Fehler zählt: Der Ball geht ausserhalb des gegnerischen Feldes oder im eigenen Feld zu Boden.		Längsnetz/Schnur 1 Ball pro Spielfeld
5'	Ziele treffen Ball über die Schnur wie oben spielen, aber mit der Absicht, ein taktisches Ziel (Lagerfeuer, Hufeisen, Spinnennetz) zu treffen. Am Anfang können diese Ziele mit Markierungen auf dem Feld sichtbar gemacht werden (mit Klebband; bei Matten oder Hütchen besteht Unfallgefahr) Variation: Nach dem Wurf übers Netz wird vom werfenden Kind die Rückwand berührt. Somit entstehen Lücken, die anvisiert werden können.		
10'	Schmetterlingsknoten Ball über die Schnur wie oben, ausserhalb jeder Spielfelddecke steht in ca. 1m Abstand ein Malstab/Kegel. Das Kind, das den Ball übers Netz/Schnur geworfen hat, muss um einen Malstab/Kegel rennen, bevor es wieder am Spiel teilnehmen kann. Variation: - Bei einem Fehler, rennt das Kind, welches den Fehler verursacht hat um das gegnerische Feld. - Abspielen innerhalb des Teams ist erlaubt, um den Malstab rennt das Kind, welches den Ball angenommen hat und immer auch das Kind, welches den Ball übers Netz wirft. - Das werfende Kind ruft „Lagerfeuer“, „Spinnennetz“ oder „Hufeisen“ ja nach Ziel seines Wurfes übers Netz.		Längsnetz/Schnur 1 Ball pro Spielfeld 4 Malstäbe/Kegel pro Spielfeld Evtl. Betreuung pro Feld

AUSKLANG

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
3-5'	Ball im Kreis Die Kinder stehen im Kreis. Ein Ball gelangt durch Zuwurf von Kind zu Kind. Wer den Ball gefangen und weitergespielt hat, sitzt ab. Zweiter Durchgang startet wenn alle sitzen. Nun wird beim Fangen-Werfen wieder aufgestanden.		1 Ball
5'	Schlussritual Alle geben sich im Kreis die Hände, gehen in den Kreis hinein, indem sie die Arme heben. Zunächst senken alle gemeinsam die Arme mit einem „Teamschrei“ (Bsp. „und tschüss“).		