

# J+S-Kids: Einführung Volleyball - Lektion 8

## Ball über die Schnur (Turbine)

### 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

Spiele gegeneinander im Team (taktische Ziele kennen)

### Hinweise

Wird der Ball über ein Hindernis (Netz/Schnur) geworfen, steht immer eine Absicht hinter dieser Handlung. Bei Formen 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

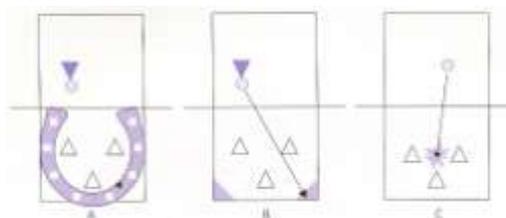


Abb. 10: Beispiele der Bilder für das zu treffende Ziel.  
 Situation A: Ziel = Hufeisen. Der Spieler versucht, die Positionen des gegnerischen Spielfeldes zu treffen.  
 Situation B: Ziel = Spinnennetz. Der Spieler versucht die Ecken des gegnerischen Spielfeldes zu treffen.  
 Situation C: Ziel = Lagerfeuer.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

aus: Bro „Volleyball, verstehen und unterrichten“

Die Turbine – eine Spezialform von Ball über die Schnur – ist eine sehr dynamische Spielform, bei der alle Kinder als Team in Bewegung sind und immer neue Verantwortungsbereiche der Feldverteidigung übernehmen müssen.

### Inhalte

#### EINLEITUNG

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
5-10'	<b>Prellfangis</b> Drei Viertel der Kinder prellen einen Ball. Das andere Viertel hat keinen Ball und fängt die Ball prellenden Kinder. Wer gefangen wird, macht eine Grätschstellung und wird erlöst, wenn ein anderes Kind ihm den Ball durch die gegrätschten Beine prellt. Variation: Zum Erlösen austauschen der Bälle.		Bälle für ¾ der Kinder
5'	<b>Rhythmus prellen</b> Kind A prellt mit seinem Ball unterschiedliche Rhythmen, welche Kind B springend (ohne zu prellen) nachahmt. Rollentausch.		1 Ball pro Kind
10'	Beide Kinder sitzen sich in der <b>Grätschposition</b> gegenüber und rollen einander ihren Ball gleichzeitig zu. Variation: Vor dem Zurollen wird der Ball um die Füße und hinter dem Rücken durch gerollt.		1 Ball pro Kind

**HAUPTTEIL**

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
5'	<b>Werfen-Fangen mit Variationen</b> Zu zweit, 1 Ball, dieser wird übers Netz/Schnur geworfen und gefangen. Die Kinder werfen in einer bestimmten Abfolge, jedes je 1x beidhändiger Druckwurf vor der Stirn, beidhändig über den Kopf, einhändig rechts, einhändig links und zum Abschluss mit dem Fuss (rollend über den Boden). Welchem Team gelingt diese Folge 3-mal nacheinander ohne Fehler?		Längsnetz/Schnur 1 Ball pro 2 Kinder
10'	<b>Ball über die Schnur mit Zusatzaufgaben</b> 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 (Lagerfeuer, Hufeisen, Spinnennetz treffen). Als Fehler zählt, wenn der Ball ausserhalb des gegnerischen oder im eigenen Feld zu Boden geht. Zusatzaufgaben: Alle müssen den Ball zugespielt erhalten, bevor er übers Netz zum Gegner geworfen wird. Währenddessen erledigt das Gegner team eine Aufgabe, z.B.: <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Alle müssen mit dem Bauch den Boden berühren.</li> <li>➤ Alle klatschen sich gegenseitig in die Hände.</li> <li>➤ Alle müssen die Wand berühren.</li> </ul>		Längsnetz/ Schnur 1 Ball pro Spielfeld
10'	<b>Ball über die Schnur mit zusätzlichem Ball</b> Spielanlage wie oben, nur hat jedes Team einen zusätzlichen Ball, welcher nicht zu Boden fallen darf. Will/muss das Kind, welches den Zusatzball hat, den Spielball fangen, muss es diesen zuerst einem anderen Kind seines Teams zuspielen.		Längsnetz/ Schnur 3 Bälle (2 Volleybälle und ein andersfarbiger Ball) pro Spielfeld
10'	<b>Turbine miteinander</b> Ball über die Schnur wie oben, es wird zuerst miteinander gespielt (wie oft kann der Ball ohne Fehler übers Netz gespielt werden?) Als Zusatzaufgabe (wenn der Ball beim Gegner ist) macht das Team eine Rotation im Uhrzeigersinn um eine Position (Turbine). Wenn das System erkannt ist, weiter zur nächsten Übung, in der gegeneinander gespielt wird (welches Team macht mehr Punkte?)		Längsnetz/ Schnur 1 Ball pro Spielfeld
10'	<b>Turbine gegeneinander (Kids Volley Niveau 1)</b> Ball über die Schnur mit Turbine: Nach jedem Wurf übers Netz muss das Team um eine Position im Uhrzeigersinn rotieren. Der Ball wird vom Fänger direkt zurück übers Netz geworfen. Variation: <b>Kids Volley Niveau 1</b> : Bei einem Fehler, muss ein Kind das Spielfeld verlassen und stellt sich an die Seitenlinie. Dieses kann wieder ins Spiel kommen indem sein Team einen Ball hat fangen können. Gelingt es einem Team, dass der Gegner keine Spieler auf dem Feld mehr hat?	<p>2er Team  </p> <p>Aufstellung und Rotationsfolge nachdem der Ball über das Netz geworfen ist bei jeweils 4,3 und 2 Spieler pro Feld</p>	Längsnetz/ Schnur 1 Ball pro Spielfeld



#### AUSKLANG

Dauer	Thema/Übung/Spielform	Organisation/Skizze	Material
3-5'	<b>Gordischer Knoten</b> Jedes Kind reicht zwei anderen Kindern seine Hände. Ohne die Hände los zu lassen, versucht die Gruppe den Knoten zu lösen und in einen Kreis zu gelangen.		
5'	<b>Schlussritual</b> Alle geben sich im Kreis die Hände, gehen in den Kreis hinein, indem sie die Arme heben. Zuerst senken alle gemeinsam die Arme mit einem „Teamschrei“ (Bsp. „und tschüss“).		