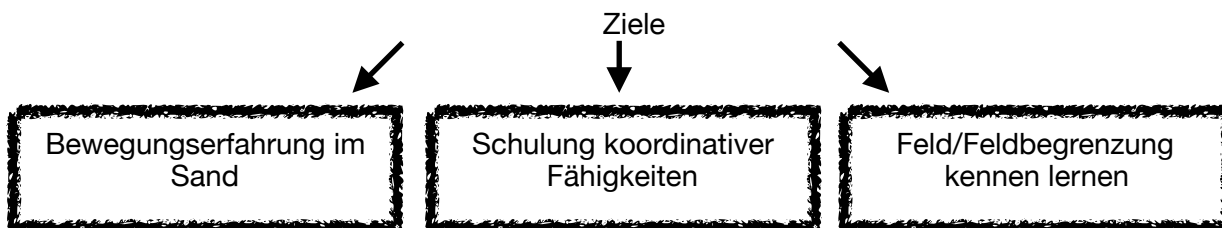


Kleine Spiele im Sand

Allgemeine Spiele ohne speziellen Volleyballbezug

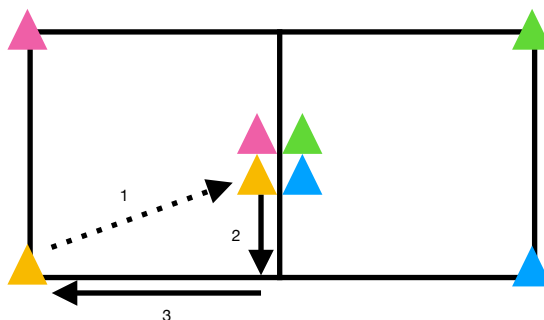


1. „Blind auf einem Bein“

benötigtes Material	keins
Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> - S verteilen sich auf dem BV-Feld (eine Armlänge Abstand zueinander) - Sand mit Füßen spüren, indem Fußzehen sich im Sand bewegen und Augen dabei geschlossen halten) - jeweils ein Bein vom Boden abheben und so lange wie möglich zu stehen - erhöhter Schwierigkeitsgrad: Augen geschlossen halten bei Einbeinstand

2. „Viereck im Dreieck“

benötigtes Material	8 Pylonen
Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> - 4 Mannschaften, je ein Mannschaft steht an einer Pylone an der Ecke des Spielfeldes - der erste der Mannschaft bewegt sich zur Pylone am Netz in einer vorgegeben Gangart (z.B. Krebsgang, Vierfüßlergang usw.) (1), tippt diese ab, rennt zur Außenlinie (2), tippt diese ab, und rennt zu seiner Mannschaft (3) und schlägt den 2. ab, damit dieser loslaufen kann - die Mannschaft, deren Mitglieder am schnellsten sind, setzen sich hintereinander in eine Reihe, und haben gewonnen



3. „Scharrspiel“

benötigtes Material	Pylonen je nach Anzahl der Mannschaften
Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> - Mannschaften stellen sich mit dem Rücken zueinander um eine umgedrehte Pylone/ Eimer - nach einem Startsignal beginnen die Mannschaften mit den Füßen die Pylone mit Sand zu füllen - Sieger ist die Mannschaft, die zuerst ihre Pylone gefüllt hat
Variation	Schwerer und länger wird das Spiel, wenn die Pylone normal auf gestellt wird und das Ziel ist, sie ganz mit Sand zu verdecken.

4. „Stein - Schere - Papier“

benötigtes Material	keins
Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> - Die S stehen sich paarweise am VB-Netz gegenüber - Unter dem Netz wird „Stein-Schere-Papier“ gespielt - Der Verlierer dreht sich um und läuft so schnell wie möglich Richtung Grundlinie - Der Gewinner verfolgt den Verlierer und versucht ihn abzuschlagen, bevor er die Grundlinie erreicht hat
Variation	Spiel ist auch in Teams spielbar. Hierbei verständigen sich die Mannschaften vorher gemeinsam auf ein gemeinsames Zeichen. Dann wird die komplette Mannschaft zu Fängern bzw. zu Gejagten.

5. „Sandtransport“

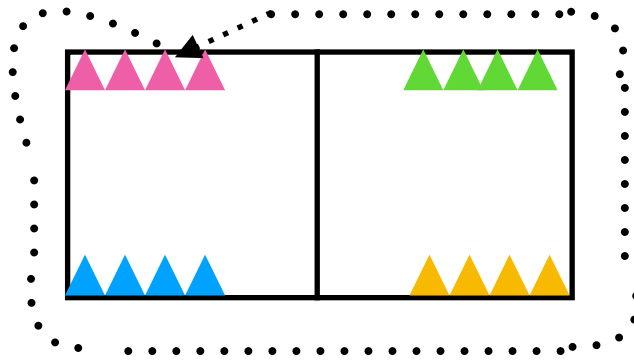
benötigtes Material	Pylonen
Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> - Mannschaften stehen in einer Reihe an der Grundlinie - auf ein Startsignal nimmt der erste der Mannschaft Sand in die Hände und transportiert diesen bis zum Netz - anschließend läuft er zurück und schlägt den nächsten seiner Mannschaft ab, damit dieser ebenfalls mit Sand loslaufen kann. - gewonnen hat die Mannschaft die einen kleinen Sandwall errichtet hat, der die Höhe der danebengehenden Pylone erreicht hat.
Variation	Spiel ist auch in Teams spielbar. Hierbei verständigen sich die Mannschaften vorher gemeinsam auf ein gemeinsames Zeichen. Dann wird die komplette Mannschaft zu Fängern bzw. zu Gejagten.

6. „Drunter und Drüber“

benötigtes Material	Gymnastikreifen, Volleyball
Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> - in ca. 2m Abstand zum Netz liegt auf jeder Seite ein Gymnastikreifen - die Gruppenersten stehen im Reifen und werfen sich den Ball über das Netz oder unter das Netz zu - Von der einen Seite wird immer über das Netz geworfen, von der anderen Seite unter das Netz - Nach dem Wurf wird zur gegenüberliegenden Seite gelaufen - gewonnen hat die Mannschaft, die am wenigsten Pässe verloren hat

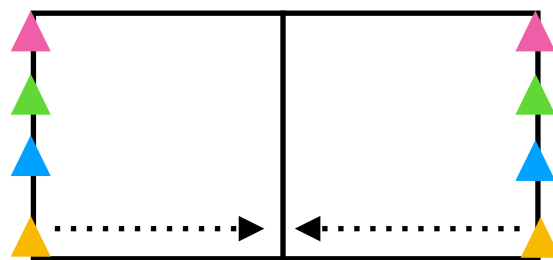
7. „Nummernstaffel“

benötigtes Material	keins
Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> - 4 Mannschaften sitzen innerhalb des Feldes in einer Reihe mit Blickrichtung zu einer Ecke (Grundlinie) - jedes Mannschaftsmitglied ist eine bestimmte Zahl - wird diese Zahl vom Spielleiter aufgerufen, rennen diese Zahlen um das Feld herum - die Mannschaft, deren Läufer am schnellsten wieder bei seiner Mannschaft sitzt, bekommt einen Punkt (Punktesystem: der erste: 4 P, der zweite: 3, der dritte 2 und der letzte 1) - gewonnen hat die Mannschaft mit den meisten Punkten
Variation	<ul style="list-style-type: none"> - mit unterschiedlichen Fortbewegungsarten - Kopfrechnen und Ergebnis der Rechnung ergibt die Zahl, die losrennen muss



8. „Blockstaffel“

benötigtes Material	keins
Ablauf	<ul style="list-style-type: none"> - Mannschaften stehen an den Grundlinien, wobei eine Hälfte einer Mannschaft auf der anderen Seite des Feldes an der gegenüberliegenden Grundlinie steht - Auf Startsignal laufen die ersten der Mannschaften jeweils los bis zum VB-Netz, springen am Netz hoch und klatschen den Partner aus der eigenen Mannschaft im Blocksprung ab - Die Mannschaft, die am schnellsten wieder in der Ausgangsposition ist, hat gewonnen
Variation	- mit unterschiedlichen Fortbewegungsarten bis zum Netz



spielerisches Beachvolleyball

Voraussetzung:

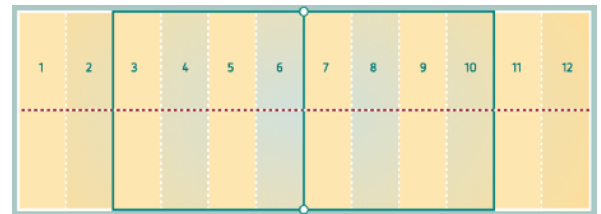
➔ gutes Ausgangsniveau in den technischen Grundlagen des Volleyballs

erschwerte Bedingungen durch:

- geringe Spielerzahl → 2 gegen 2
- Sand als weicher und instabiler Untergrund → erhöhte konditionelle und koordinative Anforderungen
- verschiedene Witterungseinflüsse wie Sonne, Wind oder Regen
- zusätzliche Erschwerung im Schulalltag durch:
 - Schüleranzahl
 - Anzahl der Beachvolleyballanlagen
 - evtl. fehlende Materialien (ausreichend Beachvolleybälle, Netzanlage etc.)

Lösungsvorschläge:

- zusätzliche Felder durch Hochsprungständer und Leine (siehe Abbildung)
- Baustellenband oder Zauberschnur als „Netzersatz“
- Form des Kaiserturniers
- King of the Court (1 Punkt ausspielen, Verlierer geht, neues Team kommt)



10 bis 12 kleine Felder im 1:1

Übungs- und Spielformen

mit Partner:

- Zahl der Ballkontakte gegenseitig vorgeben
- Technik der Ballkontakte gegenseitig vorgeben
- Spielen mit 2 Bällen, wobei ein Ball nur zugeworfen wird
- Aufgaben festlegen und nach jedem Ballkontakt ausführen (Kniebeuge, Bauchlage etc.)
- „Aufpraller“: hohe Baggerzuspiele mit anschließendem Bodenkontakt des Balls, möglichst schnell reagieren und Ball wieder als Baggerzuspiel nach oben
- „Baggertennis“: kleines Spielfeld, Ball wird eingeworfen und im 1 gegen 1 immer in Baggertechnik gespielt; Aufgaben je nach Niveau:
 - nach Ballkontakt Linienberührung
 - 2 oder 3 Kontakte Pflicht
 - Angriffe im Stand

mit 3 Personen:

- 1 mit 1 und die 3. Person ist Zuspieler, der nach dem Zuspiel die Feldseite unter dem Netz wechselt; Positionen sollten rotiert werden; Annahme und Zuspiel können je nach Niveau als Fangen und Zuwerfen ausgeführt werden; auf Kleinfeldern spielbar

mit 4 Personen:

- vereinfachte Spielform durch Kleinfeldern und Vereinfachung der Techniken → Einwerfen statt Aufschlag, Fangen statt Annahme, Zuwerfen statt Zuspiel etc.
- je nach Niveau Zusatzaufgaben → 2 oder 3 Kontakte Pflicht, nach Ballkontakt Linie berühren, Bauchlage, Kniebeuge, Kegel umlaufen etc.

Bsp.: 3 verschieden farbige Kegel hinter der Grundlinie; 3 Kontakt-Pflicht; während Angriff zum Gegner ruft man eine der 3 Farben; nachdem der Gegner 3 Ballkontakte absolviert hat, muss das Team um den entsprechenden Kegel laufen und schnell wieder spielbereit im Feld stehen

- „Aufpraller“ (siehe oben)
- „Baggertennis (siehe oben)

mit mehreren Personen:

Übung 1: Technikübungen mit Nachlaufen

<p>Zwei Spieler stehen sich im Kleinfeld gegenüber. A spielt im Oberen Zuspel über das Netz auf die andere Seite zu B, läuft hinter die gegenüberliegende Grundlinie und stellt sich an. Spieler B spielt den Ball im Oberen Zuspel zurück zu Spieler C, der nachgerückt ist. Bei zehn Netzüberquerungen gibt es einen Bigpoint.</p>	<p>Varianten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Nur mit Unterem Zuspel. ▶ Zwei oder drei Kontakte. ▶ Lehrer gibt die Technik für den ersten und/oder dritten Ballkontakt vor. ▶ Gegeneinander, jeder Spieler hat drei Punkte, nach jedem Fehler ein Punkt abziehen, wer keine Punkte mehr hat, macht Technikaufgaben. 	
--	---	--

Übung 2: Drei Teams je Kleinfeld

<p>Mannschaft A schlägt auf und spielt den Ball gegen Mannschaft B aus. Der Sieger des Ballwechsels erhält einen Bigpoint, die Teams rotieren in folgender Reihenfolge: Team C zum Aufschlag, A auf die Sideout-Seite, B zur Warteposition etc. Wer zuerst zehn Bigpoints hat, gewinnt das Spiel.</p>	<p>Varianten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Kurzsätze bis drei Punkte. ▶ Der Verlierer des Ballwechsels verlässt das Feld, der Sieger wechselt auf die Sideout-Seite. Einen Bigpoint erhält nur die Mannschaft, die einen Ballwechsel auf der Sideout-Seite gewinnt. 	
---	--	--

Übung 3: Vier Teams je Kleinfeld

<p>Mannschaft A und C spielen gegen Mannschaft B und D. Team A und B stehen im Feld und spielen einen Ballwechsel aus, C und D nehmen die Warteposition hinter dem Feld ein. Der Sieger des Ballwechsels erhält einen Bigpoint und bleibt auf dem Feld, der Verlierer geht raus. Die wartende Mannschaft der Verliererseite schlägt auf.</p>	<p>Varianten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Es werden Kurzsätze bis drei Punkte gespielt. ▶ Beide Teams einer Spielfeldseite zählen ihre Punkte zusammen. ▶ Nach drei gewonnenen Bigpoints in Folge muss zwingend gewechselt werden, um die Wartezeit der anderen Mannschaft zu begrenzen. 	
--	---	--

—> fast jede Spielform ist als King of the Court - Prinzip spielbar