



„Ball-über-die-Schnur-König“

Jahrgangsstufen	5
Fach/Fächer	Sport
Übergreifende Bildungs- und Erziehungsziele	Soziales Lernen: Achtsamer, respekt- und rücksichtsvoller Umgang miteinander Werteerziehung: Gegenseitige Hilfe und Unterstützung
Zeitraumen	Eine Doppelstunde
Benötigtes Material	Langnetz bzw. Reivoband, 1 Volleyball (Softball, Wasserball) für 2 bzw. 4 Schüler/innen, Feldgröße (2-4 m x 4 m), Netzhöhe hoch

Kompetenzerwartungen

Spiele und Wettbewerben mit und ohne Ball/Kleine Spiele und Sportspiele:

Die Schülerinnen und Schüler

- wenden ihre allgemeine Spielfähigkeit in verschiedenen Sportspielen an, stellen ihre Teamfähigkeit unter Beweis und erleben dabei die Freude am gemeinsamen Spiel.
- setzen individualtaktische Entscheidungen im jeweiligen Sportspiel altersgemäß um.
- zeigen koordinative Fähigkeiten auf grundlegendem Niveau im Umgang mit unterschiedlichen Bällen und wenden spielspezifische Grundtechniken an.
- kennen die wichtigsten Spielregeln und Fachbegriffe der ausgewählten Sportspiele und wenden diese unter Anleitung an.
- gehen mit Sieg und Niederlage konfliktfrei um.

Aufgabe

Ball über die Schnur (zwei/vier Schüler/innen spielen auf einem Spielfeld „Werfen und Fangen“ miteinander/gegeneinander). Die Schüler/innen erarbeiten gemeinsam mit der Lehrkraft grundlegende taktische Verhaltensweisen (z. B. „spiele den ersten Ball Richtung Netz“) und bahnen volleyballspezifische Grundtechniken an. Anschließend erproben und erweitern sie diese selbständig in Gruppen, visualisieren ihre Lösungsmöglichkeiten und präsentieren ihre Ergebnisse. Besondere Bedeutung kommt den Reflexionsphasen zu. Durch Selbst- und Fremdeinschätzung sowie Lehrerfeedback machen sich die Schüler/innen Lauf- und Ballwege bewusst. Das eigenständige Finden und Respektieren wesentlicher Grundregeln des Spiels fördern kooperatives Lernen.

Welches Team wird „Ball-über-die-Schnur-König“?

1. Spelform : Miteinander 1 mit 1

Nach Einteilung der Vierergruppen durch die Lehrkraft, teilen sich die Schüler/innen selbständig in zwei Zweiergruppen auf und erhalten nacheinander folgende Aufgabenstellungen:

Möglicher Spielaufbau:



- Beidhändiges Werfen von unten nach oben mit gestreckten Armen
- Ort des Fangens ist Ort des Abwurfs
- Beidhändiges Fangen und Werfen über der Stirn (Stoßwurf aus der Körperstreckung)
- Spiel über der Stirn mit kurzer Kontaktzeit

Bei zehnmalem erfolgreichem Spielen erhält das Team eine Krone (siehe Arbeitsaufträge). Die Partnergruppe kontrolliert die Ausführung mittels folgender Beobachtungsaufgaben:

Beidhändiges Werfen von unten nach oben mit gestreckten Armen	Ort des Fangens ist Ort des Abwurfs	Beidhändiges Fangen und Werfen über der Stirn	Spiel über der Stirn mit kurzer Kontaktzeit
---	-------------------------------------	---	---

Anschließend erfolgt ein Vergleich zwischen Selbst- und Fremdeinschätzung. Nun werden die Gruppen gewechselt.

2. Spelform: Miteinander 2 mit 2

Zwei Schüler/innen spielen mit einer anderen Zweiermannschaft. Der Ball muss jetzt auf jeder Netzseite zweimal abwechselnd berührt werden, bevor er mit dem dritten Kontakt über das Netz gespielt wird. Der Ball soll möglichst lange im Spiel bleiben. Nur das obere Zuspiel (Fangen) ist erlaubt. Die Kontaktzeit des Balles ist möglichst kurz. Es wird ohne Aufschlag gespielt. Die restlichen Zweiergruppen der Vierermannschaften warten hinter der Linie ihrer entsprechenden Gruppe. Bei einem Fehler kommt diese Mannschaft ins Feld und die Feldmannschaft geht in die Warteposition. Die Wartezeit wird genutzt, um Ergebnisse zu sammeln. Die Schüler/innen finden eigenständig drei weitere Regeln, z.B. Aus-Ball, Netzberührung, Doppelspiel...

Die Schüler/innen erhalten „Tüftelkarten“ und finden aus der Spielerfahrung volleyballspezifische Grundsätze und Regeln heraus.

Reflexion

In einer Reflexionsphase werden die möglichen Lösungswege vorgestellt und mit der Lehrkraft visualisiert, der richtige Spielaufbau geübt und die von den Schülern/innen gefundenen Regeln besprochen.

3. Spielform : Gegeneinander 2 gegen 2 (Champions-League-Turnier)

Die Schüler/innen spielen das Champions-League-Turnier.

Gewinner steigt auf	→ Gewinner steigt auf	→ Gewinner steigt auf	Gewinner bleibt
Regionalliga	2. Bundesliga	1. Bundesliga	Champions-League
Verlierer bleibt	← Verlierer steigt ab	← Verlierer steigt ab	← Verlierer steigt ab

(es sollten möglichst viele Spielfelder gebildet werden, um Wartezeiten zu minimieren)

Organisation :

Die Viererteams spielen „zwei gegen zwei“. Je zwei Teams spielen in der gleichen Liga. Eine Auslosung ergibt, wo welches Team beginnt. Der Sieger jeder Partie steigt in die nächst höhere Klasse auf, der Verlierer steigt in die nächst tiefere ab. Spieldauer ca. 4 min. Ist der Spielstand unentschieden, muss noch ein Punkt ausgespielt werden.

Vereinbarungen:

- Ball wird mit gestreckten Armen von unten nach oben ins Spielfeld zum Gegner gebracht (Angabe: Differenzierungsmöglichkeit durch variable Entfernung zum Netz)
- Fangen und Werfen über der Stirn
- Kurze Kontaktzeit
- Ort des Fangens ist Ort des Abwurfs (Differenzierungsmöglichkeit: Oberes Zuspiel)
- Vereinbarte Regeln
- Variante: In jedem Spielfeld werden andere Bälle verwendet



Hinweise zum Unterricht

Erforderliche Voraussetzungen:

Situationsangepasstes Fangen und Werfen, peripheres Sehen, Hand-Auge-Koordination, Bewegung zum Ball, Bewusstsein für den korrekten Umgang mit dem Ball und dessen Handhabung in Bezug auf den organisatorischen und sicheren Ablauf einer Sportstunde

Sozialformen:

Einzelarbeit, Partner- und Gruppenarbeit

Differenzierung:

Unterschiedliches Material (z. B. Wasserball, Softball, Volleyball), unterschiedliche Aufgabenstellungen (Ball fangen und werfen; Ball fangen, selbst anwerfen und pritschen; ohne fangen pritschen mit kurzer Kontaktzeit)

Aufwärmen

Das Aufwärmen sollte ballspezifisch erfolgen.

Jede/r Schüler/in erhält einen Ball, den er im Lauf hoch wirft und wieder auffängt. Dabei werden - während der Ball in der Luft ist - unterschiedliche Bewegungsaufgaben gestellt (z.B. drehe dich einmal um die Längsachse, gehe in die Hocke) und unterschiedliche Bälle verwendet. Das Motto der Stunde lautet: **"Der Ball darf nicht auf den Boden fallen!"**

Anschließend gehen die Schüler/innen in Kleingruppen zusammen und versuchen den Ball in der Luft zu halten. Durch die Verwendung verschiedener Bälle mit unterschiedlichen Flugeigenschaften finden die Schüler/innen einige Grundgedanken des "Volley Spielens" heraus (z.B. den Ball möglichst hoch zum Partner spielen).

Anregung zum weiteren Lernen

Hinführung zum Oberen Zuspiel

Spielform zwei mit zwei. Der Ball **muss** auf jeder Netzseite **zweimal** abwechselnd gespielt werden, bevor er mit dem dritten Ballkontakt über das Netz gespielt wird. Nur das Obere Zuspiel (Fangen, kurze Kontaktzeit/ Pritschen) ist erlaubt. Es wird ohne Aufschlag gespielt.

Beispiel: S1 wirft sich den ersten Ball an und pritscht zu S2, S2 pritscht wieder zu S1, S1 spielt über das Netz zu S3.
S3 pritscht zu S4, S4 zu S3. S3 spielt wieder über das Netz usw.

Arbeitsaufträge: Wer wird Ball-über-die-Schnur-König?

Versuche jede Aufgabe möglichst oft fehlerfrei mit deinem/r Partner/in durchzuführen. Habt ihr es geschafft, kommt immer eine neue Herausforderung auf euch zu!

a) Beidhändiges Werfen von unten nach oben mit gestreckten Armen	10 x	
b) Ort des Fangens ist Ort des Abwurfs	10 x	
c) Beidhändiges Fangen und Werfen über der Stirn	10 x	
d) Spiel über der Stirn mit kurzer Kontaktzeit	10 x	

Wie viele Kronen habt ihr gesammelt?



„Tüftelkarte“ Spiel 2 mit 2: Wie klappt es am besten?

1. Überlegt euch drei Faktoren, die euch geholfen haben den Ball lange im Spiel zu halten.

Mögliche Lösung der Schüler/innen in der Reflexion z.B.:

- Spielt den Ball dorthin, wo euer Mitspieler steht.
 - Spielt den Ball möglichst hoch.
 - Spielt den Ball in eurem Spielfeld so, dass der Ball nach vorne in Richtung Netz gespielt wird.
2. Überlegt euch, wo die Spieler /innen auf der gegenüberliegenden Seite stehen sollten, um den ersten Ball möglichst erfolgreich annehmen zu können.
 3. Findet drei Regeln heraus, die beim Volleyball von Bedeutung sein könnten.