SVSS Schulkongress 17	**Lektionspräparation**	**Ort: Magglingen**
Name: Egger	Vorname: Patrick	Mittelstufe/Sek I/Sek II

Kompetenz:	**BS.4.B.1**	Die S+S können technische und taktische Handlungsmuster anwenden. Sie kennen die Regeln, können selbständig und fair spielen und Emotionen reflektieren.
Kompetenzstufe:	**1e; 4e**	Die S+S können in vereinfachten Sportspielen den Ball annehmen und abspielen; … können taktische Handlungsmuster in Sportspielen anwenden
Lernziele:	Die Kursteilnehmenden …	
	LZ 1:	können durch wiederkehrende Reflexion taktisches Verständnis für Volleyball entwickeln
	LZ 2:	können dem eigenen Niveau angepasstes Volleyball-Spiel 3:3 erarbeiten und fehlerfrei mit mindestens 4 Netzüberquerungen vorzeigen
	LZ 3:	verbessern ihre eigene Technik und wenden diese im Spiel an
Inhalt:	**Volleyball: «best practice» mit Einbezug des LP 21**	

Didaktische Überlegungen:

- Vorauss. personal: Werfen und fangen wird beherrscht
- Vorauss. material: Längsnetz
- Unterrichtsmethode: TGfU
- Literatur: Baumberger, J., Müller, U. (2011). Sportspiele, spielen + verstehen. Horgen: bm-sportverlag.ch
- Spezielles: Es wird in einer ersten Phase bewusst auf die Vermittlung einer korrekten Volleyballtechnik verzichtet.

Grundsätze im Volleyball

Volleyball ist auf der Volksschule innerhalb der grossen Sportspiele das anspruchsvollste Spiel zum Unterrichten.

Gründe

- Volleyball ist technisch sehr herausfordernd.
- Im Volleyball herrscht ein grosser Zeitdruck, weil der Ball nur kurz in der Luft ist.
- Längere Ballwechsel treten im Volleyball selten auf und es herrscht dadurch oft Langeweile.
- Die Intensität ist im Volleyball meist tief, man kommt selten ins Schwitzen.

Lösungsansätze

Technik vereinfachen

- Spielformen wählen, die den Jugendlichen möglichst viele Ballkontakte ermöglichen
- Das Fangen des Balles (1 – 2x pro Ballwechsel) wird erlaubt
- Technische Unzulänglichkeiten sollen durchgelassen werden

Mehr Zeit geben

- Das Fangen des Balles (1 – 2x pro Ballwechsel) wird erlaubt
- Das Netz möglichst hoch hängen, damit der Ball länger in der Luft ist
- Flugbahnberechnung erleichtern: mit leichteren Bällen spielen.

Mehr Netzüberquerungen ermöglichen

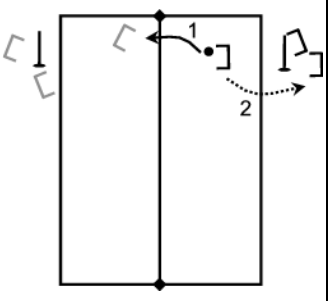
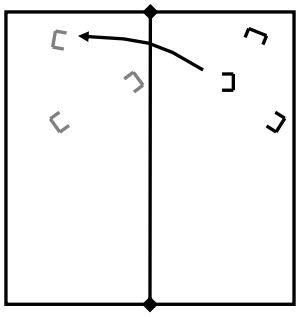
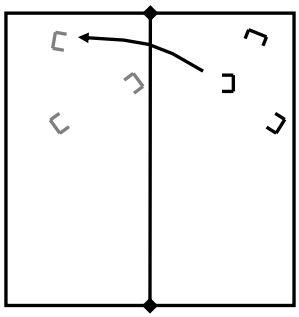
- Das Fangen des Balles (1 – 2x pro Ballwechsel) wird erlaubt
- Das Netz möglichst hoch hängen, damit der Ball länger in der Luft ist
- Das Anspiel vereinfachen (z.B. nur 10-Fingerpass erlauben; nur Anspiel von unten; nach zwei erfolgreichen Anspielen durch den gleichen Spieler Aufstellungswechsel verlangen; …)

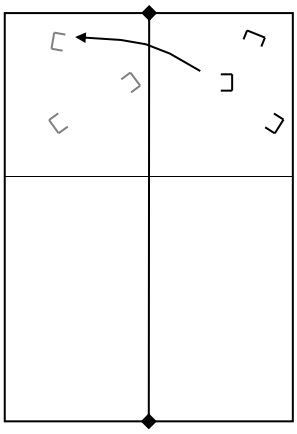
Höhere Intensität durch Zusatzaufgaben injizieren

- Während dem Spiel zusätzliche Verschiebungen verlangen (z.B. um einen Malstab laufen)

Allgemeines

Damit die Jugendlichen den Zugang zu diesem Spiel finden, ist ein Aufbau über das Spiel nötig, d.h. zuerst das (vereinfachte) Spiel vermitteln und erst anschliessend die Technik vermitteln. Die TGfU-Methode ist dazu sehr geeignet.

t	SF LZ	Lektionsgliederung Didakt.-meth. Überlegungen	Skizze	Hinweise, Organisation
0	L	**1. Informierender und motivierender Einstieg:** – Ziele bekannt geben – Problematik Volleyball auf der Volksschule aufzeigen		
2	L GA LZ1	**2. Ball über das Netz in der 3er-Gruppe:** Spiel gegeneinander auf Punkte; Ball darf nie auf den Boden fallen; nach dem Fang darf man sich weder verschieben noch vom Boden abspringen; es wird fortlaufend weitergespielt – Einer nach dem Andern (nach dem Wurf den eigenen Malstab umkreisen) – 3:3; wer geworfen hat umkreist den eigenen Malstab; wer einen Fehler macht umkreist den gegnerischen Malstab		Einstimmen und Aufwärmen. Reflektieren: Von wo aus kann ich am besten einen Punkt erzielen?
10	L GA LZ1	**3. Ball über das Netz mit 2x Fangen:** Spiel 3:3 gegeneinander auf Punkte; Ball darf nie auf den Boden fallen; nach dem Fang darf man sich weder verschieben noch vom Boden abspringen; es wird fortlaufend weitergespielt – Anspiel: Wurf von unten; 10-Fingerpass; … – erster Ball darf man fangen; Wurf oder 10-Fingerpass zum Partner – zweiter Ball fangen; Wurf oder 10-Fingerpass zum Partner – dritter Ball muss direkt mit 10-Fingerpass auf die andere Seite gespielt werden und anschliessend müssen alle Zusatzaufgaben machen (Rückwand berühren, Tunnel, Böckli, …)		
15	L GA LZ1	**4. Ball über das Netz mit 1x Fangen:** Spiel 3:3 gegeneinander auf Punkte; Ball darf nie auf den Boden fallen; nach dem Fang darf man sich weder verschieben noch vom Boden abspringen; es wird fortlaufend weitergespielt – Anspiel: Wurf von unten; 10-Fingerpass; … – erster Ball darf man fangen; Wurf oder 10-Fingerpass zum Partner – zweiter Ball 10-Fingerpass zum Partner – dritter Ball muss direkt mit Volleyballgeste auf die andere Seite gespielt werden und anschliessend müssen alle Zusatzaufgaben machen (Rückwand berühren, Tunnel, Böckli, …) – gleicher Spieler darf nur 2x anspielen, sonst Rotation		

20	L GA LZ1 LZ2	**5. 3:3 mit eigenen Regeln entwickeln:** Spiel 3:3 im Badmintonfeld mit folgenden Vorgaben: – Man muss auf 3 (resp. 2) Ballberührungen spielen – Man muss mit den eigenen Regeln mindestens 4-mal das Netz überqueren können – Man muss den ersten Ball mit einer Volleyballgeste spielen (orientieren zum Passeur) – Passeur darf den Ball fangen und mit Wurf oder 10-Fingerpass weiterspielen. – Der dritte Ball muss direkt mit einer Volleyballgeste auf die andere Seite gespielt werden. – gleicher Spieler darf nur 2x anspielen, sonst Rotation Wer kann mit den eigenen Regeln min. 4x ohne Fehler über das Netz spielen? – Freies Spiel nach eigenen Regeln, aber mindestens 2 Ballkontakte pro Team (ausser beim Block). – Der dritte Ball muss direkt mit einer Volleyballgeste auf die andere Seite gespielt werden. – gleicher Spieler darf nur 2x anspielen, sonst Rotation. – Statistik von den Auswechselspielern: ○ zweiter Ball hoch zum Netz (Ja = I; Nein = O) ○ dritter Ball Punkt (Ja = I; Nein = O) ○ erster Ball zum Passeur (Ja = I; Nein = O) ○ **...**		Schwierigkeit der Übung den eigenen Fähigkeiten anpassen. Sich gegenseitig fordern. Spass haben. Formative Lernkontrolle.