SPIELABZEICHEN VOLLEYBALL

Prüfungswegweiser & Übungskatalog

Ansprechpartner:
Deutsche Volleyball-Jugend
Otto-Fleck-Schneise 8
60528 Frankfurt
Tel.: 0 69/69 50 01 - 21
Fax: 0 69/69 50 01 - 24
Email: dvj@dvj.de

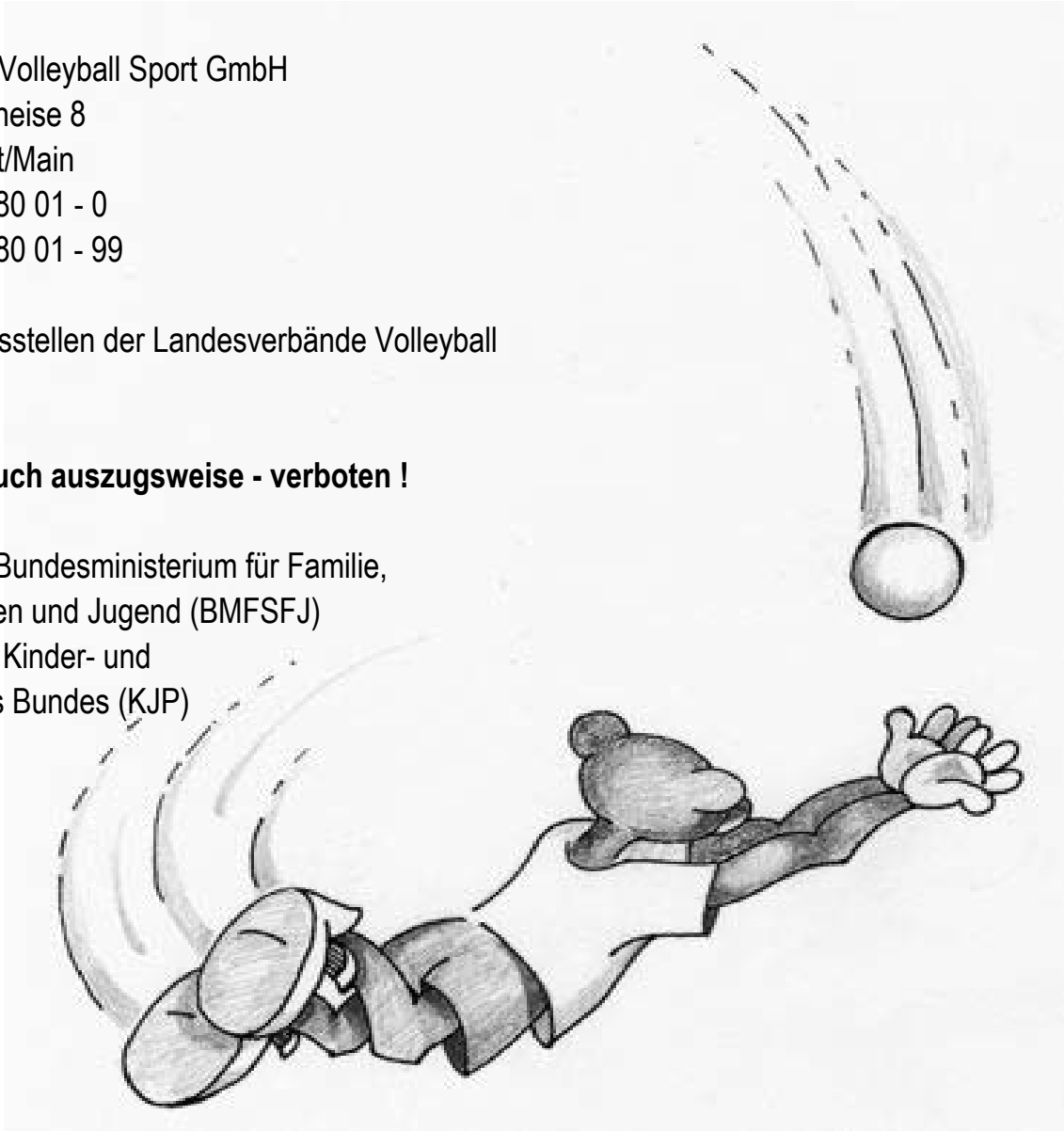
Titelgrafik:
Simone Enger

Vertrieb:
DVS Deutsche Volleyball Sport GmbH
Otto-Fleck-Schneise 8
60528 Frankfurt/Main
Tel.: 0 69/69 80 01 - 0
Fax: 0 69/69 80 01 - 99

sowie Geschäftsstellen der Landesverbände Volleyball

Nachdruck - auch auszugsweise - verboten !

Gefördert vom Bundesministerium für Familie,
Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)
aus Mitteln des Kinder- und
Jugendplan des Bundes (KJP)



INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT 4

PRÜFUNGSWEGWEISER 5

STRUKTUR DES SPIELABZEICHENS VOLLEYBALL ”VOLLI” 6

”KINDERSPIELABZEICHEN VOLLEYBALL” 7

”SPIELABZEICHEN VOLLEYBALL” 11

ABZEICHENSTUFE: BRONZE 12

ABZEICHENSTUFE: SILBER 14

ABZEICHENSTUFE: GOLD 18

PRÜFUNGSKARTE ZUM KINDERSPIELABZEICHEN 21

ERGEBNISBOGEN ZUM SPIELABZEICHEN - VOLLEYBALL 22

ERGEBNISBOGEN ZUM SPIELABZEICHEN - VOLLEYBALL 23

ERGEBNISBOGEN ZUM SPIELABZEICHEN - VOLLEYBALL 24

GESCHÄFTSSTELLEN DER LANDESVERBÄNDE 27

Vorwort

Mit dem **"Spielabzeichen Volleyball"** sollen vor allem Kinder und Jugendliche für das Volleyballspielen gewonnen werden.

Im Sportunterricht dauert es relativ lange, bis die verschiedenen Techniken erlernt sind und dadurch attraktive Spielzüge möglich werden. Ebenso wirken geringe Erfahrungen im Bereich der Antizipation (Ballberechnung) und der Hand-Auge-Koordination im Schulbereich als leistungsbegrenzendes Element für das Zustandekommen eines Spiels.

Durch den Erwerb des Spielabzeichens soll den Schülern ein zusätzlicher motivierender Anreiz gegeben werden, die für das Spiel notwendigen Techniken mittels der Abzeichen zu erlernen und zu üben.

Das Spielabzeichen steht anstelle des herkömmlichen, für Schüler oftmals als langweilig empfundenen öden und stereotypen Techniktrainings.

So sind die Zielübungen, die zum Erreichen des Spielabzeichens gewählt wurden eine Hilfe, die „Durststrecke" des Technikerwerbs mit Spaß und Freude zu überstehen.

Das Spielabzeichen Volleyball wurde ursprünglich auf Initiative des Westdeutschen Volleyball-Verbandes in Zusammenarbeit mit Herrn Dr. Fischer vom Sportinstitut der Universität Dortmund und Herrn Papageorgiou von der Sporthochschule Köln speziell für den Schulsport entwickelt. Der Deutsche Volleyball-Verband (DVV) hat die Grundkonzeption übernommen und in Zusammenarbeit mit der Deutsachen Volleyball-Jugend (DVJ) und dem DVV Lehrausschuss so gestaltet, dass es auch im Vereinssport für Kinder, Jugendliche und Erwachsene im Freizeitsport einen echten Anreiz bietet.

Das Spielabzeichen Volleyball wird in den Stufen **"Kinderspielabzeichen"**, **"Spielabzeichen Bronze"**, **"Spielabzeichen Silber"** und **"Spielabzeichen Gold"** vergeben.

Prüfungswegweiser

Allgemeine Hinweise

Prüfberechtigt sind alle Übungsleiter, Trainer und Sportlehrer, die über die Vergabevoraussetzungen informiert sind.

Die Prüfer können einen oder mehrere, ihnen als fachkundig und zuverlässig bekannte Zuschauer oder Spieler als Helfer hinzuziehen.

Es wird empfohlen, die Schüler möglichst schon vor Beginn einer "Unterrichtsreihe Volleyball" auf die Möglichkeit zum Erwerb des Abzeichens hinzuweisen.

Die Demonstration der technischen Anforderungen stellt eine zusätzliche Motivation dar.

Alle Aufgaben, die für die Prüfung erforderlich sind, sollen vorher geübt werden. Die Abnahme des Abzeichens ist bei bis zu 30 Kindern in 2 Übungseinheiten möglich, wobei eine Stunde für die drei Übungen ausreicht und die zweite Stunde für das Kaiserspiel reserviert ist.

Die Entscheidung über die organisatorische Durchführung der Abnahme des Abzeichens ist dem Prüfer überlassen, wobei eine Förderung der Selbständigkeit der Kinder positiv gesehen wird.

(Die im Text verwendeten Bezeichnungen: Schüler, Spieler, Lehrer, Trainer, Prüfer sind als Synonyme zu verstehen und gelten für beide Geschlechter)

Durchführung der Prüfungen

Jede Schule und jeder Verein kann das Spielabzeichen vorbereiten und jederzeit und überall in eigener Regie abnehmen. Leistungen bei Bundesjugendspielen, Jugend trainiert für Olympia oder offiziellen Wettkämpfen werden als Leistungsnachweis anerkannt, wenn die vorgeschriebenen Bedingungen erfüllt und von einem Prüfberechtigten bestätigt werden. Nach erfolgreich abgelegter Prüfung werden Abzeichen und Urkunde direkt ausgehändigt. Die Ergebnisbögen sind an die Geschäftsstellen der jeweiligen Landesverbände zu senden.

Prüfkarten

Die in dieser Broschüre abgedruckten Prüfungskarten sind zu kopieren und zur Eintragung der Leistungen zu verwenden. Mit der Unterschrift bestätigt der Prüfer die Richtigkeit der erbrachten Leistungen.

Stufen des Spielabzeichens Volleyball "Vollino"

Das Spielabzeichen wird in folgenden Stufen verliehen:

Kinderspielabzeichen
In der Regel für Kinder bis 10 Jahren.
Wird mit einer Altersstufe erst später Volleyball eingeführt, so kann selbstverständlich auch mit älteren Kindern diese Stufe abgelegt werden.

Spielabzeichen Bronze
Spielabzeichen Silber
Spielabzeichen Gold

Für diese drei Stufen gelten keine Altersbegrenzungen. Es kann sofort Gold abgelegt werden.

Bezugsstelle

Die Spielabzeichen und Urkunden können über die Geschäftsstellen der Landesverbände bezogen werden.

Der Preis beträgt für Spielabzeichen und Urkunde:

	Abz.	Urk.
Kinderspielabzeichen	--	0,15 €
Spielabzeichen Bronze	0,97 €	0,15 €
Spielabzeichen Silber	0,97 €	0,15 €
Spielabzeichen Gold	0,97 €	0,15 €

Die Broschüre *"Spielabzeichen Volleyball"* ist durch die Geschäftsstellen der Landesverbände zu beziehen. Der Preis beträgt 2,40 EUR.

(alle Preise gelten zzgl. MwSt.)

"Kinderspielabzeichen Volleyball"

(Altersstufe: Kinder bis 10 Jahre)

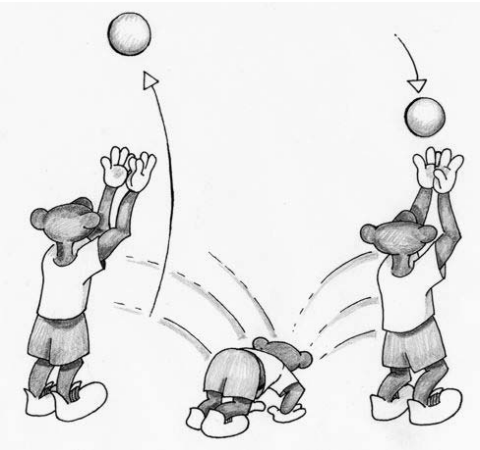
Allgemeine Bestimmungen

Das "Kinderspielabzeichen" ist für die Volleyball-Vorstufe ***(Primarstufe/Kinder von 7 bis 10 Jahre)*** gedacht und konzipiert. Zum Erlangen des Abzeichens müssen vier Übungen absolviert werden, die schwerpunktmäßig auf das Prüfen der koordinativen Fähigkeiten orientiert sind und unter dem Einsatz von Grundfertigkeiten ("Volleyball-Basisgrund-Fertigkeiten") durchgeführt werden. Nach der Beherrschung von Werfen – Fangen-Fertigkeiten kann die Abnahme durchgeführt werden. Jedes Kind, das an der Prüfung teilgenommen hat, bekommt ein Abzeichen und eine Urkunde, auf der die erreichte Punktzahl angegeben wird.

Anforderungen

1. "Fang den Ball"

Der Übende hat die Aufgabe, einen Ball beidhändig hochzuwerfen, den Boden mit beiden Händen und einem Knie zu berühren und den Ball wieder im Stand beidhändig zu fangen.



Bewertungssystem und organisatorischer Ablauf:

Die Kinder bilden 3er Gruppen und erhalten pro Gruppe einen Ball. Jedes Kind hat 20 Versuche, ein gelungener Versuch ergibt einen Punkt. Ein nicht werfendes Kind zählt die erreichten Punkte, während das andere nicht werfende die Versuche zählt. Nach 20 Versuchen wird gewechselt. Sind alle drei Schüler mit der Übung fertig, geben sie die erreichten Punktzahlen dem Lehrer an, der trägt diese in die Prüfungskarte ein.

Ballmaterial: Mini- bzw. Volleybälle.

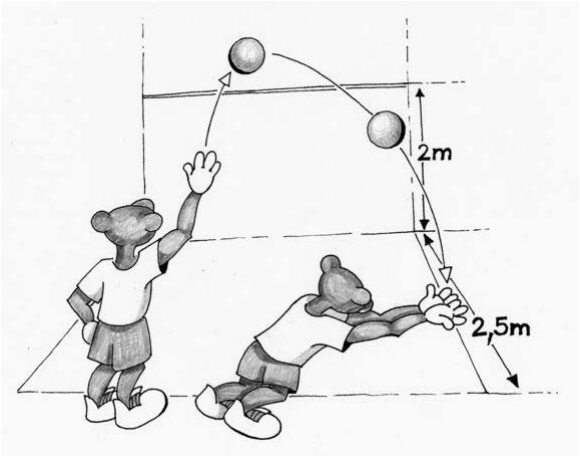
2. "Zielwurf"

Ein Tennisball wird über eine 1,30 Meter hohe Schnur einarmig auf das Ziel geworfen. Das Ziel besteht aus einer längs gelegten Turnmatte auf der in der Mitte ein kleiner Kasten steht. Der Abstand zwischen Schnur und Matte beträgt 3 Meter.

Bewertungssystem und organisatorischer Ablauf:

Die Übung wird in 3er Gruppen durchgeführt, wobei einer wirft, ein anderer die Treffer zählt und der Dritte die Versuche zählt und für das Ball holen verantwortlich ist. Jeder hat 10 Versuche. Der Ball muss über die Schnur auf den Kasten oder auf die Matte geworfen werden. Ein Kastentreffer zählt zwei Punkte, ein Mattentreffer einen. Wird die Leine berührt, so ist der Versuch gescheitert (Der Wurf muss geradlinig erfolgen und darf nicht als Bogenwurf ausgeführt werden). Sind alle drei Schüler mit der Übung fertig, werden die erreichten Punktzahlen in die Prüfungskarte eingetragen.

Ballmaterial: Tennisbälle, Gymnastikbälle



3. "Wassergraben werfen"

Vor einer Wand wird ein Feld festgelegt; das Feld enthält eine 2,5 m "Tabuzone" auf dem Boden sowie ca. 2 m hohe Markierung/Linie an der Wand (Netzmarkierung). Die Kinder sollen aus dem Bereich hinter der "Tabuzone" den Ball über die Linie werfen (Art des Werfens ist freigestellt) und den abprallenden Ball ebenfalls hinter der "Tabuzone" beidhändig fangen.

Bewertungssystem und organisatorischer Ablauf:

Die Schüler bilden Dreiergruppen. Diese Übung wird nacheinander ausgeführt, d.h. ein Kind wirft, die beiden anderen zählen Erfolge und Versuche. Jeder Schüler hat 10 Versuche. Für jeden gelungenen Versuch gibt es einen Punkt. Sind alle drei Schüler mit der Übung fertig, geben sie die erreichten Punktzahlen dem Lehrer an, der trägt diese in die Prüfungskarte ein.

Ballmaterial: Mini- bzw. Volleybälle, Gymnastikbälle oder ähnliche.

4. "Ball über die Schnur" – 1 gegen 1

Zwei Kinder spielen auf einem Spielfeld "Werfen-Fangen" gegeneinander. Ziel ist es, den Ball so über eine Schnur zu werfen, dass es dem anderen Kind nicht gelingt, diesen zu fangen. Techniken sind das Werfen und Fangen, wobei beidhändig über Stirnhöhe geworfen wird (Stoßwurf aus einer Körperstreckung heraus). Das Fangen kann beliebig erfolgen, wobei jeder gefangene Ball vor dem Werfen erst in Stirnhöhe gebracht werden muss.
Fang- und Wurfstelle sind identisch.

"Spielform: "Kaiserspiel"[1]

Es wird 1 x 1 gespielt. Nach einem Durchgang wechseln auf den einzelnen Feldern die Mannschaften die Seiten. Die Sieger wechseln auf die "Siegerseite", die Verlierer auf die "Verliererseite" (s. Skizze Wechsel I), dann wechseln alle Spieler gegen den Uhrzeigersinn um ein Feld weiter (s. Skizze, Wechsel II) und spielen die nächste Runde. Bei größeren Spielerzahlen gehen die Spieler nach dem "Wechsel II" in die Warteposition (s. Skizze, Wechsel III) und die von der Warteposition ins Feld. Dann wird der Vorgang wiederholt.

Bei Beginn und wenn der Ball "tot" ist, wird jeweils der erste Ball aus der Mitte des Feldes geworfen und zwar von der Seite auf der er nach dem Fehler liegen geblieben ist.

Je Sieg (bei Punktegleichheit entscheidet der nächste Ball) bekommt man 2 Punkte.

<u>Regeln:</u> Fehler: Der Ball wird ins "Aus" geworfen, wird nicht gefangen, wird unter das Netz geworfen, die Schnur wird von dem Spieler berührt;

Spielfeldgröße: 4,5 m x 3 m;

Schnurhöhe: ca. 2 m;

Zählweise: gezählt wird jeder Fehler;

Spieldauer: 2 – 3 Minuten pro Spiel.

<u>Ballmaterial:</u> Minivolleybälle, Volleybälle oder ähnliche.

[1] *Das "Kaiserspiel" kann durch eine andere Spielform (Turnierform) ersetzt werden, wobei die technisch-taktischen Anforderungen sowie die Spielregeln des Spiels "Ball über die Schnur" beizubehalten sind.*

Organisatorische Hinweise:

Eine Zauberschnur wird von einer Seite der Halle zur anderen Seite gespannt und mit Hochsprungständern o. ä. abgestützt. Die Höhe der Schnur sollte ungefähr 2 Meter betragen.

Je nach Größe der Klasse sollten so viele Spielfelder vorhanden sein, wie 4er Gruppen gebildet werden können. Die Spielfelder sollten 9 m lang und 3 m breit sein und werden in der Mitte von der Zauberschnur geteilt. Die Zahl der Spielfelder ist nur von Hallenbedingungen und Schülerzahl abhängig (praktisch gesehen hat sich als optimal eine Zahl von 6 bis 8 Felder erwiesen). Besteht die Klasse aus einer ungeraden Zahl von Schülern, so werden ein oder zwei 3er Gruppen gebildet. Zur Feldmarkierung kann man die vorhandenen Hallenlinien und/oder Klebeband benutzen.

Die Gruppen werden auf die Spielfelder aufgeteilt. Zwei Spieler einer Gruppe spielen gegeneinander, während die anderen dieser Gruppe die Punkte zählen und sich in einer Warteposition hinter dem Feld (jeweils auf einer Seite) befinden. Nach jeder Spielrunde werden alle Sieger mit einem Filzstift durch einen Strich auf der Hand markiert. Am Ende des Spiels (nach allen Runden) bekommt man für einen Sieg (einen Strich) 2 Punkte.

Die erreichten Punkte werden in die Prüfungskarte eingetragen.

Bei der Berechnung von Spielrundenzahl ist folgendermaßen vorzugehen: Schülerzahl geteilt durch zwei gibt die erforderliche Rundenzahl, d. h. bei 20 Schülern werden mindestens 10 Runden gespielt, bei 30 mindestens 15 Runden usw. Der Lehrer stoppt die Zeit und gibt die Wechsel bekannt.

⑤ ***"Kaiserspiel"-Ausgangsaufstellung***

WP	WP	WP	WP	WP	WP	
1	2	3	4	5	6	Siegerseite
12	11	10	9	8	7	Verliererseite
WP	WP	WP	WP	WP	WP	

Nach einer Runde:

WP	WP	WP	WP	WP	WP	
Sieger 1	2	Sieger 3	4	5	6	Siegerseite
12	Sieger 11	10	Sieger 9	Sieger 8	Sieger 7	Verliererseite
WP	WP	WP	WP	WP	WP	

Nach Wechsel I (s. Beschreibung)

WP	WP	WP	WP	WP	WP	
1	11	3	9	8	7	Siegerseite
12	2	10	4	5	6	Verliererseite
WP	WP	WP	WP	WP	WP	

Nach Wechsel II (s. Beschreibung)

WP	WP	WP	WP	WP	WP	
11	3	9	8	7	6	Siegerseite
1	12	2	10	4	5	Verliererseite
WP	WP	WP	WP	WP	WP	

Nach Wechsel III (s. Beschreibung)

11	3	9	8	7	6	
WP	WP	WP	WP	WP	WP	Siegerseite
WP	WP	WP	WP	WP	WP	Verliererseite
1	12	2	10	4	5	

WP = Warteposition

1 2, 3 ..... 12 – Mannschaften

„Spielabzeichen Volleyball"

Allgemeine Bestimmungen

Das "Spielabzeichen Volleyball" ist für die Sekundarstufe I und II und für Jugendliche sowie Erwachsene im Freizeitsportbereich gedacht und konzipiert.

Zum Erlangen des Abzeichens muss die jeweilige Anzahl an Übungen erfolgreich absolviert werden, die schwerpunktmäßig auf das Prüfen von Volleyball-Grundtechniken und grundlegendes taktisches Spielverhalten orientiert sind.

Der Erwerb des Abzeichens ist so konzipiert, dass das Abzeichen für fortgeschrittene Schüler bzw. Vereinsspieler unabhängig von der vorausgehenden Stufe erworben werden kann. Wird Volleyball relativ spät eingeführt (etwa in der 9. Klasse; im Verbands-/Vereinsbereich Quereinsteiger bei B/A-Jugend und Erwachsene), sollte direkt der Erwerb des Silberabzeichens angestrebt werden.

Allgemeine organisatorische Hinweise:

- Jede Stufe des Spielabzeichens kann unabhängig vom Besitz des Kinderspielabzeichens oder einer anderen Stufe erworben werden.
- Die Leistungsprüfung wird nicht ausschließlich vom Lehrer übernommen, sondern die Schüler können ihre Leistungen anhand von Prüfkarten gegenseitig festhalten.
- Für die Abnahme des Abzeichens ist es günstig, zu Beginn der Unterrichtsstunde feste Paare zu bilden, die bei allen Übungen und ggf. beim Spiel für die gegenseitige Leistungskontrolle zuständig sind (da immer ein Schüler von seinem Partner beobachtet wird, können die Leistungen genau erfaßt werden)
- Die Entscheidung über die organisatorische Durchführungsform der Abnahme des Abzeichens ist den jeweiligen Lehrern überlassen und soll immer die gegebenen Voraussetzungen berücksichtigen.
- Die Abnahme des Abzeichens sollte bei den Klassen ab 25 bis 30 Schüler während 2 UE (einer Doppelstunde) erfolgen.
- Als Ballmaterial können Mini- bzw. Volleybälle eingesetzt werden.

Abzeichenstufe: Bronze (Anfänger)

Allgemeine Bestimmungen

Zum Erlangen des Abzeichens müssen drei Übungen erfolgreich absolviert werden. Vorgesehene Spielfeldgröße: 6 x 6 m, Netzhöhe (Schnur oder Absperrband): 2,00 m – 2,10 m weiblich (w) und männlich (m).

Anforderungen:

1. "Kannst Du Kunststücke mit dem Ball ?"

Aus dem folgenden Katalog von 5 Übungen müssen die Schüler/Spieler mindestens 4 erfolgreich bewältigen:

1. Einen Ball rückwärts durch die Beine hochwerfen, umdrehen und wieder fangen.
2. Einen Ball im Stand senkrecht hochwerfen und im Sitzen fangen.
3. Einen Ball an die Wand werfen, abprallen lassen und im Moment der Bodenberührung mit gegrätschten Beinen über den Ball springen.
4. Einen Ball rechts neben einer Linie senkrecht hochwerfen, danach eine Markierung im seitlichen Abstand von 3 Metern berühren und anschließend den Ball nach einmaliger Bodenberührung wieder fangen.
5. Einen Ball 5 mal ununterbrochen "volley" spielen. Hierbei sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt. Der Ball darf nur nicht gefangen oder mit den Füßen gespielt werden.

Bewertung:

Die Schüler müssen zur Erfüllung der Teilaufgabe diese 5 mal lösen. Pro Teilaufgabe haben die Schüler 90 Sekunden Zeit.

Organisatorische Hinweise:

Die Übungen sind im Stationsbetrieb durchzuführen. Auf der Prüfkarte sind die Übungen für die Schüler nachvollziehbar dargestellt. Beginn und Ende der Übungszeit werden vom Lehrer angesagt. Nach Ablauf der Zeit wechseln alle Gruppen zur nächsten Station. Die Schüler sollten ausdrücklich darauf hingewiesen werden, auf wegspringenden Bälle zu achten und die Übung so auszuführen, daß niemand gefährdet wird.

2. "Wie gut kannst Du spielen ?"
"Wirf Dir den Ball an. Spiele ihn im oberen Zuspiel über die Markierung an die Wand und fang den Ball wieder auf."

Organisatorische Hinweise:
Die waagrechte Markierung befindet sich in der Höhe von 2,50 m an der Wand. Der Abstand zur Wand darf frei gewählt werden. Bei 20 Versuchen muß die Übung 12x gelingen. Die Übung gelingt am besten, wenn der Ball mit beiden Händen von unten geworfen wird.

3. "Wie geschickt kannst Du spielen ?"
"Wirf den Ball hoch und lass ihn aufprallen. Danach spiele ihn im oberen Zuspiel an die Wand und fang ihn wieder auf."

Organisatorische Hinweise:
Markierung und Abstand zur Wand wie in Übung 1. Bei 10 Versuchen muss die Übung mindestens fünfmal gelingen.

4. "Wie genau kannst Du spielen ?"
"Wirf Dir den Ball an und spiele ihn im oberen Zuspiel auf einen Basketballkorb."

Organisatorische Hinweise:
Steht für diese Übung kein normales Basketball-Feld zur Verfügung, soll die Abspiellinie 1 m vor der Freiwurflinie sein. Ansonsten soll sie sich 3,60 m vor dem Brett befinden.
er Ring ist auf einer Höhe von 3,05 m.
Bei 20 Versuchen sollen 10 Punkte erreicht werden, wobei eine Ballberührung des Rings von oben 1 Punkt zählt und der Treffer in den Korb 3 Punkte.

5. "Wie gut kannst Du aufschlagen ?"
" Mach einen Aufschlag von unten gegen die Wand."

Organisatorische Hinweise:
Markierung an der Wand wie bei Übung 2. Die Aufschlaglinie befindet sich 6 m vor der Wand. Bei 10 Versuchen muss die Übung mindestens fünfmal gelingen.

6. "Wie gut kannst Du baggern ?"
"Wirf den Ball von unten gegen die Wand, baggere ihn dann gegen die Wand und fange ihn wieder auf."

Organisatorische Hinweise:
Markierung und Abstand wie bei Übung 2. Beim Bagger sollte ein Bein etwas vorn stehen. Bei 20 Versuchen muss die Übung mindestens achtmal gelingen.

7. "Wie gut kannst Du übers Netz spielen ?"
"1 mit 1 über das Netz"

Organisatorische Hinweise:
Die Netzhöhe ist beliebig, mindestens aber 20 cm über der Reichhöhe der Spieler. Nach dem Anwerfen oder Anpritschen muss der Ball viermal über das Netz gespielt werden.

Abzeichenstufe: Silber (Fortgeschrittene)

Allgemeine Bestimmungen

Zum Erlangen des Abzeichens müssen mindestens vier Übungen erfolgreich absolviert werden.

Zur Teilnahme an der Prüfung wird das **Abzeichenstufe Bronze** nicht vorausgesetzt. Allerdings muss dann die Geschicklichkeitsübung von Bronze zusätzlich durchgeführt werden.

Jugendliche und Erwachsene, die eine entsprechende Leistungsfähigkeit mitbringen, können direkt für die Prüfung der Abzeichenstufe in Silber zugelassen werden.

Vorgesehene Spielfeldgröße:
6 m x 6 m bzw. 6 x 9 m
Netzhöhe (Schnur oder Absperrband):
2,10 – 2,20 m (w) 2,10 – 2,35 m (m)

Anforderungen:

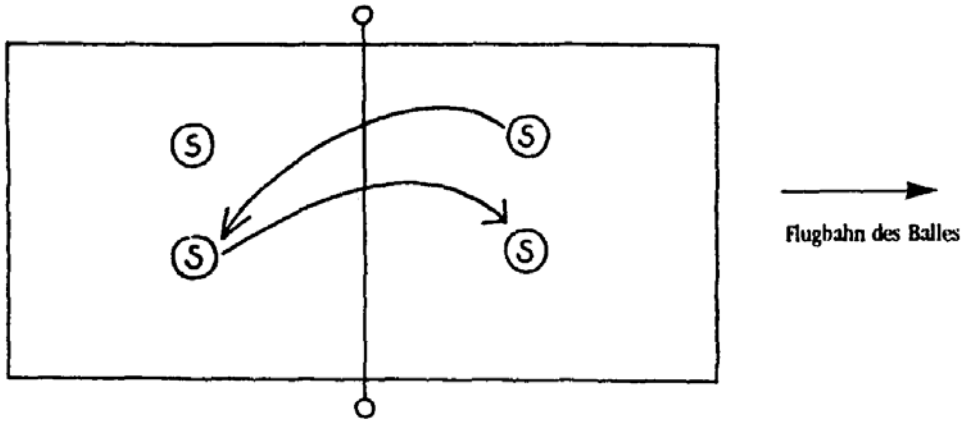
1. "Wie gut kannst Du pritschen?"
Vier Schüler pritschen sich den Ball in zwei 2er Gruppen direkt über das Netz zu (Minutennetz, Baustellenband in der Halle quer gespannt). Die Paare müssen sich immer verständigen, wer den Ball spielt.

Bewertung:

Innerhalb von 2 Minuten sollte der Ball ohne Unterbrechung das Netz 10 mal überquert haben (5 Aktionen pro Seite). Fällt der Ball zu Boden, muss mit dem Zählen neu angefangen werden.

Organisatorische Hinweise:

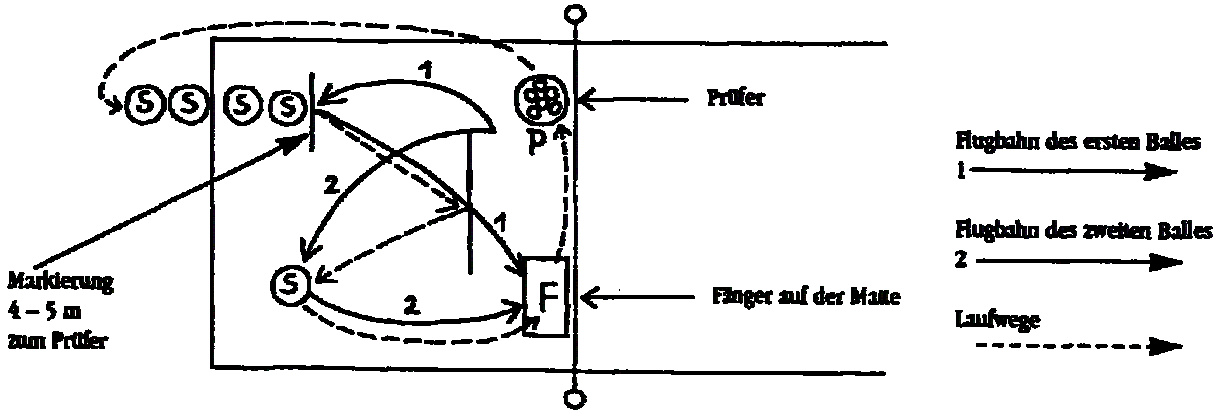
Um die Gefahr, dass auf einer Seite ein Schüler alle Bälle spielt auszuschließen, sollten für diese Übung leistungshomogene 4er Gruppen gebildet werden. Ist dies nicht möglich, muss mit zusätzlichen Regeln ein dauerhaftes Spielen nur eines Schülers unterbunden werden (z. B. kein Schüler darf dreimal hintereinander spielen).



2. "Wie gut kannst Du baggern?"
Die Schüler (S) stehen hintereinander in einer Reihe außerhalb des Feldes.
Der erste Schüler rückt bis zu einer Markierung (Linie) vor, die sich etwa einen Meter von der Grundlinie entfernt befindet. Auf einer Matte am Netz befindet sich ein Fänger (F).
Der Prüfer hat neben sich einen umgedrehten Kasten als Ballbehälter.
Der erste Schüler bekommt vom Prüfer einen Ball zugeworfen, den er zum Ziel (dem auf der Matte stehenden Schüler F) zurückbaggert. Er läuft dann zur Feldmitte, berührt den kleinen Kasten, läuft zurück zur Position 2 und baggert ebenfalls den zugeworfenen Ball zum Ziel zurück. Der Schüler auf der Matte muss den Ball über Kopfhöhe fangen. Knien ist dabei nicht erlaubt.

Bewertung:
Es werden vier Durchgänge gespielt, d.h. jeder Spieler muss 8x baggern. Von acht unteren Zuspielen müssen vier erfolgreich sein.

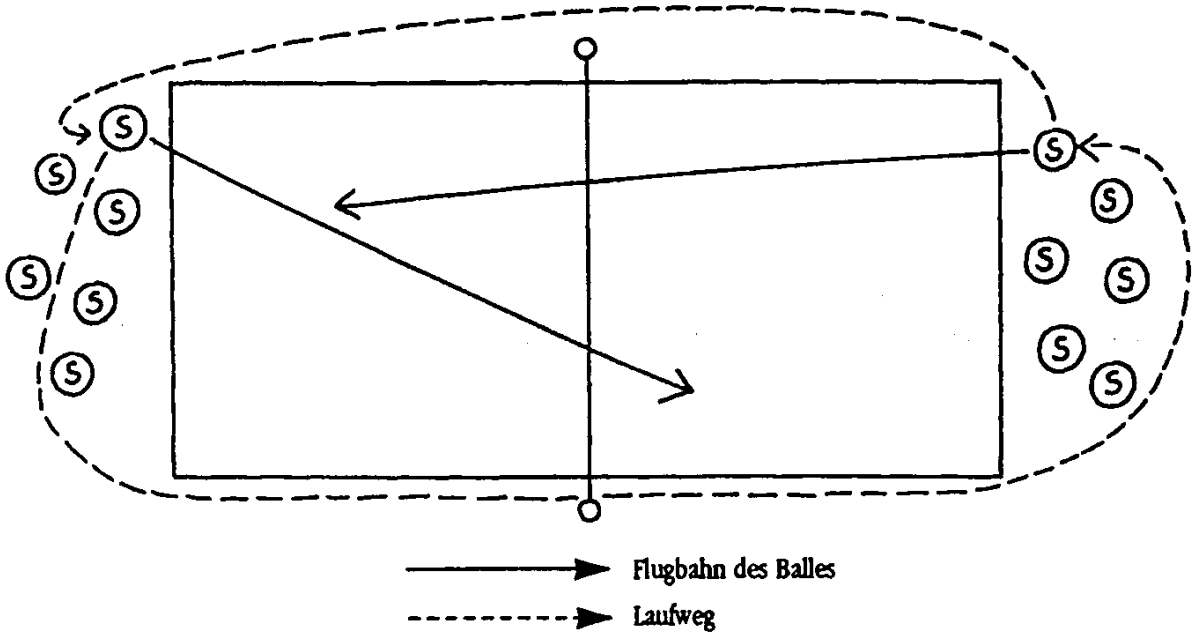
Hinweise:
- Bei größerer Schülerzahl (16 und mehr) ist die Übung auf beiden Seiten des Netzes gleichzeitig durchzuführen, d.h. pro Feldseite acht Schüler, wobei vier Schüler üben und vier beobachten. Das Zuspielen muss dann von einem Helfer oder einem leistungsstärkeren Schüler übernommen werden.
- Der Ball sollte vom Lehrer so geworfen werden, dass der Schüler ein bis zwei Schritte zum Ball laufen muss. Bei einem Fehlwurf des Lehrers ist dieser Wurf zu wiederholen.
- Die Vorgabe des Fangens über Kopfhöhe soll vermeiden, dass Bälle so flach zum Fänger gespielt werden, dass dieser nicht mehr spielbar wäre. Der Fänger darf sich daher zum Fangen das Balles nicht hinknien.



3. "Wie sicher ist Dein Aufschlag?"
Aufschläge mit Nachlaufen.
Nachdem der Schüler eine Aufgabe geschlagen hat, wechselt er zur anderen Feldseite, um von dort die nächste Aufgabe zu schlagen. Das Ziel ist das ganze Spielfeld.

Bewertung:
Jeder Schüler soll 10 Aufgaben schlagen. Hiervon müssen mindestens 5 das Feld treffen.

Organisatorische Hinweise:
Die Schüler laufen zum Seitenwechsel außen um das Feld herum, um Verletzungen durch fliegende und rollende Bälle zu vermeiden und um keine aufschlagenden Schüler zu stören.

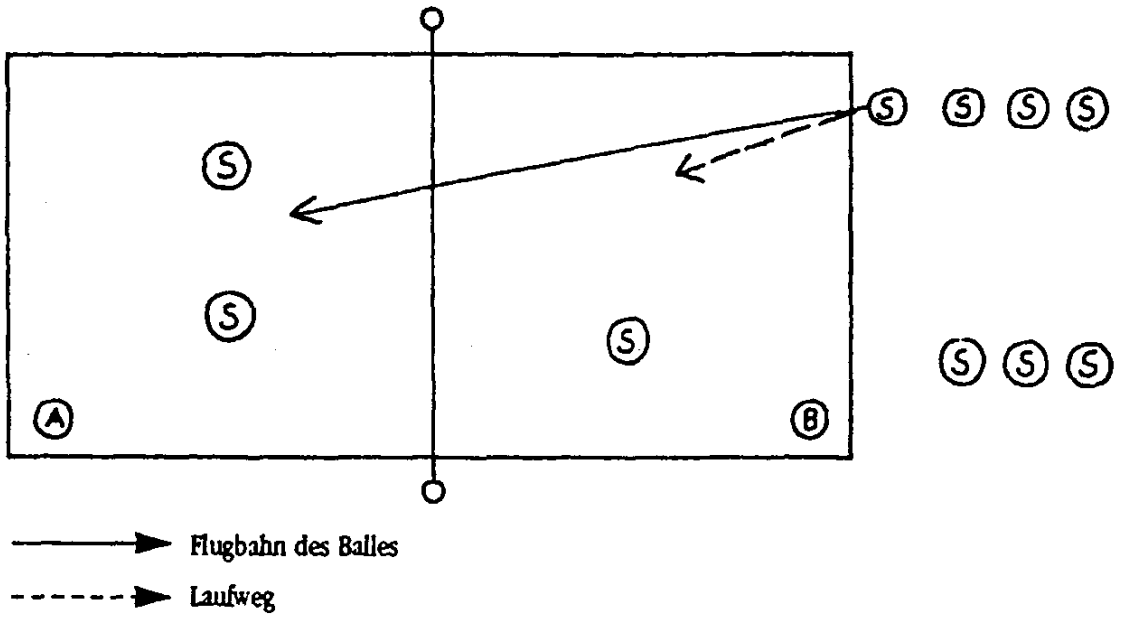


4. "Wie gut kannst Du spielen?!"
Hierbei wird in 2er Gruppen gespielt. Zwei Paare stehen im Feld, die anderen Paare stehen auf der rechten Seite hinter der Grundlinie. Jedes der wartenden Paare hat einen Ball. Der erste Ball wird immer von der rechten Seite ins Spiel gebracht. Die ersten zwei Paare spielen den Ball aus. Die Mannschaft, die den Fehler macht, verlässt das Feld und stellt sich hinter den wartenden Mannschaften an. Die andere Mannschaft erhält einen Punkt. Verliert die linke Mannschaft, wechselt die Rechte unter dem Netz durch die Seite und die neue Mannschaft rückt nach, verliert die rechte Mannschaft, bleibt die linke stehen und die neue Mannschaft rückt nach.
Bei Aufschlagfehler gibt es keinen Punkt.

Bewertung:
Das Spiel sollte je nach Anzahl der Schüler ca. 10 Minuten durchgeführt werden. Innerhalb dieser Zeit sollte jede Mannschaft 5 Punkte gesammelt haben.

Organisatorische Hinweise:
Es müssen mindestens 3 Mannschaften an dem Spiel teilnehmen. Bei mehr als 3 Mannschaften scheidet eine Mannschaft aus, sobald sie 5 Punkte erreicht hat.

- Bei Zeitmangel und zu vielen Mannschaften kann das Feld längs halbiert werden (6 m x 4,5 m) und kann auf beiden Feldern gleichzeitig gespielt werden.
- Es muss nach 2 bzw. 3 Ballkontakten pro Spielzug gestrebt werden.



– wenn A gewinnt, dann B läuft weg, und die neue Mannschaft rückt nach.
– wenn B gewinnt, dann A läuft weg, B wechselt unter dem Netz die Seite und die neue Mannschaft rückt nach.

Abzeichenstufe: Gold (Könner)

Allgemeine Bestimmungen

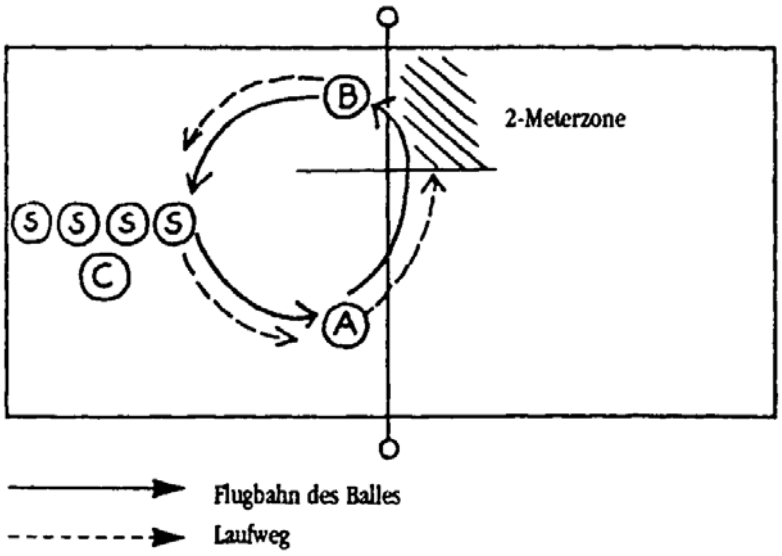
Zum Erlangen des Abzeichens müssen mindestens vier Übungen erfolgreich absolviert werden.
Vorgesehene Spielfeldgröße: 9 m x 9 m.
Netzhöhe: 2,24 m (w) und 2,43 m (m).

Anforderungen

1. "Gute Steller werden gesucht"
Pritschen im Dreieck mit Nachlaufen. Zwei Schüler (A und B) stehen sich am Netz in einem Abstand von 4 – 5 Metern gegenüber. Die restlichen Schüler (C) stehen hintereinander 5 – 6 Meter vom Netz entfernt. Am Netz ist in einer Entfernung von 2 Meter zur Seitenlinie eine Markierung angebracht (z. B. Antenne, Klebeband, Handtuch etc.). Der erste Spieler der Reihe hat den Ball und spielt ihn zum rechten Netzspieler. Der Ball wird nun im Dreieck weitergespielt. Jeder Spieler läuft seinem Ball hinterher und nimmt die Position seines Vorspielers ein bzw. stellt sich wieder hinten an.

Bewertung:
Es werden alle Pässe parallel zum Netz gewertet, die innerhalb des 3-Meter-Raumes in die Angriffszone im Bereich zwei Meter von der Antenne vom Spieler A gespielt werden und von den nächsten Spielern (B) noch gespielt werden können. Von acht Pässen müssen vier erfolgreich sein.

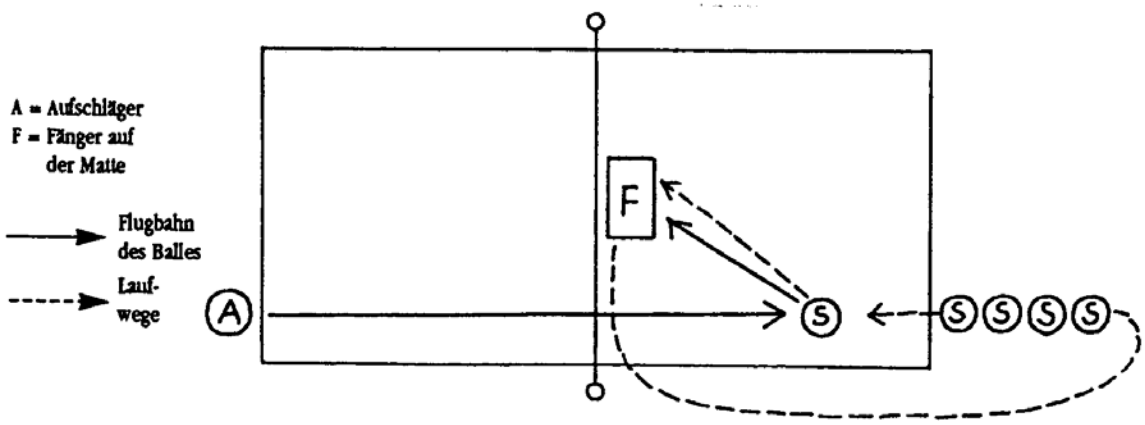
Organisatorische Hinweise:
Um die Chancengleichheit für alle zu gewährleisten, sollte die Reihenfolge der Schüler mehrfach geändert werden.



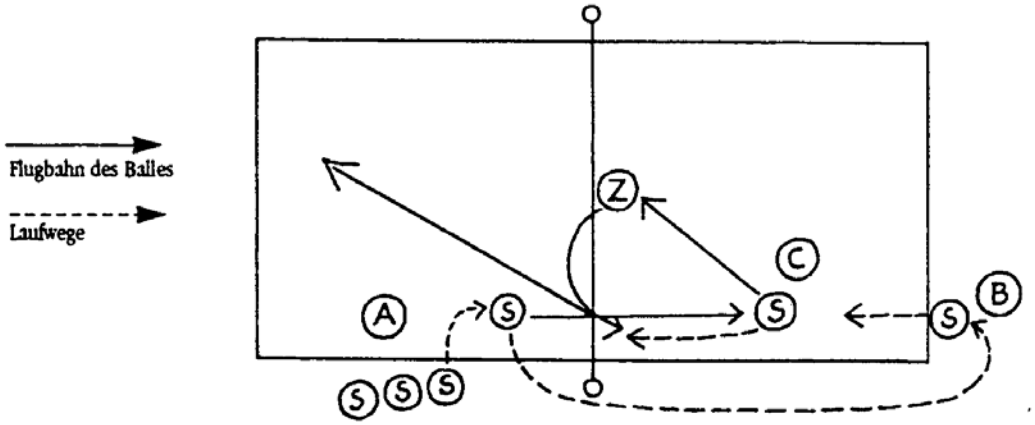
2. "Gute Annehmer werden gesucht"
Annahme nach Aufschlag. Aufgeschlagen wird von einem festen Spieler (entweder durch einen sicheren Schüler oder durch den Lehrer). Der Annahmespieler spielt den Ball zum Fänger, der auf einer Matte am Netz steht. Danach wird der Annahmespieler selbst zum Fänger. Der Fänger legt den Ball in die Ballkiste beim Aufschläger und stellt sich wieder an.

Bewertung:
Von acht Annahmen müssen vier erfolgreich sein, d. h. der Fänger muss beim Fangen mit mindestens einem Bein auf der Matte stehen und den Ball über Kopfhöhe im Stehen fangen.

Organisatorische Hinweise:
- Es wird von der rechten Seite des Spielfeldes longline aufgeschlagen. Bei verschlagener Aufgabe wird diese wiederholt.
- Bei größeren Schülerzahlen kann auf beiden Spielfeldhälften gleichzeitig gespielt werden.
- Bei leistungsstarken Gruppen wechselt der Aufschläger zum Annahmespieler, dann zum Fänger und wieder zum Aufschläger. Anschließend wird der Vorgang wiederholt (die Übung verläuft im Kreisverkehr).



3. "Gute Angreifer werden gesucht"
Angriff nach Abwehr eines zugespielten Balles. Die Schüler stehen sich in zwei Reihen auf beiden Seiten des Netzes gegenüber. Der erste Schüler der Reihe (A) spielt den Ball über das Netz auf den Spieler auf der anderen Seite (C), wechselt dann die Seite und stellt sich auf die Warteposition am Ende der Reihe dieser Seite (B). Der Angespielte wehrt den Ball zum Zuspieler (Z) (Lehrer oder zuspielstarke Schüler) ab und bereitet sich auf den Angriff vor. Nach seinem Angriff holt er sich den Ball wieder und stellt sich in seiner Gruppe (A) an. Der nächste Spieler kommt zum Einsatz.



Bewertung:
Von acht möglichen Angriffen (”Lob” bzw. ”Angriffsschlag” im Sprung) sollte jeder Schüler mindestens vier erfolgreich (regelrecht) abschließen.

Organisatorische Hinweise:
- Die Schüler auf der Warteposition (A) sollten aufgrund der Verletzungsgefahr durch geschlagene Bälle außerhalb des Feldes warten.
- Bei größeren Spielerzahlen (ab 16) soll gleichzeitig auf beiden Seiten des Spielfeldes geübt werden (das Spielfeld wird längs halbiert).
- Bei einem schlechten 2. Pass (Zuspiel) wird der Versuch nicht gewertet und wiederholt.
- Bei leistungshomogenen Gruppen kann der Angreifer zum Zuspieler wechseln, nach dem Zuspiel wechselt er die Seite, holt sich den Ball und stellt sich wieder am Ende der Reihe auf die Anfangsposition (die Übung verläuft im Kreisverkehr).

4. ”Gute Mannschaften werden gesucht”
Es sind Volleyballspielformen von 2 x 2 bis 6 x 6 anzuwenden, wobei auf Zeit gespielt wird.

Bewertung:
Innerhalb von 10 Minuten sollte jede Mannschaft fünf Dreier-Spielzüge (Annahme/Abwehr, Zuspiel, Angriff) gespielt haben.
Als Angriffsschlag gilt ”Lob” bzw. ”Schlag” im Sprung. Beim Aufschlag darf die Fehlerquote einer Mannschaft maximal 25% betragen.

Organisatorische Hinweise:
Die Beobachtung des Spiels kann vom Lehrer bzw. von einem Schüler festgehalten werden.

Prüfungskarte zum Kinderspielabzeichen

	Name	Fangball	Zielwurf	Wassergraben	Kaiserspiel	gesamt
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						

Ergebnisbogen zum Spielabzeichen - Volleyball

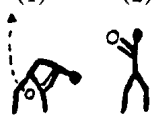
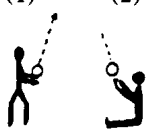
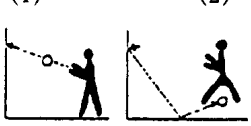
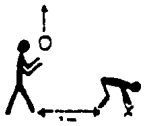
Spielabzeichen – Bronze

Name: A _____

B _____

Aufgabenstellung: A führt die Übungen für das Spielabzeichen durch, B beobachtet ihn und notiert die Anzahl der gültigen Versuche.
Anschließend erfolgt der Partnerwechsel, der von eurem Lehrer angesagt wird.
Nun beobachtet A und B führt die Übungen durch.

1. Übungsform: "Kannst Du Kunststücke mit dem Ball?"
+ → Aufgabe geschafft - → Aufgabe nicht geschafft

	Ball rückwärts durch die Beine werfen (1), umdrehen und wieder fangen (2).	Ball senkrecht hochwerfen (1), im Sitzen fangen (2).	Ball an die Wand werfen (1), abprallenden Ball im Moment der Bodenberührung mit gegrätschten Beinen über-springen (2).	Ball neben einer Linie senkrecht hochwerfen, Markierung (Abstand 3 Meter) berühren und den Ball nach einmaliger Bodenberührung wieder fangen.	Ballprobe: Ball 5 mal in der Luft halten; Festhalten des Balles ist nicht erlaubt.
	(1) (2) 	(1) (2) 	(1) (2) 		
A					
B					

	A	B	Mindestanforderung
2. Übungsform: "Wie gut kannst Du spielen?" Von 20 Versuchen waren wie viele gültig?			12 gültige Versuche
3. Übungsform: "Wie geschickt kannst Du spielen?" Von 10 Versuchen waren wie viele gültig?			5 gültige Versuche
4. Übungsform: "Wie genau kannst Du spielen?" Wie viele Punkte hast Du bei 20 Versuchen erreicht?			10 Punkte
5. Übungsform: "Wie gut kannst Du aufschlagen?" Von 10 Versuchen waren wie viele gültig?			5 gültige Versuche
6. Übungsform: "Wie gut kannst Du baggern?" Von 20 Versuchen waren wie viele gültig?			5 gültige Versuche
7. Übungsform: "Wie gut kannst Du übers Netz spielen?" Wie viele Ballwechsel hattet Ihr bei Eurem besten Versuch?			4 Ballwechsel

Datum _____ Unterschrift des Prüfers _____

Ergebnisbogen zum Spielabzeichen - Volleyball

Spielabzeichen - Silber

Name: A_____

B_____

Aufgabenstellung: A führt die Übungen für das Spielabzeichen durch, B beobachtet ihn und notiert immer ob ein Versuch gut oder nicht so gut war. Anschließend erfolgt der Partnerwechsel, der von eurem Lehrer angesagt wird. Nun beobachtet A und B führt die Übungen durch.

1. Übungsform: ”Wie gut kannst Du pritschen?”

+ → Der Ball ist 10 mal ohne Unterbrechung über das Netz gespielt worden
- → Der Ball ist nicht 10 mal ohne Unterbrechung über das Netz gespielt worden

A :	
B :	

2. Übungsform: ”Wie gut kannst Du baggern?”

+ → Ziel getroffen
- → Ziel nicht getroffen

Ergebnis	1. Versuch		2. Versuch		3. Versuch		4. Versuch	
Ball								
A								
B								

3. Übungsform: ”Wie sicher ist Dein Aufschlag?”

+ → Aufgabe regelgerecht
- → Aufgabe nicht regelgerecht

Ergebnis	1. Vers.	2. Vers.	3. Vers.	4. Vers.	5. Vers.	6. Vers.	7. Vers.	8. Vers.	9. Vers.	10. Vers.
A										
B										

4. Übungsform: ”Wie gut kannst Du spielen?”

+ → Anforderungen sind erreicht worden (5 Punkte)
- → Anforderungen sind nicht erreicht worden

A :	
B :	

Datum _____ Unterschrift des Prüfers _____

Ergebnisbogen zum Spielabzeichen - Volleyball

Spielabzeichen - Gold

Name: A_____

B_____

Aufgabenstellung: A führt die Übungen für das Spielabzeichen durch, B beobachtet ihn und notiert immer ob ein Versuch gut oder nicht so gut war. Anschließend erfolgt der Partnerwechsel, der von eurem Lehrer angesagt wird. Nun beobachtet A und B führt die Übungen durch.

1. Übungsform: ”Gute Steller werden gesucht.”

+ → Wenn der Ball von der Position 4 innerhalb des Zielraums zurück ins Hinterfeld gepritscht wird
- → Wenn der Ball außerhalb des Zielraums ins Hinterfeld gepritscht wird oder wenn er gebaggert werden muss

Ergebnis	1. Vers.	2. Vers.	3. Vers.	4. Vers.	5. Vers.	6. Vers.	7. Vers.	8. Vers.
A								
B								

2. Übungsform: “Gute Annehmer werden gesucht.”

+ → Annahme kommt zum Fänger auf die Matte
- → Der Ball kann nicht gefangen werden

Ergebnis	1. Vers.	2. Vers.	3. Vers.	4. Vers.	5. Vers.	6. Vers.	7. Vers.	8. Vers.
A								
B								

3. Übungsform: ”Gute Angreifer werden gesucht.”

+ → Gültiger Angriffsschlag im Sprung
- → ungültiger Versuch

Ergebnis	1. Vers.	2. Vers.	3. Vers.	4. Vers.	5. Vers.	6. Vers.	7. Vers.	8. Vers.
A								
B								

4. Übungsform: ”Gute Mannschaften werden gesucht”

+ → Anforderungen sind erreicht worden
- → Anforderungen sind nicht erreicht worden

A :	
B :	

Datum _____ Unterschrift des Prüfers _____

Notizen

Notizen

Geschäftsstellen der Landesverbände

Bayern	**Bayerischer Volleyball-Verband (BVV)** Geschäftsstelle: Haus des Sports Georg-Brauchle-Ring 93 80992 München	Tel. 089 / 15 70 2-305/-306 Fax 089 / 15 70 2-307 e-Mail bvvbayern@t-online.de
Berlin	**Volleyball-Verband Berlin (VVB)** Geschäftsstelle: Horst-Korber-Sportzentrum Glockenturmstraße 3+5 14053 Berlin	Tel. 030 / 30 00 61 82 Fax 030 / 30 00 61 83 e-Mail Volleyballberlin@arcormail.de
Brandenburg	**Brandenburgischer Volleyball-Verband (BVV)** Geschäftsstelle Dresdener Straße 18 03050 Cottbus	Tel. 0355 / 47 28 94 Fax 0355 / 47 28 94 e-Mail Bvv@bvv-online.de
Bremen	**Bremer Volleyball-Verband (BVV)** Geschäftsstelle Eduard-Grunow-Straße 30 28203 Bremen	Tel. 0421 / 7 10 40 Fax 0421 / 7 21 90 e-Mail bvv@volleyball-bremen.de
Hamburg	**Hamburger Volleyball-Verband (HVbV)** Geschäftsstelle: Haus des Sports Schäferkampsallee 1 20357 Hamburg	Tel. 040 / 41 90 82 40 Fax 040 / 45 21 90 e-Mail hvbv-hamburg@t-online.de
Hessen	**Hessischer Volleyballverband (HVV)** Geschäftsstelle Schönhofstraße 4-8 60487 Frankfurt/Main	Tel. 069 / 7 07 41 67 Fax 069 / 7 07 41 36
Mecklenburg-Vorpommern	**Volleyballverband Mecklenburg-Vorpommern (VMV)** Geschäftsstelle Wittenburger Str. 116 19059 Schwerin	Tel. 0385 / 73 43 54 Fax 0385 / 73 43 54 e-Mail volleyball.mv@t-online.de
Niedersachsen	**Niedersächsischer Volleyball-Verband (NVV)** Geschäftsstelle Ferdinand-Fricke-Weg 10 30169 Hannover	Tel. 0511 / 9 81 93-0 Fax 0511 / 9 81 93-99 e-Mail info@nvv-online.de
Nordbaden	**Nordbadischer Volleyball-Verband (NVV)** Geschäftsstelle Karlsruher Straße 22 69126 Heidelberg	Tel. 06221 / 31 42 22 Fax 06221 / 31 40 21 e-Mail nvv.gs.schell@t-online.de
Nordrhein-Westfalen	**Westdeutscher Volleyball-Verband (WVV)** Geschäftsstelle Bovermannstr. 11 44141 Dortmund	Tel.: 0231 / 5 86 17-17 Fax: 0231 / 5 86 17-19 e-Mail wvv@wvv-volleyball.de
Rheinland-Pfalz	**Volleyball-Verband Rheinland-Pfalz (VVRP)** Geschäftsstelle Rheinallee 1 55116 Mainz	Tel. 06131 / 2 81 42 15 Fax 06131 / 2 81 42 15 e-Mail Ruth@koehntopp.com
Saarland	**Saarländischer Volleyballverband (SVV)** Geschäftsstelle: Hermann Neuberger Sportschule Im Stadtwald, Gebäude 54 66123 Saarbrücken	Tel. 0681 / 38 79 -253/-247 Fax 0681 / 38 79 –248 e-Mail volleyball.geschaeftsstelle@lsvs.de
Sachsen	**Sächsischer Sportverband Volleyball (SSVB)** Geschäftsstelle Wilhelm-Leuschner-Platz 12 04107 Leipzig	Tel. 0341 / 9 60 56 21 Fax 0341 / 9 60 56 55 e-Mail SSVB-GS@t-online.de
Sachsen-Anhalt	**Volleyball-Verband Sachsen-Anhalt (VVSA)** Geschäftsstelle Postfach 73 01 42 06045 Halle/Saale	Tel. 0345 / 7 70 93 68 Fax 0345 / 7 70 93 71 e-Mail Volleyball.Sachsen-Anhalt@t-online.de
Schleswig-Holstein	**Schleswig-Holsteinischer Volleyball-Verband (SHVV)** Geschäftsstelle: Haus des Sports Winterbeker Weg 49 24114 Kiel	Tel. 0431 / 64 86-220 Fax 0431 / 64 86-221 e-Mail shvv@shvv.de
Südbaden	**Südbadischer Volleyballverband (SBVV)** Geschäftsstelle Salinenstr. 8 78073 Bad Dürrheim	Tel. 07726 / 3 70-48 5 Fax 07726 / 3 70-48 7 e-Mail sbvv.freiburg@t-online.de
Thüringen	**Thüringer Volleyballverband (TVV)** Geschäftsstelle Schützenstr. 4 99096 Erfurt	Tel. 0361 / 3 74 62 28 /-29 Fax 0361 / 3 74 62 28 e-Mail Thueringer_Volleyballverband@t-online.de
Württemberg	**Volleyball-Landesverband Württemberg (VLW)** Geschäftsstelle In der Au 13 72622 Nürtingen	Tel. 07022 / 93 19-711/-712/-713/-714 Fax 07022 / 93 19 715 e-Mail info@vlw-online.de