# Umsetzungsbeispiel

**Vorbemerkung**

Die Spielsituation 2 mit 2 wird im Rahmen einer Volleyballunterrichtseinheit im Anfängerbereich (i.d.R. in Klasse 7, abhängig vom Fachcurriculum der Schule) eingeführt. Das Pritschen in Grobform sollte bekannt sein.

**Bildungsstandards Klasse 8**

Die Schülerinnen und Schüler können

* den zu Grunde liegenden Spielgedanken erfassen und ihn im Spiel umsetzen;
* die wesentlichen spielspezifischen Handlungen in Angriff und Abwehr umsetzen;
* die erworbenen Grundtechniken spielspezifisch anwenden.

**Kompetenzerwartung**

Die Schülerinnen und Schüler verbessern ihr oberes Zuspiel. Sie erkennen, dass das obere Zuspiel und die Bewegung zum Ball eine wesentliche Voraussetzung für erfolgreiches Spielen ist. „Volleyball spielt man zuerst mit den Beinen, dann mit den Armen“ (Anrich/Krake/Zacharias 2005). Die Bedeutung des dreimaligen Spielens wird ihnen bewusst gemacht.

Über die Aufgabenstellung entwickeln die Schülerinnen und Schüler ihre Methodenkompetenz, indem sie lernen, Informationen zu verstehen und umzusetzen, Bewegungen und Spielhandlungen zu beobachten, zu bewerten, zu reflektieren und sich beim Spielen zu organisieren.

Die Entscheidung für Kooperatives Lernen stärkt die Schülerinnen und Schüler in ihren personalen und sozialen Kompetenzen. So wird ihnen zum Beispiel die Gelegenheit gegeben, eigene Lösungswege zu suchen, ihr eigenes sportliches Handeln zu reflektieren und entsprechend zu handeln. Da diese Unterrichtsform und die hier gestellte Aufgabe die Sozialform Partner- und Gruppenarbeit beinhaltet, kann die Umsetzung nur gelingen, wenn sie in der Lage sind, gemeinsam die Aufgabe zu bearbeiten und auszuführen.

**Sozialform**

Partner- und Gruppenarbeit (vgl. Methoden - Sozialformen)

Möglichst homogene 2er und 4er-Gruppen, damit in den jeweiligen Gruppen ein Spielfluss ermöglicht wird (vgl. Differenzierung im Volleyball).

**Unterrichtsform**

Kooperatives Lernen (vgl. Methoden - Unterrichtsformen)

**Unterrichtsverlauf**

Nach der Einteilung der Gruppen durch die Lehrkraft erhalten die Schülerinnen und Schüler die nachfolgende Aufgabenstellung, die sie zunächst selbstständig ausprobieren sollen, um eigene Lösungswege zu finden.

Aufgabenstellung für alle weiteren Arbeitsaufträge

S1 und S2 spielen mit S3 und S4. Der Ball **muss** auf jeder Netzseite **2-Mal** abwechselnd gespielt werden, bevor er mit dem dritten Ballkontakt über das Netz gespielt wird. Nur das obere Zuspiel (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.

Anschließend erhalten die Schülerinnen und Schüler die Arbeitskarten und spielen die genannten Spielsituationen durch.

Danach erhalten sie das Arbeitsblatt „Spiel 2 mit 2“, das sie in der 2er- oder 4er-Gruppe bearbeiten, um so ihre Spielhandlungen zu reflektieren. Nach dieser Reflexionsphase wird der gefundene Lösungsweg mit der Lehrkraft besprochen und die richtige Lösung geübt.

**Spielfeldgröße und Aufstellung**

Spielfeld: maximal 4 x 4 m

2 Spieler pro Feld

**Material**

* Arbeitskarte
* Arbeitsblatt: Spiel 2 mit 2

**Arbeitskarte**

Probiert die folgenden Spielsituationen im Spiel 2 mit 2 aus. Haltet die angegebene Reihenfolge ein.

1. Spielt den Ball dorthin, wo euer Mitspieler steht.
2. Spielt den Ball in eurem Spielfeld so, dass der Ball nach vorne in Richtung Netz gespielt wird.
3. Versucht den Ball in einem Zickzackmuster zu spielen, also schräg nach vorne.
4. Spielt den zweiten Ball nun bewusst nach hinten.

**Arbeitsblatt:** Spiel 2 mit 2

1. Überlegt euch, in welcher Situation man den Ball am besten über das Netz spielen kann. Begründet kurz, warum.
2. Überlegt euch, welchen Weg der Ball nimmt und wie ihr euch bewegt. Zeichnet sowohl den Ballweg als auch euren Laufweg in das Spielfeld ein. Die folgende Legende soll euch dabei helfen.

 S1 Spieler S1, usw. für S2, S3, S4

Ballweg
Laufweg
Ball

1. Überlegt euch, wo die Spieler auf der gegenüberliegenden Seite stehen sollten, um den ersten Ball möglichst erfolgreich annehmen zu können. Zeichnet deren Positionen im gegnerischen Spielfeld ein.
2. Fasst kurz zusammen, wie ihr euch bewegen müsst, um den Ball möglichst lange im Spiel zu halten.
3. Überprüft diese Spielsituation noch einmal und zeigt anschließend eurer Lehrkraft, welche Lösung ihr gefunden habt.