

Unterrichtsskizze

Lerngruppe: 13 GK (6m/12w)

Thema der Stunde: Die Unterschiede zwischen dem Aufschlag von unten und dem Aufschlag von oben: Zielschlag und Schmetterschlag als Beitrag zum wettkampfgerechten Volleyballspiel

Ziel der Stunde: Die SuS sollen erkennen, dass der Aufschlag von unten mit weniger Härte gespielt wird und sich dadurch besser als Zielschlag eignet und der Aufschlag von oben mit Härte gespielt wird und durch Härte und Kraft, ohne ein bestimmtes Ziel zu treffen, zum Punktgewinn führen kann und diese Schläge in der Spielsituation anwenden.

Verlaufsplan:

Phase	Inhalt	Organisation
Einstieg	Begrüßung, Bekanntgabe der Thematik	Sitzkreis in der Mitte der Halle
Allgemeine Erwärmung	Helferball	Die SuS bewegen sich frei in der Halle. Zwei Fänger, die durch Halten eines farbigen Leibchens zu erkennen sind, versuchen andere SuS durch Berühren zum/r Fänger/in zu machen. Sobald ein SoS berührt wurde, wird er zum Fänger/in. Schüler/innen, die einen von drei Softbällen in der Hand halten, dürfen nicht abgeschlagen werden. Der Softball darf maximal 10 Sekunden behalten werden, dann muss er zu einem/r Nichtfänger/in abgespielt werden. Ggf. kann die Anzahl der Fänger /Bälle erhöht werden oder das Spielfeld verkleinert werden. Nichtaktive Schüler/innen holen das Volleyballnetz und die Pfosten an den Rand des Geräteraums bzw. holen den Ballwagen an den Rand des Geräteraums.

Spezifische Erwärmung	Einspielen mit dem Ball durch eine Pritsch-Pendel-Staffel	Zunächst versammeln sich alle SuS zum Sitzkreis in der vom Geräteraum weiter entfernten Spielfeldhäfte. Leibchen und Softbälle werden auf/unter der Bank abgelegt. Es werden SuS bestimmt, die den Netzaufbau vollenden bzw. durchführen. Während der Netzaufbau vollendet/ durchgeführt wird, werden drei oder vier Gruppen, abhängig von der Anzahl der mitwirkenden SuS, eingeteilt. Wenn der Netzaufbau vollendet ist, werden die Gruppen untereinander in zwei Gruppen eingeteilt, die sich mit einem Abstand von ca. drei Metern gegenüber stehen. Ein Startpunkt ist die seitliche Volleyballlinie. Der erste Spieler an der blauen Linie bekommt einen Ball. Auf Startkommando soll der Ball zwischen den Gruppen abwechselnd hin und her gepritscht werden. Jeder Schüler wechselt nach dem Abspiel auf die andere Seite. Fällt der Ball zu Boden, muss der Ball auf dieser Seite wieder eingepritscht werden. Es darf nur gepritscht werden. Ein Durchgang ist beendet, wenn jeder wieder an seinem Platz ist, sitzt und der Ball beim Startspieler ist. Es werden mehrere Durchgänge gespielt. Nichtaktive SuS bauen derweil ein Viereck aus je vier Turnmatten in den zwei Ecken des Volleyballfeldes am Geräteraum auf.
Einstimmung auf die Übungsphase	Besprechung der Schmetterschlagbewegung	Die Sus versammeln sich zum Sitzkreis in einer Hallenhälfte. Es wird nochmals das Bild der letzten Stunde vorgelegt und die wesentlichen Merkmale werden <u>kurz</u> wiederholt. Die SuS werden in zwei Gruppen eingeteilt und das Spiel „Zielaufschlag“ wird erklärt.
Übungsphase	Spiel „Zielaufschlag“	Eine Gruppe steht auf der Seite des Volleyballfeldes, wo die Vierecke aus Turnmatten aufgebaut sind und hat die Aufgabe Bälle einzusammeln. Auf der anderen Seite steht die andere Gruppe hinter der Aufschlaglinie. Jedes Gruppenmitglied hat einen Ball. Die einzelnen Mitglieder der Gruppe sollen nacheinander mit einem Aufschlag versuchen, ein Turnmattenviereck auf der anderen Seite zu treffen. Jeder Treffer gibt einen Punkt. Die Aufschlagart wird vorgegeben. Nach zwei Durchgängen wechseln die Gruppen gemeinsam die Seite. Es werden mehrere Durchgänge gespielt.

Reflexionsphase	Besprechung darüber, mit welchem Schlag einfacher es war, das Turnmattenviereck zu treffen. Regeländerungen besprechen.	Sitzkreis in einer Spielhälfte, nachdem die Verlierermannschaft die Turnmatten weggeräumt hat.
Anwendung	Spiel 6:6 mit wettkampforientierten Regeln und den vorher besprochenen Regeländerungen.	Alle Bälle werden in den Ballwagen gelegt. Die zwei Teams aus der Übungsphase stellen sich in den Feldern auf. Überzählige Spieler wechseln mit der Aufgabe ein. Nicht aktive SuS nehmen die Schiedsrichterfunktion ein. Spiel mit Sonderregeln: 1. Führt der Aufschlag von oben zu einem direkten Punkt oder die Annahme kann nicht weiterverarbeitet werden, erhält die aufschlagende Mannschaft 2 Punkte. 2. Erzielt der Aufschläger/die Aufschlägerin 3 Punkte hintereinander, wird gedreht und der/die nächste SoS schlägt auf.
Abschlussreflexion	Festhalten der Erkenntnisse und Verabschiedung	Sitzkreis in einer Spielhälfte. Abbau erfolgt durch die Verlierermannschaft nach der Verabschiedung.

