

Kids Volley

Spielregeln und Ausbildungsleitfaden



Inhaltsverzeichnis

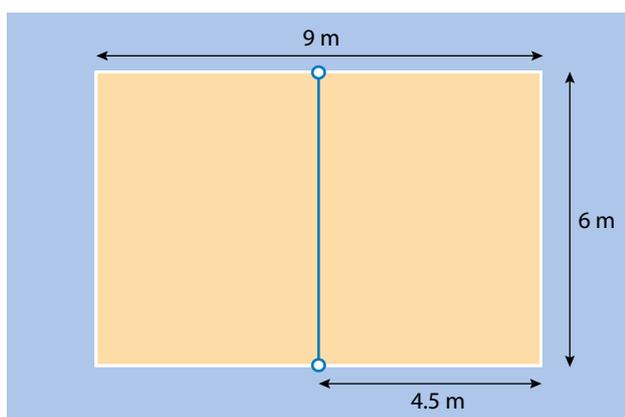
Erklärungen	3
Niveau 1 (4:4)	4
Spielregeln	4
Ausbildungsleitfaden	5
Technik-Erläuterungen	7
Niveau 2 (4:4)	9
Spielregeln	9
Ausbildungsleitfaden	11
Technik-Erläuterungen	13
Niveau 3 (4:4)	16
Spielregeln	16
Ausbildungsleitfaden	18
Technik-Erläuterungen	20
Niveau 4 (3:3)	22
Spielregeln	22
Ausbildungsleitfaden	23
Technik-Erläuterungen	25
Notizen	29

Zu Gunsten der Lesefreundlichkeit wird bei Personenbezeichnungen jeweils nur die männliche Schreibweise verwendet.

Erklärungen



1. Das Spielfeld – Niveaus 1 bis 4



- Alternativ: Badmintonfeld (4.5 m Länge abgeklebt)
 - Netzhöhe: 2 m
 - Das Netz muss auf Höhe der Seitenlinien gekennzeichnet sein (Antennen oder Seitenbänder)
2. Bei jedem Niveau ist das Alter angegeben. Je nach Fähigkeiten des Spielers darf vom angegebenen Alter abgewichen werden. Die Abweichung darf jedoch nicht mehr als ein Jahr (+/-) betragen.
 3. Niveaus 1–3 werden im 4:4, Niveau 4 im 3:3 gespielt. Ein Team besteht aus maximal sechs Spielern (Mädchen und/oder Knaben, d.h. keine Geschlechtertrennung).
 4. Wie kommen die Auswechselspieler ins Feld? Bei Niveau 1, 2 und 3 geht es darum, das Feld des Gegners leer zu spielen. Pro Niveau werden die Bedingungen schwieriger, unter denen die Spieler ins Feld zurückkehren dürfen (siehe die Regeln pro Niveau). Die Auswechselspieler sind als erstes dran, wenn die «Rückgewinnbedingung» erfüllt ist. Bei Niveau 4 muss beim Service eingewechselt werden.

5. Als Spielball, mindestens für die ersten 3 Niveaus, wird der (Trial)Minivolleyball (mit einem Umfang von 62 cm) empfohlen. Die Unterschiede in den Marken zeigen sich in der Farbe, der Haltbarkeit und des Materials. Verschiedene Fabrikanten stellen auch Bälle her, die den Übergang zu den in der Jugendliga üblichen Bällen erleichtern. Diese Bälle sind weicher und geschmeidiger als die normalen (Senioren)Bälle und haben ein geringeres Gewicht. Die geeigneten Bälle sind Mikasa SKV5 Kids, Mikasa SV-2 School, Mikasa SV-3 School und Mikasa MVA123SL. An den nationalen Spieltagen werden folgende Bälle verwendet:
 - Niveau 1 und 2: Mikasa SKV5 Kids
 - Niveau 3 und 4: Mikasa SV-2 School, Mikasa SV-3 School oder Mikasa MVA123SL
6. Das Spiel wird von den Betreuenden der spielenden Teams geleitet. Neben der genauen Kenntnis der Regeln, die für das entsprechende Niveau gelten, wird von der Person auch erwartet, dass sie dafür sorgt, dass das Spiel von Anfang bis Ende ordentlich abläuft. In diesem Sinn hat sie ebenso eine pädagogische Aufgabe.
7. Die Freude am Spiel und das Sammeln von Spielerfahrungen steht im Vordergrund. Deshalb werden keine Ranglisten erstellt.
8. Sollte eine Situation entstehen, die nicht in den Regeln erfasst ist, dann urteilt die Turnierleitung. Es gelten die offiziellen Spielregeln von Swiss Volley.

Niveau 1 (4:4)

(werfen, fangen, bewegen)



Spielregeln

Alter 5–6 Jahre (+/- 1 Jahr)	Spielfeld 6 x 4,5 m
Spielform 4 gegen 4	Netzhöhe 2 m

Ziel

Die Kinder versuchen, den Ball über das Netz im gegnerischen Feld auf den Boden zu spielen.

Anfang / erster Ball

Der Ball wird ins Spiel gebracht, indem er aus einer beliebigen Position im Feld über das Netz geworfen wird. Der Ball darf dabei das Netz berühren. Das Spiel muss nicht angepfeffen werden.

Spielregeln

1. Sobald Kind A den Ball über das Netz geworfen hat, rotiert das gesamte Team von Kind A im Uhrzeigersinn eine Position weiter.
2. Es ist erlaubt, den Ball zu fangen, der von einem Mitspieler abprallt (zählt nicht als zusätzliche Berührung).
3. Die Kinder dürfen nicht mit dem Ball in der Hand laufen.
4. Der Ball muss vom Fänger direkt wieder über das Netz geworfen werden (nur 1 Ballkontakt).
5. Der Ball muss von dort aus geworfen werden, wo er gefangen wurde, entweder vom Feld aus oder von ausserhalb.
6. Der Ball darf beim Überqueren das Netz berühren.
7. Sobald ein Kind den Ball fallen lässt, den Ball ins Aus wirft, den Ball ins Netz wirft oder den Ball berührt ehe er ins Aus geht, muss dieses Kind das Feld verlassen und beim Netzpfosten in der Auswechselzone Platz nehmen. Das nächste Kind, das «aus» ist, schliesst hinten an.
8. Wenn ein Ball vom Gegner auf den Boden geworfen wird, muss das Kind, das dem Ball am nächsten war, das Feld verlassen. In Zweifelsfällen entscheidet der Betreuer.
9. Wenn nur noch zwei Kinder im Feld stehen, wird jedes Mal der Platz gewechselt, sobald sie den Ball über das Netz geworfen haben.
10. Ein Kind darf ins Feld zurückkehren, wenn ein Mitspieler den Ball gefangen hat.
11. Das Kind, das am längsten «aus» ist, darf als erstes zurück ins Feld.
12. Es ist nicht erlaubt zu springen, um den Ball über das Netz zu «dunken».
13. Mittellinienübertritt und Netzberührungen sind nicht erlaubt.

14. Wenn das gegnerische Feld «leer» ist, bekommt das Siegerteam einen Punkt.

Ende des Spielzuges

Das Spiel wird unterbrochen, wenn

- der Ball ins Netz geworfen wurde
- der Ball ins Aus geworfen wurde
- der Ball im gegnerischen Feld auf den Boden geworfen wurde
- ein Kind den Ball fallen gelassen hat

Was passiert, wenn das Spiel unterbrochen ist?

Das Ziel ist, das Spiel so rasch wie möglich fortzusetzen. Das Kind, welches zu diesem Zeitpunkt in Ballbesitz ist, wirft den Ball von seinem Standort aus über das Netz.

Tempo

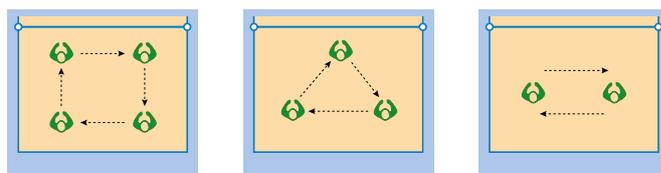
Die Kinder sollen nach dem Fangen den Ball sofort zurückwerfen, um Tempo in das Spiel und somit in die Bewegung zu bringen.

Zählweise

Wenn das gegnerische Feld leer ist, bekommt das Siegerteam einen Punkt und das Spiel fängt wieder mit jeweils 4 Kindern im Feld an. Vor dem Turnier entscheidet die Turnierleitung, ob auf Punkte oder auf Zeit gespielt wird.

Rotation

Aufstellung und Rotationsfolge nachdem der Ball über das Netz geworfen wurde bei 4, 3 und 2 Kindern:



Lernziele

Das wichtigste Lernziel auf Niveau 1 besteht darin, Bewegung und Ballfertigkeiten zu fördern. Um mit spezifischen Volleyballtechniken zu beginnen, müssen die Kinder mit dem Ball vertraut sein. Ballfertigkeit bedeutet beispielsweise das Erkennen der Ballflugbahn, sich im Raum orientieren können und ein Gefühl für den Ball entwickeln.

Ausbildungsleitfaden

Schwerpunkte

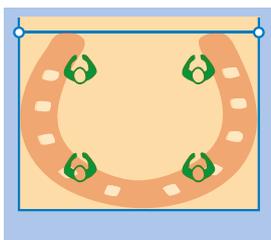
- Orientierung im Raum
- Verschiebungen (vorwärts, seitwärts, rückwärts, im Sprung) und Rotation
- Flugbahneinschätzung
- Ballschule (Fangen/Werfen in verschiedenen Positionen)

Kollektivtaktische Ziele

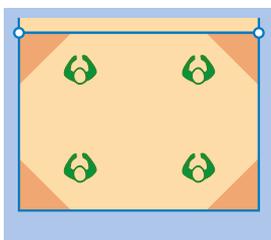
- Nach dem Fangen, so schnell wie möglich übers Netz werfen (Spielfluss)
- Aufstellung des Gegners ausnutzen



Lagerfeuer



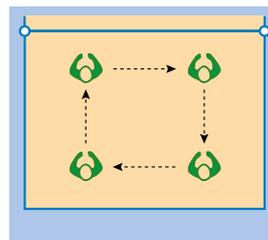
Hufeisen



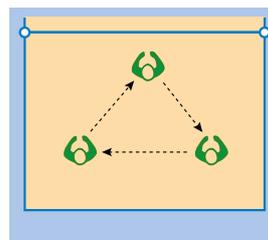
Spinnennetz

- Fangen/Werfen in wechselnden Formationen (mit 4, 3, 2 Kindern oder alleine)

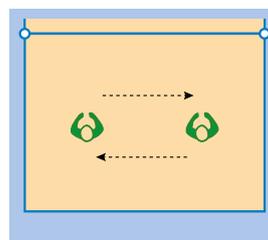
- Raum abdecken in Viereck-Aufstellung



- Raum abdecken in Dreieck-Aufstellung



- Raum abdecken zu zweit



- Aktive Startposition
- Schnell rotieren

Technische und individualtaktische Ziele

Hinter jeder technischen Handlung steht eine taktische Absicht.

Manchette

Technische Ziele

- Verschiebung mit Orientierung zum Netz hinter den Ball
- Ball in beiden Armen fangen
- Ball mit beiden Händen fangen

Individualtaktische Ziele

- Ballflugkurve einschätzen
- Bewegung zum Ball
- Kommunikation: «ich» oder «ja» rufen

Pass

Technische Ziele

- Verschiebung mit Orientierung zum Netz hinter den Ball
- Ball über Kopf fangen
- Ball in einem «Körbchen» fangen
- Ball über Kopf werfen

Individualtaktische Ziele

- Ballflugkurve einschätzen
- Bewegung zum Ball
- Kommunikation: «ich» oder «ja» rufen
- Ball über Kopf fangen und schnell wegstossen

Service

Technische Ziele

- Gegenfuss vorne (Wurf mit rechter Hand = linker Fuss vorne)
- Ball wenn möglich mit einer Hand übers Netz werfen

Individualtaktische Ziele

- Weit ins gegnerische Feld werfen
- In leere Zonen des gegnerischen Feldes werfen (Lagerfeuer, Hufeisen, Spinnennetz)

Angriff

Technische Ziele

- Einhändig, beidhändig werfen
- Über Kopf, von unten werfen

Individualtaktische Ziele

- In leere Zonen des gegnerischen Feldes werfen

Abwehr

Technische Ziele

- Aktive Startposition (Vorlage, Arme bereit)
- Aktive Beine (Knie nach vorne, Körpergewicht auf dem Vorderfuss)
- Bewegen zum Ball, mit dem Körper hinter den Ball
- Einfache Bodenaktionen: Fallen/Spielen
- Wenn möglich den Ball immer mit beiden Händen oder Armen fangen

Individualtaktische Ziele

- Basisposition einnehmen («Wo stehe ich?»)
- Verantwortungsbereich kennen und wahrnehmen
- Wurfbewegung lesen
- Den Ball unbedingt fangen wollen

Allgemeine und soziale Ziele

- Spass haben beim Volleyball (jubeln, Freude zeigen, anfeuern und einander motivieren)
- Teamgeist (Atmosphäre, jeder spielt mit)
- Kinder Selbstvertrauen geben, Erfolgserlebnisse schaffen
- Auf spielerische Art lernen (Fassungsvermögen eines Kindes)
- Fleissig und lernwillig sein (beim Training und Spiel)
- Spiel von ausserhalb des Spielfeldes miterleben (Konzentration)
- Vereinsgefühl wachsen lassen (andere Teams anschauen)

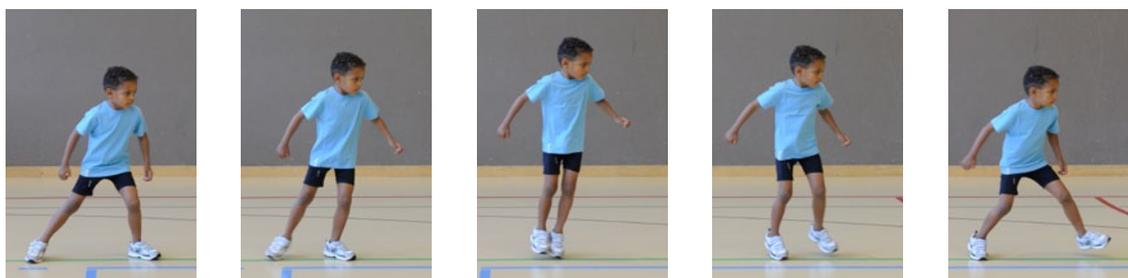
Mentale Ziele

- Konzentration (Aufstellung kennen, Spielverlauf verfolgen)
- Initiative und Einsatz zeigen
- Kommunikation (z.B. «aus» rufen wenn der Ball aus geht)
- Umgehen mit Niederlagen (akzeptieren)
- Punkte feiern
- Mut und Zuversicht für den nächsten Ball (nach einem Fehler keine Angst haben)

Technik-Erläuterungen

Verschiebungen

Nachstellschritt



Kreuzschritt



Rückwärts «normal»



Rückwärts «lösen»



Manchettenvorbereitung

In beiden Armen fangen



Mit beiden Händen fangen



Passvorbereitung

Im Körbchen fangen



Servicevorbereitung

Wenn möglich einarmig werfen, Gegenfuss vorne



Niveau 2 (4:4)

(Service von unten)



Spielregeln

Alter 6–7 Jahre (+/- 1 Jahr)	Spielfeld 6 x 4,5 m
Spielform 4 gegen 4	Netzhöhe 2 m

Ziel

Die Kinder versuchen, den Ball über das Netz im gegnerischen Feld auf den Boden zu spielen. Das volleyballspezifische Werfen und Fangen wird auf diesem Niveau gefördert.

Anfang / erster Ball

Der Ball wird ins Spiel gebracht, indem er aus einer beliebigen Position im Feld mit dem Service von unten über das Netz gespielt wird, wobei der Ball das Netz berühren darf. Der Ball wird von dort ins Spiel gebracht, wo der Fehler begangen wurde. Das Spiel muss nicht angepiffen werden.

Spielregeln

1. Sobald Kind A den Ball über das Netz serviert oder geworfen hat, rotiert das gesamte Team von Kind A im Uhrzeigersinn eine Position weiter.
2. Es ist erlaubt, den Ball zu fangen, der von einem Mitspieler abprallt.
3. Die Kinder dürfen nicht mit dem Ball in der Hand laufen.
4. Der Ball muss vom Fänger direkt wieder über das Netz geworfen werden (nur ein Ballkontakt).
5. Der Ball muss von dort aus geworfen werden, wo er gefangen wurde, entweder vom Feld aus oder von ausserhalb.
6. Der Ball darf beim Überqueren das Netz berühren.
7. Sobald ein Kind den Ball fallen lässt, den Ball ins Aus wirft, den Ball ins Netz wirft oder den Ball berührt ehe er ins Aus geht oder den Ball mit einer inkorrekten Manchette-Technik spielt (siehe Punkt 11), muss dieses Kind das Feld verlassen und beim Netzpfosten in der Auswechselzone Platz nehmen. Das nächste Kind, das «aus» ist, schliesst hinten an.
8. Wenn ein Ball vom Gegner auf den Boden geworfen wird, muss das Kind, das dem Ball am nächsten war, das Feld verlassen. In Zweifelsfällen entscheidet der Betreuer.
9. Wenn nur noch zwei Kinder im Feld stehen wird jedes Mal der Platz gewechselt, sobald sie den Ball über das Netz geworfen haben.
10. Ein Kind darf ins Feld zurückkehren, wenn seine Mannschaft drei Bälle in Folge gefangen hat. Diese drei Fangbälle können sich über mehrere Spielzüge verteilen, müssen aber ohne Fehler des

eigenen Teams erfolgen. Das Kind, das als nächstes rein kann, zählt die Fangbälle mit hochgestreckten Fingern.

11. Alle Kinder können ins Feld zurückkehren, wenn der Ball mit einer korrekten Manchette-Technik gespielt und von einem Mitspieler oder selbst gefangen wird.
 - Die Manchette-Technik ist gültig, wenn der gespielte Ball mindestens die Höhe eines Volleyballes hochgespielt wird.
 - Jedes Kind im Team kann den Ball fangen, auch das Kind welches den Ball gespielt hat.
 - Wird der Ball nicht korrekt gespielt (nicht beidarmig, nicht hoch genug) oder wenn er nicht gefangen werden kann, so muss das Kind das Feld verlassen.
 - Wird mit einer Manchette versucht, die ausgeschiedenen Spieler zurückzuholen, werden die Zähler der Fangbälle auf null gestellt – auch wenn der Versuch misslingt (schlechte Technik oder Ball nicht gefangen).
12. Das Kind das am längsten «aus» ist, darf als erstes zurück ins Feld und beginnt vorne am Netz. Das Kind, das als nächstes rein kann, zählt die Fangbälle mit hochgestreckten Fingern.
13. Es ist nicht erlaubt zu springen, um den Ball über das Netz zu «dunken».
14. Mittellinienübertritt und Netzberührungen sind nicht erlaubt.
15. Wenn das gegnerische Feld «leer» ist, bekommt das Siegerteam einen Punkt.

Ende des Spielzuges

Das Spiel wird unterbrochen, wenn

- der Ball ins Netz serviert wurde
- der Ball ins Aus serviert wurde
- der Ball ins Netz geworfen wurde
- der Ball ins Aus geworfen wurde
- der Ball im gegnerischen Feld auf den Boden geworfen wurde
- ein Kind den Ball fallen gelassen hat
- der mit Manchette gespielte Ball nicht korrekt gespielt oder nicht gefangen wurde
- anstelle des Werfens der Ball serviert wurde oder umgekehrt

Was passiert, wenn das Spiel unterbrochen ist?

Das Spiel wird sofort wieder aufgegriffen und mit einem Service von unten aus dem Spielfeld an der Stelle fortgeführt, an der der Spielzug beendet wurde. Dasjenige Kind das serviert, darf nicht mit dem Ball laufen, sondern muss von der Stelle aus servieren, von der es den Ball aufgenommen hat. Wird der Ball ausserhalb des Feldes aufgenommen, muss das Kind für den Service in das Feld zurückkommen.

Tempo

Um die Zeit zwischen den Rallyes zu verkürzen, wird der Ball vom Ort des Fehlers wieder ins Spiel gebracht. Es ist nicht erlaubt, den Ball zum Gegner oder zu einem Mitspieler zu rollen. Der Grund dafür ist, dass

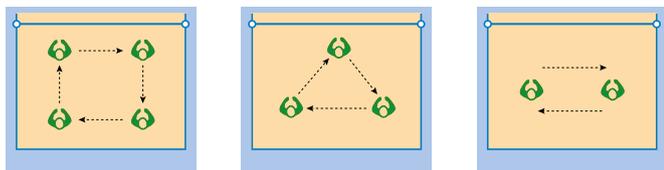
das Spiel möglichst schnell weiter geht: so nimmt auch die Anzahl Ballberührungen zu.

Zählweise

Wenn das gegnerische Feld leer ist, bekommt der Sieger einen Punkt und das Spiel fängt wieder mit jeweils 4 Kindern im Feld an. Vor dem Turnier entscheidet die Turnierleitung, ob auf Punkte oder auf Zeit gespielt wird.

Rotation

Aufstellung und Rotationsfolge nachdem der Ball über das Netz geworfen wurde bei 4, 3 und 2 Kindern:



Lernziele

Die volleyballspezifische Art, den Ball zu werfen und zu fangen muss gefördert werden, dies ist die Basis der verschiedenen Volleyballtechniken. Als Bonus dürfen alle ausgeschiedenen Kinder wieder ins Feld zurück, wenn ein Ball mit der Manchette gespielt und gefangen wird.

Ausbildungsleitfaden

Schwerpunkte

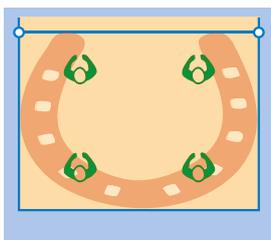
- Service von unten
- Verschiebungen (vorwärts, seitwärts, rückwärts, im Sprung) und Rotation
- Flugbahneinschätzung
- Spezifische Ballschule (volleyballspezifisches Fangen/Werfen in verschiedenen Positionen, Manchette)

Kollektivtaktische Ziele

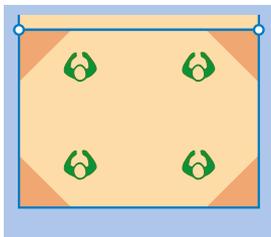
- Nach dem Fangen, so schnell wie möglich übers Netz werfen (Spielfluss)
- Aufstellung des Gegners ausnutzen



Lagerfeuer



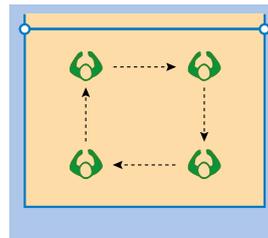
Hufeisen



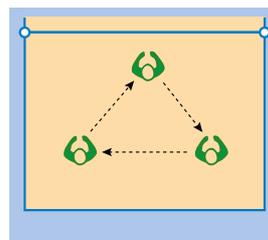
Spinnennetz

- Volleyballspezifisches Fangen/Werfen in wechselnden Formationen (mit 4, 3, 2 Kindern oder alleine)

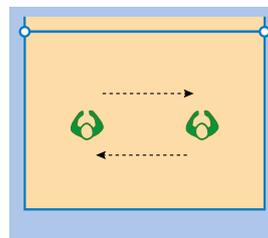
- Raum abdecken in Viereck-Aufstellung



- Raum abdecken in Dreieck-Aufstellung



- Raum abdecken zu zweit



- Aktive Startposition
- Schnell rotieren

Technische und individualtaktische Ziele

Hinter jeder technischen Handlung steht eine taktische Absicht.

Manchette

Technische Ziele

- Verschiebung mit Orientierung zum Netz hinter den Ball
- Ball mit gestreckten Armen fangen
- Wenn eine «echte» Manchette gespielt wird, muss sie mit gestreckten Armen und geschlossenen Händen gespielt werden

Individualtaktische Ziele

- Ballflugkurve einschätzen
- Bewegung zum Ball
- Kommunikation: «ich» oder «ja» rufen
- Falls immer möglich Manchette spielen: mutig sein

Pass

Technische Ziele

- Verschiebung mit Orientierung zum Netz hinter den Ball
- Ball über Kopf fangen
- Ball in einem «Körbchen» fangen
- Ball stossen

Individualtaktische Ziele

- Ballflugkurve einschätzen
- Bewegung zum Ball
- Kommunikation: «ich» oder «ja» rufen
- Ball über Kopf fangen und schnell wegstossen

Service

Technische Ziele

- Gegenfuss vorne (Service mit rechter Hand = linker Fuss vorne)
- Durchgehende Schlagbewegung von unten

Individualtaktische Ziele

- Weit ins gegnerische Feld spielen
- In leere Zonen des gegnerischen Feldes spielen (Lagerfeuer, Hufeisen, Spinnennetz)

Angriff

Technische Ziele

- Einhändig, beidhändig werfen
- Über Kopf, von unten werfen

Individualtaktische Ziele

- In leere Zonen des gegnerischen Feldes werfen (Lagerfeuer, Hufeisen, Spinnennetz)

Abwehr

Technische Ziele

- Aktive Startposition (Vorlage, Arme bereit)
- Aktive Beine (Knie nach vorne, Körpergewicht auf dem Vorderfuss)
- Bewegen zum Ball, mit dem Körper hinter den Ball
- Einfache Bodenaktionen: Fallen/Spielen
- Wenn möglich den Ball immer beidhändig mit gestreckten Armen fangen

Individualtaktische Ziele

- Basisposition einnehmen («Wo stehe ich?»)
- Verantwortungsbereich kennen und wahrnehmen
- Wurfbewegung lesen
- Den Ball unbedingt fangen wollen

Allgemeine und soziale Ziele

- Spass haben beim Volleyball (jubeln, Freude zeigen, anfeuern und einander motivieren)
- Teamgeist (Atmosphäre, jeder spielt mit)
- Kinder Selbstvertrauen geben, Erfolgserlebnisse schaffen
- Auf spielerische Art lernen (Fassungsvermögen eines Kindes)
- Fleissig und lernwillig sein (beim Training und Spiel)
- Spiel von ausserhalb des Spielfeldes miterleben (Konzentration)
- Vereinsgefühl wachsen lassen (andere Teams anschauen)

Mentale Ziele

- Konzentration (Aufstellung kennen, Spielverlauf verfolgen)
- Initiative und Einsatz zeigen
- Kommunikation (z.B. «aus» rufen wenn der Ball aus geht)
- Umgehen mit Niederlagen (akzeptieren)
- Punkte feiern
- Mut und Zuversicht für den nächsten Ball (nach einem Fehler keine Angst haben, sich getrauen, die Manchette zu spielen)

Technik-Erläuterungen

Manchettenvorbereitung

Den Ball mit gestreckten Armen in tiefer Körperposition fangen



Den Ball mit gestreckten Armen werfen



Manchette

Arme strecken, mit den Unterarmen «Spielbrett» erzeugen



Den Ball mit einer Ganzkörperbewegung spielen



Passvorbereitung

Im Körbchen fangen



Den Ball stossen



Service

Gegenfuss vorne, Oberkörper leicht nach vorne gebeugt



Angriffsvorbereitung – volleyballspezifisches Werfen

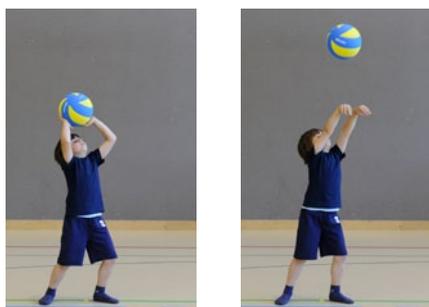
Ball beidhändig über Kopf werfen



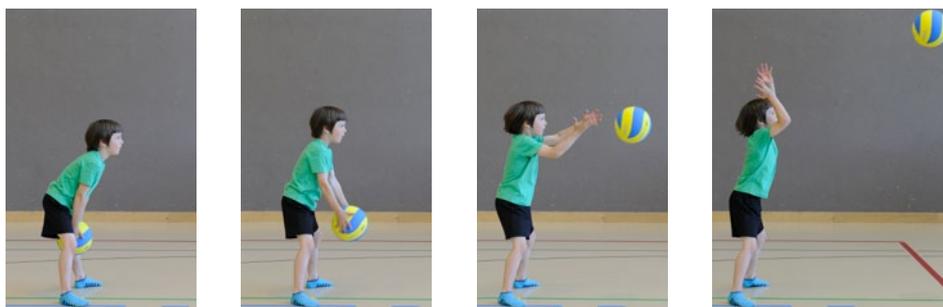
Ball einhändig über Kopf werfen



Den Ball stossen



Ball beidhändig von unten frontal mit gestreckten Armen werfen



Abwehr

Tiefe Startposition



Niveau 3 (4:4)

(Manchette)



Spielregeln

Alter 7–8 Jahre (+/- 1 Jahr)	Spielfeld 6 x 4,5 m
Spielform 4 gegen 4	Netzhöhe 2 m

Ziel

Die Kinder versuchen, auf eine volleyballspezifische Art (siehe Niveau 2) den Ball über das Netz ins gegnerische Feld auf den Boden zu werfen.

Anfang / erster Ball

Der Ball wird ins Spiel gebracht, indem er aus einer beliebigen Position im Feld mit dem Service von unten über das Netz gespielt wird, wobei der Ball das Netz berühren darf. Der Ball wird von dort ins Spiel gebracht, wo der Fehler begangen wurde. Das Spiel muss nicht angepiffen werden.

Spielregeln

1. Sobald Kind A den Ball über das Netz serviert oder geworfen hat, rotiert das gesamte Team von Kind A im Uhrzeigersinn eine Position weiter.
2. Es ist erlaubt, den Ball zu fangen, der von einem Mitspieler abprallt.
3. Die Kinder dürfen nicht mit dem Ball in der Hand laufen.
4. Jedes Team muss den Ball zwei Mal berühren (Manchette und Wurf über das Netz).
5. Der Ball muss vom Ort aus weitergespielt werden, wo er gefangen wurde, entweder vom Feld aus oder von ausserhalb.
6. Der Ball darf beim Überqueren das Netz berühren.
7. Sobald ein Kind den Ball fallen lässt, den Ball ins Aus wirft, den Ball ins Netz wirft oder den Ball berührt ehe er ins Aus geht, muss dieses Kind das Feld verlassen und beim Netzpfosten in der Auswechselzone Platz nehmen. Das nächste Kind, welches «aus» ist, schliesst hinten an.
8. Wenn ein Ball vom Gegner auf den Boden geworfen wird, muss das Kind, welches dem Ball am nächsten war, das Feld verlassen. In Zweifelsfällen entscheidet der Betreuer.
9. Wenn nur noch zwei Kinder im Feld stehen wird jedes Mal der Platz gewechselt, sobald sie den Ball über das Netz geworfen haben.
10. Jeder Ball, der über das Netz gespielt wird, muss vom Gegner mit einer Manchette gespielt werden. Ein Mitspieler muss den Ball fangen (wenn das Kind alleine im Feld ist, muss es den Ball selbst fangen) und ihn direkt über das Netz ins gegnerische Feld werfen.

11. Es ist nicht erlaubt, den Ball direkt mit der Manchette über das Netz zurück zu spielen.
12. Die Manchette muss mit beiden Armen gespielt werden.
13. Der mit der Manchette hochgespielte Ball muss mindestens die Höhe eines Volleyballes hochgespielt werden. Wenn der Ball nicht hoch genug aufgespielt wird, muss das Kind das Feld verlassen. Wenn ein Mitspieler den Ball nicht fangen kann, obwohl er hoch genug gespielt wurde, muss dieser das Feld verlassen.
14. Der Wurf über das Netz muss volleyballspezifisch erfolgen (siehe «Technik-Erläuterungen», S. 20/21). Folgende Aktionen werden als Fehler geahndet und das Kind muss das Feld verlassen:
 - der Ball wird aus der Schulter gestossen («Kugelstossen»)
 - der Ball wird von vor der Brust ausgestossen
 - der Ball wird seitwärts geworfen
 - der Ball wird am Netz «gedunkelt».
15. Ein Kind kann zurück aufs Feld, wenn ein Mitspieler einen mit Manchette gespielten Ball fängt; oder falls nur noch ein Kind übrig bleibt, wenn dieses seinen mit Manchette gespielten Ball selbst fängt.
16. Das Kind, das am längsten «aus» ist, darf als erstes zurück ins Feld und beginnt vorne am Netz.
17. Es ist nicht erlaubt zu springen, um den Ball über das Netz zu «dunken».
18. Mittellinienübertritt und Netzberührungen sind nicht erlaubt.
19. Wenn das gegnerische Feld «leer» ist, bekommt das Siegerteam einen Punkt.

Ende des Spielzuges

Das Spiel wird unterbrochen, wenn

- der Ball ins Netz serviert wurde
- der Ball ins Aus serviert wurde
- der Ball ins Netz geworfen wurde
- der Ball ins Aus geworfen wurde
- der Ball im gegnerischen Feld auf den Boden geworfen wurde
- ein Kind den Ball fallen gelassen oder eine unsaubere Manchette gespielt hat
- der mit Manchette gespielte Ball nicht von der eigenen Mannschaft gefangen wurde. In diesem Fall muss dasjenige Kind das Feld verlassen, welches den Ball hätte fangen können

Was passiert, wenn das Spiel unterbrochen ist?

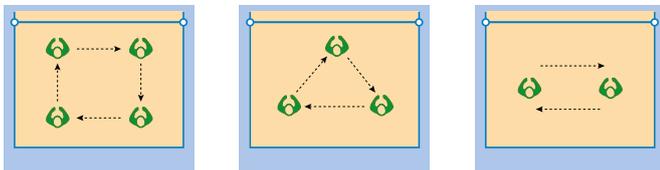
Das Spiel wird sofort wieder aufgegriffen und mit einem Service von unten aus dem Spielfeld an der Stelle fortgeführt, an der der Spielzug beendet wurde. Dasjenige Kind das serviert, darf nicht mit dem Ball laufen, sondern muss von der Stelle aus servieren, von der es den Ball aufgenommen hat. Wird der Ball ausserhalb des Feldes aufgenommen, muss das Kind für den Service in das Feld zurückkommen.

Zählweise

Wenn das gegnerische Feld leer ist, bekommt der Sieger einen Punkt und das Spiel fängt wieder mit jeweils 4 Kindern im Feld an. Vor dem Turnier entscheidet die Turnierleitung, ob auf Punkte oder auf Zeit gespielt wird.

Rotation

Aufstellung und Rotationsfolge nachdem der Ball über das Netz geworfen ist bei jeweils 4, 3 und 2 Spielern pro Seite:



Lernziele

Die Manchette ist der Schwerpunkt des Niveau 3. Kinder sollen aufgefordert werden, den Ball mit Manchette hoch in die Mitte des Feldes zu spielen, um das Zuspiel (ist später Schwerpunkt im Niveau 4) vorzubereiten. Eine stabile Manchette beeinflusst sowohl das Zuspiel (2. Ballberührung) als auch den Angriff.

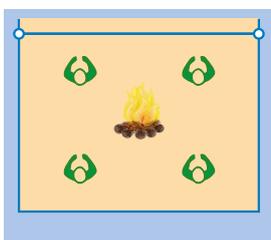
Ausbildungsleitfaden

Schwerpunkte

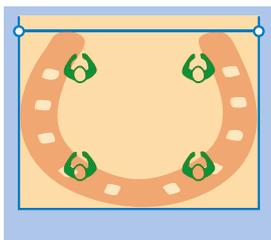
- Manchette
- Verschiebungen (vorwärts, seitwärts, rückwärts, im Sprung) und Rotation
- Flugbahneinschätzung
- Spezifische Ballschule (volleyballspezifisches Fangen / Werfen in verschiedenen Positionen)

Kollektivtaktische Ziele

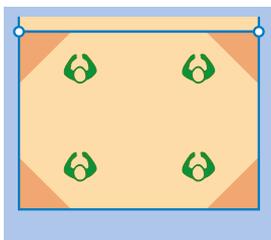
- Spiel mit zwei Ballberührungen aufbauen, Vorteile erkennen und nutzen
- Nach dem Fangen, so schnell wie möglich übers Netz werfen (Spielfluss)
- Aufstellung des Gegners ausnutzen



Lagerfeuer

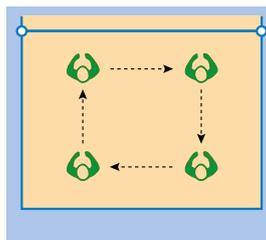


Hufeisen

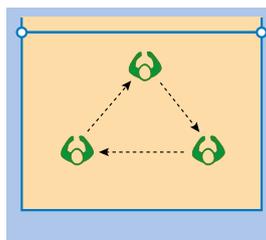


Spinnennetz

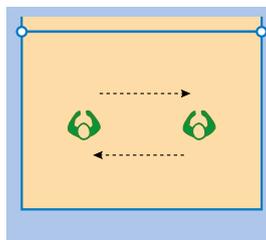
- Raum abdecken in Viereck-Aufstellung



- Raum abdecken in Dreieck-Aufstellung



- Raum abdecken zu zweit



- Volleyballspezifisches Fangen/Werfen in wechselnden Formationen (mit 4, 3, 2 Kindern oder alleine)

- Aktive Startposition
- Schnell rotieren

Technische und individualtaktische Ziele

Hinter jeder technischen Handlung steht eine taktische Absicht.

Manchette

Technische Ziele

- Verschiebung mit Orientierung zum Netz hinter den Ball
- Ball mit gestreckten Armen und geschlossenen Händen spielen
- Ganzkörperstreckung, aus den Beinen und Schultern gesteuert

Individualtaktische Ziele

- Ballflugkurve einschätzen
- Bewegung zum Ball
- Kommunikation: «ich» oder «ja» rufen
- Den Ball hoch in die Mitte des Felds spielen ,damit ein Mitspieler ihn fangen kann

Pass

Technische Ziele

- Den Körper zum Annahmespieler hin «öffnen»
- Schnelle Verschiebung unter den Ball
- Ball über Kopf fangen
- Ball in einem «Körbchen» fangen
- Ball stossen

Individualtaktische Ziele

- Ballflugkurve einschätzen
- Bewegung zum Ball
- Kommunikation: «zu mir», «ja» rufen
- Ball über Kopf fangen und schnell wegstossen

Service

Technische Ziele

- Gegenfuss vorne (Service mit rechter Hand = linker Fuss vorne)
- Durchgehende Schlagbewegung von unten

Individualtaktische Ziele

- Weit ins gegnerische Feld spielen
- In leere Zonen des gegnerischen Feldes spielen (Lagerfeuer, Hufeisen, Spinnennetz)

Angriff

Technische Ziele

- Einhändig, beidhändig werfen
- Über Kopf, von unten werfen

Individualtaktische Ziele

- In leere Zonen des gegnerischen Feldes werfen (Lagerfeuer, Hufeisen, Spinnennetz)

Abwehr

Technische Ziele

- Aktive Startposition (Vorlage, Arme bereit)
- Aktive Beine (Knie nach vorne, Körpergewicht auf dem Vorderfuss)
- Bewegen zum Ball, mit dem Körper hinter den Ball
- Einfache Bodenaktionen: Fallen/Spielen
- Der Ball muss mit Manchette verteidigt werden, dies setzt eine tiefe Ausgangsposition voraus

Individualtaktische Ziele

- Basisposition einnehmen («Wo stehe ich?»)
- Verantwortungsbereich kennen und wahrnehmen
- Wurfbewegung lesen
- Den Ball unbedingt fangen wollen
- Den Ball hoch verteidigen wollen

Allgemeine und soziale Ziele

- Spass haben beim Volleyball (jubeln, Freude zeigen, anfeuern und einander motivieren)
- Teamgeist (Atmosphäre, jeder spielt mit)
- Kinder Selbstvertrauen geben, Erfolgserlebnisse schaffen
- Auf spielerische Art lernen (Fassungsvermögen eines Kindes)
- Fleissig und lernwillig sein (beim Training und Spiel)
- Spiel von ausserhalb des Spielfeldes miterleben (Konzentration)
- Vereinsgefühl wachsen lassen (andere Teams anschauen)

Mentale Ziele

- Konzentration (Aufstellung kennen, Spielverlauf verfolgen)
- Initiative und Einsatz zeigen
- Kommunikation (z.B. «aus» rufen wenn der Ball aus geht)
- Umgehen mit Niederlagen (akzeptieren)
- Punkte feiern
- Mut und Zuversicht für den nächsten Ball (nach einem Fehler keine Angst haben)

Technik-Erläuterungen

Manchette

Arme strecken, mit den Unterarmen «Spielbrett» erzeugen



Den Ball mit einer Ganzkörperstreckung spielen



Passvorbereitung

Im Körbchen fangen



Den Ball stossen



Service

Gegenfuss vorne, Oberkörper leicht nach vorne gebeugt



Durchgehende Schlagbewegung von unten



Angriffsvorbereitung – volleyballspezifisches Werfen

Den Ball beidhändig über Kopf werfen



Den Ball einhändig über Kopf werfen



Den Ball stossen



Den Ball beidhändig von unten frontal mit gestreckten Armen werfen



Abwehr

Tiefe Startposition



Niveau 4 (3:3)

(Spielaufbau über drei Ballberührungen)



Spielregeln

Alter 8–9 Jahre (+/- 1 Jahr)	Spielfeld 6 x 4,5 m
Spielform 3 gegen 3	Netzhöhe 2 m

Ziel

Die Kinder versuchen, den Ball über das Netz ins gegnerische Feld auf den Boden zu spielen.

Anfang / erster Ball

Der Betreuer des servierenden Teams gibt den Service frei, sobald beide Teams bereit sind. Der Ball wird hinter der Grundlinie, die nicht berührt werden darf, mit dem Service von unten über das Netz gespielt. Dabei darf der Ball das Netz berühren. Das Team, welches einen Punkt gewonnen hat, erhält das Service-Recht.

Spielregeln

1. Wenn das annehmende Team einen Punkt erzielt, erhält es das Service-Recht und rotiert um eine Position im Uhrzeigersinn.
Wichtig: Die Rotation nach jeder Netzüberquerung (siehe Niveau 1-3) entfällt!
2. Nach drei Services hintereinander vom selben Kind muss das anspielende Team um eine Position rotieren und das nächste Kind dieses Teams serviert.
3. Das Team muss den Ball dreimal berühren (mit dem dritten Kontakt wird der Ball über das Netz gespielt).
4. Der erste Ballkontakt muss mit einer Manchette erfolgen.
5. Der zweite Ballkontakt muss mit einer ununterbrochenen Fang-/Wurf- oder Fang-/Stossbewegung erfolgen. Folgende Techniken sind erlaubt:
 - mit gestreckten Armen vorwärts werfen («Manchette vorwärts»)
 - mit gestreckten Armen rückwärts über den Kopf werfen («Manchette rückwärts»)
 - mit gestreckten Armen über und vor dem Kopf fangen, durchfedern und ausstossen («Pass»)→ siehe «Technik-Erläuterungen», S. 25ff.
6. Mit dem zweiten Kontakt darf der Ball nicht direkt über das Netz geworfen werden.
7. Mit dem dritten Ballkontakt, der mit einer sauberen Volleyballgeste (Manchette, Pass, Sprungpass oder einhändige Schlagbewegung über Kopf) ausgeführt werden muss, wird der Ball übers Netz gespielt.

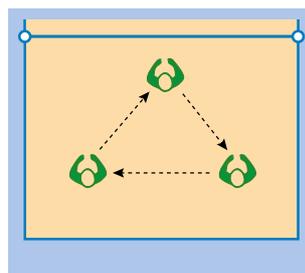
8. Wenn mit Auswechselspielern gespielt wird, muss bei jeder Rotation ein Wechsel stattfinden. Die Auswechselspieler müssen jeweils am Service einwechseln.
9. Mittellinienübertritt und Netzberührungen sind nicht erlaubt.

Zählweise

Rally-Point-System: Das Team, welches einen Spielzug gewinnt, erhält einen Punkt, also wenn

- der Ball im gegnerischen Feld auf den Boden fällt
- der Gegner den Ball ins Netz oder ins Aus spielt
- der Gegner die drei Ballberührungen nicht wie vorgeschrieben spielt
- der Gegner die Linien- und Netzregeln missachtet

Positionen der Spieler



Lernziele

1. Frontales Passen zu einem Mitspieler üben.
2. Richtige Orientierung bei der Ballberührung: im Moment der Ballberührung sind die Füße und der Körper zum Ziel orientiert.
3. Das Zuspiel erfolgt parallel zum Netz, wobei der netznahe Fuss jeweils vorne sein muss.
4. Zusammenspiel mit drei Ballberührungen. Das Kind, das links oder rechts im Feld steht, läuft hierbei heran, um den Ball über das Netz zu spielen.
5. Service über eine grössere Distanz – von hinter der Grundlinie – spielen.

Ausbildungsleitfaden

Schwerpunkte

- 2. Ballberührung (Zuspiel mit fließender Fang-/Wurfbewegung)
- Ausrichtung des Zuspielers (2. Ballberührung)
- Verschiebungen (vorwärts, seitwärts, rückwärts, im Sprung)
- Vertiefung der positionsspezifischen Aufgabenverteilung
- Flugbahneinschätzung
- Einsatz der gelernten Volleyballgesten im Spiel

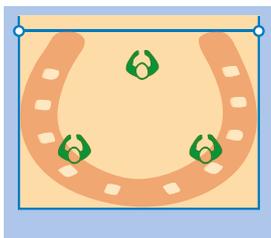
Kollektivtaktische Ziele

- Spiel mit drei Ballberührungen aufbauen, Vorteile erkennen und nutzen
- Spielfluss hochhalten: Auch der zweite, geworfene Ballkontakt muss fließend erfolgen
- Aufstellung des Gegners ausnutzen

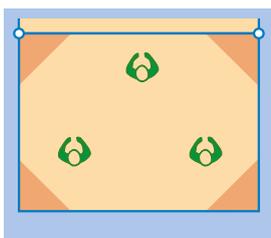
- Raum abdecken in Dreieck-Aufstellung



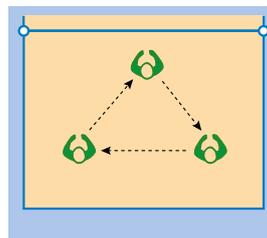
Lagerfeuer



Hufeisen



Spinnennetz



- Aktive Startposition
- Rasch die Basispositionen wieder einnehmen, wenn der Ball beim Gegner ist

Technische und individualtaktische Ziele

Hinter jeder technischen Handlung steht eine taktische Absicht.

Manchette

Technische Ziele

- Verschiebung mit Orientierung zum Netz hinter den Ball
- Ball mit gestreckten Armen und geschlossenen Händen spielen
- Ganzkörperstreckung, aus den Beinen und Schultern gesteuert
- Zum Ziel (Passeur) ausrichten

Individualtaktische Ziele

- Ballflugkurve einschätzen
- Bewegung zum Ball
- Kommunikation: «ich» oder «ja» rufen
- Den Ball hoch spielen, damit ein Mitspieler ihn fangen kann

Pass

Technische Ziele

- Schnelle Verschiebung unter den Ball
- Ball über Kopf fangen
- Ball in einem «Körbchen» fangen
- Sich parallel zum Netz ausrichten
- Ball schnell stossen (fliessend)

Individualtaktische Ziele

- Ballflugkurve einschätzen
- Bewegung zum Ball
- Kommunikation: «zu mir», «ja» rufen
- Ball über Kopf fangen und schnell wegstossen

Service

Technische Ziele

- Gegenfuss vorne (Service mit rechter Hand = linker Fuss vorne)
- Durchgehende Schlagbewegung von unten

Individualtaktische Ziele

- Weit ins gegnerische Feld spielen
- Weit ins gegnerische Feld spielen
- In leere Zonen des gegnerischen Feldes spielen (Lagerfeuer, Hufeisen, Spinnennetz)

Angriff

Technische Ziele

- Pass, Manchette oder Sprungpass als Angriff nutzen
- Einhändige Schlagbewegung über Kopf möglich

- Zum Ziel (gegnerisches Feld) ausrichten: Ziel erkennen können

Individualtaktische Ziele

- In leere Zonen des gegnerischen Feldes spielen (Lagerfeuer, Hufeisen, Spinnennetz)
- Kommunikation: Ball fordern «zu mir», «ausen», «hinten»

Abwehr

Technische Ziele

- Aktive Startposition (Vorlage, Arme bereit)
- Aktive Beine (Knie nach vorne, Körpergewicht auf dem Vorderfuss)
- Bewegen zum Ball, mit dem Körper hinter den Ball
- Einfache Bodenaktionen: Fallen/Spielen
- Der Ball muss mit Manchette verteidigt werden, dies setzt eine tiefe Ausgangsposition voraus

Individualtaktische Ziele

- Basisposition einnehmen («Wo stehe ich?»)
- Verantwortungsbereich kennen und wahrnehmen
- Wurfbewegung lesen
- Den Ball unbedingt verteidigen wollen
- Den Ball hoch verteidigen wollen

Allgemeine und soziale Ziele

- Spass haben beim Volleyball (jubeln, Freude zeigen, anfeuern und einander motivieren)
- Teamgeist (Atmosphäre, jeder spielt mit)
- Kinder Selbstvertrauen geben, Erfolgserlebnisse schaffen
- Auf spielerische Art lernen (Fassungsvermögen eines Kindes)
- Fleissig und lernwillig sein (beim Training und Spiel)
- Spiel von ausserhalb des Spielfeldes miterleben (Konzentration)
- Vereinsgefühl wachsen lassen (andere Teams anschauen)

Mentale Ziele

- Konzentration (Aufstellung kennen, Spielverlauf verfolgen)
- Initiative und Einsatz zeigen
- Kommunikation (z.B. «aus» rufen wenn der Ball aus geht)
- Umgehen mit Niederlagen (akzeptieren)
- Punkte feiern
- Mut und Zuversicht für den nächsten Ball (nach einem Fehler keine Angst haben)

Technik-Erläuterungen

Manchette – Annahme und Abwehr

Tiefe Startposition



Arme strecken, mit den Unterarmen «Spielbrett» erzeugen



Den Ball mit einer Ganzkörperstreckung spielen



Passbewegung

Im Körbchen fangen



Fliessende Fang-/Wurfbewegung parallel zum Netz – «Manchette vorwärts» zur Position 4



Fliessende Fang-/Wurfbewegung parallel zum Netz – «Manchette vorwärts» zur Position 2



Fliessende Fang-/Wurfbewegung parallel zum Netz – «Manchette rückwärts» zur Position 4



Fliessende Fang-/Wurfbewegung parallel zum Netz – «Manchette rückwärts» zur Position 2



Fließende Fang-/Wurfbewegung parallel zum Netz – «Pass vorwärts» zur Position 4

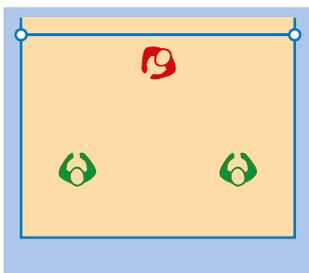


Fließende Fang-/Wurfbewegung parallel zum Netz – «Pass vorwärts» zur Position 2

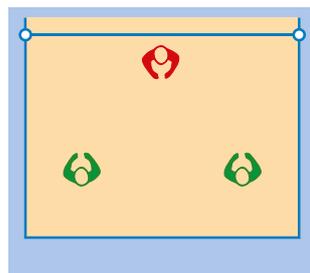


Orientierung beim Zuspiel (2. Ballberührung)

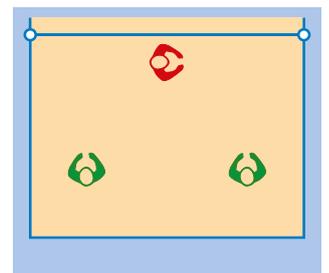
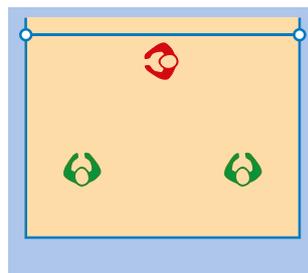
Ausrichtung beim gegnerischen Service



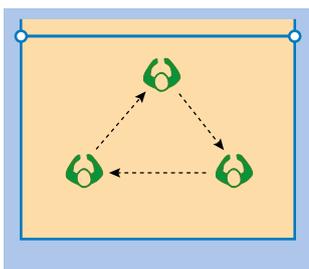
Ausrichtung im Moment der Annahme



Ausrichtung im Moment der Fang-/Wurfbewegung



Ausrichtung beim gegnerischen Ballbesitz



Service

Gegenfuss vorne, Oberkörper leicht nach vorne gebeugt



Durchgehende Schlagbewegung von unten



Angriffsvorbereitung – volleyballspezifisches Werfen

Ball über Kopf spielen: Pass



Angriffsball mit Manchette



Ball einhändig über Kopf schlagen



Notizen

Notizen

Kids Volley **Spielregeln und Ausbildungsleitfaden**

Herausgeber

Swiss Volley, Zieglerstrasse 29, 3000 Bern 14

Autoren

Anne-Sylvie Monnet, Nicole Schnyder-Benoit, Ruth Meyer, Walè Frangi, Timo Lippuner

Beratung

Adrie Noij / www.coolmovesvolley.nl

Übersetzung

Renaud Moeschler

Fotos und Illustrationen

Markus Foerster

Realisation und Layout

m-press Markus Foerster, 3053 Münchenbuchsee

«Kids Volley» wird unterstützt vom Verein «**Freunde von Swiss Volley**».

© 2012, Swiss Volley, 3000 Bern 14

Alle Rechte, insbesondere das Recht auf Vervielfältigung und Verbreitung sowie das Recht der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf *zu kommerziellen Zwecken* in irgendeiner Form – durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren – ohne schriftliche Genehmigung des Herausgebers reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, gespeichert, vervielfältigt oder verbreitet werden.



KidsValley

WWW.VOLLEYBALL.CH