

# MINIMALBEDINGUNGEN UND LERNZIELE

## Kids Volley

Unter Smart Competitions sollen die Spiele spannend und auf Augenhöhe stattfinden. Dies gelingt, falls die Teams auf ähnlichem spielerischen Niveau sind.

Die hier definierten Minimalbedingungen der einzelnen Kids Volley Stufen sollen den Trainer:innen helfen, ihre Spieler:innen und Teams in die richtige Stufe einzuteilen und beinhalten technische, taktische und mentale Fähigkeiten. Sie basieren auf den Lernzielen der vorangegangenen Stufe. Die Minimalbedingungen gelten als erfüllt, wenn eine Quote von 5–7 erfolgreiche Aktionen von 10 Versuchen erreicht wird. Wenn 1 oder 2 Minimalbedingungen von einem Spieler/einer Spielerin nicht erfüllt werden, kann er/sie trotzdem in dieser Stufe spielen. Als Team sollten die Spieler:innen jedoch für alle Minimalbedingungen die Quoten mit einem Kids Volleyball (z. B. Mikasa VS170W oder ähnlich) erfüllen.

### Minimalbedingungen

Die Spieler:innen können (mindestens 5 von 10 Aktionen erfolgreich):

#### Kids 1

einen zugeworfenen Ball fangen,  
einen Ball von unten oder oben  
übers Netz werfen.

#### Kids 2

als Team nach jeder Netzquerung  
des Balls rotieren,  
die Ballflugkurve antizipieren (räum-  
lich, zeitlich) und Bälle im Umkreis  
von einem Meter erlaufen und  
fangen,  
den Service von unten übers Netz  
spielen,  
Bälle von oben (einhändiger oder  
beidhändiger Wurf über Kopf) und  
unten (beidhändiger Wurf) über das  
Netz werfen,  
einen zugeworfenen Ball mit einer  
Manchette min. 1 Meter hochspie-  
len und selbst wieder fangen.

#### Kids 3

Bälle im Umkreis von einem Meter  
der Startposition mit der Manchette  
so hoch ins Haus spielen, dass ein  
Teammitglied den Ball fangen kann,  
einfache Entscheidungen treffen  
(wohin werfe ich den Ball, wann  
muss ich den Ball fangen, wann  
muss ich den Ball annehmen/  
verteidigen),  
proaktiv ins Haus laufen, sobald sie  
erkennen, dass sie nicht annehmen/  
verteidigen müssen,  
den Ball knapp über das Netz auf ein  
Ziel im gegnerischen Feld werfen  
oder servieren (mit Absicht spielen),  
einen Autopass hoch in Richtung  
der Angriffsposition spielen (Pass  
entlang des Netzes, nicht nach  
hinten).

Mit den unten definierten Lernzielen wird sichergestellt, dass ein roter Faden in der Ausbildung erkennbar ist, der die jungen Spieler:innen schrittweise an das Spiel der Erwachsenen heranführt. Sie sollen die Trainer:innen in der Trainingsgestaltung unterstützen.

## Lernziele

Die Spieler:innen lernen:

### Kids 1

als Team nach jeder Netzquerung des Balls zu rotieren,

die Ballflugkurve zu antizipieren (räumlich, zeitlich) und Bälle im Umkreis von einem Meter zu erlaufen und zu fangen,

Bälle von oben (einhändiger oder beidhändiger Wurf über Kopf) und unten (beidhändiger Wurf) über das Netz zu werfen,

den Service von unten übers Netz zu spielen,

einen zugeworfenen Ball mit einer Manchette min. 1 Meter hochzuspielen und selbst wieder zu fangen.

### Kids 2

Bälle im Umkreis von einem Meter der Startposition mit einer Manchette so hoch ins Haus zu spielen, dass ein Teammitglied den Ball fangen kann,

einfache Entscheidungen zu treffen (wohin werfe ich den Ball, wann muss ich den Ball fangen, wann muss ich den Ball annehmen/verteidigen),

proaktiv ins Haus zu laufen, sobald sie erkennen, dass sie nicht annehmen/verteidigen müssen,

den Ball knapp über das Netz auf ein Ziel im gegnerischen Feld zu werfen oder zu servieren (mit Absicht spielen),

einem Autopass hoch in Richtung der Angriffsposition entlang des Netzes zu spielen (hoch bedeutet hier, dass der Ball selbst gefangen werden kann).

### Kids 3

sich auf die Startposition Angriff zu verschieben,

Einsatz zu zeigen, indem sie weit entfernte Bälle (2–4m) erlaufen und mit einer Manchette so hoch ins Haus spielen, dass ein Teammitglied den Ball volley weiterspielen könnte,

mutig zu agieren (Bälle anzugreifen, Bälle rückwärts zu werfen etc.),

einen Autopass hoch zur Angriffsposition zu spielen (hoch bedeutet, dass ein Teammitglied den Ball im Stand angreifen kann),

einen Ball im Stand übers Netz anzugreifen (Schlagbewegung).

## Glossar Kids Volley

**Haus** | Die Zone in der Mitte des Kids Volley Feldes, in welcher der 1. Ballkontakt hineingespielt werden soll.

**hoch** | Einen Ball so hoch spielen, dass ein Teammitglied den Ball fangen, respektive volley weiterspielen kann.

**knapp** | Einen Ball so übers Netz werfen, dass er die Netzkante beinahe berührt.

**Lernziele** | Inhalte, welche im Training geübt werden sollen, bis die Spieler:innen sie so gut beherrschen, dass mindestens 5 von 10 Versuchen erfolgreich sind.

**proaktiv** | Im Kids Volley sollen die Spieler:innen proaktiv ins Haus laufen, um den durch einen ersten Ballkontakt gespielten Ball zu fangen. Das heisst, dass sie mit der Verschiebung Richtung Haus beginnen, bevor die Mitspieler:innen den ersten Ballkontakt ausführen.

**Rotation** | Die Rotation erfolgt im Kids Volley im Uhrzeigersinn, wenn 3 Spieler:innen auf dem Feld stehen. Bei 2 Spieler:innen bedeutet Rotation ein Tausch der Plätze der beiden Spieler:innen. Wenn nur noch ein Spieler/eine Spielerin auf dem Feld ist, entfällt die Rotation.

**Startposition** | Optimale Position auf dem Spielfeld, um eine anschliessende Aktion auszuführen.

**Startposition Angriff** | Im Kids Volley befindet sich die Startposition Angriff auf der Seitenlinie einen Meter vom Netz entfernt, sowohl vor als auch hinter des Zuspielers/der Zuspielerin.