

## Techniklernen durch Spielen

- Zielsetzung:** - Festigen der Grundtechniken  
 - Den Ball im Sprung-Pritsch-Angriff über das Netz spielen

**Zeit:** 25'

## „Rein - Raus“ im Dreierteam als Kaiserturnier

### „Schnell rein – Schnell raus“ als Kaiserturnier

#### Spielgedanke

Vier Teams spielen auf einem Feld gegeneinander um Punkte. Sieger ist die Mannschaft, die in einer bestimmten Zeit die meisten Punkte erzielt.

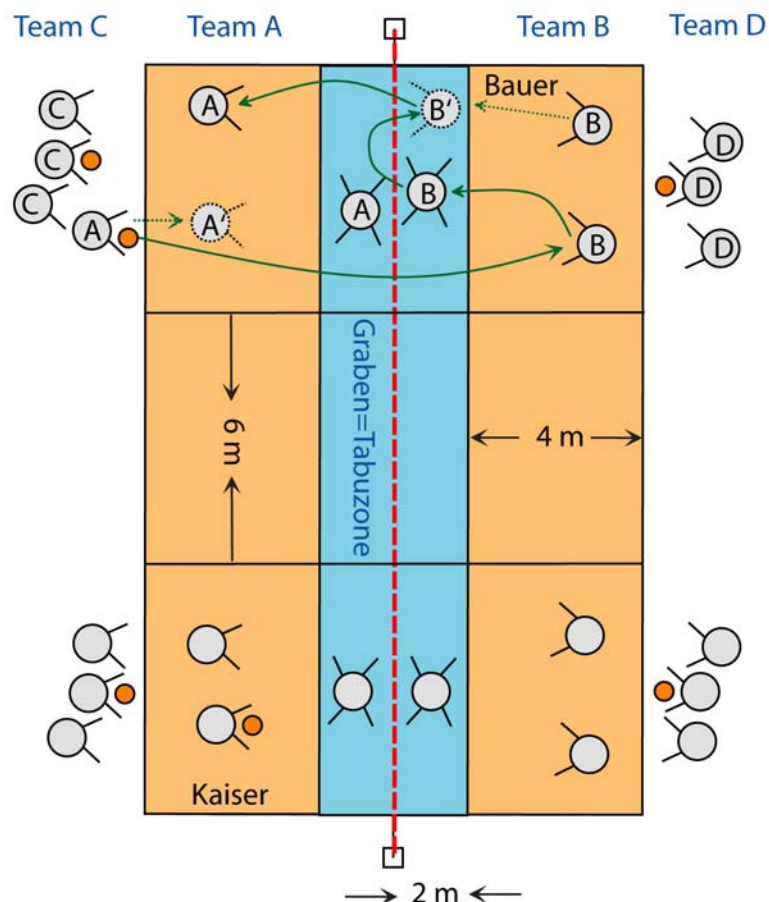
#### Spielablauf

Auf jeder Feldseite spielen zwei Teams (Team A und Team B) um Punkte. Jeweils zwei Teams befinden sich hinter der Grundlinie außerhalb des Feldes (Team C und Team D).

**Wird der Ball dreimal gespielt, dann wird der Ball mit Sprung-Pritsch-Angriff zum Gegner gespielt.**

Die Mannschaft, die **keinen Fehler macht erhält einen Punkt und bleibt im Feld.**

Die bislang spielfreie Mannschaft kommt auf der Verliererseite mit Aufschlag ins Spiel. Der „neue Ball“ wird nach dem gleichen Prinzip ausgespielt.



## „Rein - Raus“ als Kaiserturnier

#### Fehler und Punkte:

- Abspielpflicht**, sonst Fehler!
- Der **erste Ball darf nicht in den „Graben“** gespielt werden, sonst Fehler!
- Der **Zuspieler** steht auf der Pos. III und stellt den Ball auf die Außenpositionen.

#### Material und Spielfeld

- Langnetz bzw. Band.
- 3 Bälle pro Feld.
- Spielfeldgröße: 6 m x 6 m.
- Netzhöhe: ca. 2,30 m.
- Tabuzone (Graben): ca. 2 m breit.

#### Organisation

- Spieldauer pro Spiel 5 Minuten.
- Zentraler An- und Abpfiff.
- Das Team mit den **meisten Punkten** rutscht ein Feld weiter in Richtung „Kaiser“, das Team mit den **wenigsten Punkten** geht ein Feld zurück in Richtung „Bauer“.
- Das dritte Team, mit der **„mittleren Punktezahl“**, bleibt auf dem gleichen Feld.
- Gegen Ende des Turniers spielen die Vier besten Teams auf dem „Kaiserfeld“ um Platz 1.