

Zeitschrift: Jugend und Sport : Fachzeitschrift für Leibesübungen der Eidgenössischen Turn- und Sportschule Magglingen
Herausgeber: Eidgenössische Turn- und Sportschule Magglingen
Band: 25 (1968)
Heft: 7

Artikel: Volleyball [Fortsetzung]
Autor: Sägesser, Martha / Altorfer, Hans
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-995187>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 02.02.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Volleyball III

Martha Sägeser und Hans Altorfer, MS

13. Übungsspiele für das Training

Einlaufen:

Reaktionsübungen

Übungen für die Verbesserung der Grundkondition:

- Schnelligkeitsübungen
- Sprungkraftübungen
- Geschicklichkeitsübungen

Einspielen:

Zu zweien:

- Ball stellen vorwärts
- Ball stellen rückwärts
- Ball stellen seitwärts
- diese Übungen auch in Kombination
- hoch-tief zuspielen
- sitzend und liegend zuspielen

Übungen zur Verbesserung der Technik:

- Einzelübung: normales Hochspielen des Balles, 2 x niedrig, 1 x hoch und unter dem Ball durchlaufen, 1/2-Drehung, 2 x niedrig usw.
- diese Übung auch zu zweit mit Platzwechsel
- zu zweit: Hoch und flach im Wechsel einander zuspielen
- zu dreien: Rückpass

Der mittlere Spieler B spielt den Ball rw. über den Kopf.



A B C

- zu zweien: einander zuspielen; nach jeder Ballabgabe absitzen und aufstehen
- die gleiche Übung mit Abliegen
- die gleiche Übung mit Abliegen und 1/2-Drehung
- A passiert hoch, B macht zuerst 1/2-Drehung und passiert mit einem Schlag von unten (Manchette) zurück zu A
- Versuchen fortgesetzt in den Korb zu spielen mit normalem Passierschlag
- Mehrere Spieler «bombardieren» einen Spieler, der versucht, so viele Bälle wie möglich abzunehmen

- Wechsel von normalen, hohen Pässen und Manchetten (Abspiele von unten)
- Ball gegen die Wand werfen: Abnahmen unten und oben
- Serienweise Anschläge ausführen
- Abnahme der Anschläge und immer Aufbau bis zum Schmetterschlag
- Übung für die Verteidigung: Abnahme von kurzen, langen, hohen und tiefen Bällen

Gezieltes Üben im Spiel:

- für ein Spiel ganz bestimmte Aufgaben stellen
- Spieler dort einsetzen, wo sie noch Fehler machen (und deshalb diese Tätigkeit nicht lieben)
- Spiel 3:3

14. Hinweise für den Trainer

Vor dem Wettkampf

- Beobachte den Gegner auch vor dem Wettkampf, wenn er noch in den Zivilkleidern ist
- Plane den Zeitaufwand um Deiner Mannschaft Anweisungen zu geben
- Beachte den Gegner beim Einspielen
- Beim Einspielen sollen die Spieler die Schmetterschläge immer diagonal anbringen

Während des Spiels

- Lasse die Mannschaft zuerst spielen und verlange erst bei mehreren Punkten (z.B. 0:5) Auszeit:
- Korrekturen anbringen
- Fehler des Gegners erwähnen
- die Auszeit notieren
- Alle Auswechsel und Auszeiten notieren!
- Schlechtere Spieler soll man zuerst einsetzen und eventuell später ersetzen
- Die Auswechselspieler müssen orientiert werden
- Wenn der Gegner auswechselt, soll sofort dieser ausgewechselte Spieler angespielt werden

15. Beispiel eines Volleyball-Tests

Dieser Test stellt eine komplexe Testform dar. Eine Wertungstabelle ist nicht vorhanden.

Übungen

- 1 Schnellauf
- 1a Hürde ca. 70 cm
- 1b Schnellauf
- 1c Hürde ca. 70 cm
- 1d Schnellauf
- 2 Rolle rückwärts
- 3 Vier Anschläge in verschiedene Felder
- 4 Schnellauf
- 5 Medizinball berühren
- 6 Galopp hüpfen seitwärts tief (Grundhaltung)
- 7 Medizinball berühren
- 8 Schnellauf rückwärts
- 9 Schlangellauf mit Spielen eines Volleyballes
- 10 Ball ablegen
- 11 Vier Smashes
 - zwei diagonal
 - zwei gerade
- 12 Schnellauf zum Ziel
 - Punkte zählen beim Anschlag und Smash
 - Zeit stoppen

