

## Service-Brennball

Die Spieler der Mannschaft A servieren (Service von unten) einer nach dem anderen. Nach dem Service muss der, der gerade serviert hat um das Feld laufen, ohne „gebrannt“ zu werden. Er kann seinen Lauf auf den Matten in den 4 Ecken des Feldes unterbrechen. Wer auf einer Matte steht, kann nicht gebrannt werden. Pro Lauf erhält die Mannschaft A 1 Punkt. Das Team B hat 2 Möglichkeiten, um zu verhindern, dass A viele Punkte macht: Es kann den Ball möglichst schnell zum Reifen bringen. Im Moment, indem der Ball im Reifen abgelegt wird, sind alle Spieler von A, die sich nicht auf einer Matte befinden, gebrannt. Ihr Lauf zählt nicht und sie müssen hinten an die Kolonne anschließen.

Oder der Ball wird direkt aus der Luft abgewehrt (direkt gespielt). Alle Spieler die sich zum Zeitpunkt der direkten Abwehr nicht auf einer Matte befinden sind gebrannt.

### Variation:

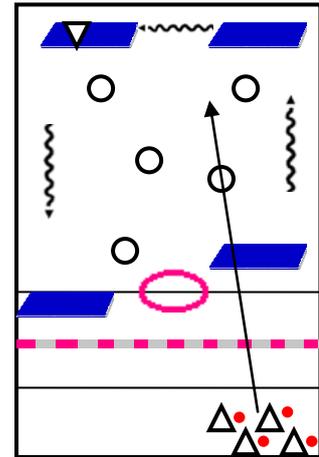
Das Team B kann auch Gutpunkte sammeln, wenn sie das Service abwehren, den Ball zuspielen und angreifen können. Mit Service von oben auch möglich!

### **Tipps:**

Feldgröße Alter und Niveau anpassen!

### **Geräte:**

Leine  
Bälle  
1 Reifen  
4 Matten



## Knüppel in den Sack

Das Team B macht mit Tennisbällen von der 3m-Linie ein Service von unten. Das Team A versucht den Ball mit umgedrehten Hüttchen zu fangen. Der gefangene Ball muss sofort in den Behälter M (Kastenteil, Kübel,...) gelegt werden. Bälle, die nicht gefangen werden können, sollen auf dem Boden gelassen werden. Tennisbälle die beim Service in die Leine oder außerhalb des Feldes fliegen, müssen vom Angreifer-Team in den Behälter M gelegt werden. Das Team B hat pro Spieler 4 Tennisbälle zur Verfügung.

Wie lautet am ende das Verhältnis der in der Halle/am Feld herumliegenden Bälle zu den Bällen im Behälter?

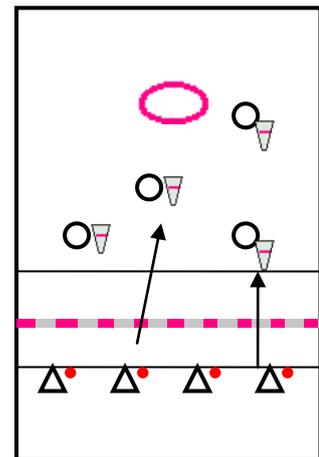
### Variation:

Verschiedene Bälle verwenden (Tennisbälle, Softbälle, Gymnastikbälle)

Auch mit Service von oben möglich!

### **Geräte:**

Leine  
Tennisbälle  
Behälter (Kastenteil, Kübel,...)  
Hüttchen



## Service-Rotationsspiel

Zwei Mannschaften zu je 4-6 Spieler. Auf Piff Service auf die Gegenseite zu den Spielern. Diese wehren den Ball ab und spielen ihn dem Zusprieler, der auf einer Matte (Zone) steht, zu. Wenn der Zusprieler 3 Bälle gefangen hat, ist er „erlöst“. Alle Mannschaftsmitglieder rücken um eine Position weiter. Welche Mannschaft hat ihre Runde zuerst beendet?

### Variation:

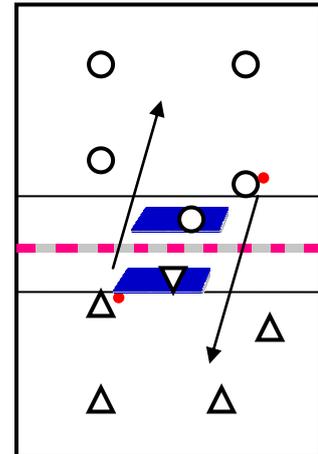
Auch mit Service von oben möglich!

### Geräte:

Leine

Matte (Markierungskegel für die Zone)

2-4 Bälle



## Angreifer gegen Abwehr

Es steht eine gesamte Mannschaft im Feld und versucht die Angaben der Angreifer abzuwehren. Die Angreifer stehen der Mannschaft gegenüber und versuchen mit einem Service von unten so viele Punkte wie möglich zu machen.

### Variation:

Die Angreifer haben eine gewisse Anzahl von Angaben zur Verfügung (z.B. jeder Angreifer hat 5 Angaben). Wie viele Punkte können sie erzielen. Anschließend wird getauscht. Die abwehrende Mannschaft wird zu Angreifern und umgekehrt. Welche Mannschaft erreicht mehr Punkte?

Abwehrregeln festlegen

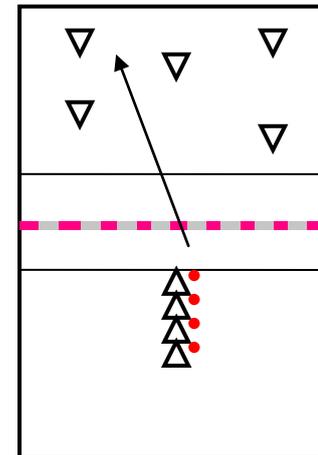
wie oft muss abgewehrt werden?

muss der Ball über die Leine zurück ins Feld gespielt werden oder nicht?

Muss jeder Spieler den Ball berühren? .....

### Tipps:

Mannschafts- und Feldgröße dem Alter und Niveau anpassen



## „Servicekegeln“

Mit einem Service von oben versuchen die Spieler die Keulen, die auf den Langbänken stehen, so zu treffen, dass sie zu Boden fallen.

### Variation:

Auch als Wettkampfform möglich!

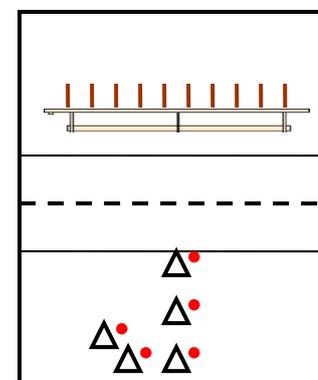
2 Mannschaften stehen sich gegenüber. Welche Mannschaft trifft die meisten Keulen?

### Geräte:

1 Langbank

Keulen

Bälle

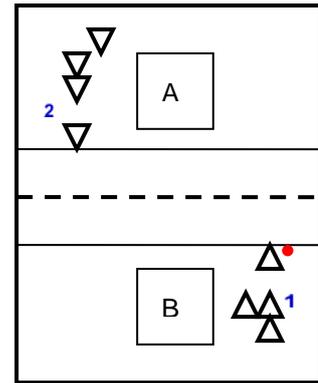


## Service-duell

Wenn ein Spieler der Mannschaft 1 in die Leine, ins Out oder in die Zone serviert, muss er in die Zone B warten gehen, und ein Spieler der Zone A wird frei. Wenn ein Spieler der Mannschaft 2 sein Service verpatzt (Leine, Out oder Zone), muss er in die Zone A gehen und somit wird ein Spieler der Zone B frei. Serviert wird von der 3m-Linie. Welche Mannschaft hat am schnellsten keine Angreifer mehr?

### Geräte:

Markierungskegel für die Zonenmarkierung  
Bälle



## Service – Abwehr – „Konkurrenz“

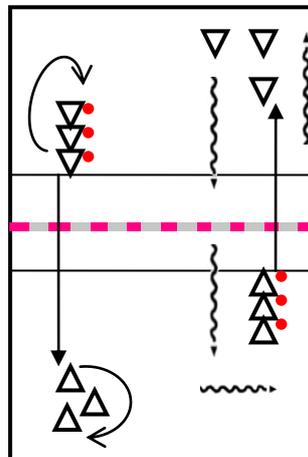
Angaben in eine Hälfte des Spielfeldes (2 Gruppen). Etwa gleich vielen Angreifern stehen gleich viele Abwehrspieler gegenüber, aber nur einer im Feld (die anderen außerhalb). Wer als Aufschläger punktet, oder der Abwehrspieler kann den Ball nicht sauber abwehren, darf sich nochmals in der Reihe der Aufschläger anstellen, der Abwehrspieler nochmals in der Reihe der Abwehrspieler. Klappt die Abwehr (oder macht der Aufschläger einen Fehler, wird der Aufschläger und umgekehrt.

### Tipps:

Herausforderung: Sicherheit – Risiko!  
Möglichkeit zur Leistungsdifferenzierung

### Geräte:

6-8 Bälle



## Schläger gegen Abwehrspieler

Einige Aufschläger versuchen bei einer Abwehrmannschaft zu punkten.

Mögliche Zählweise:

Wer erreicht zuerst 20 Punkte?

Die Abwehrmannschaft erzielt einen Punkt, wenn der Aufschläger einen Fehler macht, der Ball nach der Abwehr mit dem 2. (oder 3.) Ballkontakt im 3m-Raum „steht“.

### Tipps:

Auch Angabeserien eines Aufschlägers möglich!

Unterscheidung: Angriffs- und Abwehrspieler

### Geräte:

4-6 Bälle

