



VOLLEYBALL
SPIELABZEICHEN

IN BRONZE, SILBER UND GOLD

DVJ DEUTSCHE
VOLLEYBALL
JUGEND

ÜBER DAS

SPIELABZEICHEN

Durch den Erwerb des Spielabzeichens soll Schüler*innen ein zusätzlicher motivierender Anreiz gegeben werden, um die für Volleyball notwendigen Techniken zu erlernen und zu üben.

Das Volleyball Spielabzeichen wurde speziell für den Schulsport entwickelt. Es eignet sich sowohl für den Einsatz im Unterricht als auch in Arbeitsgemeinschaften. Es ist so gestaltet, dass es ebenfalls im Vereinssport Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen einen besonderen Anreiz bietet.

Das Volleyball Spielabzeichen wird in den Stufen Bronze, Silber und Gold vergeben.

BRONZE: Für Grundschulen und Vereine

SILBER: Für Grundschulen und Vereine

GOLD: Für Grundschulen, Sekundarstufe 1 und für Vereine



Weitere Information zum Abzeichen gibt es unter:

www.volleyball-verband.de/de/dvj/schule/volleyball-spielabzeichen/

Die Bestellung erfolgt über:

shop.volleyball-verband.de/shop/



PRÜFUNGSWEGWEISER

ALLGEMEINE HINWEISE

Prüfberechtigt sind alle Übungsleiter*innen, Trainer*innen und Sportlehrer*innen, die über die Vergabevoraussetzungen informiert sind. Die Prüfer*innen können einen oder mehrere fachkundige und zuverlässige Personen als Helfer*innen hinzuziehen.

Alle Aufgaben, die für die Prüfung erforderlich sind, sollten vorher geübt werden. Die Abnahme des Abzeichens ist bei bis zu 30 Kindern in zwei Übungseinheiten möglich.

Die Entscheidung über die organisatorische Durchführung des Abzeichens ist dem/der Prüfer*in überlassen, wobei die selbstständige Durchführung der Kinder gefördert werden sollte.

DURCHFÜHRUNG DER PRÜFUNGEN

Jede Schule und jeder Verein kann das Spielabzeichen vorbereiten sowie jederzeit und überall in eigener Regie abnehmen. Nach erfolgreich abgelegter Prüfung sollten die Abzeichen direkt ausgehändigt werden.

ÜBER UNS

Die Deutsche Volleyball-Jugend (DVJ) vertritt die Interessen junger Volleyballer*innen bis 27 Jahre in Deutschland.

Mit der Idee, nicht nur für die Jugend da zu sein, sondern junge Menschen aktiv einzubinden, gelingt es der DVJ begeisternde, engagierte, innovative, internationale und vielfältige Projekte zu initiieren.

Folge uns auf Instagram und erlebe die Möglichkeiten:

www.instagram.com/dvj_volleyball/

POWERED BY

The Mikasa logo features the word "MIKASA" in a bold, red, sans-serif font. A small red star is positioned above the letter "I".



AUFGABE 1 „RAKETE“

Einen Ball im Stand senkrecht hochwerfen und im Sprung fangen

3 Versuche – 1 gelungener Versuch



AUFGABE 2 „PRITSCHWERFEN“

1. Druckpass auf Stirnhöhe zum Partner mit Fangen
2. 6 Pässe ohne Bodenberührung
3. Entfernung von mindestens 3m zueinander

3 Versuche – 1 gelungener Versuch





AUFGABE 3 „WANDSPIEL“

1. Anwerfen – Pritschen gegen die Wand – Fangen
2. Höhe von mind. 2m
3. Entfernung zur Wand mind. 1,5m

10 Versuche – 6 gelungene Versuche



AUFGABE 4 „1 MIT 1 MIT FANGEN“

1. Spieler A: Anwerfen – Pritschen über das Netz
2. Spieler B: Fangen – Anwerfen – Pritschen über das Netz usw.
3. 6 gelungene Netzüberquerungen am Stück

3 Versuche – 1 gelungener Versuch





AUFGABE 1 „VOLLEY“

Einen Ball dreimal „volley“ spielen, hierbei sind der Phantasie keine Grenzen gesetzt.

3 Versuche – 1 gelungener Versuch



AUFGABE 2 „WANDSPIEL“

1. Anwerfen – Pritschen gegen die Wand in einer Höhe von mind. 2m – Kontrollpass – Fangen
2. Entfernung zur Wand mind. 1,5m

6 Versuche – 4 gelungene Versuche





AUFGABE 3 „1 MIT 1 MIT KONTROLLPASS“

1. Spieler A: Anwerfen – Pritschen über das Netz zu Spieler B – Kontrollpass – Fangen – Anwerfen – Pritschen über das Netz zu Spieler A usw.
2. 6 gelungene Netzüberquerungen am Stück

3 Versuche – 1 gelungener Versuch



AUFGABE 4 „2 MIT 2“

1. Ball muss innerhalb einer Mannschaft mind. zweimal, höchstens dreimal gespielt werden und darf beliebig häufig gefangen werden
2. Wird der Ball gefangen, muss er vom gleichen Spieler nach 1–2 Sek. wieder angeworfen und gepritscht werden
3. 6 gelungene Netzüberquerungen am Stück

3 Versuche – 1 gelungener Versuch





AUFGABE 1 „WANDSPIEL“

1. Anwerfen
2. Ball fünfmal hintereinander gegen die Wand pritschen
3. Höhe von mind. 2m
4. Entfernung zur Wand mind. 1,5m

3 Versuche – 1 gelungener Versuch



AUFGABE 2 „BAGGERN“

1. Spieler A wirft den Ball von unten zu Spieler B
2. Spieler B baggert den Ball zu Spieler A zurück, dieser muss den Ball wieder auffangen
3. Der Versuch gilt nur dann als erfolgreich, wenn Spieler A zum Fangen nur einen Schritt machen muss
4. Entfernung zueinander ca. 4–5m

6 Versuche – 4 gelungene Versuche





AUFGABE 3 „1 MIT 1“

1. Spieler A: Anwerfen – Pritschen über das Netz zu Spieler B – Pritschen über das Netz zu Spieler A usw.
2. 4 Netzüberquerungen hintereinander

3 Versuche – 1 gelungener Versuch



AUFGABE 4 „2 MIT 2 CANADIAN VOLLEY“

1. Ball muss innerhalb einer Mannschaft mind. zweimal, darf jedoch dreimal gespielt und einmal pro Spielzug gefangen werden
2. Technik: Pritschen und Baggern
3. 4 Netzüberquerungen hintereinander

3 Versuche – 1 gelungener Versuch



ENDSPIEL „3 MIT 3“

1. Ball muss innerhalb einer Mannschaft mind. zweimal, höchstens dreimal gespielt und einmal pro Spielzug gefangen werden
2. Technik: Pritschen und Baggern
3. 1. Spieler steht am Netz – 2. und 3. Spieler seitlich versetzt dahinter
4. 4 Netzüberquerungen hintereinander

3 Versuche – 1 gelungener Versuch