

Spielform 1 mit 1

Beschreibung: Spielfeldhälften 3m x 3m

Welches Paar hält die Indiacas am längsten im Spiel?

Jeder Spieler darf bis zu 3mal hintereinander spielen. Die Spieler spielen miteinander.

Die Indiacas soll möglichst genau auf den Partner gespielt werden.

Technisch-taktische Aufgaben:

Einnehmen der günstigsten Abwehrposition in Bereitschaftshaltung.

Ständiges Beobachten der Handlungen des Mitspielers.

Zweckmäßiges Handeln in Bezug auf die möglichen Ballberührungen.

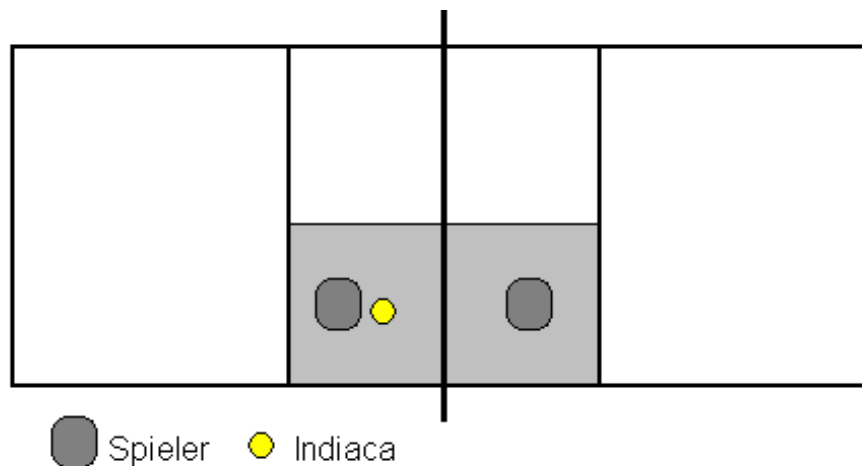
Organisation: Wechseln der Partner nach Ermessen.

Variationen:

Feldgröße variieren #Zusatzaufgaben einbauen

#Hinsetzen oder Bauchlage einnehmen nach Berührung der Indiacas.

#Die Spieler müssen nach jeder Netzüberquerung der Indiacas zur Grundlinie und zurück laufen.



Spielform 2 gegen 2

Beschreibung: Spielfeldhälften 3m x 8m oder 3m x 4m

Die Zweierteams spielen gegeneinander. Jeder Fehler gilt als Punkt für den Gegner.

In jedem Team darf dreimal gespielt werden.

Angriffsschläge sind nicht erlaubt.

Technisch-taktische Aufgaben: Einnehmen der günstigsten Abwehrposition in Bereitschaftshaltung.

Ständiges Beobachten der Handlungen des Gegners. Zweckmäßiges Handeln in Bezug auf die möglichen Ballberührungen.

Erkennen und Treffen der Lücken im Feld. Gemeinsames Handeln in Angriff und Abwehr.

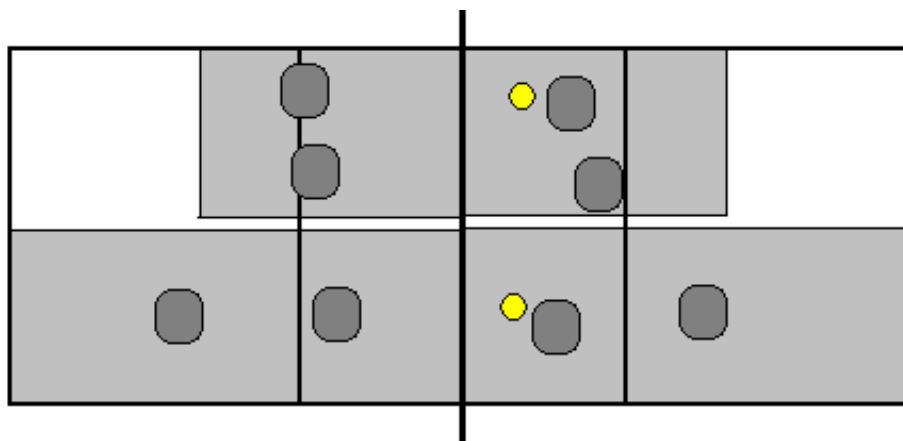
Gegenseitiges Verständigen durch Rufen.

Organisation: Anwendung in Form von Turnieren. Spiel auf Zeit.

Variationen:

Feldgröße variieren

#Die Indiacas muss mindestens zweimal gespielt werden.



● Spieler ● Indiacas

Spielform 2 mit 2 mit 5 Mannschaften

Beschreibung: Spielfeldhälften 3m x 3,05m

Zwei Zweierteams spielen auf zwei parallel liegenden Spielfeldern die Indiacas nach jeweils drei Berührungen über das Netz möglichst genau auf einen Spieler der gegenüberstehenden Gruppe. Nach der Netzüberquerung der Indiacas laufen beide Gruppen (A und B) im Uhrzeigersinn ein Feld weiter bzw. auf die Warteposition neben dem Spielfeld. Die Gruppe E auf der Warteposition rückt in das Spielfeld von Gruppe A.

Technisch-taktische Aufgaben:

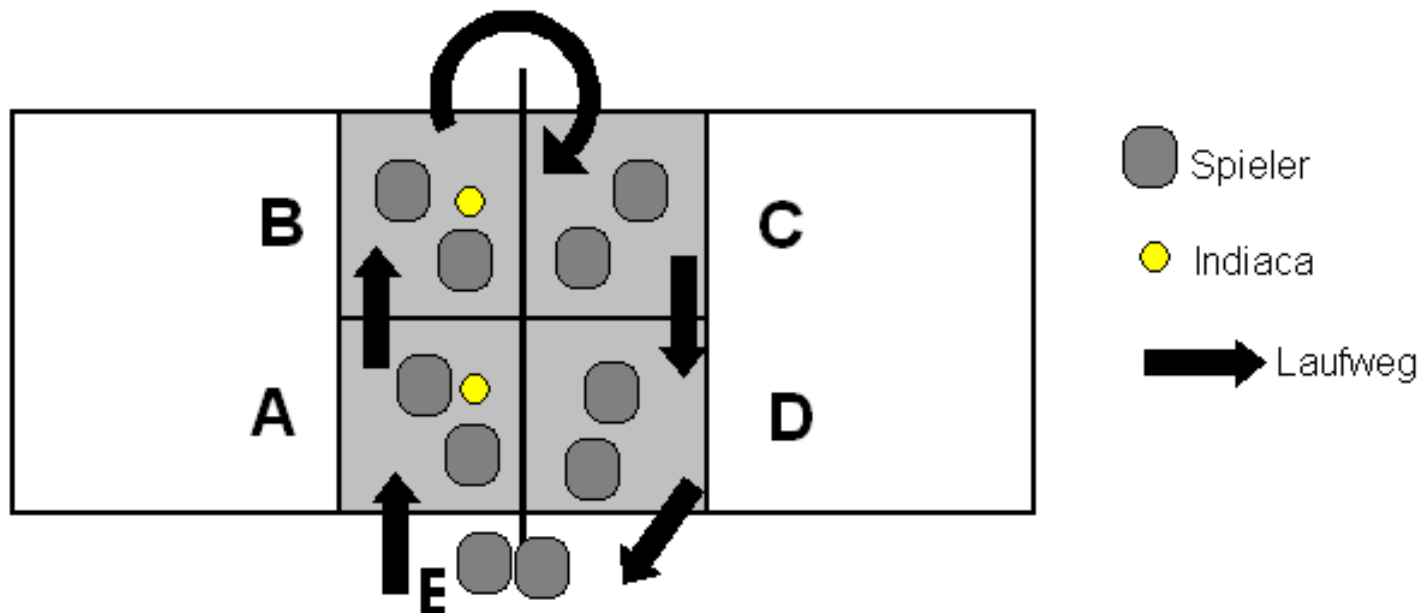
Abstimmung der Handlungen in einer Gruppe, Schnelles Umstellen auf eine andere Situation

Beobachtung der Indiacas und der Handlungen

Organisation:

Variationen:

Indiacas darf in der Mannschaft zweimal gespielt werden



Spielform 3 gegen 3

Beschreibung: Spielfeldgröße: 2/3 der normalen Feldgröße

Die Mannschaften spielen gegeneinander. Jeder Fehler gilt als Punkt für den Gegner.

In jedem Team darf dreimal gespielt werden. Angriffsschläge **sind** erlaubt.

Einsatz eines Zuspielers am Netz.

Technisch-taktische Aufgaben:

Einnehmen der günstigsten Abwehrposition in Bereitschaftshaltung.

Ständiges Beobachten der Handlungen des Gegners. Gemeinsames Handeln in Angriff und Abwehr.

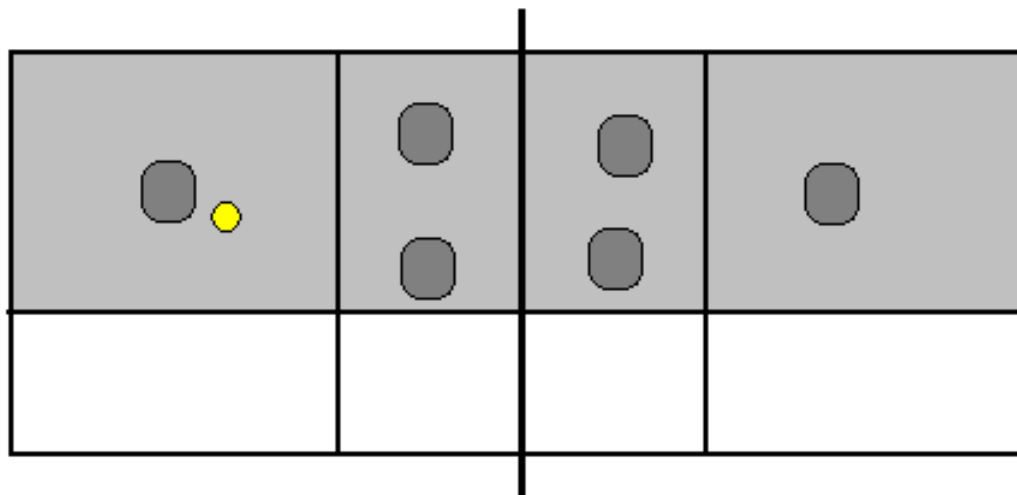
Erkennen und Treffen der Lücken im Feld. Gegenseitiges Verständigen durch Rufen.

Verbesserung der Genauigkeit von Angabe, Annahme und Zuspiel.

Zweckmäßige Verteilung der Spieler im Feld bei der Abwehr.

Organisation: Anwendung in Form von Turnieren. Spiel auf Zeit.

Variationen: # Feldgröße variieren #Die Indiacca muss mindestens zweimal gespielt werden.



● Spieler ● Indiacca

Spielform 3 mit 3 synchron

Beschreibung: Vier Dreiergruppen spielen 3 mit 3 auf zwei parallelen Spielfeldern von 4mx3,05m.

Nach drei Ballkontakten spielt je ein Spieler der ballbesitzenden Mannschaft die Indiacca möglichst **gleichzeitig** auf einen Spieler der jeweils anderen Gruppe.

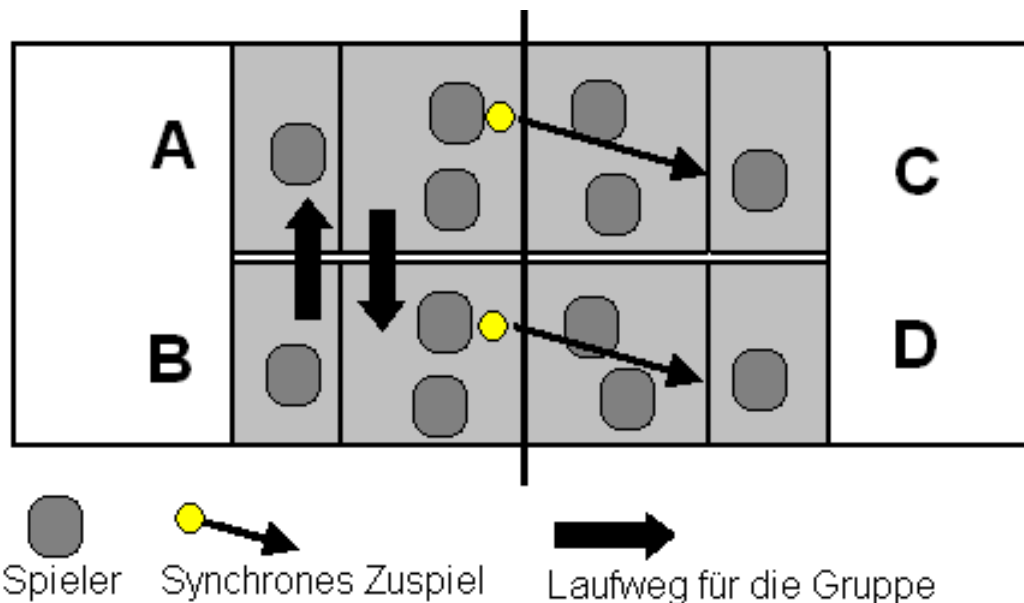
Nach jeder Netzüberquerung tauschen die beiden Gruppen (hier: A und B) die Spielfelder

Technisch-taktische Aufgaben:

Beobachtung der Indiacca und synchrones Handeln.

Variationen:

- Indiacca darf in der Mannschaft zweimal gespielt werden.
- Die Gruppen müssen nicht nur das Spielfeld wechseln, sondern auch rotieren.



Spielform 3 gegen 3 im Hinterfeld

Beschreibung:

Die Indiacas darf nicht in die Angriffszone gespielt werden.

Die Mannschaften spielen gegeneinander. Jeder Fehler gilt als Punkt für den Gegner.

In jedem Team darf dreimal gespielt werden. Angriffsschläge **sind** erlaubt.

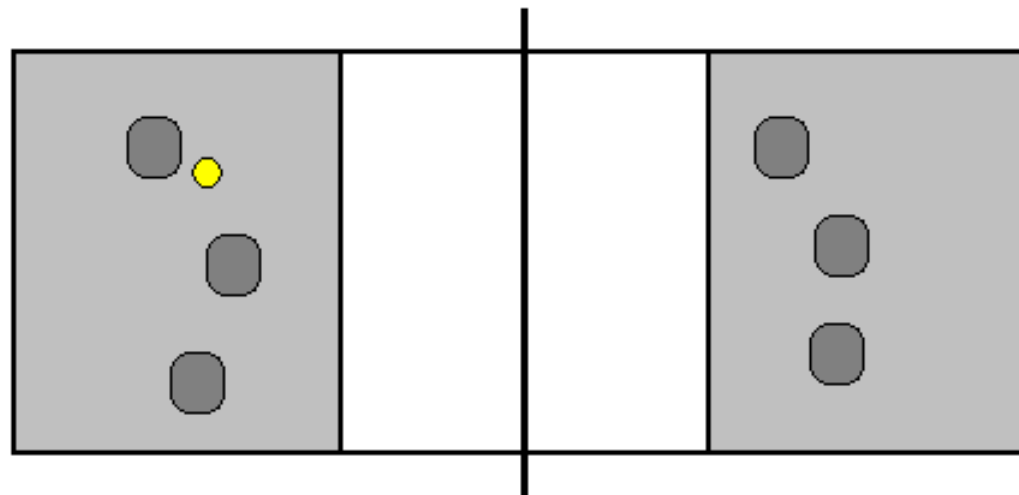
Die Spieler dürfen die Angriffszone betreten!

Technisch-taktische Aufgaben:

Ständiger Wechsel von Angriff und Abwehr und demnach Positionswechsel von Hinterfeld und Vorderfeld.

Organisation: Turnierform

Variationen: #Die Indiacas muss mindestens zweimal gespielt werden.



● Spieler ● Indiacas

Spielform 3 gegen 3 im Vorderfeld (Angriffzone)

Beschreibung: Spielfeld ist nur die Angriffzone. In jedem Team darf dreimal gespielt werden.

Technisch-taktische Aufgaben:

Abstimmung der Handlungen nebeneinander.

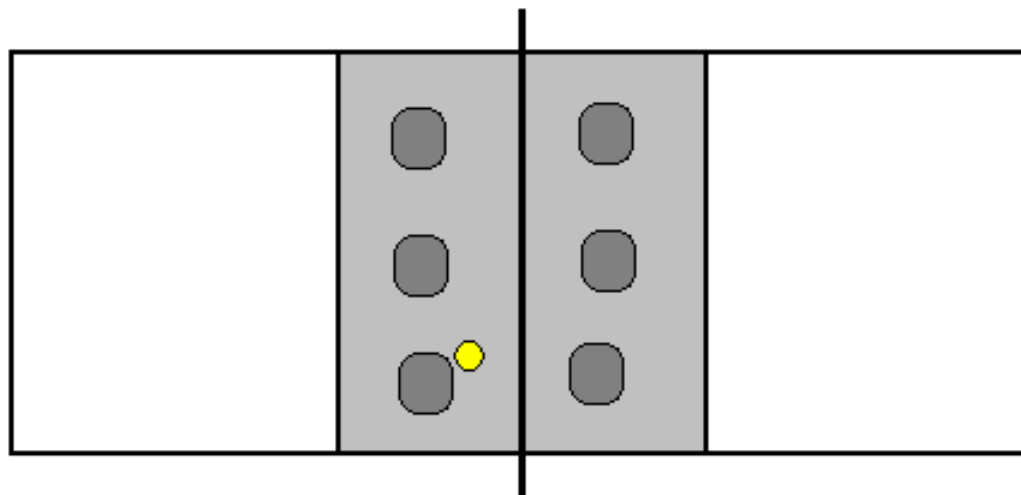
Genaues Zuspiel zum Mitspieler dicht ans Netz.

Angriffsfinten auf kleinem Raum.

Variationen:

#Die Indica muss mindestens zweimal gespielt werden.

Nur leichte Angriffsschläge



● Spieler ● Indica

Spielform 5 mit 5 mit Rotation

Beschreibung:

Das Ziel ist, die Indiacas möglichst häufig über das Netz zu spielen. In jeder Mannschaft **muss** dreimal gespielt werden. Angriffsschläge sind **nicht** erlaubt. Nach jeder Netzüberquerung der Indiacas tauschen die Spieler einer Mannschaft ihre Plätze im Uhrzeigersinn (Rotation).

à **Wie lange bleibt die Indiacas im Spiel?**

Technisch-taktische Aufgaben:

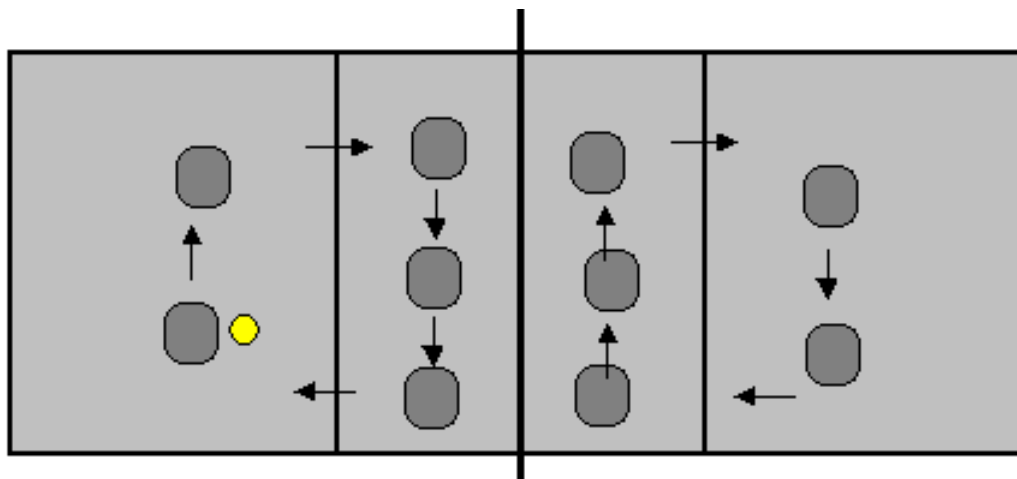
Schnelles Umstellen auf eine andere Position / Funktion

Variationen: # Indiacas muss nur zweimal gespielt werden

Nach jeder Ballberührung muss der Spieler z.B. mit den Händen den Boden berühren.

Bevor die Rotation durchgeführt wird, müssen sich alle Spieler auf den Boden legen.

Über das Netz werden Bettlaken oder Tischtücher gelegt à „5 mit 5 Blind“



● Spieler ● Indiacas → Rotationsrichtung

Rundlauf / Königsspiel

Beschreibung:

Das Ziel jedes Einzelspielers ist es, die Indica so über das Seil/Netz zurückzuspielen, dass sie beim Gegner zu Boden fällt oder der Gegner die Indica nicht zurückspielen kann. Wer einen Fehler macht, scheidet aus.

Die Laufrichtung ist entgegen der Uhrzeigerrichtung.

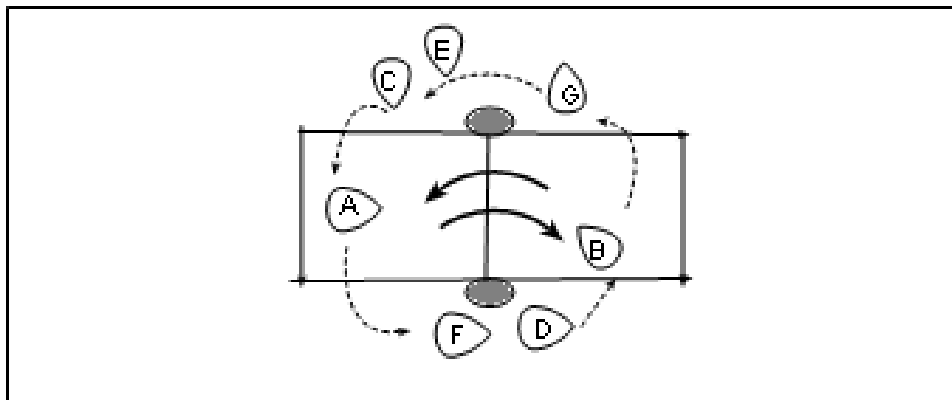
Wer gespielt hat, verlässt schnell das Feld und reiht sich ein, bereit für den nächsten Einsatz im anderen Feld.

Die letzten beiden Spieler führen ein „Endspiel“ durch (z.B. 3 Punkte).

Variationen: # Feldgröße ändern

Stangenabstände und Seilhöhe bzw. Netzhöhe variieren

Jeder Spieler muss einen Kontrollpass spielen



● Stange /Ständer