

Neues aus der Tenniswerkstatt



„Ob eine Sache gelingt, erfährst du nicht, wenn du darüber nachdenkst, sondern wenn du es ausprobierst.“
 Autor unbekannt

In der Ausgabe 1/2012 haben wir Ihnen das Schüler-Tennis-sportabzeichen vorgestellt, das von der Projektgruppe der „Darmstädter Tenniswerkstatt“ erarbeitet wurde.

Nachfolgend finden Sie weitere Spielformen um Ihr Training in Schule und Verein abwechslungsreich und spannender zu gestalten.

Tennis Bingo

Die Trainingsgruppe wird je nach Größe in Kleingruppen von vier bis sechs Spielern aufgestellt. Jede Kleingruppe hat einen Würfel. Der Anzahl der Würfelaugen sind jeweils unterschiedliche Aufgaben zugeordnet.

Spielablauf

Das erste Kind jeder Gruppe würfelt und

muss die dem Würfelwert zugeordnete Aufgabe erfüllen und anschließend seinen Würfelwert auf der Tennis-Bingo-Karte abstreichen. Dann kommt das nächste Kind an die Reihe und würfelt.

Welche Gruppe hat zuerst eine senkrechte oder waagrechte (eventuell diagonale) Zahlenreihe abgestrichen?

Tennis-Bingo-Karte

1	2	5	4
2	5	1	3
6	4	2	1
4	3	6	5

Würfelaugen	Aufgaben
-------------	----------

	Die Gruppe rollt sich als „Baumstämme“ um die Körperlängsachse über eine festgelegte Strecke.
	Die Kinder versuchen, aus vorgegebener Entfernung (Abstand zum Ziel ca. 4 m) ein Ziel (Hütchen, Reifen, Kasten, Plakat,...) mit einem Tennisball-Wurf zu treffen.
	Die Kinder gehen rückwärts über eine Bodenlinie und transportieren dabei eine 1,5-Liter-Wasserflasche, die sie in Vor-, Seithalte oder Überkopf nehmen.
	Die Kinder versuchen aus 4 bis 5 m Entfernung einen Tennisball mit Schläger in ein Behältnis (umgedrehter Kasten, Einkaufswagen, Balleimer, ...) zu schlagen.
	Die Kinder streifen sich aus Überkopfhöhe zweimal einen Reifen über den Körper, steigen hinaus. Dabei sollen sie einen Luftballon mit dem Körper (Arm, Bein, Kopf,...) in der Luft halten.
	Die Kinder versuchen, einen Tennisball mit Schläger ohne Unterbrechung über eine vorgegebene Strecke auf dem Boden zu prellen.

Tennisspiele auf dem Sportplatz

Die hier vorgestellten Spielformen sind für Großgruppen (Schulklasse) konzipiert worden. Diese können bei Schultennis-Aktionstagen, Klassenfahrten und Ferienspielen eingesetzt werden.

In den vorgestellten Beispielen wird von einem Sportplatz als Spielfläche ausgegangen. Es kann aber auch

jede andere größere Fläche genutzt werden, vom Schulhof, Parkplatz bis hin zur Wiese. Da bei den Spielen nicht auf einen aufspringenden Ball reagiert werden muss (Return), hat die Beschaffenheit des Bodens nur einen geringen Einfluss auf den Spielverlauf. Die Auswahl des Balles, ob Schaumstoff oder Tennisball, hängt

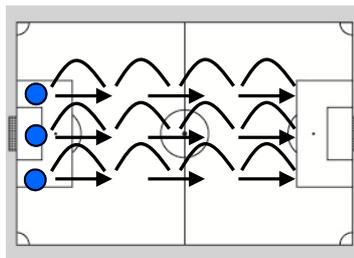
von der Leistungsfähigkeit der Gruppe und dem jeweiligen Spiel ab, unter der Berücksichtigung eines potentiellen Verletzungsrisikos.

Weitere Spielformen und Varianten der vorgestellten Spiele sind herzlich willkommen.

Spiele mit Schläger, Ball und Ziele

Balltreiben

Jeder Schüler hat einen Schläger und einen Ball. Alle Spieler stehen auf der einen Seite des Spielfeldes (Torlinie) und sollen mit so wenig Schlägen wie möglich den Ball auf die andere Spielfeldseite schlagen.



Variationen

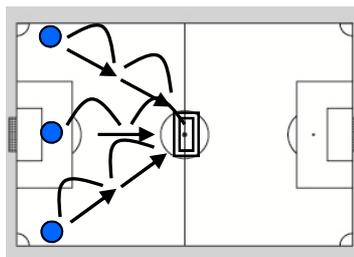
- Jeder Schüler hat nur einen Schlag. Wer kommt am weitesten?
- Zwei Schüler bilden ein Team und versuchen abwechselnd den Ball mit möglichst wenig Schlägen zur Ziellinie zu schlagen.

Verwendete Symbole

Spieler	●
Laufweg	→
Ballweg	↪
Ziel	▭

Einlochen

Jeder Schüler hat einen Schläger und einen Ball. Alle Spieler stehen auf der einen Seite des Spielfeldes (Torlinie) und sollen den Ball mit so wenig Schlägen wie möglich in einem Balleimer (Kasten, Einkaufswagen, ...) spielen, der auf der Mittellinie steht.



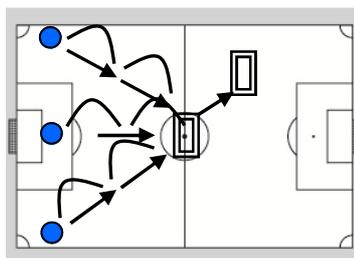
Variationen

- Zwei Schüler bilden ein Team und versuchen abwechselnd den Ball mit möglichst wenig Schlägen in das Ziel zu schlagen.

Alles im Eimer

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Jeweils ein Schüler pro Team ist „Eimerwart“, alle anderen haben einen Schläger und einen Ball.

Nun versuchen alle Kinder, gleichzeitig den Ball in den gegnerischen Eimer (Kasten, Einkaufswagen, ...) zu schlagen.



Liegen alle Bälle am Boden, darf der „Eimerwart“ seinen Eimer um fünf Schritte versetzen. Dann nehmen die Spieler ihre Bälle wieder auf und beginnen den nächsten Versuch.

- Welches Team benötigt die wenigsten Versuche, um in das Ziel zu treffen?