

Inhaltsverzeichnis

Vorwort Herausgeber	7
Vorwort von Jörg Roßkopf	8

Tischtennis (Robert Horsch)

I Tischtennis unterrichten	9
Das Sportspiel Tischtennis.....	11
Ein Vermittlungskonzept für Tischtennis.....	15
Hallen, Geräte und Medien.....	20
Aufbau der Stunden	22
II Drei Doppelstunden für Klassen 5 und 6	23
Erstes Zielspiel: Tischtennis-Spielfähigkeit mit Konterschlägen	25
Doppelstunde 1: Grundlagen – Gewöhnung an Schläger und Ball.....	27
Doppelstunde 2: Einführung des Vorhand-Konterschlages und -aufschlages.....	37
Doppelstunde 3: Einführung des Rückhand-Konterschlages auf -aufschlages.....	48
III Drei Doppelstunden für die Klassen 7 bis 9	55
Erweiterung der Spielfähigkeit: Von den Konterschlägen zu Topspin und Block	57
Doppelstunde 4: Schulung und Festigung der Konterschläge.....	59
Doppelstunde 5: Einführung des Topspin-Schlages gegen Block.....	64
Doppelstunde 6: Einführung des Rückhand-Topspin.....	74
IV Drei Doppelstunden für die Klassen 10 bis 12	81
Erweiterung der Spieltechnik und Spieltaktik.....	83
Doppelstunde 7: Einführung der Schupfschläge	85
Doppelstunde 8: Einführung des Vorhand-Topspin gegen Schupfschläge.....	92



Doppelstunde 9: Rotationsaufschläge	97
Doppelstunde 10: Vorhand- und Rückhand-Flip	98
Doppelstunde 11: Vorhand-Schmetterschlag	99
Videoverzeichnis	100

Tennis (Reimar Bezenberger & Michael Müller)

I	Tennis unterrichten	101
	Wie man Tennis im Sportunterricht einführt	103
	Methodische Besonderheiten der Vermittlung	107
	Tennis in der Schule – funktioniert das?	111
	Hinweise zur Umsetzung	113
II	Drei Doppelstunden für Klassen 5 und 6	
	„Tennis rot“	115
	Der Einstieg: Tennis „rot“	117
	Doppelstunde 1	124
	Doppelstunde 2	128
	Doppelstunde 3	133
III	Drei Doppelstunden für die Klassen 7 bis 9	
	„Tennis orange“	137
	Methodisch-didaktische Vorüberlegungen:	
	Lehrstufe „orange“	139
	Doppelstunde 4	145
	Doppelstunde 5	147
	Doppelstunde 6	150
IV	Drei Doppelstunden für die Klassen 10 bis 12	
	„Tennis grün“	153
	Tennis für die Kursstufe: Lernebene „grün“	155
	Doppelstunde 7	157
	Doppelstunde 8	160
	Doppelstunde 9	163
	Videoverzeichnis	166

Anhang

Literatur	167
Legende	170
Glossar	171



Doppelstunde 5: Einführung des Topspinschlages gegen Block

Der VH-Topspinschlag

Bewegungsbeschreibung

In der *Ausgangsstellung* sind die Beine gebeugt und etwas mehr als schulterbreit auseinander. Der Körper steht nicht so seitlich zum Tisch wie beim spät geschlagenen Topspinschlag, sondern etwas mehr parallel. Der Schlagarm ist leicht angewinkelt und nach hinten gerichtet. Das Schlägerblatt ist leicht geschlossen.

Die *Ausholphase* beginnt durch eine Drehung im Schulter- und Hüftbereich nach rechts. Der Schlagarm schwingt etwa in Tischhöhe nach hinten. Die Ausholbewegung ist insgesamt kürzer als beim spät geschlagenen Topspinschlag. In der *Schlagphase* beschleunigt der Schlagarm von hinten nach vorn. Das Körpergewicht verlagert sich auf das vordere Bein. Der Schlag wird durch eine leichte Drehung im Hüftbereich und Schultermitnahme nach vorn unterstützt.

Der *Treffpunkt des Balles* ist seitlich vor dem Körper. Das Schlägerblatt ist je nach Rotation des gegnerischen Balles mehr oder weniger



Bilder 22–24: VH-Topspin („früh geschlagen“)

stark geschlossen. Der Ball wird sehr früh in seiner steigenden Phase tangential getroffen.

In der *Ausschwingphase* wird der Körperschwung auf dem linken Bein abgebremst. Der Schlagarm schwingt unter Umständen bis vor Kopfhöhe aus. Danach wird die Ausgangsstellung wieder eingenommen.

Erlernen des früh geschlagenen VH-Topspinschlages mit Hilfe des Balleimertrainings

Der Zuspierer spielt dem Übenden die Bälle ohne oder auch mit leichter Vorwärts-Rotation kontinuierlich in die Vorhandseite zu. Der Übende schlägt den Ball mit der erklärten Topspinbewegung diagonal zurück.

Ein Mitschüler hat die Aufgabe, die gespielten Bälle mit einem Markierungshütchen aufzufangen. Zwei weitere Mitschüler sammeln die Bälle, die auf den Boden fallen, auf. Alle Ballsammler sorgen dafür, dass der Balleimer immer wieder mit Bällen gefüllt wird.

Es können so auch mehrere Schüler als Übende agieren, indem jeder Schüler zehn Topspinschläge spielt, dann der nächste an der Reihe ist. Nach einiger Zeit wechseln die Aufgaben für die Schüler.

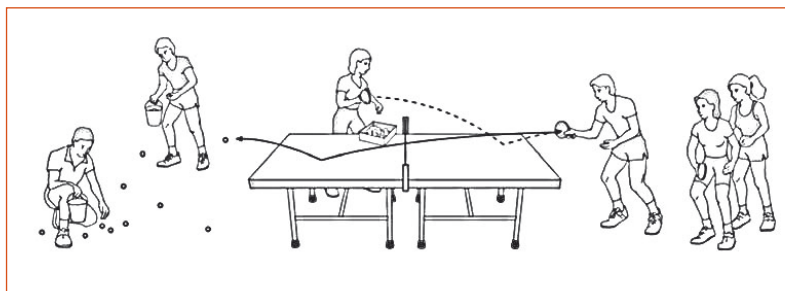


Abb. 29: Balleimertraining zum Erlernen des früh geschlagenen VH-Topspins

Erlernen des früh geschlagenen Vorhand-Topspinschlages mit folgender methodischen Übungsreihe

- Den Ball in 2 bis 3 Meter Entfernung zum Tisch auf dem Hallenboden aufspringen lassen und mit der Topspinschlag-Bewegung auf die gegnerische Tischhälfte schlagen.
- Der Übende steht auf der RH-Seite seitlich neben dem Tisch, lässt den Ball zwei- bis dreimal auf dem Tisch aufspringen und spielt ihn mit dem Topspinschlag zum Partner. Dieser fängt den Ball auf und spielt genauso zurück.

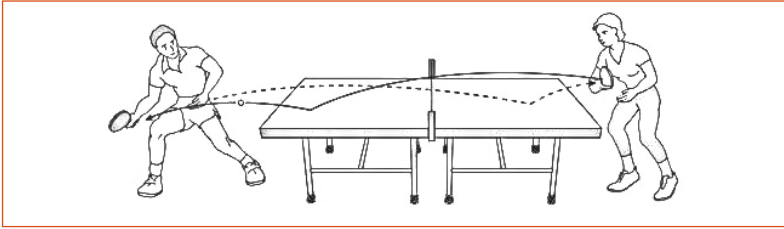


Abb. 30: Übungsform Vorhand-Topspin / Rückhand-Block

- Der Spieler lässt den Ball nur noch einmal auf der RH-Tischseite aufspringen und schlägt ihn mit der Topspinbewegung zum Partner.
- Der Übende schlägt den Ball mit der Topspin-Schlagbewegung zum Partner (siehe oben), der mit dem Rückhand-Konterschlag (Achtung: relativ passiver RH-Konterschlag mit wenig Aushol- und Ausschwingbewegung) oder RH-Block diagonal zurückschlägt. Der Übende fängt den Ball auf und spielt erneut. Jeder Spieler wiederholt die Übungsform mehrmals.
- Die gleiche Übungsform wie zuvor wird fortgesetzt, aber der Ballwechsel wird ausgespielt.

Der Rückhand-Block

Bewegungsbeschreibung

Die *Ausgangsstellung* ist identisch mit der des RH-Konterschlages: parallele gebeugte Beinstellung; das Körpergewicht ist gleichmäßig auf beide Beine verteilt; der Oberkörper ist leicht nach vorne gebeugt. Der leicht angewinkelte Schlagarm befindet sich über Tischhöhe vor dem Körper.



Bilder 25+26: Rückhand-Block

In der *Ausholphase* ändert sich zur Ausgangsstellung nichts. Gerade der Schlagarm führt keine Ausholbewegung aus, kann aber leicht zum Körper zurückgeführt werden.

Es gibt auch *keine Schlagphase* in dem Sinne. Der Schläger befindet sich über dem Tisch vor dem Ball und tritt dem Ball je nach Rotation des gegnerischen Balles mit mehr oder weniger geschlossenem Schlägerblatt passiv gegenüber („passiver Block“). Beim „aktiven Block“ schwingt der Unterarm etwas nach vorne. *Der Treffpunkt des Balles* ist mit mehr oder weniger geschlossenem Schlägerblatt vor dem Körper unmittelbar nach Aufsprung des Balles bzw. am Anfang der steigenden Phase seiner Flugkurve.

Es erfolgt *keine Ausschwingphase* beim „passiven Block“ bzw. ein sofortiges Abbremsen der Schlagbewegung beim „aktiven Block“. Erfahrungsgemäß besteht der häufigste Fehler darin, dass der Schläger sich in der Ausgangsstellung nicht über dem Tisch befindet, sondern von unter Tischhöhe erst nach oben geführt wird. Dies bewirkt eine große Fehlerquote (der Ball fliegt über die gegnerische Tischhälfte hinaus), da der Ball zu spät getroffen wird bzw. die Bewegung von unten nach oben erfolgt.

Erlernen des RH-Blocks mit folgender methodischen Übungsreihe

- Der RH-Block wird in der methodischen Einführung in Verbindung mit dem VH- bzw. RH-Topspin/Zugball erlernt.
- Der Partner spielt aus der RH-Tischseite erst nach mehrmaligem, dann nach einmaligem Auspringen des Balles VH- oder RH-Topspin in die RH-Seite des Spielers, der mit RH-Block zurückspielt (vgl. Übungsformen zum VH- bzw. RH-Topspin).
- Der RH-Block wird im Zusammenhang mit den Übungsformen zum VH- und RH-Topspin angewendet.
- Festigung der Schlagtechnik in spielnahen Übungsformen.

Alternativ: Übungsformen des Balleimertrainings.

Der Vorhand-Block

Bewegungsbeschreibung

In der *Ausgangsstellung* sind die gebeugten Beine schulterbreit geöffnet und stehen parallel (frontal) oder schräg (rechtes Bein beim Rechtshänder ca. eine Fußlänge hinter dem linken) zur



Bilder 27+28: Vorhand-Block

Tischgrundlinie. Das Körpergewicht ist auf beide Beine gleichmäßig verteilt. Der Oberkörper ist leicht nach vorne gebeugt. Der leicht angewinkelte Schlagarm befindet sich seitlich vor dem Körper. Eine *Ausholbewegung* ist kaum vorhanden. Lediglich der Rumpf dreht sich eine Nuance nach rechts, wobei sich das Körpergewicht leicht auf das rechte Bein verlagert. Der Schlagarm schwingt gleichzeitig etwas nach hinten. In der ebenfalls *kaum vorhandenen Schlagphase* dreht sich der Rumpf wieder nach links (Körpergewicht mehr auf das linke Bein). Beim „passiven Block“ vollzieht der Schlagarm nahezu keine Bewegung. Beim „aktiven Block“ schwingt der Schlagarm etwas nach vorne. Der *Treffpunkt des Balles* ist seitlich vor dem Körper mit mehr oder weniger geschlossenem Schlägerblatt (je nach Vorwärtsdrall des gegnerischen Balles). Der Schläger befindet sich über Tischhöhe vor dem Ball und trifft den Ball unmittelbar nach seinem Aufsprung bzw. am Anfang der steigenden Phase seiner Flugkurve. In der *Ausschwungphase* wird die Schlagbewegung beim „aktiven Block“ direkt mit dem Ballkontakt abgebremst. Der „passive Block“ hat keine direkte Endphase. Zum Abschluss wird die Ausgangsstellung wieder eingenommen.

Erlernen des VH-Blocks mit folgender Übungsreihe

- Der VH-Block wird methodisch in Verbindung mit dem VH- und RH-Topspin erlernt.
- Der VH-Block wird im Zusammenhang mit den Übungsformen zum VH- bzw. RH-Topspin angewendet.
- Festigung der Schlagtechnik in spielnahen Übungsformen.

Alternativ: Übungsformen zum VH-Block mit Hilfe des Balleimertrainings schulen.



Spielphase Doppelstunde 5: „Das Kaiserspiel“

Da in Doppelstunde 5 das „Kaiserspielturnier“ in der Spielphase gespielt wird, soll diese Turnierform im Folgenden erläutert werden:

Sinn und Zweck des Kaiserspiels ist, einen Turnier-Gesamtsieger, den „Kaiser“, zu ermitteln. An jedem Tisch spielen zwei Spieler oder Doppel, wenn das Turnier auf Doppelpaarungen erweitert werden soll (z. B. bei einer zahlenmäßig großen Lerngruppe). Die Spielregeln können variiert werden. Es kann in festen Zeitabschnitten (z. B. 2–3 Minuten) gespielt werden, wobei der Aufschlag nach jedem Punkt wechselt. Es kann aber auch beispielsweise mit Satzspielen bis 11 oder 21 oder nach Tennisregeln gespielt werden. Geht man von dem Beispiel des Spiels nach Zeitabschnitten aus, wird nach einer festgelegten Zeit abgepfiffen. Alle Sieger, d. h. die Spieler, die beim Pfiff in Führung liegen, wechseln einen Tisch nach links in Richtung Tisch 1. Die Verlierer wechseln einen Tisch nach rechts.

Folgende Ausnahmen sind beim Wechsel zu beachten:

- Der Sieger an Tisch 1 bleibt immer links oben in der Position des Kaisers.
- Der Verlierer an Tisch 4 scheidet aus und wird die Nr. 1 auf der Reservebank. Nr. 4 der Reservebank geht an Tisch 4. Alle Spieler der Reservebank rücken nach rechts weiter auf.
- Bei unentschiedenem Spielstand muss der Punkt ausgespielt und eine Entscheidung herbeigeführt werden.

Nach einer gewissen Zeit ist der Sieger an Tisch 1 der Kaiser und Gesamtsieger.

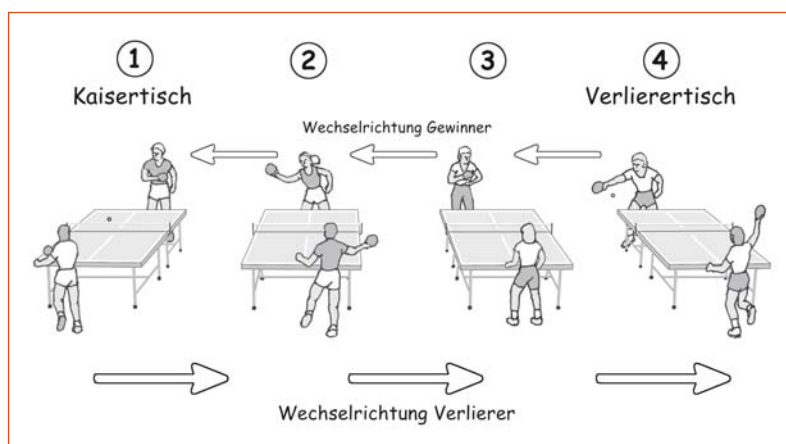


Abb. 31: Kaiserspiel-Turnier



Damit das Spiel seinen Sinn erhält, ist es wichtig, dass die Spiel-schwächeren an den Tischen 1 und 2 beginnen, während die Stärkeren auf der Ersatzbank warten. Dadurch ergibt sich der Vorteil, dass auch die schwächeren Spieler längere Zeit am Spiel-geschehen teilnehmen, bevor sie auf der Reservebank landen. Spiel-stärkere müssen sich erst einmal in Richtung Tisch 1 vorkämpfen, bis sie auf gleich starke Gegner stoßen. Dies bedeutet wiederum, dass stärkere und schwächere Spieler aufeinandertreffen. Spielt man das Spiel zu lange, muss man den Nachteil bedenken, dass die Spieler nur noch zwischen denselben Positionen hin- und her-wechseln, worunter die Motivation schnell leiden kann. Besteht bei geringer Spieleranzahl noch genügend Unterrichtszeit, lässt man nach dem Abpfiff des Kaiserspiels die Spieler, die an denselben Tischen stehen, einen Satz auf 11 Punkte spielen, denn zu diesem Zeitpunkt dürften sich gleichwertige Spieler gegenüberstehen.

Variationen

- Spiel in Zeitabschnitten (z. B. 3 Minuten).
- Satzspiele bis 11 (21).
- Spiele nach Tennisregeln u. a.



Doppelstunde 5: Einführung des Toppschlages gegen Block

Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte

Organisatorische Hinweise

Aufwärmphase

Spiel 1: Schwänzchenfangen

Jeder Spieler erhält ein Band und steckt es sich hinten in den Hosensack. Ziel des Spiels ist, möglichst viele fremde Schwänzchen zu fangen und sein eigenes zu behalten. Wer mehr als ein Schwänzchen gefangen hat, kann bei Verlust seines Schwänzchens ein gefangenes als Ersatz hinten in seinen Hosensack stecken. Auch ohne Schwänzchen kann weiter gefangen werden und ein ergattertes Band wieder als Schwänzchen genutzt werden.

Variationsmöglichkeiten

- Spieler ohne Schwänzchen scheiden aus und erhalten eine andere Aufwärmübung (z. B. 20 Hampfmänner u. a.).
- Es wird mit einem Fänger gespielt. Wenn dieser ein Schwänzchen ergattert hat, wird ein neuer Fänger bestimmt.

Ziel des Aufwärmspiels ist die physische und psychische Vorbereitung auf den Hauptteil sowie im Speziellen die Förderung der Orientierungsfähigkeit, des peripheren Sehens, der Schnelligkeit und der Reaktionsfähigkeit.

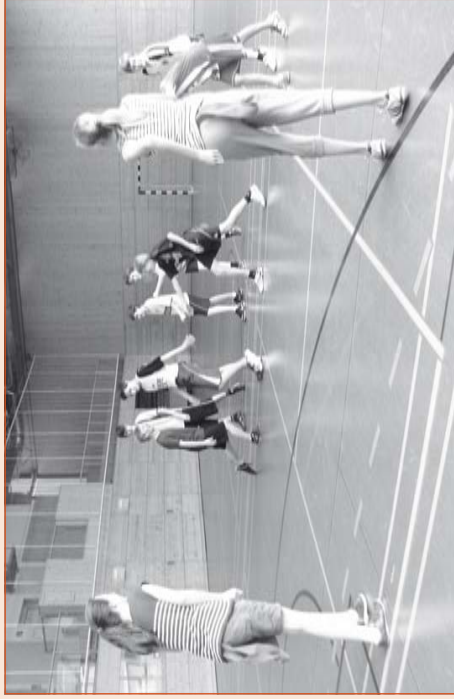


Bild 29: „Schwänzchenfangen“





Spiel- und / oder Übungsphase

Übung 1: Erlernen des früh geschlagenen VH-Topspinschlages mit Hilfe des Balleimertrainings (vgl. Abb. 32)

Der Zusprieler spielt dem Übenden die Bälle ohne oder auch mit leichter Vorwärts-Rotation kontinuierlich in die Vorhandseite zu. Der Übende schlägt den Ball mit der erklärten Topspinbewegung diagonal zurück. Ein Mitschüler hat die Aufgabe, die gespielten Bälle mit einem Markierungshütchen aufzufangen. Zwei weitere Mitschüler sammeln die Bälle, die auf den Boden fallen, auf. Alle Ballsammler sorgen dafür, dass der Balleimer immer wieder mit Bällen gefüllt wird. Es können auch mehrere Schüler als Übende agieren, indem jeder Schüler zehn Topspinschläge spielt, dann der nächste an der Reihe ist. Nach einiger Zeit wechseln die Aufgaben für die Schüler.

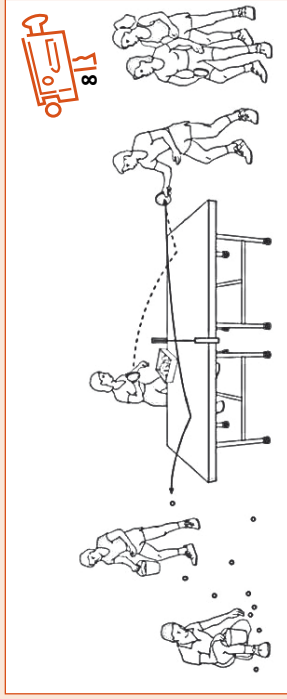


Abb. 32: Balleimertraining mit VH-Topspin

Übung 2: Erlernen des Rückhand-Konterschlages und -aufschlages mit folgender methodischen Übungsreihe (vgl. Abb. 33)

- Den Ball in 2 bis 3 Meter Entfernung zum Tisch auf dem Hallenboden aufspringen lassen und mit der Topspinschlag-Bewegung auf die gegenrutsche Tischhälfte schlagen.
- Der Übende steht auf der RH-Seite seitlich neben dem Tisch, lässt den Ball zwei- bis dreimal auf dem Tisch aufspringen und spielt ihn mit dem Topspinschlag zum Partner. Dieser fängt den Ball auf und spielt genauso zurück.
- Der Spieler lässt den Ball nur noch einmal auf der RH-Tischseite aufspringen und schlägt ihn mit der Topspinbewegung zum Partner.
- Der Übende schlägt den Ball mit der Topspin-Schlagbewegung zum Partner (siehe oben), der mit dem Rückhand-Konterschlag (Achtung: relativ passiver RH-Konterschlag mit wenig Aushol- und Ausschwingbewegung) oder RH-Block diagonal zurückschlägt. Der Übende fängt den Ball auf und spielt erneut. Jeder Spieler wiederholt die Übungsform mehrmals.
- Die gleiche Übungsform wie zuvor wird fortgesetzt, aber der Ballwechsel wird ausgespielt.

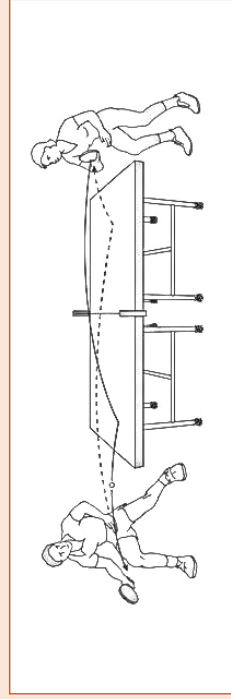


Abb. 33: VH-Topspin gegen RH-Block

Zur Organisation: Je nach Anzahl der Schüler und Tische kann im Wechsel sowohl das Balleimertraining als auch die MÜR an mehreren Tischen gespielt werden!

Spielphase

Spiel 1: Anwenden der erlernten Schlagtechniken im Spiel!

Kaiserspiel-Turnier

„Kaiserspiel-Turnier“ auf Zeit: jede Runde dauert 4 Minuten! Das Spiel kann mit „indirektem“ oder offiziellem Aufschlag begonnen werden. Die Spiele beginnen und enden gleichzeitig auf Pfiff des Lehrers! Danach wechseln die Sieger (Führenden) bzw. Verlierer (Zurückliegenden) an die benachbarten Tische.

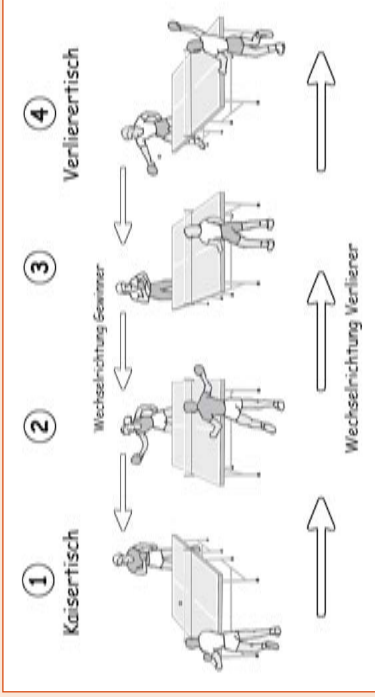


Abb. 34: „Kaiserspiel-Turnier“



Doppelstunde 1

Stundenabschnitte und Unterrichtsinhalte

Organisatorische Hinweise

Aufwärmphase

Hütchenspiel (vgl. Abb. 9)

Im gesamten Spielfeld werden Hütchen (Joghurtbecher, Eimer, ...) aufgestellt, und zwei Gruppen gebildet. Die eine soll in einer vorgegebenen Zeit möglichst viele Hütchen umlegen. Die andere Gruppe soll die gefallenen Hütchen gleichzeitig wieder aufstellen.

Welches Team schafft es die meisten Hütchen in der Zeiteinheit umzulegen?



Abb. 9: Hütchenspiel zur Schulung der Orientierungsfähigkeit (exemplarischer Aufbau)

Bälle klauen (vgl. Abb. 10)

Jeder Schüler legt seinen Schläger mit vier Bällen auf den Boden des Spielfeldes. Auf Zuruf des Lehrers sollen die Kinder von anderen Schülern Bälle stehlen und auf ihrem eigenen Schläger ablegen. Es darf immer nur ein Ball transportiert werden, und das Stehlen des Balles darf nicht verhindert werden. Gewonnen hat derjenige, der nach einer bestimmten Zeitvorgabe die meisten Bälle auf seinem Schläger gesammelt hat.

Als Varianten bieten sich an, dass die Schüler ihren Schläger mit einem (zwei oder drei) darauf liegenden Ball vor sich halten, im Spielfeld umherlaufen, dabei von anderen Kindern Bälle von deren Schlägern stehlen und auf ihre Schlagfläche ablegen.

Wer hat nach einer Minute die meisten Bälle bei sich auf dem Schläger? Das Spielfeld kann im weiteren Verlauf des Spiels in der Größe variiert werden.



Abb. 10: Schulung der Orientierungsfähigkeit

Spiel- und / oder Übungsphase

Hip-Hop-Tennis (vgl. Abb. 11)

- Der Lehrer oder Mitspieler wirft einen großvolumigen Ball (Schaumstoffball) auf den Boden Richtung Schüler. Dieser ruft beim Aufspringen des Balles „Hip“ und schlägt diesen dann über ein Netz (Bank, Tischtennisbande) auf Zielfelder.
- Der Lehrer oder Mitspieler wirft den großvolumigen Ball auf den Boden Richtung Schüler. Dieser ruft im Schlagmoment des Balles „Hop“ und schlägt diesen dann über ein Netz auf Zielfelder.
- Der Lehrer oder Mitspieler wirft den großvolumigen Ball auf den Boden Richtung Schüler. Dieser ruft beim Aufspringen des Balles „Hip“, im Schlagmoment des Balles „Hop“ und schlägt diesen dann über ein Netz auf Zielfelder.
- Schüler spielen miteinander. Beim Aufspringen des Balles ruft jedes Kind „Hip“, im Schlagmoment des Balles „Hop“ und schlägt diesen anschließend über ein Netz auf Zielfelder.

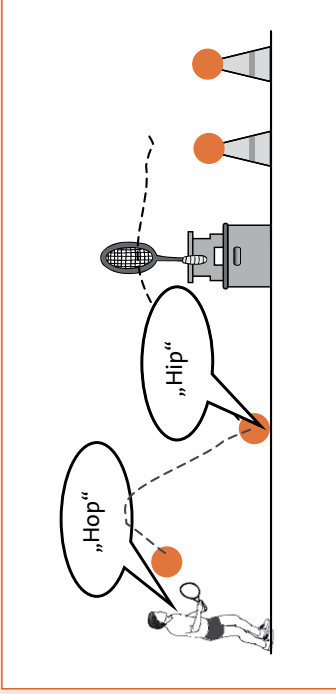


Abb. 11: Hip-Hop-Tennis (exemplarischer Aufbau)

Zielscheibe (vgl. Abb. 12)

- Zwei Schüler stehen sich im Abstand von vier Metern gegenüber. Zwischen den beiden werden ihre Tennisschläger mit dem Griffende am Boden aufgestellt. Nun versucht jeder der beiden, mit einem Schaumstoffball den Schläger des anderen zu treffen.
- Die Schläger dürfen nicht direkt getroffen werden. Der Ball muss vor dem Treffen einen Bodenkontakt haben.
 - Die Übung lässt sich ebenfalls mit auf eine Turnbank gestellten Hütchen, Bällen, Schlägern realisieren.
 - Der Ball muss nach dem Wurf zuerst in der eigenen Spielhälfte aufspringen – ähnlich dem Pingpong.
 - Mit der Nichtwurfhand werfen.
 - Auf der Bank stehen keine Ziele: Der Ball soll so geworfen werden, dass er zuerst am Boden und dann auf der Bank aufspringt.

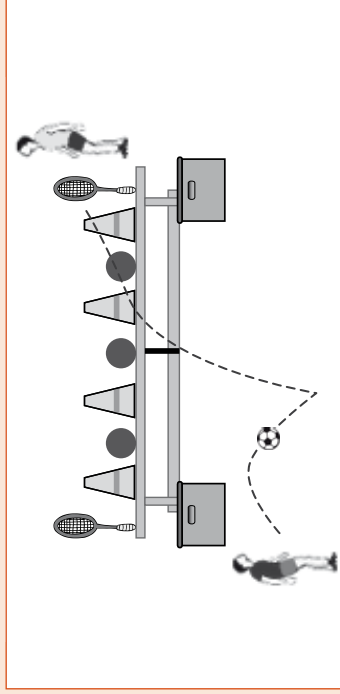


Abb. 12: Aktionsmomente werden vom Schüler mit Worten untermauert (exemplarischer Aufbau)



Hütchen-Treffer (vgl. Abb. 13)

Der Lehrer spielt mit einer Gruppe von drei bis vier Schülern. Auf der Spielhälfte des Lehrers verteilt stehen unterschiedliche Ziele (Reifen, Hütchen, Joghurtbecher ... Das erste Kind bekommt einen Ball zugespielt und versucht, diesen über das Netz (Bank, Tischtennisbande) auf eines der Ziele zu schlagen. Wird ein Ziel getroffen, läuft das Kind auf die andere Netzseite, nimmt dieses für sein Team mit und legt es außerhalb des Spielfeldes in das Depot (Matte) ab. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Trifft dieser nicht, kommt sofort der nächste Schüler ins Spiel.

- Wie viele Ziele trifft das Team mit zehn Versuchen?
- Welches Team braucht die wenigsten Versuche, um alle Ziele zu treffen?
- Geübte Schüler als zusätzlichen „Co-Trainer“ einsetzen

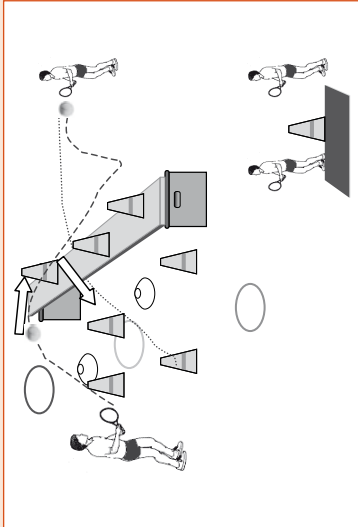


Abb. 13:
Hütchen-
Treffer

Spielphase

Rund um Heidelberg (vgl. Abb. 14)

Die Schüler stellen sich in zwei Reihen am Spielfeldende zweier Kleinfeldern auf. Pro Platz spielt ein Lehrer einen Ball zum ersten Kind, dieses schlägt den Ball möglichst auf die ausgelegten Ziele zurück, läuft dann um beide Plätze herum und stellt sich am Ende der Reihe des Nachbarplatzes an.

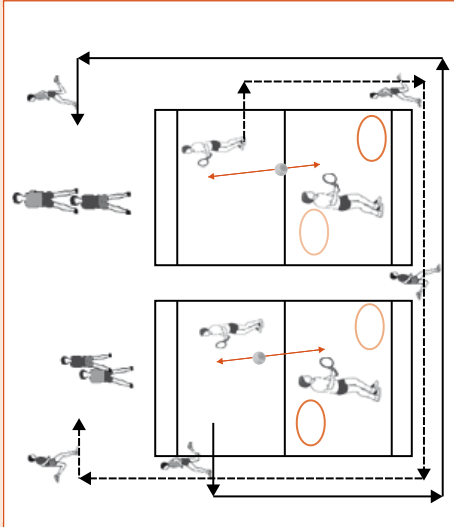


Abb. 14:
Rund um
Heidelberg

Wettbewerb: Gefängnisinsel (vgl. Abb. 15)

Jeweils sechs Schüler bilden eine Gruppe. Vier Kinder spielen über ein Netz (Bank, Tischtennisbanke) nach Tischtenniszählweise gegeneinander. Nach jedem ausgespielten Punkt wird ein Spieler des Doppelpaares ausgewechselt. Hat ein Team fünf Punkte erspielt, erhält es einen „Superpunkt“ in Form eines Hütchens.

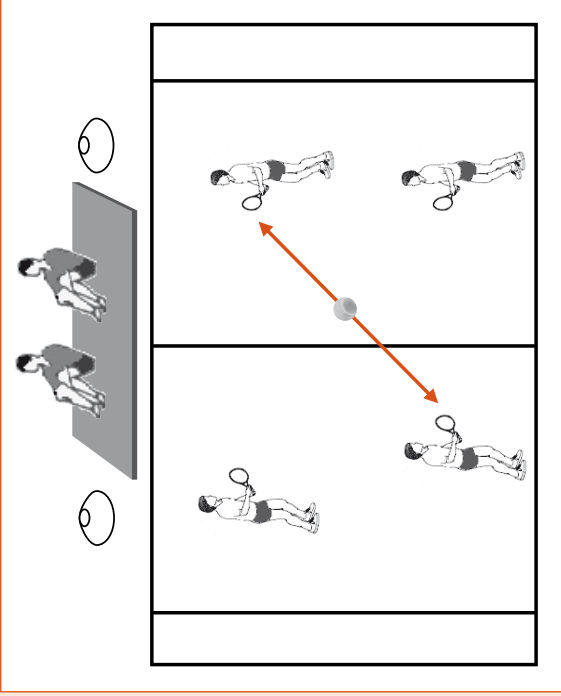


Abb. 15: Tennis als Mannschaftssport

