

Info-Eck Spiel/Spaß/Wettkampf 1 „Freie Bahn fürs Vereinstraining“ (von G.Holländer)

Jokerspiel

Mit 4 Akteuren. Eine Grund-Paarung und eine Joker-Paarung. Die Grund-Paarung fängt an.

Aufschlag abwechselnd; maximal 3 Aufschläge zum 2:0 oder 2:1.

Der Gewinner wählt einen der beiden Joker. Dieser spielt für den Gewinner der Grund-Paarung. Die Joker-Paarung spielt untereinander auch ein Match. So geht es hin und her.

Beispiel: Spieler A + B Grund-Paarung

Spieler C + D Joker-Paarung

A + B fangen an. A spielt 2:1 und erhält 1 Punkt und wählt Joker C

Nun spielen C + D und D gewinnt mit 2:0; somit bekommt B den Punkt (wenn C gewonnen hätte, so hätte es 2:0 für A gestanden.

Die Joker spielen also immer für die Grund-Paarung.

Zusätzlich machen die Joker untereinander auch ein Match.

Der nächste Punkt gehört mir

4 Spieler. Es wird ein normales Doppel gespielt.

Jede Seite hat 2 Aufschläge.

1. Aufschlag von rechts: diagonal in die Vorhand des Rückschlägers.

2. Aufschlag des Partners von links: diagonal in die Rückhand des Gegners.

Jeder Aufschlag wird normal zu Ende gespielt.

Gezählt wird nicht als Doppelpaarung, sondern jeder Spieler, der den Punkt macht, bekommt diesen zugeschrieben.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Ziel: 4 Aufschläge (Mannschaft oder Einzel)

4 Spieler. 2 Zweiermannschaften. Eine Paarung geht an den Tisch. Wenn der Aufschläger 2:0 spielt, erhält er einen zusätzlichen Aufschlag. Sollte er diesen auch gewinnen, so darf er zum vierten Mal aufschlagen. Danach kommt sein Partner an den Tisch und der Aufschlag wechselt auf die andere Seite. Dort wird dann genauso verfahren.

Bei einem 1:1 wird nicht gezählt.

Wenn es 2:0 steht und der dritte Aufschlag wird nicht gewonnen, so erhält der Aufschläger 2 Punkte.

Wenn es 3:0 steht und der vierte Aufschlag wird nicht gewonnen, so erhält der Aufschläger 3 Punkte.

Man kann die errungenen Punkte als Mannschaft zählen, oder für jeden Akteur separat.

Alternative: Nur 2 Spieler und Einzelzählung.

10 Punkte „Rauf und Runter“

2 Spieler am Tisch. Eine Seite fängt mit 10 Punkten an und hat 4 Minuten lang Aufschlag. Jeder Ballwechsel wird als Plus oder Minus gezählt.

Nach 4 Minuten bekommt der Aufschläger noch weitere 10 Aufschläge. Er kann sich nochmals konzentrieren und versuchen, seine Punktzahl nach oben zu verbessern.

Danach wechselt der Aufschlag und es geht mit dem selben System weiter.

Gewinner ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl.

Alternative: Auf jeder Tischseite wird ca. 40 cm hinter dem Netz (z.B mit Kantenband) quer über den Tisch eine Begrenzung gezogen.
Wenn ein kurzer Aufschlag des Gegners in dieser Zone aufspringt, darf der Rückschläger diesen Ball nicht angreifen.

Taktik Alternativen: Zusätzlich können auch taktische Elemente mit eingebunden werden.
z.B. Kurzer Aufschlag Mitte + Rückschlag auf den Ellbogen + dann frei.
Jeder Aufschläger muss selbst 1, 2, 3 taktische Spielzüge einbringen.

Taktik-Spielidee: 2 Spieler. Es wird 1 Satz gespielt. Jeder Spieler bringt seine eigene Taktik mit ein, die er sich merken muss.

Danach geht es mit dem System „Rauf und Runter“ weiter. In den 4 Minuten + 10 weitere Aufschläge muss der Aufschläger eine oder mehrere eigene Taktikvarianten einsetzen.

Zum Abschluss bekommt jeder Spieler einen vorgefertigten Bogen. Er muss seine Taktikmaßnahmen zu Papier bringen. Außerdem die möglicherweise erkannten Taktiken seines Gegenübers.

Taktik-Spielidee: Bei dem System „Rauf und Runter“ erhält jeder einen Zettel vom Trainer, auf dem steht, welche Taktik er spielen muss. Diese Taktik muss der Gegner versuchen zu erkennen.

Alternative: Jeder Spieler spielt nach eigener Vorgabe, die vom Gegner erkannt werden muss.

Verlierer wählt Gewinner

Es werden vom Trainer Paarungen eingeteilt oder die Kids regeln die Zusammenstellungen selbst.

Es wird 1 Satz gespielt.

Gewinner und Verlierer setzen sich getrennt auf einen Bank.

Jeder Akteur, der auf der Verliererbank Platz genommen hat, muss sich einen Gewinner aussuchen und einen Satz spielen.

So geht es hin und her.

Empfohlene Zählweise: Jeder Gewinn- oder Verlustsatz zählt einen Punkt; sowohl als Plus- oder Minuspunkt

Alternative: Gewinner wählt Gewinner und Verlierer wählt Verlierer

0:2 auf 2:2

Normales Match. Jeder Aufschläger fängt mit 0:2 an. Nur wenn er bei seinem Aufschlagspiel 2x gewinnt, erhält er 1 Punkt. Bei 0:2 bekommt der Gegner den Punkt. Ein 1:1 wird nicht gezählt.

Hinweis: Alle Übungen –bis auf eine Ausnahme– entspringen meiner Fantasie. Möglicherweise sind diese aber auch schon woanders erfunden und gespielt worden.

Ausnahme: „Rauf und Runter“ Die Grundübung (4 Minuten + 10 weitere Aufschläge + Kantenbandabgrenzung: ohne Namensnennung) habe ich beim Servicetag des TTVWH am 25.08.2016 in Stuttgart beim TTBW-Landestrainer, Daniel Behringer, aufgeschnappt.

Hallo Kids, hallo Trainer, „Spiel/Spaß/Wettkampf“ ab in Euer Vereinstraining