

Ballspiele

ALLEINE

Kunststück

Einen Ball gegen die Wand werfen und den auf den Boden prellenden Ball mit einer Grätsche überspringen. Danach eine 180 Grad-Drehung machen und den Ball vor dem nächsten Bodenkontakt fangen.

TT-Ball-Kunststücke

Abwechselnd hochwerfen und fangen

Gleichzeitig hochwerfen und fangen

Gleichzeitig hochwerfen, um die eigene Achse drehen, Ball aufspringen lassen und fangen

Abwechselnd mit der rechten und linken Hand prellen

Prellen, um die eigene Achse drehen, weiterprellen

Prellen und auf Kommando mit jeder Hand einen Ball fangen

Bälle gleichzeitig hochwerfen und fangen

Bälle gleichzeitig hochwerfen und mit Armen überkreuzt fangen

2 Bälle auf den Boden prellen und dabei gehen

Prellen

Einen Ball möglichst schnell durch einen Hindernisparcours prellen. Hindernisse können z.B. sein: Langbänke, Gymnastikreifen, Slalomstangen

Beidhändig

Zwei Bälle gleichzeitig im Stand hochwerfen und beide Bälle mit den Händen auffangen.

Konzentration:

Einen Ball ständig in der Bewegung mit einer Hand hochwerfen und fangen sowie einen zweiten Ball mit der andern Hand auf den Boden prellen.

MIT PARTNER

A und B haben jeder einen Ball und stehen sich frontal gegenüber. A wirft seinen Ball zu B, während dieser gleichzeitig und fortwährend prellt. B fängt den zugeworfenen Ball und wirft ihn zurück, wobei er seinen Ball weiter prellt.

Einhändiges Werfen und Fangen

Werft euch den Ball einhändig zu!

Hinter dem Rücken

Fange den heran fliegenden Ball hinter dem Rücken! Kannst du ihn auch zurück werfen?

Flugbahn des Balles erkennen

Spielidee: A und B haben jeder einen Ball, stehen mit dem Rücken zueinander und werfen sich die Bälle auf ein Signal gleichzeitig über den Kopf zu. Die Richtung und die Länge der Bälle sollen dabei variieren. A und B drehen sich um, orientieren sich und fangen die jeweils vom Partner zugeworfenen Bälle.

Wandtreffer

Stellt euch hintereinander vor eine Wand.

A wirft den Ball über B gegen die Wand.

B fängt den Ball

Rollen und Werfen

Rollt und werft euch die Bälle gleichzeitig zu!

Platz- und Ballwechsel

Wirf deinen eigenen Ball senkrecht nach oben und tausche den Platz mit deinem Partner. Schaffst du es seinen Ball zu fangen?

Im Hula-Hoop

Werft euch im Gymnastikreifen stehend den Ball hin und her!

Zeitdruck

Während der Ball von B heranfliegt, wirft A seinen eigenen Ball hoch, fängt und wirft den Ball von B schnell zurück und fängt seinen eigenen Ball.

Gymnastikreifen sammeln

Vor einer Wand werden im Abstand von zwei bis zehn Metern Gymnastikreifen ausgelegt. Jeweils zwei Spieler starten aus dem nächsten zur Wand gelegenen Gymnastikreifen und haben die Aufgabe, die Bälle so gegen die Wand zu werfen, dass sie untereinander die Abpraller – ohne den Reifen zu verlassen – auffangen können. Gelingt dies, kann in den nächsten Reifen gewechselt werden.

MIT MEHREREN

Passen mit mehreren

Passen gegen die Wand - Abpraller fängt der nächste in der Reihe

Ballspiel

Superwurf

Vor einer Wand werden große Kästen ohne Kastendeckel und/oder kleine umgedrehte Kästen als Wurfziele aufgestellt. Die Spieler stehen in unterschiedlicher Entfernung und Richtung vor diesen Zielen und versuchen, die Bälle mittels Abpraller über die Wand in diese Ziele zu werfen.

Ballspiel

POKER

Romme-Karten (ohne Ass und Joker) zwei Stapel bis 50 Punkte nach Farbe sortiert - und verdeckt hingelegt

Staffelspiel -Startpunkt im Liegen, Sitzen, Stehen oder mit dem Rücken zum Start

Start mit dem Prellen des Balles auf dem Boden zum Basketballkorb

- am Basketballkorb den Ball mit Schläger hineinspielen

wenn kein Treffer erfolgt: zurücklaufen

wenn ein Treffer ist, dann eine Karte nehmen und mitbringen

die Mannschaft die zuerst die Punktzahl hat und sich auf den Boden setzt, hat gewonnen.

Ballspiel

Brennball:

Man muss so schnell wie möglich den nächsten Haltepunkt erreichen, bevor der Ball den Boden im Inneren des liegenden Rings berührt und man sozusagen „verbrennt“.

Stangen oder Stationen (Matten) aufbauen, die als Haltepunkte zum Ausruhen und als Sicherheit vor dem Ausscheiden (Verbrennen) dienen sollen.

Vor Beginn des Spiels wird eine Spieldauer und deren Zwischenzeit zum Wechseln gemeinsam bestimmt (z.B. die gesamte Spielzeit beträgt 20 Minuten, nach zehn Minuten wird das Spiel kurz unterbrochen und die Mannschaften wechseln ihre Positionen und Aufgaben).

Es werden zwei Gruppen gebildet. Die eine Gruppe befindet sich im inneren Feld. Dort verteilt sie sich, so gut es geht. Eine Person wird an den Ring gestellt. Mit einem Fuß muss diese Person den Ring ständig berühren. Die andere Gruppe stellt sich außerhalb des Feldes in einer Reihe auf. Der Erste wirft nun den Ball so weit (so kurz), wie es nur geht, damit ihm genügend Zeit bleibt, um mindestens den ersten Haltepunkt zu erreichen. Wenn der Ball vom Brenner im Ringinneren aufgeprallt wird und dieser „verbrannt“ ruft, scheidet der Läufer aus, der sich zwischen den Haltepunkten befindet. Dieser Spieler muss sich am Ende seiner Gruppe anstellen. Gelingt es ihm jedoch, einen Haltepunkt rechtzeitig zu erreichen, bleibt er im Spiel. Danach wirft der zweite Spieler der Gruppe. Ist der Ball wieder im Spiel, darf der erste Läufer auch weiterlaufen (usw.). Eine Umrundung des gesamten Feldes bringt einen Punkt. Die Mannschaft, die am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Ballspiel

Völkerball:

Spielidee: Die Spieler, die im Inneren des Feldes stehen, müssen abgeworfen werden. Eine Bank wird an der Mittellinie aufgestellt und dient somit als Trennung beider Hälften. Zu Beginn werden zwei Mannschaften gebildet. Die eine Mannschaft geht in die linke Feldhälfte und die andere in die rechte Feldhälfte. Beide Mannschaften bestimmen einen Werfer, der alleine auf die gegenüberliegende Seite, außerhalb des Feldes, wechselt. Dies ermöglicht den Mannschaften, dass sie den Ball mit dem Werfer hin und her werfen können. Wenn ein Spieler im Inneren des Feldes abgeworfen wird, muss er zum Werfer auf die Außenfläche wechseln. Kann er den Ball jedoch festhalten, hat er die Möglichkeit, einen gegnerischen Spieler abzuwerfen. Ein Spieler kann nur ins Feldinnere zurückkehren, wenn dieser Spieler einen gegnerischen Spieler in dessen Feldinneren abgeworfen hat. Wenn sich nur noch ein Spieler im Feldinneren befindet und schließlich ebenfalls abgeworfen wird, geschieht Folgendes: Der Werfer, der noch zu Beginn bestimmt wurde und außerhalb des Feldes steht, darf nun in das Feldinnere. Er hat „drei Leben“. Wurde er dreimal abgeworfen, hat die andere Mannschaft gewonnen. Jedes Mal, wenn ein Spieler zum Werfer ins Feldinnere zurückkehrt, verlässt der Werfer das Feldinnere, bis schließlich sein Einsatz wieder gefragt ist. In der Zwischenzeit kann er außen weitere Kinder aus der gegnerischen Gruppe abwerfen.

Ballspiele

Kegelball

Jeder Tn bewacht seinen Kegel. Gleichzeitig versucht er mit einem Ball den Kegel der anderen mit dem Fuß abzuschießen. Umgefallene Kegel werden wieder aufgestellt. Wer erzielt die meisten Treffer?

Ballspiel

Tigerball

Die Spieler stehen in einem Kreis. Ein Spieler, der „Tiger“, befindet sich in der Mitte. Der Ball kann kreuz und quer durch den Kreis gespielt werden. Der „Tiger“ versucht, den Ball zu berühren oder zu fangen, je nachdem, was vor dem Spiel festgelegt worden ist. Fängt oder berührt der „Tiger“ den Ball, so löst ihn der Spieler ab, den den Ball warf oder der offensichtlich die Annahme verpasste.

Varianten:

Im Kreis bewegen sich zwei oder mehrere Tiger

Erhöhung der Anzahl der Bälle

die Kreisspieler passen sich den Ball mit dem Fuß zu

Ballspiel

Parteiball

Zwei zahlenmäßig gleichstarke Mannschaften spielen gegeneinander. Die Spieler jeder Mannschaft versuchen, durch geschicktes Freilaufen und Zuwerfen lange in Ballbesitz zu bleiben.

Jedes Zuspiel innerhalb der Mannschaft ergibt einen Hilfspunkt. Die Mannschaft mit den meisten Hilfspunkten bekommt einen Wertungspunkt, z.B. Mannschaft A 10 Zuspiele, Mannschaft B 20 Zuspiele; Mannschaft B erhält einen Wertungspunkt. Es dürfen mit dem Ball in der Hand nicht mehr als 3 Schritte ausgeführt werden und der Ball nicht länger als 3 Sekunden gehalten werden.

Varianten:

Spiel mit Medizinball (1-3kg)

Spiel mit Rugbyball

Ballspiel

Hol den Ball ein

Kreisaufstellung

Die Gruppe stellt sich in einem Kreis auf. Zwei Spieler halten je einen Ball in der Hand. Auf ein Signal werfen sie diese nach links weiter. Ein Ball soll den anderen einholen. Durch bewusste Beschleunigung oder Verlangsamung kann man das Spiel spannend halten.

Ballspiel

Jägerball

Aus der Gruppe wird ein Spieler zum „Jäger“ erklärt und als solcher kenntlich gemacht. Alle anderen Spieler sind die „Hasen“. Der „Jäger“ versucht, die frei im Spielfeld herumlaufenden „Hasen“ mit einem Ball abzuschließen. Jeder getroffene „Hase“ wird „Jäger“ und macht sich ebenfalls kenntlich. Der letzte frei herumlaufende „Hase“ ist Sieger und darf das nächste Spiel als „Jäger“ eröffnen. Sobald mehrere „Jäger“ im Spiel sind, dürfen sie mit dem Ball nur noch drei Schritte ausführen und müssen dann den Ball einem anderen „Jäger“ zuspielen. Tritt ein „Hase“ über die Spielfeldgrenzen, gilt er als abgeworfen.

Varianten:

Die „Hasen“ befinden sich in einem Spielfeld, das von den „Jägern“ nicht betreten werden darf. Der „Jäger“ wird zum „Hasen“, wenn er einen „Hasen“ abgeschossen hat und der „Hase“ wird „Jäger“.

Nur ein Spieler ist „Hase“, während alle anderen „Jäger“ sind und den „Hasen“ einzukreisen versuchen, so wie es sich in der Endphase der Grundform ergibt. Hat ein „Jäger“ einen „Hasen“ getroffen, wird der Schütze zum „Hasen“ und das Spiel geht ohne Unterbrechung weiter.

Ballspiel

Hühnerball

Es können 10 bis höchstens 30 Teilnehmer mitspielen.

Es werden 2 Mannschaften gebildet und eine Bank auf die Mittellinien eines Volleyballfeldes gestellt.

Beide Mannschaften stellen sich jeweils in einem Feld des Volleyballfeldes auf. Eine Mannschaft erhält den Ball. Diese versucht jetzt mit dem Ball jemand aus der anderen Mannschaft abzutreffen. Sollte die Mannschaft das geschafft haben, muss sich der abgetroffene Teilnehmer auf die Bank setzen. Danach sind die anderen dran und versuchen auch jemanden abzutreffen.

Sollte der Ball (aus der Luft und von einem Gegenspieler geworfen) gefangen werden, sind die Teilnehmer der Fänger-Mannschaft wieder frei.

Ziel des Spiels ist es, die Teilnehmer aus der gegnerischen Mannschaft abzuwerfen. Wenn aus einer Mannschaft kein Teilnehmer mehr auf dem Feld steht, hat die andere Mannschaft gewonnen. Man kann das Spiel entweder im Wechsel spielen - jede Mannschaft hat immer nur einen Versuch zu werfen und muss dann den Ball abgeben - oder man lässt es so spielen, dass die Mannschaft werfen darf, solange sich der Ball auf ihrer Seite des Feldes befindet.

Bei 20 bis 30 Teilnehmer können mehrere Bälle ins Spiel gebracht werden, da das Spiel sonst für einige Teilnehmer zu langweilig werden könnte. Man kann dem Spiel auch ein Zeitlimit setzen, z.B. 10 Minuten. Gewonnen hat dann die Mannschaft, die noch die meisten Mitspieler auf dem Feld hat.

Ballspiel

Feuerball

Ziengruppe: Kinder und Jugendliche ab 6

Gruppengröße: 10 Kinder und mehr

Grundregeln:

Es werden zwei Mannschaften gebildet und jede bekommt ein mittelgroßes Feld zugeteilt. Am hinteren Ende beider Felder steht eine Bank und auf ihr jeweils ein Spieler der gegnerischen Mannschaft. Nun kommt ein Ball ins Spiel. Jede Mannschaft versucht den Ball über die andere Mannschaft hinweg zu ihrem Mitspieler auf der Bank zu werfen. Fängt dieser den Ball ohne von der Bank zu treten, darf der Spieler der geworfen hat mit auf die Bank. Fängt er nicht und der Ball fällt ins Feld oder tritt er von der Bank, hat die andere Mannschaft den Ball. Gewonnen hat die Mannschaft, die zuerst alle Spieler auf der Bank versammelt hat.

Variationen:

Tempo

Mehr Bälle sorgen für mehr Geschwindigkeit und erfordern bessere Abstimmung.

Ballspiel

Zombieball bzw. Merkbball

Es gibt einen Ball und mit dem muss man andere abwerfen

Ein Beispiel: Karl hat Peter abgeworfen, Peter muss sich auf den Boden wo er getroffen wurde, setzen. Jetzt wird Karl (der Peter abgeworfen hat) von Tim abgeworfen. Nun setzt sich Karl auf das Spielfeld und Peter darf wieder mitspielen usw.

Beachte: Wenn der Ball gefangen wird, setzt sich der Werfer und gilt als Abgeworfen.

Ballspiel

Alaska

Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Aufstellung wie beim Brennball. Eine Gruppe befindet sich im Feld, die andere an der Grundlinie. Ein Spieler der Mannschaft außerhalb des Feldes wirft den Ball ins Feld. Die ganze Mannschaft läuft daraufhin um das Feld herum.

Die Mannschaft im Feld versucht den Ball zu fangen. Hat ein Spieler den Ball gefangen, so stellt er sich schnell mit gegrätschten Beinen auf. Die gesamte Mannschaft im Feld läuft zu dem Spieler und stellt sich ebenfalls mit gegrätschten Beinen in einer Reihe hinter ihm auf. Der vordere Spieler rollt nun den Ball durch die gegrätschten Beine bis zum letzten Spieler. Dieser nimmt den Ball auf, läuft zur Grundlinie und legt ihn dort mit einem lauten Ruf "Alaska" ab. Für jeden Spieler der "Außen-Mannschaft", der es geschafft hat, das Spielfeld zu umrunden, bevor der Alaska-Ruf ertönt, gibt es einen Punkt. Die Mannschaften können entweder nach jeder Runde oder aber nach einer bestimmten Anzahl von Runden gewechselt werden. Hinweis: Bei dieser Variante des Brennballspiels, sind alle Spieler in Bewegung.

Variante: Es läuft nicht die gesamte Mannschaft auf einmal um das Spielfeld, sondern nur jeweils drei Spieler. Ein Kind aus der Dreiergruppe wirft den Ball. Je nach Mannschaftsstärke kann das Feld, welches zu umrunden ist, in der Größe variiert werden (Hütchen aufstellen). Der Ball darf auch außerhalb des Feldes geworfen werden.

Ballspiel

Langbank-Fußball

jeweils 2 Spieler von insgesamt 4 Mannschaften spielen gegeneinander mit dem Ziel, so schnell wie möglich ein Tor zu erzielen. Basisregeln: gespielt wird nach Fußballregeln, fällt ein Tor, werden

sofort alle Spieler gewechselt, die Auswechselspieler warten hinter der Bank, gezählt werden die Treffer, die eine Mannschaft kassiert, die Mannschaft mit den meisten erhaltenen Treffern verliert. Variation: die Mannschaften, die sich diagonal gegenüber stehen, spielen gegeneinander, allerdings zeitgleich.

Ballspiel

Eierlaufen

Jeder nimmt einen TT-Ball und legt ihn auf den Schläger, so dass er nicht herunterfällt und läuft damit los. Danach versuchen alle die Mitspieler abzulenken, damit der Ball vom Schläger herunterfällt ohne das sein eigener fällt. Bis nur noch einer den Ball auf dem Schläger balanciert, dann hat dieser gewonnen.

Beachte: Man darf den Gegenspieler nicht berühren, dann ist man auch ausgeschieden.

Ballspiel

TT-Biathlon (mit 5 Bällen)

Bande am Hallenrand (5-10cm Abstand) aufstellen, Abschusspunkt ist in 2-3 Meter Abstand. Die Bälle müssen hinter die Bande geworfen werden. Wird nicht getroffen, ist eine Strafrunde um eine Bande zu laufen, die irgendwo in der Halle steht.

Ein Spieler der Mannschaft steht am Abschusspunkt und sammelt die Bälle wieder auf, organisieren der Ablösung, damit alle Spieler drankommen. Staffelstart ist am anderen Ende der Halle.

Ballspiel

Abräumen

Auf dem Spielfeld (ganze Halle) werden mehrere Kleinkästen mit je einem Medizinball darauf verteilt. Zwei Mannschaften spielen gegeneinander und versuchen, die meisten Medizinbälle zu treffen. Es gibt nur einen Spielball. Mit dem Ball darf nicht gelaufen werden. Die Medizinbälle werden immer wieder auf die Kästen gesetzt, nachdem sie getroffen werden.

Ballspiel

1. Die Spieler bekommen einen Ball und bekommen eine Kategorie, ein Wort, etc. gesagt, zu dem der Spieler mit dem Ball ein passendes Wort sagen und danach den Ball zum nächsten Spieler werfen muss.

2. Die Spieler starten bei der Startlinie, wo sie eine Kategorie, ein Wort, etc. gesagt bekommen, zu dem sie ein passendes Wort sagen müssen. Der Spieler, der das Wort zuerst sagt, darf einen Schritt nach vorne gehen. Der als Erster am Ziel ist, gewinnt.

3. Die Spieler starten an einer Startlinie, von der aus sie losrennen dürfen und so schnell wie es geht die einzelnen Bauteile eines Worts zur Startlinie holen. Wenn sie alle haben, müssen sie die Bauteile zu einem Wort zusammensetzen.

4. In einem Kasten liegt ein Ball, der von einer Person genommen werden darf und dann durch den Parcours gelangen muss. Am Ende liegen Zettel mit Bildern oder Worten drauf, die die Spieler seinem Partner pantomimisch darstellen muss.

5. Es liegen mehrere Reifen auf dem Boden. In den meisten Reifen liegt ein Zettel mit Bildern, oder Worten. Die Reifen mit Zetteln bilden einen Parcours (von Reifen zu Reifen hüpfen), da die Reifen ohne Zettel nicht betreten werden dürfen. Sobald ein Spieler in einem Reifen mit Zettel steht, muss er fünf Wörter zu der genannten Kategorie nennen.

Ballspiel

Das kleine Treibballspiel

...so getroffen werden, dass sie den Spielkreis in der gegnerischen Hälfte verlassen.

Punktevergabe: einen Punkt, wenn ein Medizinball nach Beendigung der Spielzeit in der gegnerischen Kreishälfte liegt. Drei Punkte, wenn der Medizinball deutlich sichtbar die gegnerische Kreishälfte überschritten hat.

Ballspiel

Das große Treibballspiel

Spielidee: Die zu Beginn fest positionierten Medizinbälle müssen so getroffen werden, dass sie in die gegnerische Hälfte rollen.

Drei Medizinbälle, die auf der Mittellinie gelegt werden. Jede Mannschaft erhält gleich viele Bälle zum Werfen (bestenfalls jeder Spieler einen Ball). Vor dem Beginn des Spiels wird eine Spielzeit (z.B. 10 Minuten) gemeinsam festgelegt. Die Mitte des Spielfelds darf nicht betreten werden. Jedes Kind erhält einen Ball, den es nach dem Kommando werfen kann. Nur die Bälle, die in der eigenen Laufzone (Fläche hinter der eigenen Grundlinie) liegen, dürfen geholt und geworfen werden. Ist die Spielzeit vorbei oder sind alle drei Medizinbälle über eine der drei Grundlinien gerollt, werden die Punkte gezählt und das Endergebnis laut verkündet. Punktevergabe: einen Punkt, wenn der Medizinball in der gegnerischen Hälfte bei Beendigung des Spiels liegt. Drei Punkte, wenn der Ball in die gegnerische Laufzone gelangt, wobei dieser Ball dann im weiteren Spielgeschehen keine Rolle mehr spielt. Wenn sich nach einer gewissen Zeit zu viele Bälle in der Mitte des Spielfeldes befinden (die Bälle dürfen während des Spiels nicht geholt werden), unterbricht der Spielleiter kurzzeitig das Spiel und teilt die Bälle in der Spielfeldmitte gerecht auf. Danach läuft die übrige Spielzeit weiter.

Ballonspiele

Erfinder

Die Kinder erhalten je einen Luftballon. Mit diesem erfinden sie Bewegungsübungen.

Die ersten TT-Begriffe

Die Kinder stellen sich nebeneinander auf der schwarzen Linie längsseitig der Halle. Vorderseite der Hand/Vorhand und Rückseite der Hand/Rückhand werden definiert. Nun tippen die Kinder mit der re. (Vor-)Hand den Ballon mit möglichst vielen Ballonkontakten zur anderen Seite. Mit der linken (Vor-)Hand geht es zurück. Wiederholung mit der re. (Rück-)Hand, dann li. (Rück-)Hand. Anschließend tippen wir den Ball abwechselnd mit re. und li. Vorhand. Danach „schmettern“ wir den Ballon mit der Vorhand so hoch es nur geht.

Die Kinder finden sich in zwei Gruppen zu je einem Kreis zusammen. Jedes Kind erhält eine Zahl von 1-Zahl der Gruppengröße, z.B. 7. Jede Gruppe bekommt nur einen Luftballon. Das Kind mit der 1 beginnt, in dem es mit dem Ballon in den Kreis tritt und diesen hoch spielt. Dabei ruft es eine Zahl bis zur Gruppengröße, z.B. 7. Das Kind, das zuvor die 7 zugeordnet bekam, tritt vor und spielt den Ballon weiter, so dass er nicht den Boden berührt und ruft wiederum eine Zahl usw.

Wasserballspiele

Vorhand und Rückhand tippen. Verschiedene Höhen (Ballkontakte), im Stand, Laufen.

Freies Spiel mit dem Wasserball, Rotation erzeugen durch seitliches Anschneiden des Wasserballes

VHT-Modell

- ➔ Wasserball auf den Boden aufspringen lassen; Ball über Bank spielen, Partner fängt den Ball auf
- ➔ Partner wirft den Wasserball von unten zu, Wasserball auf den Boden aufspringen lassen, und zurückspielen. Der Partner fängt ihn auf und wirft wieder zu.

- Die Kinder spielen den Ball jetzt, so gut es geht, nach einmaligem Aufspringen direkt wieder zurück. Miteinander nicht gegeneinander.

Reifenspiele

Kreislauf

Die Kinder bekommen je einen Gymnastikreifen. Zur Eingewöhnung erfinden sie selbständig Spiele mit dem Reifen.

Die Kinder versammeln sich zu einem/mehreren Kreis(en). Jeder stellt seinen Reifen vor sich ab. Nun soll er auf der Stelle angedreht und wieder aufgenommen werden. Jeder übt. Nun werden die Reifen auf Kommando angedreht und jeder wechselt zum Reifen seines Nachbarn auf der linken Seite und nimmt diesen auf, bevor er flach auf dem Boden zur Ruhe kommt. Bevor es nun der Schwierigkeitsgrad erhöht wird, erfahren die Kinder, dass es nicht erlaubt ist, Abkürzungen durch Laufen im Kreis zu nehmen. Jeder Lauf erfolgt außerhalb des Kreises herum! Nun laufen die Kinder zum übernächsten Reifen linksherum. Es macht Sinn, wenn alle Kinder zuvor mit der freien Hand die Laufrichtung (in diesem Falle links) anzeigen. Nun kann die Laufstrecke erweitert werden, wenn die Aufgabe jeder erfüllt hat. Wer schafft den ganzen Kreis zu umrunden und seinen eigenen Reifen zu schnappen, bevor dieser zur Ruhe kommt? Fehlerfrei haben wir es bis zum 3. Reifen geschafft. Am Freitag soll das Ziel erreicht werden, die ganze Runde zu schaffen.

Reifenspringen

Gymnastikreifen werden so auf dem Boden ausgelegt, dass immer Abstände von einem bis anderthalb Metern zu den jeweils benachbarten Reifen gegeben sind. Es sollten zwei Reifen mehr sein als Spielteilnehmer. Jeder Spieler steht in einem Reifen, und dann geht das muntere Springen von Reifen zu Reifen los. Man darf natürlich immer nur in einen Reifen hineinspringen, der frei geworden ist. Das erfordert viel Aufmerksamkeit und Geschicklichkeit.

Drehwurm

Jedes Kind hat einen Gymnastikreifen. Dieser Reifen wird nun angedreht. Der Spielleiter fügt nun weitere Reifen hinzu, indem auch er diese andreht. Die Kinder haben nun die Aufgabe, sich drehende Reifen in diesem Zustand zu lassen. Jedes Kind ergreift nur einen Reifen, um diesen erneut anzudrehen. Wie viel Reifen drehen sich in einer Minute? Bei größeren Gruppen ist es spannend, zwei Gruppen zu bilden, die gegeneinander antreten.

Reifen-Musik

Solange die Musik spielt, laufen und tanzen die Kinder um die ausgelegten Reifen herum. Es ist ein Reifen weniger ausgelegt, als Kinder vorhanden sind. Bei Musikstopp eilen die Kinder zu dem nächsten Reifen. Wer zuerst den Fuß hineinsetzt, hat „Hausrecht“. Bei gleichzeitigem Hineinsetzen, erhalten beide die Chance weiterzumachen. Ansonsten ist das Kind, welches keinen freien Reifen erobert, ausgeschieden. Der/Die Spielleiter/in entfernt nun einen oder mehrere Reifen und startet die nächste Runde. Wenn drei übrig bleiben, sind diese Sieger.

Weichbodenmatten-Spiele

Burger

Eine **Weichbodenmatte** wird flach auf den Boden gelegt. Die **Kinder** legen sich nun als "Belag" auf die Matte - mit dem Kopf nach außen. Jetzt kommt der zweite Weichboden oben drauf. Hierauf kann sich nun ein weiterer Mitspieler hin und her rollen (den "Ketchup" verteilen) oder darüber balancieren.

Weichboden-Fliegenklatsche-Spiel

Ein Kind springt mit Anlauf die Weichbodenmatte, die von zwei Erwachsenen hochkant quer aufgestellt und gehalten wird an und hält sich am oberen Rand fest. Dann versucht es die „Wand“ zu überwinden. Wo es problematisch ist, z.B. bei kleineren Kindern, helfen andere durch „Räuberleiter“. Auf der anderen Seite der Matte liegt eine weitere Weichbodenmatte zum sicheren landen. Auf der vorderen Seite liegen drei dünnere Matten zum Schutz.

Rutschpartie

Zwei bis drei Kinder aus jeder Mannschaft nehmen auf ein Signal hin Anlauf und werfen sich mit Schwung in Bauchlage auf eine Weichbodenmatte (glatte Seite unten), so dass diese nach vorne rutscht. Dies wiederholen sie so lange, bis sie am Ende der Strecke angekommen sind. Hier übernehmen dann andere Kinder aus der Mannschaft die Matte und rutschen die Weichbodenmatte auf gleiche Weise wieder zurück usw.

Steinzeit-Mattenrollen

Das Rad ist noch nicht erfunden! Eine Matte wird hochkant hingestellt und muss vollständig hinter der Ziellinie „gerollt“ werden. Hin und zurück!

Weichboden-Gletscherspalte-Spiel

Es werden zwei Weichbodenmatten mit der glatten Seite gegeneinander gestellt. Die Matten müssen von beiden Seiten von mehreren Kindern fest gegeneinander gedrückt werden. Ein einzelnes Kind versucht nun, sich durch die "Gletscherspalte" zu quetschen und sich auf die andere Seite durchzukämpfen. Das erfordert viel Kraft und Geschicklichkeit.

Lauf- und Fangspiele

Kettenfangen:

Spielidee: Die Fänger (und die, die zum Fänger werden) sollen in möglichst kurzer Zeit versuchen, alle Spieler zu fangen.

Zwei Fänger werden zu Beginn bestimmt. Wenn die Kinder jemanden fangen, bilden sie eine Kette und halten sich an der Hand fest. Man darf den anderen nicht loslassen, um jemanden abzuschlagen. Wenn drei Kinder eine Kette bilden und es wird ein vierter Spieler gefangen, dann teilt sich diese Viererkette in zwei Zweierketten auf.

Lauf- und Fangspiele

Das Kommando-Spiel

Die Schüler laufen in Fünfer- oder Sechsergruppen hintereinander als Schlange im Rhythmus der Musik durch die Halle. Auf nachfolgende Kommandos führen sie bestimmte Bewegungen und Aktionen aus:

„Abflug“: Der Erste jeder Gruppe verlässt seinen Platz und schließt sich als letzter seiner Gruppe wieder an.

„180“: Die gesamte Gruppe dreht sich um 180 Grad und läuft in die andere Richtung weiter. Nun ist der Letzte der Gruppe der Erste.

„360“: Alle drehen sich um 360 Grad nach rechts und laufen wie gehabt, als Schlange wieder weiter.

„Ausschwirren“: Alle Gruppenmitglieder trennen sich und laufen jetzt allein durch die Halle.

„Sammeln“: Die ausgeschwirrten Gruppenmitglieder sammeln sich wieder in der Gruppe in der gleichen Reihenfolge.

„Absitzen“ oder „Ablegen“: Die ganze Gruppe setzt sich hintereinander/legt sich nebeneinander auf den Boden und wartet auf die Auflösung des Kommandos.

„Weiter“: Dieses Wort löst das vorhergehende Kommando auf, die Gruppe läuft dann wieder hintereinander weiter.

„Wegflug“: Der Erste jeder Gruppe verlässt seinen Platz und schließt sich als Letzter einer anderen Gruppe wieder an.

„90“: Alle drehen sich um 90 Grad nach rechts und laufen in einer Linie nebeneinander weiter. Durch ein weiteres „90“ entsteht wieder eine Schlange.

Lauf- und Fangspiel

Piratenschätze

Zwei Teams mit jeweils vier bis sechs Spielern versuchen, aus der gegnerischen Spielhälfte Kegel, die auf einer Weichturnmatte platziert sind, zu erobern und diese zu den eigenen Kegeln (Schätze) zu legen. Wird ein Spieler bei dem Versuch, einen Kegel zu „stehlen“, von einem gegnerischen Spieler in dessen Spielfeldhälfte getickt, muss dieser Spieler ins „Gefängnis“. Die „Gefängnisse“ sind kleine Turnmatten, die seitlich neben den „Schätzen“ platziert sind. In der eigenen Spielfeldhälfte kann nicht getickt werden. Mitspieler in den „Gefängnissen“ können nur erlöst werden, wenn sie von einem Mitspieler mit den Händen abgeklatscht werden. Gewinner ist die Mannschaft, die nach ca. 3 min. den größeren Schatz erobert hat. Bei Diebeszug darf nur ein Kegel transportiert werden (aus Praxis Ideen, Band 65, Seite 116).

Lauf- und Fangspiel

Abschlagen

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Die eine Mannschaft befindet sich im Spielfeld, die andere stellt sich der Reihe nach an der Stirnseite der Halle auf. Der erste Spieler dieser Reihe hat die Aufgabe einen Spieler aus dem Feld abzuschlagen. Dieser setzt sich am „Tatort“ auf den Boden. Der Spieler läuft umgehend zu seiner Mannschaft zurück und der nächste läuft los. Kinder, die erschöpft sind, dürfen sich auch ohne Erfolg einen Spieler abgeschlagen zu haben, ablösen lassen. Danach werden die Mannschaften gewechselt. Welche Mannschaft ist die Schnellste?

Lauf- und Fangspiel

Eismann:

Spielidee: Die beiden Fänger versuchen, die anderen Spieler so schnell wie nur möglich zu fangen, sodass kein Läufer übrig bleibt, der die anderen Spieler befreien kann. Wer gefangen wird, muss sich genau an diesem Platz in der Halle in Grätschstellung aufstellen. Es ist nicht erlaubt, als Gefangener zu einem Befreier hinzulaufen. Man muss an seinem Platz bis zur Befreiung stehen bleiben.

Lauf- und Fangspiel

Pylonenlauf

Es werden zwei Reihen mit jeweils ca. 8 bis 10 Pylonen parallel in einem Abstand von 4-5 Metern nebeneinander aufgestellt. Hinter der ersten Pylone jeder Reihe bilden sich zwei Gruppen. Es treten immer zwei Läufer beider Gruppen gegeneinander an.

Der Trainer ruft eine zweistellige Zahl auf. Die Spieler haben nun die Aufgabe, so schnell wie möglich zuerst die Zehnerzahl am Hütchen abzuschlagen, danach die Einerzahl und so schnell wie möglich wieder über die Ziellinie zu laufen.

Var.: Der Trainer ruft zur Zahl auch die Ziellinie „gelb“ oder „rot“ auf. Gelb ist auch die Startlinie, rot ist an der gegenüberliegenden Seite.

Lauf- und Fangspiel

Zeitungsstaffelsprint

Die Tn laufen mit den aufgefalteten Zeitungen vor Brust und Bauch kreuz und quer durch die Halle, ohne die Zeitungen einzuklemmen oder festzuhalten. Lediglich der Luftstrom beim Laufen hält die Zeitungen fest. Die Zeitungen werden nach und nach um die Hälfte kleiner gefaltet.

Variationen:

Wer die Zeitung am kleinsten faltet und laufen kann, ohne sie festzuhalten, bzw. ohne dass sie herunterfällt, gewinnt.

Lauf- und Fangspiel

Kartenrennen (Staffel)

Es gibt fünf Teams: Asse, Könige, Damen, Buben, 10er

Start ist am einen Ende der Halle, am anderen Ende liegen die Karten verdeckt und gemischt auf einer Linie oder wahlweise auf einer Langbank. Gewonnen hat das Team, das am schnellsten sein Teamsymbol komplett hat, also vier Könige etc. Es rennt immer ein Kind des Teams los, dreht eine Karte um, ist es eine Karte seines Teams, nimmt es sie mit. Ist es eine andere Karte, legt es sie wieder verdeckt hin und läuft ohne Karte zurück. Nach Abschlag läuft der Nächste der Reihe los.

Lauf- und Fangspiel

Schmetterlingsfangen

Zwei Kinder bilden ein Paar und setzen sich nebeneinander an einem Platz in der Halle.

Sie sollten nicht die Ecken wählen. Dies befolgen auch die anderen Tn, bis auf zwei. Die werden zu Jäger und Hase. Der Jäger versucht den Hasen nun abzuschlagen. Gelingt ihm dies, wird der Hase zum Jäger. Erholen kann sich der Hase, wenn er zu einem Pärchen rennt und sich neben einem Kind setzt. Das andere Kind wird nun zum Jäger, springt auf und folgt nun dem Hasen.

Lauf- und Fangspiel

Kartenspiel

Es werden 2 Mannschaften gewählt. Jede Mannschaft erhält zwei Asse. Eine Mannschaft rote Asse (Herz und Karo) und die andere Mannschaft dann schwarze Asse (Pik und Kreuz) . Dann werden auf etwas weiter entfernt Karten (4 Kartensätze, 7 - König) gelegt. Deckt einer eine rote Karte auf die er braucht z.B Herz 7 darf er sie aufgedeckt lassen. Deckt er jetzt Herz König oder Karo König auf darf er sie mitnehmen. Die Reihenfolge fängt von oben an also z.B Herz Ass, König, Dame, Bube, 10, 9, 8, 7.

Dieses Spiel ist ein Staffelspiel. Ein Spieler läuft zu den Verdeckten Karten hin und deckt eine auf, ist es ein König und die Farbe seiner Mannschaft darf er sie Mitnehmen ist es eine Karte der Farbe seiner Mannschaft darf er sie aufgedeckt lassen und sonst muss er sie wieder und sonst muss er sie wieder zudecken. Danach läuft er wieder zu seiner Mannschaft und klatscht dem nächsten Spieler ab und dieser läuft los usw.

Lauf- und Fangspiel

Dreieckfangen

Drei Spieler fassen sich an den Händen und bilden ein Dreieck. In der Gruppe wird einer ernannt, der die Zielscheibe darstellt. Ein vierter Spieler steht außerhalb des Dreiecks und ist der Schütze. Nun versucht der Schütze, die Zielscheibe am Rücken zu berühren. Er darf sich aber nicht in den Kreis beugen und es genügt nicht Hände oder Arme anzutippen. Die drei Spieler im Dreieck versuchen, ihre Zielscheibe durch geschicktes Ausweichen vor dem Schützen zu decken.

Lauf- und Fangspiel

Schwarz-Weiß

Zwei Mannschaften, „Schwarz“ und „Weiß“, stehen sich an der Mittellinie gegenüber. Ruft der Spielleiter „Weiß“, wird die Mannschaft „Weiß“ zur Fangpartei und läuft der davoneilenden Mannschaft „Schwarz“ nach, die sich hinter der Grundlinie in Sicherheit zu bringen versucht. Jeder

Fänger darf dabei jeden beliebigen Läufer verfolgen und auch mehrere in einem Spieldurchgang abschlagen. Wer vor dem Erreichen der Grundlinie abgeschlagen wird oder die seitliche Spielfeldgrenze überläuft, gilt als gefangen. Jeder Abschlag bringt für die Fänger einen Pluspunkt. Sieger ist die Mannschaft, die nach mehreren Durchgängen die höchste Punktzahl erreicht hat.

Varianten:

Veränderte Ausgangsstellung, z. B. Hockstand, Kniestand, Liegestütz, Schneidersitz usw.

Veränderung der Fortbewegungsart, z.B. Hüpfen auf einem Bein,

Veränderung der Abschlagart, z.B. auf der Mittellinie liegen Bälle; Spieler werden abgeworfen.

Lauf- und Fangspiel

Tic-Tac-Toe Best Game ever (You-Tube)

Im Quadrat werden 9 Reifen ausgelegt (3 Reifen in jeder Reihe). Es gibt pro Mannschaft drei einfarbige Tücher, z.B. blau für die eine, rot für die andere Mannschaft.

Spieler zweier Mannschaften stellen sich in Reihe nebeneinander auf. Nach dem Startsignal sprinten die beiden ersten Läufer los und platzieren ihr Tuch in einen Reifen. Sie laufen zur Reihe zurück, schlagen den nächsten Läufer ab. Dieser hat ebenfalls ein Tuch und legt es in einen weiteren Reifen ab und läuft zur Reihe zurück. Der dritte Läufer transportiert nun das letzte Tuch und beobachtet, ob er eine „Dreier-Reihe“ legen kann. D.h. liegen drei Tücher in einer senkrechten, waagerechten oder diagonalen Reihe? Dann ist das Spiel gewonnen. Wenn nicht, läuft der dritte Läufer zurück und der nächste Läufer läuft nun ohne Tuch los und nimmt ein Tuch seiner Farbe aus dem Reifen und legt es in einen anderen Reifen, um vielleicht damit die „Dreier-Reihe“ zu legen

Lauf und Fangspiel

Die Löwen sind los – Gruppenspiel

Zwei Kinder sind die Löwen, die auf einer Seite des Spielfeldes, der Savanne, auf allen Vieren laufen. Alle anderen Kinder sind die Touristen, die sich ganz nah an die Löwen wagen, um sie zu fotografieren oder vielleicht zu streicheln. Der Lehrer ruft plötzlich „die Löwen sind los“.

Daraufhin müssen sich die Touristen schnellstens in Sicherheit bringen, indem sie zur anderen Hälfte des Spielfeldes laufen. Die Löwen dürfen beim Fangen wieder auf zwei Beinen laufen. Die Kinder, die gefangen wurden, sind beim nächsten Durchgang ebenfalls Löwen.

Lauf- und Fangspiel

Steinerollen:

Spielidee: Der zu Beginn bestimmte Fänger muss die auf der anderen Seite positionierten Spieler beim Laufen, von einer Wand zur anderen, fangen.

Vom Spielleiter wird ein Fänger bestimmt. Der Fänger geht auf die eine, die Gruppe der Läufer auf die andere Wandseite. Wenn der Fänger „Steinerollen“ gerufen hat, dürfen die Kinder auf der anderen Seite loslaufen. Ihr Ziel ist es, die gegenüberliegende Wand abzuklatschen, um nicht mehr abgefangen zu werden. Jedes Kind, das vom Fänger abgefangen wird, muss sich dort auf den Boden setzen, wo es gefangen wurde. Alle gefangenen Spieler die sitzen, werden zu Helfern des Fängers. Diese Gehilfen dürfen die Kinder, die noch frei sind, „im Sitzen“ abschlagen. Sie dürfen sich aber nicht aufrichten. Nur der Oberkörper und die Arme dürfen zum Fangen bewegt werden.

Lauf- und Fangspiel

Bänder/Wäscheklammern sammeln:

Spielidee: Jeder Spieler versucht, so viele Bänder/Wäscheklammern wie nur möglich zu sammeln. Allerdings muss jeder Spieler gleichzeitig aufpassen, das sein(e) Band/drei Wäscheklammern, die am Rücken befestigt werden, verteidigt (aus „Das kleine Sportspielebuch“, Seite 16).

Lauf- und Fangspiel

Gruppenfinden

Solange die Musik erklingt, laufen die Kinder kreuz und quer in der Halle. Wenn die Musik pausiert, ruft der Spielleiter eine Zahl. Die Kinder finden sich nun in Gruppenstärke dieser Zahl zusammen. Einige Durchgänge. Zum Schluss wählt der Spielleiter die Gruppenstärke, die er für das nächste Spiel benötigt.

Lauf- und Fangspiel

Abschlagen

Es werden zwei Mannschaften gebildet. Die eine Mannschaft befindet sich im Spielfeld, die andere stellt sich der Reihe nach an der Stirnseite der Halle auf. Der erste Spieler dieser Reihe hat die Aufgabe einen Spieler aus dem Feld abzuschlagen. Dieser setzt sich am „Tatort“ auf den Boden. Der Spieler läuft umgehend zu seiner Mannschaft zurück und der nächste läuft los. Kinder, die erschöpft sind, dürfen sich auch ohne Erfolg einen Spieler abgeschlagen zu haben, ablösen lassen. Danach werden die Mannschaften gewechselt.

Lauf- und Fangspiel

„1,2,3,4 Ochs am Berg“

Spielidee: Die Läufer müssen versuchen, die Wand der Gegenseite zu berühren, ohne vorher „in Bewegung“ vom Wächter gesehen worden zu sein. Vom Spielleiter wird zu Beginn ein Wächter bestimmt. Der Wächter geht an die eine und die Läufer an die gegenüberliegende Wandseite. Während der Wächter sich zu einer Wand dreht und „1,2,3,4 Ochs am Berg“ ruft, dürfen die Kinder laufen. Sobald sich der Wächter umgedreht hat, darf sich niemand mehr bewegen. Geschieht dies doch, wird dieser vom Wächter in der ersten Phase (alle Läufer noch in der eigenen Hälfte) zur eigenen Wand zurückgeschickt. Sobald ein Spieler die zweite Phase (er befindet sich in der anderen Spielhälfte) in Bewegung erwischt wird, muss er drei große Schritte zurückgehen. Das Spiel ist beendet, sobald einer der Läufer die Hallenwand des Wächters berührt, ohne vorher vom Wächter „in Bewegung“ gesehen worden zu sein.

Lauf- und Fangspiel

Wettrennen

Spielidee: Hierbei sollen die Kinder ihre Schnelligkeit innerhalb einer Staffel unter Beweis stellen.

Drei kleine Kästen: 12 Hütchen

Es werden drei Mannschaften gewählt.

Jede Mannschaft setzt sich danach hintereinander auf eine kleine Matte. Nach dem Startzeichen des Schiedsrichters laufen die ersten Kinder um die Hütchen herum durch die Halle. Auf der anderen Seite angekommen, umrunden sie einen kleinen Kasten und laufen wieder zur Gruppe zurück.

Wenn sich der erste und der zweite Läufer abschlagen, darf der zweite Läufer erst loslaufen.

Gewonnen hat die Mannschaft, die als Erste wieder in der Startreihenfolge auf der Matte hintereinander sitzt.

Kooperationsspiel

Komm-hoch

Zuerst hocken sich zwei Personen Rücken an Rücken auf den Boden und haken die Arme ein. Ziel ist es, gemeinsam aufzustehen. Mit etwas Geschick dürfte es nicht allzu schwer fallen. Bei einem gelungenen Versuch sucht man sich eine dritte Person und vielleicht eine vierte und versucht es ebenfalls. Je mehr Kinder mitmachen, umso schwieriger wird es. Damit ein „Massenaufstand“ glückt, müssen sich alle Spieler am Anfang ganz dicht aneinander hocken und versuchen, rasch und genau im selben Moment aufzustehen.

Kooperationsspiel

Spürnase

Alle Personen stehen oder sitzen im Kreis. Zuerst wird eine „Spürnase“ ermittelt. Diese muss kurz den Raum verlassen, damit die restlichen Spieler unter sich einen Anführer auswählen. Kommt die

„Spürnase“ wieder in den Raum, beginnt der Anführer mit einer einer Bewegung, die jeder ausführen kann. Die anderen Spieler versuchen zu verbergen, wer der Anführer ist, indem sie jede seiner Bewegung nachahmen. Dann darf die „Spürnase“ ins Geschehen eingreifen und versuchen, den Anführer herauszufinden. Der Anführer muss seine Bewegungen wechseln und die anderen müssen sie immer nachmachen. „Spürnase“ darf seinen Spürsinn dreimal auf die Probe stellen. Entdeckt er den Anführer oder beschuldigt er dreimal die falsche Person, so wird der Anführer zur neuen „Spürnase“.

Kooperationsspiel

Die große Maschine

Die große Maschine wird aus Spielern zusammengesetzt, die je einen Bauteil darstellen. Es beginnt mit einem Spieler, der zu einer rhythmischen Musik regelmäßig und andauernd eine beliebige Körperbewegung ausführt. Nacheinander kommen die anderen Spieler hinzu, nehmen Körperkontakt auf und bewegen ebenfalls einen oder mehrere Körperteile, bis eine große arbeitende Maschine entstanden ist. Je mehr Phantasie beim Aufbau eingebracht ist, umso attraktiver wird das Gesamtgebilde.

Seilchenspiele

Das Pferdchenspiel

Spielidee: Jede Mannschaft soll die gegnerischen Schätze (Bälle) in den eigenen Schatzkammern unterbringen.

Vier kleine Kästen; 20 unterschiedliche Bälle. Es werden Zweiergruppen gebildet. Sollte ein Kind übrig bleiben, schließt es sich einer Zweiergruppe an. Jede Gruppe erhält ein Seil. Die Gruppen bestimmen, wer das Pferd und wer der Reiter ist. Das Seil wird um den Bauch des Pferds herumgezogen. Nach dem Startpfeiff darf sich der Reiter mit dem Pferd einen Ball aus der gegnerischen Schatztruhe nehmen. Hierbei darf lediglich der Reiter den Schatz (Ball) halten. Wer hat die meisten Schätze erobert?

Seilchenspiele

Verliebt, Verlobt, Verheiratet - Geschieden

Spielidee: Jedes Kind soll so lange wie möglich hüpfen.

Drei Kinder finden sich zusammen. Sobald das Seil gedreht wird, läuft das erste Kind in das Seil hinein und beginnt zu hüpfen. Alle Kinder singen laut mit und zählen die Anzahl der Sprünge laut mit. Nach jedem Versuch wechseln die Kinder sich ab.

Singlied:

Verliebt, verlobt, verheiratet, geschieden,
wie viel Kinder willst du kriegen,
1,2,3,4,5,6,....

Seilchenspiele

Teddybär, Teddybär:

Spielidee: Jedes Kind soll es schaffen, das Lied, das gemeinsam gesungen wird, komplett durchzuhüpfen.

Es werden Dreiergruppen gebildet, jede Gruppe erhält ein langes oder drei zusammengeknotete Seile. Die Kinder verteilen sich im weiten Abstand in der Halle. Nach max. 2 Versuchen wird gewechselt.

Liedvers:

Teddybär, Teddybär, dreh dich um
Teddybär, Teddybär, mach dich krumm.
Teddybär, Teddybär, bau ein Haus,
Teddybär, Teddybär geh nach Haus.

SPIELE AM TT-TISCH

Sieben-Punkte-Ablöse-Spiel

Bei dieser Wettkampfform gibt es weniger Tische als Spieler (Beispiel: fünf Tische bei 14 Spielern). Dazu wird nebenan ein Parcours aufgebaut, der zum Beispiel die konditionellen oder koordinativen Fähigkeiten schulen soll. Zehn Spieler beginnen an den fünf Tischen einen ganz normalen Wettkampf. Die restlichen vier Spieler lauern hinter einer Bande auf frei werdende Tische, die sie sofort besetzen, sobald einer frei wird. Sie können hier das Prinzip "Wer zuerst kommt, malt zuerst" anwenden. Weniger Konfliktpotenzial verspricht aber eine "Wartebank", auf der die Spieler nach der Reihe ins Spiel eingreifen dürfen.

An den Tischen wird bis sieben Punkte gespielt. Der Sieger verlässt den Tisch, absolviert den Parcours und trägt einen Strich für seinen Sieg in eine ausliegende Liste ein. Danach setzt er sich auf die "Wartebank". Der Verlierer bleibt am Tisch stehen, behält aber seine erspielten Punkte vom vorherigen Spiel. Hat ein Spieler zum Beispiel 5:7 verloren, geht er gegen den nachrückenden Spieler dann mit einer 5:0-Führung ins Match.

Sieger ist nach einer bestimmten vorher festgelegten Zeit die Person mit den meisten Strichen auf der Liste.

Rundlauf

Eine Gruppe stellt sich in zwei gleichgroßen Reihen hinter den beiden Tischhälften auf. Der Aufschlag wird immer diagonal ausgeführt und bei ungleichen Reihen vom vordersten Spieler der größeren Gruppe. Dieser schlägt (mit Rückhand) auf, läuft dann nach rechts um den Tisch und stellt sich bei der anderen Reihe hinten an. Währenddessen hat der erste Spieler dieser Reihe den Ball ebenfalls zurückgespielt und ist auf die andere Seite gelaufen usw. Dadurch entsteht ein ständiger Rundlauf. Wer einen Fehler macht, scheidet aus. Die zwei übriggebliebenen Spieler bestreiten das Endspiel auf 3 Gewinnpunkte mit wechselndem Aufschlag. Es ist ratsam, diese Turnierform nur mit RH Schupfschlag spielen zu lassen und aktivere Schlagtechniken zu untersagen.

Varianten: Ausscheiden erst nach 2 o. 3 Fehler, nur mit 2 TT-Schlägern spielen, nach jedem Schlag muss der Schläger schnell auf den Tisch zurückgelegt werden.

Rundlauf mit einem festen Zuspieler

Ein Zuspieler platziert die Bälle immer auf die VH-Seite des Tisches. Die Rückspieler umlaufen den Tisch und die Wendemarke

Hindernis-Rundlauf

Die Spieler müssen durch einen Slalom-Parcours und über eine Bank springen, bevor sie zurückspielen dürfen.

Rundlauf mit nur zwei Tischtennisschlägern

Nach jedem Schlag muss der Tischtennisschläger schnell auf den Tisch gelegt oder an den nächsten Spieler übergeben werden.

Rundlauf mit einem festen Zuspieler

Die Spieler stellen sich in zwei Reihen auf der Gegenseite hinter dem Tisch auf. Nach dem diagonalen Rückspiel laufen die Spieler auf Höhe des Zuspielers um eine Wendemarke und wieder zurück zu ihrer Reihe, wo sie sich hinten wieder anstellen. Der Zuspieler wechselt seine Position von der RH in die VH Seite und spielt jeweils parallel.

Rundlauf mit zwei Zuspielern

Beide Zuspieler spielen die Bälle immer parallel zurück. Die Rückspieler müssen einmal von der RH-Seite und einmal von der VH-Seite diagonal zurückspielen.

Rundlauf an zwei Tischen mit zwei Zuspielern

Die Rückspieler umlaufen die Tische (incl. der Wendemarken). Einer der Zuspieler steht auf der rechten Seite des Tisches, der andere an der linken Seite des zweiten Tisches.

Variante: durch Aufbauen von zusätzlichen Slalomstangen und Langbänken wird die Laufintensität gesteigert.

Rundlaufkaiserturnier

Beim Rundlaufkaiserturnier werden zwei beliebte Wettkampfformen – wie der Name schon verrät – zu einer verschmolzen. Zu Beginn stellen sich drei Spieler jeweils an einen Tisch, wobei ein Tisch als Kaisertisch festgelegt wird. Nun beginnt die Runde: Im ersten Schritt spielen die drei Spieler Rundlauf: Derjenige, der den ersten Fehler verursacht, fliegt raus, die beiden anderen spielen in einem Finale, das bis drei Punkte geht, den Sieger aus.

Der Gewinner des Finales darf in der nächsten Runde einen Tisch näher an den Kaisertisch rücken, der Verlierer des Finales bleibt am Tisch stehen und der Spieler, der in der Rundlaufrunde zuerst ausgeschieden ist, muss sich um einen weiteren Tisch vom Kaisertisch entfernen. Der Trainer gibt die Anzahl der Runden vor.

Wer in der letzten Runde das Finale am Kaisertisch gewinnt, hat das Turnier gewonnen.

Das Kaiserspiel ist eine beliebte Trainingsspielart des Tischtennis.

Dabei spielen beliebig viele (mindestens vier) Spieler gegeneinander. Die Partien werden gleichzeitig auf verschiedenen, nebeneinander aufgestellten Tischen ausgetragen. Am Anfang werden ein Kaiser-Tisch und ein [Bettler](#)-Tisch (teilweise auch Verlierer-Tisch) bestimmt, wobei beide an den Enden der Tischreihe stehen müssen. Die teilnehmenden Spieler verteilen sich dann jeweils paarweise auf die zur Verfügung stehenden Tische. Sollte die Zahl der Spieler mehr als doppelt so groß wie die Zahl der Tische sein, so setzen einige Spieler zunächst aus. Anschließend wird an den Tischen nach Punkten gespielt. Wenn ein zuvor vereinbartes Ziel erreicht ist (zum Beispiel: an einem Tisch ist ein Satz beendet oder es ist eine bestimmte Zeiteinheit beendet) ruft der Spieler, der dieses feststellt, oder der Übungsleiter „Stopp“ und alle Spiele werden mit dem aktuellen Spielstand beendet, außer denjenigen, die zu diesem Zeitpunkt unentschieden stehen. Diese Partien werden weiterspielt, bis ein Sieger feststeht. Der jeweilige Sieger am Tisch bewegt sich einen Tisch weiter in Richtung Kaiser-Tisch, der jeweilige Verlierer einen Tisch in Richtung Bettler-Tisch. Der Sieger des Kaiser-Tisches verbleibt an seinem Tisch und ist der neue Kaiser, der Verlierer des Bettler-Tisches setzt gegebenenfalls aus, um einem der bisher aussetzenden Spieler den Eintritt in das Spiel zu ermöglichen. Anschließend beginnen die Spiele von Neuem. Dieses Verfahren wird solange wiederholt, bis die zur Verfügung stehende Zeit abgelaufen ist.

Variante: Sieger des 1. Tisches wieder ganz von hinten anfangen lassen und den Verlierer des letzten Tisches nach ganz vorne schicken.

Sieger ist dann nicht der, der an Tisch Nr. 1 steht, sondern derjenige, der die meisten Spiele gewonnen hat.

Kaiserspiel-Varianten: Es spielen als Doppel der Kaiser mit dem "Schwächsten" zusammen und so weiter. Dadurch werden etwa gleich starke Paarungen erreicht.

Die Doppel spielen im Kaisertisch- oder Ranglistenverfahren gegeneinander 2 (!) Gewinnsätze. Es ist nur ein Schläger pro Paar vorhanden. Zwischen den Schlägen muss dieser hin- und hergereicht werden.

Statt den Ball direkt auf die gegnerische Tischhälfte zu spielen, spielt der annehmende Partner den Ball seinem Partner hoch zu. Erst dieser spielt den Ball dann mit dem Kopf (!) auf die gegnerische Tischhälfte. Während dieser Aktion muss der Ball ständig in der Luft sein.

Ping Pong. Der Ball wird ständig wie beim Aufschlag als erstes auf die eigene Tischhälfte gespielt.

Die Spieler spielen jeden Schlag abwechselnd mit der linken und der rechten Hand. Eine Alternative ist die wechselnde Griffhaltung des Schlägers (Penholder-Griff, Classic-Griff).

Kaisertisch mit fließendem Wechsel Sobald eine Spielerin in einer Paarung vier Punkte mehr als ihre Gegnerin hat, steigt diese einen Tisch auf, diejenige die an dem Tisch zurückliegt, steigt ab, die anderen bleiben stehen

Joker-Runde: Sobald der Trainer „Stop“ ruft, gewinnt, der den letzten Punkt gemacht hat, bevor er „Stop“ ruft.

Man darf nur auf einem Bein stehende

Man darf nur mit VH spielen

Man spielt mit Penholder Griffhaltung

Man darf nur mit RH Spielen

Ligensystem: Immer 2-3 Tische bilden eine Liga. Gespielt wird immer ein Satz (bzw. verkürzter Satz), anschließend Wechsel nach dem Kaisertischprinzip, für einen Aufstieg in die nächsthöhere Klasse müssen die Spieler zweimal aufeinanderfolgend am höchsten Tisch ihrer Liga gewinnen

Schwimmen ist eine Variante des Rundlaufs. Jeder Spieler, der ausscheidet legt seinen Schläger auf den Tisch. Die dadurch entstehenden Hindernisse auf der Platte erhöhen den Schwierigkeitsgrad, weil Bälle z.B. verspringen können und plötzlich die Absprungrichtung ändern.

Ein Spieler gegen Zwei

Hier handelt es sich um eine Tischtennis-Variante für drei Spieler.

Das Spiel ist letztlich eine Mischung aus Einzel und Doppel: Ein Spieler auf der einen Seite, zwei Spieler auf der anderen Seite.

Der Einzelspieler muss Punkte sammeln. Punkte gibt's für jeden gewonnenen Ballwechsel. Sobald der Einzelspieler einen Fehler macht, muss er auf die gegenüberliegende Seite zum Doppelpartner wechseln. Der vorherige Doppelpartner linkerhand rückt nach und wird jetzt zum Einzelspieler.

Ob die Doppelspieler abwechselnd gemäß Wettkampffregel spielen, wer aufschlägt sowie die zu erreichende Punktzahl, kann individuell festgelegt werden.

Kreuzchenspiel: Bei dieser Turnierform wird in Doppeln gespielt. Die Paarungen werden bei jeder Runde neu zugelost, so dass jeder gegen jeden spielt. Spieler mit derselben Nummer bilden ein Doppel.

Die Spieler aus dem Gewinner-Paar erhalten ein Kreuzchen. Der Spieler, der am Ende die meisten Kreuzchen gesammelt hat, gewinnt.

"Schwarz gegen Weiß". Teile die Kinder ungefähr leistungsgerecht auf, d.h. gleichstarke an einen Tisch. Dann bestimmst du welche Tischseite "Schwarz", welche "Weiß" heißt.

(1) Entweder es werden am Ende die Punkte für die Mannschaft an jedem Tisch ausgewertet, (2) oder es werden die Punkte aller Tische addiert. Gewinner wäre in Fall 1 die Mannschaft mit den meisten gewonnenen Tischen und in Fall 2 die Mannschaft mit den meisten gewonnenen Punkten. Die Kinder können innerhalb ihrer Mannschaft beliebig oder regelmäßig in eine Richtung wechseln.

Verflixte Sieben

Drei Tische; sieben Spieler: Am mittleren Tisch wird mit drei Spielern Rundlauf gespielt.

Am linken Tisch postierst du fest den schwächsten Spieler, am rechten Tisch bleibt fest der möglichst Stärkste der sieben. An den äußeren Tischen wird praktisch Einzel gespielt. Wer nun beim Rundlauf zuerst ausscheidet, geht an den Tisch mit dem schwachen Spieler. Verliert er dort einen Punkt, so bekommt er ihn von seinem Punktekonto (Chips) abgezogen. Zu Beginn haben alle "laufenden" Spieler 5 Punkte (Chips). Der Schwächste und der Stärkste haben keine Punkte. Die Rundlaufspieler machen im Endspiel bis zum 2. Punkt (ohne mit zwei Unterschied zu führen) den

Sieger des Rundlaufs aus, der dann an den Tisch mit dem Stärksten Spieler wechselt. Dort hat man die Möglichkeit sein Punktekonto durch Ballgewinn aufzubauen.

Als Variante kann man nach einer bestimmten Zeit die "feststehenden" Kinder austauschen, so dass der mit den bisher wenigsten Punkten an den hinteren Tisch geht (und keine Punkte mehr sammeln kann) und der bisher Beste mit dem am ersten Tisch tauscht (und auch keine Punkte mehr holen kann). So können alle Kinder an dem Spiel aktiv teilnehmen und Punkte sammeln.

Dadurch lässt sich das Spiel auch länger spielen als manch anderes.

Aufholjagd

Dieses Spiel funktioniert am besten bis 21. Ein Spieler bekommt '10 vor'. Bei dem Anderen zählen alle Punkte außer in der Verlängerung doppelt. So kann man den psychischen Zustand von großem Rückstand oder großer Führung simulieren.

50 Punkte-Spiel

Jeder Spieler hat 50 Punkte. Nach jedem Satz werden die Punkte des Gegners vom Punktekonto abgezogen. Dann Tischwechsel nach links, um einen anderen Gegner zu erhalten. Schwächere Spieler können mehr Startpunkte erhalten.

„Satzstände ziehen“

Karten 6,7,8,9 verdeckt auf jedem Tisch. Beide Spielerinnen ziehen je eine Karte. Daraus ergibt sich der Spielstand. Gewinnt die Führende = 1 Punkt, Gewinnt die Zurückliegende = 2 Punkte. à mit Vorsprung und Rückstand umgehen lernen

Karten-Memory

Es werden 2 Teams gebildet. Ein Team sammelt rote, das andere Team sammelt schwarze Karten. Die Karten liegen verdeckt auf die Bank (zwischenzeitlich Karten mischen). Zu Beginn sitzt je ein Spieler des Team auf der Bank. Gespielt wird ein Satz bis 15! Jeder Spieler, der 5 Punkte erreicht (also 5-10-15), darf eine verdeckte Karte aufdecken. Ist es seine Teamfarbe, legt er sie in ein Teamkörbchen. Ist es nicht seine Teamfarbe, wird sie verdeckt zurückgelegt. Nach dem gewonnenen Satz setzt er sich auf die Bank und ein Spieler rückt nach. Variante: der Sieger erhält noch eine Quiz-Frage. Bei richtiger Beantwortung, darf er noch eine Karte aufdecken.

Jokerspiel

Eine Tischseite wird als „Jokerseite“, die andere als „Läuferseite“ festgelegt. Nur die Joker können Punkte erzielen. Der Joker hat immer Aufschlag und spielt mit jedem Läufer einen Ballwechsel. Verliert der Läufer, so geht er einen Tisch weiter, um dort gegen den nächsten Joker zu spielen. Der Joker bleibt an seinem Tisch und wartet auf den nächsten Läufer. Gewinnt der Läufer den Ballwechsel, so darf er den Platz des Jokers einnehmen (und damit auch dessen Tischseite), während jener zum Läufer wird und einen Tisch weitergehen muss. Gewinner des Spiels ist, wer nach einer bestimmten Zeit (15-30min) die meisten Punkte gesammelt hat. Wenn mehr Spieler als Tische vorhanden sind, so besetzt je ein Joker einen Tisch, die restlichen Spieler sind Läufer. Überzählige Läufer warten am 1. Tisch, bis sie ins Spiel kommen können.

Wettkampf mit Jokerball

Es wird normal gezählt, wobei jeder Spieler einen Jokerball hat, denn er irgendwann einsetzen kann. Er muss es allerdings vorher ansagen.

Setzt ein Spieler seinen Jokerball ein und gewinnt den Punkt so erhält er beispielsweise:

- drei Punkte
- Gegner muss 5 Liegestützen machen (Nachteil fürn Gegner da zusätzliche Konditionelle Belastung)
- dem Gegner werden 2 Pkte abgezogen

Verliert er den Punkt so erhält der Gegner einen Punkt und der Jokerball ist weg.

Durch diese Trainingsform wird die Konzentrationsfähigkeit geschult, sowie zum Teil auch die psychologische Wettkampfführung.

Aufholjagd

Dieses Spiel funktioniert am besten bis 21. Ein Spieler bekommt '10 vor'. Bei dem Anderen zählen alle Punkte außer in der Verlängerung doppelt. So kann man den psychischen Zustand von großem Rückstand oder großer Führung simulieren.

Trick dabei ist, dass trotzdem beide 11 Punkte zum Sieg brauchen!

4-Runden-Turnier:

1.Runde: beliebige Paarungen

2.Runde: beliebige Paarungen, aber nur Sieger der 1.Runde dürfen untereinander spielen und Verlierer der 1.Runde

3.Runde: beliebige Paarungen, aber nur Spieler mit 2 Siegen dürfen gegeneinander spielen, Spieler mit 1 Sieg spielen auch untereinander und die Spieler die noch ohne Sieg sind spielen untereinander

4.Runde: Finalrunde, untereinander spielen jeweils Spieler mit 3, 2, 1 und 0 Siegen.

1. **Rundlauf-Wettkampf** Jeweils 4-5 Personen bilden ein Team. Jedes Team startet mit X Punkten. Gespielt wird auf Zeit (z.B. 10 Minuten). Aufgabe des Teams ist es nun, den Ball so lange wie möglich im Spiel zu halten. Wenn ein Fehler passiert, wird dem Team 1 Punkt abgezogen und der Wettkampf beginnt erneut. Sieger ist das Team, das am Ende die meisten Punkte hat.

Variationsmöglichkeiten

a. Spiel mit der falschen Hand

b. Richtungswechsel ansagen

c. Nur 1 Schläger pro Seite

d. Prellblock

Rundlauf-Memory

Balleimer, Pokerkarten

Alle Spieler stellen sich auf der linken Seite des ersten Tisches in einer Reihe auf. Von der rechten Seite dieses Tisches spielt der Trainer mit dem Balleimer die Bälle einzeln ein und gibt eine Aufgabe, z.B. Vorhand-Konter diagonal. Jeder Spieler hat nur einen Versuch. Auf dem am weitesten entfernten Tisch sind 6 verschiedene Pokerkarten vom Trainer verdeckt ausgelegt.

Bilder zählen 10, das Ass 11 ansonsten genauso wie die Höhe der abgebildeten Zahlen.

Ablauf:

a) Der Spieler trifft erfolgreich: Dann kann am letzten Tisch eine Spielkarte umdrehen, so dass es kein Mitspieler sieht, er soll sich den Wert der Karte merken und sofort wieder verdeckt zurücklegen. Danach muss er sich wieder in die Reihe am Balleimer anschließen.

b.) Der Spieler macht einen Fehler: Dann muss er 2 Bälle sammeln und diese in die Balleimerschüssel des Trainers legen, danach um die nächsten 3 Tische laufen und sich anschließend wieder hinten in der Reihe anstellen.

Wer die Summe der Punkte auf den Karten dem Trainer richtig ins Ohr flüstert, hat den Rundlauf gewonnen. Jeder Spieler hat einen möglichen Fehlversuch beim Zusammenzählen.

Variante: mit Scrabble-Steinen (Karten) ein Wort mit 6 Buchstaben, z.B. k-o-n-t-e-r

Beat the Champ

Eine Person startet als Champion, die anderen Personen sind die Herausforderer. Diese fordern den Champion nacheinander in einem Spiel bis drei heraus. Der Champion bleibt so lange am Tisch, wie er seinen Titel verteidigen kann. Schlägt ein Herausforderer den Champion, wird er selbst zum Champion und bleibt am Tisch. Nun wird der ehemalige Champion zum Herausforderer. Der Herausforderer übernimmt jeweils den Punktstand seines Vorgängers.

4er Mannschaftskampf

Es werden 4er-Mannschaften mit ungefähr gleicher Spielstärke zusammengestellt. An jedem Tisch befinden sich acht Kinder. Jedes Kind einer Mannschaft bekommt eine Position von eins bis vier zugewiesen. Die Kinder auf Rang 1 spielen so lange, bis einer bei acht Punkten angelangt ist. Die an zwei gestellten Kinder spielen bis 14 Punkte weiter. Danach folgen die Kinder an Position drei, die beim Erreichen des 18. Punktes mit den letzten Kinder tauschen. Es folgen die letzten zwei Spiele bis zum 25. Punkt.

Haltet das Feld frei

Jedes Kind hat einen TT-Schläger und je nach Verfügbarkeit zwei bis sechs TT-Bälle. Es werden Mannschaften gebildet. Die Halle wird in der Mitte durch Langbänke getrennt. Auf ein Startzeichen schießen die Kinder die Bälle mit dem TT-Schläger auf die andere Seite. Wie der Ball auf die andere Seite geschlagen wird, ist den Kindern freigestellt. Jede Mannschaft muss versuchen, ihr Feld frei von Bällen zu halten. Nach Ablauf der Zeit wird gezählt, wie viele Bälle in den beiden Feldern liegen. Es ist nicht erlaubt, die Bälle zu werfen.

Summenspiel

Zwei Personen bilden ein Team. Die Teams spielen um insgesamt 50 Punkte und zwar vier Einzel und als Abschluss ein Doppel (d.h. jedes Spiel wird um 10 Punkte gespielt). Bei Gleichstand (25:25) entscheidet der nächste Ballwechsel im Doppel. Die Spielreihenfolge der Einzel ist nicht vorgegeben.

Wieviel Schläge

Wieviele Schläge schafft ihr in 1 Minute

Die Spieler sollen zählen, wieviel VH-Schläge sie in einer Minute auf den Tisch schaffen. Nach Fehlern wird weiter gezählt. Bei neuem Rekord wird dies herausgestellt und nochmals vorspielen.

Schwimmen

Beim Schwimmen hat einen Satz lang nur ein Spieler den Aufschlag. Die Punkte werden ebenso nur für den aufschlagenden Spieler gezählt. Der Wettkampf startet für den Aufschläger bei 8 Punkten. Gewinnt er einen Punkt addiert er einen Punkt auf, verliert er den Punkt, zieht er einen ab. Der Wettkampf gilt für den Aufschläger als gewonnen, wenn dieser einen Punktstand von 11 erreicht. Erreicht er einen Punktstand von 5, gilt er für den Gegner als gewonnen. Nachdem der Satz gespielt wurde wechselt im nächsten Satz das Aufschlagrecht.

Tischtennis Poker

Man benötigt zwei Skat-Kartenspiele. Durch Kartenziehen werden zwei Mannschaften (rot gegen schwarz) ermittelt. Die Karten werden daraufhin wieder eingesammelt, vermischt und mit der Farbe nach unten nebeneinander weg von den Tischen auf den Boden gelegt. Aus dem anderen Kartenspiel werden die Karten nach Anzahl der Teilnehmer paarweise ausgewählt. Immer ein Spieler des Schwarzen Teams spielt gegen einen Spieler des Roten Teams: Schwarzer König gegen Roter König, Rotes As gegen Schwarzes As usw. Gespielt wird ab 5:5 bei normalem Aufschlagwechsel. Immer wenn ein Spieler einen Satz gewonnen hat, darf er eine Karte aufdecken. Hat die Karte die Farbe seines Teams so bleibt sie offen, und bedeutet einen Punkt für seine Mannschaft. Im umgekehrten Fall muss er die Karte wieder verdeckt ablegen. Sieger ist die Mannschaft, die zuerst alle Karten ihres Teams aufdecken konnte.

Rundlauf-Domino

Je nach Anzahl der Tn werden 2-4 Mannschaften gebildet. Es wird Rundlauf um mehrere Tische gespielt. Der Trainer ist am ersten Tisch Zuspierer. Am zweiten Tisch liegen verdeckt Dominosteine. Bei 3 Teams werden für jedes Team am Tisch 3,4,5 ein Startdominostein ausgelegt.

Macht ein Spieler beim Rundlauf einen erfolgreichen Rückschlag, darf er sich am nächsten Tisch einen Dominostein nehmen. Wenn die Zahl passt (Dominoregeln), so kann er den Stein an der Startseite seines Teams anlegen und um die restlichen Tische laufen. Wenn er nicht passt, muss er auf dem Rückweg den Stein wieder verdeckt zu den anderen auf dem 2. Tisch legen. Gespielt wird, bis alle Dominosteine angelegt, bzw. nach einer vorgegebenen Zeit. Das Team hat gewonnen, das die längste Dominoschlange hat, also die meisten Steine angelegt hat.

Laufendes Band

Es wird jeweils zwei Minuten gespielt bis zum Stoppsignal. Danach wird zum nächsten Tisch nach re. Gewechselt. Für jedes gewonnene Spiel gibt es einen Punkt.

Laufendes Band als Doppel

Spielform wie beim „Laufendes Band“, allerdings wechselt nach dem Stoppsignal nur ein Spieler nach rechts, der andere Doppelpartner bleibt stehen, und spielt mit dem neuen Spieler weiter.

Zählvariationen:

Schwimmen

Das Spiel beginnt bei 7:7. Jeder erzielte Punkt wird nach oben gezählt, jeder Ballverlust nach unten. Erreicht ein Spieler den 5. Punkt, so schwimmt er. Bei 4 ist er untergegangen.

Joker

Vor Beginn eines Satzes legt jeder Spieler fest, welchen Punkt er als Jokerpunkt gewertet haben möchte. Erzielt er diesen Punkt, so zählt er dreifach. Wenn nicht, wird er als einfacher Fehler gewertet.

Variante:

In jedem Satz wird festgelegt, welcher Punkt jedes einzelnen Spielers doppelt zählen darf. Insgesamt hat jeder Spieler drei Joker in einem Satz. Gelingt es nicht, wird dies als doppelter Fehler gewertet.

Drilling

Erzielt ein Spieler drei Punkte in Serie, so erhält er einen Bonuspunkt.

Goldene Drei

Bei jedem Punktstand der eine drei enthält oder durch drei teilbar ist, erhält der Punktgewinner eine zweifache Wertung.

Prämienschlag

Alle Punkte, die mit einer vorher festgelegten Schlagtechnik erzielt worden ist, werden doppelt gezählt.

Schnelle Entscheidung

Es wird festgelegt, dass mindestens nach dem dritten Ballwechsel ein Punkt erzielt werden muss. Falls das nicht gelingt, erhält der Aufschläger einen Minuspunkt und der Spielpartner wird Aufschläger.

Bierdeckelspiel

Auf dem Tisch liegen wahllos verteilt mehrere Bierdeckel. Es wird frei gespielt. Trifft der Ball auf eine dieser Unterlagen, verändert sich sein Absprungsverhalten und der Spieler muss sich entsprechend anpassen. Variation: Nach einer gewissen Zeit müssen die Spieler während des Ballwechsels die Bierdeckel nach und nach mit der freien Hand einsammeln.

Wettspielformen – einmal anders

Vierparteien-Spiel

Zwei Tische werden so zusammengestellt, dass sich vier Spielfelder ergeben. Jeder Spieler spielt gleichzeitig gegen die drei anderen. Der Aufschlag muss diagonal ausgeführt werden und wechselt regelmäßig.

Doppelter Punktekampf

Der stärkere Spieler einer Paarung darf erst dann einen Punkt für sich zählen, wenn es ihm gelingt, zwei Punkterfolge zu erkämpfen.

Balleimer mit farbigen Bällen

Jede Farbe signalisiert eine Aufgabe. Etwa Wechsel der Schlagart: Weiße Bälle=Topspin, Gelbe Bälle=Schuss oder Wechsel der Plazierung: Gelb=in die RH spielen, Weiß=in die Vorhand spielen

Beidhändig

Beide Spieler haben in jeder Hand einen Schläger, es darf nur mit Vorhand gespielt werden.

Einer zuviel

Beide Spieler bringen gleichzeitig einen Ball ins Spiel und versuchen dann, mit beiden Bällen weiterzuspielen und möglichst lange Ballwechsel zu schaffen.

Aufschlag verkehrt

Ein Spieler des Doppels wirft den Ball zum Aufschlag für seinen Partner hoch.

Volley-Tischtennis

Ein Spieler muss den Ball vor dem Aufspringen auf der eigenen Tischhälfte zurückspielen, der gegenüberstehende Spieler spielt unter normalen Bedingungen.

Ping-Pong-Spiel

Spiel mit doppeltem Ballkontakt. Der Ball muss immer zuerst auf die eigene Tischhälfte gespielt werden und muss dann auf der anderen Tischhälfte aufspringen.

Sitz-Tischtennis

Alle teilnehmenden Spieler müssen im Sitzen spielen.

Tischtennis in Zeitlupe

Anstelle eines TT-Balles wird mit einem Luftballon gespielt.

Doppelspiel mit nur einem Schläger

Jedes Doppelpaar erhält nur einen Tischtennisschläger.

Ball-Labyrinth

Zwei Tische werden zusammengeschoben. An jeder Tischseite stehen sich Spieler gegenüber, die versuchen, ihre Bälle ohne Kollision zuzuspielen.

Würfel die Anzahl der Ballwechsel

Mit zwei Würfeln wird die Anzahl der Ballwechsel festgelegt.

Tischtennis beidhändig

Die Spieler müssen mit beiden Händen den TT-Schläger festhalten und dürfen nur auf diese Art den Tischtennisball zurückspielen.

Flugball – Karree

Nach dem parallelen Aufschlag in die RH-Seite muss der Ball mit der RH zum Doppelpartner „gestellt“ werden. Dieser spielt den Ball mit der VH Volley (aus der Luft) parallel zurück. Nach 5 Punkten wird gewechselt.

Vorgabespiel

Je nach Spielstärke Punktvorgabe für den schwächeren Spieler

TT-nach Volleyball-Zählregeln

Nur der Aufschläger kann Punkte machen. Wenn der Rückschläger punktet, wechselt der Aufschlag.

Verkürzte Sätze

Das Spiel beginnt z.B. bei 6:8, 9:9 o.ä.

Prämienpunkte

Punktgewinn mit Aufschlag oder 3. Ball = 3 Punkte

Punktgewinn mit 5. Ball = 2 Punkte

andere Punktgewinne = 1 Punkt

Aufholjagd

Das Spiel beginnt bei 6:0 für Spieler A. Spieler B bekommt bei jedem Punktgewinn doppelte Punkte.

Satzverlängerung

Es werden Sätze bis 21 oder 31 gespielt

Verschiedenes

Sortieren

Die Kinder verteilen sich auf zwei Langbänke. Nun sollen sie sich der Größe nach sortieren, ohne die Bank zu verlassen. Es ist notwendig, sich gegenseitig zu halten, zu stützen.

Übungen mit TT-Schläger und Ball

Balancieren:

Die Spieler legen den Ball auf den Schläger und balancieren den Ball, ohne dass er von dem Schläger rollt.

Die Spieler stehen auf der Stelle und balancieren den Ball

- auf der VH- und RH-Seite
- auf dem Schläger von der Schlägerspitze zum Griff und zurück
- auf dem Schläger von links nach rechts und zurück
- außen auf dem Schläger im und gegen den Uhrzeigersinn
- immer von der Mitte des Schlägers nacheinander nach links, zur Schlägerspitze, nach rechts und zum Griff
- über den Schläger, drehen dem Schläger und lassen den Ball über die Kante auf die andere Seite rollen
- mit geschlossenen Augen
- und kreisen oder schwingen dabei mit dem freien Arm
- und reichen den Schläger von der rechten in die linke Hand
- und reichen den Schläger unter dem Bein hindurch oder um den Körper herum

- und sollen dabei die Anzahl der hochgehaltenen Finger des Partners erkennen
- und werfen oder schießen einen zweiten Ball mit einem Partner hin und her

Die Spieler balancieren den Ball

- und stehen dabei auf einem Bein (das andere schwingen oder kreisen)
- und wechseln dabei von einem auf das andere
- und gehen, laufen, springen, hüpfen (schwieriger: das Feld begrenzen)
- und drehen sich dabei um die eigene Achse
- über eine Bank oder verschiedene Hindernisse
- im Liegen
- und setzen sich dabei auf einen Kasten, eine Bank oder den Boden
- in Form eines Staffellaufes (mit Hindernissen)
- und übergeben den Ball an den nächsten Läufer

Die Spieler halten in jeder Hand einen Schläger

- und lassen den Ball vom Schläger der rechten Hand auf den Schläger der linken Hand rollen
- und balancieren gleichzeitig auf beiden Schlägern einen Ball

Ballübergabe

Alle Spieler haben einen Schläger, aber nur jeder Zweite einen Ball. Nun laufen die Spieler umher und übergeben sich die Bälle von Schläger zu Schläger, wenn sie einander begegnen.

Bälle abjagen

Jeder Spieler balanciert einen Ball und bewegt sich damit durch die Halle. Die Spieler sollen nun versuchen, sich gegenseitig die Bälle von den Schlägern zu pusten. Wem es gelingt, der darf den Ball mitnehmen. Wer seinen Ball fallen lässt, scheidet aus. Gewinner ist der, der am Ende die meisten Bälle erobert hat.

Stand: 1.12.2021