

# MiTTmischer

Junges Engagement fördern



## Was ist der MiTTmischer?

Eine Veranstaltung, die jungen Menschen Lust auf ehrenamtliches Engagement machen soll! Dazu sollen ihnen verschiedene Aspekte der Arbeit im Verein von bereits aktiven Ehrenamtler/-innen nähergebracht werden.



- Die verschiedenen Aspekte können sein:
  - Vereinsstruktur
  - Projektplanung
  - Trainingsorganisation
  - Mannschaftskämpfe
  
- Die Teilnahme am MiTTmischer ist offen für alle Mitglieder des WTTV.

## Warum der MiTTmischer?

- Die Mitgliederzahlen gehen zurück und viele Vereine verschwinden.
- Da ein Verein von Ehrenamtlichen lebt!
- Weil Jugendliche jetzt und in Zukunft von entscheidender Bedeutung für die Gewinnung von neuen ehrenamtlichen Helfer/-innen sind.
- Wir wollen junge Menschen an den Verein binden.
- Weil er verschiedene Einsatzmöglichkeiten von Jugendlichen im Verein vorstellt.

## Wen wollen wir ansprechen?

- Junge Menschen, die sich in Zukunft ehrenamtlich engagieren und mehr über den Verein erfahren wollen.
- Alter: 12-18 Jahre.

## Was braucht ihr für einen MiTTmischer?

- Eine Sporthalle.
- Personen, die zu bestimmten Bereichen referieren.
- Werbung für die Veranstaltung.

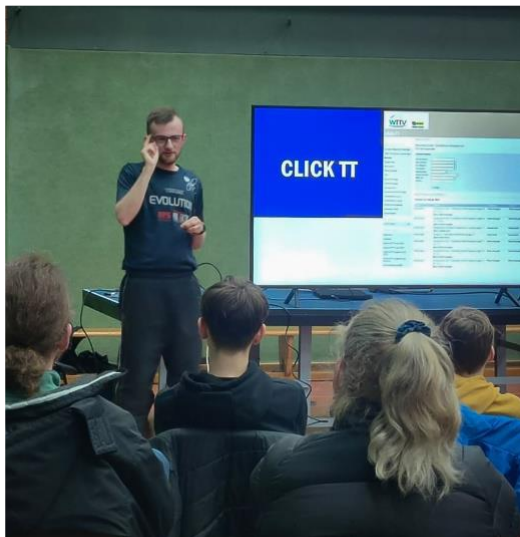
## Wie lange sollte der MiTTmischer dauern?

- Als Tagesveranstaltung auslegen, z.B. von 10-16 Uhr.

## Wer kann einen MiTTmischer veranstalten?

- Alle Bezirke oder Vereine des WTTV, die eine Halle zur Verfügung haben (genauso wie bei einer StarTter-Ausbildung).

## Wer kann einen MiTTmischer leiten?



- Der MiTTmischer ist so konzipiert, dass keine besondere Qualifikation (wie z. B. eine Trainerlizenz) notwendig ist.
- Es ist hilfreich, wenn man sich bereits auf Vereins-, Bezirks- oder Verbandsebene engagiert.
- Im Idealfall teilen sich zwei Personen die Leitung des MiTTmischers, abhängig von der Anzahl der Teilnehmer und Tische.

## Wie unterstützt euch der Verband?

- Der Verband steht als Ansprechpartner zur Verfügung.
- Er stellt Dokumente (beispielhafter Tagesablauf, Inhalte, Werbematerialien) zur Verfügung.

## Beispielhafter Zeitplan:

Zeit	Thema
10:00-10:30 Uhr	Kennenlernen
10:30-11:15 Uhr	Vereinsstruktur
11:15-11:20 Uhr	Pause
11:20-12:30 Uhr	Projektmanagement
12:30-13:00 Uhr	Mittagspause
13:00-14:30 Uhr	Trainingsorganisation
14:30-14:35 Uhr	Pause
14:35-15:30 Uhr	Mannschaftskämpfe
15:30-16:00 Uhr	Evaluation

## Habt ihr noch Fragen oder wollt einen MiTTmischer veranstalten?

- Dann kontaktiert uns einfach! Wir helfen euch, wo wir können!
- E-Mail an: Thorsten Krüger ([thorsten.krueger@wttv.de](mailto:thorsten.krueger@wttv.de)) oder Marcel Mundt ([marcel.mundt@wttv.de](mailto:marcel.mundt@wttv.de))
- Telefon: 0203-6084912

## Wie könnte ein MiTTmischer aussehen?

Zeit	Thema
10:00 Uhr - 10:30 Uhr	<p><u>Kennenlernen: 2 Spiele</u></p> <p><u>1. Spiel: Wer bekommt den Ball?</u></p> <p>Alle Teilnehmenden bilden einen großen Kreis. Ein Ball wird hin und her geworfen. Wenn man den Ball geworfen hat, sagt man seinen eigenen Namen und setzt sich hin. (man sollte anmerken, dass sich die Teilnehmenden denjenigen oder diejenige zu dem oder von dem sie den Ball erhalten haben, merken sollten). Wenn alle Teilnehmenden einmal dran waren, dürfen sie wieder aufstehen und sich frei in der Halle umherbewegen! Nun soll der Ball in der Reihenfolge zueinander gepasst werden, wie zuvor im Kreis! Natürlich in Bewegung! Bei einem Pass sollte man am besten den Namen seines Partners nennen! (Dann kann ein zweiter Ball dazugegeben werden und die Reihenfolge gleichzeitig rückwärts abfolgen)</p> <p><u>2. Spiel: Lebendige Statistik</u></p> <p>Zwei Turnbänke werden aufgestellt. Nun verteilen sich alle Teilnehmenden auf den Bänken. Dann wird vom Leiter/ der Leiterin eine Vorgabe gemacht. Zum Beispiel: Alle Spieler/-innen stellen sich ohne zu sprechen entlang ihres Geburtstags (Tag und Monat) auf einer Reihe Turnbänken auf: 1. Januar ganz links und 31. Dezember ganz rechts.</p>
10:30 Uhr - 11:15 Uhr	<p><u>Vereinsstruktur:</u> <i>Ein Vorstand sollte aus einer guten Mischung junger und erfahrener Vereinsmitglieder/-innen bestehen. Es gibt viele Ämter in einem Verein, die allesamt mit einigen Aufgaben verbunden sind. Machen sie aber den Jugendlichen klar, dass ohne diese Menschen das Vereinsleben nicht funktionieren könnte!</i></p>

	<p><i>Stellen sie einige dieser Ämter vor (vielleicht findet sich ja ein Pressesprecher, der über seine Aufgaben referiert! Das kann als große Wertschätzung für ihn empfunden werden)</i></p> <p>Sie könnten auch die Kids einmal Brainstormen lassen, wie ein Verein ihrer Meinung nach aufgebaut ist. In Gruppen aus 2-4 Leuten sollen sie dann einfach mal alles sammeln und dann am Ende den anderen vorstellen! Sie können auch ein Amt vorgeben und die Kids überlegen sich dann einmal, was alles zu den Aufgaben einer Schatzmeisterin gehört!</p>
<p>11:15 Uhr - 11:20 Uhr</p>	<p>Pause</p>
<p>11:20 Uhr - 12:30 Uhr</p>	<p><u>Projektmanagement:</u> <i>Leichter getan als gesagt - nicht umgekehrt! Projektplanung oder -management kann auch von Kindern und Jugendlichen umgesetzt werden. Zeigen Sie den Kindern, dass Vereine oft mit Projektplanung (Weihnachtsfeier, Jahreshauptversammlung oder Vereinsmeisterschaften) in Berührung kommen.</i></p> <p>Oft werden Aspekte aus dem Projektmanagement unbewusst „aus dem Bauch heraus“ verfolgt. Erklären Sie der Gruppe mit einfachen Beispielen (ggf. aus Ihrer eigenen Vereins-Erfahrung), dass man für ein Vorhaben zunächst eine Idee entwickeln darf, danach Überlegungen notwendig sind, welche Schritte zu verfolgen sind und was für eine erfolgreiche Umsetzung nötig ist. Bauen Sie den Bezug zu einem Tischtennis-Verein auf: Ein Vereinsabend, ein Nikolausturnier oder ein gemeinsamer Ausflug zum Vereinsjubiläum: Projektplanung findet auch im Sportverein statt.</p> <p>Und dann dürfen die Kids selbst überlegen und einmal planer Plakate verteilen, Gruppen bilden und los geht's. Ggf. mach es Sinn ein „Event“ vorzugeben, damit die Gruppenarbeit nachher miteinander verglichen werden können!</p>
<p>12:30 Uhr - 13:00 Uhr</p>	<p><u>Mittagspause:</u> Zum Beispiel zusammen Pizza bestellen!</p>

13:00 Uhr - 14:30 Uhr	<p><u>Trainingsorganisation:</u> <i>In einer funktionierenden Jugendabteilung haben alle Bock auf Tischtennis! Doch wie kann ein Training attraktiv für alle gestaltet werden?</i></p> <p>Das A und O für ein attraktives Training ist der Trainer oder die Trainerin. Und er oder sie sollte ein attraktives Training für alle Spielstärken und Altersklassen gestalten! Lassen Sie die Kinder also in die Rolle des Trainers/der Trainerin schlüpfen!</p> <p>Es könnte zum Beispiel so ablaufen: Immer 2-3 Teilnehmende bilden ein Trainerteam und jedes Team erhält einen Schwerpunkt, zu dem sich drei Übungen überlegt werden sollen. Ein Schwerpunkt kann zum Beispiel "Rückhand-Topspin auf Unterschnitt" sein.</p> <p>Dann stellt das erste Trainerteam alle drei Übungen vor. Die restlichen Teilnehmenden finden sich immer zu zweit zusammen und suchen sich aus, welche der Übungen gespielt wird. Das Trainerteam geht herum und korrigiert. Eine Übung soll maximal zehn Minuten gespielt werden. Anschließend kommt die Gruppe wieder zusammen und gibt dem Trainerteam ein konstruktives Feedback. Im Anschluss ist das nächste Trainerteam dran usw.</p> <p>Zum Abschluss kommt die gesamte Gruppe noch einmal zusammen und die Gruppe sammelt gemeinsam Aspekte, was ein gelungenes Training ausmacht und worauf Acht gegeben werden muss.</p>
14:30 Uhr - 14:35 Uhr	Pause
14:35 Uhr - 15:30 Uhr	<p><u>Mannschaftskämpfe:</u> <i>Wer macht die Begrüßung? Weiß einer, wie wir die Mannschaft aufstellen?</i></p> <p>Viele Kinder und Jugendliche wissen, wann sie ein Ligaspiel haben und das es um TTR-Punkte geht, aber alles Weitere obliegt den Erwachsenen, oder? Wir sind der Meinung, dass</p>

	<p>man sich auch in jungen Jahren schon über einige Dinge im Klaren sein kann.</p> <p>Erklären Sie den Kindern und Jugendlichen, was alles zu einem erfolgreichen Mannschaftskampf dazugehört. Von der Leistung im Training, die über die Aufstellung am Wochenende bestimmt, bis hin zur Eingabe eines Spielberichts bei click-tt. All diese Dinge sind wichtig und sollten den Jugendlichen schon früh gezeigt werden. Dies darf gerne sehr spielerisch geschehen.</p> <p>Man könnte zum Beispiel in einer Art Rollenspiel einen Mannschaftskampf durchspielen. Wie läuft die Kommunikation zwischen Trainern und Jugendlichen? Wird den Kids beim Training gesagt, wer spielt oder gibt es zum Beispiel eine WhatsApp-Gruppe? Welche Regeln gibt es bei der Aufstellung zu beachten? Wenn all diese Dinge geklärt sind, dürfen die Kinder gerne ein paar Sätze gegeneinander spielen und man kann im Anschluss zur Eingabe des Spielberichts bei click-tt übergehen.</p> <p>Zeigen Sie den Kindern, dass mehr zu einem erfolgreichen Mannschaftskampf dazugehört, als nur zu spielen, aber dass diese Aufgaben leicht sind und von jedem übernommen werden können!</p>
<p>15:30 Uhr - 16:00 Uhr</p>	<p><u>Evaluation:</u> Zum Beispiel sollen die Kids ganz anonym Klebpunkte auf einem Plakat verteilen. Dort könnten dann Aussagen wie: „Ich hatte Spaß“, „Ich möchte mich freiwillig engagieren“, „Ich fand es gut“ und eben deren Negative (wie z. B. „Ich hatte keinen Spaß“) stehen.</p>

