

VORSCHULTISCHTENNIS

Kita-Tischtennis

vom 3. bis 6. Lebensjahr

SCHULBRIEF 2

an

Erzieherinnen
und Kindertrainer



Pingpong verzaubert die Kita

Alltagsdinge der Kita machen die Kids zu Medien des Spiels

Teller, Löffel, Becher, Schüsseln werden zu Spielgeräten
des Fangens und Werfens

Besen, Fliegenklatsche, Handfeger traktieren den
kriechenden Ball

Tische, Reifen, Servierbretter weisen
dem Ball die Grenzen

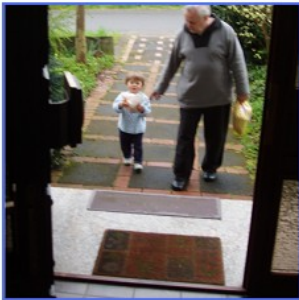
Boden, Wände, Matten, Bänke, Stühle, Körbe machen
den Ball gehorsam

Allein, zu Zweit, als Gruppe hält man den Ball in Zügeln
oder man jagt ihn im um die Wette

An Brücken, auf Bergen und Höhen, über Zäune und Grenzen
hat der Ball mutig zu sein

Neuland Kita**3. Lebensjahr**

Mit Eintritt in die Kita erfolgt die Ablöse vom Elternhaus. Die Kids begeben sich – richtungsweisend für den weiteren Weg - in den fürs Leben entscheidenden „Prozess der Sozialisation“ durch die öffentliche Gemeinschaft.

**Anforderungen der Kita**

- Hausordnung sowie Regeln des Gemeinschaftsleben sind einzuhalten
- Rücksichten auf andere sowie pfleglicher Umgang mit Sachen sind zu üben
- Neue Freunde sowie neue Vorbilder muss man sich suchen

Fähigkeiten des Verhaltens im Hinblick auf Andere werden erworben.

**Gemeinsinn und Zusammenarbeit**

- miteinander zusammen spielen
- voneinander zusammen lernen
- füreinander zusammen arbeiten
- mit sich und anderen zusammen leben

Das Spiel- und Lernalter

der Kita-Jahre ist erst in jüngster Zeit in den Fokus gerückt. Man hat für die frühe Förderung des Kleinkindes viel erforscht.

**Erforschte Bereiche**

- die Entwicklungsphasen und Reifeprozesse
- die Zusammenhänge von Wahrnehmung - Reizverarbeitung - Bewegung
- die Vernetzungen der Nervensysteme sowie den Vorgang der Bewegungsspeicherung
- die Bedeutung der Frühförderung im Hinblick auf die gesamte spätere Entwicklung

Bis zum 3. Lebensjahr sind weitgehend entwickelt

- Blickkontakt und Sich-Aufrichten
- Gleichgewichtssinn und Haltungskontrolle
- Sich-Bewegen und Handlungsmuster

Pingpong-Spiele

Rückblick

Was bringen die Kids mit in die Kita an möglichen Pingpong-Erfahrungen von Zuhause?



Krippenkinder zeigen „Pingpong-Spiele“ mit Becher, Fliegenklatsche, Reif ...



Boden, Wände, Berghänge, Kita-Tische sind Tummelplätze des unruhigen Balles ...

Freude am Entdecken von Neuem ...

erfasst die Kids im frühen Kita-Alter. Man experimentiert gern mit Ball und Schläger und Gegenständen im Raum.

- Man lässt die Bälle springen, rotieren, gegen die Wand laufen, ins Zielfeld landen
- Pappteller, Becher, Fliegenklatsche dienen als Schläger.
- Als Tisch nutzt man Holzplatten. Holzklötze rangieren als Netz, Tor, Bande. So auch als Zauberklotz der Verwandlung der Tischebene zum „Berge“, als Spielwand.

Kita-Tischtennis (Spielart und Regel variabel)

Viele kleine Ballspiele lassen umsetzen zum „Spiel am Tisch“.



- „Becher-Tischtennis“ (Pappbecher)
„Schütten“ und „Einfangen“ des Balles
- „Teller-Tischtennis“ (Pappteller)
„Hilfsaufschlag“ (Ball stellen!) und „schieben“, „treiben“
- „Pingpong-Tischtennis“ (Stab, Klotz)
„Stoßen“ durchs Tor „hin - her“ (Ball darf nicht fliegen!)
- „Rollspin-Tischtennis“ (Tischtennisschläger)
„Anspinnen“ auch gegen seitlicher Bande „hin - her“
(Ball darf nicht Springen!)

Entwicklungsstand Kita 3. - 5. Lebensjahr

Wachstum und Reife

Bis zum 3. Lebensjahr hat das Kleinkind gelernt

- sein Umfeld wahrzunehmen
- sein Zuhause kennen gelernt
- Dinge zu erfassen und zu begreifen, was ihm begegnet
- sich im näheren Umfeld des Zuhauses zurechtzufinden



Spielen heißt Lernen

Im frühen Lernalter zwischen 3. und 5. Lebensjahr gilt es Kompetenzen zu erwerben

- im emotionalen und kognitiven Bereich
- im sozialen Gefüge der Gesellschaft
- im motorischen Verhalten in Sport und Spiel

Vorbemerkung „Sprachschlüssel“

Im Alter von 0 bis 6 Jahren äußern Kleinkinder ihre „Bildungs-Erfahrungen“ vornehmlich durch verbale und emotionale Artikulationen in ihrer „Klang- und Bilderwelt“. Jedes Kind hat seinen Ball, der - wie man einst selbst gerufen - „Purzel“ heißt. Als „Fiffi“ wird er ausgeführt. Da flüchtet er als „weiße Maus“, dort überspringt er „hopp-hopp“den Zaun als Pony oder er saust auf der Rennbahn als „gelbes Auto“.

Ballspiel dient der Reife

- Ballspiel stiftet Kontakte
Man spielt „mit Peter“ allein, in der Gruppen
- Spieler finden ihren Stand in der Gemeinschaft.
Man will neben Peter „viele Bälle machen“.
- Mitspielen bedarf Freundschaften.
Man wirbt darum „Darf ich mitspielen?“
- Partnerspiel sucht Sicherheit.
Man will am liebsten „nur mit Peter spielen“



Man ruft einen Mitspieler auf mit Namen „M i l e n a!“
... und spielt ihr den Ball zu.

Erst später wird der Ball zum „Zankapfel“ im Wettspiel der Rivalen.
Dann „kämpft“ man um den Ball und der Ball entscheidet über Sieg oder Niederlage.



Sich Vorstellen ...

Man nennt mit dem Zuspiel seinen Namensnennung

„K a i ! – N i k l a s ! -

„M a x ! ... usw.“



Kreative Erlebnis-Spiele mit allerlei Gerät

3-jährige Kids spielen und erproben sich

Sobald man den Ball ergreifen kann, will man es wissen,
wer was schafft

Mit Bechern / Schüsseln / allerlei Schlaggeräten rückt man
dem Wildling zu Leibe

Stundenstruktur

Eingangsritual

Man lauscht seinem Klang, bewundert seine Sprünge.
Man lässt den Ball springen, rotieren, gegen die Wand laufen
Man stimmt sich ein in Takt und Rhythmen der Ballbewegung

Rollspiele "Pustespiel" ermöglichen Spielkontrolle

Man macht sich mit dem Ball vertraut
Man übt mit Partnern das Bewegungsspiel
Man bringt mit Händen, Becher, Fliegenklatsche etc.
den Ball "ins Rollen"

Feldspiele "Playbackspiel" ermitteln Raum- und Zeitgefühl

Man führt den Ball im Reif, auf Tisch und Boden, gegen Wände,
gegen den "Bergtisch" in sichere Bahnen
Man kontrolliert den Ball, geleitet ihn ins Ziel, begleitet ihn im
Lauf und fängt ihn auf im Becher, Teller, Schüssel etc.
So im Solospiel, im Partnerspiel, im Gruppen-Wettbewerb

Spielformen

Slalom, Parcours, "Staffelwettbewerb"
Bodenspiele à la Hockey, Polo, Golf, Kegeln.
Tischspiele "Rollspin", "Aufschlagspiel" per Becher, Teller



Ballspiel in Kita-Gruppen

- Solospiel und Experimentieren mit Ball und Geräten wird
eingeordnet ins Gruppen- und Partnerspiel.
Man fördert das „Wir-Erlebnis“
- Kids streben nach Gelingen und Bestätigung
Man bettet den Erfolg „Erster sein!“ ein ins Team
- Fürs Spiel mit „Anderen“ bedarf es Mut.
Man ermuntert zu sagen „Darf ich mitspielen?“

Stundenablauf und Rituale

Wiederholt eingebrachte Verhaltens- und Handlungsmuster ordnen den Spielbetrieb und geben Sicherheit.

1. Eröffnung der Spielstunde (ca. 30 – 40 Minute)

Alle sammeln sich in einer „Sitzgruppe“. Man begrüßt sich. Spielleiter gibt Anweisung zur Organisation, zu Geräten, zum Stundenziel. „Wir spielen heute ...“ (Einführungsgeschichte)

2. Spielmedien und Gruppenbildung (allein, zu zweit, 3er-, 4er-Gruppen. Max. 10-12 Kids)

Ballschüssel und Spielgeräte stehen bereit. „Jeder holt sich seinen Ball und...!“ Anweisungen Raumverteilung, Gruppenbildung.

3. Spielabläufe (Variation von Inhalt und Spielform jeweils nach ca. 4 – 6 Minuten)

Jeder probiert aus was man mit Gerät und Ball so machen kann.

Spielleiter stellt Übungssituationen vor.

„Wechsel!“ werden angesagt.

So zur Steigerung bzw. zur Entlastung hoher Anforderungen.

Pausierende „Beruhigungsrituale“ (Laufen, Ball rotieren, Ball pusten, Luft fächern etc.) sind einzustreuen.

„Spielgeräte zurück ...!“



4. Lerntests (Wettspiel aller. Rückblick auf Lernerlebnisse im Gruppengespräch ca. 7 – 9 Minuten)

„Was hat euch besonders gefallen?“ Demonstration. „Kofferpacken!“

5. Verabschiedung

„Ihr habt heute ...gespielt! - Wir treffen uns...!“

Auf Wiedersehen bis zum nächsten Mal

„P i n g – P o n g !“
(mit den Füßen stampfend)



Experimentierfelder

Kids bannen alle nur greifbaren Gerätschaften des Kita-Haushalts unter ihrer Herrschaft!

Man entwendet und verwandelt im Spiel

- Tische, Stühle, Bänke, Wände, Körbe, Fangnetze, Fliegenklatsche ...
- Besen, Handfeger, Stäbe, Küchenbrett, Zahnputzbecher, Pappteller, Schüsseln ...
- Gymnastikbälle, Polster, Matten, Spielreifen, Stellwände, Handschuhe, Holzklötze ...

Man steckt Spielreviere ab, baut „Zäune“, „Berge“, „Hänge“, „Brücken“, „Rampen“.

Es entstehen Sitz-, Steh- und Tummelplätze für den Ball. Warteräume, Kampfstätten für Spieler, Fang- und Wurfgeräte für Balljäger. Erziehungswerkzeuge für launige Bälle.

Variation der Gerätehandhabung und Ballbegegnung

- Greifen-Fangen-Halten-Werfen des Balles kann in vielfältiger Form vollzogen werden
- Beidhändige Haltung des Spielgeräts und große Bälle verlangen Körperarbeit

Tanzspiele mit "Springinsfeld"

4-Jährigen sind und Sprünge des Balles und die Bewegungen Pingpongspiels "Musik".
Als Tanzmeister zeigen sie auf, wie man dem Rhythmus "im Takt" folgen kann.



Dressur des Pingpong-Balles

- Er wird ergriffen, gefangen gehalten, gerollt, getrieben, zum Tanzen und Springen gebracht, geworfen und geschlagen.
- Tisch, Bank, Boden, Wände, Käfige, Platten und schiefe Ebenen sind die Tummelplätze.
- über Stufen und Steilhänge, Ebenen und Abgründe springt er und fliegt stolz in die Lüfte
- Zu Boden kriecht er demütig sich windend und stoßend gegen Stuhl und Wände
- Als Ausreißer wird er verfolgt und eingefangen, gejagt und geschlagen, erfasst und in Arrest gesetzt
- Bei Tische wird er kosend zu Gehorsam gestreichelt, aber wütend bei Eskapaden bedrängt.
- Stock und Stäbe, Besen und Handfeger, Löffel und Fliegenklatsche, Kelle und Frühstücksbrettchen, Finger, Hände und Schläger sind die Werkzeuge der Dressur.



Rhythmusbildung

- Man zählt im Takt die Sprünge des Balles „und 1 – 2“, „1 – 2 - 3“
- Man feuert den Ball in seiner Sprache an „hopp – hopp!“, „dupp – dupp – dupp“, „tipp – topp!“
- Man begleitet lautmalerisch den Schlagwechsel und das Tun „ping – pong!“ „und Zupp! - blubb“, „schupf – schupf“
- Man kommentiert seine eigene Spielbewegung „und – topp!“, den Lauf und Schlag „um die Ecke rum – und bumm!“



Bewegungsvermittlung durch Sprachbilder

Spielanweisungen der Leiter sind in bildhafter und lautmalerischer Sprache zu halten.
So erlebt man „Struktur und Dynamik“ eines Bewegungsablaufs in plastischer Form.

- Als „Katze“ fängt man die „weiße Maus“
- .Mit dem Köcher-Fangnetz kommt man leicht dem „Frosch auf die Sprünge“ - „Platsch!“
- Das Blatt des Schlägers neigt man als „Dach über dem Ball“ - „und - Zupp!“
- Den Schlagarm bewegt man dabei „wie ein Scheibenwischer!“
- Bei „Komm Fiffi“ - gehorcht der Ball.

Frühes Lernalter für Ballspiele

Ausbildungsgang Tischtennis

4 bis 5 – Jährige lernen Bewegungsspiele rund um den Tisch

Mit fortschreitendem Kita-Alter lernen die Kids „Kleine Spiele“ fürs Spiel am großen Tischtennistisch. Dabei werden Strukturen des Stellungsspiels und Handlungsmuster des späteren Tischtennis durch das mehr körperbetonte Spiele mit leichtem Gymnastikball fundiert.



Spielverhalten

- „Spielfähigkeiten“ des Ball- und Bewegungsspiels werden in überschaubaren Raumverhältnissen erworben
- „Spielfertigkeiten“ der Gerätehandhabung und Techniken der Ballbehandlung werden auf weitere Ballspiele übertragen
- Spielordnungen und Regeln werden eingehalten.

5 - Jährige arbeiten an ihrem Weiterkommen

Mit sich entwickelnder Kraft und Reife wollen Kids zeigen, wie weit, wie hoch, wie fest sie werfen und schlagen können. Sie verfolgen in allem ihr Ziel „Größer-Werden“.

- Sie kontrollieren selbstsicher ihre Lernschritte.
„Können Sie mir das noch einmal zeigen?“ „Ist es so richtig?“ „Bin ich besser als Peter?“
- Sie wollen nicht im Gestrigen bleiben.
„Das haben wir schon gemacht!“ „Das kann ich schon.“
- Sie registrieren stets den Stand ihres Spielvermögens.
„Sollen wir zählen?“ (Ballsprünge, Ballkontakte, Erfolgsbälle)
- Sie wollen weiter kommen. Sie erfassen ihren Fortschritt.
„Wir haben 17 Bälle gemacht!“ „ „Mein Ball ist 5 Mal aufgesprungen.“
- Sie streiten um den „richtigen“ Punkt und bestehen auf Einhaltung der Regeln.
„Wir sollen nur Vorhand spielen!“ „Ist der Ball richtig, wenn man ihn aus der Luft nimmt?“



Spielverhalten

- Bloßes Üben in Selbstkontrolle und verhaltener Umgang mit Gerätschaften und Ball werden allmählich peinlich für sie. Man will so „richtig Tischtennis spielen“ wie die Großen.
- „Langsam und schnell“ sich bewegen, „leicht und fest“ dem Ball begegnen, „streichelnd und stoßend“ den Ball spielen bedarf des besondere Ball- und Bewegungsgefühls.
- Das groß-motorische Lauf- und Stellungsspiel kann zunehmend dem fein-motorischen Geschicklichkeit-Spiel des Schlagabtauschs abgestimmt werden.

Modell 5 + 6 - Jährige und älter

Erlernen von Tischtennis-Spielhandlungen

Focus des Tischtennis ABC

Tischtennis ist sehr schnell. Deshalb kann man nur bei Spieleröffnung den Ersts Schlag planen und bewusst steuern.

Eröffnungsspiele

Als „Vorspiel“ wird der Spieleinsatz - quasi sich einstimmend – durch „Eigenzuspiel“ gestaltet.



Hilfsaufschlageröffnung

Der Ball wird per auf den Tisch - später auf den Boden – fallen gelassen und nach Aufsprung ins Spiel gebracht

- per Schupfschlag „schiebend“ („Und ... Schub!“)
- per Treibschlag „anziehend“ („Und ... Zupf!“)
- per Aufschlag „prellend“ („Und ... Plemm-plemm!“)

Rückschlagspiel

Schläger mit beiden Händen geführt

- | | |
|-----------------------|-------------------------|
| - auf Schupf ... | Schupf oder Treibschlag |
| - auf Treibschlag ... | Block oder Treibschlag |
| - auf Aufschlag ... | Schupf oder Treibschlag |



Partnerzuspiel

Bei „Partnerservice“ lässt man sich Zeit und Überblick einräumen für Start und Schlag. Der Mitspieler - später 2 , 3 Zuspieler - bringt den Ball (aus der „Ballschüssel“ einer nach dem anderen) so platziert ins Spiel, dass er gut retourniert werden kann.

Das Partnerzuspiel erfolgt per

- „Einwurf“ mit den Händen
- „Wurfaufschlag“ Der Ball wird ans Schlägerblatt gedrückt und beidhändig prellend ins Spiel gebracht. So als Schnittball, als Spinball.
- „Hilfsaufschlag“ (Returnspiel siehe oben!)

Man erlernt auf diese Weise im einfachen Schlagwechsel das ABC der Spielhandlungen des Angriffs, des Verteidigens, des Konterns ... „ohne Störung“.

Zum Lernvorgang

- Agierende Bewegungshandlungen bauen bei Erfolg Selbstbewusstsein auf
- Reagierende Handlungen erfordern in Vermeidung von Misserfolg Anpassungsfähigkeiten
- Einfache Bewegungsabläufe werden als "gekonnt" gespeichert
... nach ca. 7- maligem Erfolg.

Zum Variationsvorgang

Verfügbarkeit eines Bewegungsablaufs erarbeitet man durch Variationen des Vollzugs.

- durch verschiedene Eisatzstellungen, Platzierungsformen, Ballspielweise erarbeitet
... plastische und dynamische Verfügbarkeit
- durch Wechsel der Spielformen, Gegenspielarten, Spielsituationen erwirbt man
... Wettspielsicherheit

Lernsituation im Vorschulalter

Spiel und Bewegung gestaltet sich

- Körperbewegung und Feinmotorik fließen ineinander (Koordination von Bewegungsverbindungen)
- Räumliche Distanzen werden sicher eingeschätzt (Raumorientierung)
- Rhythmische Dynamik organisiert sich im Handlungszusammenhängen (Impulsgebung und Bewegungsvollzug)



Spiel und Handlungseinheiten festigen sich

- Ganzheitliche Wahrnehmung in Sprache und Handeln (Zusammenspiel der Sinne)
- Intensive Speicherung von Handlungen durch wiederholendes Üben (Reflexbildung zu Bewegungssequenzen)
- Abrufbarkeit von Handlungsmustern in Erinnerung von Gelerntem (Antizipation von Spielsituationen).

6 - Jährige und älter

- In mannigfaltigen Sport- und Bewegungsspielen zeigt man sein Können. Man will „gut sein“. Durch besondere Leistung erarbeitet man sich Stellung und Rang
- Das Erkennen der eigenen Stärken und Schwächen im Vergleich zu anderen wird wichtiger Faktor der Persönlichkeitsbildung
- Erfolge in Wettbewerben werden zu Triebfedern des Lernens, Misserfolge müssen bewältigt werden. Verlieren will gelernt sein

„Lernalter“ der Tischtennis-Grammatik

- Vorschulkinder kontrollieren selbstbewusst ihre Lernschritte „Können Sie mir das noch einmal zeigen?“ „Ist das so richtig?“
- Sie wollen nicht im Gestrigen stehen bleiben „Das haben wir schon gemacht“ „Das kann ich schon“
- Sie wollen ihren Fortschritt zählbar festhalten „Wir haben 17 Bälle gemacht.“
- Sie erkennen die besonderen Spielbedingungen und deren Bezug zum Normalspiel wissen um die Bedeutung von „Angriff“, „Nur mitspielen“ halten Ordnungen im Spielbetrieb, helfen beim „Tischaufbau“, beim „Geräteverstaue“. können Spielerlebnisse beschreiben: „Doppel“ / „Rundlauf“ organisieren



Persönlichkeitsentwicklung

- „Ich-Stärke und Selbstbewusstsein“ werden sichtbar in Selbstdarstellung und Sprache
- „Ängste und Anpassungsverhalten“ zeigen sich im besonderen Einfühlungsvermögen bei neuen Anforderungen sowie bei Kontaktnahmen mit anderen
- „Spielverhalten und Motivation“ lassen sich erkennen wie man „bei der Sache“ ist
- „Talent und Bewegungsverhalten“ treten zu Tage bei selbstständiger Spielgestaltung

L i t e r a t u r

| | |
|----------------------------------|------------------------------|
| Werner Heissig | TISCHTENNIS |
| | KIDS & KITA |
| <i>Band 2 „Kita-Tischtennis“</i> | <i>Band 3 „Praxis Cards“</i> |
| Spiele mit dem Tischtennisball | Kindertraining |
| 183 Bilder 2 Grafiken | 229 Bilder |
| 105 Seiten | 119 Seiten |



Minitischtennis

Kleine Spiele mit dem Tischtennisball sind Pilot einer frühkindlichen Ballschule

- Alltagstische der Kita, tägliche Gegenstände des Gebrauchs und der Tischtennisball sind die Medien des Spiels
- Spiele mit dem Tischtennisball fügen sich gut in die beengten Raumverhältnisse der Kita ein
- Bei Kleingruppen (6 - 10 Kids) kann sich jeder tummeln
- Spiele allein, zu Zweit und in der Gruppe bieten eine umfassende Ballschulung im Kita-Alter.



„Minitischtennis“ ist auch für gelegentliche Spieltreffs Älterer geeignet. So als Spiele im Klassenzimmer der Grundschule, als Event an üblichen Tischtennistischen in Horts sowie als Einlagen bei Trefft an Schulhoftischen.

Als **Spielfeld** eröffnen sich Fußböden, Wände, erhöhte Flächen, schiefe Ebenen.

Man spielt Wander-, Lauf-, Gelände-**Spiele**.

Tischtennisschläger werden ersetzt durch Kaffeebecher, Campingteller, Schlagstöcke, Turnschuhe, Handfeger.



Ausbildungsstufen

einer altersgemäßen Pingpong-Schule im Kita-Alter

Bei 3-Jährigen

steht fachübergreifender Umgang mit Ball und Bewegung im Vordergrund.

- So meist im freien Spiel und in experimenteller Handhabung verschiedener Spielgeräte.



Bei 4-Jährigen

werden Handlungs- und Bewegungsmuster des Tischtennis aufgebaut.

- So Ordnungen des Übens, Fertigkeiten des Ballspiels, Strukturen des Stellungspiels.

Bei 5-Jährigen

wird eingeführt in die Wettspielgestaltung.

- So Tests zu Spielhandlungen, Regeln zu vereinfachtem Spiel, taktische Spielgestaltung.

Bei 6-Jährigen

werden Formen des Selbstlernens sowie solche des Partnerspiels vermittelt.

- So Arten der Spieleröffnung, Laufspiele, Übungs- und Trainingsformen.



Der Tischtennisball

Er weckt Freude für Klang und Bewegung
Er erkundet das Zimmer und spielt gerne Versteck
Er ist voller Leben, steckt an und macht neugierig
Er vermittelt Kontakte zum Haus und seine Bewohner
Er tändelt recht zickig von einem zum anderen
Er hat ein quirliges Wesen.
Er ist ein besonderer Sohn unserer Zeit.