

SCHULTISCHTENNIS

Grundschule 1

vom 6. - 8. Lebensjahr

SCHULBRIEF 3

an

Lehrer und
Übungsleiter



Vorschule und 1. / 2. Schuljahr

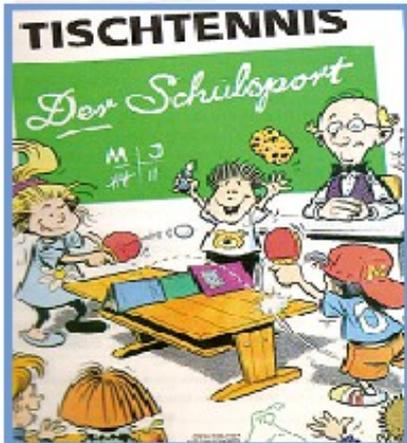
Ballspiele

Freude an Bewegung
Spaß sich mit den anderen zu messen
öffnet der Tischtennisball Tür und Tor

ER ist unter den Bällen des Grundschulsports ein Sonderling
ER will keine Kraftstöße verlangt aber höchste Aufmerksamkeit
ER geht gern seine eigenen Wege

Er begeistert
durch seine rhythmischen Sprünge und durch sein klangvolles Spiel
„Ball- und Spielschulung“
fördert

Reaktion Rhythmus Koordination

didakta**i d e a l**

- < Abenteuerreize in Sportstunden
- < überschaubare Ordnung am Tisch
- < vielgestaltiges Handhabung von Spielgeräten
- < Geschicklichkeit, Gewandtheit, Spaß

Spielgeräte

Ein Blick in die Gerätekammer zeigt, wie sehr das feinnervige Spiel mit Ball und Handgeräten gefragt ist. Viele lustige Bälle sind da unter sich und daneben ein Eimer mit 100 Tischtennisbällen. Der Tischtennisball ist der kleinste, leichteste und schnellste Ball unter den Spielgefährten.



Neugierig bietet er sich an bei

Reifen, Stäben, Rollbrettern, Tellern, Bechern, Pylonen, Kästen, Bänken.

Ausstattung außer dem üblichen Sportinventar

M a t e r i a l k o r b mit jeweils ca. 8 – 10 Stück
Ballschüsseln, Kaffeebecher, Campingteller, Fliegenklatschen, Holz-Bauklötze, leichte Gymnastikbälle

T i s c h t e n n i s m e d i e n außer den üblichen Schultischen

2 Tischtennistische (geteilte Hälfte, gut transportierbar) + Netze + Umrandung

Anm.: ggf. leihweise in Kooperation mit örtlichem Verein

ca. 50 Bälle (gelbe, weiße, größere), ca. 16 Schläger (leicht, handlich)

Qualifikationen der Tischtennisausbildung**Spielschulung Tischtennis entwickelt in besonderem Maße**

Antizipation, Reaktions- und Koordinationsvermögen
Ball- und Bewegungsgefühl
Raum- und Gegenspielorientierung

Tischtennisunterricht gestaltet in selbstständiger Weise

kooperative und koedukative Zusammenarbeit
individuelles und partnerschaftliches Lernen
eigenständige Geräte- und Spielorganisation
vielseitig kognitives, reflexives, kreatives Lösungsverhalten
erfolgsorientiertes sowie Misserfolg vermeidendes Handeln

Übergeordnete Ziele

Gesundheitsförderung, Persönlichkeitsbildung
kognitive Sachkompetenz, affektive Verhaltensschulung
fachübergreifende Spielschulung

Geschicklichkeit und Gewandtheit

Kleine Tischtennisspiele

greifen Elemente anderer Sportspiele auf.

So erinnern zum Beispiel ...



„Rollspiele“ an Golf, Kegeln >

< „Stellspiele“ an Volleyball



< „Bodenspiele“ an Hockey

„Netzspiele“ an Tennis >



< „Zielspiele“ an Handball



„Playback - Spiele“ an Squash >



Wettspielformen

Nach Tests an Spielstationen geht es zu Gruppenwettbewerbe zur Förderung der Koordination beim Umgang mit Geräten sowie zur Schulung Ballkontrolle im Raum bei Laufspielen.

Wettlaufstaffel

(balancieren + stellen + prellen)

Hindernis – Parcours

(rollen + Fliegenklatsche, stellen + Wand)

Erfolgsbälle zählen

(Ballwechsel + Tischvergleich, Schlagwechsel + Gruppenvergleich)

Turnierwettbewerb „Kaiserspiel“

(Punktspiel + Sonderregeln)

Hilfsmittel verwandeln das Spiel

Holzklötze

- als „Tor“, „Netz“, „Schläger“, „Bande“,
- als „Playback-Wand“, Unterbau „Bergtisch“

Becher

„Rollspiel“ Ball auf Becherboden balancieren
im Becher kreisen lassen,
unter umgestülpten Becher auf dem Tisch „rotieren“
und nach Becher-heben „einfangen“

Ball „ausschütten“ und den rollenden Ball an der Tisch-Kante „fangen“

„Wurf-Spiel“ Ball im Aufschlagspiel übers Netz „springen lassen und auffangen“

direkt übers Netz „schütten und nach Aufsprung fangen“

Bälle im Reifen auf dem Tisch und Boden kreisen lassen per Pusten

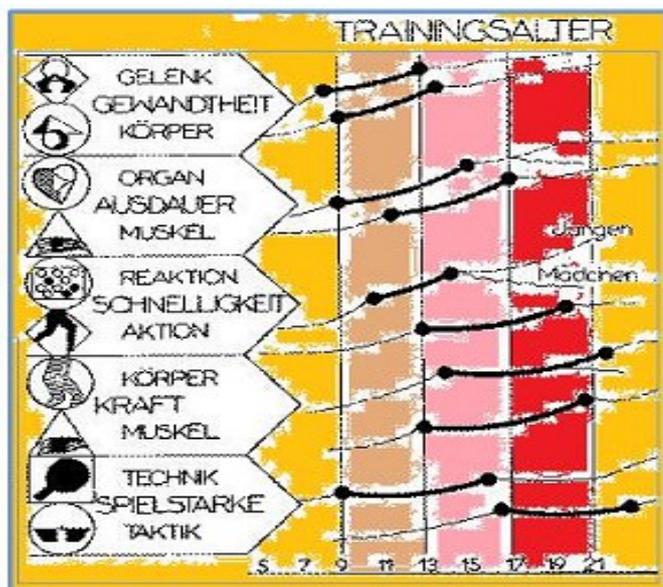


Variation

+Fliegenklatsche +Bodenspiel +Wandspiel +Tisch-Boden-Spiel +Teller +Wettspiel +Doppel

*didakta***Tischtennisalter**

Die altersspezifische „Entwicklungsphasen“ zeigen auf, wann man was in der Tischtennisschule lernt.

**Grundschultischtennis**

Vorschule + 1. + 2. Schuljahr

< Gelenkigkeit, Geschicklichkeit, Gewandtheit

„voll ausbildbar“

< Beweglichkeit, Laufarbeit, Körperarbeit

„gut zu fördern“

< Wahrnehmung, Reaktion, Bewegungskörper, Spielfähigkeit

„weitgehend vorhanden“

< Schnelligkeit, Kraft

„stehen in Reife bevor“
(siehe 3. + 4. Schuljahr)

Entwicklungsalter Achtung! - Geburtstag und Reife können sich um Jahre unterscheiden.
- Mädchen reifen vor Jungen.



Fähigkeiten und Fertigkeiten
für Tischtennis
entwickeln sich gut



im Alter von 7 bis 8 Jahren

„Jetzt geht's los!“ >

Spieleinheiten

- Spiel mit leichtem Gymnastikball, Spiel mit dem Tischtennisball
- per Hand, Schläger, Teller, Becher, Fliegenklatsche
- als Bodenspiel, Wandspiel, Tischspiel
- im Solospiel (Eigenspiel), Partnerspiel, Gruppenwettbewerb.

Ziele**Bewältigung des schnellen Balles**

„Kleine Spiele“ fördern Konzentration, Reaktion, Koordination

Raumorientierung

bei überschaubarem Spielfeld Boden, Wand, Tisch

Spielschulung

Schlagabtausch bei Partnerzuspiel, Ballhaltespiel allein, Konkurrenzspiel in Gruppen

Entwicklungsförderung

Spiele mit dem Tischtennisball fördern

Bewegungsmotivation	(siehe Klangerlebnisse)
Bewegungsgefühl	(siehe Ballsprungrhythmen)
Raumorientierung	(siehe Spielräume)
Bewegungskoordination	(siehe Gerätehandhabung)

Man erlebt Gruppenbildung, Zusammenspiel, Wettspiel!

ABC - Ballschule

Allgemeine Spielfähigkeiten Besondere Tischtennisfertigkeiten C(K)Kombinationen des Spiels

Prellball-Spiel, Stellball-Spiel, Ball-Fang-Spiel

bei doppeltem Aufsprung

Variationen

+ Boden +Tisch +Netz +Wand +Partner +Gegenspiel



Prellen im „Tam – tam“- Rhythmus

Rollball-Spiel

Standspiel, Laufspiele, Spiele am Halbtisch
„Berg-Tisch“



„Rundlaufspiele“ >

< „Puste-Spiel“

Variationen

+ Fliegenklatsche +Reifen

+Wendemarken +Kasten

+Bande +Becher +Holzklötze



Rollspin-Spiel

Spiel am großen Tisch unters Netz durch Rückhandspiel, Vorhandspiel, freies Spiel

Variationen

+Teller +Fliegenklatsche +Playback-Wand +Gymnastikball

Wurf-Fang-Spiel

als Aufschlagspiel, als Über-Netz-Spiel

Ball am Schläger halten „werfend“ - „fangend“ (beidhändig!)

Schlagabtausch bei diversen Ausgangsstellungen

Variationen

+Becher +Teller +Tisch- Boden +Schrägwand +

„Einhändiges Fangen“ >



Stellball-Spiel

übers Netz

Schlagabtausch als fortgesetztes „Hilfsaufschlag-Spiel“

Variationen

+Teller +Tisch-Bodenspiel +Tisch-Boden-Eröffnung +
„Spiel über die Mittellinie“ >

Schupfschlag-Spiel

übers Netz mit beidhändiger Schläger-Haltung

(Schläger am Griff und Kopf haltend)

Rückhandspiel (Schupfschlag, Block)

Vorhandspiel (Prell-Aufschlag, Treibschlag)

Variationen

+ Playback-Wand (senkrecht bzw. schräg) +Spielartwechsel



Hilfsaufschlag-Spiel

Schlagabtausch der Spieleröffnung (Seiten-verkehrtes Spiel)

Treibschlag („ziehen!“) - Block („stopp!“)

Schupfschlag („schieben!“) - Treibschlag („an-ziehen!“)

Treibschlag („ping!“) - Konter („pong!“)

„Ping-Pong-Spaß“ >

Variationen

Nach gelungener Eröffnung

... Spielfortsetzung „frei!“



didakta

Bewegungslernen im Grundschulalter

Im 1. und 2. Schuljahr im Alter von 6 bis 8 sind die Prozesse rasanten Wachstums und die der persönlichen Reife bestimmend für das Bewegungsverhalten.

Körperbau und Muskelwachstum

befinden sich in stetem Umbruch

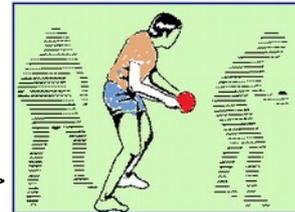
Grundstellung

Mit zunehmender Muskelkraft ist die gespannte Grundstellung einzunehmen

3. - 4. Schuljahr >

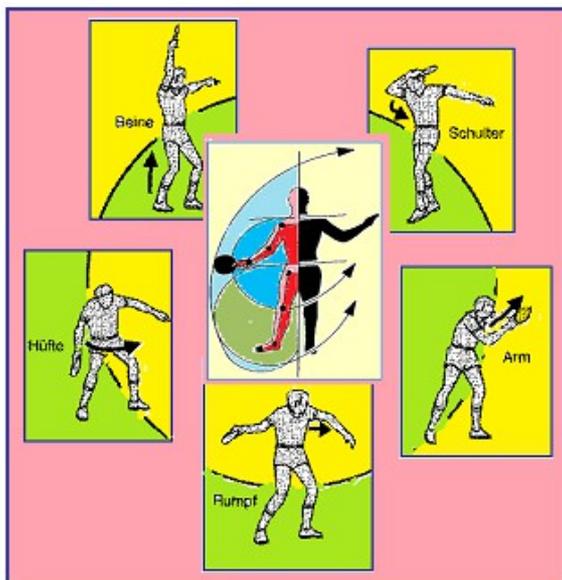
Die gespannte Haltung der Tischtennis - Grundstellung ist im Alter von 6 - 8 (1. + 2. Schuljahr)

„so“ nicht durchgängig einzuhalten.



Rumpf und Knochenbau

befinden sich kontinuierlich im Reifeprozess



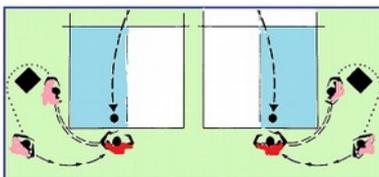
Rotationen der Angriffsbewegungen

- < Rotationsimpulse durch Hüft- und Schulterachse können die einarmige „Tischtennis - Schlagarbeit“ nicht ausdauernd unterstützen.
(„so“ erst ab 3. Schuljahr)
- < Spielhandlungen in Tiefe und Distanz sind erst im 3. - 4. Schuljahr zu schulen.
- < Beweglichkeit von Arme und Beine - so beim „Treibschlag“ - sind früh gegeben
- < „Beidhändiges Spiel“ hilft der Ausprägung der Rotationen bei Hub- und Senkbewegungen

Gelenkigkeit, Gewandtheit, Wendigkeit

sind bei Laufbewegungen weitgehend gegeben

Tischtennis - Stellungsbewegungen



„rund um den Tisch“ können betont >

< ausgebildet werden.



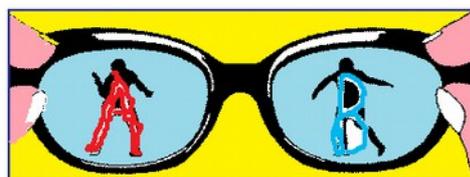
Beinarbeit

Stand „Grätsche“ sind einzuüben > Wechselschritte, Trippelschritte, Laufschriffe, Ausfallschritte („Zupp, zupp, zupp – tippel, tippel, tipp – und hier bin ich!“)

Wahrnehmungsfähigkeit und Nervensystem

sind gut ausgeift in fluktuierender Form.

6 – 8 Jährige erfassen mit Aug und Ohr – ob der noch geringen Körpergröße - die „Tisch- nahen“ Ball- und Gegenspielbewegungen ganz zentral.



Achtung!

Bei der Steuerung der „Reizflut“ sind Abwechslung und Konzentrationspausen geboten!

Klassenzimmer-Spiele

Spiel-Events mit dem Tischtennisball verwandeln das Klassenzimmer zur Wettkampfstätte. Im Zauberkorb sind jeweils 4 Kaffee-Becher, Camping-Teller, Fliegenklatschen, Holzklötze. Und ca. 15 Tischtennisbälle.

Tische und Stühle gibt es mehr als genug. Man stellt sie Hufeisen-förmig den Wänden entlang für die Zuschauer. Einige Tisch-Exemplare kommen in die Arena.



Wer landet die meisten Treffer?

Spielidee

<

„Ball ins Ziel bringen“



„Gemeinsam Ball fangen“

< „Ball über Hindernisse springen lassen“

„Payback-Spiel“



Spielformen

zu Zweit, in Gruppen

Variationen

+ Becher-Spiel + Teller-Spiel + Zielwurf-Spiel + Wurf-Fang-Spiel

Tischtennis-Module

Spiel mit dem Tischtennisball (ca. 10-15 Minuten) in Sportstunden

Der schnellste Ball der Welt gehört in den Sportunterricht der Schule. Viele Bälle streiten um die Gunst der Schüler, doch keiner wird so unangefochten entgegengenommen wie der Tischtennisball.

Am Rande des Schulalltags nutzen Jugendliche jede Gelegenheit das reizvolle Spiel zu wagen. Und niemand klagt über mörderische Langweile des Sports.

Start und Geschicklichkeit testen



Ball „erlaufen und erfassen“

Partner lässt Ball fallen

Jeder „erläuft und ergreift“

den Ball des anderen nach
3. 2. 1. Aufsprung

Ball des anderen

„übernehmen“ bei Tippen, Prellen, Stellen „Balltausch“

< Reaktion „auf Gehör“ bei Ball im Rücken



Variationen

+Gymnastikball +Becher + Wandspiel +Kleintisch +Stellungen +Distanzen

+Laufriichtungswechsel + Signalwechsel

Achtung! Nach 5 – 8 Schnelligkeit-Starts „erholsame Pause“ bzw. Belastungswechsel.

LERNSPIELE Hilfsaufschlagspiel

Das Hilfsaufschlagspiel bietet die ideale Spielform für das Erlernen von Techniken und Spielhandlungen.

Hilfsaufschlag-Eröffnung ist Tischtennis ohne „Aufschlag- und Rückschlagspiel“.

Mit dem Ersts Schlag beginnt unmittelbar der Schlagabtausch.

„Der auf den Tisch bzw. auf den Boden springende Ball wird direkt übers Netz gespielt“

- Der Bewegungsentwurf vollzieht sich ohne gegnerische Einwirkung.
- Art und Ort der Ballbegegnung werden im Hinblick auf den Treff entsprechend bestimmt.

Hilfsaufschlageröffnung

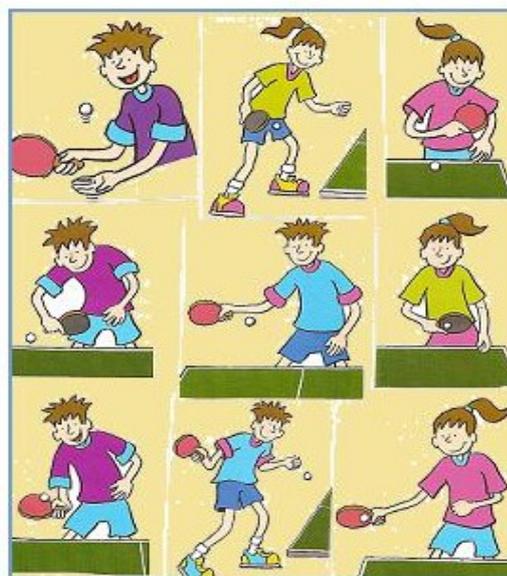


< „Den Ball fallen lassen und selbst spielen!“

< „Den Ball richtig fixieren zum Schlag!“

< Sprunghöhe beim Tisch-Spiel
„Schläger-hoch“
beim Boden-Spiel
„Hüfte-hoch“

Schlagarten



Spielaufbau am Tisch

Das Spielvermögen am Tisch soll vor allem Spielhandlungen und Bewegungsabläufe des auf Angriff ausgerichteten Allroundspiels erfassen.

In Verbindung mit der „Standardsituation“ der Eröffnung - so im Hilfsaufschlagspiel - werden Spielhandlungen und Stellungsspiel des Tischtennis erarbeitet.

Spielanweisungen

Bildhafte Sprache und Lautmalerische Begleitung macht Tischtennis zum Spektakel.

Spielsituationen

stellt man vor und gibt Bewegungshilfen

„...um die Ecke rum – und: Bumm!“

Ausgangsstellungen

zeigt man und erklärt

„Katzenstellung!“ „...gespannt, wie auf dem Sprung nach der Maus!“

Einzeltechniken

erläutert man durch Hinweise zur Armbewegung

„wie ein Scheibenwischer“

Schläger-Einstellungen

demonstriert man

„wie ein Dach“, „wie eine Rutschbahn“, „wie ein Stoppschild“

Schlagbewegung

vollzieht man als „Schattentraining“

„Alle machen im gleichen Rhythmus mit!“ - „Ping!“ – „Pong!“

Das Spiel kann beginnen

„Plemm - plemm“ zum

„Schupf - Schupf“ zum

„Zupp - Zupp!“ zum

„Ping - Pong!“ zum

„... - Blubb!“ zum

Auftakt

„Eröffnungsspiel“

Zeitvertreib

„Ballhaltespiel“

Angriff

mit „Spin“

Konterspiel

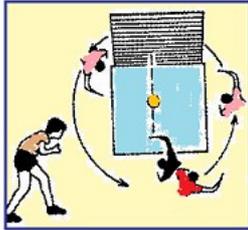
mit „Tempo“

Blockspiel

„half volley“

Module

Koordination und Gewandtheit üben



< Rollballspiel „Rundlauf“ um den Playback-Tisch

Ball sich selbst und anderen „zurollen“

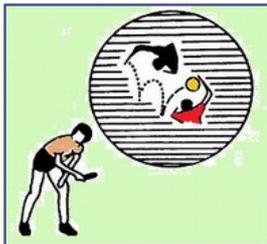
- „Eigenspiel“ linke Hand – rechte Hand mit Vorhand
- Rückhandspiel im Wandern um den Tisch >
- „Rundlaufspiel“ in Laufvarianten links und rechts herum, Gegenlauf
- „Playback-Spiel“ von Ecken aus
- „Spiel gegen den Berg“ ins Zielfeld



Variationen

- + Fliegenklatsche + leichter Gymnastikball + Reifen + Tisch-Boden-Spiel + Wendemarken
- + Bank + Gruppenspiel + Richtungswechsel + Hindernislauf + Wettspiel

Rhythmus und Bewegung schulen



< Spiel „Prellball“ im Bodenfeld

Prellball und Stellball spielen

mit Ball-Zwischensprung, gelbe und weiße Bälle bei „Balltausch“

- nur Vorhandspiel bei Wandern im Raum
- Spielartwechsel „prellen“ / „stellen“ bei Balltausch auf Signal
- „Prellball-Spiel“ gegen „Stellball-Spiel“ ... über die Bank
- „Boden-Tisch-Spiel“ jeweils mit Treibschlag

Variationen + leichter Gymnastikball + Wandspiel + Doppelspiele

Ballkontrolle und Gleichgewicht halten



< Hindernislauf „Ball balancieren“

Ball balancieren, tippen, prellen

- um Wendemarken
- Ball führen bei Hindernis-Parcours
- „Ballübergabe“ bei Signal in kurzen Intervallen

Variationen + Staffel Wettbewerb + Bänke + Kästen + Spielartwechsel

Raum und Ballspiel kontrollieren



< Half-volley Ballsprung und Schlag timen >

Ball mit Hand und Schläger fangen

Hand - Schläger spielen gemeinsam den Ball

- Ball fallen lassen und bei Aufsprung half-volley erfassen
- Ball sich zu werfen und nach Tisch-Boden-Sprung fangen
- „Aufschlagspiel“

Einwurf beidhändig (Ball auf den Schläger pressen) in Vorhand-Stellung von den Tischecken aus synchron (beide Spieler

werfen ihren Ball ins offene Feld). Jeder erläuft den Ball des anderen und fängt ihn mit Hand und Schläger. Ebenso - „Wurfspiel“ übers Netz

Variationen

- + Teller + Gymnastikball + Umrandung (Netz) + Tisch-Boden-Spiel + „Tisch-Volleyball“

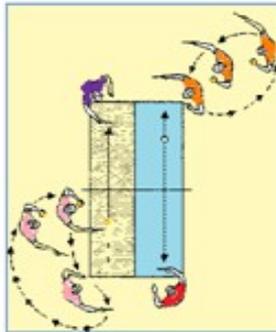
didakta

Aufstellungsformationen

steuern ... Bewegungsabläufe und Spielgeschehen

Zuspieler gegen Gruppe

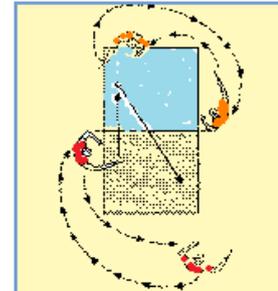
6 – 8 pro Tisch



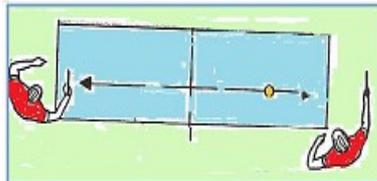
< Angreifer

< Ballhalter

Eröffnung - Spielfortsetzung

1 - 2 Paare pro Tisch
Ausgangsstellung am Netz„Balleinwurf“ per Hand
bzw. per Schläger-Hand

Seitenverkehrtes Stellungsspiel

Rückhandspiel Vorhandspiel
auf der Vorhandseite > < auf der Rückhandseite

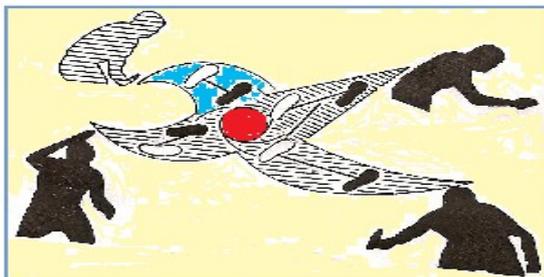
Achtung!

Linkshänder spielen jeweils „Rückhand – Rückhand“ bzw. „Vorhand – Vorhand“
Gutes In-Stellung-Gehen beim Start sichert erfolgreiche Spielfortsetzung.

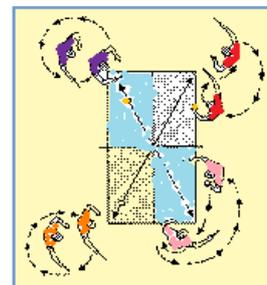
Stellungsspiel „Sich - Einstellen“ auf das Spielgeschehen ...

1

2



Spiel über Kreuz

2 – 3 Paare pro Tisch
2 Bälle im Spiel> <
siehe 1 + 2,4
> <
siehe 3

- (1) sich „nach rechts hin“ eindreihen
beim Rückhandspiel
- (2) sich „nach vorn“ beugen
zum Netz hin
- (3) sich rückwärts „nach links hin“ wenden
zum Vorhandspiel auf der Rückhandseite
- (4) sich „zurück“ ausdrehen zum Vorhandspiel in Distanz zum Tisch

- Mit reifender Rumpfgewandtheit ist Körpereinsatz zu konditionieren (ab 3. Schuljahr)

Module

Ballgefühl und Bewegungsgefühl schulen



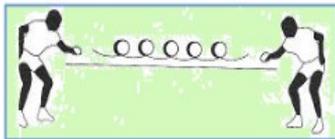
< Ball aus Bodennähe „anreißen“ („Und: Zupp!“)

Schlagbewegungen mit Vorhand

- mit Schläger im „Schattenspiel“ - ohne Ball - gegeneinander
- nach „Eigenzuspiel“ (Ball fallen lassen, sich zu werfen)
Schlagbewegung bei „Ergreifen des Balles“

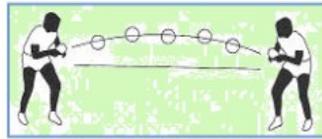
- Spiegel-gleiches „Schattenspiel“ in Bilderbuchschlag zur Nachahmung
- Schlagkombinationen Rückhandspiel – Vorhandspiel

Schupf-Schupf



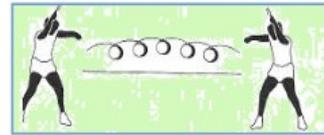
„Spiel mit Zeit“

Ping-Pong



„Spiel mit Tempo“

Spin-Gegenspin



„Spiel mit Drall“

Variationen

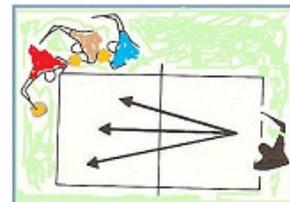
+ Wandspiel + Tischspiel + Stellungsspiel + Laufspiel am Tisch

Spielerisch Kondition erarbeiten

„Rollspiele“ mit Gymnastikball, Tischtennisball per Hand, Schläger

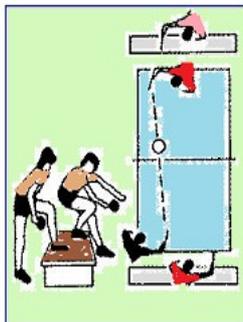
- Zuspieler („Ballschüssel“) oder je Spieler ein Ball
Gruppe läuft um den Tisch, Halbtisch
- „Achterlauf“ um zwei Tische
- „Grabenlauf“ bei zwei Halbtische durch die „Gasse“
- Lauf um Wendemarken, „Litfaßsäule“
(wandernder Spieler)

>



Laufgruppe spielt auf Rückspieler >

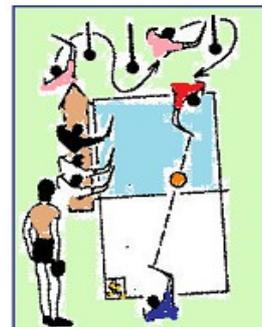
- Lauf über Bänke und Kästen laufen, springen, steigen



Variationen

- + „Wurf-Fang-Spiele“
- + Gymnastikball
- + Wechselreglements
- + Wettbewerbe laut Zeit
- + Erfolgsbälle zählen

Belastung und Pausen
je nach Zielsetzung



G e s c h i c k l i c h k e i t + G e w a n d t h e i t + A u s d a u e r + K r a f t + S c h n e l l i g k e i t

Anmerkung

Tischtennispiel + Konditionstraining erst nach Motorik-Schulung! (3. + 4. Schuljahr)

Im 1. + 2. Schuljahr werden vordringlich die Spielformen per „Rollspiel“ erlernt

SACHANALYSE Rundlaufspiel

Das „Rundlaufspiel“ bietet alle **Erleichterungen**, die im Anfängerspiel von besonderer Bedeutung sind.

+ R a u m

Die kleinen Spielbewegungen am Tisch werden vergrößert

Man bewegt sich mehr als im Spiel

+ Z e i t

Die geringen Momente zwischen den Schlägen werden verlängert

Man hat mehr Zeit beim Schlageinsatz



- G e g n e r

Die Zweikampfsituation ist durch pausierenden Zwischenlauf entzerrt

Man erlebt sich als Mitspieler einer Gruppe

- S p i e l

Die Herausforderung von Lauf und Gegenspiel verbieten Planspiele

Man spielt Tischtennis meist als einfaches Ballhaltespiel

„Rundlaufspiel“ hat viele verwandte Laufspiele

Balltausch

gelber und weißer Ball

- Beide Spieler lassen ihren Ball an der Grund- bzw. Seitenlinie fallen und erlaufen in „Positionswechsel“ den Ball des anderen.

>



Eröffnungs-Rundlauf

Vorlauf zum Return

- Als „Service“ lässt man den Ball fallen, wechselt zur anderen Seite. Der Gegenspieler eröffnet nach Lauf quasi mit Hilfsaufschlag.
- So auch „Service am Netz“ (Ball ins gegnerische Feld fallen lassen) Ausgangsstellung beiderseits am Netz.

Reaktionslauf Lauf mit Ausweichmanöver

Beim „Eröffnungs-Rundlauf“ hin zur anderen Tischhälfte

läuft man jeweils dem Balleinwerfer „entgegen“.

>



Schultischtennis ist anders

Tischtennis in der Schule unterscheidet sich vom Vereins- und Freizeittischtennis.

- Grundschultischtennis orientiert sich ganzheitlich am „Allroundspiel“
es sucht nicht den schnellen Punkterfolg - wie Vereinstischtennis
- Angestrebt wird intensives „Bewegungsspiel“
es meidet beharrliches Standspiel - wie Freizeittischtennis
- Gelernt wird im erfolgsorientierten „Partnerspiel“
es zielt nicht ab auf Punkten per Aufschlagtick - wie Wettkampftischtennis
- „Spielhandlungen“ werden bei betontem Körpereinsatz erstellt
es entzerrt engräumiges Tischspiel durch herausforderndes Stellungsspiel

Unterrichtsorganisation

Tischtennis ist ein **Individualsport**

Jeder spielt für sich allein. Die Möglichkeit selbst zu lernen und zu spielen ist einzuräumen.

In folgenden Spielweisen kann man gut „seine eigene Rolle spielen“

- Freies Ballspiel in verfügbarem Raum
- Ungestörtes Probieren an der Wand oder am Playback-Tisch
- Einfaches Mitspielen in der Gruppe
- Doppelspiel an der Seite des Partners
- Begleiter des Spielgeschehen als Schiedsrichter

Tischtennisunterricht ist **Organisation** sozialen Lernens

Die Zuordnung der Spieler bei Gruppenbildung - die Anordnungen am Tisch ist zu organisieren.

Alle wollen „miteinander besser werden“

- Lernen und Üben mit dem Freund gibt Sicherheit
- Partnerspiel mit Besseren stärkt das Selbstvertrauen
- Spiel in gleichstarken Gruppen weckt den Ehrgeiz

Die Anzahl der Spieler pro Tisch definieren **Belastungen**

Klare Ordnungsformen erleichtern Lernverhalten und Abläufe des Spiels

Jeder soll um die besonderen „Spielreglements“ wissen

- Wie viel Bälle sind nötig? Wer holt die Bälle? Wer sammelt die Bälle auf?
- Von wo aus geht man ins Spiel? Wie reiht man sich ein?
- Wann wird gewechselt? Wo kommt ein jeder zum Zug?

Entwicklung und Lernfolge

Gemäß des Entwicklungsstandes fasst man im Grundschultischtennis 1. und 2. Schuljahr sowie 3. und 4. Schuljahr jeweils zusammen.

Schwerpunkte, Inhalte, Zielsetzungen und Methoden sind in den beiden Altersstufen verschieden.

Spielverhältnisse, Lernverhalten, Belastbarkeit sind grundlegend anders.

- Im 1. und 2. Schuljahr sind Tisch, Schläger, Gegenspiel für die Kleinen größere Hindernisse als für die Älteren
- Im Wahrnehmungsverhalten sind 6 – 8 Jährige weitgehend „eins“ mit sich und den Mitspielern

8 – 10 Jährige setzen sich ab von anderen und wollen sich mehr selbst bestätigen

Im Lernverhalten orientieren sich die Jüngeren am Vorbild (man ahmt diese nach), die Älteren entwickeln meist selbständig individuelle Spielweisen, suchen

- wissend um eigene Stärken und Schwächen - den Erfolg.

(Siehe „Grundschultischtennis 2“)

Literatur Werner Heissig TISCHTENNIS

KIDS & KITA

Band 2 „Kita-Tischtennis“

Spiele mit dem Tischtennisball
183 Bilder 2 Grafiken
105 Seiten

Band 3 „Praxis Cards“

Kindertraining
229 Bilder
119 Seiten



Gesellschaftssport TISCHTENNIS

Tischtennis wird im Vorschulalter Zuhause mit Eltern und Geschwistern erprobt

Der Tischtennistisch ist der Sammeltreff von Freunden und Gästen

Das Tischtennispiel schafft früh eine Art des Sich-Messens mit anderen

Tischtennisplan G r u n d s c h u l t i s c h t e n n i s

SPORTASPEKT „Spiel fürs Leben“

UNTERRICHTSVERTEILUNG

1. Schuljahr	„Spieleinheiten mit dem Tischtennisball“ im Rahmen „Kleinen Spiele“ jeweils ca.20 Minuten
2. - 3. Schuljahr	Vorbereitungseinheit für die „Minimeisterschaften“ ca. 6 Stunden
2. - 4. Schuljahr	Einfachtischtennis in der „Tischtennis-AG“ wöchentlich 2 - stündig Spielformen „Pausentische“ halbjährlich ca. 2 Stunden zu Freistunden, Klassenfeiern „Gelegenheitsspiele“ zu Landschulaufenthalten „Wettspielturniere“ zur Vorstellung von Vereinstraining „Schnupperkurs“ jährlich jeweils ca. 1 Stunde

Schulsport TISCHTENNIS

Tischtennis kann im Grundschulalter vollständig als Sportspiel beherrscht werden

Grundschultischtennis fördert altersgemäß Spiel, Sport, Wettkampfverhalten

Tischtennis spielt man ein Leben lang, an allen Orten, mit unterschiedlichen Partnern, auf überschaubaren Raum