

SCHULTISCHTENNIS

Grundschule 2

vom 8. - 10. Lebensjahr

SCHULBRIEF 4

an

Sportlehrer und
Übungsleiter



3. und 4. Schuljahr

Horte glücklichen Spiels

Im **Pausenhof** trifft man sich am Tisch im Freien zum „Rundlaufspiel“

Im **Foyer** vertreibt man sich die Schlecht-Wetter-Laune am „Mini-Tisch“

Im **Klassenzimmer** entdeckt man - „just for fun“ - Schultische zum Spiel

In der **Schulturnhalle** laden in Sportstunden Vereinstische ein zum Wettspiel

Im **Landschulheim** würzen Tischtennisturniere die Abende im Freizeitraum

Im **Schulgelände** begegnen sich Festgäste bei den Tischtennistischen

„**Tischtennis spielen**“ lernt man im Freundeskreis, in Sportstunden

in der

Tischtennis-AG

Zum „Wettspiel“ wird man erwartet bei Turnieren der „Minimeisterschaft“,

bei Schulwettkämpfen „Jugend trainiert“, bei „Ferienspiele“ der Vereine

*didakta***TISCHTENNIS Sport & Spiel**

Tischtennis ist „Life – time – Sport“ von 8 bis 80

„Freizeitspiel“ daheim und im Urlaub

„Gesundheitssport“ im Verein und in der Reha

Nach der Grundschule haben 90% der Schüler Tischtennis-Erfahrungen

Bildungsauftrag der Schule in Sport

Schule ist verpflichtet die Jugend in ihrer Persönlichkeitsentwicklung möglichst nachhaltig fürs Leben zu fördern.

Jede Schulstufe bietet für dieses Ziel ihre besonderen Chancen an.

Der Grundschulsports übernimmt u. a. die Aufgabe

- Fachübergreifende Spielschulung und Persönlichkeitsbildung
- Ausbildung von Spielfähigkeiten und Wettkampfverhalten.

So der altersspezifische Beitrag zur allgemeinen Zielsetzung

Gesundheitsförderung

kognitive Sachkompetenz

affektive Verhaltensschulung

Tischtennis ist „idealer Schulsport“

Im der „Ball- und Spielschulung“ fördert der Tischtennisball Reaktion, Rhythmus, Koordination.

Im „Wahlunterricht“ werden Organisationsformen und Geräteumgang erarbeitet

Im „Gelegenheitsspiel“ werden Fähigkeiten und Fertigkeiten des Rückschlagspiels belebt

Im „Wettpiel“ werden Eigenschaften des Zweikampfverhaltens geschult

Bildungsziele des Tischtennisunterrichts

- Tischtennisunterricht im Grundschulsport entwickelt Spielfähigkeiten und Fertigkeiten Sportart-übergreifend durch vielschichtige Spielschulung, Ballschulung, Bewegungsschulung
- Schultischtennis vermittelt vielgestaltig Variationsformen der Spielmedien, Regeln, Spiel- und Wettspielformen
- Grundschultischtennis führt altersgemäß ein ins allgemeine Sportspiel Tischtennis. Als Sportspiel kann es im Grundschulalter schon auf hohem Niveau ausgeübt werden

Schule & Verein

Der Nachwuchs im Tischtennis rekrutiert sich im Grundschulalter.

Den Zugang zu Tischtennis im günstigsten Alter zu ebnet bedarf es einer engen Zusammenarbeit zwischen Verein und örtlicher Grundschule.

Gemeinsame Nutzung vorhandener Räume und Tische, Kooperation im personalen Bereich, Gestaltung von Sportangeboten und Turnieren sind vor Ort leicht abzustimmen.

Kooperation Schule & Verein

Turnier der Jüngsten

Bei den so genannten „Minimeisterschaften“ hat sich schon manches verborgene Talent gefunden. In Zusammenarbeit von Schule und Verein werden für die Neuanfänger Tischtennisturniere unter vereinfachten Regeln arrangiert.



- Tische, Netze, Schläger und Bälle hält der Verein bereit.
- Beim Tischaufbau und beim Turnierablauf stellt er personelle Hilfen.
- Ein „Schnupperkurs“ anschließend bietet Schülern Anfängertraining im Verein an.

„Minimeisterschaft“

Zweit- und Drittklässler bei ihrem ersten großen Auftritt im Tischtennis - Turnier

Reglement

Der Schiedsrichter zählt, ordnet Wechsel und Wiederholung an.

Der Ball soll ins Spiel kommen und nicht bei Aufschlag Zug punkten.

Hilfsaufschlag, Volley-Rückschlag sind möglich.

Mit Rückschlag beginnt das Spiel.

Bei wiederholt misslungenem Versuch sofort zu punkten = „Aufschlagwechsel!“

- In Zweifelsfällen: „Wiederholung!“



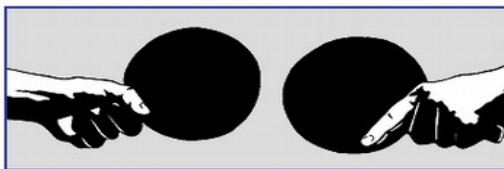
Übungsleiter des Vereins helfen am Tisch

Vorbereitung „Minimeisterschaften“ ca. 6 Stunden

Es ist günstig die Jungstars auf ihre ersten Schritte zum Tischtennisstar vorzubereiten. 3 Unterrichtseinheiten öffnen die Tür zu gutem Spiel.

Lernziele

Schläger-Haltung



< Daumen steuert Rückhandspiel

< Zeigefinger dirigiert Vorhandspiel

- Bewegung „Unterarm + Hand + Schläger“ (Scheibenwischer!) im Schattenspiel üben.

Stellung zum Tisch



< Vorhandspiel von links der Mittellinie aus (langer Arm)

< Rückhandspiel von Tischmittellinie aus (kurzer Arm)

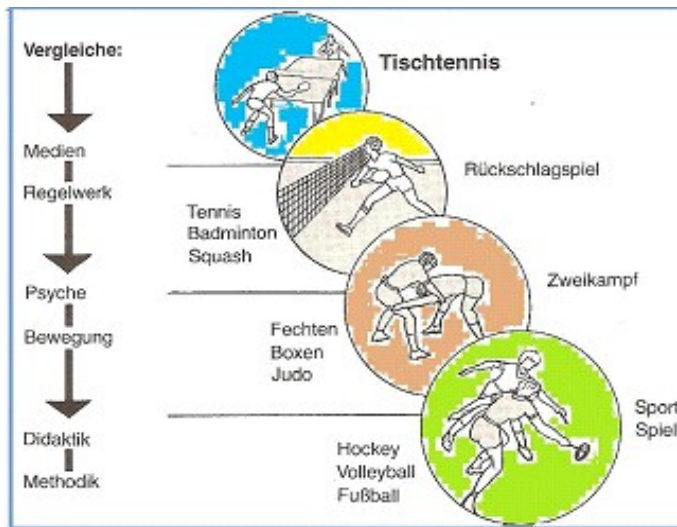
- „Rollspiel“-Rundlauf (Ball unters Netz durch)
rechts herum „Nur Vorhand!“
links herum „Nur Rückhand!“

Spielvermittlung Tischtennis

Didaktik und Methodik des Erlernens von Tischtennis orientiert sich weitgehend an die anderer Sportspiele.

- Gestaltung von „Standardsituationen“ ...So beim Eröffnungsspiel im Tischtennis.
- Schulung von „Bewegungsverhalten“ ...So die Einbettung in Spielsituationen.
- Konzeptionen von „Technik und Taktik“...So die Einbindung ins Übungsspiel.
- Spiel-bezogenes „Konditionstraining“ ...So die Konditionierung des Stellungsspiels.
- Gestaltung von „Spiel-Veränderungen“...So bei Raum, Regel, Zeit, Gegenspiel.

Tischtennis im Kreis der Sportspiele



Inhalte Tischtennis AG

Grundschultischtennis entwickelt bei 8 - 10 Jährigen zunehmend

- Angriffsspiel mit Spin
komplexe Schlagkombinationen
- Schnelligkeit von Stellungsspiel
und Spielhandlungen
- Spielgestaltung in Platzierung
und Punkten
- Kenntnisse zur Balldynamik
zu Bewegungsabläufen

Lernschwerpunkte 1. und 2. Schuljahr

„Kleine Spiele“ bei Variation
der Spielgeräte

Bodenspiele Wandspiele
Halbtischspiele

Solospiel Partnerspiel
Gruppenspiel

2. und 3. Schuljahr

Übungsformen Trainingsformen
Wettspielformen

Erlernen des Tischtennisspiels in
elementaren Spielhandlungen

Konditionierung des Stellungsspiels

Ganzheitliches Lernen im Grundschultischtennis

Tischtennis-Spielen erarbeitet man „ganzheitlich“.

- Der 1. Schritt – das Eröffnungsspiel – wird erlernt im Standspiel
- Die weiteren Schritte werden erprobt im freien Spiel per Selbstversuche + Hilfestellungen
- Lauf und Spielhandlungen werden erarbeitet durch methodische Maßnahmen zum Eröffnungsspiel (Variation der Ausgangsstellung u.a.) sowie durch Reglements zur Spielgestaltung (Sonderregeln zur Spielfortsetzung u. a.).
- Die Grundausrichtung der individuellen Spielgestaltung (Strategie) wird gesteuert durch mediale Eingrenzungen zur Spielentfaltung (Handlungsspielraum u. a.)

So strukturieren sich Einzelschläge, Schlagverbindungen, Spielsituationen heraus.

So erlernt man die Grundspielarten „Ballhalten“, „Angriff“, „Gegenangriff“.

So differenzieren sich individuell Technik und Taktik und Spielweisen..

- Aktivitäten, Abwechslung und Überraschungen werden groß geschrieben!

Vorbereitung Minis

„Schnupperkurs“

Spieleröffnung 4 Spieler pro Tisch

Standspiel über Kreuz 3 gegen 1 2 Paare im Wechsel

Beidhändiges Spiel**Wurfaufschlag** Vorhand

- Ball auf das Vorhand-Blatt drücken und Vorhand „prellend“ übers Netz einwerfen. Aufschlag ohne Rückschlag üben. Dabei holt jeder seinen Ball selbst.
- Aufschlag im Wettspiel testen. Gegenspieler „fängt“ mit Schläger + Hand den Ball und retourniert ebenso.

Hilfsaufschlag Vorhand

- Ball auf den Tisch fallen lassen und nach Aufsprung direkt übers Netz spielen.

Vorhand Treibschlag >

Ballhalten Rückhandspiel

- Auf Treibaufschlageröffnung blockt der Ballhalter beidhändig zurück
- Auf Wurfaufschlageröffnung schupft der Ballhalter beidhändig zurück

Ballhalter >



< Übungsgruppe



- Üben im Standspiel über Kreuz und parallel (Seiten-vertauschte Stellung)
- Wettspiel 3er-Manschaft gegen Einzel in freiem Spiel (nach Eröffnung)

Punkten Platzieren

- Übungsgruppe platziert auf Stellung des Ballhalters (Positionswechsel!)
- Wettspielplatzierung möglichst ins freie Feld

Üben

„Üben“ ist Auswendiglernen.

Wichtige Spielhandlungen (jeweils 1 bis 3 Schläge, in Spielkombinationen) werden verfügbar gemacht.

- Jeweils ca. 10 – 15 Wiederholungen (Bälle) im Intervall
- Ziel jeweils möglichst 5 – 7 Spielhandlungen in Folge erfolgreich

Gespielt wird bei Partnerservice (Ballsschüssel!) ohne Hektik, ohne Unterbrechung (Ball holen).

- Der Übende wird gefordert, aber nicht überfordert.
- Erholsames Pausieren ist nötig.

Der Übungsteil mündet jeweils ins freie Spiel bzw. ins Wettspiel

- Tests im Abschlussturnier.
- Nach „gelingenem Übungsteil“ wird der Ball frei gegeben zum Punkten.
- Statt Einzelgegner spielt man gegen eine 3er-Gruppe (Jeder holt seinen Ball selbst!)

Reglement

Wechsel des Übenden nach 5. Punkterfolg.

Methodik der Spielgestaltung

Die Rahmenbedingungen von Raum, Regeln, Zeit, Spiel sind im Grundschultischtennis
- entsprechend des jeweiligen Entwicklungsstands - im Hinblick auf das Lernziel zu gestalten.

So bei der Konzeption kleiner Tischtennisspiele
So bei der Gestaltung von Lern- und Übungsformen
So bei der Ausgestaltung von Wettspieltests

- Raumverhältnisse können verengt oder erweitert werden
- Pausenzeit zwischen den Ballwechselln kann verkürzt oder verlängert werden.



>

Erhöhtes Netz streckt den Ballflug (+ Zeit)

Der Spalt unterm Netz kontrolliert das „Rollspiel“ (Netz fängt springenden Bälle).

- Gegenspiel kann in vereinfachter werden oder komplexer Weise aufspielen.
- Eigene Handeln im Spiel kann in erleichtert werden oder erschwert sowie unter Stress erfolgen.

Tischtennis „Bewegungsspiel“

Im Schulsport wird Tischtennis vorrangig als „Bewegungsspiel“ vermittelt.

Stellungsspiel und umfangreiches Angriffsspiel mit Spin sind neben Ballhaltespiel das, was effektiv in Verbindung Lauf- und Körperarbeit gut zu schulen ist.

Beispiel „Rundlauf“ Was macht das „Rundlaufspiel“ im Tischtennis so interessant?
Die Spielidee ist - wie es der Name „Tischtennis“ besagt - „Den Ball auf dem Tisch halten!“



< „A c h t e r l a u f“ durch den Graben beim „Stellspiel“ zu Dritt (Ü b u n g s s p i e l)

- Im Lauf rechts herum kommt dominant das Vorhandspiel zum Zug (A n g r i f f mit Spin)
- Im Lauf links herum meist das Rückhandspiel bei Bedrängnis (S t e l l u n g s s p i e l)

Man spielt: „Wer bleibt am längsten am Tisch (B a l l h a l t e s p i e l)

Und im Finale: „Wer spielt den Anderen aus?“ (W e t t s p i e l)

Das Erlernen der Grundtechniken erfolgt im „S t a n d s p i e l“ (Konzentrationshilfe).
Das Üben sowie die Ausdifferenzierung der Einzelschläge gestaltet man „a u s d e r B e w e g u n g“ heraus mittels zweckentsprechender Ausgangsstellung in Verbindung mit einleitender Auftaktbewegung hin zur Spielhandlung
(Programmierung des Bewegungsablaufs. So in Form von Vorspannung etc.)

Konditionierender Vorlauf gegen Ende 4. Schuljahr



< Vorhandangriff auf der Rückhandseite
(Partner-Service)

< Vorhandangriff auf der Vorhandseite
(Ball-Einwurf gegenüberliegende Seite)

Ballhaltespiele

„Herr über das Spielgeschehen“ zu sein will jeder. Und jeder will wissen wo er steht.
Ein Spaßturnier eröffnet die Bekanntschaft mit Ball und Raum.
Man kontrolliert den Ball im „Ballhaltespiel“ und wird so „Herr über das Spielgeschehen“

Kaiserturnier

Sieger wechselt zum nächsten Tisch „nach rechts“, Verlierer „nach links“



- Wechsel nach Zeit! (Signal!)
- Bei Punktgleichstand entscheidet der letzte Punktgewinn

Reglement

„Der Ball ist auf dem Tisch zu halten“

Jeweils nach „Lernspiel“ zur Ballbehandlung ...
am Halbtisch allein >

Rollspiel „unters Netz durch“
per Hand, Schläger, Fliegenklatsche, Teller, Becherspiel

Aufschlagspiel „bei Hopp-hopp-Sprung“ übers Netz
Werfen – Fangen per Hand (einhändig), Becher(schütten)
Teller(beidhändig), Schläger

Tippspiel „im 3er-Rhythmus“ vom Schläger ins Feld
Ball auf Tisch fallen lassen – 2 x auf Schläger tippen –
hinters Netz gegenüber 2 x springen lassen >
- So auch Balltausch Spiele im Raum

Stellspiel am Tisch „Fang-Wurf-Spiel“ bei Zwischensprung
Ball vom Teller auf Tisch fallen lassen – auffangend
stellen – so übers Netz spielen dass er 2 x aufspringt

Stellspiel am Halbtisch
Stellspiel mit der Hand am Halbtisch bei 1 x Ballsprung >

Stellspiel im Bodenfeld
Ball hoch stellen – nach Sprung auf den Boden – übers
Netz treibend heben mit dem Schläger mit der Hand >
- So auch als Rundlaufspiel

Stellspiel gegen die Wand

Ball auf den Boden fallen lassen – per „Treibschlag“ übers
Netz auf die Wand spielen – entgegenkommenden Ball
aus der Luft abfangen und auf den Boden tropfen lassen
(oder Ball auf Boden springen lassen) – usw. >

Anmerkung

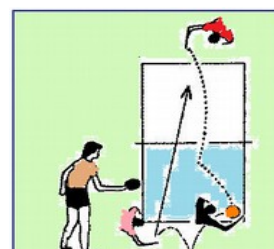
Zunächst 1 – 3 Schläge (Stellungsspiel und Bewegungsablauf
kontrollieren!)

- So auch als Doppel

Stellspiel Tisch-Boden

Ball aus der Luft nach Sprung auf dem Tisch abfangen –
Eigenspiel >

- nach Sprung auf dem Boden
- per „Spin-Schlag“ spielen >

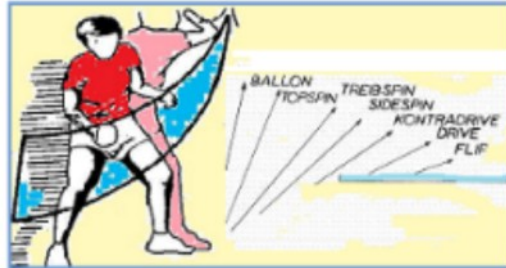


TISCHTENNIS Grundtechniken

1. - 2. Schuljahr

Treib-Technik

Arm-Hub

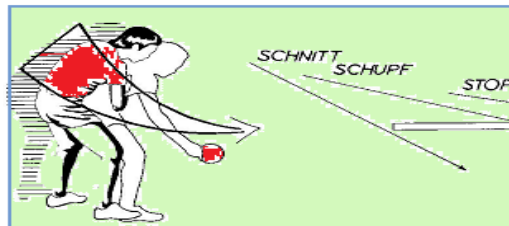


3. - 4. Schuljahr

Spin-Technik

Rumpf - Rotation

Schupf-Technik



Schnitt-Technik

Block-Technik

Ballkontrolle



Konter-Technik

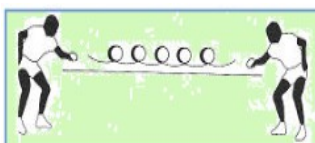
Tempogegenstoß

Spielgeschehen

1. - 2. Schuljahr

Spiegel-gleiches Spiel bei Nachahmung des Gegenspiels

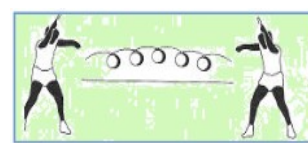
3. - 4. Schuljahr



Schupf - Schupf
„Spiel mit Zeit“

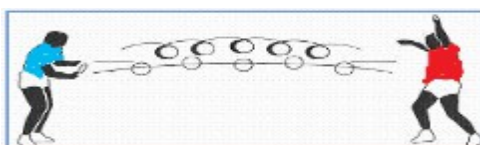


Ping - Pong
„Spiel mit Tempo“



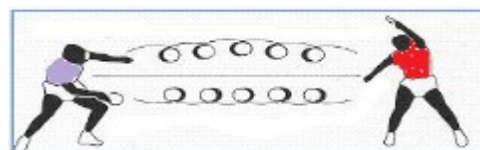
Spin - Gegenspin
„Spiel mit Drall“

Umkehr-Spiel Erwidierung der Herausforderung durch gegenteilige Spielweise
Angriff pariert man mit Verteidigung und umgekehrt



Am Tisch „Mauerspiel“

Abblocken des Angriffsschlags



Im Distanzspiel „Treibjagdspiel“

abwehren per Schnitt Ballon Gegenspin

Eröffnungsspiele

Die Spielabläufe im Tischtennis – ist der Ball einmal im Spiel - sind so schnell, dass man kaum Zeit hat, sein Handeln zu gestalten.

Nur bei Spieleröffnung kann man sein Spiel „bewusst“ planen und sein Tun einrichten bei genügend Zeit.

Hat man im „Eröffnungsspiel“ (Aufschlag – Rückschlag) die „Einzeltechniken“ gut gelernt so kann dem 1. Schritt auch die Spielfortsetzung unter Kontrolle erfolgen, da man ja das generische Antwortspiel ungefähr erraten kann.

Eigenzuspiel



Das einleitende „Vorspiel“ des Balles ist abzustimmen

Sprung für Balltreffpunkt

Richtung für Stellungsspiel + Ziel

< Timing „Ballbegegnung“

„Tipp-Zuspiel“ mit 2 Bällen >



Ball fallen lassen

- Knie-hoch auf den Boden zur Aufwärtsbewegung >

- Schläger-hoch auf den Tisch zur Armbewegung >
Anmerkung

2 weit voneinander gesetzte Spieleröffnungen erfassen bei Spielfortsetzung den gesamten Tisch



Bewegungshilfe

- Ball seitlich Vorhand-Tischecke zur Rotationsbewegung >

Erläuterung

Armbewegung zum „Seit-Spin“ bei Drehung um rechtes Standbein



- Ausgangsstellung Seitenlinie am Netz zum „In-Stellung-Gehen“ am Tisch >

- So bei Hilfsaufschlageröffnung sowie beim Return



Entscheidungssituation



Schiedsrichter am Netz wirft den Ball ein.

beide Akteure „Spiel-bereit“ zur Eröffnung >

< Richtungsentscheid zum „Stellungsspiel“



Spielkontrolle

„Playback-Spiel“ gibt das eigene Bewegungsspiel wider. Je nach Einfallswinkel des Ballflugs antwortet die Wand wie ein „Spiegel“

- „Schlagbewegungen“ leicht oder fest werden >
entsprechend lang oder kurz erwidert

- Eröffnung von den Ecken aus Richtung Mitte lenkt >
entsprechend das „Stellungsspiel“

- 10 Spielbälle in der Ballschüssel sichern Schlagserien (Konzentration)

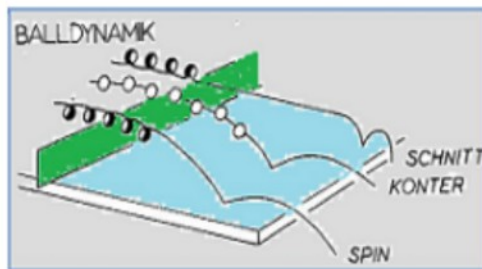


Bewegungsgesetze

Zu den einzelnen Spiel- und Übungsformen sind – gemäß der Altersstufe - Ballverhalten in Flugkurve, Rotation, Sprungwinkel zu erläutern.

Ballodynamik

Ein mit diesem oder jenem Spin versehener Ball kann nur durch ganz bestimmte Gegentechniken sinnvoll zurückgeschlagen werden



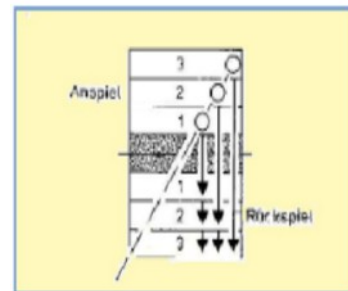
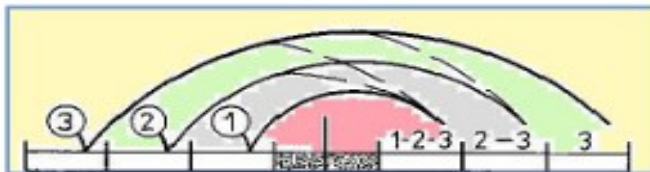
Ballspiel und Antwortspiel

- geschupfte Bälle kann man retour - „schupfen“, „treiben“, „anspinnen“
- Angriffsbälle kann man retour - „abblocken“, „gegen-spinnen“, „heben“
- schnelle Flugbälle kann man retour - „blocken“, „kontern“, „anheben“

Raumverhältnisse

Netzeingrenzung

Das Netz bildet für die Ballplatzierung eine Sperrzone.

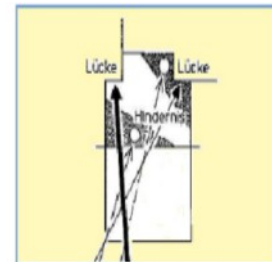


- von der Grundlinie aus kann man gut (siehe 3) „lange Bälle“ spielen
- von der Netzzone aus ergeben sich (siehe 1) viele Tischfelder des Anspiels

Bewegungshindernisse „Tisch“ und „Bauch“ engen Spielmöglichkeiten ein.



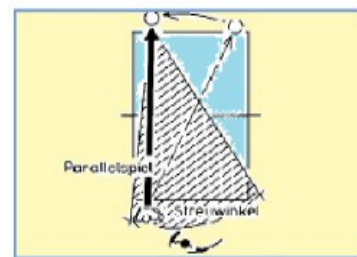
- bei Anspiel hinters Netz, in die Ecken steht der Tisch im Weg
- bei Anspiel auf den Bauch steht man sich selbst im Weg



- So ist fürs Vorhandspiel „geöffnete“ Stellung auf der Rückhandseite zweckmäßig
- So ist für taktische Platzierung das Wissen um gegnerische Schwachstellen wichtig

Vorhandangriffsspiel

Mit Vorhand ist man am längeren Hebel. Angriff mit Vorhand ist somit häufiger.



- Spielbewegungen beim Vorhandspiel sind Raum-fassender (siehe links)
- Gute Stellung und Spielübersicht bei der Spieleröffnung ist nötig (siehe rechts)

Rückhandspiel

Rückhandspiel ist die häufigste Form des Freizeittischtennis. Man spielt im Stand und hält über dem Tisch den Ball im Spiel mit kurzer Armbewegung.

Im Schultischtennis kommt das Rückhandspiel der Freizeitspieler weniger zum Zug.

Für kleinere Spieler ist die Tischfläche zu hoch.

Die Größeren suchen ihr Glück mehr im sportlichen Spiel des Vorhand-Angriffs.

Rückhandangriff >

- Rückhand- Angriffspin bei Eröffnung als „Hilfsaufschlag“
Unterarm- und Handgelenkspiel bei breitem Stand



Beidhändige Schläger-Haltung

- Beim Return und beim Laufspiel zum Tisch spielt man „Rückhand-Schupf“ >
- In der Not wehrt man sich gegen Angriff auf den Körper. per „Rückhand-Block“
- So entwickelt sich Stand, Körperhaltung, Schupf, Block



Tipps zur Unterrichtsgestaltung

- 1 Günstige Spielvoraussetzung sind 3 – 4 Spieler pro Tisch
Kleinfeldspiel 2 Paare 1 : 3 Gruppe 1 : 2 Doppel + Schiedsrichter
- 2 Würzig sind Turnierformen + Übungsregeln
Tischturnier Kaiserturnier Platzhalter : Gruppe(alle Tische) 2 Tische-Turnier
- 3 Nötig ist Spiel mit verschiedenen Partnern
Wechsel laut Zeit Erfolgsbälle Misserfolge Kurzsätze Leitsignal
- 4 Lernspiele zügig in Spielhandlungen münden lassen
Eröffnung + freie Fortsetzung +definierter Fortsetzung +Wettspielbeginn
- 5 Belastungsprozess durch Abwechslungen steuern
Laufspiel + Standspiel 2 Spielhandlungen parallel Wechsel am Tisch
- 6 Übungsspiele in Wiederholungsserien gestalten
Zeit-Intervalle Erfolgsball-Pyramiden Gewinn-Sätze
- 7 Stundenaufbau mit Wechsel der Arbeitsformen
Solospiel Tischgruppe Durchlaufturnier Stations-Leitungsgruppen

* * *

Literatur

Werner Heissig **TISCHTENNIS**
KIDS & KITA

„Kita-Tischtennis“

Spiele mit dem Tischtennisball
183 Bilder 2 Grafiken
Band 2 105 Seiten

„Praxis Cards“

Kindertraining
229 Bilder
Band 3 119 Seiten

SCHULTISCHTENNIS

Grundschultischtennis I

Schulbrief 3

6. - 8 Jährige
14 Seiten

ANGEBOT S c h u l t i s c h t e n n i s

„exemplarisches“ Rückschlagspiel
schulnahe Spielverhältnisse, kostengünstiges Spielmaterial

„risikoloser“ Zweikampfsport
ohne Körperkontakt, geringe Verletzungsgefahr

„altersgemäßes“ Medienspiel
überschaubarer Spielraum, greifbarer Ball, angemessener Tisch,
handlicher Schläger, mannigfaltige Variationsformen

„vielseitige“ Spielformationen
Solospiel, Partnerspiel, Gruppenspiel

„fantasiereiches“ Regelwerk
leicht erfassbar, selbst regulierbar, gut verifizierbar

„mannigfaltige“ Spielgestaltungen
Spielvereinfachungen „Kleine Spiele“, Trainingsformen „Sportspiele“
Wettspielformen „Turnierspiele“

TISCHTENNIS im Schulbereich

Im Pausenhof als „Rundlaufspiel“, in Spielecken als „Gelegenheitsspiel“
Im Foyer-Treff als „Freizeitsspiel“
Bei Schulfesten und Klassenfeiern als „Geschicklichkeitsspiel“

„Wettspiele“ würzen Landschulaufenthalte
„Turnier-Events“ an Sport- und Projekttagen

„Spiele mit dem Tischtennisball“ bei der Spielschulung im Sportunterricht

„Einfachtischtennis“ lernt man in der Tischtennis- AG für Anfänger
„Tischtennisspiele“ in Projektkursen

Wahlunterricht sowie durchlaufende Tischtennis AG zum Erlernen des
Tischtennisspiels setzen mit 3. Schuljahr ein

Spielausstattung

ca. 4 – 6 Tischtennistische (geteilte Hälften, gut transportierbar) + Netze
+ Umrandung (Anm.: ggf. leihweise in Kooperation mit örtlichem Verein)
ca. 50 Bälle (gelbe und weiße, Balleimer), ca. 16 Schläger (leicht, handlich)

Hilfsmittel außer dem üblichen Sportinventar - „Materialkorb“ mit jeweils 8
Ballschüsseln, Kaffeebecher, Campingteller, Fliegenklatschen, Holzklötze
(doppelte Ballgröße dick, 30 cm lang)