

Werner Heissig

TISCHTENNIS

Band 3

KIDS & KITA

PRAXIS – CARDS



Ping-Pong-Spiele

Kreative Spielformen

Widmung

Der vorliegende Band verdankt seinen Bildteil in besonderem Maße den Kids der Bleichenbacher „Puzzles“-Kita.

Die Eltern und die tapferen Pioniere sollen sich gern an die erfolgreiche Zusammenarbeit erinnern.

Für die Einplanung der Tischtennisprojekte sei der Kita-Leiterin Gerlinde Vonhof und in besonderem Maße der Erzieherin Christel Weber ein herzlicher Dank.

Titelfoto, Bildreihen, Einzelfotos

Christel Weber

Bearbeitung der Fotos

Werner Heissig

Lektor Uli Manner

Verlag

Werner Heissig

TISCHTENNIS

Praxis -Cards

Ping-Pong-Spiele

225 Bilder & 120 Seiten

Inhalt

Formen und Lernstufen des Vorschultischtennis /

Kreativischtennis in der Spiel-Box / Spielanleitungen /

Ausstattung zum Kita-Tischtennis

INHALT

VORSCHULTISCHTENNIS.....	6
Tischtennisentwicklung im Vorschulalter / Lernstufen im Vorschulalter / Spiele mit dem Tischtennisball / Medien & Spiel	
KREATIVSPIELE.....	35
Die Spiel-Box / Kreativtischtennis	
SPIELTHEMEN.....	44
Becherspiele / Schüsselspiele / Pong-Spiele / Ping-Pong-Spielarten / Wurf-Fang-Spiele / Rollspiele / Reifenspiele / Sich Zuspieren / Laufspiele / Spiele mit der Fliegenklatsche / Balancierspiele / Schlagspiele / Treibspiele / Spiele an der Bank / Minitisch-Spiele / Brückentisch-Spiele / Stufentisch-Spiele	
SPIELANLEITUNGEN.....	80
Spielstunden / Klangspiele / Zielübungen / Rotationsspiele / Beschleunigungsspiele / Spielformen / Rollspiel / Tellerspiel / Brückenspiele / Playbackspiel / Bankspiel / Rollspinspiel / Laufspiele / Fangnetz-Spiele / Schupfspiel / Treibspiel	
ANHANG.....	112
KITA-Ausstattung / Literaturhinweise.....	119

VORSCHULTISCHTENNIS

Tischtennisentwicklung im Vorschulalter

Der Bildungsprozess im Konkreten ist als ganzheitliches Geschehen zu verstehen. Körperliche, geistige, psychische und soziale Entwicklungen greifen stets ineinander über.

Im Alter von 0 bis 6 Jahren vermerkt man Erfahrungen von Kleinkinder und Kids durch Verhaltensäußerungen und durch verbale und emotionale Artikulationen.

Im Hinblick auf das Spiel mit dem Tischtennisball werden folgende charakteristische Bereiche der Persönlichkeitsentwicklung aufgegriffen:

- Raumorientierung und Bewegungsverhalten im Spiel mit dem Ball.
- Spielfähigkeiten und Motorik der Akteure.
- Selbstbewusstsein und psychische Stabilität im Umgang mit Gegenspiel.

Zu den einzelnen Altersstufen wird jeweils die Reife der folgenden Kompetenzmerkmale beschrieben:

- Ich-Stärke & Selbstbewusstsein
- Ängste & Anpassungsverhalten
- Spielstärke & Leistungsmotivation
- Talent & Bewegungsverhalten

Für die Alterseinteilungen sind allgemeine Durchschnittswerte herausgestellt worden. Frühreife bzw. Entwicklungsverzögerungen wären im Einzelfall

entsprechend neu einzustufen.

Home-Tischtennis



0 bis 2. Lebensjahr

Die Reifeentwicklung der ersten beiden Lebensjahre erfolgt im häuslichen Rahmen. Beim Kleinkind bildet sich im Besonderen die fürs Leben entscheidende Beziehung zu Dingen / Menschen / Umwelt / zu sich selbst.

Im besonderen Reifeprozess kristallisieren sich in der frühkindlichen Welt das so genannte „Ur-Vertrauen“ und die soziale „Bindungsfähigkeit“ heraus.



1. bis 9. Monat

Das Wahrnehmungsverhalten - Ohr, Auge, Hand - wird geweckt

Lässt man am Kinderbett einen Tischtennisball zu Boden fallen – „dupp, dupp,

dupp...“ - , so entrückt die Ping-Pong-Melodie das greinende Kind in eine friedliche Welt der Harmonie.

Es horcht auf, reckt sich zum Ball hin und begleitet das Geschehen - „Ah“.

Erstes Greifen gestaltet sich zum ekstatischen Erfolgserlebnis

Legt man ins Kinderbett einen Ping-Pong-Ball - das Kleinkind greift unwillkürlich nach seinem nachbarlichen Gesellen -, so flüchtet flugs bei der geringsten Berührung der leichtfüßige Ball.

Er kommt ins Rollen, fällt aus dem Bett und beginnt lustig zu springen.

Mit tönendem Feedback signalisiert er die Anstrengungen als gelungen.

Der streunende Wegelagerer macht das Umfeld lebendig. Die Melodien des Herztakts der Mutter - „Bumm-Bumm“ - sind dem Kleinkind aus Urzeiten vertraut.

Es jauchzt und lautiert - „Oh!“ – und genießt das Gefühl „Ich kann ...“.

Es erfährt sich selbst machtvoll als Verursacher des Geschehens.



9. Bis 12. Monat

Raum und Gegenspieler werden entdeckt

Wird der Pingpongball in Griff genommen – umfasst / geworfen / gestoßen -, so fordert der Gefangene seinen Herrn heraus. Enteilend lockt er ihn in die

äußersten Winkeln. Er legt eine melodische Spur zu den Dingen im Raum – „tipp, tipp, tipp“ - und gibt so dem Verfolger Geleit.

Bald ist das ganze Zimmer erkundet!

Das Krabbelkind erobert den Raum - „Da!“ – und macht sich vertraut mit den Dingen im Zimmer.

Der Ping-Pong-Ball ist willkommener Antreiber und Trainer für die ersten Abenteuerausflüge.



1. und 2. Lebensjahr

Soziale Bindungen an Ball und Partner gestalten sich

Der Tischtennisball hat ein lebendiges Eigenleben. Ein schon auf eigenen Beinen stehendes Kind entdeckt das faszinierende Spiel der Bewegungen.

Papa und Schwester dürfen ein wenig dabei mithelfen!

Gibt man dem Akteur eine handliche Schüssel und ein, zwei Bälle, so experimentiert der junge Künstler auf seine Weise.

Schaukelnd bewegt er die Objekte – „La, la!“ – und Ping-Pong tanzt, springt aus der Bahn und verführt den Helden zur Jagd.

Da muss man schon was tun, um seine „weiße Maus“ wieder zu haben!

Bald mischt sich die große Schwester mit ein ins Spiel am Wohnzimmertisch und

führt dem Abenteurer die Bälle zu.

Sie „pustet“ dem Treiber den Ball in die Arme. Sie „rollt“ ihm den Ball zu mit der Hand und spielt mit ihm „Einmal ich, einmal Kai!“. Und sie lässt den Ball auch einmal ob der rhythmischen Sprünge ein wenig hüpfen – „hopp, hopp, hopp“.
„Hui“ - da muss man mit allen Gliedern zupacken!

Zum Pingpong-Bewegungsspiel gesellen sich bald Löffel und Klatsche und anderes mehr dazu.

Krippen-Tischtennis



2. bis 3. Lebensjahr

Der Bildungsprozess öffnet sich einem weiteren sozialen Umkreis. Man kommuniziert im Bekanntenumfeld, in der Krippen-Gruppe der Kita.

Der Zweijährige richtet sich an Leitbildern aus und behauptet sich zunehmend als eigene Person - „Kai!“.

Spielgeräte werden in Anspruch genommen

Das Spiel mit dem Tischtennisball wird zum besonderen Erlebnisbereich.

Es wird immer wieder eingefordert – „Papa, da Ball!“. Gibt man dem Neugieren Handfeger oder Fliegenklatsche zur Hand, so dressiert er seinen Spielgesellen hartnäckig.

Er jagt den Ball - „peng!“ durch Stuben und Gänge. Er greift ihn und lässt ihn die Treppe hinunter purzeln - „Plubb, Plubb, Plubb!“. Und er sitzt mit ihm auf dem Teppich und kost ihn – „lieb“.

Verirrt sich der Ball unter dem Schrank, so befreit er den Vermissten mit Stock und Besen!



Eigenes und Fremdes wird klar voneinander geschieden

Krippenkinder spielen zwar zusammen, aber sie spielen meist rivalisierend „nebeneinander“. Man streitet sich gern - „Das ist mein Ball!“. Man konkurriert um die Gunst der Bezugsperson – „Papa, guck mall!“. Man weiß sich herauszustellen - „Ich Kai – das da Peter!“.

Man versteht sich - „Bälle rührend“ – als Koch, „Mäuse jagend“ - als Katze oder Löwe auf dem Sprung. Man begegnet der Wand – „Uii!“ – als Gegenspieler, der ernst genommen werden muss. Und man ist endlich - „Eier sammelnd“ - Einkaufsmama mit Korb.

Die Welt gehört dem Märchenprinzen.



Nach-machen / Selbst-machen macht das Spiel zur Lernstunde.

Wenn Papa seinen Trick zeigt, wie man den Ball tanzen lassen kann, so will der Lehrling es selbstverständlich nachmachen. Und wenn der Freund auffällig etwas Besonderes macht, so lässt man sich umgehend auch auf das Spiel des Größeren ein. „So wie Papa“ - will man spielen - „Wie Peter!“.

Krippenkinder experimentieren gern mit ihren Geräten. Sie probieren für sich die Dinge aus und entwerfen sich ihre ganz eigene Kinderwelt.

Kita-Tischtennis



3. bis 5.

Lebensjahr

Mit Eintritt in die Kita erfolgt die Ablöse vom Elternhaus. Die Kids begeben sich in den entscheidenden Prozess ihrer Sozialisation in die Gemeinschaft. Die Fähigkeiten und das Verhalten des „Zusammen“- Spielens / Lernens / Arbeitens / Lebens werden richtungsweisend für den eigenen Lebensweg.



Das Ballspiel erschließt Kontakte und Zusammenleben

Solospiele und Experimentieren mit Ball und Geräten werden erprobt in Formen des Gruppen- und Zweierspiels.

Man spielt miteinander und gegeneinander und sucht seinen Erfolg und seinen Stand in der neuen Gemeinschaft.

Man will möglichst „Viele Bälle machen!“ / „Erster sein!“.

Vorerst greifen die Kids auf bekannte Freundschaften zurück.

Man will „Nur mit Peter spielen!“. Fürs Spiel mir „den Anderen“ bedarf es Mut. - „Darf ich mitspielen?“

Die Reglementierung der Spielkontakte organisiert die Erzieherin. “Wir fassen uns alle an der Hand und wollen...!”

Der Ball vermittelt Kontakt beim Zuspiel mit Namensnennung.

„Kai! – „Peter!“. Zuweilen ist der Ball auch der „Zankapfel“ unter den Rivalen.

„Mein Ball ist schneller!“

Der Ball ist Mittelpunkt der Bühne. Alles dreht sich um ihn.

„Ballspielen!“.



Der Pingpongball verzaubert die Welt der Kita

Die Alltagsdinge der Kita werden für die Kids zum Pingpongspiel.

Teller / Löffel / Becher / Schüsseln werden zu Spielgeräten. Besen /

Fliegenklatsche / Handfeger traktieren den Ball. Tische / Topfhandschuhe /

Servierbretter nehmen am Spiel teil. Boden / Wände / Matten / Bänke / Stühle /

Körbe werden zum Spielraum des Geschehens.

Der „Ping-Pong-Ball“ bannt alle nur greifbaren Dinge in seine Herrschaft!

Man spielt: An Brücken / auf Bergen und Höhen / über Zäune und Grenzen.

Geschirr und ordentliche Sachen werden entführt zum Tanz der Bälle.

Man streitet allein / zu Zweit / in der Gruppe - als einer unter Vielen oder im

Verbund der Mannschaft gegen Andere.



Die Pingpong-Ballschule ist Modell für viele Sportspiele

Man spielt mit dem Pingpongball wie ein Jongleur - „Tipp, tipp!“.

Man treibt den Ball durchs Gelände in die Ziele seiner Jagd - „Tamm, tam!“ . Man nimmt Geräte und Maschinerien zu Hilfe – „Eier rühren!“.

Man umspielt Hindernisse – „Fifi ausführen!“.

Man misst sich mit Gegenspielern und zählt seine Erfolge – „Mit Uwe mach ich viele Bälle!“.

Als Spielfeld eröffnen sich Böden / Wände / erhöhte Flächen / schiefe Ebenen.

Der Ball wird eingefangen von Körben / Hohlräumen / Netzen / Zielfeldern / Toren / Händen / Schläger.

So spielt man: Boden- / Wander- / Lauf- / Gelände- / Wand- „Spiele“.

Schüssel- / Becher- / Reifen- / Zielfeld- / Stufen- / Brücken- / Handschuh-

„**Pingpongspiele**“.

Golf- / Kegel- / Murrel- / Polo- / Auto- / Boccia- „**Pong**“.

Bowling- / Baseball- / Tor-Wand- / Billiard- / Hockey- / Volleyball- / Faust-Ball- /

Badminton- / Basketball- / Squash- / Tennis- / Tischtennis- „**Ping-Pong**“.

Vorschul-Tischtennis



5. bis 6. Lebensjahr

In den letzten Jahren vor der Einschulung zeigen die Kita-Clans, was sie können. Man ist stolz auf seine Leistung und bringt sich gern ins Spiel. In allen möglichen Sport- und Bewegungsspielen zeigt man sein Können. Man will „gut sein“ und weiterkommen.

Spielanweisungen werden willig aufgenommen. Regeln hält man genau ein.

Man will möglichst schnell „groß werden“. „Sein wie die Erwachsenen!“
Verlieren aber will noch gelernt werden.



Der Ball dirigiert Spiel- und Bewegungsverhalten

Der Tischtennisball ist flink und federleicht.

Aber: Er ist eine Zumutung!

Die Kraft entwickelnden Kids wollen „zeigen, wie weit / hoch / fest sie werfen und schlagen können“.

Übung in Selbstkontrolle und verhaltener Umgang im Spiel mit dem Ball und mit den Bewegungen ist für Vorschulkinder eine Herausforderung.

Ball- und Bewegungskontrolle heißt: Sich „langsam / schnell“ bewegen können / „leicht / fest“ dem Ball begegnen / „Streichelnd / stoßend“ spielen.

Das großmotorische Laufspiel muss sich mit dem feinmotorischen Geschicklichkeitsspiel arrangieren.

Spiel- und Bewegungsvermittlung durch Sprachbilder

Kids haben eine lebendige Fantasie. Im Spiel erfassen sie immer mehr als was wir sehen – nämlich: „die ganze Welt“. Reales Geschehen und traumhafte Begebenheiten gehen unterschiedslos ineinander über.

Bildhaftes und lautmalerisches Sprachverhalten des Übungsleiters weckt die

Vorstellungen zu den besonderen Bewegungshandlungen.

Struktur und Dynamik des Bewegungsablaufs werden so in plastischer Form erlebt!

Man fängt „als Katze“ die „weißen Mäuse“. Mit dem Fangnetz kommt man dem „Frosch“ auf die Sprünge. Beim Anspinnen bildet der Schläger ein „Dach“ über dem Ball.



Vorschulkinder arbeiten an ihrem Fortschritt

Sie kontrollieren selbstbewusst ihre Lernschritte und verfolgen bei allem ihr Ziel „Größer-Werden“. Können Sie mir das noch einmal zeigen?“ / „Ist das so richtig?“ / „Bin ich besser als Peter?“

Sie wollen nicht im Gestrigen stehen 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 und erfassen ihren Fortschritt zählbar festhalten.

„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 annimmt?“ / „Du hast den Schläger nicht in beiden Händen gehabt!“.

Die Realitäten des Spiels werden angemessen eingeschätzt

Sie erkennen die besonderen Spielbedingungen und deren Bezug zum Normspiel. Sie wissen um die Bedeutung von Spielhandlungen. „Angriff“ / „Nur mitspielen“.

Sie unterscheiden „blind“, ob der Ball auf dem Tisch / auf dem Schläger / auf dem Boden springt. Sie gehen der Hör-Spur nach und können selbst mit verbundenen Augen einfache Ballwechsel spielen.

Sie halten die Ordnung der Dinge ein. Sie helfen gern beim „Tischaufbau“ / beim „Geräteverstau“.

In der Bastelstunde machen sie aus Ball und Schläger „Männchen“ ihres gleichen. Sie können Spielerlebnisse sprachlich beschreiben. „Doppel“ und „Rundlauf“ spielen sie als eigenes Spiel.

Lernstufen im Vorschulalter

1.Lebensjahr

Ping-Pong lockt zum Ausflug in die Welt

Der harmonische Klang und die rhythmischen Sprünge des Balles entführen das Wiegenkind hinaus in die Erlebniswelt der Sinne.

- Das akustische / visuelle / taktile Wahrnehmungsverhalten erwacht.
- Ersten Greifhandlungen setzen den Pingpongball in Bewegung.

Der zu Boden purzelnde Ball meldet sich: „Dupp, dupp, dupp“. So erhalten die Kids Rückmeldung für ihr Tun. Diese „Ich-kann-Erfahrung“ beglückt.

Im Krabbelalter verführt der Springinsfeld weg zu Ausflügen ins Wohnzimmer. Der neugierige Begleiter klopft an Stühlen, Tischen, Schränken. Und der mutige Vierfüßler setzt alles dran, das Spiel mitzumachen.

2. Lebensjahr

Der Pingpongball lotst auf abenteuerliche Pfade

Der Pingpongball ist für Ausflügler eine Freude voller Zumutungen. Frech springt er über Stühle und Bänke und turnt vor, als sei alles ein Kinderspiel.

Mit dem Ball auf „Du und Du“ erkunden die Kids ihr Umfeld.

Der Wildling ruft „Komm mit!“ und weist die Pfade.

Das Kleinkind verlässt sein wohliges Schneckenhaus und begibt sich trotz aller Zwielfichtigkeit seines Begleiters neugierig auf Abenteuerfahrt.

Er kriecht unter Tisch und Sofas dem flüchtigen Gesellen hinterher. Und spielt der Ausreißer unterm Schrank Verstecken, so wacht er solange vor dem Einstieg - „Ball da!“ -, bis Mama zu Hilfe kommt.

Seine Förderer müssen sie anerkennen, dass sie nicht mehr allein Herr des Wohnzimmers sind.

3. Lebensjahr

Der Tischtennisball ist Schlüssel zum Ballspiel

Für Kids im frühen Kita-Alter ist der Ball ein Gegenstand des Experimentierens. Sobald man ihn greifen kann, führt man den Unruhegeist zum Tanz nach eigenem Gustus.

- Man lässt ihn springen / rotieren / gegen die Wand laufen. Das Einfangen ist dabei immer wieder ein Abenteuer für sich.
- Mit Bechern / Schüsseln / allerlei Schlaggeräten rückt man dem Wildling zu Leibe.
- Man rührt Bälle zum Suppenkochen - wie Mama. Man traktiert ungehorsames Verhalten – wie Papa.

Man rollt den Unterwürfigen lustvoll im Spiel mit Freunden. Beim Zusammenspiel kontrolliert man den Ball / das Spielgeschehen / sich selbst.

Besondere Dompteurvorführungen werden von den Zaungästen bestaunt.

Mit Fliegenklatsche und Schlagbrett zirkelt man das flippige Element behutsam

Entwischt er, so kann einem schon der Geduldfaden

reißen: Man erteilt dem Flüchtigen einen giftigen Klaps hinterher.

Es gilt zu beweisen, wer im Spielgetümmel die Oberhand behält.

4. Lebensjahr

Der Tischtennisball ist Zankapfel im ritterlichen Wettstreit

Im reifen Kita-Alter fordert der Tischtennisball zu bewusster Spielgestaltung

heraus. Man will besser werden in der Kunst der Ballbehandlung.

- Im rhythmischen Zugriff - „Und eins und zwei!“ – kommt man dem Springinsfeld auf die Spur.
- Man wirft und schlägt den Ball für sich im Eigenspiel und man teilt sein Spiel mit anderen.
- Man kontrolliert den Ball im Raum, allein und zu Zweit.

Man führt den Ball zum Trimm-dich-Parcours, man lässt ihn springen und lässt ihn fliegen über Zäune und Hindernisse.

Gruppenspiele im Wettbewerb schüren den Ehrgeiz, festigen das Wir-Gefühl und spornen an „Erster zu sein“.

Man lernt Regeln ritterlich zu befolgen und Gegenspieler zu achten.

Kreative Variationen der Spielverhältnisse fördern Fantasie und Mut.

- Man spielt auf dem Boden auf Ebenen / gegen steiler und schräger Wand / mit diesem und jenem Schlaggerät / in der Gruppe, mit Partnern und allein.

5. Lebensjahr

Viele Bälle und Gegenspieler machen stark

Kids verbünden sich gern mit Älteren und Eltern. Nach Art der Großen geht man fair mit Schwächeren um. Man ist bemüht, Gelerntes weiterzugeben und durch besondere Leistung schafft man sich Stellung und Rang in der Gruppe.

- Der Ehrgeiz, im Wettbewerb zu bestehen, treibt voran.
- Gewinnen und Verlieren wollen gelernt sein. Begleitung hilft dabei.

- Man misst sich in Formen des Ballhaltespiels im Rollspiel / Schupfen. Laufspiele erarbeiten die Großmotorik der Körper- und Beinarbeit.

Offenes Spiel mit Spin / Block wird angestrebt. Mannschaftswettspiele und Spiel bei Sonderregeln herrschen vor.

6. Lebensjahr

Das Lernalter der Tischtennis-Grammatik

Spielhandlungen des Punktens / Techniken der Ballbehandlung werden im Vorschulalter als Grobform erarbeitet. So das Spin- / Schupf- / Blockspiel Szenen des Spiels.

- Spinnen des rollenden Balles / Anspinnen und Treiben bei Bodenspiel / Spieleröffnungen per Hilfsaufschlag / Spielhandlungen des Angriffs / der Abwehr / des Gegenangriffs.
- Bei Partnerzuspiel lernt man Ballsicherheit – Fehler vermeiden und auf „Nummer sicher“ gehen.
- Im Einschlag-Spiel lernt man Platzieren und Tempogestaltung – werfend / schlagend.
- Tischtennisbewegungen des Spiels werden bei Variation der Spielverhältnisse durch abwechslungsreiche Wiederholungen gefördert.

Nachahmung der Vorbildhandlungen und experimentierende Eigenversuche gehen dabei Hand in Hand. Man will mitspielen / eigenmächtig selbst spielen / erfolgr

im Vergleich zu anderen spielen.

Dem Übungsleiter obliegt es, Spielstörungen im Lernprozess zu meiden.

Er hilft Lernstillstand zu überwinden / Unter- bzw. Überforderung zu umgehen / Spielanforderungen leistungsgemäß zu erten.

Vorschulkinder wollen bald ihr Spiel „zu Ende bringen“ und so wie die Großen „richtig spielen“ - am großen Tisch nach richtigen Regeln.

Spiele mit dem Tischtennisball

Er ist klein und von Kinderhänden umfassbar.

Er macht melodisch auf seine Sprünge aufmerksam.

Er ist schnell und tanzt wie ein Derwisch.

Er ist lebendig und reagiert auf jede Berührung

Der Tischtennisball ist für Kleinkinder wie geschaffen

Der Ping-Pong-Ball ist ein besonderer Spielgeselle

- Er lädt zu abenteuerlichen Begegnungen mit den Dingen im Raum.
- Er ist Lotse und Pionier in der Ballschulung.

Greif-, Wurf-, Fangspiele



Man stößt / greift / wirft den Ball und holt ihn in Verfolgungsjagd wieder ein.

Klang-, Bewegungsspiele



Man lässt den Ball auf Holz / Glass / Stein aufspringen.
Mit zugebundenen Augen erfasst der Mitspieler die Lage.

Ball-Tanz-Spiele



Man lässt Bälle springen und kreisen. So machen Kids Mama Konkurrenz in der Küche.

Gerätespiele

Man hantiert mit Ball und Besen / Löffel / Klatsche / Schläger.

Der Ball wird gejagt / geführt / geschlagen.

Der Ping-Pong-Ball ist ein großer Lehrmeister

Er vermittelt Wahrnehmungsfähigkeit für Dinge und Bewegungen.

Er bildet im Spiel Raumorientierung und Zuordnung der Dinge.

Er beglückt durch Freude am Gelingen das eigene Tun.

Er schafft Mut und Selbstvertrauen zu experimentierendem Spiel.

Spielarten

Spiele mit dem Tischtennisball definieren sich als:

Kennen-Lernspiele / Geräte-Erkundungsspiele / Partner-Übungsspiele /

Gruppen-Laufspiele / Boden-Bewegungsspiele / Wand-Playbackspiele.

Man spielt:

in Bodenkontakt „Rollen-Anspinnen“ / in der Luft „Werfen-Fangen-Schlagen“/
auf dem Tisch „Prelen-Treiben“ / mit dem Schläger „Balancieren-Tippen-
Dribbeln-Stellen“.

Man bewegt sich im Spiel:

mit Händen und Füßen / in allen Körperpartien bei Haltungen im Liegen /
Sitzen / Knien / Stehen / Laufen.

Man gestaltet das Spiel:

alleine / im Zuspil zu Zweit / in Gruppen als Gruppenwettbewerb und
Staffelspiel.

Medien & Spiel

Die mediale Gestaltung des Pingpongspiels ist bunt.



Besen / Brett / Fliegenklatsche / Handschuh /Schläger

sind „Antreiber“ - „lang- bzw. kurz-armige Hebel“ zur Domestizierung des Wildfangs.

Sie geleiten den Ball wie „Fifi“ an der Leine. Sie schieben von hinten an / Sie führen ihn streichelnd an der Seite / Sie treiben ihn „Trapp-trapp!“ nach vorn. Sie dirigieren ihn zum Tanz - ziehend / zerrend / zupfend. Sie fangen ihn sanft antippend aus der Luft ab. Sie lassen ihn „Blubb!“ abprallen, bevor er übermütig „Tamm-Tamm!“ seine Sprünge macht.

Sie heben ihn lustvoll in die Höhe und beobachten seinen Höhenflug / Sie klatschen ihn „Plemm-plemm!“ beim Aufmarsch zu Boden.

Sie schlagen ihn, damit er spute / Sie schlagen ihn zurück, wenn er privates Grundstück betritt.

Körbe / Kisten / Schüsseln / Reifen

sind „Nester“ des Rückzugs. Gern verkriecht sich der Ball in solche Refugien, wo er sich sicher fühlt.

Spieler sind wie Jäger. Sie jagen / treiben / werfen den Ball „ins Netz“, wo sie ihn noch ein wenig zappeln lassen, bis er zur Ruhe kommt. Zuweilen jagen sie „über Hindernisse“ / „durch Flugschneisen“ / „von der Landebahn aus“ - ihre Beute ins Ziel.

Der Ball geht „im Sturzflug“ / „im Steilflug“ / „im Gleitflug“ - in die Falle der Jagdgesellen.

Ein Brückentisch

wölbt sich über dem Tisch „auf Planken“ / „Pfeilern“ (= Balken / Becher).

Brücken sind Abenteuertreffs, von denen aus Spieler und Bälle die Ferne suchen.

„Unter der Brücke“ tummelt sich der Ball im Fluss wie ein Segler, der sich vom Wind treiben lässt.

„Über die Brücke“ fliegt der Ball ans rettende Ufer oder er stürzt zu Boden in die Schlucht.

„Auf die Brücke“ springt der Ball neugierig im Froschsprung und genießt die Aussicht von oben.

„Vom Ufer aus“ überfliegt der Ball das Brückengelände und landet am anderen Ufer.

Der „auf die Brücke“ geworfene Ball stürzt wie ein Wasserfall über „Brücke – Ufer – Boden“ in die Hände des Gegenspielers.

Die Dinge



„Alles verwandelt sich im Spiel.“

Der Ball

springt „im Kopfsprung“ ins Reifenfeld „in den Teich“.

Er fliegt segelnd in den Korb „ins Nest“. Er stürzt sich die Treppe hinunter wie „ein Wasserfall“. Er springt „zur Mutprobe“ wie ein Tiger durch den Reifen.

Die Bank

ist Spielern und Ball „eine Rollbahn“, auf der man Fahrt aufnimmt.

Sie ist „ein Steg“, auf dem man balanciert. Sie ist „ein Bergkamm“, dessen Gipfel man erklimmt. Sie ist „eine Grenzmauer“, die überwunden werden

Der Stuhl

ist für Spieler und Ball „eine Rampe“, von der man aus agiert.

Man kann sich ihm in verschiedener Weise zuordnen - sitzend, kniend oder stehend.

Die Sitzfläche ist für den vom Tisch rollenden Ball „das Sprungbrett“.

Die Stuhlbeine bieten „ein Labyrinth“, durch das man den Ball führt.

Zwei Stühle bilden je „ein Tor“.

Ein liegender Stuhl ist wie ein Netz ein „Hindernis“. Die Sitzfläche dient dann als „Playbackwand“ oder als „Ziel-Feld“ beim Pong-Spiel.

Schüssel / Teller / Becher

sind „Hohlkugeln“, in denen der Ball auf Geisterfahrt geht.

Für fliegende Bälle sind sie „ein Fangnetz“. Für den Werfer sind sie „eine Startrampe“, von der aus der Ball in die Luft katapultiert wird / „ein Hafen“ / „ein Zielplatz“ für Landungen.

Der Schläger

ist ein zusätzliches Glied zum Handgelenk. Er verlängert den Arm.

Hier macht er den Ball gefügiger und lässt ihn tanzen, dort lässt er ihn sputen und bringt ihn auf Trapp.

Der Hand dienen viele Brüder seiner Art: Klatschen / Besen / Bretter / Handschuhe / Schläger.

Mutationen der Dinge im Spiel

Welche Funktionen haben die Medien im Spiel?

Netz / Bank / Boxumrandung / Kasten / Latte / Schnur / Brückenbrett

sind

- „Grenzlinien“, welche die Spielreviere voneinander trennen.
- „Hindernisse“, die der Ball zu bewältigen hat.
- „Sperrzonen“, die der Ball zu überbrücken hat.

Tisch / Boden / Berghänge / Spielfelder

sind

- „Tummelplätze“ des Ballspiels.
- „Jagdgründe“ des Ausspielens konkurrierender Nachbarn.
- „Exerzierplätze“ des Aufmarschs der Jäger.

Wände / Berge / Zuspieler / Gegner

sind

- „Gegenspieler“, die in der Auseinandersetzung des Ballwechsels ihr eigenes Spiel treiben.
- „Antwortgeber“, die im Abtausch der Schlagwechsel ihr eigensinniges Rückspiel betreiben.
- „Nervensägen“, die die Selbstbehauptung der Spieler prüfen.

Sprache der Vermittlung

Das Sprachverhalten vermittelt Fantasien zum Spielgeschehen



Der Ball hat sein Eigenleben

Der Ball „tanzt“ wie ein Derwisch.

Er wird geführt wie „Fiffi“.

Er überschlägt sich wie „Purzel“.

Er springt „und hopp!“ übers Hindernis wie ein Springpferd.

Er „balanciert“ auf dem Steg wie ein Artist.
Die Katze schnappt die „weiße Maus“ wie eine Mausefalle.
Er fliegt ins Nest wie die Möwe.
Er springt in den Teich wie ein Frosch.
Er hüpft auf dem Sprungbrett wie ein Vogel bei der Landung.
Er stürmt im Kopfsprung übers Netz ins gegnerische Feld.
Er schleicht zögerlich über die Grenze.
Er verkriecht sich feige in Ecken und Winkeln.
Er tummelt sich flott mit anderen zusammen.
Er segelt um die Kurve wie ein Segelflieger.
Er kommt „dupp, dupp, dupp!“ zu Fall.
Er macht gern zwischendurch seine eigenen Sprünge.
Er lässt sich gerne streicheln.
Wenn er „und zupp!“ gestreift wird, überschlägt er sich.
Er ist ein Zigeuner, der gerne stolchen geht.
Er kauert sich wie ein Baby.
Er ist launisch wie eine Diva.

Variationen des Spielens

Den Ball links und rechts herum rotieren

Auf dem Handteller / Schläger / in der Schüssel / auf dem Teller / im Reifen /
auf dem Tisch / gegen die Wand / auf dem Boden.

Sich den Ball zuspielen

Von Hand zu Hand / vom Schläger gegen die Wand / im Zuspiel zum Mitspieler.

Den Ball schupfen / stoßen mit beiden Händen

Gegen die schräge Playback-Wand / im Zusammenspiel mit dem Zuspieler / im Rückspiel auf den Gegenspieler.

Den Ball rotierend gegen den Berg im Spiel halten

Mit beidhändiger Schlägerhaltung / mit Rückhand bei frontaler Stellung zum Tisch / mit Vorhand bei seitlicher Stellung zum Tisch.

Den Ball pustend rotieren

Auf dem Handteller / auf dem Schlägerblatt / auf dem Tellerboden / im Bodenspiel / im Tischspiel / gegen die Bergwand / gegen die Playback-Wand / im Wettspiel gegen andere.

Rollspin-Wettspiel „unters Netz durch“

- Der Ball darf nicht ins Springen kommen.
- Gymnastikstäbe an der Seitenlinie bilden eine Bande / ermöglichen „Spiel mit Billardeffekt“.

- Sonderreglements forcieren Spielweisen: RH- / VH- Spiel u. a. m.
- Überraschung bei „Spiel gegen Bande“.

KREATIVSPIELE

Die Spiel-Box

Wenn viele Bälle im Spiel sind, ist die Belastung des Reizpegels hoch. Die besondere Reizdichte muss eingegrenzt werden.

Konzentration zur Ballbegegnung braucht Raum. Eine Box grenzt den Spielraum ein und schafft so fürs Spiel entspannte Bedingungen.

- Die Box schirmt vor störenden Einflüssen des übrigen Spielraums ab.
- Die Box grenzt das Spiel- und Bewegungsfeld ein.

Ein außer Kontrolle geratener Ball wird von den Boxumrandungen eingefangen. Ungewünschte Suchaktionen und Gefahren anlässlich der Suche nach verlustigen Bällen entfallen.



Jeder Spieler braucht sein „Revier“.

Man spielt im geschützten Raum konzentriert auf Ball und Mitspieler. Angesichts überflutender Klang- und Bewegungsreize im Kita-Spielraum wirkt die Reduzierung der Reizdichte durch eine Box- Eingrenzung befreiend. Der Ball, die Mitspieler und das eigene Spiel können in den Fokus des Spielgeschehens treten. In der „Spiel-Box“ erlebt man - wie „im Baumhaus“ - einen anheimelnden Exklusivraum, der zu kreativem Spiel einlädt.

Die Umrandungsteile

Die Teile der Boxumrandung können zeitweise selbst zum Gegenstand des Spiels werden.

Sie können als Netz / Wendemarke / Barriere / Tor fungieren.



„Boxumrandungen“ sind hilfreiche Grenzen des Spiels.

- Die Umrandungsteile sind im Einzelnen „Geländehilfen“. Sie helfen jeweils das Bewegungsspiel zu bestimmen.
- Sie dienen bei Laufspielen als „Wendemarke“ bzw. als „Leitplanken“, welche die Bewegungsrichtung lenken.
- Sie sind Orientierungshilfen wie die „Straßen-Planken“, die bei schneller Fahrt Sicherheit gewähren.

Boxausstattung

Spielmedien variiert man, um das Spiel reizvoll neu zu gestalten. Dies ist stets eine besondere Herausforderung.

- Bälle: gelbe und weiße / große und kleine.
- Schläger: Topfhandschuh / Fliegenklatsche / Handfeger / Frühstückbrett / Besen / Schirm.

- Zielraum: Teller / Schüssel / Korb / Karton / Reifen / Flächen.
- Spielobjekt: Tisch / Stuhl / Hocker / Schuhbank / Netz / Brettauflage / Kanthölzer / Teppich.
- Spieler: Jungen und Mädchen / Spielstärkere und Anfänger.

Kreativtischtennis

Kreatives Spiel entfaltet sich bei überschaubaren Spielsituationen in entspannter Atmosphäre, so wie es in der Spiel-Box der Fall ist.

- Die Spielbedingungen müssen klar und einfach sein.
- Das Ballspiel darf voller Überraschungen sein.
- Kids brauchen genügend Zeit zum Ausprobieren.



„Lieber große Schläger!“ / „Lieber große gelbe Bälle als weiße.“



Umrandungsteile bilden den „Ordnungsrahmen“ des Spiels.



Das Spiel mit dem Tischtennisball ist voller „Reize“.



Was man selbst erprobt ist – bleibt haften.

Gefundene Lösungen stellt man sich gegenseitig vor nach Art von „Zirkuseinlagen“.

Solche Präsentationen der Spielgestaltung bleiben den Kids staunend in Erinnerung.

Wenn Spielversuche festgefahren sind und die Schaffenslust allzu sehr ins Stocken gerät, darf sich der Übungsleiter durch Aufmunterungen einschalten. „Versucht einmal ...“.



Wenn Kids spielen vergessen sie die Welt.

Das Pingpong-Tagebuch registriert die Erfolge.

SPIELTHEMEN

Becherspiele



Werfen



Fangen



Spielen im Raum



Bälle sammeln



Spieler / Becher / Bälle in der Box.



„Ballkontrolle“ mit Hand und Becher.

Becher-Pingpong

Ein Becher ist eine stabilisierte „Greifhand“.

- Mit dem Becher erfasst man den Ball und lässt ihn zappeln.
- Aus dem Becher lässt man den Ball rollen und man fängt ihn wieder ein mit dem Becher.
- Mittels des Bechers wirft man den Ball katapultierend in die Luft / gegen die Wand (= Treibbewegung) oder man stürzt ihn ausschüttend auf den Boden / auf den Tisch (= Prellbewegung).
- Man spielt in Soloeinlagen / im Zuspiel mit dem Partner / im Zusammenspiel mit anderen.

Schüsselspiele



Den Ball sichern



Den Ball einfangen



Den Ball rotieren und schleudern

Schüsseln / Bälle / Spieler in der Box



Das „Rotationsspiel“ des Balles ist ein Abenteuer.

Schüssel-Pingpong

Eine Schüssel ist ein vergrößerter stabilisierter „Handteller“.

- Man kann den Ball in der Schüssel rotieren lassen wie eine Kugel im Weltall. So auch springen lassen.
- Man kann den Ball aus der Schüssel katapultierend heraus werfen und ihn mit der Schüssel wieder einfangen.
- Man kann zu Zweit sich den Ball zuspielen, ihn jeweils fallen lassen und seinen Ball mit dem des Anderen tauschen.
- Man kann die Schüssel als Zielraum nutzen und den Ball hinein prellen / werfen / schlagen.
- Man kann die umgestülpte Schüssel als Tanzboden nutzen und den Ball hoch werfen und wieder einfangen.

Pong - Spiele



Golf - Pong



Kegel - Pong



Polo - Pong



Murrel - Pong



Auto - Pong



Boccia - Pong

Box mit Festwänden / Playbackspiel



„Wände“ sind stabilisierte Boxseiten.

Billard-Pingpong

„Pong“ ist der Einschlag des Balles im Ziel.

Stabilisiert man Außenwände der Box etwa durch Kastenteile –
so wird die Boxumrandung als „Bande“ bespielbar.

Playbackwände ersetzen Gegenspieler! Gemäß dem Einschlag im Ziel wird
dem Ball die Richtung gegeben fürs weitere Spiel.

- Man spielt alleine, zu Zweit, in der Gruppe
„Billard-Pingpong“ gegeneinander. Man zählt die „Treffer“ der
Ballwechsel gegeneinander aus oder die „Bälle“ im Ziel.
- Mit Traktor und Fliegenklatsche kann man eine Art von „Polo“ spielen
und „Rasen“ und „Bande“ bespielen.

Ping-Pong-Spielarten



Bowling - Ping-Pong



Tor-Wand - Ping-Pong



Basketball - Ping-Pong



Hockey - Ping-Pong



Volleyball - Ping-Pong



Baseball - Ping-Pong

Tisch / Körbe / gelbe und weiße Bälle



„Körbe“ sind Boxen, die die Beute sichern.

Korbball-Pong

Ein Korb ist ein rundes „Tischsegment“, das den Ball einfängt.

- Zwei Gruppen spielen gegeneinander „Korbball-Pong“.

Je ein Spieler startet von der Bank und treibt den Ball mit dem Handschuh im „Staffel- Stellspiel“ / mit dem Schläger im „Staffel-Tippspiel“ bis zur Distanzbarriere und dann „in den Korb“.

Zurück an der Bank erfolgt Handschuhwechsel / Schlägerwechsel .

Der zweite Ball kann ins Ziel gebracht werden. Der Erste wird auf dem Rückweg mitgenommen.

Wurf- Fang-Spiele

Fangnetze / Hocker / Bälle in der Box



„Fangnetze“ sind Fallen, in die man den Ball treibt.

Basketball-Pong

Ein Fangnetz ist eine große „Hand“ mit verlängertem „Arm“.

- Zwei Mannschaften spielen gegeneinander „Basketball-Pong“.

Je 3 Spieler bilden eine Mannschaft. Zwei kämpfen im Spielfeld um den Ball. Der Ball wird stellend und prellend im Spiel gehalten.

Ein auf dem Hocker stehende Mitspieler kommt mit dem Fangnetz seinen Kameraden beim Ziel-Wurf entgegen.

Stuhl / jeder Spieler ein Ball / Stockschild mit Griff



Offen und geschlossen bietet der Schirm seine Dienste an.

Golf-Pong

Ein „Golf-Pong“ ist ein Treffer, der ins Ziel (= Pool) gelangt.

Ein Stuhl wird auf den Rücken / aufs Gesicht / auf die Seiten gelegt.

Die Öffnung der Stuhllehne bildet den „Pool“.

- Man stößt / schlägt / schubst den Ball „mit dem Griff“ des geschlossenen Schirms ins Pool. So jeweils aus verschiedenen Positionen und Körperstellungen. Der Ball wird „ruhend“ vor dem Körper / seitlich links und rechts des Körpers / durch die Beine hinter den Körper „gespielt“.
- Die Mannschaftsspieler suchen von allen Seiten den Schirmträger im Oberkörperbereich zu treffen. Der Pool-Man sucht sich mit aufgespanntem Schirm zu schützen.

Rollspiele



Bodenspiel



Playbackspiel



Partnerzuspiel



Rundlaufspiel



Übungsspiel am „Berg“

Ball / Spiel ohne Schläger / Spieler in der Box



Zuspiel mit „Namensnennung“.

Boden-Pingpong

Boden / Bank sind - wie der Tisch - „Spielfelder“.

Man spielt im Sitzen / im Knien / in der Hocke / in der Beuge „auf drei Beinen“.

- Das Spiel gestaltet sich als ein Miteinander im kontrollierten Zuspiel. „Rollspiel“ / „Prellspiel“ mit Zwischensprung / „Stellspiel“ / „Treibspiel“ kombiniert mit Tippen – jeweils bei Zwischensprung.
- Das Zusammenspiel kann als „Neckspiel“ wettkampfmäßig ausgeformt werden.
- Spinspiel gegen den Berg / Wandern zum Gipfel / im Doppel / im Wettspiel.

Reifenspiele



Mit dem Reifen spielen



Den Ball spielen



Den Ball tanzen lassen

Reifen / Spieler / Bälle - pro Spieler ein Ball - in der Box



Reifen sind rollende Räder und „Tummelplätze“ des Spiels.

Reifen-Pingpong

Reifen-Felder sind runde „Tischsegmente“. In Verbindung mit dem Ball bilden sie vielfältige Anlässe zum Spiel.

- Einzelreifen können „Spielfeld“ sein für Zielübungen im Alleinspiel und Spiel zu Zweit: „Rollspiele“ / „Prellspiele“ / „Stellspiele“ beim Stehen / Sitzen / Knien / Liegen.
- Zwillingsreifen bilden einen „Bodentisch“ für Übungszuspiel / Wettspiele im Einzel / Doppel.
- Mannschaftspiel: „Ablösespiel“ je zwei Paare im Wechsel / „Teamspiel“ 1 gegen 2/3.

Sich Zuspielen



Zu Zweit / Gegen die Wand



Zuspiel in der Gruppe



Mit Namensnennung



Spiel gegen die Bank



Spiel über die Bank



Von seitlich des Tisches

3 Spieler / 2 Schläger / Bälle / Tisch ohne Netz / Stuhl in der Box



Der „Stuhl“ braucht nicht immer Zuschauer sein.

Stuhl-Pingpong

Liegend teilt der die Reviere. So ist er als „Netzhindernis“ überspielbar. Stehend bietet sich die Sitzfläche als „Zielfeld“ an. Die Stuhlbeine sind „Eingangstore“ für Bälle zur Unterwelt. Als „Hochsitz“ kann der Stuhl besetzt werden.

Ein Stuhl kann als „Wendemarke“ für die Läufer oder als „Parkplatz“ für die Überhitzten zu Diensten sein.

- Zwei Spieler müssen jeweils mit einem Schläger auskommen! Man umläuft den Stuhl „ohne Schläger“.
- Zwei Spieler besetzen abwechselnd den Stuhl. Man kann auf den am Tisch abgelegten Schläger zurückgreifen.

Laufspiele



Um den Tisch



Um Wendemarken



Mit Zusatzaufgaben

Teppich /Bobby Car /Fliegenkatschen /Stuhl /gelber und weißer Ball



Ist man per „Pferd oder Auto“ schneller als zu Fuß?

Polo-Pingpong

Traktor / Bobby-Car sind „Pferde“ im Polo-Pingpong.

Auf einem „Teppich“ liegt ein Stuhl. An dessen Bodenseite muss der Ball zum Anschlag gebracht werden.

Der Teppich - Turnmatten oder Weichmatte tun es ebenso - gewährt dem Ball einen sanften Boden. Er verlangsamt die Ballbewegung. Das Spiel wird dadurch berechenbar!

- Zwei Mannschaften spielen gegeneinander „Polo-Pingpong“.
Je ein Spieler startet aus seiner Mannschafts-Box mit Car, Ball und Klatsche. Alsdann zurück zum „Pferdewechsel“!

Spiele mit der Fliegenklatsche



Den Ball führen



Sich den Ball zuspielen



Rückhandspiel am Tisch

Spieler / Bälle / Fliegenklatsche / Stuhl in der Box



„Netze“ trennen die Reviere.

Raum – Pingpong

Eine Fliegenklatsche ist ein langer „Arm mit Handgelenk“.

- Im Solospiel in der Box spielt man sich ein - allein mit dem Ball. Man hält den Ball per Hand / Schläger / Klatsche tippend / treibend / stellend in Bewegung und vergleicht miteinander die Ballkontakte. - Dabei kann man sich durchaus mit anderen ins Gehege kommen.
- Im synchronen Zuspiel tauscht man seine Bälle – „Weiß“ gegen „Gelb“ – beim „Rollspiel“ / im „Wurfspiel“ / „Stellspiel“ / „Prellspiel“ / „Tipp-Treib-Spiel“.
- Im Wettspiel auf dem Boden in begrenztem Raum spielt man sich aus: „Prellspiel“ über die Bank / „Stellspiel“ über eine Boxumrandung / „Tippspiel“ im Bodenfeld.

Balancierspiele



In der Gruppe



In Partnerarbeit



Im Wettspielvergleich

Stühle / Besen / ein Ball / Spieler in der Box



„Besen“ fegen nicht nur Stuben.

Hockey-Pingpong

Stielbesen / Handfeger sind „Hockeyschläger“.

„Je zwei Stuhlbeine bilden ein Tor.“

- Man kämpft um den Ball im Boxenfeld und sucht diesen jeweils in ein „Stuhl-Tor“ zu spielen. Punkt.
- Ein Spieler „auf dem Stuhl“ versucht jeweils die Angriffe auf die 4 Tore zu vereiteln.

„Die Flächen des auf dem Boden liegenden Stuhls bilden je eine Playbackwand.“

- Im Wechsel werden „Sitzfläche“ und „Stuhlboden“ bespielt nach Eishockey Art. Im Solo / im Doppelzuspiel / im Wettspielvergleich gegeneinander.

Schlagspiele

Netztisch / Topfhandschuhe / Spieler in der Box



Die „gepolsterte Hand“ ist die Urform vom „Schläger“.

Handschuh-Pingpong

Die „gepolsterte Hand“ ist ein Schläger. Topfhandschuhe umfassen den Unterarm mit.

- Stell- und Treibbewegungen gehen beim Handschuhspiel ineinander über.
- Man spielt mit gepolsterter Hand betont mit Vorhand in Angriffsbewegungen.
- Man eröffnet das Spiel mit Hilfsaufschlag vom Boden / am Tisch / von den Seitenlinien aus.
- Das Spiel gestaltet sich als „Angriff und Gegenangriff“.

Schlägerführung & Fingerspiel



Shakehand-Haltung



Vorhand / Rückhand



Daumen – Zeigefinger



„Links gegen Rechts“



RH = Daumensteuerung



VH = Zeigefingersteuerung

Treibspiele



Eigenzuspiel



Fangen in Schlagbewegung



Stellen



Direktspiel zur Gegenseite



Treiben bei Partnerzuspiel „Hilfsaufschlag“-Eröffnung

Korb / 10-20 Bälle / Spieler in der Box



Ein Korb ist eine Höhle, die alle Kleinlebewesen anzieht.

Beute-Pingpong

Der Ball ist ein „gejagtes Beutetier“. Korb / Netz sind „Fallen“.

Wenn Jäger einen Vogel oder Reh für sich haben wollen, fangen sie ihren erwünschten Wildling mit einem „Netz“ oder sie treiben ihn in die Falle „Korb“.

- Kids reizt es, Pingpongbälle gefangen zu nehmen. Sie werfen sie ihre Gefangenen in den Korb und zählen stolz ihre Beute.
- Der Übungsleiter gibt jedem ein „Fangnetz“ (= Köcher). Er schüttet viele Bälle in die Box und die Kids können die Jagd auf die springenden Mäuse eröffnen!
Eine Partei fängt weiße Bälle, die andere Gelbe!

Spiele an der Bank



Ball pusten



Ball balancieren



Ball erlaufen



Ball zurollen



Ball treiben



Ball stellen

Pylone / Fliegenklatschen / gelbe und weiße Bälle



Den Ball „mit Hand und Schläger“ sicher führen.

Slalom-Pingpong

Pylone sind „Wendemarken“.

- Zwei Mannschaften spielen im Staffelwettbewerb „Slalom-Pingpong“.

Je ein Spieler führt den Pingpongball durch den Parcours und wieder zurück. Und der Nächste, bitte!

„Ein Stuhl steht inmitten der Box. Die einzelnen Stuhlbeine bilden ein Labyrinth.“

- Man spielt sich den Ball durch die Stuhlbeine zu - den Stuhl umkreisend!
- Die Stuhlbeine sind einzeln zu umspielen!
- Man führt den Ball aus allen Ecken startend im Staffellauf!

Minitisch-Spiele



Spiel mit der Hand



Stellen / Treiben



Spiel mit dem Schläger



Rollen / Schupfen



Spinspiel „unters Netz durch“ Angreifen / Verteidigen



Tisch /Netz /Schläger /Frühstückbrett / 3 Spieler/ 2 Bälle in der Box



Die Höhe des Netzes steuert den Flug des Balles.

Geräte-Pingpong

Variation der „Spielmedien“ belebt das Spiel.

- Das Netz kann versetzt so befestigt werden, dass verschieden große Revieranteile zu vergeben sind.
- Zeit- / Raumvorteile verteilen die Chancen neu.
- Unterschiedliche Schlaginstrumente erwirken besonderes Spiel. - Ein „Frühstückbrett“ muss man beidhändig fassen. Man kann damit den Ball „schieben“ / „abprallen lassen“. Ein „Schläger“ kann den Ball „treiben“ / „schneiden“.

Brettspieler halten die Verteidigungsstellung. Angreifer arbeiten mit Ball und Schläger.

Tisch ohne Netz / vier Spieler / Ball / Handfeger /
Boxrückwand geöffnet



Der „Zuspieler“ lenkt mit viel Übersicht das Spiel des Partners.

Pingpong-Zuspiel

Ein Zuspieler ist eine „lebende Wand“, der die Bälle ins Lot bringt.

Der Zuspieler ist „Steuermann“. - Die „Umwege“ plant er als Übungsleiter mit Ein.

- Das Zuspiel im „Rollspiel“ dirigiert ein Handfeger. Die Läufer umlaufen bestimmte Hindernisse.
- Wird der Ball über die Seitenlinie zu Boden gerollt, so „fangen“ die Läufer den auf den Boden springenden Ball und spielen ihn im „Prellwurf“ zurück.
- Man ersetze „Handfeger“ durch „Kochtopfhandschuhe“.

Ball / Schläger / Spieler / Schuhbank in der Box



Der Streit um den Ball ist ein uraltes Kinderspiel.

Handikap-Pingpong

Spielaufgaben sind „Handikaps“. Sie beschneiden das freie Spiel.

Die „Schuhbank“ ist das „Netz“, das im Rundlaufspiel umlaufen wird. Drei Spieler müssen mit 2 Schlägern auskommen! Nach jedem Schlagwechsel ist für den Nächsten bzw. für den Mitspieler der Schläger abzulegen.

- Gespielt wird „im Raum“ / „über die Bank“ / „gegen die Bank“ im Rundlaufspiel.
- Man spielt „Rollspiel“ in Verbindung mit Laufaufgaben / „Stellspiel“ in Verbindung mit Rundlauf / „Prell- und Treibspiel“ in Kombination im Doppel.

Tisch / Auflagebrett / 2 Kanthölzer / 1 Ball / 2 Spieler / Schläger



Spiel „gegen den Berg“ ist ein Kampf um Selbstbeherrschung.

Gelände-Pingpong

„Zusatzbrett“ und „Kanthölzer“ laden zu Tischveränderungen ein!

- Man baut sich mittels Klotzunterlagen einen „Stufentisch“ / „Brückentisch“ / „Bergtisch“ / „Bodentisch“.
- Legt man die Kanthölzer auf den Tisch, so entsteht eine „Playbackwand“ für Rollspiele.
- Je nach Segmentierung durch die Kantholzaufgaben ergeben sich Formen von Tischverkleinerungen.
- Die Kanthölzer können als „Leitplanken“ für Billard-artige Rollspiele dienen.
- Unterlegt man das Spielbrett mittig durch ein Kantholz, so
- ergibt sich eine „Pin-Pong-Schaukel“. Der Ball stürzt zu Tale.

Tisch / Netz / Topfhandschuhe / Frühstückbrett / Bälle / 3 Spieler



Bunte Spielsituationen machen das Spiel lebendig.

Überraschungs-Pingpong

„Unterschiedliche Spielbedingungen“ fordern verschiedene Spielweisen.

- Mit gepolsterter Hand eröffnet man das Treibspiel gegen den konternden Brettwandspieler!
- Im „Doppel“ / im „2er-Team“ (Brettspieler / Handschuhkämpfer) - gestaltet man das Spiel in verschiedenen „Rollen“.
- Ist der Tisch zur Rückwand / Seitenwand hin versetzt, so ergeben sich unterschiedliche Spiel- und Bewegungsräume.
Seitenverengungen / Verkürzungen der Rückräume schaffen Vor- bzw. Nachteile zur Spielgestaltung!
Wer treibt den anderen in die Enge bzw. wer wendet die Not?

Brückentisch-Spiele



Bau eines Brückentisches



Ballspiel unter und auf die Brücke



Wettspiele an der Brücke

Spiel an zwei Tischen



Kids sind erfinderische Baumeister.

Wasserfall-Pingpong

Tisch-Boden bildet eine „Stufe“.

- Stellt man „zwei Tische“ zusammen, so spielt man am „Großtisch“
- Lässt man zwischen den Tischhälften einen Graben, so spielt am „Grabentisch“.
- Hat man ein „Auflagebrett und zwei Kanthölzer“, so baut man sich einen „Stufentisch“ / einen „Brückentisch“ / einen „Bergtisch“.
- Legt man ein Kantholz „Kopf-seitig“ auf ebenem Tisch, so kann man den Ball im „Playbackspiel“ rollen.
- Umrandet man mit Hölzern den „Berghang-Tisch“ und richtet man Spielfläche durch Figuren entsprechend ein, so kann man „Flipper-Pingpong“ spielen.

Stufentisch-Spiele



Treppenspiel



Brückenspiel



Spiel treppab



treppauf



Fangen



Werfen

Hinweise

- Zur Erstellung von „Spielboxen“ kann man „Wände“ / „Polster“ / „Kästen“ / „Umrandungsteile“ etc. nutzen.
- Bis zu 3 Boxen können in einem Kita-Spielraum zusammengestellt werden.
- Die Spielgruppen können von unterschiedlicher Größe gebildet werden.
- Die Boxmedien können so eingerichtet werden, dass sich die Spielinhalte einander ergänzen in Form einer „Spielreihe“.
 - Spiel mit verschiedenartigen Schlaginstrumenten.
 - Spiel bei unterschiedlichen Raumverhältnissen.
 - Spiel gegen verschiedene Gegenspiel-Stärke.
- Sich ergänzende Übungsspiele können im „Stationsbetrieb“ (= Jede Box hat ein eigenes Spielthema!) gestaltet werden.

Spielboxen schützen vor Störungen

SPIELANLEITUNGEN

Spielstunden

Kids erleben in Spielstunden sich und die Welt.



- Sie wollen im Spiel ergründen, was sie umgibt.
- Sie wollen sich in Erfahrung bringen in den Begegnungen mit den Dingen.
- Sie wollen sich beweisen und den Eltern zeigen, was sie können.



Eltern begleiten die Kids im Spiel.

Den Ball nach Gehör erfassen



Verabschiedungsritual: „Auf Wiedersehen bis zum nächsten Mal“
(mit den Füßen stampfend)
„P i n g – P o n g“

Klangspiele

- Den Klangboden erraten! Der Ball wird auf drei verschiedene Resonanzböden fallen gelassen, die von den Spielern – sie stehen mit dem Rücken zum Geschehen – je nach Klang zu bestimmen sind.
- Der Ball wird einem „blinden“ Spieler (Augenbinde!) zugerollt / zgedribbelt und soll zurückgespielt werden.
- Der aufspringende Ball ist nach 2. bzw. 3. Aufsprung zu fangen.
- Der gegen die Wand geworfene Ball ist nach 1. bzw. 2. Aufsprung auf den Boden einzufangen.
- Der hinter dem Rücken fallen gelassene Ball ist laut Gehör zu erlaufen und zu ergreifen.
- Zwei Spieler stehen mit dem Rücken zueinander und lassen ihren Ball möglichst gleichzeitig fallen (einer nach dem anderen). Man erläuft jeweils den Ball des anderen.

Den Ball gefangen nehmen



Ball-Fangspiele

Den Ball in seiner rhythmischen Bewegung erfassen.

Zielübungen

- Den Ball in die Schüssel werfen / prellen / rollen lassen!
- Den Ball beidhändig „mit Hand und Schläger“ ergreifen und aus verschiedenen Positionen und unterschiedlichen Distanzen ins Ziel werfen!
- Den Ball gegen die Wand / auf den Tisch / zum Mitspieler hin „mit Schläger und Hand“ werfen und fangen!
- Den Ball vom Schläger auf den Boden / auf den Tisch abrollen lassen und nach Aufsprung hoch stellen / antippen / dribbeln / treiben!
- Den Ball in mehrere Reifen springen lassen / auf mehrere Tisch aufspringen lassen / die Treppe hinunter springen lassen!
- Sich den Ball am Tisch zuwerfen und nach Aufsprung auf Tisch – Boden fangen!
- Den Ball am „Bergtisch“ anspringen und über einzelne Ziel-Linien dirigieren!

Den Ball rotieren & springen lassen



Reifenspiele

Den Ball zum Tanze führen.

Rotationsspiele

Den Reifen am Körper kreisen lassen / Den Reifen im Lauf treiben / Sich den Reifen zurollen / Den Reifen wie einen Kreisel tanzen lassen.

Die auf dem Boden ausgelegten Reifen durchspringen! Allein / mit dem Partner.

- Bälle „im Reifenfeld“ auf dem Boden rotieren / springen lassen! Jeweils bis zum Crash.
- Den Ball „auf dem Reifenrand“ tanzen lassen.
- Den Ball vom Boden aus „in den Reif“ springen lassen.
- Im Kniestand den Ball „im Reifen“ dribbeln / stellen.
- Bälle „im Reif“ zuspielen / pusten / stellen.
- Bälle „von Reif zu Reif“ prellen / heben / purzeln lassen.
- Den Ball jeweils „in den Reif“ spielen / werfen / prellen / treiben.
- Den Ball „durch den Reif“ zielsicher spielen.

Den Ball tanzen & springen lassen



Schüsselspiele

Den Ball rotieren und katapultieren.

Beschleunigungsspiele

- Den Ball „in der Schüssel“ rotieren lassen / Ihn heraus katapultieren.
- Den Ball pustend „auf dem Schüsselboden“ tanzen lassen.
- Den Ball „aus der Schüssel“ zu Boden fallen lassen und auffangen.
- Den Ball „aus der Schüssel heraus“ hochwerfen und nach Aufsprung auf den Boden fangen.
- Den Ball „in umgestülpter Schüssel“ auf dem Tisch / auf dem Boden / an der Wand zappeln lassen.
- Mit dem „Ball in der Schüssel“ laufen! Staffellauf. Parcours.
- Zwei Spieler lassen gleichzeitig ihren Ball „aus der Schüssel“ zu Boden fallen und erlaufen jeweils den Ball des anderen.
- In die „auf den Tisch stehende Schüssel“ den Ball werfen / prellen / spielen.
- Den über den Tisch rollenden Ball in die Schüssel spielen.

Den Ball im Spiel halten & einander ausspielen



Bodenspiele

Den Ball im Bodenfeld halten.

Spielformen

Solospiele

Den Ball alleine spielen. Werfen und fangen.

Sich selbst zuspielen „Linke Hand gegen rechte Hand“.

Gegen die „Playback-Wand“ spielen.

Partnerspiele

Sich den Ball zuspielen. Im Sitzen / Stehen / Laufen.

Den Ball erfolgreich im Spiel halten bzw. den Mitspieler zum Punkt kommen lassen.

Doppelspiele

Abwechselnd den Ball spielen.

Gruppenspiele

Einer nach dem anderen den Punkt ausspielen!

Wettkampfspiele

Gegeneinander zu Zweit oder im Doppel.

Nach „Sonderregeln“ das Spiel gestalten.

Punkterfolge gegeneinander auszählen.

Sich den Ball zurollen & im Spiel halten



Spiel „unters Netz durch“

Den Ball im Wettspiel tanzen lassen.

Rollspiel

- Auf dem Boden sitzend / liegend / kniend sich den Ball zurollen „mit der Hand“.
- Am Tisch - der Seitenlinie entlang wandernd - sich den Ball zurollen mit dem Schläger „in beidhändiger Haltung“.
- Sich mit Vorhand den Ball am Tisch zurollen und dabei den Tisch im „Rundlaufspiel“ umkreisen.
- Den Ball am „Bergtisch“ Rückhand / Vorhand im Spiel halten.
- Den Ball auf ansteigender Bank „am Berg“ kniend / gehend zum Gipfel hin rollen.
- Den Ball „unters Netz durch“ Rückhand / Vorhand im Spiel halten.
So auch zwei Bälle.
- Den Ball – alleine / zu Zweit / im Gruppenspiel – auf dem Boden im Raum „mit Besen“ / „Handfeger“ / „Fliegenklatsche“ - führen / schieben / sich zuspieren / gegen die Wand im Spiel halten / ins Ziel spielen.
- Den Ball auf der Bank rollen lassen und im Lauf einholen

Den Ball antippen & dribbeln



Tellerspiele

Den Teller auf dem Tisch oder auf dem Boden mit einer Hand drehen / in die Luft rotierend werfen und fangen / sich zuwerfen und fangen.

Tellerspiel

- Den Ball „im Teller“ rotieren lassen.
- Den Ball „auf dem Teller“ tippend springen lassen / Den Ball bei „Teller-Wenden“ Rückhand / Vorhand tippen.
- Den Ball zu Boden rollen lassen und „mit dem Teller“ auffangen.
- Den auf den Boden fallen gelassenen Ball „mittels des Tellers“ hoch hieven in fortgesetztem Treibspiel.
- Den Ball zu Boden fallen lassen und gegen die Wand treiben. Ihn nach Bodensprung wieder „und Hopp!“ anheben und weiter spielen.
- Sich den Ball „über den Zaun“ zuspieren! Dabei jedesmal den Ball „sich zustellen“- quasi im Zwischenspiel sich den Ball zum Schlag vorbereiten – und spielen.
- Den Ball vom Boden „auf den Tisch“ heben! Ihn zu Boden springen lassen und weiter spielen.

Den Ball werfen & springen lassen



Brückenspiele

Auf, über und unter die Brücke durch.

Brückenspiel

Ein Brückenbrett wird auf zwei Seitplanken / auf 4 Pfeiler (Becher) gelegt.

- Der Ball wird „unter die Brücke durch“ gepustet / mit der Hand Gerollt.
- Der Ball wird mit dem Schläger - RH / VH - so rotiert, dass er nicht ins Springen kommt.
- Sich den Ball „und: hopp-hopp“ (Ufer-Brücke-Ufer) im Prellwurf zuspieren und fangen.
- Sich den Ball „hopp-hopp“ (Brücke-Ufer) zuwerfen und fangen! Auch 2 Bälle gleichzeitig.
- Den Ball „hopp-hopp-hopp“ (Brücke-Ufer-Boden) - quasi im Wasserfall - „über die Stufen“ springen lassen und fangen.
Auch 2 Bälle gleichzeitig.
- Den Ball mit dem Schläger „über die Brücke“ / „auf die Brücke“ spielen.
- Doppelte Schlägerhaltung gegen Vorhand.

Den Ball sich von der Wand zurückspielen lassen



Playbackspiel

Spiel gegen unbeirrbaren Gegenspieler.

Playbackspiel

- Den Ball gegen die Wand rollen / schupfen / treiben.
- Den Ball aus frontaler Stellung mit RH im Spiel halten / aus Eckstellungen jeweils erlaufen und spielen.
- Den Ball bei Partnerspiel im Spiel halten.
- Den Ball in überschaubaren Folgen (1-4 Schläge) / rhythmischen Schlagfolgen (RH / VH) spielen.
- Den vom Übungsleiter zugespielten Ball im Team der Gruppe zurückspielen.
- Den Ballwechsel im Wettspiel gegeneinander an der Playbackwand punktend ausspielen.
- Den Ball im „Tisch-Wand-Spiel“ nach Aufschlagart prellen.
- Den Ball vom Tisch weg „gegen die Schrägwand“ schupfen / treiben.
- Den Ball vom Boden aus „gegen die Bergwand“ jeweils nach Zwischenstellen treiben.

Den Ball führen & rotieren lassen



Bank-Spiele

Die Bank umlaufen / begehen / besteigen.

Die Bank überspringen / besetzen / überrutschen.

Bankspiel

- Den Ball – kniend - mit dem Schläger mit VH anspinnen / mit der Hand zurückspielen.
- Sich mit RH zurollen - im Sitz gegenüber.
- Sich zurollen! Einer im Sitzen mit RH, der andere im Kniestand seitlich zur Bank mit VH.
- Den Ball im Grätschsitz gegen den „Berg“ (= Bank als Rutschbahn umgebaut) spielen.
- Den Ball gegen den Berg hinauf mit VH zum Gipfel treiben / abrollen lassen und erlaufen.
- Sich den Ball über den „Zaun“ (=Bank) prellend zuwerfen! So auch zwei Bälle bei gleichzeitigem Treibwurf.
- Den Ball prellend über die Bank springen lassen, ihm nachspringen und einfangen.
- Sich den Ball zuspielen (= über den Zaun heben) im Knien.

Den Ball anspinnend rollen



Spiel unterm Netz durch

Den Ball im Wettspiel tanzen lassen.

Rollspinspiel

- Im „Rundlaufspiel“ den Ball mit der Hand „unters Netz durch“ mit VH rollen.
- Sich im Kniestand den Ball bei abgedecktem Schlägerblatt auf der Bank mit Vorhand anspinnend zurollen.
- Sich am Tisch mit Rückhand den Ball anspinnend zurollen - der Seitenlinie entlang wandernd.
- Den Ball am Bergtisch mit Rückhand / Vorhand „anspinnen“ – allein / zu Zweit spielen.
- Den Ball am Bergtisch jeweils „über eine Ziellinie“ (= Punkt) im Wettspiel erspielen.
- Den Ball – alleine / zu Zweit / im Gruppenspiel – „spinnend“ auf der Bank / am Bergtisch / am Tisch / gegen die Wand im Übungsspiel im Spiel halten.
- Rollspin-Wettspiel „unters Netz durch“. Zwei Gymnastikstäbe als Bande an der Seitenlinie spielen mit.

Den Ball erlaufen & fangen und spielen



Laufspiel

Den Ball um Tisch und Wendemarken laufen und erjagen.

Laufspiele

- An den Händen fassen und als „Schlange“ den Parcours durchlaufen.
- Den Ball hochwerfen und nach 2. /3. Aufsprung auf den Boden fangen.
- Zwei sich gegenüber stehende Spieler lassen ihren Ball fallen - „auf den Boden“ / „auf den Tisch“ – und jeder erläuft und fängt den Ball des anderen.
- Auf dem Tisch den Ball rollen im „Rundlauf“.
- Den Ball gegen die Wand schlagen und nach doppeltem Aufsprung auf den Boden mit Schläger und Hand fangen.
- Im Rundlaufspiel den Ball über den „Zaun“ heben, das Netz umlaufen, ihn ergreifen / spielen.
- Den Ball rollend im Spiel halten! Ein Zuspieler sichert das Ballspiel, 2 – 4 Spieler umlaufen Wendemarken / den Tisch / die Bank.
- Im „Staffelspiel“ den Ball auf dem Boden pustend treiben.

Den Ball erlaufen & fangen



Fangnetz-Spiele

Den Ball reaktionsschnell sichern.

Fangnetz-Spiele

- Ca. 30 auf dem Boden im Raum gestreute Bälle mit dem Fangnetz einzusammeln.
- Ca. 10 in die Box geschüttete Bälle im Sprung einfangen.
- Nach allen Seiten vom Tisch rollende Bälle (Zuspieler!) sind nach Aufsprung auf den Boden aufzufangen.
- Der Ball wird im Prellwurf - wie beim Aufschlag - ins Spiel gebracht. Er wird mit dem Fangnetz jeweils am Tisch abgefangen / vom Boden aufgefangen.
So auch abwechselnd.
- Der Ball wird von unter der Tischkante direkt übers Netz geworfen / abgefangen.
- Der Ball wird jeweils nach Flug übers Netz auf den Tisch - nach doppeltem Aufsprung auf den Boden gefangen.
- 2 bis 4 Spieler werfen aus einem Balleimer die Bälle ein! Im Prellwurf / Treibwurf sucht man den Fänger auszuspielen.
- Hilfsaufschlag - Bälle sind abzufangen.

Den Ball schupfend im Spiel halten



Schupfspiel

Den Ball sicher spielen / platzieren.

Schupfspiel

- Den Ball prellend Vorhand mit „Hand und Schläger“ einwerfen / fangen.
- Den Ball „bei doppelter Schlägerhaltung“ – mit RH - übers Netz schieben / schupfend im Spiel halten.
- Sich den springenden Ball bei Zuspiel zurück schupfen.
- In der Gruppe den Ball zum Übungsleiter zurückspielen.
- Im Lauf um Hindernisse den Ball schupfend im Spiel halten.
- Den Vorhand-Prellball zurückschupfen.
- Den mit Hilfsaufschlag „Schupf“ - Ball fallen lassen und nach Aussprung übers Netz schieben (RH / VH) - ins Spiel bringen.
- Den Ball von der RH-Seitenlinie am Netz mit VH-Hilfsaufschlag einspielen und - RH/VH - das Spiel fortsetzen.
- In eingegrenztem Feld (Parallele / Diagonale) sich im Wettspiel „Schupf“ messen

Den Ball treiben & abblocken



Treibspiel

Den Ball in Angriff nehmen.

Treibspiel

- Den Ball zu Boden fallen lassen und nach Aussprung hoch heben - nach vorn.
- Fortsetzend Treiben im Raum / gegen die Wand spielen - jeweils zwischendurch antippen (=Zwischensprung), „hoch stellen und zu Boden fallen lassen“.
- Sich den Ball auf dem Boden zuspieren - über die Boxumrandung / auf den Tisch / jeweils nach Zwischensprung auf dem Boden.
- Den Ball per Hilfsaufschlag (= Ball fallen lassen und spielen) - vom Boden aus / vom Tisch aus - in die gegnerische Hälfte spielen.
- Der Gegenspieler lässt den Treibball bei doppelter Schlägerhaltung „abprallen“ (= Block).
- Den Ball von der RH-Seitenlinie aus per Treibschlag ins Spiel bringen! Gegenspieler „zieht dagegen“.

ANHANG

KITA - Ausstattung

Tischtennisplatten

= 2 Auflageplatten zum Kita-Tisch

Größe

Jeweils ca. 20 cm länger / 15 cm breiter als „Normtisch“ der Kita (= 70 x 140 cm).

Spieltisch = 100 x 180 cm. Ca. 85 x 90 je „Halbtischplatte“.

Altersgemäße Spielverhältnisse

- Farbe: dunkelgrün / weißer Rand.
= spielfreundlich
- Tischaufgabe: rutschfeste Gummierung..
= Sicherungshaftung
- Rand: abgerundete Grund- / Seitenlinien / Tischecken.
= Stoßsicherheit

Stellbalken

= Auflagen zur Spieltischvariation

Größe

Höhe 15 cm / Breite 10 cm / Länge 70 cm (vgl. „Tischbreite“)

Funktionaler Tischaufbau

- „Balken-Auflage“ an Netz- bzw. Seitenlinien.
= „Playback-Wand“
- „Balken-Unterlage“ unterbaut / verkanntet die Spielfläche.
= „Bergtisch“ / „Hangtisch“ etc.
- „Doppel-Auflage“ erhöht die Spielfläche.
= „Stufentisch“ / „Brückentisch“

Formen funktionaler Spieltische

Tischaufbau

T = Grundtisch: Kita-Tisch / Terrassen-Tisch

U = Unterlage: Antirutsch-Teppichunterlage

K = Kantholz: 8 x 10 cm - Umbauhölzer

P = Platten: 80 x 90 cm - Auflageplatten (2)

40 x 80 cm – Umbauplatten (2)

Spieltische

- „Bodentisch“ 4 K / 2 P 2
Auflageplatten werden auf 4 Umbauhölzer gelegt.

- „Boden-Berg“ 2 K / 2 P / 1 U 2
Auflageplatten bilden zur Mitte hin einen „Berg“.
- „Normtisch“ 1 T / 2 U / 2 P / 3 K
Rutschfeste Unterlagen und 2 Platten verwandeln den Kitatisch zum „Spieltisch“. Klotzaufbau bildet das „Netz“.
- „Playbacktisch“ 1 T / 2 U / 1 P / 2 K
Klötzer bilden für Rollspiele die Playback-Wand.
- „Stufentisch“ 1 T / 2 U / 2 K / 2 P
Klötzer / Umbauplatte auf einer Hälfte des Spieltisches postiert.
- „Brückentisch“ 1 T / 2 U / 2 K / 3 P
Klötzer / 1 Umbauplatte mittig Spieltisch postiert.
- „Berghang“ 1 T / U / 2 K / 2 P
Klotz / Umbauplatte steigend zur Mitte bzw. Seitenlinie hin.
- „Talsenke“ 1 T / U / 2 K / 2 P
Klötzer / Umbauplatten fallend zur Mitte an der Grundlinie.
- „Bergkamm“ 1 T / U / 2 K / 2 P
Klötzer / Umbauplatte hängend zur Seitenlinie hin.

- „Tischschaukel“ 1 T / U / 2 K / 4 P
Klotz mittig Umbauplatte.
- „Board-Flipper“ 1 T / 5 K / 1 P / Figuren
Ein „Bergtisch“ eingerahmt von Klötzern bildet die Spielfläche.
Diverse Figuren stellen sich „im Irrgarten“ den rollenden Bällen in den Weg.
Endlich landet „im Ausgang“ in einen Fangkorb.

Netzgarnitur

= Höhe verstellbar

- Halterung: flächige Tischauflage / Schraubfestigung.
= Handhabung einfach
- Am Netzpfosten „herausziehbar“ bei haftender Spannung.
= Höhe variabel
- Netzfläche: ca. 10 cm dehnbar.
= Ausrichtung versetzt

Schläger

= Hölzer unterschiedlichen Klangs

- Form: rundlich oval / ca. 1,5 cm verkleinert.
= Treffsicherheit

- Belag: Noppen innen / griffig / fest verklebt / rot-schwarz.
= strapazierfähig
- Griff: konisch ausgeformt / dünn / umfassbar.
= handlich

Bälle

= vergrößert / weiße / gelbe

= gute Spielkontrolle

Spielbox

= Abgrenzungsteile

= Spielfeldumrandung

- Einzelelement

= „Bodennetz“

- Einzelteile

= „Laufplanken“

= „Trennungswände“

- Gesamtkomposition

= „Spielhauswände“

Spielgeräte

= vgl. Hausgeräte

„Handgeräte“ = „Spielmedien“

Zu den allgemeinen Sportgeräten (Bank / Kasten / Schemel / Matte) und den

üblichen Hausgeräten (Tisch / Stuhl / Geschirr / Körbe) will die „Spielboxausstattung“ Inventarbeispiele aufzeigen.

- Reifen unterschiedlicher Größe / gerillt.
- Fangnetze / köchergroß.
- Zielkörbe / bodengepolstert.
- Ballschachteln / Bälle groß.
- Fliegenklatschen / blau / rot.
- Kleinbesen / Lang-Stiel / Kurz-Stiel.
- Spielschüsseln / mittelgroß.
- Campingteller / kuchentellergroß.
- Handbecher / unterschiedlich groß.
- Topfhandschuhe

Literatur- und Quellenverzeichnis

Der Autor fasst jahrzehntelange Spiel-, Unterrichts-, Ausbildungs- und Vereins-Erfahrungen zusammen sowie Erfahrungen von aktueller Praxis in Kita-, Grundschul-, Behinderten- und Vereins-Gruppen.

Die Reihe: Werner Heissig

TISCHTENNIS

KIDS & KITA

Band 1 Kleine Spiele

Band 2 Kita-Tischtennis

Band 3 Praxis-Cards

SCHULE & VEREIN

Band 1 Anfängertraining

Band 2 Fortgeschrittenentraining

Band 3 Wettspieltraining

ABI & LEHRE

Band 1 Oberstufe

Band 1 Tischtennistheorie

Quellenhinweise

Der Autor greift „kursorisch“ auf Grafiken und Bildern aus früheren Veröffentlichungen zurück.

Werner Heissig:

		Funktionalmethodik, GEWO 1974
TISCHTENNIS	1	Faszination des kleinen Balles, Busse 1976
	2	Technik und Taktik des schnellen Spiels, Busse 1976
	3	Training und Wettkampf, Busse 1979
TISCHTENNISSPORT		Die Kunst des weißen Balles, Busse 1982
METHODIK		Lehrplan DTTB / BLV 1982

Praxisfotos: „kursorisch“ Christel Weber / Werner Heissig

Kita-Gruppen, Bleichenbach, 2009 f. / Nachwuchs-Gruppen, TTV Selters, 2007 ff. / Grundschul-AG, Ortenberg, 2007 ff. / Tischtennis-AG, GS Konradsdorf, 2008 f.,

Inhalt

225 Spielszenen in Bild

139 Anleitungen zum Spiel

21 Beispielsituationen zu kreativem Spiel

„Sprachbilder“ zur Spielvermittlung
&
Hinweise zur Spielgestaltung

Der Autor

Projektleiter Schulsport im Hessischen Tischtennis-Verband. OStR. i. R.



Werner Heissig