

## **Spielformen im Tischtennis – Alternativen zum klassischen Rückschlagspiel**

Tischtennis ist DIE Freizeitsportart, denn sie kann in jedem Alter und überall gespielt werden. Dabei sind die Rahmenbedingungen durchaus veränderbar: Schläger, Bälle, Netze und Tische sowie die Regeln können schnell und einfach variiert werden. Hier ist die Kreativität der Schüler/-innen ebenso gefragt wie die der Lehrer. Des Weiteren sind die Materialbedingungen an den Schulen ebenso unterschiedlich wie die Klassengrößen etc.

In diesem einstündigen workshop werden zunächst Doppel-/Mannschaftsspiele im Tischtennis vorgestellt. Diese sollen dann in Kleingruppen weiterentwickelt werden, um den individuellen Rahmenbedingungen Rechnung zu tragen. Diese Aufgabe kann im Unterricht natürlich auch auf die Schüler/-innen übertragen werden.

### **Kreuzchenturnier:**

Ein Doppeltturnier. Alle Spieler werden untereinander auf einen Turnierbogen geschrieben. Es werden je nach Anzahl der Spieler Nummernzettel erstellt. Jede Zahl wird doppelt geführt. Vor jeder Runde wird anhand dieser Zettel eine neue Doppelpaarung sowie ein neues Gegnerpaar ausgelost. Beispiel: Die beiden Spieler mit der Nr. 1 spielen gegen die beiden Spieler mit der Nr. 2, die 3er gegen die 4er usw. Bleibt am Ende ein Spieler übrig (z.B. bei 17 Teilnehmern), so erhält dieser ein Freilos. Bei zwei Spielern zu viel (also z.B. 18) spielen die beiden ein Einzel, bei drei Spielern zu viel (also z.B. 19) gibt es ein Einzel und ein Freilos.

Am Ende jeder Runde erhalten die Sieger ein Kreuzchen, die Verlierer einen Kringel auf dem Turnierbogen. Gewonnen hat am Ende der, der die meisten Kreuzchen hat.

<i>Name</i>								<i>Gesamt</i>	<i>Rang</i>
Paul	X	X	0	0	X	X	X	5	2.
Manfred	0	X	X	X	0	0	X	4	3.
Petra	X	X	X	0	X	X	X	6	1.
Heinz	0	0	0	0	X	0	0	1	7.
Britta	0	0	X	X	0	0	0	2	5.
Nicole	X	X	0	X	0	X	0	4	3.
Erwin	0	0	0	X	0	0	X	2	5.

## **Rundlauf nach dem Milchcup-System**

Der Milchcup ist ein Schulturnier für Vierer-Mannschaften im Rundlauf. Es wird nach normalen Rundlaufregeln gespielt, entscheiden ist aber der Erfolg der Mannschaft. Der Sieger des Endspiels holt keinen persönlichen Punkt, sondern einen für das Team.

Zu Beginn stellen sich beide Teams gegenüber auf, der Aufschlag wird ausgelost. Dann beginnt der Rundlauf; wer einen Fehler macht scheidet aus. Sind nur noch Spieler einer Mannschaft im Rennen so bekommt das Team einen Punkt; stellen beide Teams einen Spieler für ein Endspiel so wird hier der Punkt vergeben.

Kernfragen für die Weiterentwicklung von Spielen:

- ❖ Welche Regeländerungen sind für die Gruppe sinnvoll?
- ❖ Welche Materialbedingungen / -veränderungen müssen bedacht werden?
- ❖ Wie kann man die Spielbedingungen motivierend und spassbetont gestalten?
- ❖ Wie kann durch veränderte Rahmenbedingungen auch die Spielfähigkeit der Schüler/-innen verbessert werden?

Literatur:

Eine vollständige Literaturliste (kommentiert) finden Sie unter [www.wttv.de](http://www.wttv.de) / Sportentwicklung / Schulsport / Universitäten

Kontaktadresse des Referenten:

Norbert Weyers  
Westdeutscher Tischtennis-Verband  
Friedrich-Alfred-Str. 25  
47055 Duisburg  
Tel.: 0203 6084915  
norbert.weyers@wttv.de