

## Kolonnentraining - nein danke

„O, ihr alle, die ihr euch der Erziehung weihet, lernet, ich bitte euch, lernet mit Kindern spielen!“  
 Ch. G. Salzmann,  
 1806

„Gruppen-Training mit mehr als vier Kindern ist nicht möglich!“, diese Aussage vieler Trainer hört man immer wieder. Im leistungsorientierten Trainingsbetrieb stimmt dies mit Einschränkungen, im Breitensport, Anfänger- und Jüngstenbereich in Schule und Verein überhaupt nicht.

Was steckt hinter dieser antiquierten Aussage? Nach wie vor halten viele Übungsleiter an alten Trainingsstrukturen fest und stehen neuen Methoden und Vermittlungsansätzen mehr als kritisch gegenüber. Viele Trainer meinen, dass ihr Training nur durch Frontalunterricht gelingt und durch das eigene Zuspiel die Spiel-

fähigkeit der Schüler nachhaltig verbessert wird. Diese Art der Spielvermittlung verhindert eine Abkehr vom Kolonnenunterricht.

Das Öffnen hin zu Trainingsformen, bei denen die Schüler im Mittelpunkt stehen mit einem hohen Eigenspielanteil bringen einen höheren Lernerfolg.



Abb. 1: Großgruppentraining in einer Sporthalle mit 24 Kindern

**Ballmaterial:** Es ist wünschenswert, dass unterschiedliches Ballmaterial zum Üben und Spielen eingesetzt wird, um koordinative Aspekte umfassend zu schulen.

Die Vorteile des Großgruppentrainings im Anfängerbereich sind sehr vielfältig. Die Stundeninhalte sind durch die große Anzahl an Kindern wesentlich spielorientierter. Weiterhin werden gruppenspezifische Prozesse sowie das Sozialverhalten der Teilnehmer geschult. Durch das vermehrte Spielen bestehen umfangreiche Möglichkeiten für eine motivierende und abwechslungsreiche Unterrichtsgestaltung. Das Baukastensystem

der „Heidelberger Ballschule“ sollte als Basis auf jeden Fall mit genutzt werden.

Es ist zu beachten, dass beim Großgruppentraining ein höherer Organisationsbedarf seitens der Unterrichtenden erfüllt werden muss. Hier gilt das Motto „Übung macht den Meister“ und mit fortlaufender Erfahrung minimiert sich der Aufwand.

Ausgediente Trainingsformen wie das Kolonnentraining sollen schnellsten aus dem Methodenspektrum des Trainers entfernt werden. Dieser ist beim Großgruppentraining Begleiter und Moderator. Voraussetzung ist das pädagogische Geschick im Umgang mit Schülern.

Großgruppentraining im Bereich Kooperation Schule-Verein oder auch

im Anfängerbereich der Vereine bringt große Lernerfolge bei den Kindern, die sich in der Lernstufe „rot“ des Play+Stay-Systems befinden.

Es ist möglich, mehr als 20 Kinder parallel in einer Sporthalle oder auch auf einem Tennisplatz sinnvoll zu beschäftigen.

- Nutzung der gesamten Sporthallenfläche
- Nutzung der vorhandenen Geräte der Sporthalle unter Einbeziehung verschiedener Schlaggeräte, Bälle und Ziele
- Regelanpassungen durch Reduktion des Zeitdrucks beim Spielen - der Ball darf zweimal springen, der Ball darf mit dem Schläger gestoppt werden.
- Das Spielen steht im Vordergrund nicht das Techniklernen.

# Stationswettbewerb mit Schulklassen

Die nachfolgend exemplarisch vorgestellten Spielstationen eignen sich für 24 Schüler. Insgesamt umfasst der Zirkel sechs unterschiedlichen Aufgaben. Die-

se sind alle spiel- und wett-kampforientiert.

An jeder Station spielen jeweils vier Kinder mit- oder gegeneinander.

Die Schüler tragen an jeder Station ihre Ergebnisse in die Stationskarten ein. Pro Station werden etwas fünf Minuten Spielzeit benötigt.

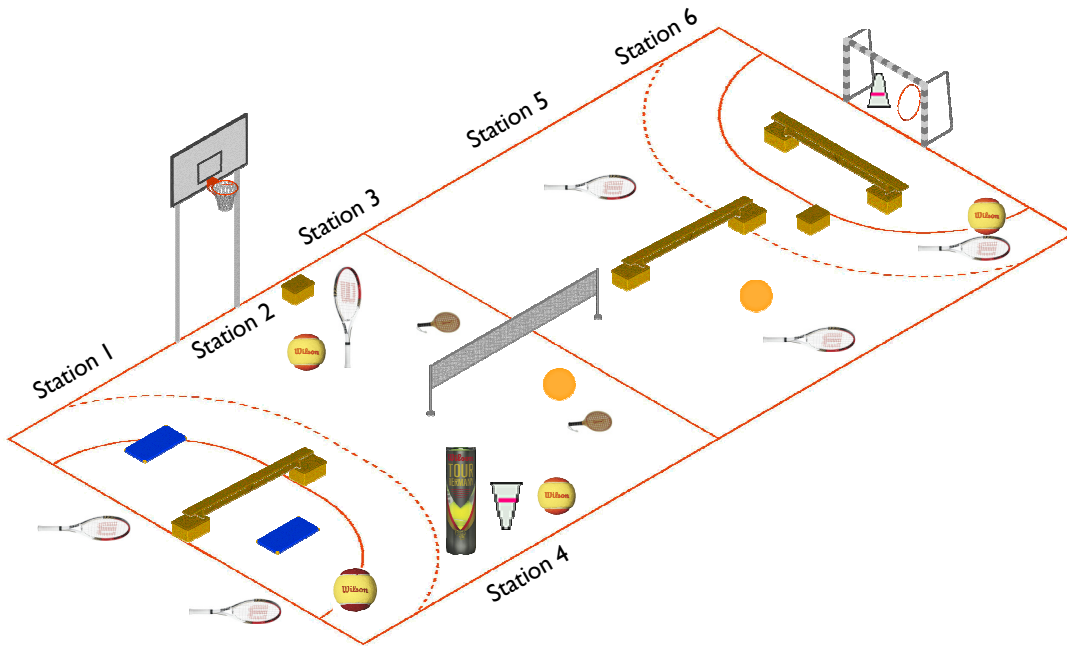


Abb. 2: Aufbauplan für eine Sporthalle mit der Länge von ca. 20 Metern

An jeder Station befinden sich vier Schüler. Zwei spielen aktiv, die beiden anderen sind Schiedsrichter.

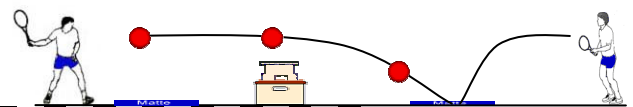
## Zeitungsspiel

Zwei Kinder spielen mit einem Softball miteinander über ein Netz (Turnbank) und versuchen, eine auf dem Boden liegende Zei-

tung im gegenüberliegenden Feld zu treffen.

Gelingt dies, wird der Ballwechsel sofort gestoppt und das erfolgreiche Kind legt die eigene Zeitung um eine Länge nach hinten.

Welcher Spieler erreicht mit seiner Zeitung als erstes eine bestimmte Markierung?



## Dunking-König

Zwei Kinder spielen miteinander. Der Anspieler wirft acht Bälle (Play+Stay Stufe orange) von einem Kasten aus im Stehen von unten zu.



Dieser versucht nun die Bälle in einen Basketballkorb zu spielen.

Wer trifft am häufigsten in den Korb?

## Speckbretttennis

Zwei Kinder spielen mit Speckbrettern als Schlaggerät und Softball (wahlweise Wasserball) im Badmintonfeld über das Netz bis sie-

ben Punkte gegeneinander.

Der Ball darf den Boden einmal berühren und darf auch mit dem Speckbrett gestoppt werden.



Die Druckvorlagen der sechs Stationskarten finden Sie als Download unter: [www.tennistraining-junior.de](http://www.tennistraining-junior.de) Rubrik „Leserservice“

Passwort service2013-2

### Hütchenspieler

Zwei Kinder spielen miteinander. Ein Kind wirft acht Tennisbälle der Play+Stay-Stufe orange von unten aus fünf Metern Entfernung seinem Partner zu. Dieser soll die Bälle mit einer Balldose (Joghurt-

becher, Hütchen) fangen.

Beim Spiel mit dem Hütchen können auch Softbälle oder Bälle der Play+Stay-Stufe rot verwendet werden.



### Wasserball-Duell

Zwei Kinder spielen mit einem Wasserball im Kleinfeld über ein Netz (Turnbank) bis sieben Punkte gegeneinander.

Der Ball muss mit der Hand von unten geschlagen werden und darf



einmal auf dem Boden aufspringen.


Der Ball darf auch als Volley gespielt werden.

Das Ziel ist es den Partner gekonnt auszuspielen.

Abb. 3: Exemplarische Stationskarten


## Station 2

### Dunking-König



www.tennistraining-junior.de


Dein Partner wirft dir acht Bälle von unten zu. Du versuchst diesen in den Basketballkorb zu spielen. Der Ball darf einmal am Boden aufkommen.  
 Pro getroffemem Korb bekommst du einen Punkt.



Name	Punkte


## Station 4

### Hütchenspieler



www.tennistraining-junior.de

Dein Partner wirft dir acht Bälle von unten zu. Du versuchst diesen mit der Dose zu fangen. Der Ball darf einmal am Boden aufkommen.  
 Pro gefangenem Ball bekommst du einen Punkt.



Name	Punkte



### Das Runde muss ins Eckige

Zwei Kinder spielen miteinander. Der Anspieler lässt den Ball (Play+Stay Stufe orange) von einem Kasten aus im Stehen fallen und der Partner soll diesen über

ein Kleinfeldnetz (Turnbank) in ein Handballtor – Distanz ca. sieben Meter – spielen.

Im Tor können zusätzliche Ziele aufgestellt werden. Für jeden Treffer können Extrapunkte vergeben werden.