

Talentino-Tennis und Ballsporthage als Vereinsevent durchführen

Konzept:

Die Talentino-Tennis und Ballsporthage sind in der KAT 4 der BTV-Kids-Turnierserie eingegliedert. Sie dienen vorwiegend als Anschlussangebot für Kindergarten- und Schultennisaktionstage. Der Talentino-Tennis-Scout, der die Aktionstage begleitet hat, kann auch einen Talentino-Tennis- und Ballsporthage im Verein anbieten.

Aber natürlich kann jeder Verein einen solchen Talentino-Tennis und Ballsporthage als Vereinsevent planen und so seinen Mitgliedern oder Geschwisterkindern spannende Stunden bieten! Die Kinder brauchen dafür keine oder nur sehr geringe Vorerfahrung im Tennis.

Die folgende Anleitung gibt die wichtigsten Hinweise für das spaßorientierte Turnier für die Kleinsten im Verein:

Materialien und Platzbedarf:

- 1-2 Tennisplätze
- Ca. 10 Tennisschläger (Kleinfeld)
- Ca. 20 rote Tennisbälle
- Mindestens 2 Gymnastikbälle, oder Overballs, mindestens 2 Wasserbälle
- 1-2 Kleinfeldnetze
- Hütchen oder andere Markierungshilfen

Durchführung:

Alle Kinder sind bis zum "Ende" dabei, keiner scheidet aus. Das "reine" Turnier sollte nicht länger, als eine- 1,5 Stunden dauern!

Je nachdem, ob es als Event (Aktionstag) oder als reines Turnier durchgeführt wird, kann die Pausengestaltung variieren und die Gesamtzeit verlängert werden. Es ist zu berücksichtigen, dass sich 4-8 Jährige Kinder noch nicht über einen längeren Zeitraum konzentrieren können.

Je nach Teilnehmerzahl können die Übungen in Stationsform (ein Helfer pro Station) oder gemeinsam hintereinander durchgeführt werden. Auch die Übungsanzahl kann je nach Art des Events und Summe der Teilnehmer variieren. Empfohlen werden: 1 Staffelspiel, 3 allgemeinsportliche Übungen, 2 tennisspezifische Übungen und eine Tennisspielform. Im Folgenden sind Übungen zur Auswahl aus den unterschiedlichen Kategorien aufgelistet. Der Bewertungsbogen erleichtert die Durchführung, Organisation und Auswertung.

Natürlich kann der Talentino-Tennis- und Ballsporttag auch komplett ohne Punktwertung im Stationsbetrieb durchgeführt und beliebig durch Mannschaftsspiele, Fangspiele oder Staffelläufe erweitert werden. (z.B. Hockey, Brennball, Biathlon (Laufen, Zielwerfen), "Versteinern" oder ähnliches)

Am Ende sollte jedes Kind eine Urkunde bekommen!

Übungsauswahl:

A: Staffelspiel:

1. Laufkönig: Fächerlauf als Staffel in 2 Teams/ Je nach Teilnehmerzahl auch 4 Teams möglich (dann treten immer 2 Teams gegeneinander an): Jeweils 5 Tennisschläger mit jeweils einem Ball darauf Fächerförmig um einen "zentralen Schläger" verteilen: der erste Läufer sammelt nacheinander die 5 Bälle ein und legt sie auf den "zentralen Schläger" der 2. Läufer verteilt sie wieder auf die Schläger u.s.w. Das schnellere Team hat gewonnen. Jeder Spieler des Siegerteams erhält 2 Punkte.

B: Allgemeinsportliche Übungen:

1. **Prell-König:** Einen Gymnastikball so oft wie möglich ein- oder beidhändig prellen. (3 Versuche); ab 10 Mal = 5 Punkte; ab 5 Mal = 3 Punkte ab 2 Mal = 2 Punkte.
2. **Geschicklichkeits-König:** Einen roten Tennisball mit dem Kleinfeldschläger am Boden entlang um einen Hütchenparcours führen; Fehlerfrei (ohne Hütchen zu berühren/ umkehren zu müssen)= 5 Punkte; 1 Fehler= 3 Punkte; mehr Fehler = 1 Punkt

3. **Wurf-König:** 10 rote Tennisbälle aus einem Abstand von 1,5 Metern in einen Eimer werfen. (ab 7 Treffer = 5 Punkte; ab 5 Treffer= 3 Punkte; ab 2 Treffer= 2 Punkte)

Alternativ/ Zusätzlich:

4. **Weitwurf-König:** Einen roten Tennis-Ball möglichst
5. weit werfen (der weiteste Wurf zählt) ab 5 Meter= 5 Punkte; ab 3 Meter = 3 Punkte; ab 1 Meter = 1 Punkt
6. **Roll-König:** rote Tennisbälle in ein Zielfeld rollen; Das Zielfeld ist 4 Meter entfernt und ca. 2 Meter breit und 2 Meter tief. Pro Treffer einen Punkt.
7. **Balancier-König:** Einen roten Tennisball auf einer Strecke von ca. 6 Metern auf dem Kleinfeldschläger balancieren; Fehlerfrei (ohne, dass der Ball vom Schläger fällt)= 5 Punkte; 1 Fehler= 3 Punkte; mehr Fehler = 1 Punkt

C: Übungen mit Tennisbezug:

1. **Vorhand-/ Rückhand-König:** 5 Bälle nach Zuspil mit der Vorhand/ 5 Bälle nach Zuspil mit der Rückhand über das Kleinfeldnetz spielen. (Je nach Können: rote Tennisbälle/ Wasserball); Pro Treffer einen Punkt
2. **Volley-König:** Mit Trainer so oft wie möglich Volleys über das Netz spielen. (Je nach Können: rote Tennisbälle/ Wasserball) 3 Versuche, der beste Versuch zählt. Ab 5 Ballberührungen (des Kindes)= 5 Punkte; ab 3 Ballberührungen 3 Punkte; Ab 2 Ballberührungen 2 Punkte.

Alternativ/ Zusätzlich:

3. **Anspiel-König:** 5 Bälle über das Kleinfeldnetz schlagen. (2 Meter vom Netz entfernt); Pro Schuss über das Netz 1 Punkt.

D: Tennis-Spiel

1. **Rolltennis** im Kleinfeld/ markierten Feld (ca. 6X11 Meter) (Einzel oder Doppel): Ein Gymnastikball (alternativ Wasserball oder Overball) wird mit den Kleinfeldschlägern hin und her gerollt. Er muss die Mittellinie (Netzersatz) überqueren. Ein Punkt wird erzielt, wenn der Gegner den Ball nicht mehr erreicht. (Bis 5 Punkte); Der Sieger erhält 2 Punkte.
2. ODER: Falls vorhanden: **Low-T-Ball** (bis 5 Punkte) (Einzel oder Doppel); Der Sieger erhält 2 Punkte.

Bewertungsbogen Ballolympiade

| Übung | Beschreibung | Namen/Punkte | | | | | | | | | | | |
|--------------------------------------|---|---------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| Namen der Kinder: | | | | | | | | | | | | | |
| Gesamtpunktzahl: | | | | | | | | | | | | | |
| A Staffelspiel | | Punkte | | | | | | | | | | | |
| A Laufkönig | Staffel: Fächerlauf, Gewinnerteam erhält 2 Punkte | | | | | | | | | | | | |
| B Allgemeinsportliche Übungen | | Punkte | | | | | | | | | | | |
| B Prell-König | 3 Versuche, bester zählt: ab 10 Mal = 5 Punkte ab 5 Mal = 3 Punkte ab 2 Mal = 2 Punkte | | | | | | | | | | | | |
| B Geschicklichkeits-König | fehlerfrei = 5 Punkte 1 Fehler = 3 Punkte mehr Fehler = 1 Punkt | | | | | | | | | | | | |
| B Wurf-König | 10 Bälle: ab 7 Treffer = 5 Punkte ab 5 Treffer = 3 Punkte ab 2 Treffer = 2 Punkte | | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------------|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| B Alternative: Weitwurf-König | 3 Versuche, bester zählt: ab 5 Meter = 5 Punkte ab 3 Meter = 3 Punkte ab 1 Meter = 1 Punkt | | | | | | | | | | | | |
| B Alternative: Roll-König | 5 Bälle: Pro Treffer einen Punkt | | | | | | | | | | | | |
| B Alternative: Balancier-König | fehlerfrei = 5 Punkte 1 Fehler = 3 Punkte mehr Fehler = 1 Punkt | | | | | | | | | | | | |

C Tennisspezifische Übungen

Punkte

| | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| C Vorhand-/ Rückhand-König | 5 Bälle VH/ 5 Bälle RH Pro Treffer einen Punkt | | | | | | | | | | | | |
| C Volley-König | 3 Versuche, bester zählt: ab 5 Treffer = 5 Punkte ab 3 Treffer = 3 Punkte ab 2 Treffer = 2 Punkte | | | | | | | | | | | | |
| C Alternative: Anspiel-König | Pro Schuss über das Netz ein Punkt | | | | | | | | | | | | |

D Tennisspiel

Punkte

| | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| D Rolltennis/ Low-T-Ball | Bis 5 Punkte Gewinner(team) erhält 2 Punkte | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|