

Talentino-Kindergeburtstag

Turniervorschlag

Das im Folgenden beschriebene Turnier dauert je nach Belieben 1,5-4 Stunden und ist mit 4-16 Kindern auf einem Tennisplatz durchzuführen.

Die Aufgaben sind so gewählt, dass alle Talentinos der Stufen rot, orange, grün und auch Kinder, die nicht Tennis spielen an dem Turnier teilnehmen können.



Jeweils zwei Kinder bilden ein Team und zusätzlich werden die einzelnen Teams in zwei möglichst gleichstarke Mannschaften (blau, gelb) eingeteilt. Da auch die Verlierer der jeweiligen Spiele immer Punkte bekommen, wird keiner leer ausgehen.



Um die Teams und Mannschaften auseinander halten zu können, bekommen die Teilnehmer einen Zettel mit Ihrem Teamnamen in der entsprechenden Mannschaftsfarbe (gelb/blau) an ihr T-Shirt geheftet. Es gibt Teamwettbewerbe und Mannschaftswettbewerbe (Teilnehmer sammeln als Mannschaft Punkte, die aber für jedes einzelne Team zählen) Mit den Team-Zetteln, der Punkte-Liste sowie den Urkunden für die Teilnehmer ist die Organisation ein Kinderspiel.

Aufwärmspiel (ohne Punkte)

Alle Kinder laufen über den Tennisplatz (eine Hälfte). Wenn möglich wird Musik gespielt. Die Teilnehmer haben die unterschiedlichsten Bälle in der Hand (Tennisball, Wasserball, Fußball, etc. etc) und tauschen immer mit einem anderen Teilnehmer den Ball, sobald sie Blickkontakt haben. (Werfen, Übergeben, Zuprellen je nach Können) Wenn sich die Teilnehmer nicht kennen, können sie dabei immer ihren Namen sagen. Nach einiger Zeit sagen Sie verschiedene Lauf- oder Hüpfarten an. (Hopserlauf, Kniehebelauf, Side-Step, Rückwärtslaufen, auf einem Bein hüpfen etc. die Bälle werden weiterhin getauscht).

Legende:

  = Kinder

  = 2 Kinder (Team) aus gelber/ blauer Mannschaft

→ = Laufweg

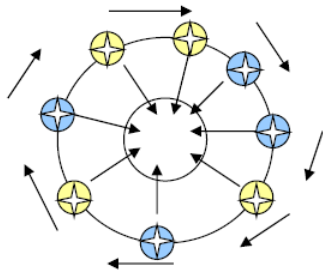
1. Katz und Maus (Teamwettbewerb)

Anordnung:

Jedes Team sitzt in einem Gymnastikreifen oder in einem durch Seile o.ä. markierten Kreis. Die Teams bilden zusammen einen großen Kreis. In der Mitte des Kreises ist ebenfalls ein Feld markiert (Gymnastikreifen, wenn vorhanden)

[www.kinder.tennis.de/für Vereine/Kindergeburtstag](http://www.kinder.tennis.de/für_Vereine/Kindergeburtstag)





Beschreibung:

In jedem Reifen sitzt eine Katze und eine Maus. Katzen und Mäuse wollen so viele Tennisbälle, wie möglich ergattern. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten:

- Sie legen eine beliebige Anzahl von Bällen in die Mitte (von einem Ball bis zu der Anzahl der Teams). Auf den Ruf „Mitte Maus“, „Mitte Katze“ oder „Mitte Katze und Maus“ rennen die Mäuse, Katzen, oder Katzen und Mäuse in die Mitte und versuchen sich einen Ball zu ergattern (höchstens einen pro Person!!). Tipp: Sie können auch 1-2 Mal genau so viele Bälle, wie Teams in den Kreis legen, dann bekommen auch die langsameren einen Ball.
- Das zweite Kommando heißt „Wettlauf Maus“ „Wettlauf Katze“ oder „Wettlauf Katze und Maus“. Auf dieses Kommando hin laufen Maus, Katze oder Katze und Maus eine Runde um den Kreis. Wer zuerst zurück in seinem Feld ist, darf versuchen einen Tennisball zu fangen. Wenn er ihn fängt, darf er ihn behalten. Wenn nicht ist der 2. Schnellste dran. (Bei „Wettlauf Katze und Maus“ gewinnt das Team, das zuerst zu zweit zurück in seinem Feld ist; wahlweise können auch die ersten 3 Teams einen Ball zugeworfen bekommen.)

Zählweise:

Die Teams zählen Ihre Bälle.

z.B.: Über 8 Bälle= 3 Punkte, über 5 Bälle =2 Punkte, über 1 Ball = 1 Punkt.

(Je nach Anzahl der vergebenen Bälle, das Spiel kann so lange gespielt werden, wie Sie es für sinnvoll halten.)

Zu beachten:

Die gesammelten Bälle sollten in die Hosentasche gesteckt werden. o.ä.

Die Kinder sollten in der Mitte nicht mit den Knien den Boden berühren und frühzeitig abbremsen, damit Sie in der Mitte nicht mit den Köpfen zusammen stoßen.

2. Bälle mit Hütchen Fangen (Teamwettbewerb)

Anordnung:

Die Kinder stehen sich im Team gegenüber in einer oder 2 Gassen. Jedes Team hat genug (1-2 Meter) Platz um sich herum. Jedes Team hat ein Hütchen und einen Tennisball.

[www.kinder.tennis.de/für Vereine/Kindergeburtstag](http://www.kinder.tennis.de/für_Vereine/Kindergeburtstag)



Beschreibung:

Ein Kind hält das Hütchen, das andere versucht mit dem Ball in das Hütchen zu treffen. Danach das ganze umgekehrt.

Zählweise:

10-7 Treffer = 3 Punkte, 6-4 Treffer = 2 Punkte, 0-3 Treffer= 1 Punkt

Zu beachten:

Die Teams sollten vorher kurz üben dürfen. Wenn es für einige zu leicht ist müssen sie weiter auseinander, oder der Ball muss einmal aufspringen, bevor er gefangen wird. (Das entscheiden Sie!)

3. Hockey (Mannschaftswettbewerb)

Beschreibung:

Hier spielt die blaue Mannschaft gegen die gelbe Mannschaft. Es gibt mehrere Variationsmöglichkeiten:

Bei zu Großer Teilnehmerzahl spielt zu Beginn nur die eine Hälfte, auf Pfiff wird der Schläger an die andere Hälfte übergeben o.ä.

Zählweise:

Die Mannschaften spielen auf eine bestimmte Zeit und jedes Team erhält so viele Punkte, wie seine Mannschaft Tore geschossen hat.

Zu beachten:

Es kann mit Hockey- oder Tennisschlägern gespielt werden. Schläger bleiben am Boden!

4. Hütchentennis (Teamwettbewerb)

Anordnung:

Die Teams spielen im Kleinfeld (4 Kleinfelder/ Tennisplatz möglich) mit dem roten Ball gegen ein anderes Team, das Sie als etwas gleichwertigen Gegner eingestuft haben..

Ein Kind hält jeweils ein Hütchen in der Hand, das andere einen Tennisschläger.

Beschreibung:

Die Teams spielen gegeneinander Punkte aus. Dabei fängt das Kind mit einem Aufschlag von unten an. Das gegnerische Kind muss versuchen den Ball nach dem ersten Aufspringen mit dem Hütchen zu fangen. Dann wirft es seinem Partner den Ball so zu, dass dieses den Ball wieder über das Netz spielen kann.



Ein Punkt wird erzielt, wenn die gegnerische Mannschaft den Ball nicht fangen kann oder wenn der Gegner einen Fehler macht. (Ins Netz, oder ins Aus schießt)

Zählweise:

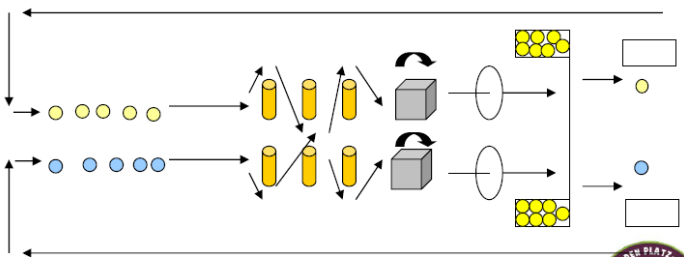
Gespielt wird bis z.B. 6 Punkte (Je nach Zeitbedarf), dann werden die Teams gewechselt und die Teams spielen das gleiche gegen einen anderen Gegner.

Für jeden Sieg bekommen die Teams 3 Punkte, für eine Niederlage einen Punkt.

5. Staffel (Mannschaftswettbewerb)

Anordnung:

Das blaue und das gelbe Team steht jeweils in einer Reihe hintereinander vor einem Hindernisparcours. (z.B. Sprintstrecke, Slalom, Kiste zum drüberspringen, Reifen zum durchkriechen) Ein Teammitglied steht mit einem Hütchen ca. 1,5 Meter hinter einer Linie am Ende des Parcours. An der Linie steht eine Kiste voller Tennisbälle, hinter der Linie eine leere Kiste.



Beschreibung:

Jeweils der Vorderste von beiden Reihen durchläuft den Parcours, bleibt bei der Linie stehen und nimmt sich einen Ball. Mit diesem Ball versucht er in ein Hütchen zu treffen, das sein Teamkollege hinter der Linie in der Hand hält. (Der Mitspieler darf natürlich mithelfen und sich mit dem Hütchen zum Ball bewegen, sobald dieser geworfen hat) Landet der Ball im Hütchen, wird dieser in die leere Kiste gekippt. Wenn nicht, bleibt er unbeachtet. Der Läufer nimmt seinem Teamkollegen das Hütchen ab und nimmt seinen Platz ein. Der Spieler, der gerade das Hütchen gehalten hat sprintet gerade zurück und klatscht den Vordersten seiner Mannschaft ab.

Welche Mannschaft zuerst z.B. 10 Bälle (je nach Können) in der Kiste gesammelt hat, hat gewonnen.

Zählweise:

Pro Sieg ihrer Mannschaft erhalten die Teams einen Punkt.

Zu beachten:

Das Spiel sollte öfter hintereinander gespielt werden. Für die Gewinnermannschaft werden die Laufwege etwas verlängert oder der „Hütchenhalter“ muss weiter von der Linie weg stehen. Wenn zu viele Teilnehmer anwesend sind, kann man natürlich auch mehrere Parcours parallel aufbauen, oder die Mannschaften teilen und zwei Gruppen haben immer kurz Pause. (Die Teilnehmer sollten den Parcours pro Durchgang öfter durchlaufen müssen)

6. Tennis (Teamwettbewerb)

Beschreibung:

Hierbei kommt es stark auf die Stärke und das Alter der Teilnehmer an. Es sind zahlreiche Variationen möglich. Natürlich sollte immer mit den passenden Bällen (rot, orange grün) gespielt werden.

o Doppel im Kleinfeld, (Midcourt/Großfeld)

o Einzel im Kleinfeld, (Midcourt/Großfeld)

Jedes Team darf mehrere Partien spielen. (Jeder natürlich gleich viele, z.B. 3) Gespielt wird auf Zeit. (Je nach Zeitbedarf und Platz 3-10 Minuten pro Spiel)

Zählweise:

Sieg= 3 Punkte; Unentschieden= 2 Punkte; Niederlage= 1 Punkt



Punktetabelle

Teamname	Katz und Maus	Fangen mit Hütchen	Hockey	Hütchentennis	Staffel	Tennis	Gesamt-Punktzahl

