

# Talentino-Tennistag

## Zeitplan und Tagesprogramm

- 14.00-15.00 Uhr** Platz 1: Schnuppertraining: Ballgewöhnung und Erlernen der Grundschläge  
Platz 2: Hockeyspielformen: Passen/Stoppen, Torschuss, Hockeyspiel  
Platz 3: Schleifchen-Turnier: auf Zeit, je nach Teilnehmeranzahl  
Platz 4: Schleifchen-Turnier
- 15.00-16.00 Uhr** Platz 1: Kleinfeld-Tennisturnier: 4 Tennis-Kleinfeldern können auf einem Platz aufgebaut werden  
Platz 2: Kinderolympiade: 7 Übungen, pro Station sind Punkte zu gewinnen oder Talentino-Tennissportabzeichen ([www.kinder.tennis.de](http://www.kinder.tennis.de))  
Platz 3: Schleifchenturnier  
Platz 4: Schleifchenturnier
- 16:00-16.30 Uhr** Siegerehrung mit den Kindern (Talentino-Teilnehmer Urkunde) und den Schleifchen-Turnier-Spielern zusammen  
anschließend: freies Spiel und gemeinsames Essen (z.B. Grillen)



## Schnuppertraining für Tenniseinsteiger

Lerninhalt (Lernziel)	Methodik	Zeit	Organisation
Aufwärmen: Umgang mit Ball und Schläger	Verschiedene Schläger Verschiedene Bälle	10 min	<ul style="list-style-type: none"> <li>• TN versuchen verschiedene Bälle mit allen Körperteilen in der Luft zu halten – mit oder ohne Aufsprung des Balls</li> <li>• TN laufen über den Platz und werfen sich die Bälle zu, prellen oder übergeben sich die Bälle</li> <li>• Anschließend beide Übungen mit dem Schläger durchführen</li> </ul>
Hauptteil „Rollhockey“	Siehe oben	5 min	<p>TN stehen sich auf der Einzelseitenlinie gegenüber und rollen die Bälle hin und her Partnerweise den Ball am Boden</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hin und her rollen</li> <li>• Seitlich vom Körper stoppen und spielen</li> <li>• Direkt spielen ohne stoppen</li> <li>• Schläger beidhändig halten</li> </ul>
Hauptteil II	Siehe oben Zeitungen/Reifen	10 min	<p>TN stehen sich gegenüber, eine ausgebreitete Zeitung/Reifen liegt zwischen ihnen (1 m Abstand) Partnerweise im Wechsel den Ball hochspielen, sodass der Ball auf der Zeitung landet</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Im Wechsel mit der linken und rechten Hand spielen, ohne/mit Schläger</li> <li>• Schläger beidhändig fassen</li> <li>• Gemeinsam um die Zeitung bewegen und den Ball dabei hochspielen</li> </ul>
Hauptteil III	Verschiedene Schläger und Bälle Als Trefferziele werden Zeitungen/Reifen verwendet	10 min	<p>TN stehen sich in einem Abstand von 3 m gegenüber. Jeder Spieler hat eine Zeitung vor sich liegen. Ball wird über eine gedachte Mauer gespielt, sodass der Ball auf die gegenüberliegenden Zeitung des Partners aufspringt</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mit rechter und linken Hand spielen</li> <li>• Schläger beidhändig fassen</li> <li>• Der eine Vorhand der andere Rückhand</li> <li>• Vorhand und Rückhand im Wechsel</li> </ul>
Hauptteil IV	Verschiedene Schläger und Bälle Trefferziele siehe oben Mit einem Hütchen/ Balldose wird der Ball gefangen	10 min	<p>TN stehen sich in einem Abstand von 3 m gegenüber. Eine Platzhälfte wird halbiert. Jeder Spieler hat ein Treffziel vor sich liegen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufgaben aus Hauptteil III</li> <li>• Hütchenspiel: anfliegenden Ball mit dem Hütchen auffangen, den Ball vor sich auskippen und mit dem Schläger zurückspielen</li> <li>• Kontrollball: Wie oben, nur beim Zurückspielen die Zeitung des Partners treffen, auch mit Schläger möglich</li> </ul>

## Hockeyspielformen auf dem Tennisplatz:

### Passen und Stoppen

- Zwei Spieler stehen sich gegenüber und spielen sich den Hockeyball zu und stoppen ihn. Die Entfernung des Partners kann je nach Können verändert werden
- Die Bälle können auch ohne sie zu stoppen direkt gespielt werden.
- Die Übung ist auch aus der Bewegung möglich und kann mit mehreren Bällen gespielt werden

### Ball führen

- Die Kinder versuchen den Hockeyball eng am Schläger zu führen und dabei zu gehen, bzw. zu laufen. Wichtig sind ständige Richtungsänderungen.
- Die Übung kann erschwert werden, wenn die Kinder sich nur in einem begrenzten Feld bewegen dürfen

### Hindernis- Lauf

- Die Spieler versuchen, von einer auf die andere Seite zu laufen und dabei den Ball an Hindernissen vorbei zu führen, ohne sie zu berühren. Dabei kann die Laufzeit gestoppt werden

### Slalom- Lauf

- Beim Slalom- Lauf läuft ein Spieler durch eine Reihe von Hütchen, ohne sie zu berühren. Die Reihe kann geradlinig, aber auch etwas versetzt aufgestellt sein. Zum Abschluss könnte auch ein Torschuss erfolgen

### Alle gegen einen

- 3-5 Spieler versuchen, einen Ball in ihrer Reihe zu halten, während ein Spieler= Fänger versucht, den Ball zu erwischen. Berührt der Fänger den Ball, kann er nach außen gehen und der Spieler, der den Ball verloren hat wird zum Fänger

### Hockeyspiel

- Zwei Mannschaften spielen gegeneinander auf Hockeyploze. Vor dem Spiel ist unbedingt auf die Sicherheitsregeln hinzuweisen. Um die Kinder zu motivieren, kann der Sieger eine Belohnung erhalten bzw. die Verlierer müssen eine unangenehme Zusatzaufgabe machen (10 Kniebeugen, zwei Runden Laufen etc.)

# Talentino-Kinderolympiade

## Beschreibung der Übungen

1. Parcour-Lauf: Durch einen Slalom-Parcour aus 10 Hütchen laufen
2. Balance-Lauf: Mit einem Ball auf dem Schläger durch einen Slalom-Parcour laufen
3. Fußball: 5 Schüsse aus 5-10 m Entfernung auf ein Tor (aus Hütchen aufgebaut)
4. Zielballwurf: 5 Ballwürfe aus 3-4 m auf ein Ziel (Abziehbesen/Zeitung) werfen
5. Tennis: Tennisball mit dem Schläger möglichst lang in der Luft halten,
6. Weitsprung: Mit beiden Beinen in eine Zone springen (drei verschiedene Zonen mit unterschiedlichen Punkten)
7. Dosenwerfen: 3 Würfe auf 6 Balldosen, die zu einer Pyramide aufgebaut sind

## Punkteverteilung

Stationen	Versuche	Punkte	Erreichte Punkte
1. Parcour-Lauf	2 (nur der beste Durchgang wird gewertet)	Schnellste Zeit 3 P, zweitschnellste Zeit 2 P, der Rest 1 P	
2. Balance-Lauf	2 (nur der beste Durchgang wird gewertet)	Schnellste Zeit 3 P, zweitschnellste Zeit 2 P, der Rest 1 P	
3. Fußball	5	Je Treffer ein Punkt	
4. Zielballwurf	5	Je Treffer ein Punkt	
5. Tennis	5 (nur der beste Durchgang wird gewertet)	Längste Zeit 3 P, zweitlängste Zeit 2 P, der Rest 1 P	
6. Weitsprung	3	Je nach Zone	
7. Dosenwerfen	3	Je Dose ein Punkt	

**Vorlage zum Eintragen der Punkte. Bitte entsprechend der Anzahl der Kinder ausdrucken**

Name des Kindes: \_\_\_\_\_

Stationen	Versuche	Punkte	Erreichte Punkte
1. Parcour-Lauf	2 (nur der beste Durchgang wird gewertet)	Schnellste Zeit 3 P, zweitschnellste Zeit 2 P, der Rest 1 P	
2. Balance-Lauf	2 (nur der beste Durchgang wird gewertet)	Schnellste Zeit 3 P, zweitschnellste Zeit 2 P, der Rest 1 P	
3. Fußball	5	Je Treffer ein Punkt	
4. Zielballwurf	5	Je Treffer ein Punkt	
5. Tennis	5 (nur der beste Durchgang wird gewertet)	Längste Zeit 3 P, zweitlängste Zeit 2 P, der Rest 1 P	
6. Weitsprung	3	Je nach Zone	
7. Dosenwerfen	3	Je Dose ein Punkt	

Name des Kindes: \_\_\_\_\_

Stationen	Versuche	Punkte	Erreichte Punkte
1. Parcour-Lauf	2 (nur der beste Durchgang wird gewertet)	Schnellste Zeit 3 P, zweitschnellste Zeit 2 P, der Rest 1 P	
2. Balance-Lauf	2 (nur der beste Durchgang wird gewertet)	Schnellste Zeit 3 P, zweitschnellste Zeit 2 P, der Rest 1 P	
3. Fußball	5	Je Treffer ein Punkt	
4. Zielballwurf	5	Je Treffer ein Punkt	
5. Tennis	5 (nur der beste Durchgang wird gewertet)	Längste Zeit 3 P, zweitlängste Zeit 2 P, der Rest 1 P	
6. Weitsprung	3	Je nach Zone	
7. Dosenwerfen	3	Je Dose ein Punkt	



## Schleifchenturniere

Viele Hobbyturniere werden mit viel Spaß und großem Erfolg in den Vereinen angeboten. Gerade Turnierformen bei denen jeder mitmachen kann, sind besonders wichtig, um Neumitglieder zu integrieren, aber auch jene Mitglieder zu binden, die nicht am Mannschaftswettbewerb teilnehmen. Hier sind die unterschiedlichsten Formen möglich.

## Mexico-Heat Turnier

Das „ heiße Match“ ist als Doppel oder Mixed zu verstehen. Allerdings dürfen die Partner nur mit einem Schläger antreten. Sie müssen in abwechselnder Schlagfolge den Ball über das Netz schlagen. Gespielt wird im Kleinfeld. Der Spielball ist der spezielle Methodikball für das Kleinfeldtennis. Dieser springt nicht so hoch ab und fliegt nicht so schnell. So entstehen lange Ballwechsel und jeder kann mitmachen. Es kann auf Zeit oder bis auf 2 Gewinnsätze bis 3 gespielt werden.

## Blind-Date Turnier

Das Turnier ist ein Doppelturnier, bei dem die Partner nach jeder Begegnung gewechselt werden. Es spielen immer ein Mannschaftsspieler und ein Nicht-Mannschaftsspieler zusammen. Jede Partie dauert 20 Minuten. Zwischen den einzelnen Runden eine Pause einplanen! In dieser Zeit werden die Ergebnisse notiert und die neuen Paarungen im Doppel/Mixed von der Turnierleitung ausgelost. (Z.B. durch Schlägerziehen, oder mittels Lostöpfen). Gewonnen hat derjenige Spieler, der am Ende die meisten Siege zu verzeichnen hat. Gibt es einen Gleichstand, entscheiden die gewonnenen Spiele. Gespielt wird entweder im Groß- oder im Kleinfeld.

## Generationscup

Ziel des Freizeit-Turniers ist es, wie der Name schon sagt, die Generationen zusammenzubringen und für neue Bekanntschaften im Verein zu sorgen. Um teilzunehmen, sucht man sich einen festen Partner, der mindestens 25 Jahre älter oder jünger ist. Somit kann ein Team z.B. aus einem 16-Jährigen Herren und einer 41-Jährigen Dame, aber auch aus einer 41-Jährigen Dame und einem 76-Jährigen Herren bestehen. Oftmals treffen Mitgliedergruppen bei diesem Event aufeinander, die sonst kaum etwas miteinander zu tun haben, was den besonderen Reiz dieses Events ausmacht. Gespielt wird entweder mit gelben oder grünen Bällen. (Bei den grünen Bällen sind lange Schweißtreibende Ballwechsel garantiert und die Unterschiede in den Spielstärken werden ein wenig kompensiert).

