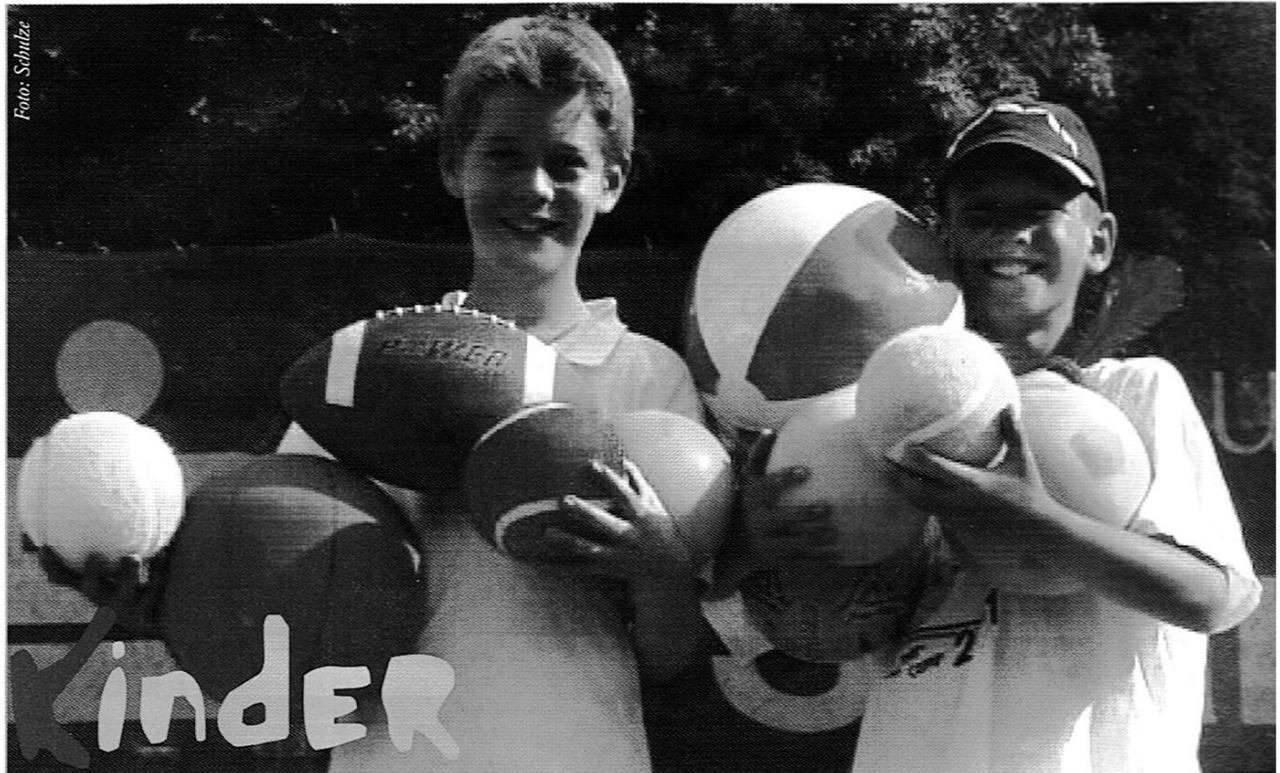


Die Bedeutung der Jugendarbeit wird in vielen Vereinen noch unterbewertet. Doch ohne sie ist selbst der erfolgreichste Tennisclub auf Dauer zum Scheitern verurteilt. Damit dem nicht so ist, gibt die DTZ-Deutsche-Tennis-Zeitung in den kommenden Ausgaben wertvolle Tipps zum Thema Jugendarbeit.

Die DTZ - Deutsche Tennis Zeitung gibt Tipps zur Jugendarbeit.



Kinder brauchen Spaß

THEMEN

In dieser Ausgabe:

Lob des Monats	➤ 28
Turnier des Monats	➤ 30
Sponsoring-Konzept	➤ 32
Training	➤ 34

Um Kinder und Jugendliche im Tennis und im Verein bei Laune zu halten, braucht es vor allem jede Menge praktische Ideen die Spaß machen. Denn nur durch Spaß und Abwechslung beim Spiel lassen sich die Youngsters an eine Sportart – in diesem Fall natürlich Tennis – binden. Und abgesehen davon wird über den spielerischen Zugang zum Tennis die Entwicklung eines positiven Selbstwertgefühls unterstützt. Kinder erfahren ihr eigenes Leistungsvermögen, nehmen ihre eigene Kompetenz wahr und erleben, wie gut Erfolge im Sport tun.

Damit Kids im Alter von vier bis zehn Jahren Spaß an Tennis haben, werden hier einige Übungsformen gelistet die spielerisch die Laune wecken, Freude machen und Motivation hervorrufen. Die folgenden Spiele sind dafür so konzipiert, dass Misserfolge und Negativerfahrung auf ein Minimum beschränkt werden. Fast alle Spiel- und Übungsformen sind auch in der Turnhalle, mit oder ohne Tennisnetz, im Klein- oder Großfeld möglich.

Hier noch einige Hinweise die bei der Umsetzung aller Spiele beachtet werden sollten:

- Am Anfang ist es sinnvoll, die Anweisungen zur Schlagtechnik auf ein Minimum zu beschränken. In der Regel finden die Kinder selbst die passende Technik zur Lösung einer Aufgabe.
- Manchmal sind statische Übungsformen zum Ausprobieren von Schlagtechniken erforderlich. Sie werden jedoch für Kids spannender, wenn sie bei jedem Schlag z.B. die Laute des Lieblingstieres nachmachen. Sie werden staunen, was „Tigerbrüller“ bei der Schlagausführung bewirken.
- Kinder brauchen im Sport Auszeiten.
- Üben sie keinen Zwang zum Mitspielen aus.
- Verwenden Sie immer wieder „Bilder“ im Training. So können z.B. zwei Markierungskegel zu einer imaginären „Eingangstür“ werden, durch die man laufen muss, oder ein Tennisball zum „Schneeball“, der möglichst weit weggeworfen werden soll. Spielfeldlinien können auch zu einer Formel-1-Strecke ausgebaut werden, auf der der Ball mit dem Schläger „gefahren“ wird. Ein umgekehrter Markierungskegel kann auch auf dem Platz zum Feuerwehrschauch mutieren, mit dem Bälle als Regentropfen aufgefangen werden, usw.. Setzen Sie Ihrer Phantasie keine Grenzen und versetzen Sie

- sich in die Gedankenwelt der Kinder.
- Der Trainer sollte so oft wie möglich mitspielen. Das motiviert Kinder und erweitert den Blick auf die eigenen Trainings- und Spielformen.
- Geben Sie den Kids einen Gestaltungsfreiraum und nutzen Sie ihre Veränderungsvorschläge.
- An Spielformen sollten sich alle Kinder beteiligen können. Machen Sie als Trainer die Übungsdauer von der Spielerzahl abhängig.
- Keine Langweile aufkommen lassen. Kinder sollten möglichst immer bis zum Ende einer Übung mitspielen können. Spielen Sie deshalb

- Spielformen so, dass kein Kind ausscheiden muss.
- Kinder sprechen oft eine „andere Sprache“ als Erwachsene. Versuchen Sie sich deshalb in einer kindgerechten Sprache. Kennen Sie die Spitznamen der Kinder? Dann verwenden Sie diese.
- Denken Sie daran, dass Kinder ihre Aktivitäten ganzheitlich, mit allen Sinnen erleben. Zur positiven Erinnerung an die Tennisstunde und deren Inhalte trägt auch eine leckere Überraschung während oder am Ende der Trainingseinheit bei (sprechen Sie mit den Eltern die Art der Überraschung ab).

Frercks Hartwig

Spiele	Aufgabe	Inhalte	Material	Zeit/Spieler	Spielfeld	Aufbau und Ablauf
Zauberball	Fangspiel mit oder ohne Schläger.	Reaktionsfähigkeit, Schnelligkeit.	Tennisbälle, ein Tennisball, der sich von den anderen farblich unterscheidet (Zauberball).	5 bis 10 Minuten. Unbegrenzte Spielerzahl.	Eine Spielfeldseite.	Die Spieler stellen sich vor dem Spielleiter auf. Sie strecken ihm eine Hand offen entgegen und schließen die Augen. Der Spielleiter legt in jede Hand einen Tennisball, bzw. in eine Hand den „Zauberball“. Auf den Spielleiterruf „Hokus“ öffnen die Spieler die Augen. Wer den Zauberball in der Hand hat ruft „Pokus“ und fängt die anderen Kinder (Zeitlimit).
Jäger im Wald	Fangspiel, Balancieren des Balles in der Bewegung.	Geschicklich-, Beweglich-, Schnellig- und Reaktionsfähigkeit.	Bälle und Schläger	10 Minuten. 4 und mehr Spieler.	Eine Spielfeldseite.	Ein Spieler ist „Jäger“. Er steht in der Mitte des Spielfeldes. Die anderen Spieler stellen sich am Ende des Spielfeldes in einer Linie auf. Alle balancieren einen Ball auf ihrem Schläger. Sie müssen die Bewegungen und die Geräusche der Tiere nachmachen, die ihnen der Jäger vorgibt. Der Jäger ruft: „Ich bin der Jäger im Wald“. Die Anderen rufen: „Wen jagst Du?“. Der Jäger ruft z. B. „Den Wolf“. Die Spieler müssen zum anderen Spielfeldende rennen, ohne vom Jäger mit der freien Hand gefangen zu werden. Dabei machen sie den Tierlaut nach. Verliert der Jäger den Ball, ist das Tier frei, verliert das Tier den Ball, ist es gefangen. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Tiere gefangen sind. <i>Variation:</i> Gefangene Tiere helfen dem Jäger beim nächsten Durchgang.
Body-builder	Grundschnägel mit anschließendem Posing.	Körperwahrnehmung, Entwicklung des Gleichgewichtsgefühls.	Bälle und Schläger	10 bis 15 Minuten. Ein oder mehrere Spieler.	Ein Spielfeld.	Spieler stehen an der Grundlinie und schlagen die vom Trainer kurz oder lang zugespielten Bälle mit Vorhand und Rückhand zurück. Sofort nach dem Schlag muss der Spieler für mehrere Sekunden die Pose eines Bodybuilders einnehmen, bevor er den nächsten Ball schlägt.
Haifisch	Zuspiel auf Netzspieler.	Grundschnägel, Volley, Genauigkeit beim Zuspiel.	Bälle, Schläger, Stuhl oder Erhöhung zum Draufstehen (z.B. Brett) oder Reifen.	15 bis 20 Minuten. Drei oder mehrere Spieler.	Ein Spielfeld.	Ein Spieler ist „Haifisch“. Er sitzt auf der Trainerseite nah am Netz auf einem Stuhl, steht auf einer Erhöhung oder in einem Reifen. Die anderen Spieler „füttern“ den „Haifisch“ mit Bällen (Heringen), der „Haifisch“ returniert ins Feld. <i>Variation:</i> Wechsel nach Zeit oder nach festgelegter Anzahl von „gefressenen Fischen“. <i>Variation:</i> „Haifisch“ wechselt den Standort auf Anweisung des Trainers.