

DEUTSCHER
TISCHTENNIS
BUND



**Greif zum Schläger
und sei dabei!**



Inhalt

| | |
|---|-----------|
| Vorwort | 5 |
| Einleitung | 6 |
| Übersicht der Angebote | 8 |
| Kreativität ist möglich & erwünscht! | 10 |
| Checklisten | 11 |
| Outdoor | 12 |
| Indoor | 14 |
| Outdoor & Indoor | 16 |
| Spielesammlung | 18 |
| Tischvariationen | 19 |
| Fun-Spiele | 23 |
| Rundlaufvariationen | 27 |
| Spielformen | 31 |
| Turnierformen | 38 |
| Passanten-Challenges | 42 |
| Tischtennis-Sportabzeichen | 47 |



Vorwort

Tischtennis ist Volkssport. Seit vielen Jahrzehnten ist Tischtennis in weiten Teilen der sportinteressierten Bevölkerung durch alle Altersschichten hinweg fest verankert. Allerdings: nur ein kleiner Teil der begeistert Tischtennisspielenden ist in Vereinen organisiert. Der überwiegende Teil der Deutschen geht Tischtennis hingegen in seiner Freizeit an den unterschiedlichsten Standorten nach, losgelöst von einem allzu starren Korsett und zu unregelmäßigen Zeiten. Und dies mit steigenden Zahlen.

Tischtennis liegt im Trend. Verstärkt noch durch die Pandemie boomt seit März 2020 die Belegung von Tischtennis-Tischen in Parks, öffentlichen Anlagen und auf Schulhöfen. Die Corona-Pandemie hat das große Interesse am Freizeitsport Tischtennis noch einmal in beachtlichen Größenordnungen multipliziert. Tischtennis-Freizeitartikel sind gefragt wie nie. Die Steintische in Parks und auf Spielplätzen sind dauerhaft belegt. Viele Familien spielen regelmäßig und immer häufiger in Garten, Garage, Küche oder Wohnzimmer.

Wir als Tischtennis-Deutschland – der DTTB, seine Landesverbände und unsere Vereine – sollten diese Chance nutzen, mehr Menschen noch enger an unsere Sportart zu binden.

Hilfestellung leistet Ihnen dabei das neue Tool *Frei.Zeit.Tischtennis!* Unter diesem griffigen Slogan entwickelte der DTTB mit seinen Landesverbänden ein Konzept speziell für die Mitgliedergewinnung und -bindung im Freizeitbereich.

Aber überzeugen Sie sich selbst von *Frei.Zeit.Tischtennis!*

Ihr
Arne Klindt
Vizepräsident Sportentwicklung DTTB

Volks- und Lifetimesport Tischtennis

Tischtennis ist Volkssport! Nahezu jeder hat im Laufe seines Lebens Tischtennis in seiner Freizeit gespielt. Ob als Angebot in der Schule, auf dem Outdoor-Tisch im Schwimmbad oder mit Freunden und der Familie im eigenen Keller oder der Garage des Nachbarn. Darüber hinaus ist Tischtennis ein Lifetime-Sport, der die einzigartige Verbindung zwischen Sport, Spiel und Spaß schafft, über alle Alters- und kulturelle Grenzen hinweg.

Das aufgeflamte hohe Interesse am Outdoor- und Freizeitsportbereich bietet auch den Vereinen und Verbänden Möglichkeiten, neue Angebote für potentielle neue Mitglieder zu kreieren. Tischtennis im Freien bietet – gerade in den wärmeren Monaten

– ein sehr gutes Setting für alternative Freizeit- und Trainingsangebote, insbesondere für Kinder und Jugendliche. Angebote für Jugendliche und junge Erwachsene, wie ein Fun-Park oder Fun-Events mit unterschiedlichen Spielformen, die das Gemeinschaftserlebnis und ein freizeitorientiertes Sportmotiv in den Vordergrund stellen, können diese Zielgruppe an unsere Sportart und den Verein heranführen. All diese Aspekte möchte der DTTB und seine Landesverbände mit der Kampagne **Frei.Zeit. Tischtennis!** nutzen, den Freizeitsport Tischtennis als bereicherndes, modernes Element in der Angebotspalette der Vereine dauerhaft zu positionieren bzw. die Zielgruppe dieser Tischtennisspieler*innen in den Fokus zu rücken.

Ziele und Zielgruppen der Kampagne

Vereine können profitieren: Neue Mitglieder gewinnen – bestehende Mitglieder binden

Für **Tischtennis-Vereine** bietet sich infolge der genannten Umstände eine hervorragende Chance, neue Mitglieder zu gewinnen, aber auch diejenigen zu mobilisieren, die aufgrund der Corona-bedingten Hallenschließungen inaktiv waren oder nach einer längeren Inaktivität wieder mit Tischtennis anfangen möchten. Das können Mannschaftsspieler*innen aus dem Nachwuchs- und Erwachsenenbereich sein, inaktive Vereinsmitglieder, Wiedereinsteiger*innen, aber auch Mitglieder aus anderen Abteilungen eines Vereins, die gerne mal zum Schläger greifen möchten.

Die Hauptziele der Kampagne

1. **Freizeit- und Outdoorspieler für eine Vereinsmitgliedschaft zu gewinnen,**
2. **Vereinsmitglieder über zeitgemäße Angebote zu binden und**
3. **Angebote für Wiedereinsteiger*innen zu schaffen.**

Junges Engagement fördern

Eine wichtige Zielgruppe zur Umsetzung der Ziele sind insbesondere junge Menschen (z.B. Freiwilligendienstleistende, Schülermentor*innen, Studierende, Jugendleiter*innen). Sie haben eine hohe Affinität zu modernen, zeitgemäßen Angeboten, sind kreativ und bringen die erforderlichen zeitlichen Möglichkeiten mit, tagsüber in die Planung und Durchführung von Aktionen im Rahmen der Kampagne eingebunden zu werden.

Kooperationen initiieren

Weiterhin bietet die Kampagne gute Möglichkeiten, Kooperationen aufzubauen, wie zum Beispiel mit Schulen, Jugendeinrichtungen oder der Kommune. Vereine kann es durch ein Outdoor-Angebot gelingen, einen Kontakt zu Schulen herzustellen, um darauffolgend ein AG-Angebot durchzuführen. Für Kommunen kann das positive Image des nicht risikobelasteten Freizeitsportes Tischtennis eine langfristig ausgelegte Partnerschaft unterstützen, die durch einmalige Aktionen initiiert werden kann.



Übersicht der Angebote

| | Aktion | Was wird gemacht | Ziel |
|--|--|---|----------------------------------|
| Outdoor | Summer-Challenge | <p>Spielformen und Aktionen mit Challenge-Elementen</p> <p>Ferienaktion mit Fun-Charakter</p> <p>Gewinn- und Mitmachtaktionen</p> <p>gezielte Ansprache von Passanten</p> | Mitgliedergewinnung |
| | Steintisch-Turnier | Spielangebote in Turnierform an festen und verschiedenen Standorten | Mitgliedergewinnung |
| | Trainingsangebot mit Schüler*innengruppe | Alternatives Trainingsangebot Sichtbarer „Auftritt“ des Vereins/ der Abteilung | Mitgliedergewinnung und -bindung |
| | Kooperation Verein-Kommune | <p>Sport-/Ortsfest – Einweihung eines Outdoor-Tisches</p> <p>Gemeinsame Aktion mit Vertreter*innen der Kommune und des Vereins/ der Abteilung</p> | Mitgliedergewinnung |
| Attraktive Aktionen zur Überführung in ein Vereinsangebot, z.B. eine Freizeitgruppe | | | |

| Indoor | Aktion | Was wird gemacht | Ziel |
|---|-----------------|---|----------------------------------|
| | Fun-Park | Alternatives Spiel- und Tischangebot, Challenge im Verein, Jugendeinrichtung, Hochschule usw. | Mitgliedergewinnung |
| | Freizeitgruppe | freizeitorientiertes Angebot Gesundheitssportangebot z.B. im Kurssystem | Mitgliedergewinnung und -bindung |
| | Familienangebot | freies Spielangebot an einem Wochenende | Mitgliedergewinnung und -bindung |
| Attraktive Schnupper- und Beitragsmodelle anbieten | | | |

| Outdoor + Indoor | Aktion | Was wird gemacht | Ziel |
|--|------------------------|---|----------------------------------|
| | Fun-TT | Aktionen mit Event-Charakter, z.B. Challenge, Schwarzlicht-TT, Nachtturnier, Schapong | Mitgliedergewinnung und -bindung |
| | Bewegte Pause | Pausenangebot an Schulen (z.B. durch Lehrer*innen, jungen Engagierten) | Mitgliedergewinnung |
| | Bring a Friend-Turnier | Aktion in Turnierform – 1 Vereinsmitglied bringt einen TT-Interessierten mit | Mitgliedergewinnung und -bindung |
| | Sportabzeichen-Tag | Abnahme des TT-Sportabzeichens an gut besuchten Plätzen oder anderen Settings | Mitgliedergewinnung |
| Attraktive Angebote zur Bewerbung des Vereins/der Abteilung | | | |

Kreativität ist möglich & erwünscht!

Die Auflistung der Angebote steht beispielhaft für Maßnahmen, als Verein im Kampagnenkontext im Bereich Mitgliedergewinnung und -bindung aktiv zu werden und damit von den Vorteilen der Kampagne zu profitieren.

Die Aufstellung gliedert sich in Angebote, die **Outdoor** und **Indoor** in unterschiedlichen Settings, wie zum Beispiel im Park oder auf dem Spielplatz, im Verein, in einer Jugendeinrichtung, an einer Schule oder Hochschule durchgeführt werden können.

Ziel der o.g. Outdoor-Angebote für die Vereine ist die Überführung in ein Indoor-Vereinsangebot (z.B. Fun-Park, Freizeitgruppe). Außerhalb der Saison ist ein guter Startschuss, um den Fokus auf die Mitgliedergewinnung zu legen und neue Aktivangebote umzusetzen. Zur Unterstützung und Umsetzung der Angebote gibt es die Möglichkeit über den DTTB ein Materialset Frei.Zeit.Tischtennis! gegen günstiges Entgelt abzurufen: www.tischtennis.de
Das Set Frei.Zeit.Tischtennis! wird vom Kampagnensponsor JOOLA unterstützt.

Weiter stellen wir Ihnen diese Broschüre sowie ein Plakat und einen Handzettel (Möglichkeit der individuellen Beschriftung) als Download zur Verfügung. Nutzen Sie dieses zur Bewerbung Ihrer Veranstaltung und für Nachfolgeangebote. Schauen Sie sich auch unser Video Frei.Zeit.Tischtennis! mit Erklärungen und Ideen zu unterschiedlichen Übungseinheiten an.

Generell empfehlen wir für die Umsetzung der Aktivitäten:

- a) Die nachfolgenden Angebote sind Beispiele, die wir Ihnen vorstellen. Sie können frei nach Bedarf auswählen, welche Aktivität für Ihren Verein passend ist. Seien sie mutig und probieren sie etwas Neues aus.
- b) Sie können zu allen Aktivitäten spezifische Gruppen einladen und ansprechen, um so gezielt Mitglieder für ihren Verein zu gewinnen z.B. Kinder, Mädchen, Senioren.
- c) Die Dauer der Angebote kann selbst bestimmt werden, dies hängt von der Anzahl der Aktionen, der Teilnehmerzahlen sowie der Möglichkeiten vor Ort ab.
- d) Stellen Sie für alle Aktivitäten Leihmaterialien (Schläger und Bälle) zur Verfügung sowie die weiter benötigten Materialien. Die Beschreibung der Materialien, die speziell für die einzelnen Spielformen benötigt werden, finden Sie bei den ausführlichen Beschreibungen. Vereinsflyer mit Trainingszeiten und Ansprechperson vorbereiten, Plakate und Banner zur Präsentation Ihres Vereins gestalten, Schreibutensilien und kleine Preise einpacken.
- e) Planen Sie die Aktion gut (siehe Organisationsleitfaden), z.B. Nutzung der Outdoororte klären, die Sporthalle reservieren, Mitarbeiter*innen einbinden, die Aktion bewerben, ein Rahmenprogramm schaffen, Anschlussaktionen planen und bewerben, die Materialien zusammenstellen, an die Außendarstellung des Vereins denken, das Umfeld prüfen, Zielgruppen persönlich ansprechen.
- f) Für die Aktivitäten sollte der Verein eine/n Freiwilligendienstler*innen oder einen jungen Kümmerer einbinden. www.young-stars.de/bundesfreiwilligendienst/
- g) Ein Plakat und Handzettel zum Bewerben der Aktivitäten bzw. der Nachfolgeangebote finden Sie zum Herunterladen auf www.tischtennis.de
- h) Erklärvideos und allgemeine Videos finden Sie auf der Homepage www.tischtennis.de. Diese werden mit Good-Practice-Beispielen regelmäßig (vielleicht auch mit Ihrer Aktion) erweitert.
- i) Die ausführlichen Beschreibungen der Spielformen finden Sie auf den Seiten 31 bis 37
- j) Hier finden Sie TT-Tische im Outdoorbereich in Ihrer Region pingpong.map.net

Checkliste Vorbereitung

- Ziel der Aktion festlegen
- Angebotsform festlegen
- Durchführung planen und terminieren
- Mitarbeiter*innen akquirieren
- Aufgaben verteilen
- Location besichtigen
- Materialien zusammenstellen
- Genehmigungs-Behörden kontaktieren
- Schutz- und Hygienemaßnahmen beachten, ein entsprechendes Konzept ausarbeiten
- Bei Outdoorveranstaltung evtl. Genehmigung für die Nutzung der TT-Tische und Fläche einholen
- einen Ersatztermin oder - Location benennen (z.B. bei schlechtem Wetter)
- Partner (Stadt, Jugendeinrichtungen, Schulen, Sponsoren) ansprechen und einbeziehen
- Bewerbung der Aktion: Soziale Medien, Presse, Homepage, Partner, Schulen, Jugendeinrichtungen, Kitas
- Für Foto- und Videoaufnahmen Datenschutzformulare erstellen
- Anschlussaktionen planen und bewerben
- Finanzierung klären
- Versicherungsschutz
- Ein Dankeschön für die Mitarbeiter*innen bereitstellen

Checkliste Materialien

- TT-Schläger
- TT-Bälle
- sonstige Materialien (z.B. Ballschüsseln, unterschiedliche große und farbige Bälle, Umrandung, Zielfelder, Becher, Pylonen, Gymnastikreifen, Minischläger, Frisbee)
- Spielesammlung (Aktionsmaterialien)
- Schreibutensilien
- Musik (-box)
- Handfeger/Putzutensilien (Outdoor), Mülleimer
- Vereinsbanner, Segel o.ä.
- Handzettel / Infoblatt
- Datenschutzerklärung / Einwilligung Fotos/Videos
- evtl. Ersatznetz (ausziehbar)
- Give-aways für die Teilnehmenden, evtl. Sachpreise für Sieger*innen, Urkunden
- Getränke, kleine Speisen
- Sitzgelegenheit, Tisch
- „Flutlicht“ für Abendveranstaltungen (Strom usw.)

Sicherheit / AHA-Regel

- Abstandsmarkierungen
- Erste-Hilfe-Set
- Hygieneausrüstung (Mund-Nasenschutz, Desinfektionsmittel usw.)

Outdoor

| 1. Outdoor-Angebote | |
|----------------------------------|--|
| Ziel | <ul style="list-style-type: none"> • Mitgliedergewinnung |
| Zielgruppe | <ul style="list-style-type: none"> • Freizeitspieler*innen |
| Setting | <ul style="list-style-type: none"> • Outdoor |
| Hinweise zur Durchführung | <ul style="list-style-type: none"> • Ganztagsveranstaltung: verschiedene Übungs- und Spielformen anbieten und Passanten zum Mitmachen auffordern • Ferienaktionen mit Fun- und Challenge-Charakter • Kombination mit einer Gewinn-/ Mitmachaktion (z.B. TT-Sportabzeichen) • Zusätzlich eigene Tische aufstellen |
| Spielformen | Runder Tisch mit zwei bis 4 Spieler*innen, TT-Sportabzeichen, Trickkiste 1-3, Rundlaufvariationen, Aufschlag-Trefferspiel, Clickball, Zonen-Schießen, Auswahl-Match, Becher-Schießen, Weitschuss-Wettbewerb |

| 2. Steintisch-Turnier | |
|----------------------------------|--|
| Ziel | <ul style="list-style-type: none"> • Mitgliedergewinnung |
| Zielgruppe | <ul style="list-style-type: none"> • Freizeitspieler*innen |
| Setting | <ul style="list-style-type: none"> • Outdoor |
| Hinweise zur Durchführung | <ul style="list-style-type: none"> • Einmal in der Woche zu einer festen Uhrzeit werden Spielangebote in Turnierform angeboten • An einem festen oder an verschiedenen Standorten im Ort oder in der Stadt • Siegerehrung mit Sachpreisen |
| Spielformen | Kreuzchenturnier, Schachturniersystem, Clickball |

3. Kooperation Verein-Kommune

| | |
|----------------------------------|--|
| Ziel | <ul style="list-style-type: none"> • Mitgliedergewinnung • Kooperation aufbauen und erhalten |
| Zielgruppe | <ul style="list-style-type: none"> • Freizeitspieler*innen |
| Setting | <ul style="list-style-type: none"> • Outdoor |
| Hinweise zur Durchführung | <ul style="list-style-type: none"> • Z.B. Sport-, Schul-, Ortsfest oder Einweihung eines Outdoor-Tisches in einer öffentlichkeitswirksamen Einführungsveranstaltung • Vertreter von Kommune, Vereine und Presse vor Ort organisieren • Kombiniert mit einer Aktion vor Ort (z.B. Einbinden des Schnuppermobils, TT-Sportabzeichen anbieten oder Mitmachangebot mit Gewinnspiel z.B. Bälle im Gefäß schätzen, Aufschläge annehmen) • Folgeaktion: z.B. wöchentliches Angebot am Outdoor-Tisch ankündigen • Schaukampf der Vereinsspieler*innen |
| Spielformen | Trickkiste 1-3, Rundlaufvariationen, Auswahl-Match, längster Ballwechsel am Mini-Tisch |

4. Outdoor-Training mit der Schüler*innengruppe

| | |
|----------------------------------|---|
| Ziel | <ul style="list-style-type: none"> • Mitgliederbindung |
| Zielgruppe | <ul style="list-style-type: none"> • Vereinsmitglieder |
| Setting | <ul style="list-style-type: none"> • Outdoor |
| Hinweise zur Durchführung | <ul style="list-style-type: none"> • Just for Fun-Trainingsangebot für Vereinsmitglieder • Einmalige oder mehrmalige Aktion an öffentlichen Outdoor-Tischen, eigene Tische rausstellen und mit einem Freibadbesuch verbinden • Sichtbarer „Auftritt“ des Vereins gewährleisten; ggf. TT-Sportabzeichen abnehmen und Flyer verteilen • Parcours aufbauen, um viele Kinder gleichzeitig zu beschäftigen, Minitisch aufbauen |
| Spielformen | TT-Sportabzeichen, Trickkiste 1-3, Beat the Champ, Ablösespiel, 7-Punkte-Ablösespiel, 4er-Mannschaftskampf, Einzel(n) fürs Team, Trippel, Joker-match, Kreuzchenturnier, Schachturniersystem, Rundlaufvariationen |

Indoor

| 1. Fun-Park | |
|----------------------------------|--|
| Ziel | <ul style="list-style-type: none"> • Mitgliedergewinnung |
| Zielgruppe | <ul style="list-style-type: none"> • Jugendliche und junge Erwachsene, Freizeitspieler*innen |
| Setting | <ul style="list-style-type: none"> • Verein, Jugendeinrichtung, Hochschule |
| Hinweise zur Durchführung | <ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Stationen in der Sporthalle aufbauen, Musik abspielen, als Kursangebot mit Angebot in die Vereinsmitgliedschaft |
| Spielformen | TT-Sportabzeichen, Trickkiste 1-3, Rundlaufvariationen, Aufschlag-Trefferspiel, Tischvariationen, Tisch mit Roboter und Zielfelder, Tischtennis-Tennis, Zonen-Schießen, Auswahl-Match, Schüsse fangen, Becher schießen, Staffelspiele, Weitschuss-Wettbewerb |

| 2. Familienangebot | |
|----------------------------------|---|
| Ziel | <ul style="list-style-type: none"> • Mitgliedergewinnung und -bindung |
| Zielgruppe | <ul style="list-style-type: none"> • Vereinsmitglieder • Freizeitspieler*innen |
| Setting | <ul style="list-style-type: none"> • Verein |
| Hinweise zur Durchführung | <ul style="list-style-type: none"> • Turnier- und Spielangebot, z.B. an einem Samstagvormittag • gemeinsame Tischtennisangebote einbinden (Vierertisch, Rundlauf, Tischtennis-Tennis, etc.) • Stationsbetrieb • Mal-/Bastelaktion |
| Spielformen | TT-Sportabzeichen, Rundlaufvariationen, Tischvariationen, Vierertisch, Tischtennis-Tennis, Aufschlag-Trefferspiel, Summenspiel |

| 3. Freizeitgruppe | |
|----------------------------------|--|
| Ziel | <ul style="list-style-type: none"> • Mitgliedergewinnung und -bindung |
| Zielgruppe | <ul style="list-style-type: none"> • Freizeitspieler*innen • Inaktive/pausierende/ehemalige Vereinsmitglieder*innen (ggf. auch aus anderen Abteilungen eines Mehrspartenvereins) |
| Setting | <ul style="list-style-type: none"> • Verein |
| Hinweise zur Durchführung | <ul style="list-style-type: none"> • Einmal wöchentlich, gemeinschaftliches Angebot • Betreutes niederschwelliges Angebot, verbunden mit alternativen Spielformen (z.B. Hardbat, Clickball) • TT-Gesundheitssport-Angebot, ggf. auch mit Einheiten im Outdoor |
| Spielformen | Rundlaufvariationen, Kreuzchenturnier, Schachturniersystem, Sumpenspiel, Aufschlag-Trefferspiel, Vierertisch |

Outdoor & Indoor

1. Bewegte Pause

| | |
|----------------------------------|--|
| Ziel | <ul style="list-style-type: none"> • Mitgliedergewinnung • Kooperationen mit Schule aufbauen bzw. fördern |
| Zielgruppe | <ul style="list-style-type: none"> • Schüler*innen |
| Setting | <ul style="list-style-type: none"> • Schule |
| Hinweise zur Durchführung | <ul style="list-style-type: none"> • Kinder können bei Interesse in der Pause am Angebot teilnehmen • Aktion durch Lehrer*in, junge Engagierte (z.B. BFDler*innen), Vereinsmitglieder*innen, -trainer*in <p>Runder Tisch falls vorhanden einbeziehen Bei Materialbedarf das Frei.Zeit.Tischtennis-Set bestellen.</p> |
| Spielformen | Trickkiste 1-3, Beat the Champ, Ablösespiel, Trippel, Rundlaufvariationen |

2. Bring a Friend-Turnier

| | |
|----------------------------------|---|
| Ziel | <ul style="list-style-type: none"> • Mitgliedergewinnung und -bindung |
| Zielgruppe | <ul style="list-style-type: none"> • Vereinsspieler*innen, Freizeitspieler*innen |
| Setting | <ul style="list-style-type: none"> • Verein, Jugendeinrichtung |
| Hinweise zur Durchführung | <ul style="list-style-type: none"> • Einmalige Aktion in Turnierform, Vorteile: Übersicht über die Teilnehmer*innen ist gegeben; keiner muss den Weg in den Verein finden <p>Bei Materialbedarf das Frei.Zeit.Tischtennis-Set bestellen.</p> |
| Spielformen | Kreuzchenturnier, Schachturniersystem, 2er-Mannschaftsturnier, Vierertisch, Clickball |

3. Tischtennis-Sportabzeichen-Tag

| | |
|----------------------------------|---|
| Ziel | <ul style="list-style-type: none"> • Mitgliedergewinnung und -bindung |
| Zielgruppe | <ul style="list-style-type: none"> • Freizeitspieler*innen • Vereinsmitglieder*innen • Schüler*innen |
| Setting | <ul style="list-style-type: none"> • Schule, Verein, Jugendeinrichtung |
| Hinweise zur Durchführung | <p>Sportabzeichen-Tag in einem der genannten Settings organisieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Outdooraktion an einem gut besuchten Platz, mit mindestens einem Tischtennistisch mit Passanten durchführen • Werbewirksam eine Sportabzeichen-Prüfung mit der Schüler*innen-Trainingsgruppe durchführen • Im Rahmen eines Sportfestes mit Schüler*innen und Lehrer*innen durchführen |
| Spielformen | 6 tischtennisspezifische Übungen |

4. Fun-TT-Events

| | |
|----------------------------------|---|
| Ziel | <ul style="list-style-type: none"> • Mitgliedergewinnung und -bindung |
| Zielgruppe | <ul style="list-style-type: none"> • Freizeitspieler*innen • Vereinsmitglieder*innen |
| Setting | <ul style="list-style-type: none"> • Verein, Jugendeinrichtung |
| Hinweise zur Durchführung | <ul style="list-style-type: none"> • Einmaliges Angebot, unterschiedliche TT-Tische |
| Spielformen | <p>Verschiedene Aktionen mit Event-Charakter:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bier Pong, Challenge (z.B. längster Ballwechsel), Schapong (Mix aus Schach und TT am Minitisch) • Schwarzlicht-TT, Nachttturnier evtl. mit Übernachtung • Oster-, Nikolaus-, Adventsrundlaufturnier • Rundlaufvariationen, Zonen-Schießen, Auswahl-Match |

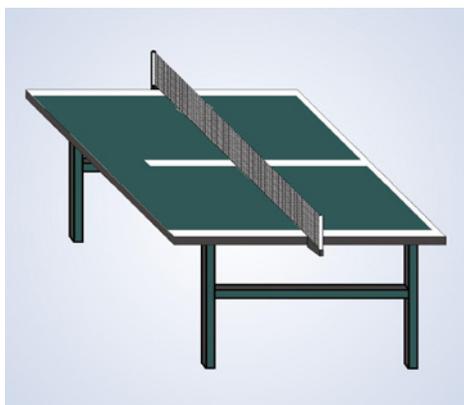


Spielesammlung

Tischvariationen

Mini-Tisch / Midi-Tisch

Am Mini- bzw. Midi-Tisch können klassisch Sätze bis 11 gespielt werden. Alternativ bieten sich auch kürzere Sätze (s. Varianten) an.



Material:

- 1 Mini- oder Midi-Tisch
- 1 Schläger pro Spieler*in
- 1 Ball

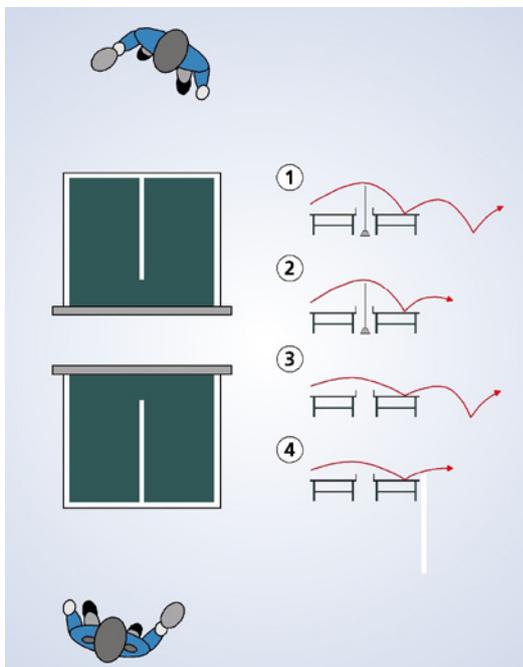
Spieler*innenanzahl:

2 Spieler*innen

Varianten:

- 3 Gewinnsätze á 5 Punkte, abwechselnder Aufschlag, keine Verlängerung
- Wettbewerb: Wer schafft am Ende des Tages den längsten Ballwechsel?

Grabentisch



Am mittleren Ende wird jeweils ein Netz aufgebaut. Alternativ dazu kann mit Kästen und einer Umrandung ein Netz zwischen den beiden Tischhälften gebaut werden.

Material:

- 2 Tischhälften
- 1 Schläger pro Spieler*in
- 1 Ball
- 1-2 Umrandungen
- 2 Kästen

Spieler*innenanzahl:

2 Spieler*innen

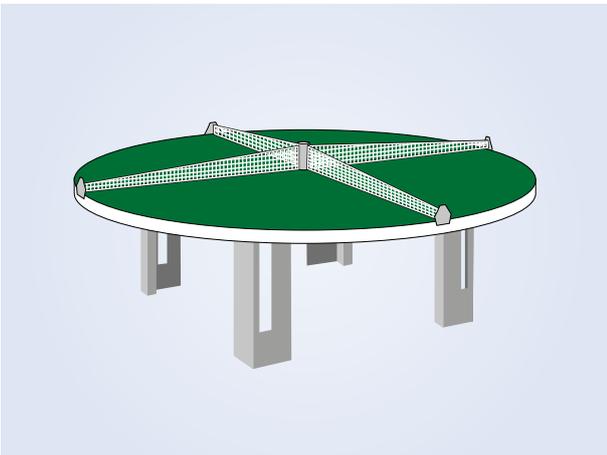
Varianten:

- Doppel
- Rundlauf
- Statt zwei Tischhälften zu verwenden, können zwei Tische quer gestellt werden.

Tischvariationen

Runder Tisch

Alle Spieler*innen starten mit einem Punktekonto. Es wird jeder gegen jeden mit zwei Bällen gespielt. Der Ball darf sowohl gerade, als auch diagonal gespielt werden und nur einmal aufspringen. Bei einem Fehler verliert der/die Spieler*in einen Punkt. Erreicht ein/e Spieler*in 0 Punkte, endet das Spiel und der/die Spieler*in mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

**Material:**

- 1 runder Tisch
- 1 Schläger pro Spieler*in
- 2 Bälle

Spieler*innenanzahl:

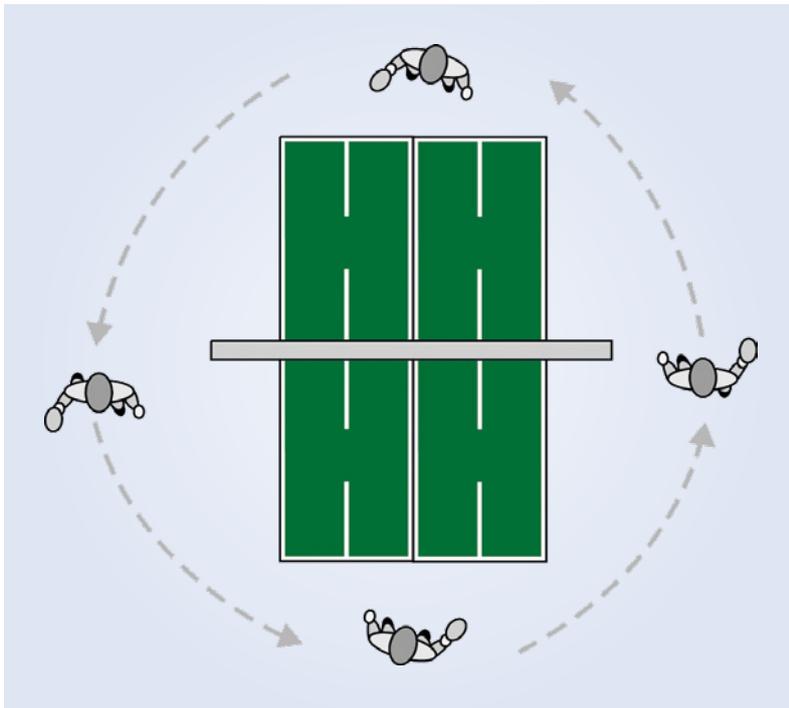
4 Spieler*innen

Variante:

- Der/die betreffende Spieler*in scheidet mit 0 Punkten aus. Schläge auf das jeweilige Tischviertel gelten von nun an als Fehler.

4er-Tisch

Es werden vier Tische aneinandergestellt (s. Abbildung). In der Mitte wird ein Netz aus Umrandungen und Kästen gebastelt, welches etwas höher (offiziell 32 cm) als das herkömmliche Netz ist. Der Ball darf zweimal aufspringen. Um den Ball zu erreichen, darf sich auf dem Tisch aufgestützt werden. Auf dem Tisch darf nicht gestanden werden. Wird der Ball so ums Netz gespielt, dass dieser auf der eigenen Seite rollt, gilt dies als ein Kontakt und es wird weitergespielt. Der Aufschlag wird abwechselnd von rechts nach links und anschließend von links nach rechts gespielt. Pro Aufschlag gibt es zwei Versuche. Der Aufschlag muss das 2. Tischviertel erreichen oder zur Seite rausspringen. Die Zählweise entspricht dem Tischtennispiel.

**Material:**

- 4 Tische
- 1 Schläger pro Spieler*in
- 1 Ball
- 1-2 Umrandungen
- 2 Kästen

Spieler*innenanzahl:

2 Spieler*innen

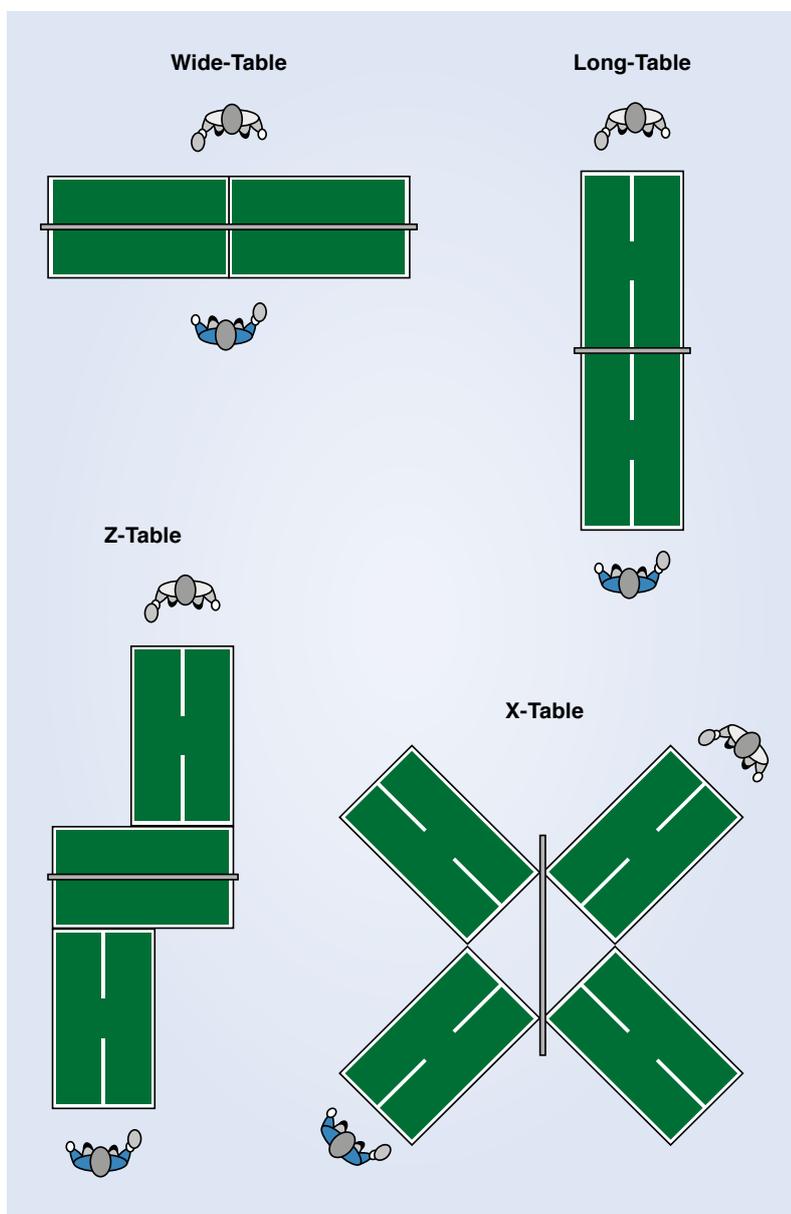
Varianten:

- Doppel
 - > Es wird abwechselnd geschlagen. Der Gegner auf den geschlagen wird, wechselt ebenfalls zur Seite (A auf X, X auf B, B auf Y, Y auf A, A auf X...)
- Rundlauf

Tischvariationen

Wide-, Long-, Z-, X-Table

Die Tischformen bieten Alternativen für den klassischen Hallenaufbau. An den Tischen kann gemeinsam ohne Punkte oder in Satzform gegeneinander gespielt werden.



Material:

- 1, 2, 3 oder 4 Tische
- 1 Schläger pro Spieler*in
- 1 Ball
- Langes Netz aus Umrandungen basteln, Stühle o.ä. zur Erhöhung

Spieler*innenanzahl:

2 Spieler*innen

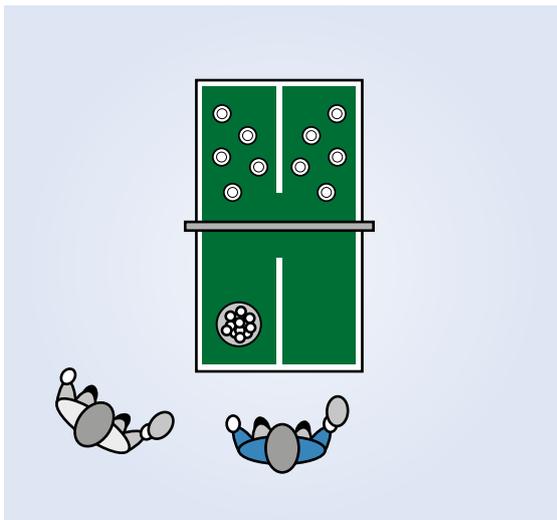
Varianten:

- Doppel
- Rundlauf

Fun-Spiele

Aufschlag-Trefferspiel

2 Spieler*innen treten gegeneinander an. Spieler*in A verteilt die 10 Gegenstände beliebig auf einer der beiden Tischhälften. Spieler*in B hat anschließend 10 Versuche, um möglichst viele Gegenstände zu treffen. Nach einem Treffer wird der jeweilige Gegenstand vom Tisch genommen. Nach den 10 Versuchen werden die Rollen getauscht. Wer mehr Gegenstände getroffen hat, gewinnt. Bei Gleichstand wird weiter abwechselnd aufgeschlagen, bis nur einer von beiden Spieler*innen trifft. Es können von vornherein mehrere Spielrunden festgelegt werden.



Material:

- 1 Tisch
- 1 Schläger pro Spieler*in
- Ballschüssel
- 10 verschiedene Gegenstände zum Anvisieren wie Zielfelder, Becher o.ä.

Spieler*innenanzahl:

1 oder 2 Spieler*innen

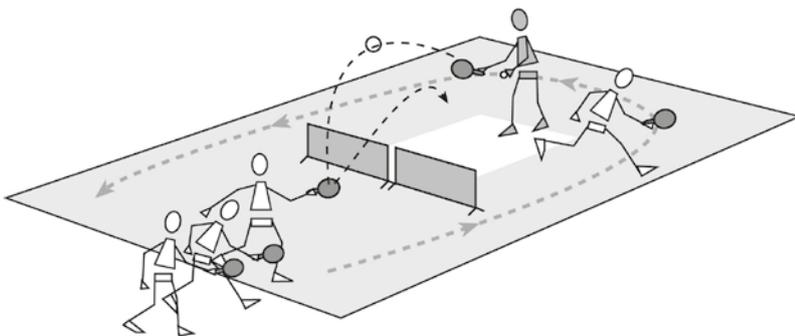
Varianten:

- Gegenstände werden nicht vom Tisch genommen und geben mehrfach Punkte
- Es wird abwechselnd aufgeschlagen
- Tagesrangliste

Fun-Spiele

Tischtennis-Tennis

2 Spieler*innen spielen Tennis über eine Umrandung auf dem Hallenboden. Bereits bestehende Markierungen, wie die eines Badminton-Feldes, können als Spielfeld genutzt werden.



Material:

- 0 Tische
- 1 Schläger pro Spieler*in
- 1 Ball
- 1-2 Umrandungen

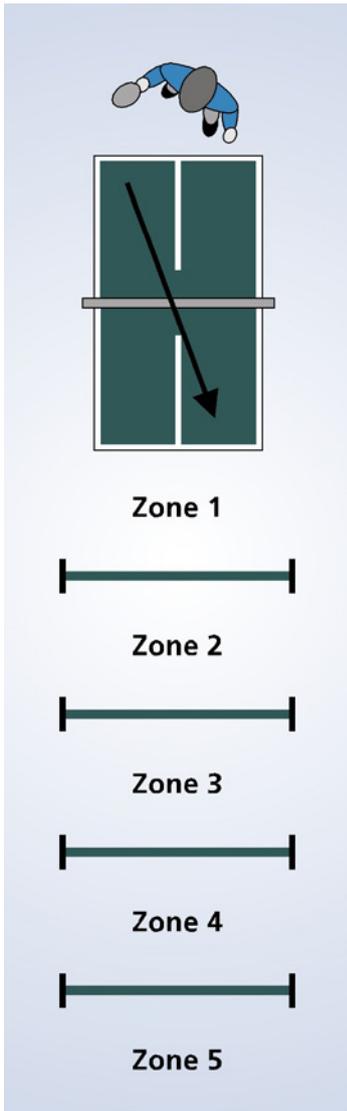
Spieler*innenanzahl:

2 Spieler*innen

Varianten:

- Doppel
- Rundlauf
- Auf dem Feld liegen Markierungen, in die der Ball gespielt werden kann. Gelingt dies, gibt es sofort einen Punkt und der Ballwechsel wird unterbrochen.

Zonen-Schießen



Hinter einem Tisch werden in Abständen von 1-6 m Umrandungen parallel zur Grundlinie aufgestellt. Der/die Spieler*in stellt sich auf die gegenüberliegende Tischseite, bekommt ein hohes Zuspiel, um dann den Ball fest zu schießen. Nach dem Abspringen von der gegnerischen Tischhälfte soll der Ball dann in die Zonen fliegen.

Material:

- 1 Tisch
- 1 Schläger pro Spieler*in
- 1 Ballschüssel
- Mehrere Umrandungen (Seile mit Punktefeldern), Pylone (Variante)

Spieler*innenanzahl:

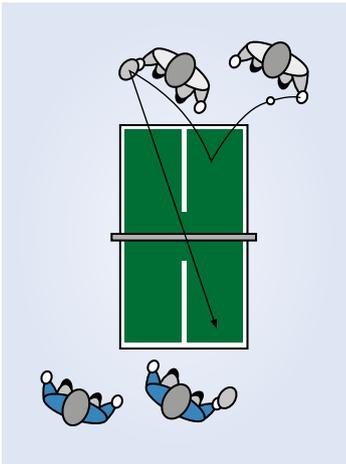
2 Spieler*innen

Varianten:

- Tagesrangliste (Wer schlägt den Ball am weitesten?)
- Duell
 - > Zonen mit Punkten versehen **oder**
 - > Nacheinander alle Zonen anspielen **oder**
 - > Spieler*in A spielt den ersten Schuss, Spieler*in B muss in dieselbe Zone treffen
- Für ein Outdoor-Spiel können für die Markierungen der Zonen Seile genutzt werden
- Teamspiel (2 vs 2)
 - > das Teammitglied steht nacheinander in den Zonen und versucht den Ball mit einer Pylone zu fangen

Fun-Spiele

„Stell-Doppel“ mit 1 Schläger



Zwei Doppel stehen sich am Tisch gegenüber. Spieler*in A stellt den Tischtennisball zu Spieler*in B und übergibt den Schläger. Spieler*in B nimmt den Schläger und spielt den Ball auf die andere Tischhälfte.

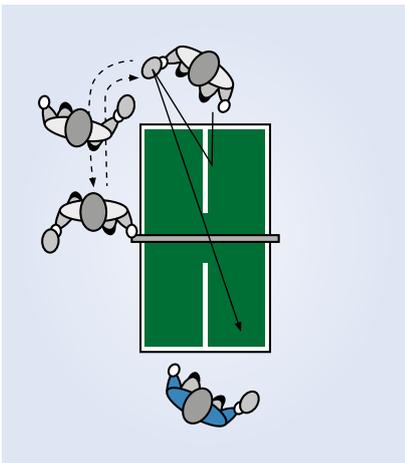
Material:

- 1 Tisch
- 1 Schläger pro Doppel
- 1 Ball

Spieler*innenanzahl:

4 Spieler*innen

Stellen mit Zusatzaufgaben



2 Spieler*innen spielen sich den Ball mit der Hilfstech­nik „Stellen“ mit ihrer Vorhandseite des Schlägers gegenseitig zu. Nach dem Stellen folgt ein Lauf zum Netz inklusive Berührung und anschließend ein Lauf zurück, um den Tischtennisball auf die andere Seite zu spielen.

Material:

- 1 Tisch
- 1 Schläger pro Spieler*in
- 2 Gymnastikreifen (Variante)

Spieler*innenanzahl:

2 Spieler*innen

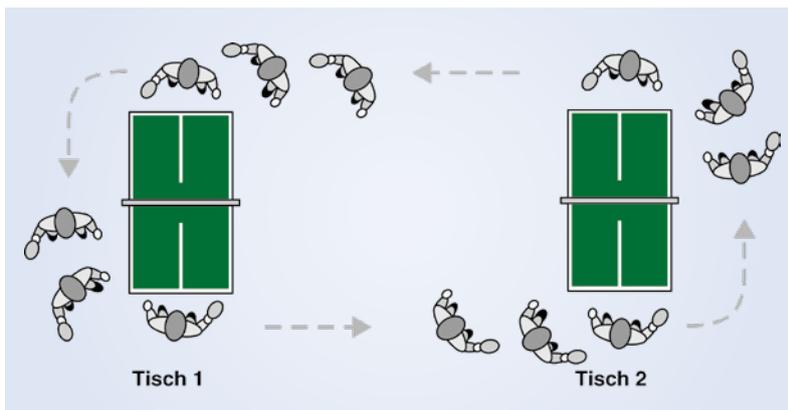
Varianten:

- Nach dem Stellen wird der Tischtennisschläger auf den Tisch gelegt, ein Gymnastikreifen gedreht, der Tischtennisschläger wieder aufgenommen und der Tischtennisball zurückgespielt
- Nach dem Stellen wird der Tischtennisschläger auf den Tisch gelegt, zur Hallenwand gelaufen und diese berührt, der Tischtennisschläger wieder aufgenommen und der Tischtennisball zurückgespielt

Rundlaufvariationen

Rundlauf an zwei Tischen

Es wird mit 8-20 Spieler*innen gleichzeitig an 2 Tischtennistischen Rundlauf gespielt, wobei die Spieler*innen die vier Stirnseiten des Tischtennistisches nacheinander anlaufen. Sobald an einem Tischtennistisch ein Fehler gemacht wird, soll so schnell wie möglich ein neuer Ball ins Spiel gebracht werden. Niemand scheidet aus dem Spiel aus. Es kann entschieden werden, ob Spieler*innen beim Wechsel zum Nachbartisch überholt werden können.



Material:

- 2 Tische
- 1 Schläger pro Spieler*in
- 2 Ballschüsseln

Spieler*innenanzahl:

8-20 Spieler*innen

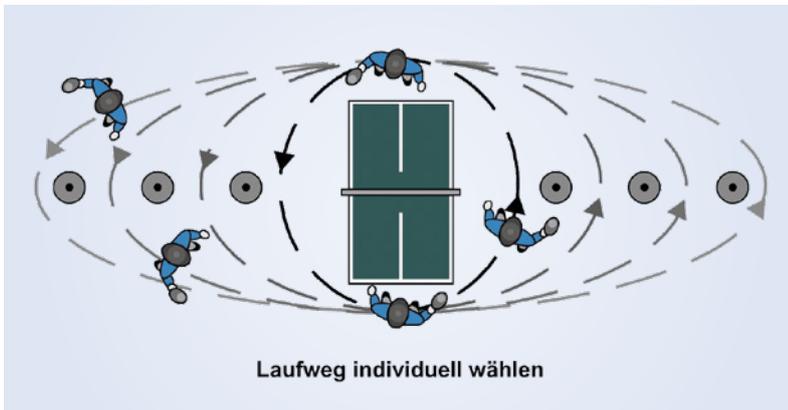
Varianten:

- Erweiterung der Distanz zwischen den Tischtennistischen
- Einen dritten und vierten Tisch hinzunehmen
- Die Tischseiten kreuzen („Achterlauf“)
- Nur mit einem Tischtennisschläger pro Tischhälfte spielen

Rundlaufvariationen

Variorundlauf

Es wird mit 5-6 Spieler*innen Rundlauf gespielt, wobei vor jedem Seitenwechsel um eine Markierung gelaufen werden soll. Die Spieler*innen sollen dabei selbständig entscheiden, welche Markierung sie in Abhängigkeit von ihrer möglichen Laufgeschwindigkeit und der „Parksituation“ auf der gegenüberliegenden Tischhälfte durchlaufen.



Material:

- 1 Tisch
- 1 Schläger pro Spieler*in
- Ballschüssel
- 6 Pylonen

Spieler*innenanzahl:

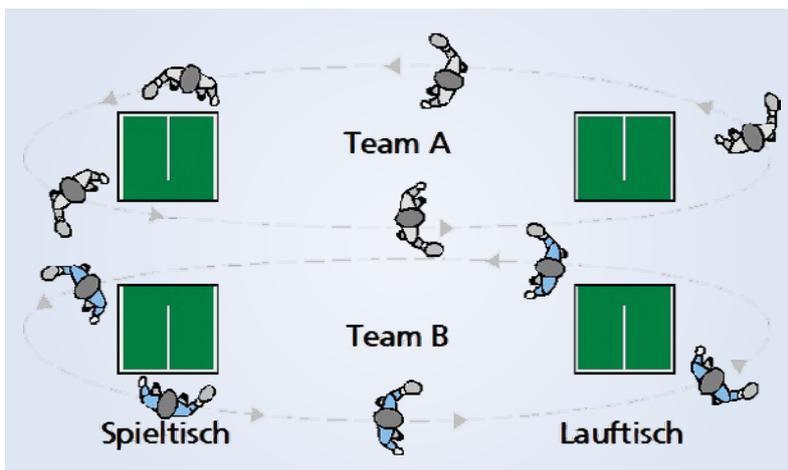
5-6 Spieler*innen

Varianten:

- Mit Zielfeldern und Punktwertung
- Anzahl der Versuche mit der Länge des Laufweges verbinden (drittes Mal 3 Versuche, zweites Mal zwei Versuche)

Doppelgraben

2 Teams spielen gleichzeitig miteinander Rundlauf an 2 Grabentischen, wobei jedes Team nur an den Tischhälften einer Hallenseite spielt. Nachdem ein/e Spieler*in gegen den Uhrzeigersinn von der linken zur rechten Tischhälfte gewechselt ist, durchläuft er/sie den Graben der beiden Tischtennistische, um wieder zur ersten Tischhälfte zu gelangen. Dabei sollen sie versuchen, nicht vom Tischtennisball ihrer Mitspieler*innen getroffen zu werden.



Material:

- 4 Tischhälften
- 1 Schläger pro Spieler*in
- Ballschüssel

Spieler*innenanzahl:

Mindestens 8 Spieler*innen

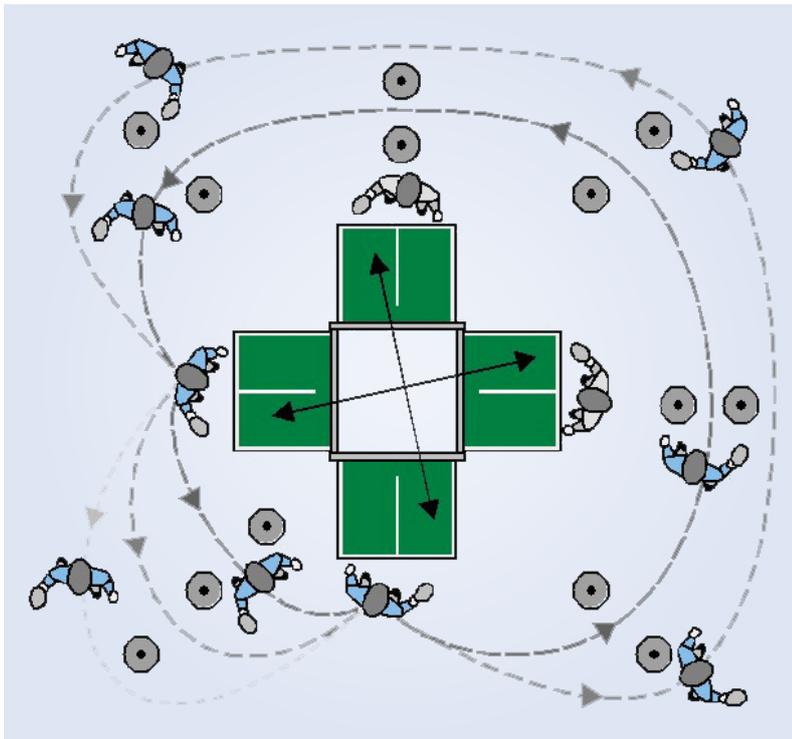
Varianten:

- Erweiterung der Distanz zwischen den beiden Grabentischen
- Nur ein Tischtennisschläger pro Tischhälfte
- Mit Zielfeldern und Punktwertung
- Zuspiel über ein erhöhtes Netz

Rundlaufvariationen

Kreuzrundlauf

Es werden vier Tischhälften in Form eines Kreuzes aufgestellt, so dass zwischen den gegenüberliegenden Tischhälften ein Graben entsteht. Die Spieler*innen laufen die vier Stirnseiten der Tischhälften nacheinander an, um den Tischtennisball auf die gegenüberliegende Tischhälfte zu spielen. Sobald an einem Tischtennistisch ein Fehler gemacht wird, wird so schnell wie möglich ein neuer Tischtennisball ins Spiel gebracht. Auf dem Weg zur nächsten Tischhälfte umlaufen die Spieler*innen Markierungen, um den Laufweg gegebenenfalls zu verlängern. Dabei entscheiden sie selbständig, welche Markierung sie in Abhängigkeit von ihrer möglichen Laufgeschwindigkeit und der „Parksituation“ an der nächsten Tischhälfte umlaufen.



Material:

- 4 Tischhälften
- 1 Schläger pro Spieler*in
- Ballschüssel

Spieler*innenanzahl:

Mindestens 6 Spieler*innen

Varianten:

- Mit zwei festen Zuspieler*innen an benachbarten Stirnseiten
- Richtungswechsel nach Ansage
- Nur mit einem Tischtennisschläger pro Tischhälfte
- Mit Zielfeldern und Punktwertung
- Netzerhöhung durch Schnur oder Umrandung

Spielformen

Beat the Champ

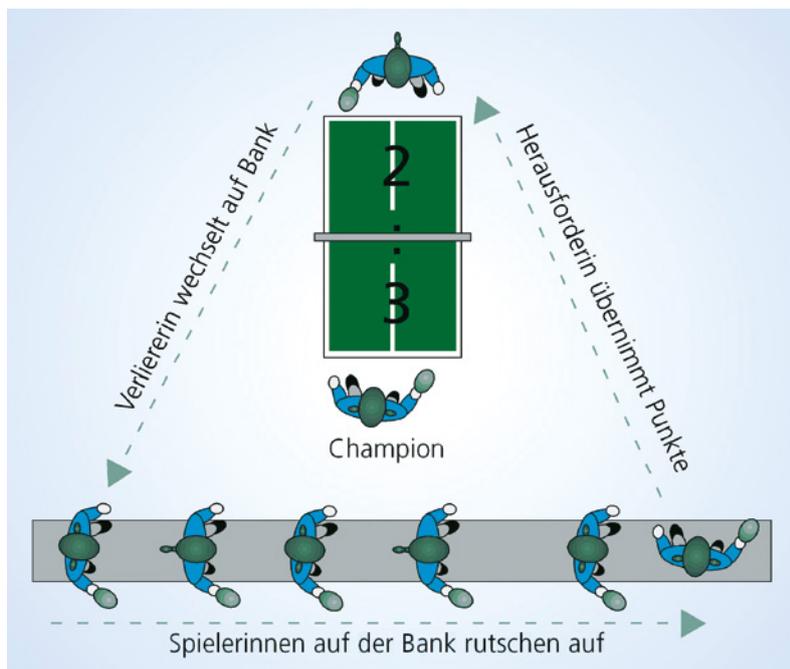
Ein/e Spieler*in startet als Champion, die anderen als Herausforderer. Die Herausforderer fordern den Champion nacheinander in einem Spiel bis 3 heraus. Der Champion bleibt so lange am Tisch, wie er seinen Titel verteidigen kann. Schlägt ein Herausforderer den Champion, wird er selbst zum Champion und bleibt am Tisch. Nun wird der ehemalige Champion zum Herausforderer. Der Herausforderer übernimmt jeweils den Punktestand seines Vorgängers.

Material:

- 1 Tisch
- 1 Schläger pro Spieler*in
- 1 Ball

Spieler*innenanzahl:

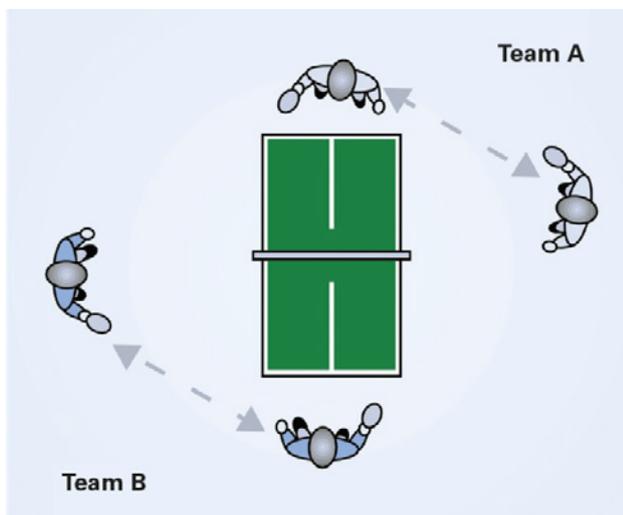
Mindestens 3 Spieler*innen



Spielformen

Ablösespiel

2 Spieler*innen bilden jeweils ein Team, das gegen ein anderes Team spielt. Gespielt wird ein Einzel, bei dem sich die/der Spieler*in des Teams jeweils ablösen sollen. Wann die Ablösung des Partners erfolgt, legt das Team selbst fest.



Material:

- 1 Tisch
- 1 Schläger pro Spieler*in
- 1 Ball

Spieler*innenanzahl:

4 Spieler*innen

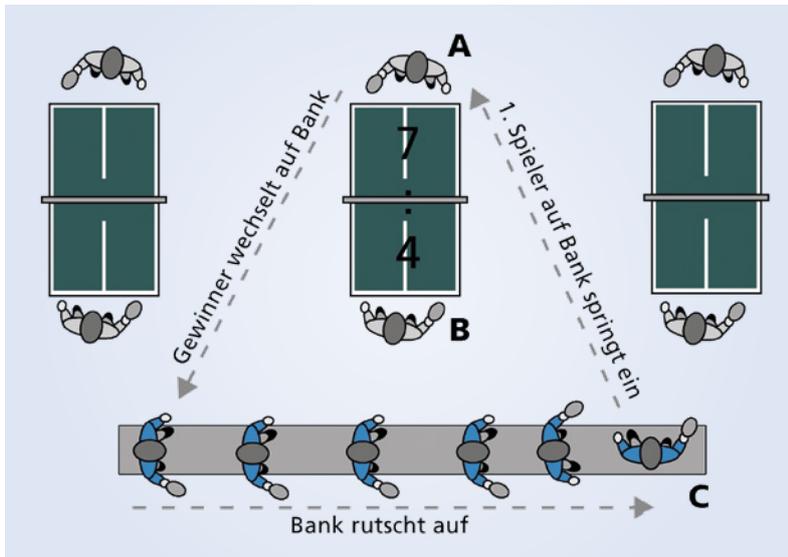
Varianten:

Ablösung nach

- Dem 3. Fehler
- Nach einer bestimmten Zahl von Aufschlägen
- Nach einer bestimmten Schlagtechnik
- Nach einem akustischen Signal
- Nach dem 7. gewonnenen Punkt

7-Punkte-Ablösespiel

Die Spielergruppe wird gedrittelt. Ein Drittel nimmt auf der Bank Platz, die restlichen Spieler*innen spielen bei ständig wechselndem Aufschlag gegeneinander bis ein/e Spieler*in 7 Punkte erreicht hat. Der/die Sieger*in nimmt auf der Bank als letzte/r Platz, der/die Erste wechselt dafür an den Tisch. Dort beginnt ein neues Spiel bis 7, wobei der/die Verlierer*in der vorangegangenen Partie seine Punktzahl behält.



Material:

- 1 Tisch pro 2 Spieler*innen
- 1 Schläger pro Spieler*in
- 1 Ball pro Tisch
- Bank oder ähnliche Aufenthaltsmöglichkeit

Spieler*innenanzahl:

Mindestens 5 Spieler*innen

Variante:

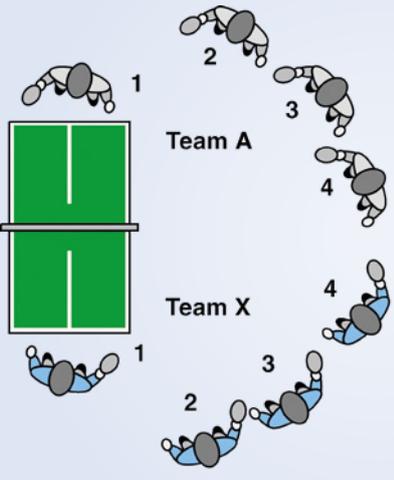
- Vor dem Wechsel auf die Bank muss ein Parcours mit koordinativen Aufgaben durchlaufen werden.

Spielformen

4er-Mannschaftskampf

Es werden 4er-Mannschaften mit ungefähr gleicher Spielstärke zusammengestellt. An jedem Tisch befinden sich 8 Spieler*innen. Jeder/jede Spieler*in einer Mannschaft bekommt eine Position von 1 bis 4 zugewiesen.

Der/die Spieler*in auf Rang 1 spielen so lange, bis einer/eine bei 8 Punkten angelangt ist. Die an zwei gestellten Spieler*innen spielen bis 14 Punkte weiter. Danach folgen die Spieler*innen an Position 3, die beim Erreichen des 18. Punktes miteinander tauschen. Es folgen die letzten zwei Spieler*innen bis zum 25. Punkt.



| Nr. | Team A | Team X |
|---------------------------------|---|----------------------|
| 1 | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| spielen bis einer 8 Punkte hat | | |
| 3 | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| spielen bis einer 14 Punkte hat | | |
| 2 | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| spielen bis einer 18 Punkte hat | | |
| 4 | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
| spielen bis einer 25 Punkte hat | | |
| Gesamt | <input type="text"/> : <input type="text"/> | |

Material:

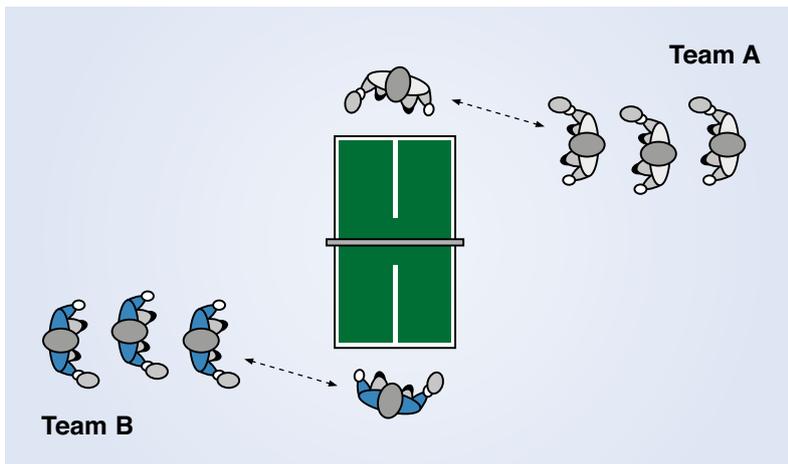
- 1 Tisch
- 1 Schläger pro Spieler*in
- 1 Ball pro Tisch

Spieler*innenanzahl:

8 Spieler*innen

Einzel(n) fürs Team

Es werden zwei Teams gebildet. An einem Tisch spielen 2 Spieler*innen unterschiedlichen Teams gegeneinander, bis ein Team 3 Punkte erreicht hat. Dafür erhält das Team einen Gesamtpunkt. Der/die gewinnende Spieler*in bleibt am Tisch, während das andere Team den/die Spieler*in auswechselt. Gewinnt ein/e Spieler*in ein zweites Mal hintereinander, wird auch diese/r ausgewechselt. Ein Team gewinnt mit Erreichen des 9. Gesamtpunktes.


Material:

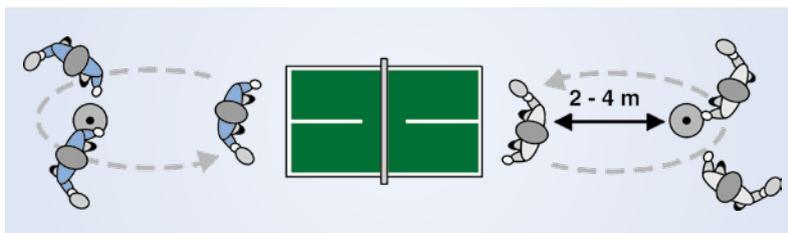
- 1 Tisch
- 1 Schläger pro Spieler*in
- 1 Ball

Spieler*innenanzahl:

Mindestens 4 Spieler*innen

Trippel

Es spielen drei gegen drei. Jede Dreiergruppe spielt nacheinander an ihrer Tischhälfte den Ball zurück. Hinter jeder Tischhälfte ist ein Markierungspunkt.


Material:

- 1 Tisch pro 2 Spieler*innen
- 1 Schläger pro Spieler*in
- 1 Ball pro Tisch

Spieler*innenanzahl:

6 Spieler*innen

Spielformen

Jokermatch

Eine Hallenseite wird als Jokerseite, die andere als Läuferseite festgelegt. Nur die Joker können Punkte erzielen.

Der Joker hat immer Aufschlag und spielt mit jedem Läufer einen Ballwechsel. Gewinnt der Joker den Ballwechsel, bekommt er einen Punkt, bleibt am Tisch und wartet auf den nächsten Läufer. Verliert der Läufer, rückt dieser zum nächsten Tisch auf und spielt dort gegen den Joker. Gewinnt der Läufer den Ballwechsel, darf er den Platz des Jokers einnehmen, wird somit zum Joker und kann Punkte sammeln.

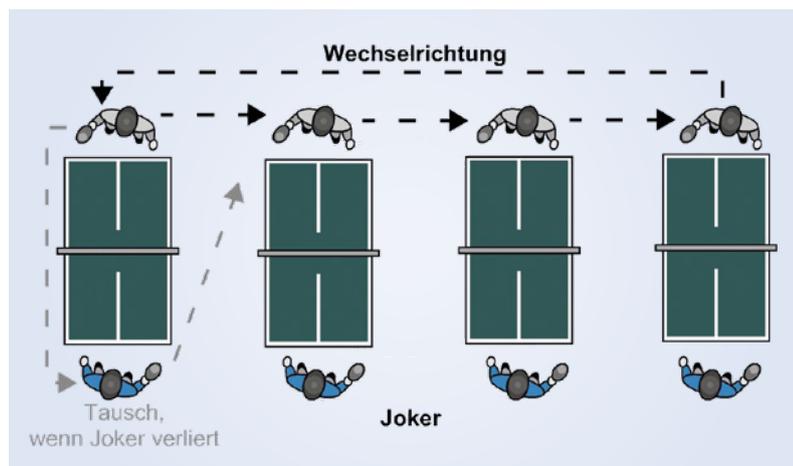
Der Joker wird dann zum Läufer.

Material:

- 1 Tisch pro 2 Spieler*innen
- 1 Schläger pro Spieler*in
- 1 Ball pro Tisch

Spieler*innenanzahl:

Mindestens 3 Spieler*innen



Summenspiel

2 Spieler*innen bilden ein Team. Die Teams spielen 4 Einzel und als Abschluss ein Doppel um insgesamt 50 Punkte. Pro Spiel wird demnach um 10 Punkte gespielt. Bei Gleichstand (25:25) entscheidet der nächste Ballwechsel im Doppel. Die Spielreihenfolge im Einzel ist nicht vorgegeben.

| Nr. | Team AB | Team XY | Spiel um 10 Punkte |
|--------|---------|---------|-----------------------|
| 1 | A | X | : |
| 2 | B | Y | : |
| 3 | A | Y | : |
| 4 | B | X | : |
| 5 | AB | XY | : |
| Gesamt | | | : |

Material:

- 2 Tische
- 1 Schläger pro Spieler*in
- 1 Ball pro Tisch

Spieler*innenanzahl:

4 Spieler*innen

Turnierformen

Kreuzchenturnier

Die Namen aller Spieler*innen werden aufgelistet und die Spielpaarungen gelost. Am Ende jeder Runde tragen die Gewinner*innen ein Kreuz und die Verlierer*innen ein Kreis hinter ihrem Namen ein. Am Ende werden alle Kreuze und Kreise zusammengezählt. Haben Spieler*innen gleich viele Kreuzchen, kann ein Entscheidungsspiel ausgetragen werden.

| Kreuzchenturnier | | | | | | | | | | |
|------------------|--------|---|---|---|---|---|---|---|--------|------|
| Name | Runden | | | | | | | | Gesamt | Rang |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | | |
| Fred | X | X | O | O | X | X | X | X | 6 | 2. |
| Doris | O | X | X | X | O | O | X | X | 5 | 3. |
| Heinz | X | X | X | O | X | X | X | X | 7 | 1. |
| Sabine | O | O | O | O | X | O | O | O | 1 | 8. |
| Udo | O | O | X | X | O | O | O | O | 2 | 7. |
| Markus | X | X | O | X | O | X | O | O | 4 | 4. |
| Christian | O | O | O | X | O | O | X | X | 3 | 6. |
| Carina | X | O | X | O | X | X | O | O | 4 | 4. |

Material:

- 1 Tisch pro 2 Spieler*innen
- 1 Schläger pro Spieler*in
- 1 Ball pro Tisch

Spieler*innenanzahl:

Mindestens 4 Spieler*innen

Variante:

- Doppeltturnier

Schachturniersystem

Es werden Gruppen mit einer Größe von 4 und mehr Spieler*innen gebildet. Es wird ein Gewinnsatz jeder gegen jeden gespielt. Dabei wird nicht der Satzerfolg, sondern die erzielten Punkte addiert. Am Ende gewinnt der/die Spieler*in mit der besten Punktedifferenz.

| TT-Schachturnier | | | | | | | |
|------------------|--------|-------------------|------------|------------|-------------|--------|-------|
| Nr. | Name | Jeder gegen jeden | | | | Punkte | Platz |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | | |
| 1 | Fred | | 11:8 +3 | 5:11 -6 | 13:11 +2 | -1 | III |
| 2 | Doris | 8:11 -3 | | 11:3 +8 | 11:9 +2 | 7 | I |
| 3 | Heinz | 11:5 +6 | 3:11 -8 | | 7:11 -4 | -6 | IV |
| 4 | Sabine | 11:13 -2 | 9:11 -2 | 11:7 +4 | | 0 | II |

Material:

- 1 Tisch pro 2 Spieler*innen
- 1 Schläger pro Spieler*in
- 1 Ball pro Tisch

Spieler*innenanzahl:

Mindestens 4 Spieler*innen

Variante:

- Die Gruppenersten spielen ein Entscheidungsspiel

Turnierformen

2er-Mannschaftsturnier

In diesem Turnierformat treten aus zwei Spieler*innen bestehende Teams gegeneinander an. Ein Spiel besteht aus zwei Einzeln und einem Doppel im nachfolgenden System:

A vs X

B vs Y

A/B vs X/Y

Die Anzahl der Gewinnsätze wird anfangs je nach verfügbarer Zeit festgelegt. Alle Teams spielen in einer Gruppe Jeder gegen Jeden.

| Nr. | Team AB | Team XY | Spiel Sätze |
|-----|---------|---------|----------------------|
| 1 | A | X | <input type="text"/> |
| 2 | B | Y | <input type="text"/> |
| 3 | AB | XY | <input type="text"/> |
| 4 | A | Y | <input type="text"/> |
| 5 | B | X | <input type="text"/> |
| | Gesamt | | <input type="text"/> |

Material:

- 2 Tische
- 1 Schläger pro Spieler*in
- 1 Ball pro Tisch

Spieler*innenanzahl:

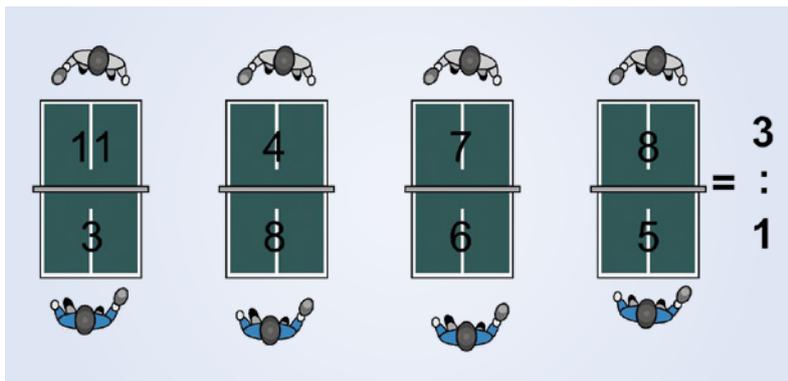
2 Spieler*innen pro Team

Varianten:

- Verschiedene Turniermodi
 - > (doppeltes) KO-System (ggf. mit Gruppenspielen zu Beginn)
 - > Schweizer Turniersystem
- Zwei zusätzliche Einzel nach dem Doppel (A vs Y, B vs X)
- Ein Spiel kann auch 2:0 enden, so dass das Doppel nicht mehr gespielt wird

Schwarz-Weiß-Turnier

Es werden zwei Teams, „Schwarz“ und „Weiß“, gebildet. Jedes Team versammelt sich an den Tischen auf jeweils einer Hallenhälfte. Die Spiele enden nach einer festgelegten Zeit. Nach Ablauf der Zeit erhält jedes Team einen Punkt pro Führung, die an den Tischen erspielt wurde. Anschließend bleibt Team Weiß an den jeweiligen Tischen stehen, während Team Schwarz sich neu verteilt. Nach einer vorher festgelegten Anzahl an Runden endet das Spiel und das Team mit den meisten Punkten gewinnt.



Material:

- 1 Tisch pro 2 Spieler*innen
- 1 Schläger pro Spieler*in
- 1 Ball pro Tisch

Spieler*innenanzahl:

Mindestens 6 Spieler*innen in 2 Teams

Variante:

- Es werden Kurzsätze gespielt. Wird die angestrebte Punktzahl zum ersten Mal erreicht, wird „Stopp“ gerufen, alle Spiele beendet und die Rundepunkte gezählt.

Clickball

Es werden zwei Gewinnsätze bis 15 Punkte ohne Verlängerung gespielt. Im Entscheidungssatz werden die Seiten gewechselt, wenn der/die erste Spieler*in 7 Punkte erzielt hat. Jede/r Spieler*in hat einmal pro Spiel die Möglichkeit, einen Double-Point-Ball anzumelden. Dieser muss bei eigenem Aufschlag und spätestens vor dem eigenen 13. Punkt in einem Satz genommen werden. Wird dieser Ballwechsel vom/von der Aufschläger*in gewonnen, erhält er/sie zwei Punkte. Andernfalls erhält der/die Gegner*in einen Punkt. Zählweise und Aufschlagwechsel bleiben davon unberührt. Der/die Aufschläger*in hat immer zwei Aufschläge nacheinander. Vor jedem Seitenwechsel legt jeder/jede Spieler*in den zuvor benutzten Schläger auf seine Tischhälfte. Nach dem Seitenwechsel benutzt er/sie den Schläger, mit dem sein/ihre Gegner*in zuvor gespielt hat.

Material:

- 1 Tisch pro 2 Spieler*innen
- 1 Sandpapierschläger pro Spieler*in
- 1 Ball pro Tisch

Spieler*innenanzahl:

2 Spieler*innen

Variante:

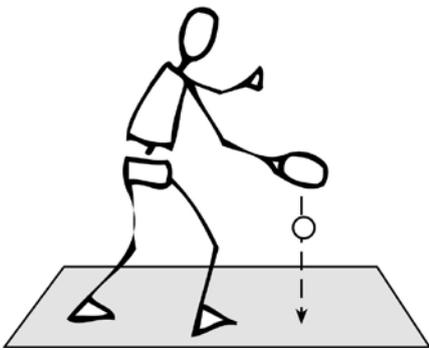
- Doppel

Passanten-Challenges

Trickkiste 1

Der/die Spieler*in versucht sich an folgenden Kombinationsübungen mit Tischtennisball und Tischtennisschläger.

- a) Vorhand – Kante – Rückhand
- b) Vorhand – Kante – Rückhand – Griff
- c) Vorhand – Kante – Rückhand – Kante – Griff



Material:

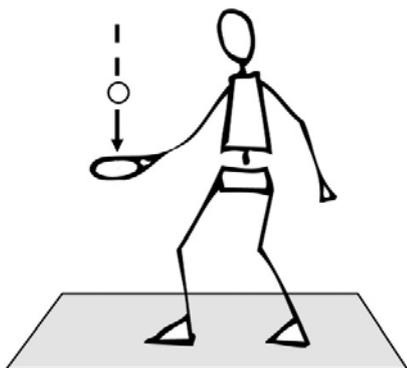
- Keinen Tisch
- 1 Schläger pro Spieler*in
- 1 Ball pro Spieler*in

Spieler*innenanzahl:

Beliebig

Trickkiste 2

Der Tischtennisball wird in die Luft geworfen oder gespielt. Beim Herunterkommen soll der Tischtennisball ohne Geräusch und ohne zu springen auf dem Tischtennisschläger liegen bleiben. Der Tischtennisschläger muss dem Tischtennisball beim Herunterkommen entgegengehen. Dabei muss das Schlägerblatt fast senkrecht gestellt werden. Beim Aufnehmen des Tischtennisballs muss der Tischtennisschläger dann schnell in die Waagerechte gedreht werden.



Material:

- keinen Tisch
- 1 Schläger pro Spieler*in
- 1 Ball pro Spieler*in

Spieler*innenanzahl:

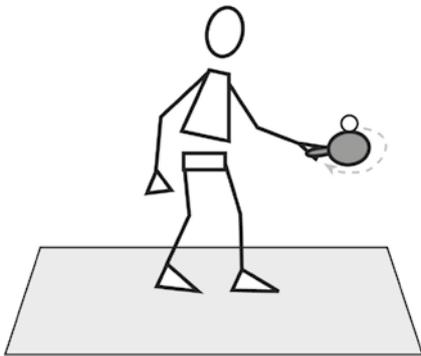
Beliebig

Variante:

- Tischtennisball auf der Rückhand fangen

Trickkiste 3

Der Tischtennisball soll von der einen Seite des Tischtennisschlägers über die Kante zur anderen Seite des Tischtennisschlägers balanciert werden. Der Tischtennisball liegt auf der Vorhand und wird dort balanciert. Er sollte langsam an die Kante herangeführt und im richtigen Moment gedreht werden, so dass der Tischtennisschläger auf der Rückhand liegt.

**Material:**

- keinen Tisch
- 1 Schläger pro Spieler*in
- 1 Ball pro Spieler*in

Spieler*innenanzahl:

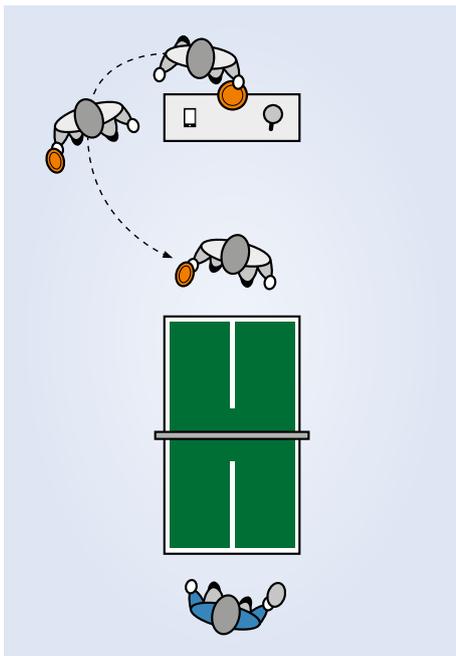
Beliebig

Variante:

- Von der Rückhand auf die Vorhand drehen

Passanten-Challenges

Schlägerwahl



Bei diesem Match werden Passanten von einem Vereinsmitglied zu einem Match herausgefordert. Es wird ein Satz bis 11 Punkte gespielt. Das besondere hierbei ist, dass das Vereinsmitglied nicht mit einem herkömmlichen Schläger spielt. Zu Beginn liegen drei verschiedene Gegenstände zur Wahl aus. Der Passant sucht sich daraus einen Gegenstand aus, den das Vereinsmitglied als Schlägerersatz nutzen muss.

Hierfür eignen sich besonders Werbematerialien, die der Passant bei einem gewonnen Match behalten darf.

Material:

- 1 Tisch
- 1 Schläger
- 1 Ball
- Verschiedene Materialien wie Mini-Schläger, Frisbee, Handy

Spieler*innenanzahl:

2 (Passant + Vereinsmitglied)

Variante:

- Das Spiel können auch 2 Spieler*innen (u.a. Indoor) gegeneinander spielen. Hierbei spielen beide Spieler*innen mit einem Gegenstand als Schläger, den diese sich gegenseitig aussuchen.

Weitschuss-Wettbewerb

Zur Vorbereitung wird eine Ballschüssel bereitgestellt, ein Startpunkt gekennzeichnet sowie eine Stelle markiert, die es mit dem Schuss zu übertreffen gilt. Die Passanten stellen sich jeweils an die Markierung und versuchen den Tischtennisball soweit wie möglich zu schießen. Idealerweise können die Passanten einen Preis gewinnen, insofern die Weite gelingt. Alternativ gibt es einen Trostpreis.



Material:

- 1 Tisch
- 1 Schläger pro Spieler*in
- Ballschüssel
- Maßband, Markierungen

Spieler*innenanzahl:

Beliebig

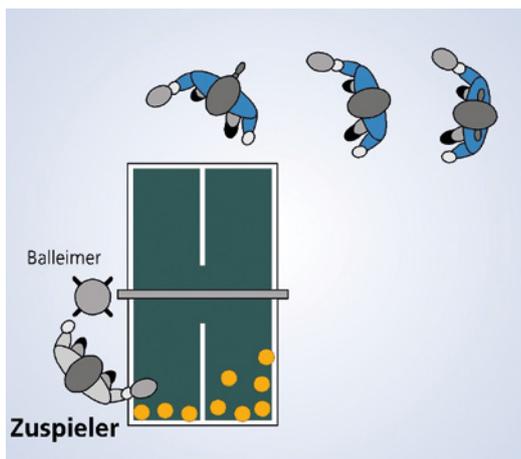
Varianten:

- Tagesrangliste
 - > Statt Preise direkt zu verteilen, läuft die Aktion den ganzen Tag über. Am Ende werden die drei besten Passanten kontaktiert und ein Preis zugeschickt (Datenschutz beachten).
- Duell
 - > Wer schafft bei 10 Versuchen den Weitesten?
 - > Es wird nacheinander geschossen. Wer zuerst 7 Punkte hat, gewinnt.

Passanten-Challenges

Becher schießen!

Es werden zwei Teams gebildet, die sich in abwechselnder Reihenfolge an eine der beiden Tischhälften stellen. Auf der anderen Tischhälfte werden einige Becher platziert. Ein/eine Zuspieler*in spielt aus einer Ballschüssel Bälle auf die freie Tischhälfte ein. Der/die Spieler*innen versuchen die Becher zu treffen und erhalten den Becher als Punktgewinn. Das Spiel endet, wenn alle Bälle eingespielt oder alle Becher getroffen wurden.



Material:

- 1 Tisch
- 1 Schläger pro Spieler*in
- Ballschüssel
- Becher, Schüsseln, Spielchips

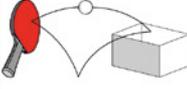
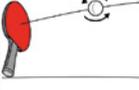
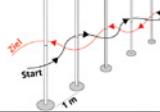
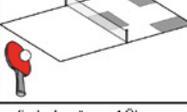
Spieler*innenanzahl:

4 Spieler*innen, 1 Zuspieler*in

Varianten:

- Jeder gegen Jeden statt Teams
- Einzelspiel
 - > Wie viele Becher werden bei 10 Versuchen getroffen?
- Scrabble Buchstaben statt Chips. Sind die Bälle leer, werden Wörter gepuzzelt.
 - > Wer die meisten Buchstaben nutzt, gewinnt oder
 - > Wer das längste Wort legt, gewinnt

Tischtennis-Sportabzeichen

| Übungen | | talentiert ★ | gut ★★ | sehr gut ★★★ | Ergebnis |
|--|---|--|--|--|----------|
| 1 Kontrollübung: Den Ball auf dem Schläger ohne Unterbrechung tippen (max. 3 Versuche). |  | mindestens 10 x | mindestens 20 x | mindestens 50 x | |
| 2 Geschicklichkeitsübung: Den Ball auf dem Schläger abwechselnd mit Vor- und Rückhand tippen (max. 3 Versuche), wobei jeder Ballkontakt zählt. |  | mindestens 6 x | mindestens 10 x | mindestens 20 x | |
| 3 Zielübung: Mit dem Schläger muss der Ball 8 mal in einen 3 m entfernten Kasten (z.B. 70 cm lang, 40 cm tief, 50 cm breit) entweder direkt oder mit einmaliger Bodenberührung geschlagen werden. |  | mindestens 2 Treffer | mindestens 4 Treffer | mindestens 6 Treffer | |
| 4 Effetübung: Der Ball muss mit dem Schläger so weggeschlagen werden, dass er nach dem Bodenkontakt zum/zur Spieler/in zurückrollt. • vgl. Übung mit dem Gymnastikreifen • max. 3 Versuche |  | erkennbar zurückrollen | 1 m zurückrollen | 3 m zurückrollen | |
| 5 Balanceübung: Den Ball auf dem Schläger legen (nicht festhalten) und die Stangen (Abstand 1 m) umlaufen (1 Wiederholungslauf möglich). |  | max. 20 Sekunden (25 Sekunden, wenn Mitspieler umlaufen werden) | max. 15 Sekunden (20 Sekunden, wenn Mitspieler umlaufen werden) | max. 10 Sekunden (15 Sekunden, wenn Mitspieler umlaufen werden) | |
| 6 Platzierungsübung: 12 Aufschläge hinter der Grundlinie auf die gekennzeichneten Felder (A3-Kartons) platzieren. |  | mindestens 3 Treffer in ein beliebiges Feld | mindestens 5 Treffer in ein beliebiges Feld | mindestens 8 Treffer in ein beliebiges Feld | |
| Bewertung: 1-Stern-Abzeichen: mindestens 7 Sterne (jedoch müssen 4 Übungen mit mindestens einem Stern absolviert werden) 2-Stern-Abzeichen: mindestens 12 Sterne 3-Stern-Abzeichen: Absolvierung aller Übungen mit 3 Sternen | | | | | |
| Vorname: | | Name: | | Gesamtergebnis | |

Tischtennis-Sportabzeichen

Material:

- 1 Tisch
- 1 Schläger pro Spieler*in
- Ballschüsseln
- 1 Kasten, 5 Slalomstangen, 3 Zielfelder

Spieler*innenanzahl:

Beliebig



Auflage: 1/ Juli 2021

Herausgeber: Deutscher Tischtennis-Bund

Redaktion: Marita Bugenhagen

Mitarbeiter*in: Melanie Buder, Gabriel Eckhardt

Layout: Hilbig Strübbe Partner, www.hilbig-struebbe-partner.de

Illustration und Grafik: Marc-Peter Buddensieg,

Media Team Becker, Charlotte Wagner

Fotografie: DTTB, Bernd Müller, Wolfgang Bauer

Bezug: Die Spielesammlung kann beim Hersteller bezogen werden.



Deutscher Tischtennis-Bund

Otto-Fleck-Schneise 12
60528 Frankfurt am Main

Telefon: +49 69 / 69 50 19 - 0

E-Mail: freizeit@tischtennis.de

Homepage: www.tischtennis.de



Weitere Materialien im Shop

Gefördert vom:

