

# TENNIS- K/DS-DAY



[www.tennis-kids-day.de](http://www.tennis-kids-day.de)

## MIT TOP-PIN ZUM TOP-SPIN



**Schultennis –  
Auf neuen Wegen in die  
Zukunft**

**„Ein ideales Betätigungs-  
feld für engagierte  
Vereinsangehörige und  
Lehrer.“**



**Themen in dieser Ausgabe:**

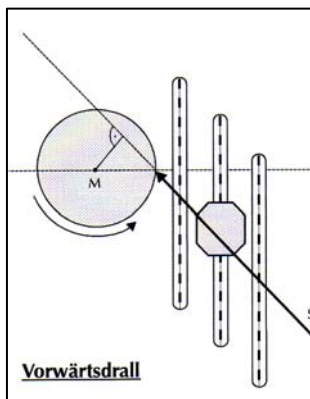
- Mit „Top-Pin“ zum Top-Spin
- Gruppendynamik und mehr
- Der „Top-pin“ als Wettkampfform

### [Impressum]

Redaktion:  
Oliver Engst,  
Reimar Bezenberger  
Lars Mosel  
Fotos:  
Oliver Engst  
Reimar Bezenberger

Das moderne Tennis ist geprägt durch extreme Drallarten. Spitzenspieler bevorzugen den Vor- und Rückhand Top-Spin als einen effektiven Grundschlag. Die Top-Spiel-Schläge gehören seit Jahre zum festen Repertoire jedes Spitzenspielers.

Der Top-Spin-Schlag zeichnet sich dadurch aus, dass der Ball exzentrisch durch eine vorwärts-aufwärts gerichtete Schlagbewegung getroffen wird. Für die Schlagauführung ist entscheidend wie die Krafteinwirkung auf den Mittelpunkt des Tennisballes wirkt.



Grafische Darstellung des Top-Spin-Schlages mit exzentrischem Treffpunkt



Der „Top-Pin“ als ideale Lehrhilfe für den Top-Spin-Schlag

### Wie kann man Kindern den Top-Spin-Schlag spielerisch beibringen ?

Das Wichtigste bei der Schlagauführung ist die vorwärts-aufwärts gerichtete Schlagbewegung.

Als methodisches Hilfsmittel eignet sich hierbei ein einfaches Gerät – der „Pin“. Dieser Pin besteht aus einer stabil aufstellbaren Röhre (Abflussrohr, Versandröhre,...) auf der ein Over- oder Wasserball liegt.

Die Bewegungsaufgabe besteht nun darin den Ball so mit dem Schläger zu schlagen, dass

der „Pin“ nicht berührt wird. Wird der Pin während der Schlagbewegung berührt, wird der Ball zentrisch getroffen und der Pin fällt um. Wird der Ball mit Top-Spin geschlagen, erfährt der Pin keine Berührung und bleibt gerade stehen. Auf diese Weise entsteht für die Kinder ein idealer Kontrollmechanismus ihrer Schlagbewegung.

Ziel ist es den Ball mit dem Schläger mit einer „Wischbewegung“ zu treffen. Fällt der Pin um war die Schlagauführung fehlerhaft, bleibt er stehen wurde der Schlag perfekt ausgeführt.

Da Kinder ihren Krafteinsatz noch nicht optimal koordinieren können, neigen viele dazu den Ball mit voller Kraft zu schlagen. Dass dies nicht im Sinne des weiteren methodischen Lehrweges ist, versteht sich von selbst. Aus diesem Grund empfiehlt es sich den Kindern ein Ziel vorzugeben, das sie mit dem Ball treffen sollen. Als Ziele können Markierungen an der Wand, Tore, Kästen aufgehängte oder gestellte Reifen dienen.

**„Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt und er spielt nur da wo er ganz Mensch ist“**

(Karl Friedrich Schiller)

**Unser Ziel:**

**„Möglichst viele Menschen zum Spielen zu bringen !!!“**

## GRUPPENDYNAMIK UND MEHR

Um einen gruppenspezifischen Reiz zu setzen, können drei Kinder gleichzeitig mit dem Pin spielen.

Ein Kind schlägt den Ball – das zweite Kind fungiert als „Schlagziel“ und fängt den Ball auf und wirft ihn zum dritten Kind – dieses legt den Ball wieder auf den Pin – ein regelrechter Kreislauf entsteht.

Mit dieser einfachen Spielform werden zeitgleich mehrere motorische und koordinative Fähigkeiten trainiert. Das schlagende Kind erlernt die Top-Spin-Schlagtechnik, den richtigen Stand zum Ball und eignet sich im Bereich der koordinativen Fähigkeiten Fertigkeiten der Differenzierungsfähigkeit an.

Mit unterschiedlichem Kräfteinsatz kann er den Ball unterschiedlich hoch und weit schlagen, wobei sich die Schlaghöhe nach dem Schlagwinkel des Schlägers richtet. Er schlägt den Ball so, dass der „Fänger“ den Ball fangen kann. Um die Verletzungsgefahr zu mini-

mieren, eignen sich ideal die bereits erwähnten Over- oder Wasserbälle. Bälle, die über bestimmte Muster verfügen, eignen sich am besten zur Erfolgskontrolle des Top-Spin-Schlages. Durch das sich drehende Muster verfügen die Kinder über ein einfaches aber effektives Kontrollinstrument, mit dem sie sich selbst kontrollieren können.

Der Fänger (Kind 2) erlernt während des Dreiecksspiels die Differenzierungs-, Orientierungs-, Reaktions- und Umstellungsfähigkeit. Er muss den geschlagenen Ball fangen und ihn dann schnellstmöglich zu seinem Mitspieler (Kind 3) werfen. Da die geschlagenen Bälle immer unterschiedlich schnell und hoch zu ihm fliegen muss er seine Konzentration dauerhaft hoch halten.

Der zweite Fänger (Kind 3) erlernt ebenso wie der erste Fänger die bereits oben erwähnten koordinativen Fähigkeiten. Bei der anschließenden Ballablage auf dem Pin werden wieder-

um die Konzentrationsfähigkeit und die Auge-Arm-Koordination gefördert.

Nach einer vorher festgelegten Reihenfolge wechseln sich die drei Kinder zwischen Vor- und Rückhand sowie an jeder Station ab.

Zusätzlich zu der bereits beschriebenen Ausbildung der koordinativen Fähigkeiten wird im weiteren Anwendungsverlauf dieser Übung ebenfalls die Antizipationsfähigkeit der Kinder geschult.

Besonders der erste Fänger kann seine Standposition zum Fangen des Balles frühzeitig nach den Merkmalen der Schlagauführung ausrichten. Durch die unterschiedliche Schlaghaltung (Schlagwinkel), Standposition des Schlägers und Schlagrichtung kommt es zu einer Antizipationsschulung für die Orientierung „flach-hoch“ und „links-rechts“.



Das Dreieck-Spiel - Schläger, Fänger, Positionierer

## DER „TOP-PIN“ ALS WETTKAMPFFORM

**„Low-T-Ball, dass ist ein Erfolgsrezept für Freude und Begeisterung der Kinder an Spiel und Bewegung. Und was ist heutzutage notwendiger als das zu vermitteln!“**

(Ehemalige Weltsportlerin des Jahres **Liesel Westermann-Krieg** - Schulsportreferentin des Kultusministeriums Niedersachsen und ehemalige Diskus-Weltrekordlerin)

Als Wettkampf kann dieses einfache aber effektive Spiel ebenfalls genutzt werden. Durch die besondere Punktevergabe entsteht sofort eine mannschaftliche Geschlossenheit.



Station 1:

Jedes Kind zählt wie oft es den Ball optimal getroffen hat – der Pin ist beim Schlagen nicht umgefallen. Zusätzlich erhält es für jeden von Kind 2 gefangenen Ball einen Extrapunkt.

Gleichzeitiges Technik- und Koordinationstraining

Station 2:

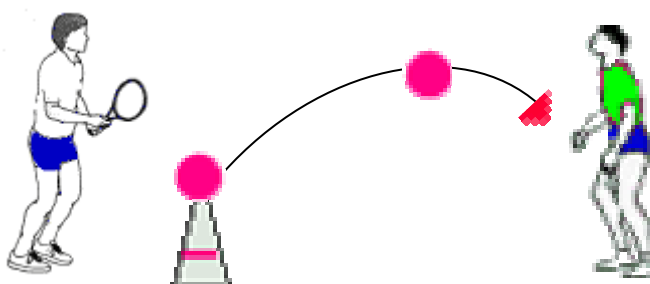
Jedes Kind zählt wie viele Bälle es gefangen hat. Hat Kind 3 den anschließend geworfenen Ball gefangen, erhält Kind 2 einen Extrapunkt.

Station 3:

Jedes Kind zählt wie viele Bälle es gefangen hat. Für jeden fehlerfrei - der Ball darf nicht auf den Boden fallen - auf den Pin gelegten Ball erhält Kind 3 einen Sonderpunkt

Da alle Kinder einer Klasse an dieser Übungsform teilnehmen, kann ohne größeren Aufwand eine Teamwertung durchgeführt werden.

Name	Station 1 Schläger	Station 2 1. Fänger	Station 3 2. Fänger	Summe
Teamwertung				



Schematische Darstellung des „Top-Pins“ - links der „Schläger“, rechts der Fänger.

„Lasst uns vielseitig fördern ! Märkische Rüben schmecken gut, am Besten gemischt mit Kastanien. Und diese beide edlen Früchte wachsen weit auseinander !“

Johann Wolfgang von Goethe

## BILDIMPRESSIONEN DES „TOP-PINS“



Bild oben: Rita Henke - Ausschussvorsitzende für Familie, Jugend und Sport des sächsischen Landtages - beim Erlernen des Top-Spin-Schlages mit dem „Top-Pin“.

Bild unten: Anfängerunterricht innerhalb des Lingener Schulsport-Projektes „ISI“ (Integrieren statt Isolieren)

