

ROTATIONSWETTBEWERBE

WIE EIN PROFI

WAS IST „WIE EIN PROFI“?

„Wie ein Profi“ ist ein Rotationsformat das darauf abzielt, jungen Spielern das Profitennis nahe zu bringen und ihre Taktik weiterzuentwickeln – ihre eigenen Stärken und die Schwächen des Gegners auszunutzen. Dieses Format funktioniert gut als Teil einer Unterrichtseinheit.

Zeit:	1 -2 Stunden
Spieler pro Platz:	4 Spieler pro Platz (16 pro roten Feld)
Einzel/Doppel:	Einzel
Alter:	7 bis 14 Jahre
Mannschaft/Individuell:	Individuell
Zielsetzung:	Wettbewerb und/oder Unterricht

ORGANISATION

PLATZ & SPIELER: Anwendbar mit kleineren Gruppen, z.B. mit 8-16 Spielern. Spielen Sie auf roten Plätzen oder auf halben auf orangen oder grünen Plätzen (siehe Seite 5). Jeder Spieler spielt als ein Profi (z.B. Federer oder Henin) und bekommt von Ihnen einen Spieler-Pass (siehe Seite 3), der ihnen ihren Spieler beschreibt.

ZÄHLWEISE: Die Spieler fragen sich gegenseitig drei Fragen von ihrem Spieler-Pass (siehe nächste Seite). Sie bekommen 1 Punkt für jede richtige Antwort. Diese Punkte werden in das Match übernommen (z.B. beginnt Spieler A mit einem 3:1-Vorsprung, wenn er drei Fragen richtig beantwortet hat und B nur eine). Die Spieler spielen 3-Minuten-Matches mit einfacher Zählweise (1, 2, 3...). Die Spieler können, für jeden durch ihren Killer-Schlag gewonnenen Punkt, auch extra Punkte bekommen (siehe Spieler-Pass).

AUSWERTUNGSBLATT: Die Spieler (oder erwachsene Helfer) schreiben ihre Punkte nach jeder Runde auf ihren Spieler-Pass.

ABLAUF

SPIELABFOLGE: SPIELABFOLGE: Nehmen Sie sich die Zeit, allen Spielern zu erklären, wie dieses Format funktioniert und stellen Sie sicher, dass alle die Informationen auf ihrer Karte lesen können. Danach:

1. Stellen Sie zwei Spieler auf einen Platz. Jeder Spieler teilt seinem Gegner mit, welches sein Killerschlag ist (siehe Spieler-Pass)
2. Sie fragen sich gegenseitig die drei Fragen von der Karte und bekommen jeweils einen Punkt für die richtige Antwort. Entsprechend ihrer Punktestände ist der Spielstand, mit dem sie beginnen.
3. Dann teilen Sie allen Spielern den Spielanfang mit und lassen sie 3 Minuten spielen.

4. Nach jedem Match rotieren die Spieler jeweils ein Spielfeld im Uhrzeigersinn weiter (siehe Seite 5)

SPIELENDEN:

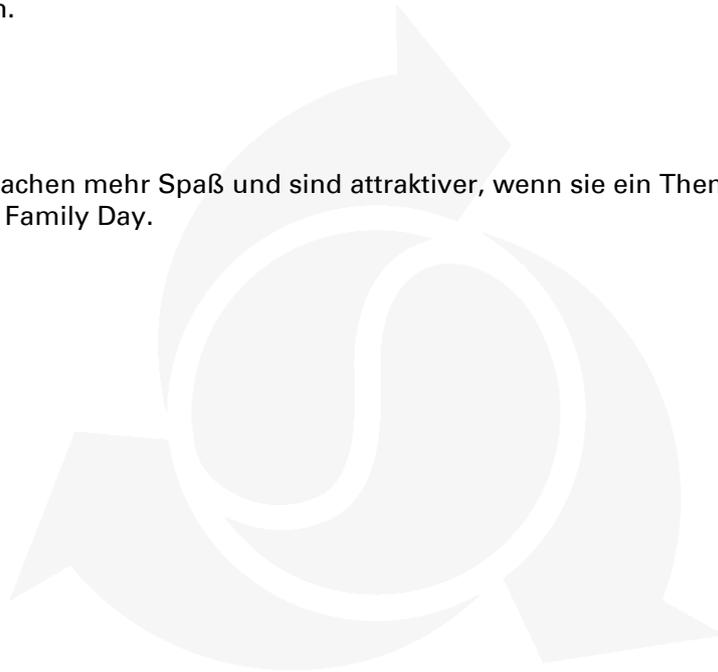
Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Vergeben Sie auch Preise für "größter Einsatz", "beste Taktik" (in dem er versucht hat seine Killerschläge einzusetzen oder den Gegner genau daran hindert) und weitere.

ANPASSUNG DES FORMATS

Viele Formate können leicht angepasst werden, um Spielern unter 10 Jahren oder gemischten Altersgruppen zu entsprechen und so zu einer mehr oder weniger wettbewerbsorientierten Veranstaltung werden.

THEMEN

Viele Wettbewerbe machen mehr Spaß und sind attraktiver, wenn sie ein Thema haben, z.B. Davis Cup, Olympiade oder Family Day.



PLAY+STAY

WIE EIN PROFI

BEISPIEL WERTUNGSBLATT:

Erstellen Sie unterschiedliche Profispieler für jeden Wettbewerbsteilnehmer. Das kann auch einfacher sein als in diesem Beispiel. Erstellen Sie Fragen entsprechend des Alters und der Erfahrung ihrer Spieler. Die Spieler fragen ihren Gegner zwei ihrer Fragen und erkundigen sich nach deren Killer Schlag. Ermutigen Sie die Spieler die Killer Schläge auch zu benutzen und zu lernen, den Gegner zu stoppen, durch das Spielen seiner Killer Schläge Punkte zu machen.

Heute bist Du...		ROGER FEDERER	
Geboren	08. Aug 81		
Wohnort	Oberwill, Schweiz		
Grand Slams gewonnen	Australian Open x 3 Wimbledon x 5 US Open x 3		
ZÄHLKARTE		FRAGEN	
Trage die Punkte unten ein:		Stelle Deinem Gegner 3 der unten stehenden Fragen	
Runde	Punkte	F1: Ist Federer Links- oder Rechtshänder?	
1		A1: Rechtshänder	
2		F2: Hat Federer Wimbledon gewonnen?	
3		A2: Ja	
4		F3: Ist Federer Deutscher oder Schweizer?	
5		A3: Schweizer	
6		F4: Ist Federer älter als Rafael Nadal?	
7		A4: Ja	
8			
9			
10			
11			
12			
KILLERSCHLAG	Hole Dir einen Extrapunkt für jeden Punkt den Du mit einem Vorhandgrunds Schlag geholt hast Finde heraus welches der Killerschlag deines Gegners ist. Wie kannst Du verhindern, dass er ihn benutzt?		

Heute bist Du...

MARIA SHARAPOVA

Geboren 19. April 1987

Wohnort Sibirien, Russland

Grand Slams
gewonnen Wimbledon x 1
US Open x 1



ZÄHLKARTE

Trage die Punkte unten ein:

Runde	Punkte
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

FRAGEN

Stelle Deinem Gegner 2 der unten stehenden Fragen

F1: Ist Maria Links- oder Rechtshänderin?

A1: Rechtshänderin

F2: Hat Maria die French Open gewonnen?

A2: Nein

F3: Ist Maria Russin oder Französin?

A3: Russin

F4: Ist Maria älter als Justin Henin?

A4: Nein

KILLERSCHLAG

Hole Dir einen Extrapunkt für jeden Punkt den Du mit einem **Aufschlag** geholt hast

Finde heraus welches der Killerschlag deines Gegners ist. Wie kannst Du verhindern, dass er ihn benutzt?

WIE EIN PROFI

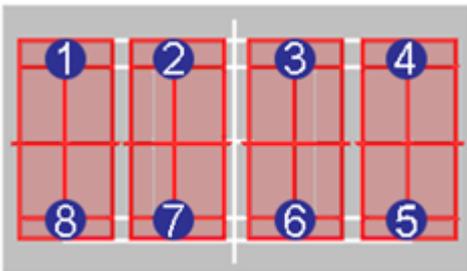
PLATZAUFBAU

Unten sind Optionen Spielfeldgrößen. Die Rote kann am besten funktionieren, da es einfacher ist, die Spieler rotieren zu lassen. Alle Spieler rotieren im Uhrzeigersinn nach jeder Runde.

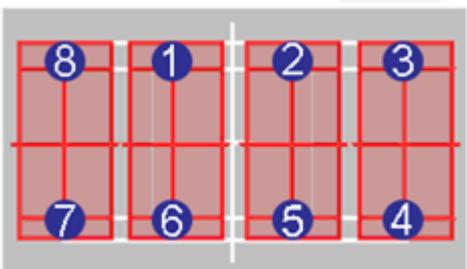
Für ausführliche Richtlinien über rote, orange und grüne Bälle und Plätze besuchen Sie www.tennisplayandstay.de

Rote Plätze (11m / 36ft) – Dieser Platz ist für Spieler zwischen 4 und 8 Jahren oder erwachsene absolute Anfänger. Nur zwei Plätze werden für 16 Spieler benötigt. Sollten Sie mehr Spieler haben, können Sie vier rote Plätze quer über einen ganzen Tennisplatz einrichten.

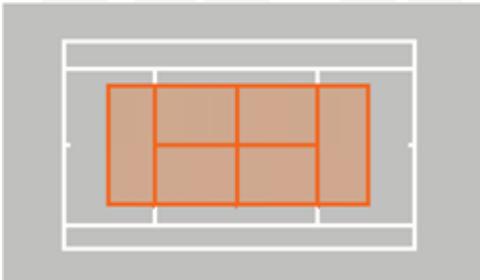
Runde 1



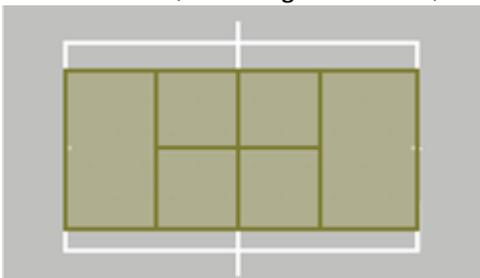
Runde 2



Orange Plätze (18m / 60ft x 6,5m-8,23m / 16ft-19ft) – Dieser Platz ist für Spieler zwischen 7 und 11 Jahren und erwachsene Anfänger. Sie können einen schmaleren Platz oder einen Platz über die volle Größe des Einzelfeldes nutzen.



Grüne Plätze (wie ein ganzer Platz) – Dieser Platz ist für Spieler ab 8 Jahren.



WIE EIN PROFI

BLANKO SPIELER-PASS

Heute bist Du...

Geboren

Wohnort

Grand
Slams
gewonnen

ZÄHLKARTE

Trage die Punkte unten ein:

Runde	Punkte
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

FRAGEN

Stelle Deinem Gegner 3 der unten stehenden Fragen

KILLERSCHLAG

Hole Dir einen Extrapunkt für jeden Punkt den Du mit geholt hast
Finde heraus welches der Killerschlag deines Gegners ist. Wie kannst Du verhindern, dass er ihn benutzt?