



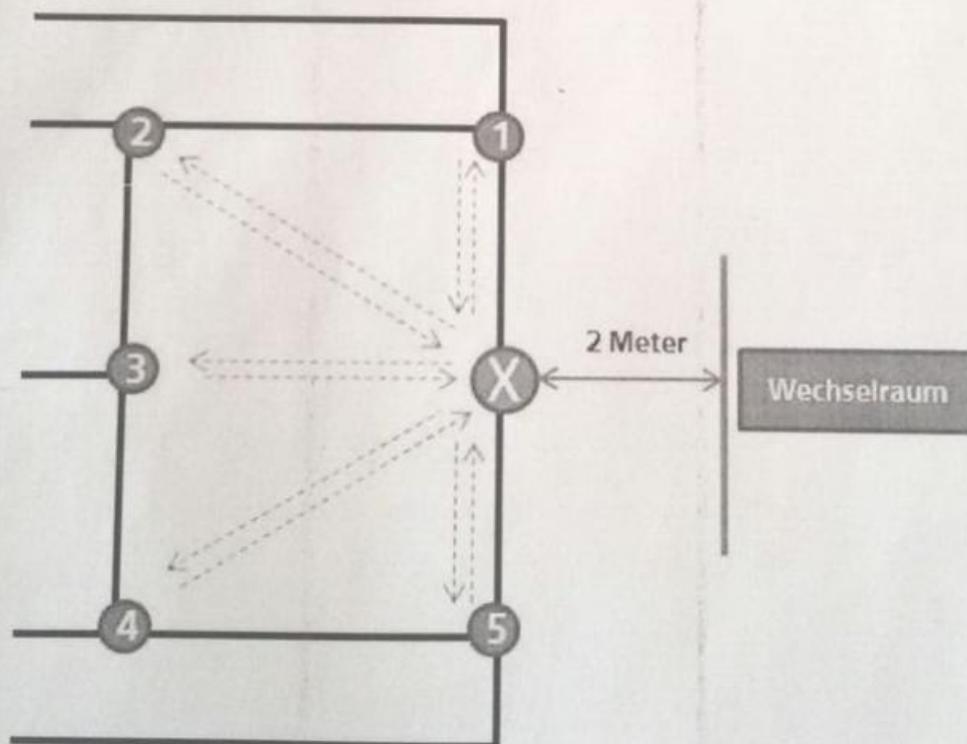
Fächerlauf

Aufbau

In beiden Spielfeldhälften werden an den Punkten 1 bis 5 Tennisbälle in Ringe gelegt. Am Start- und Zielpunkt steht ein Balleimer.

Durchführung

Der erste Läufer der Mannschaft läuft vom Startpunkt aus so schnell wie möglich zum Ring 1, holt den Tennisball und bringt ihn in den Eimer; danach läuft er zum Ring 2; usw. Nachdem er den Tennisball aus Ring 5 in den Balleimer gebracht hat, klatscht er den nächsten Läufer seiner Mannschaft ab. Dieser hat die Aufgabe, die Bälle in der Reihenfolge 1 bis 5 wieder in die Ringe zurückzubringen. Der nächste Läufer holt sie erneut zurück; usw. Gewonnen hat die Mannschaft, deren 4. Läufer alle 5 Bälle in die Ringe zurückgelegt hat und die Ziellinie als erster überquert hat.





Koordinationslalom

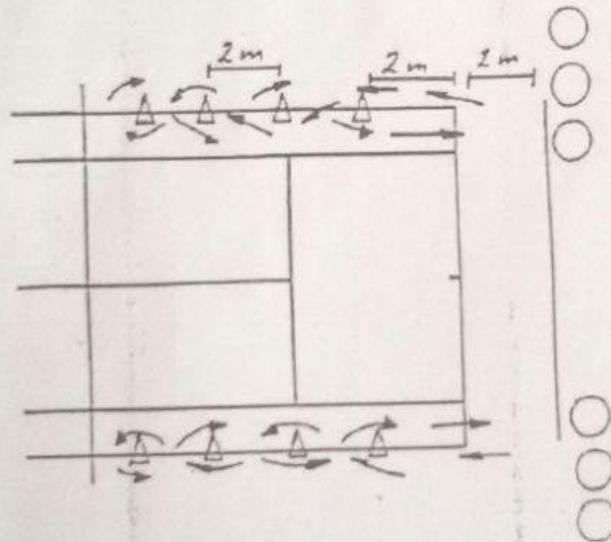
Aufbau

Von der Grundlinie aus Richtung Netz werden im Abstand von 2 m Slalomstangen oder Pylonen auf beiden Doppelauslinien aufgestellt (siehe Skizze).

Durchführung

Der Spieler hat einen Tennisschläger und einen Tennisball in der Hand und startet hinter der Grundlinie. Auf das Startkommando muss der Ball mit dem Schläger im Langgriff

(Hand muss ganz auf Griff aufliegen) auf den Boden geprellt und dabei durch den Slalom hin und zurückgelaufen werden. Der Ball darf erst hinter der Grundlinie in der Wechselzone in die Hand genommen werden. Am Ende wird der Schläger und der Ball dem nächsten Mannschaftsmitglied übergeben; usw. Wird der Ball unterwegs verloren, so muss der Slalomlauf dort fortgesetzt werden, wo der Ball verloren ging. Gewonnen hat die Mannschaft die den Slalom mit allen 4 Mannschaftsmitgliedern als erste beendet hat.





Biathlon

Aufbau

Auf zwei nebeneinander liegenden Tennisplätzen werden an den Eckpunkten, den beiden Wendepunkten und an den Abwurfpunkten Pylonen oder Stangen als Markierungen aufgestellt. Ein leerer Behälter steht ca. 2 m vom Netz entfernt. Vor der Aufschlaglinie steht ein Balleimer mit 4x2 (8) Tennisbällen.

Durchführung

Die Mannschaften stehen an den Startlinien. Der jeweils erste der Mannschaften startet zuerst zu den 2 zu laufenden Runden um das Spielfeld. Nach der letzten Runde gelangt er nach Passieren des Wendepunktes zum Abwurfpunkt. Dort müssen von ihm 2 Bälle in den Behälter geworfen werden. Springt der Ball nach dem Treffen des Behälters wieder aus diesem heraus, so zählt dieser Wurf als Treffer. Trifft ein Ball nicht in den Behälter, muss für jeden dieser Bälle eine Strafrunde (vom Abwurfpunkt rechts herum) gelaufen werden (ACHTUNG: Der Netzpfeosten darf hierbei nicht festgehalten werden). Haben alle Bälle getroffen oder sind die Strafrunden gelaufen, kehrt der Läufer zu seiner Mannschaft zurück und schickt den Nächsten auf die Reise. Es können auch auf einer Platzhälfte zwei Mannschaften zeitgleich gegeneinander laufen. Mannschaft a läuft im Uhrzeigersinn, Mannschaft b gegen den Uhrzeigersinn.

