

## 2 SCHLÄGER, 2 BÄLLE

2+ Spieler.

Mit 2 Schlägern und je 1 Ball gleichzeitig nach oben peppeln, dazwischen immer 1 Boden auf.

Gewinner:  
Die meisten Ballkontakte.



Spiel 1

## ANSCHNIBBELN

2+ Spieler.

Der Trainer spielt 6 Bälle pro Spieler an, aber er schneidet an: Topspin, Backspin, Sidespin.

Gewinner:  
Die meisten Punkte (Trefferzonen 1, 2, 3 Punkte).



Spiel 2

## TENNISBALL-BOCCIA

2+ Spieler.

1 Ball vom Netz aus zur Grundlinie rollen.

Gewinner: Wer am nächsten zur Grundlinie kommt.



Spiel 3

## FUSSBALL

3+ Spieler.  
2 gegen 2 o.Ä.

Einen größeren Ball mitnehmen!  
Je ein Tor beim Netz und bei der gegenüberliegenden Wand, Breite ca. 2 Meter.  
Fliegender Torwart! Wichtig: Schüsse erst ab letzter T-Linie davor.

Gewinner:  
Welches Team zuerst 3 Tore erzielt.



Spiel 36

## EIMER WERFEN

2+ Spieler.

Die Spieler knien am Boden auf ihrem fixem Platz und versuchen, einen Ball per Aufsetzer in den Ballkorb zu werfen.

Gewinner:  
Wer zuerst hineintrifft.



Spiel 6

## DIE GROSSE PYRAMIDE

2+ Spieler.

Eine 3- bis 4-stöckige Pyramide ist aufgestellt. Die Spieler müssen, einer nach dem anderen, auf dem Lauf heraus die Pyramide abschießen.

Gewinner:  
Wer zuerst die Pyramide umschießt.



Spiel 7

## DODGEBALL

2+ Spieler.  
Eher jüngere Kinder.

Der Spieler ist im T-Feld, der Trainer steht 2m vom Netz entfernt und versucht, den Spieler abzuschießen (10 Bälle, Boden auf vorher).

Gewinner:  
Wer den meisten Bällen ausweichen kann.



Spiel 8

## TRIPLE TOUCH

2 oder 4 Spieler, gegeneinander.

Ein Spieler spielt an, danach muss der Ball jedes Mal 1-2 mal "gestoppt" und selber hochgespielt werden, bevor er übers Netz geschlagen wird. Bei 4 Spielern: 2 vs. 2 und der eine Spieler muss dem Partner dem Ball so aufspielen, dass dieser drüberspielen kann.

Gewinner:  
Wer erster 5 Punkte hat.



Spiel 9

## DREHWURM

2+ Spieler.

Der Spieler muss sich mit dem Schläger 10 Mal am Boden drehen, sodass ihm schwindlig wird. Danach spielt der Trainer 3 Bälle an.

Gewinner:  
Die meisten Punkte (Trefferzonen 1, 2, 3 Punkte).



Spiel 10

## SPINNENLAUF

2+ Spieler.

Der Spieler startet bei der Grundlinien-Mitte und muss 5 Bälle, über den Platz verteilt, einen nach dem anderen zum Schläger bringen.

Gewinner:  
Wer schneller ist.



Spiel 11

## "FALSCHER HAND"-SCHLAG

4 Spieler,  
2 gegen 2.

Der Trainer spielt Bälle an und die Spieler müssen, einer nach dem anderen, ins Feld treffen, indem sie eine Vorhand mit der falschen Hand spielen.

Gewinner:  
Die meisten Punkte (Trefferzonen 1, 2, 3 Punkte).



Spiel 12

## AFFENTENNIS / NETZROLLER

2-4 Spieler,  
1 vs. 1 (vs. 1 vs. 1).

2 Spieler: Der Ball wird per Netzroller angespielt und der Punkt im T-Feld ausgespielt. Keine scharfen Schläge!

Mehr als 2 Spieler: Jedem Spieler gehört ein Kastl im T-Feld. Der Ball wird von einem Spieler per Netzroller angespielt. Man darf den Ball in ein beliebiges Kastl zu einem anderen Spieler spielen, auch auf der gleichen Platzhälfte. Wer einen Fehler macht, verliert ein Leben. Wichtig: Keine scharfen Schläge erlaubt!

Gewinner:  
Wer am Ende übrig bleibt.



Spiel 46

## MITTENBALL

2+ Spieler,  
gegeneinander (evtl. Teams).

Ein größerer Ball (mitnehmen!) liegt in der Mitte der T-Linie. Alle Tennisbälle sind hinter den beiden Seitenauslinien verstreut. Die Spieler müssen die Tennisbälle auf den Mittenball werfen, um ihn über die gegnerische Seitenauslinie zu bewegen.

Gewinner:

Wer es schafft, den größeren Ball über die erste Einzelauslinie rollen zu lassen.



Spiel 15

## PUNKTE-BOCCIA

2+ Spieler.

Es sind mit Reifen "Punktefelder" ausgebaut, in welche die Spieler 3 Bälle rollen müssen. Z.B. mittleres Feld = 3 P., vorderes & hinteres Feld = 1 P., seitlichen Felder = 2 P.

Gewinner:

Wer mehr Punkte hat.



Spiel 18

## TREFFERSPIEL: STOPPBALL

2+ Spieler.

Es ist beim Netz ein Zielfeld aufgebaut, in das die Stopps gespielt werden müssen. Der Trainer spielt 8 Bälle pro Spieler an. Am besten so, dass immer nur ein Ball auf einmal geschlagen wird und dann der nächste Spieler dran ist.

Gewinner:

Die meisten Punkte (Trefferzone).



Spiel 19

## PYRAMIDENWURF

2+ Spieler.

Es sind mehrere kleine Pyramiden über den Platz aufgestellt. Der Spieler steht beim Netz auf der anderen Seite, vor ihm liegen alle Bälle. Er muss die Pyramiden mit den Bällen umwerfen. Die anderen Spieler können die geworfenen Bälle parallel schon einfangen.

Gewinner:

Wer am schnellsten alle Pyramiden umwirft.



Spiel 20

## RAHMENTREFFER

2+ Spieler.

Der Trainer spielt 8 Bälle pro Spieler an und die Spieler müssen den Ball zuerst mit dem Rahmen stoppen und danach erst normal übers Netz spielen.

Gewinner:

Die meisten Punkte (Trefferzonen 1, 2, 3 Punkte).



Spiel 21

## REAKTIONSTREFFER

2+ Spieler.

Der Trainer spielt 8 Bälle pro Spieler an. Der Spieler startet mit dem Rücken zum Trainer und erst wenn er das Anspiel hört, darf er sich umdrehen und den Ball schlagen.

Gewinner:

Die meisten Punkte (Trefferzonen 1, 2, 3 Punkte).



Spiel 22

## LAFALE

3+ Spieler, jeder gegen jeden zugleich.

Jeder startet mit 3 Leben. Es wird ein Lafale im T-Feld gespielt. Wichtig: Hoch und fair drüberspielen!

Die 2, die übrig bleiben, spielen im T-Feld bis Punkte bis 2 aus.

Gewinner:

Wer als letztes übrig bleibt.



Spiel 24

## RUSSISCHES ROULETTE

2+ Spieler, jeder gegen jeden.

Es sind im T-Feld ganz viele Hütchen und Pylonen aufgestellt. Unter einem von diesen ist ein Würfel/Dämpfer/Süßigkeit versteckt. Ein Spieler nach dem anderen startet bei der Grundlinie, läuft hin und deckt ein Versteck auf. Danach wieder zur Grundlinie zurückkehren.

Gewinner:

Wer zuerst den Schatz findet.



Spiel 25

## SCHLÄGERTAUSCH

3-4 Spieler.

Es wird 2 gegen 2 gespielt, aber nur mit einem Schläger pro Team. Der Trainer spielt den Ball anfangs an. Nach jedem Schlag müssen die Spieler sich den Schläger übergeben.

Gewinner:

Welches Team zuerst 5 Punkte hat.



Spiel 26

## STRASSE ÜBERQUEREN

2 Spieler.

Ein Spieler kniet bei der T-Linie, einer bei der Grundlinie. Der Trainer rollt von der Seite einen Ball zwischen sie durch und sie müssen versuchen, den Ball mit einem gerollten Tennisball zu treffen.

Gewinner:

Wer zuerst den Ball trifft.



Spiel 27

## TIC-TAC-TOE

3-4 Spieler.

Im hinteren Teil des Feldes ist ein Tic-Tac-Toe-Feld aufgebaut. Die Teams warten bei der T-Linie des anderen Feldes. Jedes Team hat genau 3 Hütchen. Es läuft immer nur einer vom Team mit einem Hütchen auf die andere Seite und legt das Hütchen ab. Danach zurücklaufen und abklatschen. Liegen bereits alle Hütchen dort, muss der Spieler eines von ihnen umlegen.

Gewinner:

Welches Team zuerst 3 Hütchen in einer Linie hat.



Spiel 28

## TIE-BREAK

2 oder 4 Spieler.







Einfach ein Tie-Break bis 5 Punkte mit Aufschlag und allem. Entweder Einzel oder Doppel.

Gewinner:

Wer zuerst 5 Punkte hat.



Spiel 29

<p><b>TREFFERSPIEL: AUFSCHLAG</b></p> <p>2+ Spieler.</p> <p>Im Aufschlagfeld werden Trefferzonen eingezeichnet. Jeder Spieler schlägt 5 Mal von jeder Seite auf.</p> <p>Gewinner: Die meisten Punkte (Trefferzonen 1, 2 Punkte).</p>  <p>Spiel 30</p>	<p><b>TREFFERSPIEL: RÜCKHAND</b></p> <p>2+ Spieler.</p> <p>Der Trainer spielt 8 Bälle pro Spieler an. Am besten so, dass die Spieler immer nur einen Ball schlagen und dann der nächste dran ist. Die Spieler müssen den Ball mit der Rückhand schlagen. Bei stärkeren Spielern können das auch Topspin-Volleys sein.</p> <p>Gewinner: Die meisten Punkte (Trefferzonen 1, 2, 3 Punkte).</p>  <p>Spiel 31</p>	<p><b>TREFFERSPIEL: VH &amp; RH</b></p> <p>2+ Spieler.</p> <p>Der Trainer spielt 8 Bälle pro Spieler an. Am besten so, dass die Spieler immer nur einen Ball schlagen und dann der nächste dran ist. Die Spieler müssen den Ball mit abwechselnd mit der VH und RH schlagen. Bei stärkeren Spielern können das auch Topspin-Volleys sein.</p> <p>Gewinner: Die meisten Punkte (Trefferzonen 1, 2, 3 Punkte).</p>  <p>Spiel 32</p>
<p><b>TREFFERSPIEL: VORHAND</b></p> <p>2+ Spieler.</p> <p>Der Trainer spielt 8 Bälle pro Spieler an. Am besten so, dass die Spieler immer nur einen Ball schlagen und dann der nächste dran ist. Die Spieler müssen den Ball mit der Vorhand schlagen. Bei stärkeren Spielern können das auch Topspin-Volleys sein.</p> <p>Gewinner: Die meisten Punkte (Trefferzonen 1, 2, 3 Punkte).</p>  <p>Spiel 33</p>	<p><b>WANDSITZEN</b></p> <p>2+ Spieler, am besten Burschen. Nur in der Halle.</p> <p>Die Spieler müssen sich an die Wand lehnen und quasi in der Luft sitzen. Der Trainer stoppt die Zeit.</p> <p>Gewinner: Wer am längsten durchhält.</p>  <p>Spiel 34</p>	<p><b>STOPPBALL ERLAUFEN</b></p> <p>2+ Spieler.</p> <p>6 Bälle pro Spieler, jeder bekommt nur einen Ball, bevor der nächste dran ist. Die Spieler starten bei der Grundlinie, der Trainer spielt ganz kurze Stoppbälle an, welche die Spieler erlaufen müssen.</p> <p>Gewinner: Die meisten Punkte (Trefferzonen 1, 2, 3 Punkte).</p>  <p>Spiel 37</p>

## DOUBLE TOUCH

3 oder 4 Spieler,  
2 gegen 2 im T-Feld.

Der Ball wird per Netzroller angespielt. Danach pro Team 2 Ballkontakte: Der Ball wird vom einen Spieler hochgespielt, der andere muss ihn Volley übers Netz spielen.

Danach darf er wieder 1 Mal aufkommen.

Wichtig: Keine scharfen Volleys erlaubt!

Gewinner:  
Welches Team zuerst 5 Punkte hat.



Spiel 38

## CALIFORNIA

4 Spieler,  
2 gegen 2 im ganzen Feld.

Nur mit größeren Kindern möglich. Beide Teams starten bei der Grundlinie und spielen einen Punkt aus. Das Siegerteam rückt ans Netz vor. Der Trainer spielt den Ball an. Gewinnt es den Ballwechsel, bekommt es einen Punkt. Verliert es den Ballwechsel, läuft es zurück und das andere Team rückt ans Netz. Der erste Grundschatz darf kein Lob sein, der erste Volley muss immer lang genug sein.

Gewinner:  
Welches Team zuerst 10 Punkte hat.



Spiel 39

## STAR WARS

4 Spieler,  
2 gegen 2 im ganzen Feld.

Der Trainer spielt immer den Ball an. Es startet 1 gegen 1. Der Ballwechsel wird ausgespielt und der Sieger bekommt einen zweiten Spieler hinzu (Doppelformation!). Wenn beide Spieler eines Teams am Platz sind und sie den Ballwechsel gewinnen, bekommen sie einen Punkt.

Gewinner:  
Welches Team zuerst 5 Punkte hat.



Spiel 40

## LOB ERLAUFEN

2+ Spieler.

Der Trainer spielt 6 Bälle pro Spieler an. Am besten so, dass die Spieler immer nur einen Ball schlagen und dann der nächste dran ist. Die Spieler starten beim Netz, der Trainer spielt einen Lob.

Die Spieler müssen diesen erlaufen und den Ball ins Netz spielen.

Gewinner:  
Die meisten Punkte (Trefferzonen 1, 2, 3 Punkte).



Spiel 41

## DIAMANTENJAGD

2+ Spieler.

King of the Court.  
Ein Spieler ist auf der King-Seite, die anderen sind auf der Herausforderer-Seite. Der Trainer spielt den Ball immer zum King an. Gewinnt der King den Ballwechsel, bekommt er einen Punkt und die Herausforderer wechseln durch. Gewinnt der Herausforderer, wird er zum King.

Gewinner:  
Wer in 5 Minuten am meisten Punkte sammelt.



Spiel 42

## TENNISHOCKEY

3+ Spieler.  
2 gegen 2 o.Ä.

Die Tennisschläger sind die Hockeyschläger, gespielt wird mit einem Tennisball. Je ein Tor beim Netz und bei der gegenüberliegenden Wand, Breite ca. 2 Meter.

Fliegender Torwart!  
Wichtig: Keine hohen Ausholbewegungen, Schüsse erst ab letzter Linie davor!

Gewinner:  
Welches Team zuerst 3 Tore erzielt.



Spiel 43

## FUSSBALL-SLALOM

4 Spieler,  
2 gegen 2.

Es ist ein Slalomparkour in beiden Doppelfeldern einer Platzhälfte aufgebaut. Die Spieler müssen hindurchdribbeln, zurücklaufen und den Ball übergeben. Der Trainer beobachtet genau, welches Team das schnellere ist.

Gewinner:  
Das schnellere Team.



Spiel 4

## LAUF-SLALOM

4 Spieler,  
2 gegen 2.

Es ist ein Slalomparkour in beiden Doppelfeldern einer Platzhälfte aufgebaut. Die Spieler müssen hindurchlaufen, zurücklaufen und abklatschen. Dabei können aber auch Aufgaben (z.B. Ballpeppeln) ausgeführt werden. Der Trainer beobachtet genau, welches Team das schnellere ist.

Gewinner:  
Das schnellere Team.



Spiel 5, 34

## ZAUN BERÜHREN

4 Spieler,  
2 gegen 2.

Alle starten hinten bei der Grundlinie. Der Trainer spielt einen Ball an und der Ballwechsel wird ausgespielt. Der Ballwechsel wird ausgespielt mit dem Ziel, einen klaren Winner zu erzielen. Wer einen Fehler macht, muss als Strafe zum Zaun laufen und diesen berühren. Danach wieder zurücklaufen und weiterspielen.

Gewinner:  
Wer zuerst einen klaren Winner schlägt (Einzelfeld).



Spiel 6

## AUFSCHLAG-BIATHLON

2+ Spieler.

Die Spieler schlagen alle zugleich von der gleichen Seite auf und bekommen für einen Treffer einen Punkt. Machen sie einen Fehler, dürfen sie eine ihrer 3 Nachladepatronen-Bälle hinter ihnen holen. Sind diese aufgebraucht, müssen sie eine Runde um den Platz laufen. Danach nehmen sie wieder einen Ball aus dem Korb. Haben sie getroffen, dürfen sie ebenfalls einen Ball aus dem Korb nehmen.

Gewinner:  
Wer zuerst 10 Treffer hat.



Spiel 8

## NASENLAUF

2+ Spieler.  
Nur in der Halle.

Jeder gegen jeden zugleich. Start bei der Grundlinie. Die Spieler müssen einen Ball mit ihrer Nase über die T-Linie rollen.

Gewinner:  
Wer als Erster seinen Ball über die T-Linie rollt.



Spiel 10

## GRIFF-SPIEL

2 Spieler.

Der Ball wird von einem Spieler angerollt. Der Ball muss zuerst mit dem Schläger nach oben gespielt werden, darf dann nochmal aufkommen und muss mit dem Griff drübergespielt werden.

Gewinner:  
Wer zuerst 5 Punkte hat.



Spiel 13

## RAHMENPEPELN

2+ Spieler.

Die Spieler müssen den Ball mit dem Rahmen nach oben peppeln, ohne dass er am Boden aufkommt.

Gewinner:  
Wer die meisten Ballkontakte hat.



Spiel 14

## WARMUP-BUNGEE

2 Spieler.

In einer Ecke des Doppelfeldes wird ein 1x1m-Feld eingezeichnet, in dem der Ball nur aufkommen darf. Die Spieler müssen den Ball mit der Hand nach unten abwechselnd in das Feld schlagen und dürfen dabei nicht in dieses Feld hineintreten.

Gewinner:  
Wer erster 5 Punkte hat.



Spiel 15

## BÄLLE SCHLICHTEN

2 oder 4 Spieler.

Bei 2 Spielern: Je 3 Hütchenpaare an den Seitenauslinien im T-Feld. Auf je einem Hütchen dieser Paare liegt ein Ball. In der Aufschlag-Mittellinie liegt auch ein Hütchen mit einem Ball oben. Die Spieler starten beim Netz und müssen auf ihrer Seite alle Bälle pro Hütchenpaar umschichten und dazwischen immer zum Mittellinien-Ball laufen. Sind alle 3 Bälle außen umgeschichtet, den Mittellinien-Ball schnappen

Bei 4 Spielern einfach alles nebeneinander aufbauen und dann die Sieger nochmal gegeneinander antreten lassen.

Gewinner:  
Wer als Erster den Mittellinien-Ball nimmt.



Spiel 16

## TRIFF DIE MITTE

2+ Spieler.

In der Mitte der Trainerhälfte ist ein Trefferfeld aufgebaut. Der Trainer spielt eine einzige Rally mit jedem Spieler von der Grundlinie.

Gewinner:  
Wer am häufigsten das Trefferfeld trifft.



Spiel 18

## RETURN-MEISTER

2+ Spieler.

Der Trainer schlägt von der T-Linie auf und die Spieler müssen einer nach dem anderen versuchen, den Aufschlag zu returnieren.

Gewinner:  
Wer den Aufschlag als erstes returniert.



Spiel 20

## TREFFERSPIEL: SMASH

2+ Spieler.

Die Spieler sind sofort nacheinander dran. Der Trainer spielt hohe Bälle an. Die Spieler müssen versuchen, eine kleine Pyramide mit einem Smash zu treffen.

Gewinner:  
Wer die Pyramide zuerst umschießt.



Spiel 22

### 3 BÄLLE SCHNAPPEN

3+ Spieler.

In der Mitte des Platzes liegen [Spieler + 2] Bälle. Die Spieler starten mit ihrem Schläger am Boden auf ihrem Platz und müssen einen Ball nach dem anderen holen und auf ihren Schläger ablegen. Sobald die Ballquelle aufgebraucht ist, müssen sie einen Ball von einem anderen Spieler stehlen.

Gewinner:  
Wer zuerst 3 Bälle auf seinem Schläger hat.



Spiel 24

### TREFFERSPIEL: LOB

2+ Spieler.

Der Trainer steht auf der T-Linie und darf sich nicht dahinter bewegen. Er spielt 8 Bälle zu den Spielern an, je 1 Ball auf einmal, welche versuchen müssen, ihn zu überlobben und dabei natürlich in das Feld zu treffen.

Gewinner:  
Wer den Trainer am öftesten überlobben kann.



Spiel 28

### BÄLLE SCHLICHTEN

2 oder 4 Spieler.

Bei 2 Spielern: Je 3 Hütchenpaare an den Seitenauslinien im T-Feld. Auf je einem Hütchen dieser Paare liegt ein Ball. In der Aufschlag-Mittellinie liegt auch ein Hütchen mit einem Ball oben. Die Spieler starten beim Netz und müssen auf ihrer Seite alle Bälle pro Hütchenpaar umschichten und dazwischen immer zum Mittellinien-Ball laufen. Sind alle 3 Bälle außen umgeschichtet, den Mittellinien-Ball schnappen

Bei 4 Spielern einfach alles nebeneinander aufbauen und dann die Sieger nochmal gegeneinander antreten lassen.

Gewinner:  
Wer als Erster den Mittellinien-Ball nimmt.



Spiel 16

### TRIFF DIE MITTE

2+ Spieler.

In der Mitte der Trainerhälfte ist ein Trefferfeld aufgebaut. Der Trainer spielt eine einzige Rally mit jedem Spieler von der Grundlinie.

Gewinner:  
Wer am häufigsten das Trefferfeld trifft.



Spiel 18

### RETURN-MEISTER

2+ Spieler.

Der Trainer schlägt von der T-Linie auf und die Spieler müssen einer nach dem anderen versuchen, den Aufschlag zu returnieren.

Gewinner:  
Wer den Aufschlag als erstes returniert.



Spiel 20

### TREFFERSPIEL: SMASH

2+ Spieler.

Die Spieler sind sofort nacheinander dran. Der Trainer spielt hohe Bälle an. Die Spieler müssen versuchen, eine kleine Pyramide mit einem Smash zu treffen.

Gewinner:  
Wer die Pyramide zuerst umschießt.



Spiel 22

## WECHSELN & GO

2+ Spieler.

In der Mitte des Platzes steht ein Pylon, um den sich die Kinder zugleich im Kreis bewegen. Sagt der Trainer "Wechsel", ändern sie ihre Bewegungsrichtung. Sagt er "Go", versuchen sie so schnell wie möglich das Hütchen 2m hinter ihnen zu schnappen und auf den Pylon in der Mitte zu tun.

Gewinner:  
Wer zuerst 3 Mal ein Hütchen auf den Pylon setzt.



Spiel 7

## IN & OUT

2+ Spieler.

Jeder Spieler steht auf der Stelle springend bei einer Linienmarkierung sich gegenüber. Sagt der Trainer "In", muss der Spieler vor die Linie springen. Sagt er "Out", muss der Spieler hinter die Linie springen. Ist er schon an der richtigen Position, darf er nicht weiterspringen, sonst scheidet er aus.

Bei 3+ Spielern kann man das auch im Kreis anordnen und "Links" & "rechts" auch einbauen.

Gewinner:  
Wer als letztes übrig bleibt.



Spiel 8

## BALL SCHNAPPEN

2-3 Spieler.

Die Spieler stehen mit dem Rücken zueinander gegenüber bzw. im Dreieck. Der Trainer lässt in die Mitte einen Ball fallen. Nach dem Aufkommen dürfen sie sich umdrehen und sollen den Ball fangen.

Gewinner:  
Wer den Ball zuerst 3 Mal fängt.



Spiel 9

<p style="text-align: center;"><b>TENNIS-FUSSBALL</b></p> <p style="text-align: center;">2-4 Spieler. 1 vs. 1 oder 2 vs. 2 im T-Feld.</p> <p>Der Ball wird am Netz angerollt. Der erste Ballkontakt muss mit dem Schläger sein, danach darf der Ball mit allen Fußball-Körperteilen über das Netz gespielt werden. Dazwischen darf er am Boden aufkommen.</p> <p>Bei 2er-Teams spielt der eine Spieler den Ball auf und der Teampartner ihn dann übers Netz.</p> <p style="text-align: center;">Gewinner: Wer zuerst 5 Punkte hat.</p>	<p style="text-align: center;"><b>CHAOS-DOPPEL</b></p> <p style="text-align: center;">4 Spieler, 2 gegen 2.</p> <p>Alle starten auf der T-Linie. Der Trainer spielt den Ball irgendwohin an und die Spieler müssen sich neu ordnen und den Ballwechsel ausspielen. Sobald er vorbei ist, spielt der Trainer schon den nächsten ball irgendwohin an.</p> <p style="text-align: center;">Gewinner: Welches Team zuerst 5 Punkte hat.</p>	<p style="text-align: center;"><b>VOM EINZEL ZUM DOPPEL</b></p> <p style="text-align: center;">4 Spieler, 2 gegen 2.</p> <p>Alle starten bei der Grundlinie. Sie spielen longline oder cross auf Konstanz miteinander. Sobald ein Spieler einen Fehler macht, ruft er "Frei!" und der Punkt wird mit dem anderen Ball ausgespielt.</p> <p style="text-align: center;">Gewinner: Welches Team zuerst 5 Punkte hat</p>