

# GRUPPENWETTBEWERBE

## MISSION POSSIBLE

### WAS IST „MISSION POSSIBLE“?

„Mission Possible“ ist ein zeitlich begrenztes Jeder-gegen-Jeden-Format, indem Spieler in jedem ihrer Spiele eine Aufgabe zu erfüllen haben. Die Spieler erhalten Punkte für die Erfüllung dieser Aufgaben.

<b>Zeit:</b>	1 Stunde
<b>Spieler pro Platz:</b>	4 – 8 Spieler pro Platz
<b>Einzel/Doppel:</b>	Einzel oder Doppel
<b>Alter:</b>	7 - 14 Jahre
<b>Mannschaft/Individuell:</b>	Individuell
<b>Zielsetzung:</b>	Unterricht

### ORGANISATION

**PLATZ & SPIELER:** Funktioniert am besten in einem Unterricht, man kann aber, solange genug Plätze vorhanden sind, jegliche Anzahl von Spielern beteiligen.

**ZÄHLWEISE:** Die Spieler spielen zeitlich begrenzte Matches und benutzen dabei eine einfache Zählweise (1, 2, 3 usw.). Die Spieler haben zusätzlich eine Aufgabenkarte, auf der Extra-Aufgaben aufgeführt sind (z.B. spiele eine Rückhand hinter die Aufschlaglinie). Bei jeder Aufgabenerfüllung gibt es einen Punkt. Die Spieler könnten beim Zählen und Notieren des Punktestandes Hilfe gebrauchen.

**AUSWERTUNGSBLATT:** Die Spielergebnisse werden nicht notiert, aber am Ende eines Spieles schreibt jeder Spieler auf, wie häufig er seine Aufgabe erfolgreich geleistet hat und bekommt für jedes einzelne Mal einen Punkt.

### ABLAUF

**SPIELABFOLGE:** Teilen Sie die Spieler in Jeder-gegen-Jeden-Tabellen ein. Geben Sie jedem Spieler einen Umschlag mit seiner Aufgabe. Halten Sie sich an die Spielreihenfolge in den Tabellen. Nach jeder Runde notieren Sie die Punkte für die Aufgaben in die Tabelle.

**SPIELEND:** Der Spieler mit den meisten Punkten für „erfüllte Aufgaben“ gewinnt. Vergeben Sie Preise für „Größter Einsatz“, „Bester Sportsmann“, „Spieler mit den größten Fortschritten“, usw.

(Man kann dieses Format leicht von Einzel zu Doppel abändern. Die Spieler arbeiten dann als Team, um ihre Aufgabe zu erfüllen.)

## **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*

# MISSION POSSIBLE

## BEISPIEL WERTUNGSBLÄTTER (FÜR 6 SPIELER ODER PAARE)

1. Tragen Sie die Spielernamen ein.
2. Folgen Sie der Spielreihenfolge.
3. Tragen Sie die Punkte für die erfüllte Aufgabe bei jedem Spiel ein.
4. Addieren Sie die Punkte für jeden einzelnen Spieler.

Wenn Sie weniger als 6 Spieler haben, löschen Sie die untere Reihe und korrigieren Sie die Spielreihenfolge.

	A	B	C	D	E	F	Summe Missionspunkte
A Tommy		4	5	3	5	2	19
B Paradorn	6		8	2	4	3	23
C Nicolas	3	4		1	6	3	17
D Carlos	5	5	4		6	4	24
E James	2	3	1	4		6	16
F Fernando	3	4	2	3	6		18

### Blanko Zählkarte

	A	B	C	D	E	F	Summe Missionspunkte
A							
B							
C							
D							
E							
F							
SPIELREIHENFOLGE							
Runde 1	A v B		C v D		E v F		
Runde 2	A v C		B v E		D v F		
Runde 3	A v D		B v F		C v E		
Runde 4	A v E		B v D		C v F		
Runde 5	A v F		B v C		D v E		

# MISSION POSSIBLE

## BEISPIEL AUFGABENKARTE

DEINE MISSION			
"Schlage deine Rückhand über das Netz und ins Feld"			
Du erhältst immer einen Punkt, sobald Du Deine Mission erfüllst			
Match 1	4	Match 4	5
Match 2	3	Match 5	3
Match 3	4	Match 6	5
Summe			24

## BLANKO MISSIONSKARTE

DEINE MISSION			
Du erhältst immer einen Punkt, sobald Du Deine Mission erfüllst			
Match 1		Match 4	
Match 2		Match 5	
Match 3		Match 6	
Summe			