

101 Tafeltennis Spelen



TTV DE BATSWINGERS

VOORWOORD

Dit boekje is een verzameling tafeltennis spelen voor kinderen tot 14 jaar om ze op een speelse wijze kennis te laten maken met allerlei tafeltennis spelvormen. De eerste editie van dit boekje is samengesteld door Jan Haarbosch in augustus 1980. Jan was de grote man achter tafeltennisvereniging De Batswingers te Gilze in de jaren 70 en 80. Hij was steeds op zoek naar vernieuwing om de groeiende jeugdafdeling van TTV De Batswingers te laten genieten van de tafeltennissport. Hij combineerde zijn organisatorische en didactische talenten als onderwijzer, met een grote liefde voor de tafeltennissport. Hij had een grote collectie tafeltennisboeken maar gebruikte ook eigen ideeën en origineel materiaal voor nieuwe spelvormen. De tweede editie van dit boekje verscheen in juli 1984 toen TTV De Batswingers met 130 leden op haar hoogtepunt was. Helaas is Jan veel te vroeg overleden, maar zijn erfenis leeft voort in onze club.

Het gestencilde boekwerk is destijds in beperkte mate verspreid onder tafeltennisverenigingen die, net als TTV De Batswingers, ook actief waren in de regionale tafeltennisbond De Baronie. Het heeft als inspiratiebron gediend voor vele trainingen, toernooien en open dagen. Voor aanstaande jeugdtrainers was het verplichte kost. De behoefte aan variatie in tafeltennistrainingen zal nooit afnemen, die lijkt met de afnemende spanningsboog van veel kinderen vandaag de dag alleen maar toe te nemen.

Met de komst van buurtsportcoach Sjoerd Diepstraten is het idee ontstaan om dit boekje te digitaliseren en daarmee nieuw leven in te blazen. Sommige spelbeschrijvingen zijn aangepast aan deze tijd. Een aantal nieuwe spelen zijn toegevoegd. Voor verschillende toernooivormen, specifieke trainingsoefeningen en warming-up oefeningen wordt verwezen naar de literatuur. Wij hopen dat het boekje zijn weg vindt onder jeugdtrainers van tafeltennisverenigingen in de regio, de afdeling en daarbuiten. Al doe je slechts één nieuw idee op dat bruikbaar is bij jouw vereniging, dan is onze opzet geslaagd.

John de Vet
voorzitter TTV De Batswingers
www.batswingers.nl

Eerste uitgave: augustus 1980
Tweede uitgave: juli 1984
Derde uitgave: juni 2013

Heb je nog nieuwe spelletjes of aanvullingen, mail deze dan naar redactie@batswingers.nl.¹ Bij voorbaat dank.

¹ In de originele versie staat "lever deze dan schriftelijk in, in onze IKK bus". IKK stond voor Ideeën Kopy en Klachten.

INHOUDSOPGAVE

Spel	Pag.	Spel	Pag.
1. Kampwedstrijden	4	47. Dobbelspel	14
2. Klokwedstrijden	4	48. Batje-bal	15
3. Minutenwedstrijden	4	49. Kegelspel	15
4. Beltoernooi	5	50. Luciferspel	15
5. Discotoernooi	5	51. Koek-snoep-toernooi	15
6. Toltafeltennis	5	52. Handdoekspel	15
7. Bliksemtoernooi	5	53. Schuimrubberspel	15
8. Leeftijdtoernooi	5	54. Servicespel	16
9. Gewichttoernooi	5	55. Oliebollenwedstrijd	16
10. Buurttoernooi	5	56. Vriendje/vriendinnetje	16
11. Scholentoernooi	5	57. Ouder morgen/middag/avond	16
12. Klassentoernooi	6	58. Tennis-Tafeltennisspel	17
13. 4-Ronden-toernooi	6	59. Erbij-Eraf	17
14. Forehandwedstrijden	6	60. Eenentwintigen	17
15. Backhandwedstrijden	6	61. Zwemmen	17
16. Aanvalswedstrijden	6	62. 1 erbij – 1 eraf	18
17. Schuifwedstrijden	6	63. Haal in	18
18. Trainingsspel	6	64. Penalty	18
19. Servicewedstrijden	7	65. Schaaksysteem	18
20. Startwedstrijden	7	66. Optelsom	18
21. Slotwedstrijden	7	67. Dubbel tegen 1 spel	19
22. Passeerspel	7	68. Duo-bal	19
23. Foutenspel	8	69. Aflossingsspel	19
24. Laddercompetitie	8	70. Marionetspel	19
25. Onderlinge Team Competitie	8	71. Seizoenstoernooi	19
26. Boter Kaas en Eieren I	9	72. Individueel dubbelspel	20
27. Boter Kaas en Eieren II	9	73. Kruis of nul	20
28. Puzzelspel	9	74. Ruimtespel	20
29. Verkleedspel	9	75. Duo-tafel	20
30. Divisie kampioenschappen	10	76. Tikketak	20
31. Handicapttoernooi	10	77. Dubbel 's anders	21
32. Handicapwedstrijd 2	10	78. Recordwedstrijden	21
33. Kaartspel	10	79. 4 tegen 4 spel	21
34. Carnavalstoernooi	11	80. Recordmorgen	21
35. Doe-eens-iets-spel	11	81. Klasgenotendiscotoernooi	21
36. Carrouselkoning(in)	12	82. Reünistentoernooi	21
37. Doordraaispel	13	83. Blijf staan	21
38. Losse punten wedstrijd	13	84. Vierkant	22
39. Allen tegen iedereen	13	85. Lange tafel	22
40. Wisselspel	13	86. Minibatjes	22
41. Wisseldubbelspel	14	87. Omgekeerd	23
42. Uitdagingswedstrijden	14	88. Aanvaller en verdediger	23
43. Nederlaagtoernooi	14	89. Punten doorgeven	23
44. Eigen idee	14	90. Oud Hollands tafeltennis	23
45. Bussenspel	14	91. Begin/Eindspelen	24
46. Paaseierentoernooi	14		

1. KAMPWEDSTRIJDEN

Deze wedstrijdvorm heeft de simpelste opzet van allemaal: De deelnemers worden verdeeld in poules van 2,3,...of 8 spelers, waarna iedereen tegen iedereen speelt; ieder “bekampt” iedereen.

Wedstrijdformulieren voor al deze wedstrijden zijn in onze opbergkast aanwezig. Deze wedstrijdformulieren kunnen ook voor vele andere wedstrijdvormen gebruikt worden.

Voor het berekenen van hoeveel wedstrijden er gespeeld moeten worden bij een bepaald aantal deelnemers (N) is er een eenvoudige formule:

$$Aantal\ wedstrijden = \frac{N * (N - 1)}{2}$$

Op elk wedstrijdformulier is er plaats voor:

- Het invullen van de deelnemersnamen
- Het invullen van de wedstrijduitslagen
- Het invullen van de eindstand

Per wedstrijd laat men 1 ,2 of 3 games spelen.

2. KLOKWEDSTRIJDEN

De deelnemers worden over gelijke poules verdeeld. Elke wedstrijd duurt steeds even lang. Om de wedstrijdtijd te berekenen kan de volgende formule gebruikt worden.

$$Wedstrijdlengte = \frac{\text{Beschikbare tijd} - 15 \text{ minuten}}{\text{Aantal wedstrijden in grootste poule}}$$

De 15 minuten zijn nodig voor het noteren van de wedstrijduitslagen en het doorwisselen van tegenstander. Een wedstrijd kan nu dus ook langer dan 11 punten duren.

3. MINUTENWEDSTRIJDEN

Aan het begin verdeelt men de deelnemers zo gelijk mogelijk over de beschikbare tafels; dit zijn de poules. Daarna de wedstrijdformulieren schrijven, afroepen en uitdelen. Zoals de naam al zegt wordt er op tijd gespeeld. Op alle tafels wordt tegelijk begonnen en gestopt.

De wedstrijden duren bij dit toernooi niet even lang. Om de gemiddelde speeltijd per wedstrijden te berekenen kan gebruik gemaakt worden van de formule vernoemd bij spel 2 (klokwedstrijden). Eventueel kan de wedstrijdtijd verdeelt worden over 3 games.

Bij een gemiddelde wedstrijd lengte van 10 minuten kan de ene wedstrijd dus 6 minuten duren, de ander 15 minuten en de laatste 9 minuten. Ook iedere game kun je zo dus een bepaalde tijd laten duren (met in totaal 3 games de totale wedstrijd lengte, respectievelijk 6 minuten, 15 minuten en 9 minuten).

Op het einde van alle wedstrijden zijn er dus meerdere (poule)winnaars.

4. BELTOERNOOI

Van elke deelnemer is er een lotje met daarop zijn/haar naam. Er worden dan dubbels geloot. Bij elke tafel ligt een vel papier met een balpen. De dubbels spelen tegen elkaar totdat de bel gaat. Als de bel is gegaan schrijven de spelers de namen op en uitslag (in punten, dus geen games) op het papier. De papieren worden bij de toernooileider of trainer afgegeven die de uitslagen opschrijft. Daarna komt het papier weer bij de tafel te liggen. Daarna worden er nieuwe koppels geloot en zullen er nieuwe wedstrijden gespeeld worden. Dit gaat zo door totdat de tijd om is. Na afloop kan de uitslag gemaakt worden. De winnaar is diegene die het grootste verschil tussen voor- en tegenpunten heeft.

5. DISCOTOERNOOI

Dit spel kan gespeeld worden volgens de regels van het “minutenspel” (spelnummer 3) of het “beltoernooi” (spelnummer 4). De wedstrijdtijd is nu echter een liedje dat wordt opgezet.

6. TOL TAFELTENNIS (TTT)

De speler/speelster brengt op de grond een tol aan de gang. Zolang de tol draait mag hij/zij bijv. tegen een rechtopstaande helft spelen (het aantal goede slagen hardop tellen)

Variatie: Het balletje op het batje bonken (de bonken tellen)

7. BLIKSEMTOERNOOI

Dit toernooi dankt zijn naam aan de snelheid waarmee dit toernooi wordt afgewerkt. Zorg ervoor dat een aantal soorten wedstrijdformulieren klaarliggen (inclusief balpennen). De spelers worden verdeeld over de beschikbare tafels (dit zijn tevens de poules). Na de poules gaan de nummers 1 (en eventueel de nummers 2) door naar de finalerondes (kwart-, halve-, finale). De overige spelers komen in de verliezerspoule terecht. Zij spelen nogmaals poulewedstrijden. Het liefst spelen de nummers 3 tegen elkaar in een aparte poule en de nummers 4 ook. De wedstrijden worden op tijd gespeeld.

8. LEEFTIJDENTOERNOOI

Er wordt een toernooi gespeeld waarbij de poule-indeling op leeftijd wordt gemaakt.

9. GEWICHTENTOERNOOI

Er wordt een toernooi gespeeld waarbij de poule-indeling op gewicht wordt gemaakt.

10. BUURTENTOERNOOI

Er wordt een toernooi gespeeld waarbij de poule-indeling gemaakt wordt op basis van de buurten waar de kinderen wonen.

11. SCHOLENTOERNOOI

Er wordt een toernooi gespeeld waarbij de poules bestaan uit de verschillende basisscholen.

12. KLASSENTOERNOOI

Er wordt een toernooi gespeeld waarbij de poules gemaakt worden op basis van de klas waarin de kinderen zitten. Alle groep 6'ers in 1 poule, alle groep 7'ers in 1 poule enz.

13. 4-RONDEN-TOERNOOI

Een erg simpel toernooi. Het wedstrijdformulier wijst voor zich. Speel 1 of 2 games of een game op tijd. Het nadeel van deze wedstrijdvorm is dat het eigenlijk alleen goed met 16 deelnemers gespeeld kan worden. Met minder kan er alleen gespeeld worden door met bye te werken. Zie voor de diverse mogelijkheden ook het NTTB toernooien-toerboek (pagina 33).

14. FOREHANDWEDSTRIJDEN

Er mag alleen met de forehand gespeeld worden. Speel je de bal met de backhand dan krijgt de tegenstander het punt.

15. BACKHANDWEDSTRIJDEN

Er mag alleen met de backhand gespeeld worden. Speel je de bal met de forehand dan krijgt de tegenstander het punt.

16. AANVALSWEDSTRIJDEN

Je mag alleen aanvallende slagen slaan.

17. SCHUIFWEDSTRIJDEN

Je mag alleen schuiven. Al deze spelletjes gaan gepaard met kampwedstrijden of klokwedstrijden.

18. TRAININGSSPEL

Voorbeeld bij 7 tafels, en 16 deelnemers. Iedereen kiest iemand met wie hij de hele tijd samen wil spelen. Deze koppels worden genummerd. Aan elk netje wordt met een wasknijper, een kaartje bevestigd, met daarop een opdracht. Bijvoorbeeld deze 7 opdrachten:

1. een gewone game dubbelen
2. alleen met de forehand slaan en alleen op de forehandkant van je tegenstander/ster slaan
3. alleen schuiven-forehand en backhand
4. een gewone game spelen
5. alleen aanvallen-forehand en backhand
6. met de backhand slaan en op de backhandkant van je tegenstander/ster
7. op deze tafel zelf iets verzinnen om te oefenen

Koppel 1 en 2 gaan op tafel 1 dubbelen, koppel 3 speelt op tafel 2, koppel 4 speelt op tafel 3 enzovoorts. Na X minuten draaien de koppels door.

Koppel 1 blijft nog 1 ronde op tafel, koppel 2 gaat naar tafel 2 enzovoorts. Koppel 8 gaat naar tafel 1. Zijn er meer koppels als 8 dan blijven deze aan de kant bij tafel 1. Na het doordraaien komt dat koppel op tafel 1 te spelen. Het koppel dat van tafel 7 komt moet dan een ronde wachten.

Is er een oneven aantal deelnemers dan kan één van de trainers meedoen. Verder is van belang dat voor een goede training het sterkteverschil tussen de twee spelers van het koppel niet al te groot is, omdat dan beide iets aan de training hebben.

19. SERVICEWEDSTRIJDEN

Tijdens de “games”, die bijvoorbeeld 3 minuten duren of een bepaald aantal punten, wordt geen slag geslagen. Steeds serveert ieder om de beurt. Men kan alleen scoren door te serveren. Je krijgt een punt als de tegenstander de service niet of fout terugslaat en als jij de service van je tegenstander goed terugslaat. Een netservice mag opnieuw maar een foutservice doet het punt naar de tegenstander gaan.

20. STARTWEDSTRIJDEN

De bedoeling is om aan te winnen direct na het game-begin een flinke voorsprong te nemen. Daarom worden er een aantal starts gemaakt d.w.z. men speelt bijvoorbeeld 6 games met een eventuele beslissende 7e. Elke game gaat bijvoorbeeld van 0 t/m 7 zonder de 2-punten-regel. Er moet om de beurt geserveerd worden.

21. SLOTWEDSTRIJDEN

Nu is het de bedoeling om te winnen aan een voorsprong of achterstand aan het einde van de game. Daarom worden er 6 games gespeeld met een eventuele beslissende 7e. De 1e, 3e en 5e game wordt begonnen met een stand van bijv. 9-6 voor speler A, de 2e, 4e en 6e game met dezelfde stand voor speler B. Deze stand kan ook bijvoorbeeld zijn: 10-7, 8-5, 10-8, 8-2 enz. Men speelt tot de 11 met de 2-puntenregel. Er wordt om de beurt geserveerd. Variaties om te winnen aan een voorsprong nemen kun je ook beginnen met 5-5 of 8-8. Bij de beslissende 7e game begint men met 6-6.

22. PASSEERSPEL

Dit spel is ervoor om het aanvalsspel te bevorderen alhoewel een goede tactiek ook kan helpen. Twee spelers (ook mogelijk met dubbels) spelen tegen elkaar. De spelregels zijn normaal, alleen het serveren en de telling zijn anders:

- a. De Telling is als volgt: men kan alleen een punt scoren door zo'n slag of service te geven, dat de tegenstander het balletje met zijn batje niet meer kan aanraken. De game gaat tot de 11 punten. Met de 2-punten-regel
- b. Je mag serveren als jij het laatste punt gewonnen hebt ook al heeft je dat geen punt opgeleverd.

De punten zijn dus te maken door een smash (aanvalsspel) of da door een uitgeplaatste bal (tactiek).

23. FOUTENSPEL

Het serveren gebeurt door diegene die een normaal punt scoort. Men kan nu alleen een punt maken als de tegenstander fout terugslaat, dus als hij nog wel het balletje raakt maar niet op jouw helft slaat. Een game gaat tot de 11 punten.

24. LADDERCOMPETITIE (=LC)

Zorg voor kaartjes, laddercompetitiebord en een vel blanco papier (dit alles moet in de opbergkast aanwezig zijn). De namen van de deelnemers worden op de LC-kaartjes geschreven waarna geloot wordt voor de beginstand. Diegene die helemaal onderaan staat mag nu eerst zeggen wie hij/zij wil uitdagen, daarna de 2e onderste enzovoorts totdat alle tafels bezet zijn.

Bij alle wedstrijden worden de volgende spelregels in acht gehouden. Er wordt één game gespeeld, na afloop van de game moet direct de uitslag gemeld worden, waarna de leider de kaartjes verhangt.

Je mag iemand uitdagen die in dezelfde lijn 1, 2 of 4 plaatsen naast je staat. Pas als je een "hoekspeler" bent mag je iemand uit een hogere lijn uitdagen. Als hoekspeler kun je dus automatisch ook uitgedaagd worden door een hoekspeler uit de lagere lijn.

Met 11 spelers:	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
Met 8 spelers:	1 2 3 4 5 6 7 8

Als de uitdager wint dan wisselt men van plaats op het scorebord. Als de uitdager verliest dan verandert er niets. Je mag iedere speler maximaal 3 keer uitdagen. Je kunt dus in totaal maximaal 6 keer tegen elkaar spelen (3x daagt speler A speler B uit, 3x daagt speler B speler A uit).

TIP: Laat een laddercompetitie nooit langer dan 2 of 3 weken duren, omdat het dan gaat vervelen en er aan de stand niet veel meer verandert. Nieuwe spelers starten onderaan en spelers die er een keer niet zijn zakken naar onderen.

25. ONDERLINGE TEAM COMPETITIE (OTC)

Er worden teams van twee personen gemaakt. Op het inschrijfformulier mag de deelnemer 3 namen opschrijven met hij in een team wil. Aan de hand van de ingeleverde formulieren maakt de trainer de teams (waarbij de sterkte ongeveer gelijk is). De teams spelen een halve competitie tegen elkaar. Een wedstrijd tussen 2 teams bestaat uit 4 enkelspelen en 1 dubbelspel. De OTC kan hierdoor wel 4 of 5 weken duren. Doordat de OTC een aantal weken duurt kan het handig zijn om een reserve aan te wijzen per team. Mocht iemand een week er niet zijn dan kan de reserve invallen.

Als het echt niet uitkomt of dat er wedstrijden uitvallen kan er eventueel op donderdag een inhaaldag gehouden worden.

26. BOTER – KAAS – EIEREN 1

Voor elke tafel hebben we het bekende 9-veldje, de kruisjes en de nulletjes nodig (kan ook met bierviltjes die 2 verschillende kanten hebben). Het speelveld kan gemaakt worden met latjes maar ook met schilderstape. Leg het speelveld naast de tafel neer.

De deelnemers worden gelijk verdeeld over de tafels. Er wordt een normale wedstrijd gespeeld. Als je 5 punten hebt verdient mag je een kruisje of rondje weggelaten. Er wordt daarna gewoon doorgespeeld. Vervolgens mag bij de 10, 15, 20 en 25 punten een kruisje of rondje gelegd worden. Heb je 3 op een rij, dan heb je gewonnen.

27. BOTER – KAAS – EIEREN 2

Leg het bekende 9-veldje op 1 helft van de tafel. Beide spelers staan aan de andere kant van de tafel. Serveer de bal in een van de vakken. In het vak waar de bal stuitert leg je een kruisje of rondje. Sla je de bal in een vak dat al bezet is dan gaat de beurt over. Wie als eerste 3 op een rij heeft is de winnaar. Dit spel kan ook gespeeld worden met de robot. Je moet dan de bal terugslaan die de robot heeft aangegeven.

28. PUZZELSPEL

Men behoort bij elke tafel precies dezelfde legpuzzels liggen, waarvan het aantal stukjes om en nabij de 20 moet liggen. Als iemand een punt gemaakt heeft, mag hij een stukje leggen van de puzzel. Winnaar is diegene die als eerste de puzzel af heeft.

29. VERKLEEDSPEL

De deelnemers worden verdeeld in grote poules: 6, 7 of 8. dit i.v.m. de grote hoeveelheid spullen die men nodig heeft en de tijd om te verkleden.

Er wordt gespeeld volgens de normale regels, alleen duurt een game tot en met 15 punten. Men begint dus bij 0-0 en als iemand 2 punten heeft, moet hij/zij een paar extra schoenen/laarzen aandoen.

Bij 4 punten: hoed of pet (hoofddekseel dus)

Bij 6 punten: rok of broek

Bij 7 punten: blouse, T-shirt, overhemd, trui

Bij 8 punten: zonnebril opzetten

Bij 9 punten: handschoenen of wanten

Bij 10 punten: overjas of regenjas

Bij 12 punten: paraplu of wandelstok

Daarna verder spelen tot de 15 punten, zonder de 2-punten-regel. Bij elke tafel moet dus 2 van elk genoemde attributen aanwezig zijn. Men houdt dus een kledingstuk dat men eenmaal aanheeft aan tot het einde van de partij. De volgorde van kleren aandoen kan ook verandert worden evenals de kledingstukken.

30. DIVISIE KAMPIOENSCHAPPEN

De deelnemers moeten zich van te voren opgeven. Voor de goede gang van zaken en het prettige verloop voor iedereen is het namelijk gewenst, dat alleen diegenen meedoen, die een aantal weken achterelkaar altijd kunnen komen en meedoen. Diegenen die meedoen worden gelijk verdeeld in even grote poules (divisies) van 3,4 of 5 personen. Er wordt gespeeld volgens de best of five principe. . Aan het einde van de wedstrijden worden de uitslagen berekend en daarna kan er gepromoveerd of gedegradeerd worden. De normale regel is dat de bovenste promoveert en de onderste degradeert (alleen uit de eerste en laatste divisie natuurlijk niet). Bij grote poules kunnen ook de eerste twee promoveren en de laatste twee degraderen. Dit moet per geval bekeken worden, afhankelijk van het aantal deelnemers.

Om alles eerlijk te houden, om ook diegenen die bij het begin in de laatste divisie zijn geloot op het einde een kans te geven om eerste van de eerste divisie te worden, moeten er minimaal het aantal divisies+1 ronden worden gespeeld. Na elke week kan de nieuwe samenstelling van de poules gepubliceerd worden op de website.

31. HANDICAPTOERNOOI

Om ook zwakkere spelers een keer de kans te geven om eerste te worden is dit spel ontworpen. De zwakkere speler krijgt een voorsprong op de sterkere speler. In een poule zet men zoveel mogelijk spelers van verschillende sterk te. Er wordt steeds één game gespeeld.

Om de handicap te bepalen worden de spelers in elke poule gekwalificeerd met A, B, C, D enz. De beste speler is A, de minste is D. Per letter krijg je 2 punten voorsprong. Dus als A speelt tegen D dan is het verschil 3 letters = 6 punten (3x2 punten). De stand begint dus met 0-6 in het voordeel van speler D. De game is afgelopen bij 11 punten (2 punten-regel). Als B nu tegen C speelt is het verschil maar 1 letter en krijgt C dus een voorsprong van 2 punten bij het begin.

32. HANDICAPWEDSTRIJD 2

Hierbij wordt er van alle deelnemers een lijst opgesteld met bovenaan de sterkste en onderaan de zwakste(n) we hebben nu een lijst lopend van 1,2,3,4,... ,n.

Als twee spelers tegen elkaar spelen dan krijgt de hoogst genummerde (= zwakste speler) een voorsprong van zijn nummer min dat van zijn tegenstander.

Bijvoorbeeld A speelt tegen B. A is de derde sterkste en heeft dus nummer 3. B heeft nummer 12. B krijgt nu een voorsprong van 12-3=9 punten. Laat maximaal 6 spelers in een poule bij elkaar staan omdat anders het puntenverschil te groot kan worden bij de start van een wedstrijd. Een game gaat namelijk tot 11 punten.

33. KAARTSPEL

Iedereen trekt een kaart uit de stok. De kaart geeft aan hoeveel punten je moet scoren om de wedstrijd te winnen. De speler die als eerste het aantal punten heeft dat zijn kaart aangeeft heeft gewonnen.

De waarde is als volgt:

2 t/m 10 : Normaal wat ze aangeven

Boer, vrouw, koning, aas, joker : 11 punten

Als je het aantal punten behaald hebt laat je je kaart pas aan de tegenstander zien.

Als je een toernooi speelt dan wordt op het formulier 1-0 of 0-1 opgeschreven. Omdat het zo kan zijn dat je door minder punten te scoren dan je tegenstander toch kunt winnen.

34. CARNAVALSTOERNOOI

Er moeten kaartjes komen met daarop een aantal opdrachten. Nadat de poules zijn ingedeeld wordt er door twee spelers die tegen elkaar moeten spelen een kaartje getrokken, men leest deze en laat hem ook aan de tegenstander zien en levert het kaartje daarna weer in.

Ze gaan nu een wedstrijdje op tijd spelen terwijl ze tegelijkertijd de opdracht moeten uitvoeren die op hun kaartje stond. Als de tijd voorbij is wordt gewoon de eindstand van het wedstrijdje opgeschreven.

Enkele opdrachten die op het kaartje kunnen staan zijn:

- Op één voet staan als je speelt
- Spelen met stijve benen
- Een liedje zingen tijdens het spelen
- Tussen elke slag in de grond aantikken
- Je hand voor één oog houden als je speelt enz.

35. DOE-EENS-IETS-SPEL

Twee spelers spelen tegen elkaar op een tafel. Men speelt een wedstrijdje tot de 11 punten, zonder de 2-punten-regel.

De speler die een punt haalt moet dan bij de volgende slagenwisseling een bepaalde handicap doen, die van te voren is bepaald. Hij blijft deze handicap doen totdat hij weer een punt behaald. Dan vervalt zijn handicap en komt er een moeilijkere handicap voor in de plaats.

De bedoeling van dit spel is om de speler die achter staat gemakkelijker een punt kan maken.

Er wordt om de beurt geserveerd. De handicaps:

0 punten	nog geen handicap
1 punt	spelen met de penhoudergreep
2 punten	knie vasthouden
3 punten	tussen elke slag een streksprong maken
4 punten	batje met 2 handen vasthouden
5 punten	hinkelen
6 punten	pols vasthouden met je andere hand
7 punten	tussen elke slag rond je om je eigen as draaien
8 punten	alleen met je forehand spelen
9 punten	je batje vasthouden in de andere hand als normaal
10 punten	je batje in je verkeerde hand vasthouden en je pols vasthouden.

36. CARROUSELKONING(IN)

Er moet een wedstrijdformulier zijn waarop de namen van de deelnemers ingevuld kunnen worden en achter deze naam moet er plaats zijn om punten weg te zetten. Er wordt 1 tafel opgezet. Op enige afstand worden ook aantal stoelen (gelijk aan het aantal deelnemers) geplaatst.

Als je af bent, roep ja duidelijk je naam, als je af bent ga je op afvalvolgorde op de stoelen zitten zo blijft het voor de leiding overzichtelijk en gemakkelijk te noteren.

Het noteren van de punten: De eerste afvaller krijgt 1 punt, de tweede afvaller 2 punten enz. Aan het einde tellen we alle punten op per speler. De speler met de meeste punten is de winnaar.

Andere varianten:

- A. De deelnemers verdelen zich zo gelijk mogelijk over de 2 helften van de tafel en gaan achter elkaar in een rij staan. De kant waar er het meeste staan serveert (bij een gelijk aantal maakt het niet uit wie er serveert). Als men geserveerd of geslagen heeft, loopt men tegen de wijzers van de klok in, naar de andere helft van de tafel en sluit daar achteraan.

Diegene die verkeerd serveert of slaat in het spel is af en gaat aan de kant zitten. Er wordt doorgegaan tot er nog twee over zijn. Deze kunnen nu verschillende beslissingsvormen spelen:

1. Ze gaan beide aan dezelfde kant staan. Een van hen serveert en loopt naar de andere kant van de tafel waar hij zijn eigen service moet opvangen. Daarna moet de ander de bal terugslaan en ook weer zelf opvangen. Ieder slaat dus twee keer achter elkaar.
 2. Ieder gaat aan één kant van de tafel staan. Ze gaan nu gewoon overslaan maar tevens moeten zij tussen elke slag in 1x om hun as draaien of de grond aantikken of een wedstrijdje tot de 3 of 5.
- B. Diegene die drie fouten maakt valt af. Als er nog twee over zijn dan spelen zij een gewoon wedstrijdje. Men begint echter met het aantal fouten dat hij/zij had. De wedstrijd gaat door tot een van beide aan zijn drie fouten zit.
- C. De ploegen die nu aan elke kant van de tafel staan gaan een gewone wedstrijd spelen tot de 11. Als men geserveerd of geslagen heeft sluit men bij de eigen groep aan. Als je fout slaat val je niet af.
- D. Als men geserveerd heeft sluit men in de eigen groep aan. Maar men valt wel af als men fout slaat. Als er van een ploeg alle leden zijn afgevallen dan kan de andere ploeg nog spelen om de eerste plaatsen volgens spelvorm A.
- E. Aan de ene kant van de tafel staat één deelnemer en aan de andere kant de overige deelnemers. De kant met de vele deelnemers sluiten bij hun eigen groep aan. Dus de ene deelnemer blijft steeds alleen staan. Als een deelnemer de deelnemer die alleen staat een fout kan laten maken dan wordt hij zelf de deelnemer die alleen staat. Diegene die er eerst stond sluit achter bij de grote groep aan.

Mogelijkheden: Er wordt hardop geteld hoeveel slagen de deelnemer die alleen staat maakt en hiervan wordt een lijst aangelegd. Als iemand van de grote groep een fout maakt gebeurt er niets

Als iemand van de grote groep fout slaat valt hij na 3 fouten af. Als er nog twee over zijn dan wordt er gespeeld volgens A.

37. DOORDRAAI SPEL

Aan dit spel kunnen maximaal 2 x het aantal speeltafels + 4 spelers meedoen. Bij 4 speeltafels kunnen dus $2 \times 4 + 4 = 12$ spelers meedoen. Als je met meer spelers speelt duurt het wachten te lang. De wedstrijden kunnen bestaan uit een game of bepaalde speeltijd. Na iedere wedstrijd draait iedereen 1 plaats door naar links. Degene die uitkomt bij de reserves wordt nu reserve en de eerste reserve schuift bij een speeltafel aan. Het beste kunnen de reserve spelers tussen de tafels gezet worden, anders zit een speler 4 wedstrijden achter elkaar aan de kant. Om een reservespeler duidelijk te maken kunnen er stoelen weggezet worden waar de reserves op zitten.

38. LOSSE PUNTEN WEDSTRIJD

Twee spelers spelen een enkelspel, de anderen zitten naast de tafel. Als 1 van de 2 een punt maakt moet de ander achteraan sluiten bij de rij naast de tafel. Wie vooraan in de rij zit, valt in. Alle namen staan op een papier. Iedere keer als iemand een punt maakt krijgt hij/zij een kruisje achter zijn/haar naam. Degene die in een bepaalde tijd de meeste kruisjes haalt wint.

Variant: Wie haalt als eerste 10 kruisjes?

39. ALLEN TEGEN IEDEREEN

We hebben 13 deelnemers, 4 tafels en 60 minuten speeltijd. Voordat de wedstrijden starten zetten we achter de 4 tafels de 4 beste spelers van de groep. Dit zijn de vaste spelers. Op 4 papiertjes zetten we de namen van de 4 spelers. Op elk papiertje één naam. Dit zijn de wedstrijdformulieren. De overgebleven 9 spelers krijgen een nummer. De vaste spelers starten hun wedstrijden tegen nummer 1, 2, 3 en 4. Zij spelen een wedstrijd van 2 minuten. Na afloop schrijven de vaste spelers het nummer van hun tegenstander op en daarachter de uitslag (laat de punten van de vaste speler omcirkelen). Daarna wisselen de spelers een tafel door. Hierdoor spelen nu nummer 2 t/m 5. Na 9 rondes heeft elke speler tegen alle 4 de vaste spelers gespeeld. Na deze wedstrijden kunnen er 2 standenlijsten opgemaakt worden. Namelijk van de vaste spelers en de roulerende spelers. De ranglijst kan gemaakt worden op basis van het aantal gewonnen wedstrijden, op basis van het aantal gemaakte punten of op basis van het verschil tussen gewonnen en verloren punten.

Nadeel is dat de wisselers lang achter elkaar stilzitten. Deze zouden eventueel bezig gehouden kunnen worden met een alternatieve opdracht.

40. WISSELSPEL

De tafels worden genummerd van links naar rechts. Bij elke tafel spelen 2 deelnemers op tijd tegen elkaar. Na elke ronde blijven de verliezers van tafel 2 t/m de laatste tafel staan, bij tafel 1 blijft de winnaar de staan. Alle andere spelers schuiven 1 tafel op naar links. Bij iedere tafel ligt een papier met daarop de termen "winnaar" en "verliezer" na elke wedstrijd vult iedereen zijn/haar naam in bij de goede kolom. Op het eind van de training wordt berekend wie de meeste wedstrijden heeft gewonnen.

41. WISSELDUBBEL

De dubbels worden over de tafels verdeeld. Een van de twee blijft daar steeds staan nadat men een wedstrijdje op tijd heeft gespeeld schrijft men de uitslag op. Van elke dubbel gaat nu de speler die niet blijft staan een tafel naar rechts opschuiven. weer spelen enzovoorts totdat elk dubbel weer zijn 1e partner terug heeft. Nu gaat de andere speler ronddraaien totdat die weer zijn eerste partner terug heeft. Bij elke tafel ligt een papier. Het winnende dubbel schrijft een kruisje achter zijn naam. De uitslag wordt bepaald door van elke speler het aantal gewonnen wedstrijden op te tellen.

42. UITDAGINGSWEDSTRIJDEN

Voor elke 4 deelnemers is 1 persoon nodig die uitgedaagd wil worden. Dit moeten de sterkste van de groep zijn of leden van een hogere groep. Er moeten simpele wedstrijdformulieren gemaakt worden. Voor elke tafel een blanco papier waar bovenaan de naam van de uit te dagen speler staat. De uit te dagen spelers gaan achter een vaste tafel staan. De overige spelers mogen elke tegenstander 1 keer uitdagen. De wedstrijd is 1 game tot de 11 punten. Na afloop schrijft de uitgedaagde speler (vaste speler) de naam van de tegenstander en de uitslag op. Degene die de meeste punten haalt is de winnaar.

43. NEDERLAAGTOERNOOI

Dit is hetzelfde als de uitdagingswedstrijden. Nu worden leden van de senioren groep gevraagd om deel te nemen als spelers die uitgedaagd kunnen worden door de jeugd.

44. EIGEN IDEE

Een, misschien, aardige manier om deze lijst van tafel tennisspelen uit te breiden. De deelnemers worden gewoon over poules verdeeld en ze mogen zelf weten welk spel ze gaan spelen maar het mag geen bestaand spel zijn dat ze al kennen. Nadat de poule is afgelopen moeten ze zo gedetailleerd mogelijk de spelregels van hun spel opschrijven.

45. BUSSENSPEL

Een wedstrijd wordt gespeeld, op iedere speelhelpt komen bussen of bakjes te staan. Elke keer dat het balletje in een bus of bakje wordt geslagen levert dit 2 punten op. Vanuit de service kan niet direct gescoord worden, gebeurd dit toch dan moet de service over. Ieder serveert telkens 2 keer.

Bij beginners kan ook gekozen worden om bij het raken van de bus/het bakje 1 punt toe te kennen.

46. PAASEIERENTOERNOOI

Zie het bussenspel (spelnummer 45). Elke keer als men nu de bal in de bus of het bakje slaat levert dit een "paasbon" op. Degene die op het eind van de training de meeste paasbonnen heeft verdient is de winnaar van het grote paasei.

47. DOBBELSPEL

Op elke tafel staan 10 plastic bekertjes op hun kop met op elk bekertje 1 dobbelsteen. Elke keer dat een dobbelsteen van een bekertje wordt geslagen levert dit het aantal punten op dat bovenop ligt. Hierna wordt de dobbelsteen weer teruggeplaatst op de beker. Na de wedstrijd wordt alleen opgeschreven wie gewonnen heeft en wie er verloren heeft.

48. BATJE-BAL

Op de rand van elke tafelhelft op het einde van de middellijn legt men een batje (het handvat buiten de tafel). Elke keer dat je het batje op de helft van de tegenstander raakt krijg je 1 punt. Men kan tot de 5 punten spelen of op tijd. Verder gelden de normale regels.

49. KEGELSPEL

Op elke tafelhelft worden 6 kegels weggezet! Verdeel de deelnemers over de beschikbare tafels. Elke keer als een kegel wordt geraakt wordt deze onder de tafel gelegd. Winnaar is diegene, die het eerst alle kegels van de tafel heeft geslagen.

50. LUCIFERSPEL

Eenvoudig spel voor iedereen. Er worden op elke helft 3 of 4 schuifjes van luciferdoosjes gezet, met daarin een gelijk aantal lucifers. Er wordt om de beurt geserveerd en verder volgens de normale regels gespeeld. De bedoeling is om de schuifjes raak te slaan zodat de lucifers eruit vliegen. Tel de uitgevallen lucifers en dit zijn de punten. Toch raak en niets eruit, jammer maar geen punten. Dit spel kan op tijd gespeeld worden, maar ook op tot bijvoorbeeld 20 punten.

Dit kan ook als carrousel gespeeld worden. Door op elke helft 4 schuifjes te zetten. Ze gaan gewoon carrousel als iemand fout slaat mag hij/zij gewoon mee blijven doen. Als iemand lucifers uit het schuifje kan slaan worden die punten voor hem opgeschreven.

51. KOEK-SNOEP-TOERNOOI

op elke helft worden goed verspreid een aantal snoepjes en koekjes gelegd, van verschillende grootte. Bij elke tafel komen 4 à 5 deelnemers. Ze krijgen een wedstrijdformulier. In de zaal lopen leiders rond met nog meer koek en snoep.

Als men een stukje snoepgoed raakt mag men dat hebben en verder telt dit voor 1punt. Degene die een "normaal" punt maakt mag serveren. Raakt men bij het serveren snoepgoed op de eigen helft dan gaat dit niet naar de tegenstander. Op het wedstrijdformulier wordt de gewone uitslag opgeschreven. De wedstrijden kunnen op tijd gespeeld worden.

52. HANDDOEKSPEL

Op de forehandkant van elke tafelhelft wordt een handdoek weggelegd. Er wordt met de normale spelregels gespeeld waarbij een game tot 11 punten gaat. Alleen als de handdoek wordt geraakt gaat het punt direct naar de tegenstander. Hoe beter een speler dus is, hoe groter de handdoek mag zijn om het uitdagend te maken.

53. SCHUIMRUBBERSPEL

Op elke tafelhelft worden een aantal schuimrubberattributen gelegd (rondes, vierkanten klein en groot). Na de service wordt er gewoon doorgespeeld volgens de normale spelregels. Elke keer als er een schuimrubberen attribuut geraakt wordt levert dat 1 punt op. Er kan gespeeld worden op tijd of tot een x aantal punten.

54. SERVICESPEL

Op elke tafelhelft worden een aantal attributen weggelegd net als bij het schuimrubberspel (spelnummer 53). Alleen wordt er nu geserveerd. Na elke service wordt de bal gepakt en serveert men zelf. Elke keer als een attribuut geraakt wordt levert dit 1 punt op. Een attribuut moet geraakt worden voordat het balletje op de tafel heeft gestuiterd. Er kan wederom op tijd of tot een x aantal punten gespeeld worden.

55. OLIEBOLLENWEDSTRIJD

Er worden 1 of meer personen gevraagd om oliebollen te bakken die dan in de pauze worden opgegeten. Het spel is ook aangepast aan Oud- en Nieuwjaar. Op elke tafel worden enkele (2 tot 4) kaartjes gezet, die doordat ze zijn dubbelgevouwen blijven staan. Op elk kaartje staat de tekst "oudjaar". Als dit kaartje geraakt wordt krijgt de speler 1 kaartje met "nieuwjaar" erop, wordt het kaartje zelfs omgeslagen dan ontvangt de speler 2 kaartjes met "nieuwjaar" erop. met daarop de tekst "oudjaar".

Als men dit kaartje raakt krijgt men 1 kaartje met daarop "nieuwjaar". En als men het kaartje omslaat krijgt men 2 kaartjes met daarop "nieuwjaar". Als de tijd voorbij is wordt op het wedstrijdformulier de uitslag van het aantal kaartjes genoteerd.

56. VRIENDJE/VRIENDINNETJE

Een week van tevoren wordt gezegd dat ze allemaal één vriendje of vriendinnetje mee mogen nemen naar de volgende training. Bij binnenkomst wordt bekeken wie wel en wie niet iemand heeft meegebracht. Er worden dan ongeveer gelijke groepen gemaakt. De vriendjes komen uiteraard in hetzelfde groepje. Eerst kunnen ze onderling wat spelen daarna wordt een van de tafeltennisspelen gedaan. Uitslagen hoeven deze keer niet opgeschreven te worden omdat het tijdens deze training nog minder om het winnen/verliezen gaat dan anders. Probeer ervoor te zorgen dat de vriendjes/vriendinnetjes ook minimaal 2 keer tegen elkaar spelen.

57. OUDER-MORGEN/MIDDAG/AVOND

Dit is niet direct een tafeltennisspel, maar een manier om de contacten met de ouders te onderhouden. Er hoort natuurlijk een uitnodiging bij. De opzet is simpel gehouden.

De ouders krijgen koffie in de pauze aangeboden (ook wat drinken voor kinderen en trainers regelen). We laten de kinderen enkele verschillende spelletjes doen, en wat vrij spelend en eventueel het diplomaspelen laten zien. Tot slot mogen de ouders als ze dat willen nog even tegen hun zoon/dochter spelen. Er kunnen geen volledige pouleformulieren worden afgewerkt dus moet er voor gezorgd worden dat alle kinderen ongeveer evenveel aan de beurt komen.

Het is dus een manier om op een simpele en beknopte manier aan de ouders te laten zien hoe wij met de kinderen bezig zijn.

58. TENNIS-TAFELTENNIS-SPEL

Deze naam is zo gekozen omdat de telling van dit spel lijkt op die van tennis. Alle games gaan niet tot de 11 maar tot 5 punten+2-punten-regel. Ieder serveert één game lang, dus niet na 2 punten wisselen van service. Na elke oneven game (1,3,5 enz.) wordt er van tafelhelft gewisseld. Het gaat erom wie het eerst 6 games wint (6-0,6-1,6-2,6-3,6-4) of en dat kan ook 7-5. Als het 6-6 is wordt er een beslissende game (in tennis tiebreak) gespeeld. In deze beslissende game wordt telkens na een oneven aantal punten gewisseld van service. Degene die als eerste 7 punten heeft met 2 punten verschil is de winnaar van de game en dus ook de van de set.

59. ERBIJ - ERAF

De ene begint dan met serveren waarna de ander 2 keer serveert, daarna de ene weer 2 keer enz. Deze game gaat tot de 7 punten zonder de 2-punten-regel terwijl er om de 4 punten van speelhelft wordt gewisseld. De grootste uitslag die dus mogelijk is, is dus 7-6. Dit spel is ook met dubbels te spelen.

60. EENENTWINTGEN

Het is natuurlijk de bedoeling om zo dicht mogelijk bij de 21 te komen of precies 21 te halen. Een game bij dit spel gaat tot 10, zonder de 2-punten-regel. Een gewonnen game telt voor 10 of 11 punten, dus bij 2 gewonnen games heb je 21 en ben je winnaar. Als je denkt dicht genoeg bij te zijn mag je ook passen. De spelers spelen een 1e game met als uitslag: A-B 10-8. Geen van beide wil nu natuurlijk passen. Daarom wordt een 2e game gespeeld. Uitslag: A-B 6-10.

Er zal nu een 3e game nodig zijn, maar er zijn wel verschillende mogelijkheden. De totaalstand is A-B is nu 16-18.

- a. Speler A zal niet passen omdat dan speler B winnaar is
- b. Speler B kan niet passen. Er wordt dan gespeeld. Nu moet speler B eerder 3 punten (hij heeft er dan 21) halen dan speler A 5 punten haalt. Als dit speler B niet lukt dan is A winnaar anders speler B
- c. Speler B past, omdat hij denkt dat speler A geen 2 punten of meer zal halen in de 3e game voordat hij 3 punten haalt. Haalt speler A echter wel twee punten (de stand is dan 18-18 ongeacht het aantal punten dat B heeft want deze heeft gepast) dan is A de winnaar.

Als de tussenstand na twee games gelijk is dan wordt er altijd een derde game gespeeld totdat een van beide het benodigde aantal punten heeft gehaald.

61. ZWEMMEN

Gewone poules, met kampformulieren. Elke wedstrijd bestaat uit twee "games". De ene game heeft speler A 6 punten. De volgende game heeft speler B 6 punten. Als de speler met punten een fout maakt dan gaat er 1 punt van zijn totaal af (hij heeft er dan 5), slaat hij echter goed dan komt er een punt bij (hij heeft er dan 7). Hij gaat nu zwemmen: als hij de 11 punten haalt dan wint hij de game en is hij gered. Zijn de punten op dan verdrinkt hij. Daarna kan de tweede game beginnen.

De uitslag is dus 2-0, 0-2 of 1-1.

62. 1 ERBIJ – 1 ERAF

Het zijn wedstrijden volgens de normale regels echter met een andere telling. Iedere keer als er een gelijke stand is ontstaan (behalve bij 0-0), dan gaat er bij de speler die het eerst aan dat getal was 1 punt eraf. Bij een ongelijke stand wordt er gewoon verder gespeeld.

Voorbeeld: Speler A tegen speler B, de stand is 10-9, nu maakt speler B een punt. De nieuwe stand is 10-10 (gelijke stand). Er gaat bij speler A een punt af en bij speler B komt er nog een extra punt bij. De stand wordt nu dus 9-11 in het voordeel van speler B.

63. HAAL IN

Het zijn wedstrijden volgens de normale regels, met de puntentelling als uitzondering. Voor iemand die voor staat telt een punt gewoon voor 1 punt. Sta je achter dan telt een punt dat je scoort voor 2 punten.

Bijvoorbeeld: Speler A tegen Speler B is 7-3, als speler B nu een punt scoort wordt het 7-5. Als hierna speler A een punt scoort wordt het dus 8-5. Bij een gelijke stand telt het volgende punt voor 1.

64. PENALTY

Er worden gewone wedstrijden gespeeld. Als speler A een sorrybal speelt dan telt deze niet. Er wordt gestopt en speler B mag een penalty nemen. Een penalty is een slag en een return (geen verdere rally). Speler B stuit de bal op zijn/haar eigen helft en slaat daarna de bal over het net. Als de bal niet of foutief wordt teruggeslagen is de penalty “gescoord”. Bij het bonken van de bal op de eigen helft moet de speler wel achter de tafel blijven staan (dus niet kort bij het netje). Wel mag de bal zo hoog gestuit worden als men wil, dus een smash is zeker toegestaan. Als de penalty goed wordt geretourneerd verandert er niets aan de stand.

65. SCHAAKSYSTEEM

De deelnemers spelen een 3-, 4-, 5-kamp. Er wordt telkens 1 game gespeeld tot 21 punten. Het gaat er deze keer echter niet om wie de meeste partijen wint maar om het grootste verschil tussen punten voor en tegen, voorbeeld bij 3 deelnemers.

Uitslagen: A-B : 21-19 B-C : 10-21 A-C : 21-18

Speler A heeft een saldo van + 5

Speler B heeft een saldo van -13

Speler C heeft een saldo van + 8

Ondanks dat Speler C een wedstrijd heeft verloren, heeft hij het toernooi toch gewonnen.

66. OPTELSPEL

Twee teams van elk 2 spelers (A en B tegen X en Y) spelen tegen elkaar. De volgorde van spelen is: A-X, B-Y, AB-XY, A-Y, B-X.

Het dubbelspel vervalt natuurlijk als het team uit dubbels bestaat.

Elke game duurt totaal 11 punten, ieder serveert om de 2 keer. Het “optellen” houdt in dat na elke game niet opnieuw bij 0 wordt begonnen maar er wordt gewoon doorgeteld. En wel bij de

eindstand van de vorige game. In totaal dus 55 punten. Een voorbeeld van de puntentelling kan zijn: 8-3; 12-10; 15-18; 25-19; 27-28 (= totaal 55).

67. DUBBEL-TEGEN-1-SPEL

Dit spel is goed om het dubbelspel te oefenen. Er worden poules van 3 of 4 personen gemaakt. Steeds speelt er 1 tegen 2 andere met de normale regels. Het koppel natuurlijk met de dubbelspelregels.

Bij een poule van 2 krijgen we 3 wedstrijden:

- 1 tegen 2+3
- 2 tegen 1+3
- 3 tegen 1+2

68. DUO-BAL

Vier spelers spelen met 2 ballen op een tafel. Zij spelen 2 enkelspelen. Dit kan op 2 manieren: parallel of diagonaal.

De middellijn geldt als grens tussen de 2 velden. Alleen het batje mag over de grens komen, het lichaam niet om hinderen te voorkomen.

Sla je het balletje tegen dat van de tegenstander dan gaat het punt naar je tegenstander. Verder gelden de normale regels.

69. AFLOSSINGSSPEL

Twee teams van 2 personen spelen tegen elkaar. Er worden normale games gespeeld. Twee spelers beginnen een enkelspel tegen elkaar. Maar elk van die twee mag op elk moment van de wedstrijd vervangen worden door zijn teamgenoot.

Variatie: Tot de 8 punten spelen en daarna verder met dubbels

70. MARIONETSPEL

Twee teams van elk 2 personen spelen tegen elkaar. Men speelt alleen enkelspel. Er wordt één game gespeeld tot 11 punten, met de 2 puntenregel.

Twee spelers beginnen tegen elkaar. Na 10 gespeelde punten komen dan de volgende spelers achter de tafel en gaan verder met de stand van de eerste 2. Ook zij spelen om 10 punten en dan wordt er weer gewisseld. Je krijgt dan de volgende wedstrijden. Nadeel van deze vorm is dat nu B nooit tegen X speelt. Dit geldt ook voor A en Y.

Oplossing is om na 5 punten alleen de speler te wisselen die achter staat, 5 punten later wisselt de speler die het langst achter de tafel staat.

71. SEIZOENSTOERNOOI

Elk team bestaat uit 2 personen (nr 1 is de betere, nr 2 is de mindere). Een wedstrijd tussen 2 teams bestaat uit 3 wedstrijden (nr 1 team A – nr 1 team B ; nr 2 team A – nr 2 team B ; dubbelspel). Elke wedstrijd is een best of 3 games. De wedstrijden zodoende ongeveer 20 minuten duren in totaal. In 1 training kunnen dus 3 wedstrijdrondes gespeeld worden (= poule met 4 teams).

72. INDIVIDUEEL DUBBELSPEL

Een aantal deelnemers worden bij elkaar geplaatst. Zij spelen alleen dubbelspel, maar elke wedstrijd met iemand anders. Als iedereen met iedereen gedubbeld heeft, wordt de uitslag bepaald; niet voor dubbels, maar voor iedereen apart. Eerst zijn daarbij het aantal gewonnen wedstrijden van belang en daarna de games en punten, voorbeeld bij 5 deelnemers:

1+2 tegen 3+4	5 is vrij
1+3 tegen 2+5	4 is vrij
1+5 tegen 2+4	3 is vrij
1+4 tegen 3+5	2 is vrij
2+3 tegen 4+5	1 is vrij

Noteer op het scoreformulier telkens per deelnemer winst/verlies en de wedstrijdscore.

73. KRUIS OF NUL

Op een papier staan alle namen van de deelnemers onder elkaar. Er zijn lotjes gemaakt: twee met een 1, 2 met een 2 enzovoorts net zoveel als er deelnemers zijn. Ieder trekt dan een lotje. Degene met de nummers 1 vormen een dubbel, degene met de nummers 2 vormen ook een dubbel. Koppel 1 speelt tegen koppel 2, koppel 3 tegen koppel 4. De dubbels spelen 3 games of op tijd.

Na afloop wordt de uitslag gemeld en komt achter elke naam een kruisje (winnaar) of een nulletje (verliezer).

Daarna wordt er weer getrokken en speelt weer 1-2 (want dit zijn nu waarschijnlijk toch andere deelnemers) en 3-4.

Het zal duidelijk zijn dat dit spel heel goed gaat bij 4, 8, 12, 16 deelnemers omdat er dan niemand hoeft te wachten. Bij andere aantallen zul je moeten opletten dat iedereen evenveel stilt.

Degene met de meeste kruisjes is de winnaar.

74. RUIMTESPEL

Er staan 4 tafels in een vierkantje met aan de ene zijde 4 meter tussenruimte, aan de andere zijde 2 meter tussenruimte. De deelnemers worden verdeeld over alle tafels. Er staan geen netjes op de tafel, er wordt volgens de normale regels gespeeld. Het balletje mag zelfs 2 keer bonken voordat het teruggespeeld wordt.

75. DUO-TAFEL

Er worden 2 tafels, met de lange zijdes tegen elkaar gezet. De netjes staan er gewoon op. De spelers spelen nu een normale partij tegen elkaar. Door dit spel wordt het loopvermogen van de spelers goed getest en geoefend. Bij de service moet men wel recht over serveren en niet diagonaal.

76. TIKKETAK

Gewoon een spelletje voor de lol. Hier leer je niet beter van tafeltennissen maar is wel leuk om te doen. Elke bal moet namelijk eerst op je eigen helft stuiten voordat hij over het net gaat.

77. DUBBEL 'S ANDERS

Men speelt 2 tegen 2. Ieder blijft steeds op dezelfde plaats staan. Het aparte van dit spel is dat men steeds naar dezelfde persoon moet spelen dus volgens een vast stramien. Als 1 en 2 spelen tegen 3 en 4, dan moet 1 serveren naar 3 en 3 slaat dan diagonaal naar 2 die op zijn beurt weer naar 4 slaat. Terwijl 4 weer naar 1 slaat. Dit riedeltje wordt telkens herhaald.

78. RECORDWEDSTRIJDEN

Iedere deelnemer mag tegen de leider spelen. Door de leider wordt hardop geteld hoeveel keer men goed terugslaat. De deelnemer serveert steeds en deze service telt ook mee.

Men mag 3 pogingen doen behalve als men al bij een poging boven de 300 keer is uitgekomen.

79. 4-TEGEN-4-SPEL

Op één tafel worden 2 wedstrijden tegelijk gespeeld. Op elke tafelhelft worden 3 schuimrubber rondjes of vierkantjes weggelegd. Links van de middellijn speelt A tegen B en rechts van de middellijn speelt C tegen D. Elke keer als er een schuimrubbertje wordt geraakt dan wordt dit attriboot onder de tafel gelegd. De winnaar is de speler die als eerste bij zijn tegenstander alle attributen van tafel heeft geslagen.

80. RECORDMORGEN

Hierbij kunnen de deelnemers diverse records behalen zoals zo lang mogelijk een balletje laten bonken op je batje met de varianten backhand, forehand, afwisselend backhand en forehand. Andere mogelijkheden zijn zo lang mogelijk tegen een rechtopstaande tafel slaan etc.

81. KLASGENOTENDISCOTOERNOOI

Aan alle jeugdleden wordt een inschrijfformulier gegeven, zij moeten met 2 niet-leden een team van 3 vormen. Dit toernooi is ook bedoeld om nieuwe leden te krijgen -zij spelen een:

- teamtoernooi
- discotoernooi of
- carrouseltoernooi

82. REÛNISTENTOERNOOI

Een idee voor een jubileum. Om alle oud-leden uit te nodigen om nog eens een balletje te slaan.

We kunnen dan kiezen voor de traditionele toernooi vorm, maar misschien is het voor die gelegenheid ook wel leuk om eens een ander spel te doen uit dit boek.

83. BLIJF STAAN

De deelnemers worden verdeeld in 3 groepen: A, B en C. Bij elke tafel komen enkele deelnemers te staan. Deelnemers van team A moeten 9 punten halen, team B 5 punten en team C 3 punten. Er wordt om de beurt geserveerd. De winnaar blijft telkens staan terwijl de verliezer een tafel opschuift en daar wacht totdat hij aan de beurt is om te spelen. Ieder heeft een papier bij zich en bij wordt er een kruisje genoteerd (verlies is een rondje).

84. VIERKANT

Bij dit spel dienen 4 losse tafelhelften gebruikt te worden. Aan iedere tafelhelft dient een net gespannen te worden. Zet de tafels met de net kant tegen elkaar in een vierkant. Nu kan je met 4 spelers tegelijk spelen. Je kan serveren naar 3 kanten toe. Naar de overkant of links/rechts van je. Iedereen begint met 10 punten (of minder), bij elke fout gaat er een punt af. Tijdens de rally mag je dus als speler ook 3 richtingen opslaan dit maakt het een erg gevarieerd en technisch spel. Als er een speler 0 punten heeft dient hij de tafel te verlaten. De overige spelers hebben dus nu minder mogelijkheden om de bal naar toe te spelen. Je speelt net zover door totdat er nog maar 1 speler overblijft met punten. Bij meer dan 4 spelers per tafel kan de wisselspeler de plaats innemen van de verliezende speler. De overige spelers spelen dan verder met het puntenaantal dat ze nog over hebben.



85. LANGE TAFEL

Bij deze tafel opstelling dien je 2 tafels achter elkaar te koppelen waarbij er maar 1 netje in het midden van de tafel zit. Vervolgens kunnen 2 mensen tegen elkaar spelen om deze lange tafel. De punten telling is gewoon zoals bij een normale wedstrijd. De moeilijkheid zit hem bij dit spel erin dat je zowel kort als lange ballen kan verwachten. Je dient hierdoor dus soms langs te tafel te gaan staan om korte ballen terug te kunnen slaan.



86. MINIBATJES

Beide spelers spelen niet met hun gewone batje maar met een klein tafeltennisbatje. De regels zijn precies hetzelfde als met het normale spel. De moeilijkheid van dit is dat je maar een kleiner oppervlakte hebt om het balletje mee te raken. Je zult merken dat het toch redelijk goed te doen is.

87. OMGEKEERD

Iedere speler dient met zijn andere hand te spelen. Dus als men rechtshandig is dan moet er met links gespeeld worden. En als iemand linkshandig is dient men met rechts te spelen. Verder zijn de regels gelijk aan een normale wedstrijd. Met deze spelwijze kom je er achter of je gevoel hebt voor het spel. Het is lastig maar ook wel weer een uitdaging om met je andere hand te spelen dan je normaal gewend bent.

88. AANVALLER EN VERDEDIGER

Het aanvaller en verdediger tafeltennis spel gaat als volgt. De punten telling is zoals een normaal potje tafeltennis. Alleen het verschil zit hem erin dat speler 1 eerst verdedigend moet spelen. Dus bij de tafel alles blokken of naar een tweede positie en alles kappen. De tweede speler dient in de aanval te gaan en mag dan ook niet te lang, zeg 4 slagen, verdedigend spelen. Nadat de eerste game is gespeeld verwisselen de spelers van speeltipe. Dus speler 1 dient nu aan te vallen en speler 2 dient nu te verdedigen. Mocht er een 5 setter gespeeld worden dan dient er bij de 5 punten gewisseld worden van aanvaller naar verdediger en andersom.

89. PUNTEN DOORGEVEN

Bij het punten-doorgeef-tafeltennis spel speelt men met minimaal 3 tafels tegelijk. Bij iedere tafeltennistafel staan 2 spelers alsof je een normale wedstrijd gaat spelen. Aan de kant zitten nog 2 tot 4 man te wachten totdat er iemand klaar is. Men speelt 1 game tot de 11 punten. Zodra je klaar bent gaat de verliezer naar de kant en de eerste invaller komt tegen de tegenspeler te staan. De invaller begint met het aantal punten van de persoon die zojuist verloren heeft. Dus als de game eindigde met 11-6. Dan begint de volgende partij met 0-6 in het voordeel van de nieuwe speler. Zo blijf je snel rouleren en kan een mindere speler toch van een goede speler winnen omdat hij al wat punten voorsprong heeft gekregen.

90. OUD HOLLANDS TAFELTENNIS

Het spel wordt gespeeld volgens de normale regels. Er is echter een uitzondering. Bij het oud Hollands tafeltennis spel kan je alleen punten scoren als je zelf serveert. Als je serveert en je wint het punt niet dan gaat de service naar de tegen partij. Die kan vervolgens op zijn buurt proberen het punt te winnen. Je kan dus in theorie oneindig lang spelen mocht niemand een punt pakken op zijn eigen service.

Variant is om de service gewoon om de 2 keer te laten wisselen. Je blijft echter alleen op je eigen service punten te kunnen winnen.

91. BEGIN/EINDSPELEN

- Tikkertje* Er is 1 tikker, die probeert alle kinderen zo snel mogelijk te tikken. Er zijn verschillende mogelijkheden wat je moet doen als je getikt bent.
Ben je getikt dan...
- Ga je op de bank zitten
 - Ga je op de bank zitten als de 3^e getikt wordt mag de 1^e weer meedoen
 - Ga je met je benen wijd staan, kruipt er iemand doorheen mag je weer meedoen
 - Wordt je aangeraakt door de vooraf aangewezen bevrijder, mag je weer meedoen
 - Ga je de tikker helpen
 - Moet je een opdracht uitvoeren waarna je weer mee mag doen
 - Ga je als bok staan, springt er iemand overheen dan ben je weer vrij
 - Ga je als WC zitten, gaat er iemand op de WC zitten en trekt door, dan ben je weer vrij
- Chinese muur* Er is 1 tikker, de kinderen lopen op commando over. Als je getikt bent ga je in het midden van de zaal een muur maken. Hoe meer kinderen er getikt worden hoe groter de muur wordt. Je moet zelf afspreken of lopers en/of tikkers door de gaten in muur mogen of niet.
- Schipper mag ik overvaren* Er is 1 schipper, deze bepaalt hoe de andere kinderen de overkant moeten bereiken. De tikker moet zich ook op deze manier bewegen. Een getikt kind gaat de schipper helpen. Voorbeelden van manieren van bewegen zijn: huppelen, rennen, hinkelen, springen, kruipen, achteruit lopen.
- Kat en muis* Er is 1 kat, de anderen zijn muizen. De muizen hebben allemaal een lintje als staart (let er op dat ze deze niet te ver in de broek stoppen). De kat probeert zo snel mogelijk alle staarten te pakken te krijgen. De muizen mogen hun staart niet aanraken en mogen natuurlijk ook niet tegen de muur gaan staan of op de grond gaan zitten. Ook nu zijn er verschillende mogelijkheden als je af bent bijvoorbeeld:
- Op de bank gaan zitten
 - De kat helpen om alle staarten te verzamelen
 - Een nieuwe staart halen bij de trainer
- Baltikkertje* Er is 1 tikker die probeert zoveel mogelijk kinderen te tikken. Er ligt ook 1 volleybal in de zaal. Degene die nog niet getikt zijn mogen de bal pakken en met een bovenhandse techniek de bal in de korf spelen. Als dit lukt zijn alle kinderen weer vrij. De tikker mag de bal niet aanraken, maar mag wel de kinderen tikken als zij de bal (proberen te) pakken.
- Trefbal* Er wordt gespeeld in 2 teams. Het ene team probeert de pylonen aan de andere kant om te gooien, maar het andere team probeert dat te voorkomen. Er kan ook voor gekozen worden dat kinderen zelf afgegooid kunnen worden. Als je de bal tegen je aan krijgt ben je af en ga je naar het achterveld. Bij een vangbal of als je iemand vanuit het achterveld afgooit mag je terug.
- Fopbal* Alle kinderen staan in een kring. Er is 1 fopper, deze heeft de bal. Alle kinderen staan met hun handen op de rug. Als de fopper de bal gooit moet je hem vangen, maar maakt de fopper een schijnbeweging moeten je handen op je rug blijven. Je bent af

als..... Je een gegooide bal niet vangt en als na een fopactie je handen te zien zijn.

- Jagerbal* Er is 1 of zijn meerder jagers met een zachte bal. Zij proberen om alle kinderen af te gooien. Als de bal via de grond tegen je aan komt ben je niet af, ook tegen je hoofd telt niet. Als je af bent ga je zitten. De jager(s) mag/mogen lopen met de bal. Als uitbreiding kun je telkens regels toevoegen: Je mag niet lopen met de bal, afweren mag alleen met je handen, bij een vangbal mag iedereen weer meedoen.
- Iemand is hem niemand is hem* Vervolg van jagerbal, er is nu niet een aangewezen jager maar iedereen mag de bal pakken en iemand afgooien. Ook nu kunnen er allerlei extra regels worden toegevoegd net als bij jagerbal.
- Luizenspel* Er staat 1 kind aan de rand van het veld, deze gooit de bal omhoog en roept een naam. Op dat moment rennen alle andere kinderen zo ver mogelijk weg. Als degene wiens naam geroepen werd de bal gevangen heeft roept hij/zij STOP. Alle kinderen blijven dan staan. Degene met de bal probeert vanaf waar hij/zij stop riep een ander kind raak te gooien met de bal. Als dit lukt verliest het geraakte kind 1 punt. Je moet een aantal zaken afspreken:
- Met hoeveel punten start je?
 - Mag je bewegen als de bal gegooid wordt?
 - Mag degene met bal na het "STOP" roepen een aantal passen zetten om dichterbij te komen?
- Kegeljatten* De groep wordt gesplitst in 2 teams. Ieder team heeft een x aantal kegels aan zijn kant staan. De kegels kunnen gejat worden door naar het veld van de tegenpartij te lopen (achter de achterlijn ben je vrij). Vanuit daar neem je 1 kegel terug naar je eigen veld. Als je in je eigen veld terug bent zonder getikt te worden zet je de kegel bij de andere kegels. Wordt je wel getikt dan moet je de kegel terugzetten en terug naar je eigen vak. Er kan ook nog een bal aan toegevoegd worden. Als je door deze bal geraakt wordt in het veld van de tegenstander moet je terug, wordt je geraakt door de bal op je eigen veld dan ben je af en moet je op de bank gaan zitten. Bij een vangbal mag iedereen van dat team weer meedoen.
- Belgisch voetbal* Alle kinderen staan in een gesloten kring met de voeten tegen elkaar (de benen wijd uit elkaar). Je probeert de zachte bal bij de andere tussen de benen door te slaan. Je mag niet bij je burens scoren. Als de bal door je benen gaat moet je je omdraaien en sta je dus met je rug naar de kring toe en mag je nog een keer meespelen. Gaat de bal nog een keer door je benen ben je af. Je mag de bal alleen slaan, en niet vastpakken. Ook mag je niet met je handen op de grond komen om te steunen.
- Krabbenbal* Er worden twee teams gemaakt. Iedereen beweegt zich als een krab op handen en voeten met de buik omhoog). Er mag alleen gespeeld worden met de voeten. Als de bal uit is gooit de trainer er meteen een nieuwe bal in. Je kunt ook afspreken om de bal alleen met je handen te raken.
- Ratten en raven* Er worden koppels van 2 gemaakt, ze staan beide 1 meter van de middellijn af. De trainer vertelt een (onzin) verhaal over Ratten en Raven. Als het woord ratten genoemd wordt rennen de ratten zo snel mogelijk naar de afgesproken lijn, de raaf probeert zijn maatje te tikken voordat deze bij de lijn is. Wordt het woord raven genoemd rennen de raven zo snel mogelijk naar hun lijn en proberen de ratten hen te tikken voordat ze bij de lijn zijn. Elke keer dat een rat of raaf de lijn haalt zonder getikt te worden levert 1 punt op.