

Feuer, Wasser, Sturm

Kinder legen den Ball auf ihren Tennisschläger und bewegen sich frei im Raum. Der Coach ruft einen der folgenden Begriffe. Danach bewegen sich die Kinder wieder frei im Raum. Als Variation kann die Aufgabe von Tennisschläger und Ball geändert werden.

Feuer – die Kinder legen sich schnellstmöglich flach auf den Boden, ohne dass der Ball vom Schläger rollt.

Sturm – die Kinder rennen mit dem Ball auf dem Schläger, ohne dass er runterfällt, in die nächste Ecke des Raumes.

Wasser – die Kinder stellen sich schnellstmöglich auf eine Erhöhung, ohne dass der Ball vom Schläger fällt. Gibt es keine oder nicht ausreichend Erhöhungen, können die Kinder auf einem Bein stehen.

Kaugummi – die Kinder kleben an die Wand oder auf den Boden.

Eis – die Kinder frieren ein und dürfen sich nicht mehr bewegen.

Memory (Ab 7 Kindern) – Förderung der exekutiven Funktionen

Ein Kind ist der Memoryspieler und dreht sich um, so dass er nicht sehen kann, was die anderen Kinder machen. Die anderen Kinder haben jeweils einen Ball und einen Schläger und finden sich in Paaren zusammen. Gemeinsam überlegt sich ein Paar geheim eine Übung mit Ball und Schläger. Z.B. auf der Stelle prellen.

Der Memoryspieler hat seinen Ball auf dem Schläger und geht nun herum und tippt ein Kind an. Das Kind macht seine Übung vor. So sucht der Memoryspieler weiter und versucht die Paare herauszufinden. Sind alle Paare gefunden, ist ein anderes Kind an der Reihe.

Sushi-Koch

In der Mitte steht ein Eimer mit Bällen und um den Eimer herum liegen Reifen verteilt. Die Kinder gehen in Paare zusammen. Sie halten ihre Schläger am Schlägerkopf. Die Schlägergriffe sind die Esstübchen. Gemeinsam nehmen sie sich mit ihren Esstübchen einen Ball (Sushi) aus dem Eimer und transportieren das Sushi zum Tisch (Reifen).

Falls es mit dem Schlägergriff noch zu schwer ist, kann auch der Schlägerkopf als Esstübchen dienen.

Crazy shoes (Eher für ältere Kinder. Zum Beispiel beim Camp als Gemeinschafts-/Aufwärmübung.)

Alle ziehen ihre Schuhe aus und legen sie auf einen Haufen. Der Coach mischt die Schuhe durcheinander. Die Spieler legen ihren Ball auf den Schläger.

Auf >>GO<< rennen die Spieler zum Schuhberg, suchen ihre Schuhe und ziehen sie an, ohne dass der Ball von ihrem Schläger fällt.

Der Erste, der beide Schuhe angezogen hat, gewinnt (ohne binden).

Trainertreffen 20.03.22
Spiele fürs Kindertennis

No Hands Ein Ball-einsammel-Spiel

Die Kinder und der Coach sammeln die Bälle ein, ohne die Hände zu nutzen. Schläger, Arme, Kniekehlen, ...

Falls es den Kindern mit Ball und Schläger noch schwerfällt, können alle Spiele nur mit Ball gespielt werden.