

## Animatietools KidsTennis

**1. KidsTennis Trainersboek – pag 714 - 730**

	Tool	Omschrijving	Materiaal
1	Spelen met levens	Zie Trainersboek	Zie Trainersboek
2	Hoedjes verzamelen	Zie Trainersboek	Zie Trainersboek
3	Kampioenenspel (wijken om te winnen)	Zie Trainersboek	Zie Trainersboek
4	Het potlood	Zie Trainersboek	Zie Trainersboek
5	Bowlingtennis	Zie Trainersboek	Zie Trainersboek
6	Rollenspel	Zie Trainersboek	Zie Trainersboek
7	Jojo	Zie Trainersboek	Zie Trainersboek
8	Squash-tennis	Zie Trainersboek	Zie Trainersboek
9	Dozentennis	Zie Trainersboek	Zie Trainersboek
10	Nummerspel	Zie Trainersboek	Zie Trainersboek
11	Vogelpik	Zie Trainersboek	Zie Trainersboek
12	Vlinders vangen	Zie Trainersboek	Zie Trainersboek
13	4 ballen spel	Zie Trainersboek	Zie Trainersboek
14	I am the king	Zie Trainersboek	Zie Trainersboek
15	Molentje	Zie Trainersboek	Zie Trainersboek
16	Tussen de slagen	Zie Trainersboek	Zie Trainersboek

	(showtime)		
17	Verkleinen van de zone	Zie Trainersboek	Zie Trainersboek
18	Hit the zone	Zie Trainersboek	Zie Trainersboek
19	Over de top	Zie Trainersboek	Zie Trainersboek
20	Het kerkhof	Zie Trainersboek	Zie Trainersboek
21	De bodemloze put	Zie Trainersboek	Zie Trainersboek
22	Bedek het net	Zie Trainersboek	Zie Trainersboek
23	De dobbelsteen	Zie Trainersboek	Zie Trainersboek
24	Pick a card	Zie Trainersboek	Zie Trainersboek
25	Mijnenveld	Zie Trainersboek	Zie Trainersboek

## 2. Nieuwe animatietools

26	Knikers verzamelen (jetonnenspel)	Spelers werken elke aan een bepaalde opdracht (circuitvorm). Na het uitvoeren van de opdracht krijgt iedereen een knikker wanneer een opdracht gelukt is (bv: muurtennis 3x rallyvorm) Iedereen heeft zijn eigen potje om de knikers te verzamelen. Deze opdracht kan doorheen de volledige les gebruikt worden.	Knikers (pluimen op je hoed steken) Potjes
27	Luchtkussens, targets	Er worden verschillende luchtkussens geplaatst op terrein. Wie deze kan raken met een bepaalde slag krijgt een punt, extra leven, ....	Luchtkussens, targets
28	Puzzel van Kastaar	Wanneer de speler in een bepaalde opdracht lukt, krijgt deze een puzzelstuk van de Kastaarpuzzel. Wie heeft als eerste de Kastaarpuzzel af?	Kastaarpuzzel = Kastaarfoto in stukjes knippen (meerdere puzzels kan handig zijn)
29	Stempelen	De stempelkaart kan gebruikt worden als beloningssysteem in de lessen. Wanneer je een bepaalde opdracht goed uitvoert, goed meewerkt tijdens de	Stempelkaart Kastaarstempel

		les, een coördinatieoefening kan, ... krijg je een stempel of een sticker op je stempelkaart	Stickers
30	Ganzenbord (ronde van Kastaar)	Doorheen de les wordt een ganzenbordspel gespeeld. Na elke opdracht, doorschuiven mag iedereen 1x gooien met een dobbelsteen en zijn pion verder zetten. Bij bepaalde nummers op het bord zijn opdrachten aan gekoppeld. Deze moeten uitgevoerd worden door de speler waarvan de pion op een opdracht staat.	Ganzenbord Dobbelsteen Opdrachtenfiche (koppelen aan ganzenbord)
31	Kastaar van de week	Op het einde van de les wordt de Kastaar van de week gehuldigd. Dit is de speler die een bepaalde opdracht tot een goed einde bracht, beste ballen gerapen heeft, ... Deze Kastaar krijgt dan een bekertje mee gedurende de lesweek. Deze wordt de week nadien meegebracht en opnieuw meegegeven.	Bekertje (eigen creatie)
32	Opklimmen in de ladder	Wanneer je een opdracht tot een goed einde brengt, mag je je emmertje 1 vakje vooruit zetten in de ladder. Wanneer je met een pittenzakje in de emmer kan gooien, heb je een punt extra. Wie geraakt het verste met zijn emmertje, en wie heeft de meeste pittenzakjes in zijn emmertje?	Conditieladder Emmertjes Pittenzakjes