
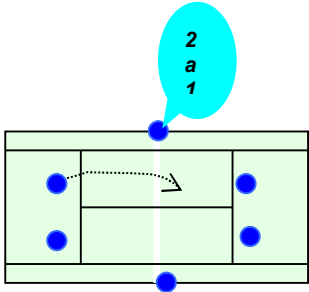
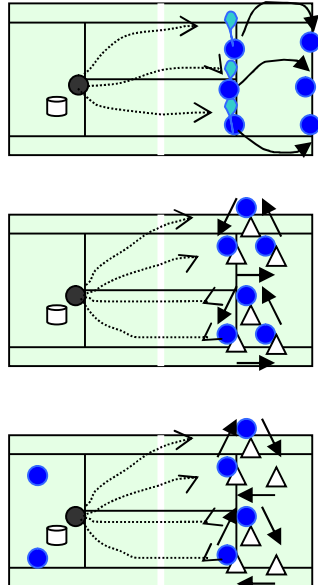
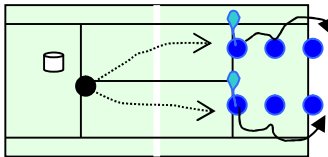


|  | | ENTRENADOR: | | FECHA: | |
|--|-------------------|--|---------------|---|-------------------|
| | | GRUPO: U6 | TRIMESTRE: 4º | Nº SEMANA: 3ª | Nº SESIÓN: MARTES |
| CONTENIDOS DE TENIS PARA TRABAJAR: golpe de derecha y de revés, «acción global». | | | | | |
| CONTENIDOS COORDINATIVOS PARA TRABAJAR: preparación de la competición de dobles que se realizará la última semana del trimestre. | | | | | |
| TIEMPO SESIÓN | | DESARROLLO DE LA SESIÓN | | GRÁFICOS | |
| SESIÓN 1 HORA | SESIÓN 2 HORAS | PARTE COORDINATIVA TORNEO DE DOBLES Esta semana no se realiza la parte coordinativa, sino que se dedica a organizar e iniciar el torneo de dobles que durará estas dos últimas semanas durante esta parte de la clase. Así, esta parte durante estas dos semanas se ha de realizar después de la parte principal. Se realizan tantos torneos como parejas diferentes se puedan formar con los alumnos de la clase. Primero se explica el reglamento (véase la hoja anterior). Los partidos se han de jugar a 7 puntos. Mientras 2 parejas juegan, la tercera pareja ha de descansar y ayudar a contar los puntos y a comentar las reglas. Cada vez que se acabe un torneo se ha de iniciar otro cambiando las parejas. | |  | |
| PARTE INICIAL | | | | | |
| 15' | 30' | | | | |
| PARTE PRINCIPAL | | PARTE DE TENIS Ejercicio 1: se colocan los jugadores en 3 filas y cada fila ha de tener una única raqueta. Los jugadores deben golpear alternativamente de derecha y de revés, y así sucesivamente. Cuando un jugador haya realizado los 2 golpes, le ha de pasar la raqueta a su compañero de fila y se ha de colocar al final de la misma. Ejercicio 2: rueda de <i>drive</i> y de revés por parejas. Se forman 2 filas de jugadores para que cada uno siga un recorrido en triángulo entero (marcado con conos), golpeando primero de derecha y después de revés las pelotas lanzadas por el profesor. Posteriormente, lo deben realizar los siguientes jugadores de la fila. Ejercicio 3: igual que el ejercicio 2, pero se ha de modificar el recorrido realizando la rueda primero de revés y después de <i>drive</i> . Ahora sólo participan 2 jugadores y el tercero se debe colocar detrás del profesor recogiendo las pelotas lanzadas por sus compañeros. Ejercicio 4: igual que los ejercicios 2 y 3, pero los jugadores de cada equipo deben competir para ver quién entra más golpes dentro de los límites de la pista. El profesor debe lanzar todas las pelotas del cubo y, cuando se le acaben, el equipo que haya conseguido menos puntos debe recoger todas las pelotas del suelo. | |  | |
| PARTE FINAL | | JUEGO La raqueta loca: se forman 2 filas de jugadores en un lado de la pista y el entrenador se coloca en el otro lado. El entrenador ha de lanzar una pelota a cada fila de forma alternativa y, después de cada golpeo, cada jugador debe volver al final de la fila. Cada equipo ha de jugar únicamente con una raqueta y los jugadores han de pasársela tras cada golpeo. De manera obligatoria, los alumnos han de golpear la pelota siguiendo el orden de la fila una vez de derecha y una vez de revés. Cuando un jugador pase tarde la raqueta o se equivoque de golpeo, su equipo ha de sumar un negativo. El primer equipo que tenga 5 negativos pierde. | |  | |
| TIEMPO TOTAL | | | | | |
| 60' | 120' | | | | |