

TIEMPO SESIÓN		DESARROLLO DE LA SESIÓN	GRÁFICOS
SESIÓN 1 HORA	SESIÓN 2 HORAS	PARTE COORDINATIVA	
PARTE INICIAL		<p>Ejercicio 1: relevos de desplazamientos y puntería. Se forman 2 equipos y, siguiendo la modalidad de relevos, cada jugador debe seguir un circuito de desplazamientos para finalizar lanzando la pelota sobre una zona con conos. El primer equipo que tire todos los conos gana.</p> <p>Desplazamientos: pasar en zig-zag entre aros, pasar a la pata coja por cada aro, pasar haciendo saltos entre aros.</p> <p>Lanzamiento: se puede realizar con raqueta o sin ella.</p> <p>Ejercicio 2: se deben mantener los grupos de ejercicio 1. Se coloca un jugador con raqueta delante del resto del grupo. El primero del grupo se debe aproximar y ha de lanzar la pelota hacia el jugador que está delante. Éste la debe golpear alta hacia el jugador que se la ha lanzado. El jugador que la ha lanzado debe desplazarse de espaldas hacia la fila intentando coger la pelota antes de que bote en el suelo. El primer equipo que consiga coger una pelota 5 veces antes de que bote en el suelo gana.</p> <p>Ejercicio 3: los jugadores deben seguir agrupados en los 2 equipos anteriores. Éstos se deben colocar libremente en la pista de tenis. El profesor, situado en la otra parte de la pista con pelotas y un cubo, debe lanzar de forma seguida pelotas al aire hacia donde estén los jugadores. Éstos deben cogerlas de una en una y llevarlas rápidamente al cubo situado al lado del profesor y, posteriormente, deben volver de espaldas a la pista. El primer equipo que consiga coger y llevar 10 pelotas al cubo del profesor gana.</p>	
PARTE PRINCIPAL		PARTE DE TENIS	
30'	60'	<p>Ejercicio 1: se coloca a los alumnos por parejas uno enfrente del otro a lo largo de media pista. Uno se ha de situar cerca de la red con varias pelotas y el compañero, en la línea de servicio con la raqueta. Los jugadores que tienen la pelota la deben lanzar hacia el lado del revés de su compañero, que tendrá que desplazarse, golpear y volver a su posición inicial intentando que caiga dentro de los límites de la pista. Cada 5 golpes los jugadores deben cambiar sus posiciones.</p> <p>Ejercicio 2: se colocan 2 filas de jugadores. El entrenador, situado en el otro lado de la pista, debe lanzar con la mano, en el orden que él quiera y sin avisar, 3 pelotas a cada jugador para que sean golpeadas de revés previo desplazamiento. Dos jugadores se deben colocar detrás del profesor y deben ir recogiendo las pelotas lanzadas por sus compañeros. Cuando lleven 10 pelotas recogidas, se deben cambiar las posiciones.</p> <p>Ejercicio 3: por parejas, se debe colocar cada jugador en un lado de la pista por detrás de la línea de servicio. El profesor, colocado al lado de un poste, debe decir el nombre de uno de los jugadores y le ha de lanzar una pelota para que la juegue con el compañero que está delante. Es importante recordar a los jugadores que después de cada golpe deben volver a la posición inicial.</p>	
PARTE FINAL		JUEGO	
15'	30'	<p>El desguace: se forman 2 equipos de jugadores y se coloca cada uno en un lado de la pista. Cada jugador de cada equipo tiene 5 vidas. El profesor ha de ir lanzando, alternativamente, una pelota a cada uno de los jugadores de cada equipo, el cual debe intentar jugarla. Después de jugar, han de volver al final de su fila. Cuando un jugador falle la pelota lanzada por el profesor o la falle durante el peloteo con el compañero, pierde una vida. En el momento que pierda 3 vidas, pasa a jugar con la mano (recogiendo y lanzando), y en el momento en que pierda las 2 vidas restantes, se ha de colocar cerca de la red con un pie tocando la línea de dobles (lugar al que llamaremos desguace). Desde el desguace se puede salvar si toca con su raqueta cualquier pelota que esté en juego.</p> <p>El equipo que pierda será el que tenga a todos sus jugadores en el desguace y, por tanto, no pueda continuar el juego.</p> <p>El gran slam de dobles "golpeando solo de revés" : mirar descripción en las fichas de juegos (a partir de la pagina 46).</p>	
TIEMPO TOTAL			
60'	120'		