
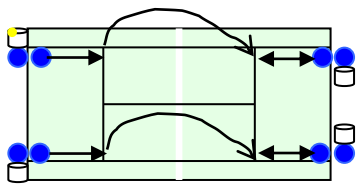
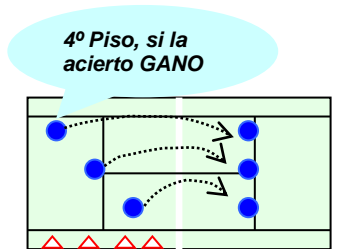
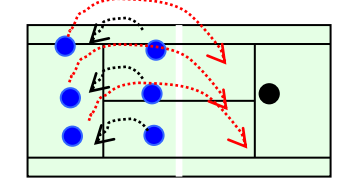
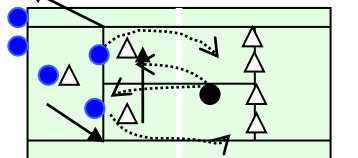
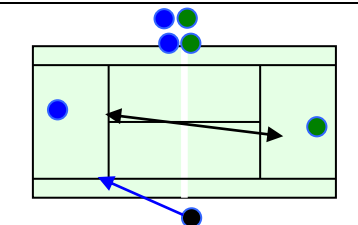


CONTENIDOS DE TENIS PARA TRABAJAR: golpe de derecha y de revés, «recordatorio conjunto del trimestre anterior»

CONTENIDOS COORDINATIVOS PARA TRABAJAR: desarrollo general de destrezas con la pelota de tenis

TIEMPO SESIÓN		DESARROLLO DE LA SESIÓN	GRÁFICOS			
<table border="1"> <tr> <td>SESIÓN 1 HORA</td> <td>SESIÓN 2 HORAS</td> </tr> <tr> <td>15'</td> <td>30'</td> </tr> </table>	SESIÓN 1 HORA	SESIÓN 2 HORAS	15'	30'	<p>PARTE INICIAL</p> <p>PARTE COORDINATIVA</p> <p>Ejercicio 1: relevos. Se forman diferentes equipos y se deben colocar en fila al fondo de la pista. Cada equipo debe tener una pelota de tenis, y delante de cada equipo, al final de la pista, se ha de colocar una raqueta. Cada jugador debe correr rápidamente con la pelota hasta donde está la raqueta con la que debe pasar la pelota mediante un golpe de derecha o de revés a su compañero, el cual debe realizar la misma secuencia.</p> <p>Los desplazamientos del relevo se pueden variar realizando diferentes formas, poniendo obstáculos o aumentando la distancia del golpe.</p> <p>Ejercicio 2: realizar servicios por arriba.</p> <p>Ejercicio 3: peloteo en forma de trío.</p>	
SESIÓN 1 HORA	SESIÓN 2 HORAS					
15'	30'					
<p>PARTE PRINCIPAL</p> <table border="1"> <tr> <td>30'</td> <td>60'</td> </tr> </table>	30'	60'	<p>PARTE DE TENIS</p> <p>Ejercicio 1: se coloca a todos los jugadores en el fondo de la pista y al otro lado se colocan conos. Los jugadores, atendiendo a los conceptos generales trabajados el trimestre anterior, deben realizar, alternativamente, servicios por abajo de derecha y de revés. Cada vez que un jugador toque un cono, consigue 1 punto. Al final, gana el jugador que obtenga más puntos.</p> <p>Ejercicio 2: se coloca a 4 jugadores en 2 filas, 2 en un lado de la pista y los otros 2 detrás del profesor. Éstos deben recoger las pelotas lanzadas por sus compañeros. Los jugadores que estén en la fila tienen que golpear de forma alternativa 2 pelotas lanzadas por el profesor o jugador-entrenador (en forma de servicio por debajo de derecha), una de <i>drive</i> y una de revés. Cuando los que recogen han cogido 20 pelotas cambian sus posiciones por 2 de sus compañeros.</p> <p>Ejercicio 3: igual que el ejercicio 2, pero ahora se debe comentar a los jugadores que deben golpear la pelota alta y controlando la fuerza del golpe para que entre en la nueva distancia de juego en pista. Los jugadores que recogen deben intentar cogerlas antes de que den más de 2 botes. Por cada una que consigan se les da 1 punto. Gana el primer equipo que consiga 5 puntos.</p>			
30'	60'					
<p>PARTE FINAL</p> <table border="1"> <tr> <td>15'</td> <td>30'</td> </tr> </table>	15'	30'	<p>JUEGO</p> <p>Juego: partido de dobles.</p>			
15'	30'					
<p>TIEMPO TOTAL</p> <table border="1"> <tr> <td>60'</td> <td>120'</td> </tr> </table>		60'	120'			
60'	120'					

		ENTRENADOR:	FECHA:		
		GRUPO: 6 años	TRIMESTRE: 2º	Nº SEMANA: 2ª	Nº SESIÓN: 18
CONTENIDOS DE TENIS PARA TRABAJAR: golpe de derecha y de revés, «recordatorio conjunto de derecha y de revés»					
CONTENIDOS COORDINATIVOS PARA TRABAJAR: destrezas básicas con la pelota y la raqueta adaptadas al golpe de derecha y de revés					
TIEMPO SESIÓN		DESARROLLO DE LA SESIÓN			GRÁFICOS
SESIÓN 1 HORA	SESIÓN 2 HORAS	PARTE COORDINATIVA			 
PARTE INICIAL		<p>Ejercicio 1: se forman 2 equipos y se colocan en un lado de la pista. Los mismos equipos se han de dividir en 2 grupos. Uno de los grupos se ha de colocar delante de donde estaba el equipo, pero al otro lado de la pista. A uno de los grupos de cada equipo se le da un cubo lleno de pelotas y al otro grupo, un cubo vacío. Cuando el profesor diga ya el grupo que tiene el cubo lleno de pelotas las ha de lanzar al grupo que tiene el cubo vacío. Gana el equipo que primero llene el cubo. Se pueden marcar diferentes distancias de lanzamientos y de recepción, colocar obstáculos por donde pasar antes de lanzar o recoger...</p> <p>Ejercicio 2: igual que el ejercicio 1, pero la pelota se lanza mediante saques por arriba.</p> <p>Ejercicio 3: juego del ascensor por parejas. En una parte de la pista se coloca una hilera de conos que representan diferentes pisos de una casa. Cada jugador debe realizar servicios por debajo empezando desde el primer piso. Su compañero se ha de colocar en el otro lado de la pista y, tras un bote de la pelota, debe cogerla. Cada vez que suceda esto, sus compañeros deben ir accediendo a los pisos superiores. Gana el jugador que llega primero al último piso. Para generar más motivación se puede dar un cono al jugador que recepciona para que recoja las pelotas con él tras el bote o sin el bote.</p>			
15'	30'				
PARTE PRINCIPAL		PARTE DE TENIS			 
30'	60'	<p>Ejercicio 1: el profesor debe recordar los conceptos referentes al caracol de derecha y de revés y, posteriormente, se debe colocar a los alumnos por parejas uno enfrente del otro a lo largo de media pista. Un jugador ha de estar situado cerca de la red con una pelota y el compañero en media pista con la raqueta. Los jugadores que tienen la pelota deben lanzarla hacia su compañero para que la golpee intentando que pase por encima de su compañero y que caiga dentro de los límites de la pista.</p> <p>Ejercicio 2: rueda simple de <i>drive</i> y de revés. El jugador-entrenador lanza las pelotas realizando el servicio de derecha por debajo. Se colocan 3 conos en triángulo. En uno de los vértices se colocan los jugadores en fila, en el otro vértice tienen que golpear de <i>drive</i> y en el otro vértice, de revés.. Se deben colocar conos al final de la pista para que intenten hacer puntería golpeando de forma paralela. Cuando hayan golpeado todos los jugadores, han de avanzar una posición.</p> <p>Ejercicio 3: partido de dobles.</p>			
PARTE FINAL		JUEGO			
15'	30'	<p>Juego: gran slam individual – modificado – por equipos.</p>			
TIEMPO TOTAL					
60'	120'				