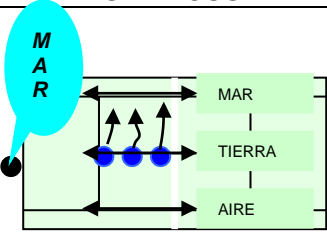
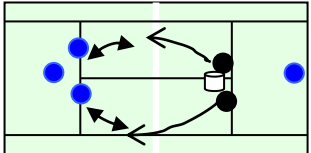
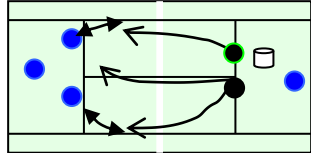

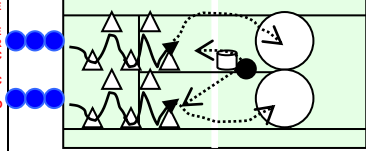
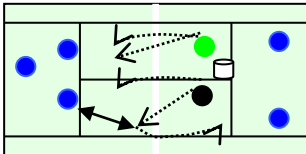
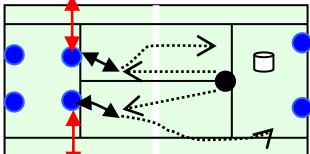
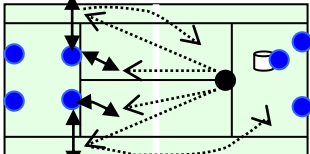
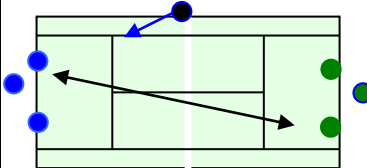
		ENTRENADOR:		FECHA:		
		GRUPO: 6 años		TRIMESTRE: 2º	Nº SEMANA: 3ª	Nº SESIÓN: 19
CONTENIDOS DE TENIS PARA TRABAJAR: colocación en pista, «zona prohibida» y desplazamientos						
CONTENIDOS COORDINATIVOS PARA TRABAJAR: desplazamientos generales y orientación espacial						
TIEMPO SESIÓN		DESARROLLO DE LA SESIÓN			GRÁFICOS	
SESIÓN 1 HORA	SESIÓN 2 HORAS	<b>PARTE COORDINATIVA</b> <b>Ejercicio 1:</b> juego de tierra, mar y aire con raqueta. Se coloca a todos los jugadores en fila en la línea divisoria de los cuadros de servicio. Se les explica que esta línea se llama tierra, y que las líneas que marcan el pasillo de dobles, la de la derecha, se llama mar, y la de la izquierda, aire. El entrenador debe ir nombrando uno de los tres nombres de las líneas y los jugadores tienen que ir corriendo lo más rápido posible hacia ellas. El jugador que se equivoque o que llegue último pierde su posición y se ha de colocar el último de la fila. Gana el jugador que al final del tiempo decidido por el entrenador quede primero de la fila. Se puede jugar realizando diferentes tipos de desplazamientos. <b>Ejercicio 2:</b> realizar servicios por arriba. <b>Ejercicio 3:</b> peloteo de dobles.				
<b>PARTE INICIAL</b>						
15'	30'					
<b>PARTE PRINCIPAL</b>		<b>PARTE DE TENIS</b> <b>Ejercicio 1:</b> se ha de atender la explicación teórica del profesor sobre el concepto de zona prohibida y de posición base que deben adoptar los alumnos tras golpear para llegar con garantía al siguiente golpe. Seguidamente, se ha de colocar una fila de jugadores en el centro de la línea de fondo (posición base). El jugador-entrenador se debe colocar con el cubo en el otro lado de la pista delante de ellos y ha de lanzar (en forma de servicio de derecha) 2 pelotas seguidas a cada alumno. El alumno debe golpear cada una de ellas, pero antes de cada golpe debe volver a la posición base y, posteriormente, se ha de colocar al final de la fila. Dos jugadores se han de colocar detrás del jugador-entrenador y cuando recojan 15 pelotas cada uno deben cambiar la posición con sus compañeros. <b>Ejercicio 2:</b> se forman 2 filas de jugadores y se les lanzan 2 pelotas a cada uno de ellos. Éstos deben golpearlas teniendo en cuenta que después de golpear deben volver a su posición inicial. Después del golpeo, antes de volver a la fila, deben recoger 2 pelotas. <b>Ejercicio 3:</b> partido de dobles.			 	
30'	60'					
<b>PARTE FINAL</b>		<b>JUEGO</b> <b>Juego:</b> el trío.				
15'	30'					
<b>TIEMPO TOTAL</b>						
60'	120'					

		ENTRENADOR:		FECHA:	
		GRUPO: 6 años		TRIMESTRE: 2º	Nº SEMANA: 4ª
CONTENIDOS DE TENIS PARA TRABAJAR: colocación en pista, «zona prohibida» y desplazamientos					
CONTENIDOS COORDINATIVOS PARA TRABAJAR: desplazamientos específicos del tenis					
TIEMPO SESIÓN		DESARROLLO DE LA SESIÓN			GRÁFICOS
SESIÓN 1 HORA	SESIÓN 2 HORAS	<b>PARTE COORDINATIVA</b> <b>Ejercicio 1:</b> relevos incidiendo en los 2 tipos de desplazamientos. Se deben utilizar diferentes recorridos con conos, por ejemplo: tocando con la mano cada cono desplazándose lateralmente, finalizando con un golpe de derecha o de revés. Se han de marcar zonas de puntería y se obtendrá 1 punto si se acierta. Gana el equipo que consiga primero 5 puntos. <b>Ejercicio 2:</b> juego del espejo por parejas. Por parejas, uno de los alumnos debe realizar diferentes desplazamientos y su compañero, situado delante o al lado suyo, debe copiarlos. <b>Ejercicio 3:</b> realizar servicios. <b>Ejercicio 4:</b> peloteo de dobles.			
<b>PARTE INICIAL</b>					
15'	30'				
<b>PARTE PRINCIPAL</b>		<b>PARTE DE TENIS</b> <b>Ejercicio 1:</b> se colocan 2 filas de jugadores. El profesor o jugador-entrenador, situado en el otro lado de la pista, ha de lanzar con la mano, en el orden que él quiera y sin avisar, 2 pelotas a cada jugador para provocar un pequeño desplazamiento con el fin de obligarlos, posteriormente, a que vuelvan a su posición inicial. Dos jugadores se han de colocar detrás del profesor o jugador-entrenador y deben ir recogiendo las pelotas lanzadas por sus compañeros. Cuando lleven 10 pelotas recogidas, deben cambiar sus posiciones. <b>Ejercicio 2:</b> igual que el ejercicio 1, pero ahora, antes de golpear la pelota, a los jugadores que les toque se les debe marcar un desplazamiento desde la posición base, vertical u horizontal. Posteriormente, se les ha de lanzar las 2 pelotas con la mano siguiendo el orden que se quiera. <b>Ejercicio 3:</b> igual que el ejercicio 2, pero a cada jugador se le marca un desplazamiento obligatorio vertical u horizontal desde el cual debe realizar un golpe para, después, volver a su posición base, desde la que ha de realizar un segundo golpe. <b>Ejercicio 4:</b> partido individual.			  
30'	60'				
<b>PARTE FINAL</b>		<b>JUEGO</b> <b>El campeonato del universo de dobles:</b> se forman equipos de dobles y se le dice a cada equipo que se ponga un nombre. Los equipos deben enfrentarse entre ellos de manera que 2 equipos jugarán 1 punto y el que pierda se cambiará por otro equipo que se estará esperando en el poste. Cada vez que un equipo gane 1 punto seguirá jugando. El primer equipo que llegue a 10 puntos se proclama Campeón del universo. El juego siempre lo ha de iniciar el jugador-entrenador pasando la pelota a uno de los jugadores que acaba de entrar.			
15'	30'				
<b>TIEMPO TOTAL</b>					
60'	120'				