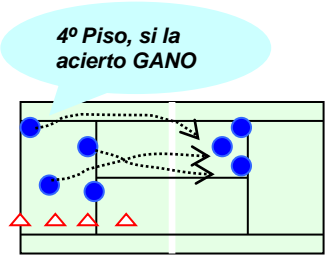
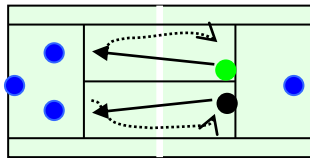
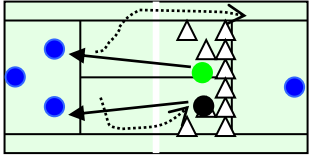
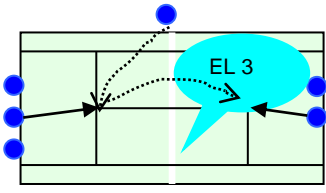
		ENTRENADOR:		FECHA:	
		GRUPO: 6 años		TRIMESTRE: 2º	Nº SEMANA: 5ª
CONTENIDOS DE TENIS PARA TRABAJAR: golpe de derecha, «el caracol»					
CONTENIDOS COORDINATIVOS PARA TRABAJAR: coordinación óculo-manual y orientación espacial					
TIEMPO SESIÓN		DESARROLLO DE LA SESIÓN			GRÁFICOS
SESIÓN 1 HORA	SESIÓN 2 HORAS	<b>PARTE COORDINATIVA</b> <b>Ejercicio 1:</b> juego 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 arriba 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 llegue 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. <b>Ejercicio 2:</b> realizar servicios. <b>Ejercicio 3:</b> peloteo individual.			
<b>PARTE INICIAL</b>					
15'	30'				
<b>PARTE PRINCIPAL</b>		<b>PARTE DE TENIS</b> <b>Ejercicio 1:</b> se ha de insistir en que se realice correctamente el caracol y se les recuerda los aspectos más importantes. Posteriormente, se han de colocar 2 filas de jugadores. El profesor o jugador-entrenador debe lanzar realizando el servicio por debajo, alternativamente, 3 pelotas a cada uno de los jugadores para que las golpeen de derecha; posteriormente estos, deben colocarse al final de la fila. Cada equipo debe tener un jugador al otro lado de la pista para que vaya recogiendo todas las pelotas. Cuando tenga 15 pelotas recogidas se deberá hacer rotación de posiciones. <b>Ejercicio 2:</b> se forman 2 filas de jugadores y en el otro lado de la pista se colocan conos por el suelo. El profesor o jugador-entrenador debe lanzar 2 pelotas a cada jugador de la fila para que intenten tocar los conos golpeando correctamente realizando el caracol; posteriormente, deben volver a la fila. Cuando acaben el cubo de pelotas, gana el equipo que más conos haya tocado. <b>Ejercicio 3:</b> partido en forma de trío.			 
<b>PARTE FINAL</b>					
15'	30'	<b>JUEGO</b> <b>El pañuelo:</b> se colocan 2 equipos con el mismo número de jugadores en cada lado de la pista. Los jugadores de cada equipo se deben numerar como jugadores haya. El profesor se ha de colocar en medio y debe decir un número. Los 2 jugadores que lo tengan deben salir corriendo y han de colocarse en la pista. El profesor debe lanzar primero una pelota a uno, que ha de intentar jugarla, y después al otro jugador, que también debe intentar jugarla. Al final, gana el juego el equipo que obtenga más puntos.			
<b>TIEMPO TOTAL</b>					
60'	120'				

**CONTENIDOS DE TENIS PARA TRABAJAR: golpe de derecha, «acción global y desplazamientos»**

**CONTENIDOS COORDINATIVOS PARA TRABAJAR: desplazamientos, saltos y equilibrios**

TIEMPO SESIÓN		DESARROLLO DE LA SESIÓN		GRÁFICOS
SESIÓN 1 HORA	SESIÓN 2 HORAS	PARTE COORDINATIVA		 
<b>PARTE INICIAL</b>		<p><b>Ejercicio 1:</b> con el material que se tenga, se ha de montar un circuito en el que haya saltos, diferentes desplazamientos... Al final, el jugador siempre debe realizar un golpe de <i>drive</i> o de revés de una pelota lanzada por el profesor.</p> <p>Por ejemplo: se colocan conos en fila y se deja un espacio entre cada una de ellas; seguidamente, se colocan 7 pelotas en línea y se deja un espacio amplio entre ellas; después, se hace coincidir la posición del material con la línea lateral de la pista y, al final, se colocan 6 aros en el suelo separados lateralmente. Así, cada jugador debe pasar por los conos saltando, poniendo un pie entre cono y cono, de espaldas, en zig-zag entre las pelotas, caminando sobre la línea sin dejar de pisarla, saltando con los pies juntos entre los aros y, al final, debe golpear una pelota de derecha o de revés enviada por el entrenador.</p> <p><b>Ejercicio 2:</b> balón cono. Se forman 2 equipos y cada uno, mediante pases, debe llegar a la zona más cercana de lanzamiento para derribar un cono que estará colocado en el suelo, en una zona marcada donde los equipos no puedan entrar a lanzar.</p> <p>Reglas: no se puede correr con la pelota en las manos.</p> <p><b>Ejercicio 3:</b> realizar servicios.</p>		
<b>PARTE PRINCIPAL</b>		<p><b>PARTE DE TENIS</b></p> <p><b>Ejercicio 1:</b> se colocan los alumnos por parejas uno enfrente del otro a lo largo de media pista. Uno se debe situar cerca de la red con varias pelotas y el compañero, en la línea de fondo con la raqueta. Los jugadores que tienen pelota deben lanzarla hacia el golpe de derecha de su compañero, que debe 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><b>Ejercicio 2:</b> por parejas, se debe colocar cada jugador a un lado de la pista por detrás de la línea de fondo. 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> <p><b>Ejercicio 3:</b> partido de dobles.</p>		<p>1 O-O-O-R-R-M-L-L-E</p> <p>2 O-O-O-R-R-M-L-L-E</p>
<b>PARTE FINAL</b>		<p><b>JUEGO</b></p> <p><b>Juego:</b> juego del trío.</p>		
<b>TIEMPO TOTAL</b>				
60'	120'			