

**MATERIAL:** una raqueta y un volante para cada alumno.

**ORG. ALUMNOS:** individual, parejas y gran grupo.

**OBJETIVOS:**

1. Conocer el Bádminton.
2. Familiarizarse con el material: raqueta y volante.
3. Practicar el golpe de derecha y de revés.
4. Descubrir las posibilidades motrices que ofrece una raqueta.
5. Adquirir la percepción del golpeo del volante con la raqueta con una pareja.

**TEC. ENSEÑANZA:** Asig. Tareas y Res. Problemas



**ANIMACIÓN**

1. **Pillar por Parejas.** Juego de Persecución. Por parejas agarrados de la mano. Una pareja se la queda, y tiene que pillar a otra pareja. Cuando lo logre, se la quedará la pareja que ha sido pillada. No vale devolver.

**PARTE PRINCIPAL**

1. **Camareros.** Se reparte un volante a cada alumno. Todos los alumnos caminan llevando el volante en la raqueta (como una bandeja de camarero). Un alumno se la queda y tratará de pillar a algún compañero. Al que pille se la queda, teniendo que pillar a otro compañero. Al que se le caiga el volante, se para y lo vuelve a colocar.

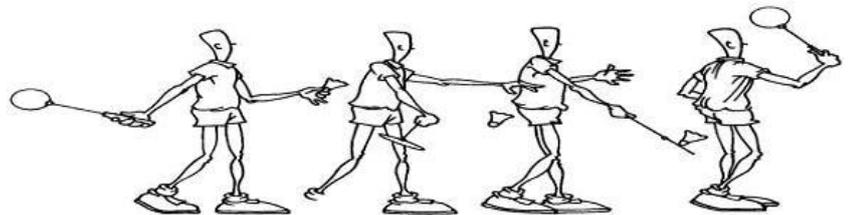


2. **Con una raqueta y un volante, soy capaz de:**

- Recordar los golpes de la primera sesión.
- Golpear el volante del revés.
- Golpear el volante verticalmente hacia arriba, una vez del derecho y la siguiente del revés.
- Golpear el volante hacia arriba varias veces seguidas, con la raqueta por encima de la cabeza.



3. **El Saque.** Explicar cómo se ejecuta el saque de bádminton y practicarlo.



4. **Parejas.** Por parejas, uno enfrente del otro y con una red de por medio, golpean alternativamente el volante, intentando que no se caiga al suelo.



**VUELTA A LA CALMA**

1. Recogida del material y redes.