

BLOQUE: Juego y Deporte

UNIDAD: Palas y Raquetas

SESION: 02

2^{do} ciclo :**CICLO**

3º y 4º :**NIVEL**

MATERIAL: una pala de madera y una pelota para cada alumno.

ORG. ALUMNOS: individual y parejas y gran grupo.

OBJETIVOS:

1. Familiarizarse con las palas de madera.
2. Practicar el golpe de derecha y de revés.
3. Descubrir las posibilidades motrices que ofrece una pala de madera.
4. Adquirir la percepción del golpeo de la pelota con la pala de madera, con una pareja.

TEC. ENSEÑANZA: Asig. Tareas y Res. Problemas



ANIMACIÓN

1. **Cadena Partida.** Juego de Persecución. Uno se la queda. Cuando pille a alguien, se dan la mano y continúan. Cuando vuelvan a pillar a otro, los tres van de la mano. Pero al pillar a un cuarto niño, la cadena “se separa” dos por un lado y dos por otro lado. Así, hasta que estén todos pillados.

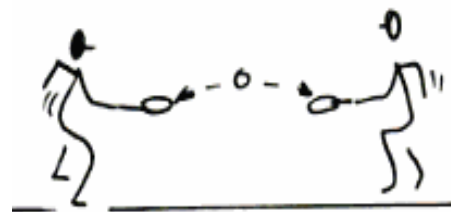
PARTE PRINCIPAL

1. Con una pala de madera y una pelota, soy capaz de:

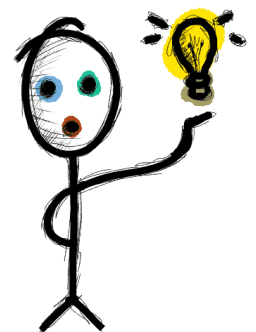
- Golpear la pelota verticalmente con trayectorias cortas.
- Golpear la pelota verticalmente con trayectorias altas.
- Golpear la pelota alternando una trayectoria corta con una alta.
- Golpear la pelota alto acompañando el golpeo con el brazo.
- Golpear la pelota alto acompañando el golpeo con la muñeca.
- Golpear la pelota sentado.
- Golpear la pelota de revés.
- Golpear la pelota hacia arriba, una vez del derecho y la siguiente del revés.
- Golpear la pelota consecutivamente intentando arrodillarse y levantarse.
- Golpear la pelota desplazándose hacia delante y hacia detrás.
- ¿Quién aguanta más golpes con la pelota en el aire?
- Golpear la pelota contra la pared simulando un saque de tenis.



2. **Parejas.** Por parejas, uno enfrente del otro, golpean alternativamente la pelota con las palas de madera, intentando que no se caiga al suelo.



3. **Inventa un Juego.** Ahora, se propone a los alumnos que inventen diferentes juegos con la pala de madera y las pelotas. Para ello, se les deja diferente material disponible: aros, ladrillos, bancos suecos, conos, cubos o barreños, etc.



VUELTA A LA CALMA

1. Recogida del material y redes.