

BLOQUE: Juego y Deporte

UNIDAD: Palas y Raquetas

SESION: 05

3^{er} ciclo :**CICLO**

5^o y 6^o :**NIVEL**

MATERIAL: una raqueta y un volante para cada alumno.

ORG. ALUMNOS: individual, parejas, equipos y grupos.

OBJETIVOS:

1. Avanzar el en golpeo de derecha y revés.
2. Desplazarse golpeando el volante.
3. Afianzar la técnica del saque.
4. Iniciar en las técnicas del golpeo del volante.
5. Adquirir la percepción del golpeo del volante con la raqueta con una pareja.
6. Participar en juegos de forma activa.

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



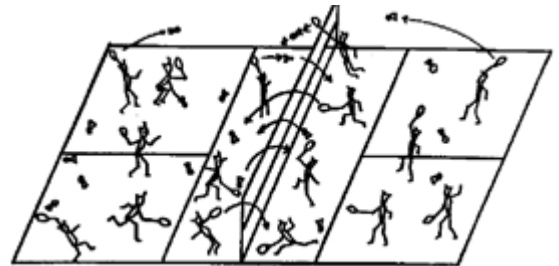
ANIMACIÓN

1. **Introducción al Bádminton.** Visionado de los siguientes videos:

- El Bádminton: <http://www.educacionfisicaenprimaria.es/teoriacutea-badminton-1.html>
- Tres golpes básicos: http://www.youtube.com/watch?v=9H0wNB4Yhqc&feature=player_embedded

PARTE PRINCIPAL

1. **La Batalla de los Volantes.** La clase se divide en dos grupos de igual número de jugadores; un grupo a cada lado de la red. Cada uno con un volante. A la señal comienzan a lanzarse volantes los dos equipos, intentando devolver todos los que caigan en su campo. Cuando se dé la señal de finalizar el juego, gana la batalla el equipo que tenga menos volantes en su campo.



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

- Recordar los golpes de derecha de la primera sesión.
- Recordar los golpes de revés de la segunda sesión.
- Recordar los golpes en desplazamiento de la tercera sesión.
- Sacar y meterlo dentro de una caja.



3. **El Pase Vertical.** Grupos de cinco o seis formando un círculo. El que comienza el juego da un golpe vertical y nombra a un compañero que corre hacia el centro a recibir el volante. Lo golpea y nombra a otro alumno para continuar el juego. El que haga mal el golpe vertical o no lo pueda receptionar, recibe un punto. Pierde el que más puntos tenga.

4. **Competición:**

- Carreras con el volante sobre la raqueta.
- Carreras con el volante en la cabeza.
- Lanzamiento de longitud.



5. **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.

1

VUELTA A LA CALMA

1. Recogida del material y redes.