

BLOQUE: Juego y Deporte

UNIDAD: Palas y Raquetas

SESION: 06

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

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

MATERIAL: una raqueta de bádminton y un volante para cada alumno.

ORG. ALUMNOS: individual, parejas y equipos.

OBJETIVOS:

1. Avanzar el en golpeo de derecha y revés.
2. Desplazarse golpeando el volante.
3. Iniciar la técnica del saque.
4. Iniciar la táctica de la colocación en el campo.
5. Ser capaz de llevar el tanteo en un partido.
6. Respetar las normas del juego.

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



ANIMACIÓN

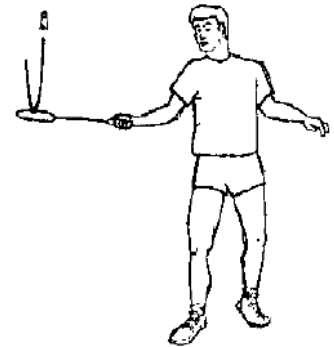
1. Introducción al Bádminton. Visionado de los siguientes videos:

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

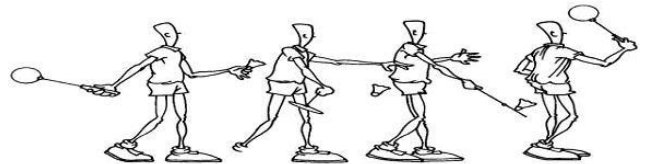
PARTE PRINCIPAL

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

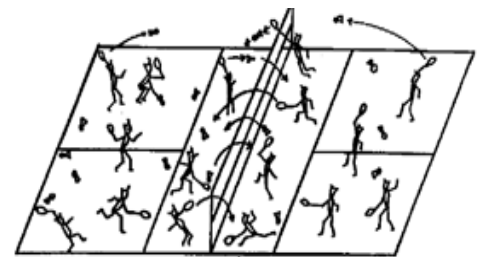
- Posar el volante en la raqueta e intentar golpearlo tres veces seguidas.
- Golpear el volante verticalmente con trayectorias cortas.
- Golpear el volante verticalmente con trayectorias altas.
- Golpear el volante alternando una trayectoria corta con una alta.
- Golpear el volante del revés.
- Golpear el volante verticalmente hacia arriba, una vez del derecho y la siguiente del revés.
- ¿Quién aguanta más golpes con el volante en el aire?



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



3. 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.



4. Partido 1x1. Por parejas, uno enfrente del otro y con una red de por medio, golpean alternativamente el volante, llevando la puntuación del partido.



VUELTA A LA CALMA

1. Recogida del material y redes.