

BLOQUE: Juego y Deporte

UNIDAD: Bádminton

SESION: 02

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

5º y 6º :**NIVEL**

MATERIAL: una raqueta y un volante para cada alumno.

ORG. ALUMNOS: individual, parejas y gran grupo.

OBJETIVOS:

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

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



ANIMACIÓN

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

- Introducción al Bádminton: <http://www.youtube.com/watch?v=YFpnBNdAs3U&feature=related>
- Apuntes de Bádminton: http://www.slideshare.net/guestbe926/badminton-presentation?from=ss_embed

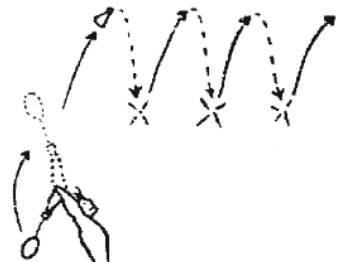
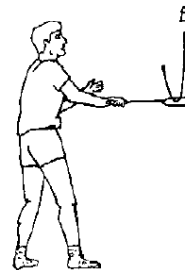
PARTE PRINCIPAL

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.
- Golpear el volante igual que el ejercicio anterior pero ahora desplazándose hasta cruzar la pista de un lado al otro.



3. 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.