

BLOQUE: Juego y Deporte

UNIDAD: Deportes

SESION: 10

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

3^o y 4^o :**NIVEL**

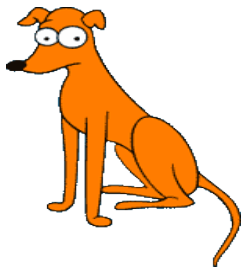
MATERIAL: una raqueta de tenis y una pelota para cada alumno.

ORG. ALUMNOS: individual y parejas y gran grupo.

OBJETIVOS:

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

TEC. ENSEÑANZA: Asig. Tareas y Res. Problemas



ANIMACIÓN

1. **Los Galgos.** Todos los alumnos dentro de una de las áreas de balonmano. Uno se la queda en el centro de la pista. Al que está en el medio se le pregunta: ¿hay galgos? Éste responde SI o NO. Si dice NO, todos los niños cruzan la pista para llegar sin ser pillados a la otra área. Si el que se la queda responde SI, se le pregunta: ¿Quién? Entonces dice un nombre. El nombrado tiene que salir y cruzar la hasta llegar a la otra área de balonmano. Cuando lo consigue, o si es pillado, salen el resto de niños para llegar al área de enfrente. Los pillados, se ponen en el medio para pillar también, hasta que todos son pillados.

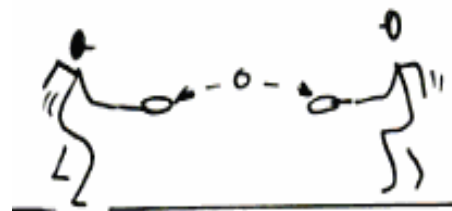
PARTE PRINCIPAL

1. Con una raqueta de tenis 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 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.
- Golpear la pelota botándola contra el suelo.
- Golpear la pelota botándola contra el suelo desplazándose.
- Golpear la pelota contra la pared simulando un saque de tenis.
- Golpear la pelota contra la pared de forma repetida.



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



VUELTA A LA CALMA

1. **La Orquesta.** toda la clase forma un gran círculo. Un niño sale fuera del gimnasio o aula. El profesor nombra un director de orquesta. A la señal del profesor, el detective entra en el gimnasio e intenta localizar al director de esa orquesta. Todos los del círculo están repitiendo los ruidos y ritmos que marca el director (palmadas, pateos, ruidos de boca, gestos rítmicos, golpes en el suelo, etc.) lo que hace que aquello se convierta en una orquesta loca. El detective tendrá dos intentos para localizar al director de la orquesta.