

BLOQUE: Juego y Deporte

UNIDAD: Deportes

SESION: 09

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

3º y 4º :**NIVEL**

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

ORG. ALUMNOS: individual y parejas y gran grupo.

OBJETIVOS:

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

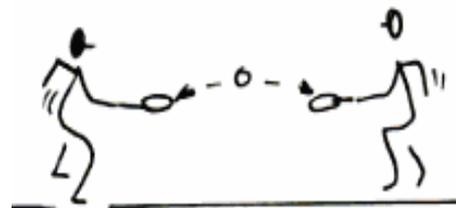
PARTE PRINCIPAL

1. Con una raqueta de Shutteball 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 con el canto de la raqueta.
- 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.
- 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 Shutteball, 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.