

Materia: EDUCACIÓN FÍSICA -1º ESO-

Tareas 3ª **EVALUACIÓN**

Contenido: **Bádminton (2)**

Ficha: 2 de 2

ALUMNO/A:

Prof. Guardia:

Apoyo Libro de Texto (sí/no): tema pág.....

FECHA Y HORA:



Fichas de Trabajo ESO - Aula de Convivencia by Fco. Javier Torres Roco is licensed under a [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial CompartirIgual 4.0 Internacional License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

TEORÍA BÁDMINTON (2)

- PRINCIPALES REGLAS DE JUEGO.

Relativas a la forma de puntuar. Cada vez que se comete una falta, el oponente consigue un punto y además –si no lo tenía- recupera el saque. Vence un partido el jugador que gana 2 juegos o sets. Se gana un juego al llegar a 21 puntos, con 2 de diferencia. Si no se consigue, ganará el primero que consiga una diferencia de 2 puntos sobre el contrario, y si no es posible el que antes llegue a 3º puntos.

Relativas al saque. Antes de cada saque de cada jugador ha de estar en su área de saque, con los dos pies en el suelo y sin pisar las líneas. No es falta si el volante toca la parte superior de la red.

En el momento del saque la cabeza de la raqueta no puede estar por encima de la cintura ni más alta que la mano. Además, el volante ha de llegar al área de saque diagonalmente opuesta del campo contrario. Si cae en el suelo fuera del área, es falta del jugador que realizó el saque.

Si un jugador lleva una puntuación par, 0, 2, 4, 6, ... puntos, realizará el saque desde el área de saque derecha. Si su tanteo es impar, desde el área de saque izquierda.

Relativas a la forma de jugar. Durante el partido un jugador comete falta si golpea el volante con la raqueta dos veces consecutivas, o lo toca con el cuerpo. Además es falta si ...

*El jugador golpea el volante con la raqueta dos veces consecutivas, o lo toca con el cuerpo.

*El volante toca el techo o la pared, o el jugador toca la red o los postes con la raqueta o el cuerpo.

-GOPEOS CON LA RAQUETA POR DEBAJO DE LA CABEZA.

El Saque. El saque es el gesto técnico con el que se pone el volante en juego. Por la posición de la raqueta, el saque se efectúa del derecho –cuando la palma de la mano se encuentra en la misma dirección que llevará el volante – o el revés.

- Por la trayectoria del volante, el saque puede ser largo o corto.

- En la modalidad de juego **individuales** se utilizan mucho los saques altos, para que el adversario se aleje de la red y sus devoluciones pierdan potencia. En cambio, en **dobles** predominan los saques cortos. En el saque corto la trayectoria del volante ha de ser lo más plana posible.

El Globo. Es un golpe defensivo. Se realiza cuando el jugador está retrasado, en una posición forzada o con poco tiempo de decisión. El movimiento del cuerpo y la trayectoria del volante, alta y al fondo del campo contrario, son parecidos a los del saque largo. El pie de raqueta se adelanta a la vez que se realiza un movimiento circular del brazo.

La dejada baja. La raqueta se sitúa a la altura del hombro. Su finalidad es situar el volante en el espacio comprendido entre la red y la línea de saque corto, para que el oponente –si se encuentra alejado- no pueda llegar. Debe golpearse el volante cuando esté a la altura de la banda blanca de la red.

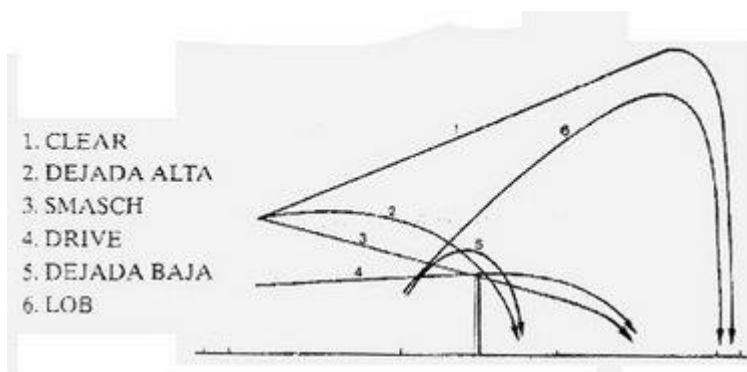
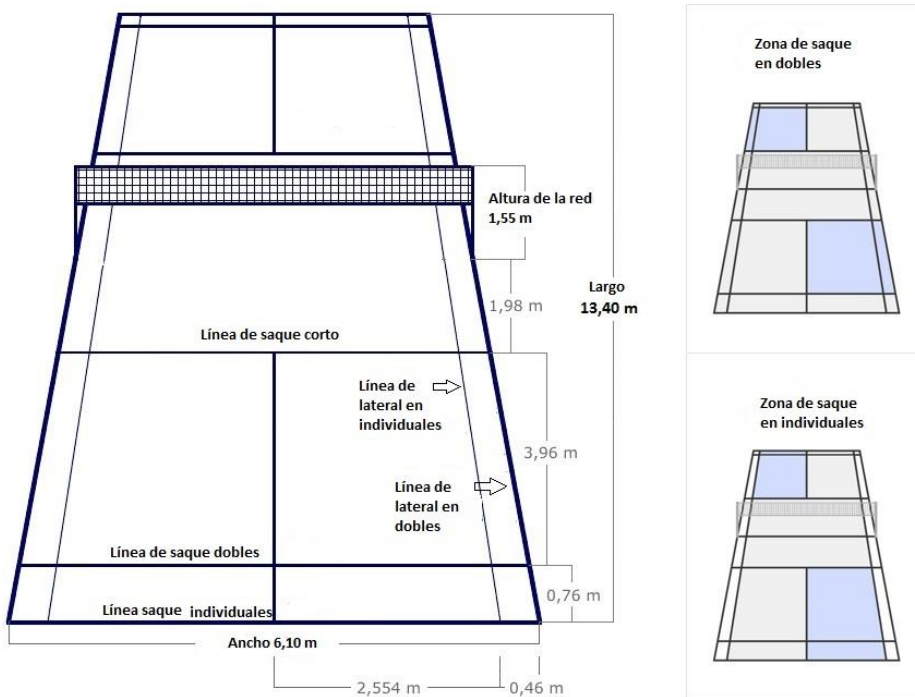
El drive. En el drive el volante se toca a la altura de los hombros, con una trayectoria larga y paralela al suelo. Se utiliza más en el juego de dobles que en individuales. Es útil por su velocidad y sorpresa, por lo que debe aplicarse en el momento justo.

-GOLPEOS CON LA RAQUETA POR ENCIMA DE LA RAQUETA.

El despeje. El despeje o **clear** se utiliza para alejar al adversario de la red. El volante se golpea cuando está a la máxima altura, por delante del cuerpo, con una trayectoria alta hasta el final del campo.

La dejada alta. Dejada alta o **drop**, el movimiento del cuerpo es igual al golpeo anterior, pero la velocidad de impacto es menos. Así, el volante se frena al pasar por encima de la red y cae cerca de ésta. La dejada alta se suele realizar por sorpresa, cuando el adversario está lejos de la red y espera un clear.

El remate. El remate o **smash**, es la manera más rápida de enviar el volante al campo contrario. El volante se golpea con potencia y describe una trayectoria tensa y oblicua con respecto al suelo.



Materia: EDUCACIÓN FÍSICA -1º ESO-

Tareas 3ª **EVALUACIÓN**

Contenido: **Bádminton (2)**

Ficha: 2 de 2

ALUMNO/A:

Prof. Guardia:

Apoyo Libro de Texto (sí/no): tema pág.....

FECHA Y HORA:



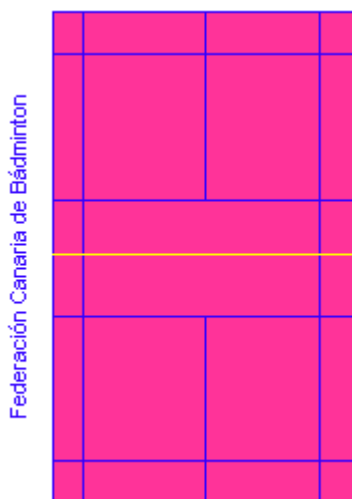
Fichas de Trabajo ESO - Aula de Convivencia by Fco. Javier Torres Roco is licensed under a [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial CompartirIgual 4.0 Internacional License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

EJERCICIOS

1.- Las reglas del juego en individuales. Lee y completa.

- . Cada vez que un jugador comete falta su oponente consigue _____
- . Si el jugador que comete una falta es el que había realizado el saque, su oponente recupera _____
- . Vence un partido el jugador que gana _____
- . Se gana un juego al llegar a _____
- . Si ningún jugador llega a tener 2 puntos de diferencia sobre su oponente, el set se acaba al llegar a _____
- . Antes del saque cada jugador ha de estar en su _____
- . Tras el saque el volante ha de llegar al área de saque _____
- . El saque debe hacerse desde el área derecha si la puntuación es _____ desde el área izquierda si es _____
- . Si durante una jugada el volante toca el techo, la falta es ¿de qué jugador? _____
- . Si el volante cae fuera de las líneas exteriores del campo, la falta es ¿de qué jugador? _____
- . Si el volante cae al suelo dentro del campo, la falta es ¿de qué jugador? _____

2.- Sombrea la zona de saque de individuales y al otro lado del campo la de dobles.



3.- ¿Qué es el saque? ¿Qué tipo de saque predomina en el juego de dobles?

4.- ¿En el juego de individuales, qué ventaja tiene realizar el saque alto y alejado del oponente?

5.- ¿Puedes indicar dos aspectos claves para obtener ventaja del saque durante un partido?

6.- ¿En qué se diferencia un remate y un clear?

7.- Relaciona cada movimiento y sus características.

Dejada baja		La raqueta se sitúa a la altura del hombro. Su finalidad es situar el volante en el espacio comprendido entre la red y la línea de saque corto, para que el oponente –si se encuentra alejado- no pueda llegar. Debe golpearse el volante cuando esté a la altura de la banda blanca de la red.
Drop		Es un golpe defensivo. Se realiza cuando el jugador está retrasado, en una posición forzada o con poco tiempo de decisión. El movimiento del cuerpo y la trayectoria del volante, alta y al fondo del campo contrario, son parecidos a los del saque largo. El pie de raqueta se adelanta a la vez que se realiza un movimiento circular del brazo.
Globo		En el drive el volante se toca a la altura de los hombros, con una trayectoria larga y paralela al suelo. Se utiliza más en el juego de dobles que en individuales. Es útil por su velocidad y sorpresa, por lo que debe aplicarse en el momento justo.
Drive		Dejada alta o drop , el movimiento del cuerpo es igual al golpeo anterior, pero la velocidad de impacto es menos. Así, el volante se frena al pasar por encima de la red y cae cerca de ésta. La dejada alta se suele realizar por sorpresa, cuando el adversario está lejos de la red y espera un clear.

VALORACIÓN DEL PROFESOR DE GUARDIA

¿Trabaja?

SI

NO

OBSERVACIONES