



LANZAMIENTO

LANZAMIENTO

La puesta en juego es parte fundamental en cada sesión ya que representa el inicio de la jugada, del “peloteo” que el alumno va a desarrollar naturalmente durante el juego cuando aplique lo que ha aprendido. Además, es el soporte de cualquier metodología, ya que es el inicio de la acción.

Pero es importante analizar sus distintas formas, ya que siempre se la relaciona con el envío desde la pala del Monitor, pero no debe ser así.

Hay tres condicionantes muy importantes a tener en cuenta:

- 1) La capacidad del Monitor (por eso lo evaluamos)
- 2) La metodología que pretendamos aplicar y el concepto del juego
- 3) El nivel del/los alumnos

Durante este curso se practicarán en pista distintas variantes de puesta en juego, principalmente las utilizadas en las progresiones. Pero, de manera teórica, enumeramos algunas ideas referidas a la puesta en juego:

- a) La alimentación no la hace siempre el Monitor; por ejemplo, uno de los alumnos puede iniciar un ejercicio con un saque.
- b) El Monitor no siempre alimenta con la pala: puede hacerlo, por ejemplo, con su mano, como se ve en las progresiones de este curso.
- c) No siempre se alimenta desde el carro; el Monitor puede desplazarse y alimentar desde distintos lugares, haciendo más dinámica la propuesta.
- d) No siempre se alimenta desde adelante; en pádel, la bola le llega al jugador desde cualquier lado, por lo que a veces es recomendable, por ejemplo, poner la bola en juego desde atrás del jugador, para practicar las vueltas de pared.
- e) No siempre se alimenta desde el otro lado de la red; por ejemplo, en el caso anterior.

- f) No siempre se alimenta directamente hacia el alumno; además de utilizar las paredes, también podemos utilizar las mallas, para aprovechar esta irregularidad de la pista.

Como antes mencionamos, el nivel del alumno requerirá determinado tipo de alimentación. Algunas recomendaciones al respecto:

- El efecto cortado puede hacer más lento el juego, aunque la pelota rebota más bajo. Alimentar de manera suave con este efecto puede ser de utilidad con alumnos principiantes (para golpes sin paredes).
- El efecto liftado da un rebote más alto en las paredes lo que puede servir con alumnos de determinado nivel.

