

# DIADA DE TENIS

## IES CTEIB

La jornada consistirá en la realización de 6 juegos diferentes por espacio de 3 horas. Cada instituto dividirá a sus miembros en 6 equipos de forma equitativa (procurando que haya el mismo número de miembros en cada grupo) Estos equipos serán fijos e irán rotando de una pista a otra siguiendo el calendario marcado (es importante saber la rotación y qué pista nos toca).

En cada pista habrá un monitor de la actividad que será el encargado de organizar, dinamizar y controlar el juego. Esta persona contará con la ayuda de sus compañeros y hay que facilitarle las cosas en la medida de lo posible.

Se trata de una actividad lúdico – competitiva. El objetivo fundamental es pasarlo bien y disfrutar de una actividad los 3 centros conjuntamente.

En caso de mal comportamiento, infracciones de las normas o faltas de conducta un jugador puede ser expulsado de la pista e incluso apartado de la diada por su profesor.

Para diferenciar de forma fácil los equipos, cada instituto irá de un color. Tened en cuenta que a lo largo de la mañana puede hacer frío / calor así que procurad traer el mismo color de camiseta / sudadera.

Las actividades durarán 25 minutos en cada pista, teniendo 5 minutos para cambiar a nuestra siguiente estación. Al finalizar la 3ª rotación habrá un descanso para desayunar de 30 minutos.

A continuación tenéis una explicación de los juegos que realizaremos para que os vayáis familiarizando. No os preocupéis, porque en cada pista habrá un monitor encargado de explicaros la actividad.

Al acabar las 6 estaciones, haremos un juego final conjunto para completar la clasificación.

En cada actividad, el instituto ganador sumará 3 puntos globales, 2 el segundo y 1 el tercero. El instituto con más puntos al finalizar la diada será el ganador.

Esperamos que disfrutéis y que sea una jornada divertida para todos.

¡Bienvenidos!

# REY DE LA PISTA

**Tiempo:** 25 minutos

**Organización:**

3-4-5 personas por centro (en parejas a ser posible)

**Material:**

Cubo con 30 pelotas de tenis.

**Puntuación final:**

Primer clasificado: +3 puntos

Segundo clasificado: +2 puntos

Tercer clasificado: +1 punto

**Explicación:**

Hay dos pistas, la del rey y la de los aspirantes.

En la pista del rey se suman puntos que se van acumulando hasta que termine el juego.

En la pista de los aspirantes se ha de sumar 1 punto entero para pasar a la posición de rey.

Para acumular un punto se ha de conseguir un punto directo (la pelota bota dos veces consecutivas en la pista del contrario) o dos medios (punto normal).

Comienza una pareja en posición de rey por sorteo y el resto de parejas se colocarán en fila al fondo de la pista contraria. Comienzan sacando los que no son rey (la primera pareja en fila) y para que el punto sea válido la pelota debe ser puesta en juego (el rey deberá devolver correctamente la primera bola, a partir de ahí empezará el juego).

El rey solo tiene dos oportunidades para devolver el saque (al no conseguirlo, la pareja contrincante sumará medio punto).

Cuando se pase a ser rey se sumará un punto y cada punto ganado desde esta posición se irá acumulando.

**Variantes:**

1ª Al no conseguir hacer punto directo, la pareja vuelve a la cola manteniendo su marcador (medio o 0).

2ª Al hacer medio punto continuas jugando contra el rey e intentas hacer medio punto más (dos medios puntos consecutivos), si no se consigue hacer el segundo medio punto se vuelve a la cola con el marcador a 0.

# Mini partidos

**Material:** Un carro con 40 pelotas, una pizarra, rotulador y cada uno su raqueta

**Tiempo:** 25 minutos

**Normas:**

- Para que empiece el punto, la pelota ha de ser devuelta correctamente por los dos equipos (no se ha de ir a ganar el punto al primer toque). Cada equipo tendrá dos oportunidades.
- Se juega al mejor de tres, es decir, la primera pareja que consiga dos puntos gana el partido.
- Para el saque, el profesor que está en la pista le lanzará la pelota a los del campo de la derecha, y después irá turnando a medida que cada pareja meta punto

**Rotación:**

- Una vez sorteado que dos parejas iniciarán el partido (siendo de institutos diferentes) empezarán el partido, una vez acabado, independientemente de quién haya ganado, se pondrán otras dos parejas nuevas sin repetir ningún jugador nunca, a no ser que un colegio sean impares, que en este caso tendrá que repetir un jugador de la pareja, pero no podrá repetir el mismo
- Cada pareja jugará juntos 2 partidos, y después tendrán que cambiar de pareja dentro de grupo o colegio. Jugando así todos contra todos.

**Puntuación:**

- Cada partido ganado se contará con un punto para el instituto correspondiente. Al final del juego se hará el recuento de los puntos y el colegio que más puntos haya hecho sumará 3 puntos globales, el segundo sumará 2 y el último sumará tan solo 1 punto.

# PUNTERIA

En aquesta estació es realitzaran proves de punteria i precisió. Són diferents proves i cadascuna d'elles anirà acumulant punts pel seu equip.

Després de cada prova s'apuntaran els resultats a la pissarra i al final de totes les proves es sumaran de manera que l'equip amb més punts acumuli rebrà 3 punts globals, el segon 2 punts i el tercer 1 punt.

---

**Nom de joc:** Cèrcols

**Material:** 45 pilotes de tennis, 15 aros (9 grans i 6 petits), 30 brides, 3 cons petits, pissarra i un rotulador de pissarra.

**Explicació:** Es posaran aros de diferents mides a la reixa, amb els cons es delimitarà una distància, de la qual es llançaran les pilotes. Cada equip tindrà 15 pilotes a repartir, consisteix en ficar el nombre més gran possible de pilotes a l'aro. Els aros grans valdran 2 punts i els petits 3 punts, si la pilota dona al cantó de l'aro se sumarà 1 punt.

L'equip amb major puntuació aconseguirà 3 punts en aquella prova, 2 pel segon i 1 pel tercer.

---

**Nom del joc:** Tirar els cons

**Material:** 2 cons grans, 1 con petit, 30 pilotes de tennis, pissarra i un rotulador de pissarra.

**Explicació:** Es posaran 2 cons grans i 1 petit de manera que el petit quedi en mig dels grans davant la línia final del quadre de servei. Els jugadors hauran de tirar els cons realitzant un servei, sempre s'haurà de fer el servei creuat.

La primera ronda es farà des de la línia del quadre de servei. La segona es farà des de la línia de fons.

Cada equip disposarà de 20 serveis a repartir de forma equitativa entre els membres del grup.

Cada pilota que entra dins del quadre de servei, es sumarà 1 punt

Si colpeja un con gran, se sumaran 2 punts

Si colpeja el con petit, se sumaran 3 punts

Si tira un con petit, se sumaran 4 punts

Si tira el con petit, se sumaran 5 punts.

L'equip amb major puntuació aconseguirà 3 punts en aquella prova, 2 pel segon i 1 pel tercer.

---

**Nom del joc:** Bitlles

**Material:** 45 pilotes de tenis, 18 cons grans, 1 pissarra i un retolador de pissarra

**Explicació:** Es col·locaran 6 cons en la xarxa i els jugadors de cada equip es col·locaran a la línia de servei. Cada equip tindrà 10 pilotes per tirar el major nombre de cons possibles. Es col·locarà cada equip en una fila i tiraran d'un en un. Si un equip tomba tots els cons es tornaran a col·locar els 6 cons. Tombar un con valdrà 1 punt.

Al finalitzar el 10 llançaments per equip s'apuntaran els resultats en la pissarra i el guanyador rebrà 3 punts, 2 el segon i 1 el tercer.

---

**Nom del joc:** Encistella!

**Material:** 3 pilotes de tenis, cistella gran, 1 pissarra i 1 retolador de pissarra

**Explicació:** Es col·locarà una cistella gegant a una banda de la pista i cada equip es situarà a l'altra banda de la pista a la línia de fons. L'equip haurà d'encistellar a la cistella mitjançant passades entre els membres.

Es contarà cada toc amb la raqueta i cada bot de la pilota a la pista.

L'equip que faci menys tocs per encistellar en la cistella serà el guanyador.

Un mateix jugador no podrà fer 2 tocs consecutius, si la pilota bota es contarà cada bot com un toc més, i per començar tots els participants començaran de la mateixa línia, és a dir, línia de fons.

Al finalitzar els 3 equips, l'equip amb el menor nombre de tocs guanyarà 3 punts, 2 el segon i 1 el tercer.

# VIDAS

- **Material** : carro con pelotas, pizarra y rotulador.

- **Explicación**:

Se reparten los integrantes de los tres institutos en dos filas a ambos lados de la pista y se colocarán de manera.

En uno de los lados de la pista se colocará el carro (en el fondo). El juego consiste en dar 1 toque a la pelota y cambiar de lado de pista (como una rueda). Los jugadores se irán eliminando a medida que fallen.

Cuando solo queden 2 jugadores se jugará la final a 1 punto. El jugador que gane conseguirá 3 puntos para su equipo.

Puntos por partida. 1ro 3 puntos, 2do 2 puntos y 3ero 1 punto. Pudiendo hacerse coincidir que los 2 finalistas sean del mismo instituto y se repartirán los puntos para su centro.

- **Puntos finales**: Al acabar los 25 minutos se sumarán los puntos que cada miembro ha ganado para su centro y se les dará 3 puntos globales al 1º, 2 al 2º y 1 al 3º.

- **Pista**: se jugará de manera individual, por tanto sólo valdrá la pista de individuales.

- **Saque** : el saque se realiza desde abajo y se saca del lado en el que esté el carro, la pelota puede entrar en toda la pista de individuales (habrá 2 oportunidades para sacar).

## **Variante 1.**

Cada uno de los jugadores tendrá 1 vida, en el caso de que un equipo tenga más integrantes, los equipos que tengan menos integrantes tendrán vidas extras para igualar al número de vidas del mayor. Ej: si CTEIB tiene 5 jugadores, Son Rullán 3 y Bendinat 4; en Son Rullán las dos primeras personas que fallen se salvarán (tendrán 2 vidas extra), y en Bendinat la primera persona que falle se salvará (tienen 1 vida extra).

## **Variante2:**

Punto directo suma 1 vida extra: el jugador que haga punto directo (la pelota bota dos veces antes de que la toque el contrario) sumará una vida extra para él mismo.

# GOOOOL

**-Ficha:** Gol

**-Material:** Cada uno su raqueta y un carro con 40 pelotas.

**-Descripción:**

Cada equipo se pone por parejas del mismo instituto. En caso de ser impares uno de los jugadores actuará de forma individual.

En la red se coloca una pareja y el resto en el otro campo en la línea de fondo.

Por sorteo se elegirá la pareja del instituto que se ponga en la red y tiene una similitud con el juego del rey de la pista.

El juego consiste en que los jugadores que están al fondo de la pista deberán ganarse el derecho a jugar en la red. Para ello tendrán que hacer punto directo (sin que los jugadores de la red toquen la pelota) o dos medios puntos (ganando dos puntos normales de forma consecutiva).

Los de la red deben aguantar el máximo tiempo posible en esta posición. Estos deberán empezar obligatoriamente el punto en la red.

Cuando la pareja del fondo consigue el GOL, el profesor lanzará una bola alta para dar tiempo a los jugadores a llegar a la red. La siguiente pareja ha de esperar a que esta bote antes de golpearla.

El primer golpe de los jugadores de fondo no puede ser un globo.

Cuando queden 10 pelotas para finalizar el carro, el lanzador hará la cuenta atrás. Gana la pareja o jugador que se encuentra en la red al acabar las pelotas.

**-Tiempo:** 25 minutos

.

**-Variante 1:**

Cada punto que ganan los jugadores de la red se suman y se van diciendo en voz alta.

Es importante añadir que la última pelota del juego es la que más cuenta ya que quien se mantenga de rey al final del juego sumará 10 puntos extra.

Ganará el juego el que más puntos acumule.

Es importante ir diciendo los puntos en voz alta después de cada pelota.

El ganador sumará 3 puntos, el segundo suma 2 puntos y el último suma 1 punto.

**-Reglamento:**

Si los jugadores de la red pierden su posición, se pone la pelota en juego tirándola al aire, para que les dé tiempo a llegar a la red, ya que el juego no para.

El resto de jugadores deben separarse de los que juegan para evitar algún riesgo de dar con la raqueta a alguien. Es importante mantener el orden y saber a qué pareja le toca jugar en cada momento.

Si un colegio solo tiene 3/5 jugadores, sobrará 1 jugador que jugará solo y para el que únicamente valdrá la pista de individual.

# HABILIDADES

En esta pista se desarrollarán diferentes juegos de habilidades. Se irán acumulando puntos para el instituto y al finalizar la actividad se hará un recuento y sumará 3 puntos a la clasificación final el equipo ganador, 2 el segundo y 1 el tercero.

**Nombre del juego:** “Toques”

**Material:** Raquetas (una por persona) y 10 pelotas

**Tiempo:** 10 minutos

**Variantes:**

1. Con el canto: 1 persona de cada equipo tendrá 1 intento para hacer el número máximo de toques consecutivos con el canto. En cada ronda participará un miembro de cada instituto y habrá tantas rondas como jugadores haya en el grupo más numeroso.

Se puntuará de la siguiente manera: por rondas, al pasar a la siguiente ronda se resetearán las marcas, cada ronda es independiente.

2. Palma-Canto: Realizaremos este ejercicio todos a la vez en estático y ganará quién aguante más haciendo el ejercicio (palma-canto consecutivamente) y se llevará 3 puntos, 2 el segundo y uno el tercero.

**- Normas/Reglas:**

1. Cuando se caiga la pelota se parará de contar.
2. Los toques dados se harán con la parte indicada de la raqueta indicada.

**Nombre del juego:** Relevos

**Material:** Raqueta por persona, 4 conos, 3 pelotas

**Tiempo:** 10 minutos

**Variantes:**

1. Con la pelota en el cordaje se empezará simultáneamente los 3 equipos haciendo relevos mientras hacen equilibrio con la pelota en el cordaje.

2. Toques con la palma se empezará simultáneamente los 3 equipos haciendo relevos mientras hacen toques con la palma de la raqueta sin que esta caiga-

3. Toques con la palma y el dorso se empezará simultáneamente los 3 equipos haciendo relevos mientras hace 1 toque con la palma de la raqueta y otro con el dorso hasta que se termine el relevo.

**- Normas/Reglas:**

1. Si se te cae la pelota vuelves a empezar
2. Si tocas o tiras un cono vuelves a empezar
3. Gana el equipo que llega conjuntamente
4. Si un equipo son menos participantes un miembro deberá salir en 2 ocasiones si son 1 menos
5. Se deberá salir cuando el compañero nos toque la mano, si alguien sale antes deberá volver a la salida y salir de nuevo

**- Nombre del juego:** Slalom



- **Material:** 15 conos, raquetas (1 por persona), un cubo de pelotas, 3 mini porterías

- **Tiempo:** 5 minutos

- **Variantes:**

1. Se trata de un juego donde se colocarán cada equipo y delante suya una fila de 5 conos respectivamente. Tendrán que ir sorteándolos en zig-zag y usando la raqueta como si fuera un stick de hockey conduciendo la pelota.

Al llegar al final de los 5 conos habrá una mini portería al final de cada fila donde tendrán que hacer un lanzamiento de hockey con la raqueta y meterla dentro de la portería.

Conseguirá un punto para su equipo el jugador que primero meta gol en la portería.

- **Normas/Reglas:**

1. Hay que esperar a que se dé la salida para empezar.

2. Hay que mantener la pelota pegada o muy cerca de la raqueta.