

PINFUVOTE→ **SMASHBALL**→ VOLEIBOL
UD VOLEIBOL

Objetivo	TAREAS	
conocer reglamento y aspectos fundamentales del deporte.	Cuestionario google forms. y/o MAPA	
conocer funcionamiento y vivenciar un club deportivo mediante roles y tareas específicas por rol.	Afiliación equipo: ficha de equipo . Registro de equipo/tareas por rol.	metodología MED Opción de cartas por logros (ambientación en Haikyu)
practicar situaciones modificadas de voleibol.	Progresión de ejercicios. (Tarea pendiente: recopilar recursos) voley-playa Campeonato.	
Conocer dónde se puede practicar voleibol en la localidad.	Documento¿? Genially escaparate deportivo	
Extra: practicar voleibol fuera del centro escolar (active hackings)	recopilar en Carpeta drive/padlet	
Listado de ejercicios	enlace	
Extra:	inglés: indicaciones y vocabulario específico en inglés. Mapa en inglés.	
Blog	smashball : haikyu voleibol	

SESIÓN	CLASE	CASA
0		presentación blog
1	manejo y hacer equipos	
2	1x0, 1+1	
3	1+1, 2+2	
4	1+1, 2+2→ 1x1, 2x2	
5	2x2→ ¿3x3, 4x4?	

6	amistosos	
7-8	campeonato	

Progresión asambleas por rol. en caso de profundizar en roles.

ROL	Tareas	Progresión asamblea
PRESIDENTE	- 1) Fomentar que todo el equipo ha realizado el cuestionario (actividad 1) - 1) información ficha de equipo y subir a moodle/carpeta/paddlet ficha de equipo. (actividad 2 moodle) - 2) registro de tareas (actividad 3 moodle) subir a moodle enlace compartido - 2→) comprobar estado tareas del resto de roles. - comunicación con profesor (vial mail) o presencial para dudas o incidencias del equipo.	
ENTRENADOR	Recopilar documento con entrenamientos (explicados o con enlace vídeos) 1) preparar sesión de entrenamientos con ejercicios para el aprendizaje técnico de pase de dedos. 2) toque de antebrazos. 3) Ciclo de juego 4) saque.	
PREPARADOR FÍSICO	- 1) preparar y realizar calentamientos según el método ameí en cada sesión presencial. - 2) (en adelante) preparar calentamiento específico (lista reproducción ud voleibol) Comunicación con entrenador.	
MARKETING	- 1) diseño de logo de equipo. 1) ayudar a la creación de avatares/emojis de los jugadores. - 2→) diseño de equipación	
UTILLERO	- encargado del material (red, balones, conos) en clase.	
ÁRBITRO	- estudiar y explicar el reglamento a compañeros en cada sesión. Elaborar listado con resumen y enlace con recursos a carpeta equipo. - diseñar reglamento para torneo y elaborar calendario de juego	
DJ	- seleccionar música (no sexista, violenta, machista, etc). Se podrá mandar por mensaje a mis30diarios@gmail.com con enlace de canción o añadir a lista spotify 3A ef ies luz del mar (cambiar letra según corresponda)	

