EFGAVIOTA · LIGAS MED

8 INTEGRANTES

Registro de roles del equipo

1.º y 2.º de ESO

Nombre del equipo _____ **Curso y grupo** _____

Unidad, juego o deporte _____ **Fecha del reparto** _____

Color del equipo: _____ **Segundo color:** ☐ **Blanco** ☐ **Negro**

Responsabilidad estable	Mis tareas principales	Nombre y apellidos
1. Capitanía y entrenamiento técnico-táctico	Recuerdo una mejora técnica o táctica trabajada en clase, guío su práctica, organizo los cambios y hablo con respeto en nombre del equipo.	
2. Preparación física y calentamiento de activación	Guío el calentamiento de activación que hemos aprendido. Explico los ejercicios, doy ejemplo y compruebo que todo el equipo entiende qué hacer.	
3. Material y montaje	Compruebo y reparto el material. Si falta la camiseta del color acordado, cojo los petos. Ayudo a preparar el campo y coordino la recogida.	
4. Arbitraje y reglamento	Repaso las reglas de clase y las señales. Resuelvo dudas sencillas y, cuando me toca arbitrar, decido con imparcialidad y pido ayuda si la necesito.	
5. Mesa: tiempo, marcador y acta	Preparo cronómetro y acta. Controlo el tiempo, anoto el marcador y confirmo el resultado con el arbitraje y los dos equipos antes de entregar la hoja.	
6. Identidad y ambientación DJ	Coordino nombre, colores, escudo e himno acordados por todos. Traigo el altavoz del equipo o compruebo quién lo lleva; preparo el audio cuando jugamos.	
7. Apoyo arbitral y organización	Aprendo las señales y ayudo a preparar el campo. Al organizar, realizo la tarea concreta de arbitraje, mesa o material que me asigne el profesor.	
8. Convivencia e inclusión	Ayudo a que todos participen y se escuchen. Recuerdo los acuerdos y aviso al profesor si hay una falta de respeto o un problema que no podemos resolver.	

Cambio de responsable validado por el profesor

Fecha _____ Rol _____ Nueva persona _____

Todo el mundo juega. Al organizar se asigna una tarea concreta por campo. El rol estable se mantiene y hace falta un árbitro distinto por partido simultáneo.

Altavoz propio del equipo. Si combinas mesa y DJ, al organizar atiendes la mesa; ese turno no tienes que poner música.

Colores: elegid exactamente dos; el segundo es blanco o negro, solo uno. Una persona por fila; cada responsable coordina y el equipo ayuda.