

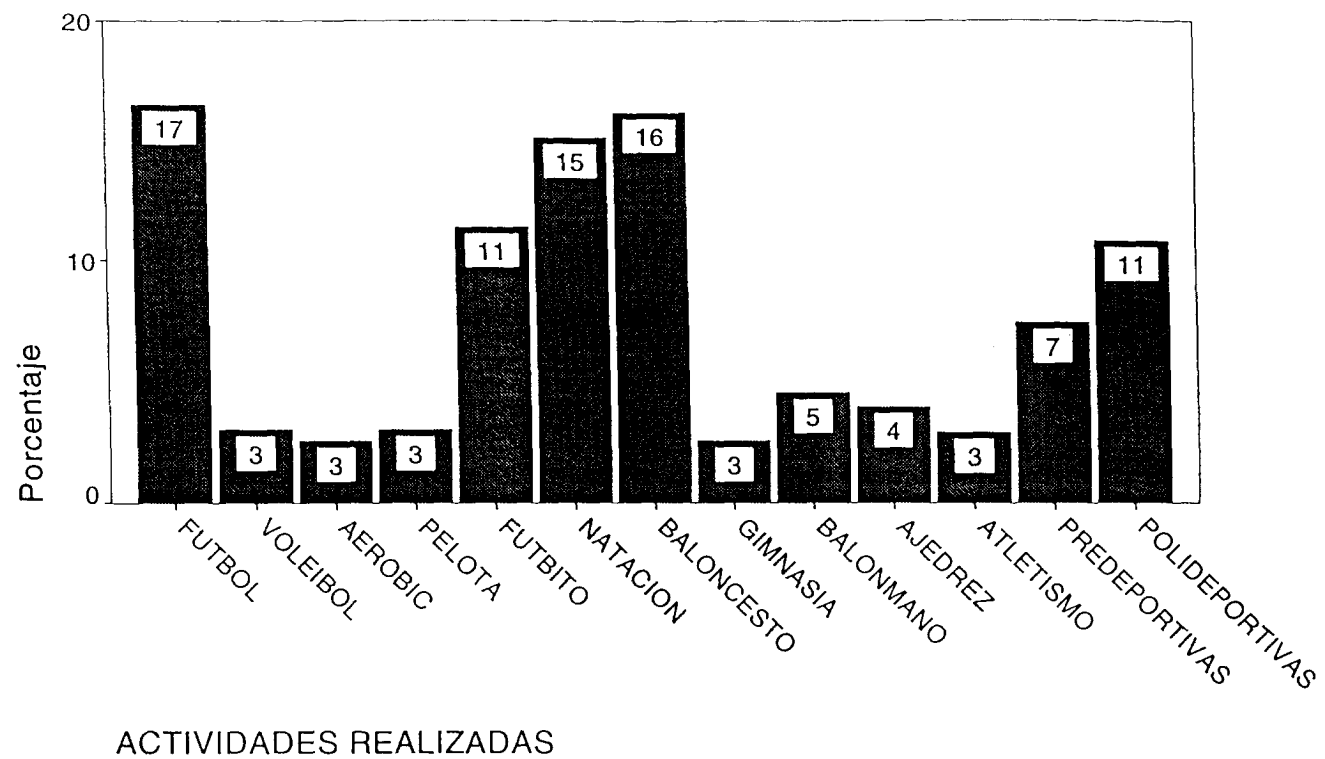
JUEGOS DEPORTIVOS EDUCATIVOS

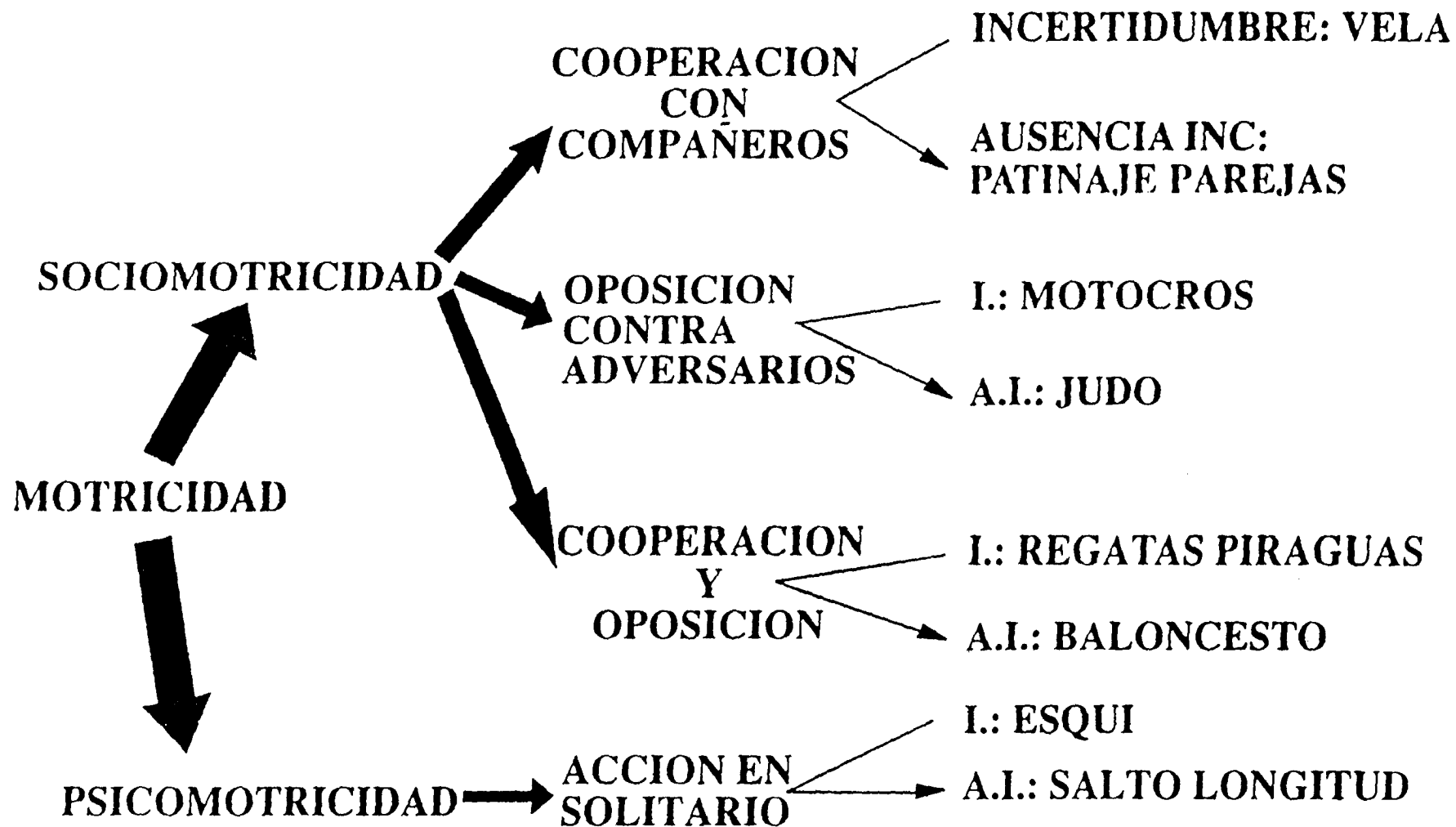
Joseba Etxebeste

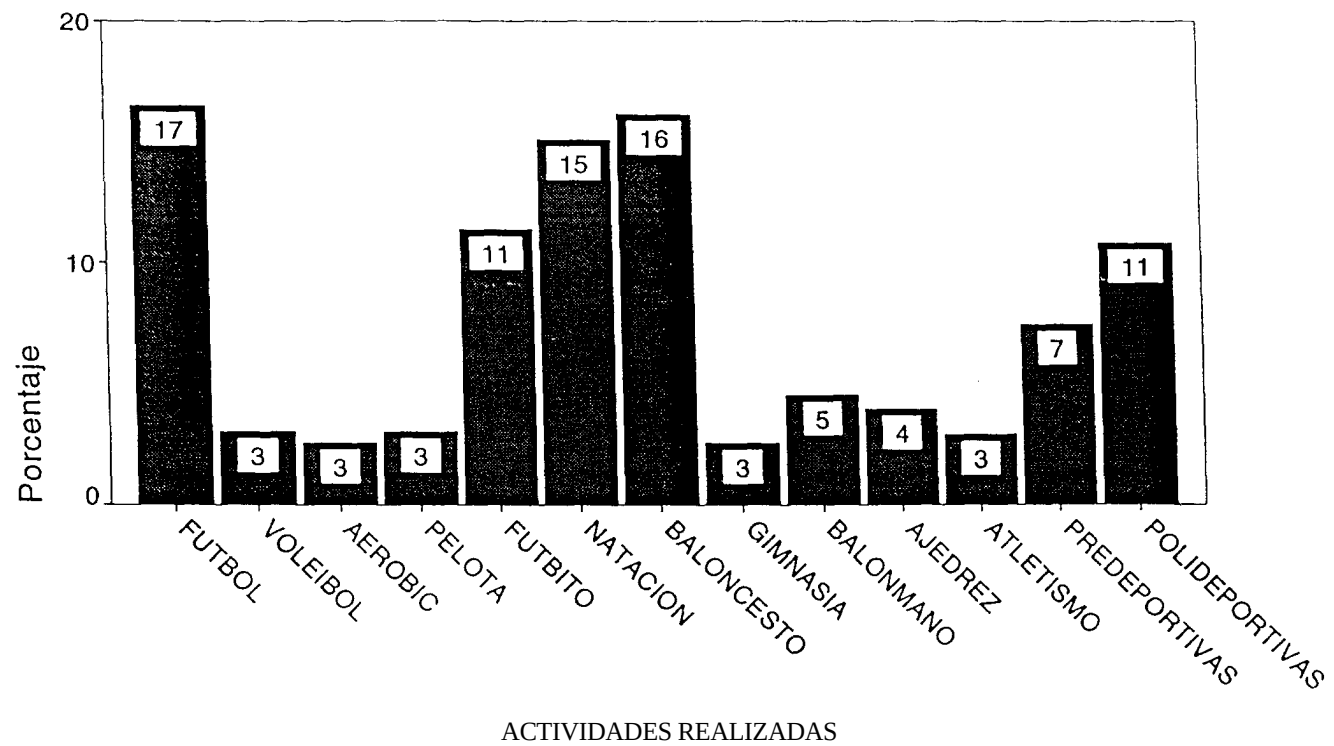
OBJETIVOS EDUCATIVOS

- EDUCACION INTEGRAL
- SOLIDARIDAD
- COEDUCACION
- ECOLOGIA
- CULTURA VASCA

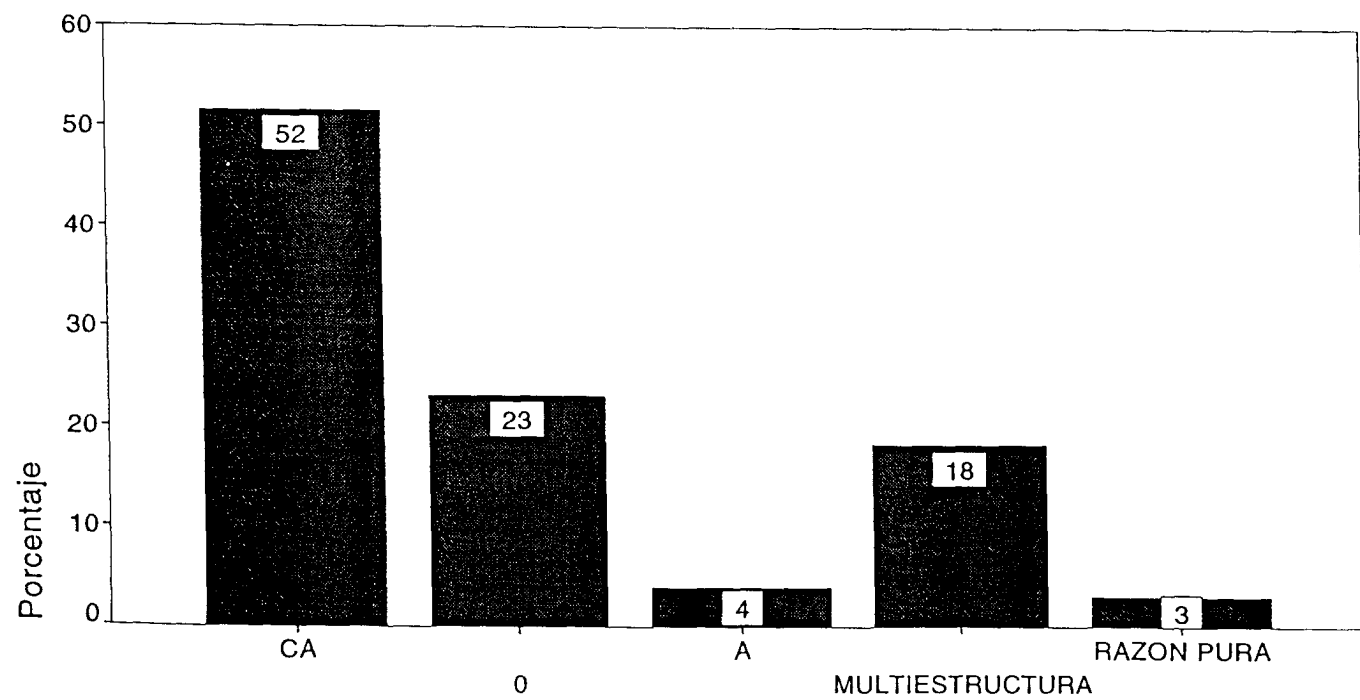
Gráfica de barras







Gráfica de barras



EDUCACION INTEGRAL

La actividad deportiva no es el cuerpo mientras que el aula es la clase.

Implica el desarrollo de la personalidad del individuo en el campo de la acción motriz.

Ocho campos a desarrollar en funcion de la ausencia o presencia de los siguientes elementos: COMPAÑEROS, ADVERSARIOS E INCERTIDUMBRE.

¿MULTIDEPORTE?

Del objetivo al contenido

	0	I	C	A	CI	AI	CA	CAI
Int	x	x	x	x	x	x	x	
sol			X		X			
Co	x	x	x	x	x	x	x	x
Ec		x			x	x		x
Va	x	x	x	x	x	x	x	

SOLIDARIDAD

CATEGORIAS COMPAÑEROS Y COMPAÑEROS,
INCERTIDUMBRE.

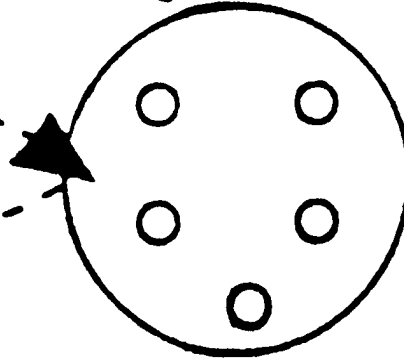
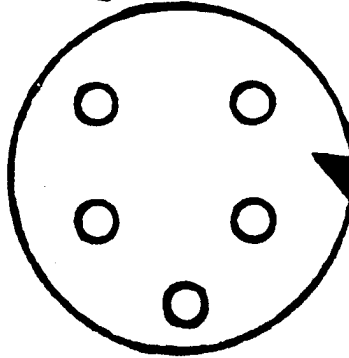
DEPORTE, VICTORIA, SELECCION

RESPECTO REGLA.

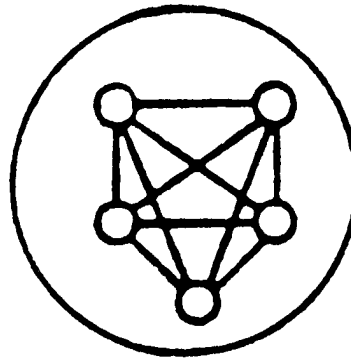
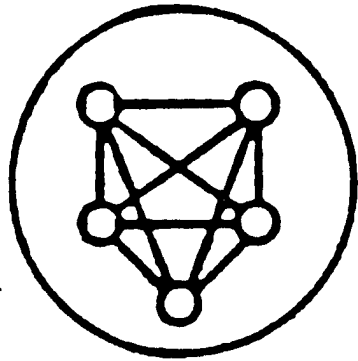
JUEGO DESDRAMATIZACION FRACASO

EQUIPO A

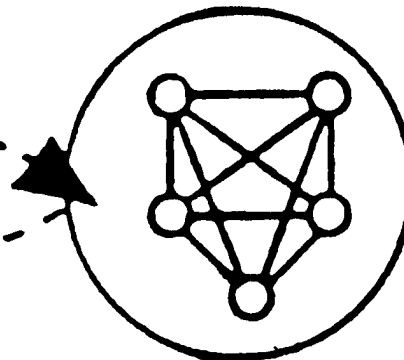
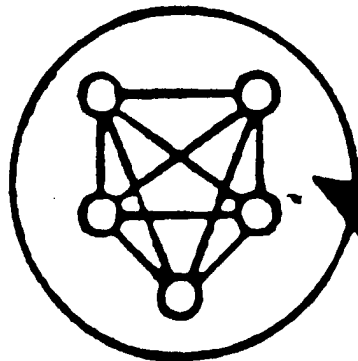
EQUIPO B



BALONCESTO



LOS 1º PASES



EL MARRO

JUEGO Y DEPORTE

JUEGO,
EXCLUSIVO Y
AMBIVALENTE
ESTABLE E
INESTABLE
EXISTO SIN/CON
MEMORIA

DEPORTE
EXCLUSIVO

ESTABLE

EXITO CON
MEMORIA

COEDUCACION

DEPORTES POR GENEROS: gim. ritmica, futbol ...

EQUIPOS POR GENEROS. Masculino, femenino.

Integrar una practica comun sin carga de genero.

ECOLOGIA

DEPORTES CON INCERTIDUMBRE
DEPORTES DE ASFALTO.

CULTURA VASCA

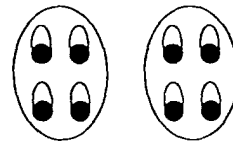
DEPORTE INTERNACIONAL
JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES

- STRUCTUM La structure de relation parmi les joueurs. 11 montre les différentes structures du réseau de communication motrice. Nous verrons à continuations les structures plus typiques pour chaque catégorie.

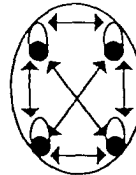
1- En isolé: 11 n'y a pas d'interaction motrice parmi les joueurs. Mais il peut avoir une relation indirecte par le score, bien elle soit fournie par une équipe de concurrents ou une équipe de score.



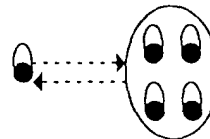
2- Equipes de score. 11 y aura deux ou plusieurs équipes sans interaction motrice directe mais avec interaction indirecte par le score.



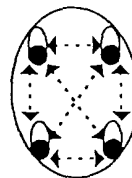
3-Cooperatif. il est une équipe avec interaction de coopération directe entre les joueurs.



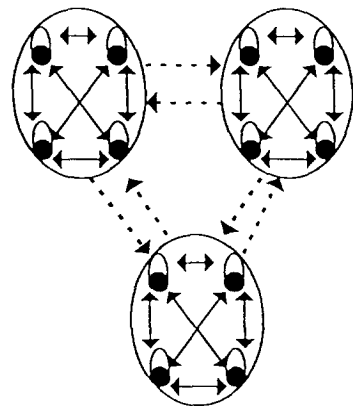
4-Un contre tous: 11 y a un joueur avec relation d'opposition avec tous les autres joueurs. Ces derniers joueurs peuvent être constitués comme équipe de score ou pas.



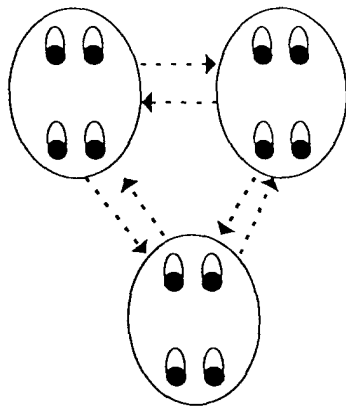
5-Chacun pour soi: 11 y a toujours une relation d'opposition entre tous les joueurs.



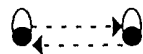
6-Tous contre tous par équipes: 11 y a plusicurs équipes solidaires opposées entre eux une interaction inotrice directe.



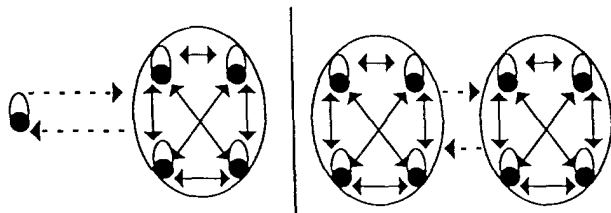
7- Tous contre tous par équipes de score: 11 y a plusícurs équipes de score opposées entre eux par une interaction motrice directe.



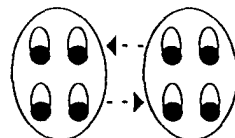
7- Duel individuel : il y a deux joueurs avec une interaction motrice directe d'opposition.



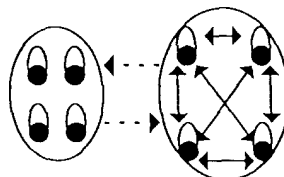
8-Duel d'équipes: 11 y a deux équipes solidaires opposées entre eux par une interaction motrice directe.



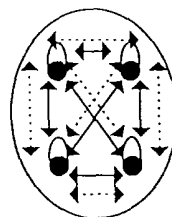
9-Duel d'équipes de score: 11 y a deux équipes de score opposé entre eux par une interaction motrice directe.



10- Une équipe contre tous les autres: 11 y aura une équipe solidaire contre tous les autres, bien ils soient constitués en équipes de score ou pas.



11- Ambivalent: il n'y a pas d'équipes fixes ni prédéterminées et il y a toujours une relation paradoxale.



12-Autres: tous les réseaux non classés dans les catégories décrites seront classés dans ce groupe.

ATTENTION: les jeux convergents (eux avec un changement du RCM prévu par la règle et un rôle absorbant) seront classés en fonction du développement du réseau sortis des changements de rôles.