

A NOSA

“COOPERATION LEAGUE”



QUE SIGNIFICA?

EDUCAR:

NO DEPORTE,
POLO DEPORTE,
E
PARA O DEPORTE

É dizer,
SER **DEPORTISTAS**

QUE SIGNIFICA **SER DEPORTISTAS?**

COMPETENTES, CULTOS E ENTUSIASTAS



A TÉCNICA:

Ter as **habilidades motrices** suficientes para poder xogar.

A TÁCTICA:

Comprender a **táctica** dos xogos.



VALORES DEPORTE:

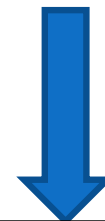
Saber **distinguir** entre as **boas** e as malas **prácticas deportivas**.

REGRAS:

Coñecelas ben e comprendelas.

RITUAIS DO DEPORTE:

Coñecelos e respectalos.

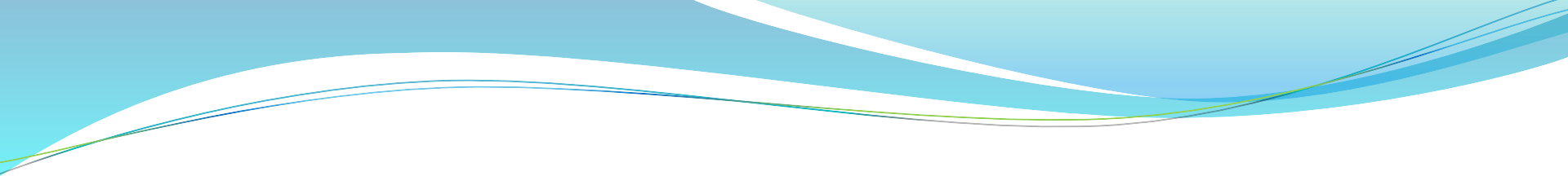


PÚBLICO DEPORTIVO:

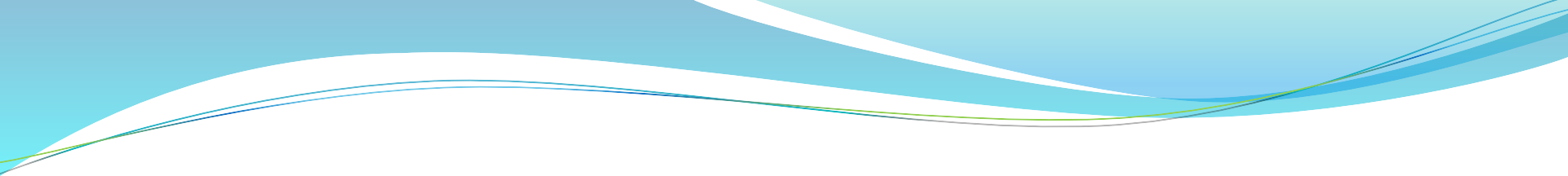
Saber estar en calquera competición

COÑECER OUTROS LADOS DO DEPORTE:

adestradora, árbitro, encargada de campo, delegada...



**COMO
IMOS
CONSEGUILO?**



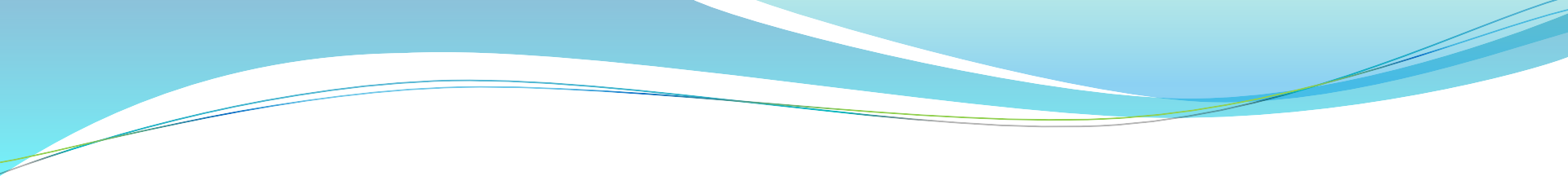
Tentando facer
a vosa **experiencia** no deporte,
MÁIS REAL
dentro das clases
de **EDUCACIÓN FÍSICA.**



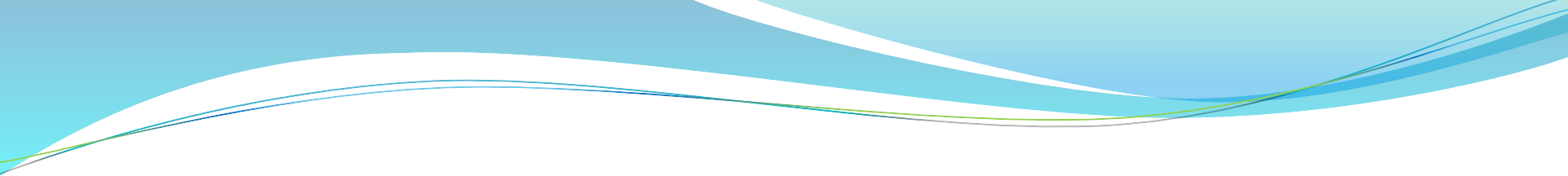
COMO?

Facendo
unha pequena
competición-liga cooperativa
dentro das clases de E.F.

**A NOSA
“COOPERATION LEAGUE”**



**ALGUNHAS IDEAS
PARA COMEZAR...**



Utilizaremos o aprendizaxe cooperativo:

“CO E PARA O EQUIPO”

“Todas somos necesarias e importantes”

**O importante é o equipo,
non as individualidades.**

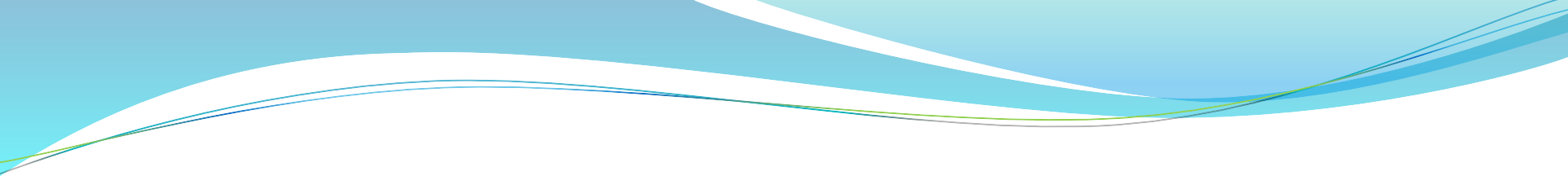
HAI QUE ENTENDER...

Para que xogamos?

Sabemos xogar?

*Por que facemos as cousas
dun xeito e non doutro?*

Sabemos que é o que temos que mellorar?
E como podemos facelo?



QUE IMOS FACER?

SESIONS

2 1/2 sesiones
coñecimientos
previos

4 sesiones
PRETEMPADA

24

1 sesión
explicación

1 sesión
formación
equipos

**SESIONS
DE
PRÁCTICA
6**

← ALTERNANDO →

**SESIONS
DE
PARTIDO
6**

3 sesiones
reto final

1 sesión
avaliación

1 sesión
gala final

ORGANIZACIÓN DA CLASE

EQUIPOS

- 3 Equipos por clase
- Equilibrados e mixtos
- Entre 8 e 9 xogadores/as

CADA
EQUIPO

TEN



UN
CAPITÁN



ELIXIDO/A
POLO/A
PROFE

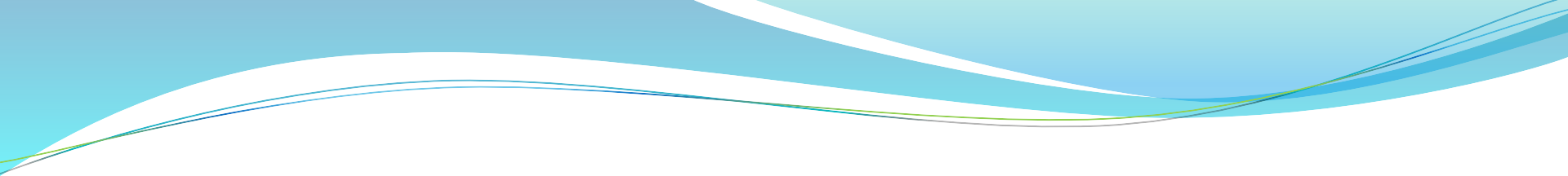
ORGANIZAÇÃO INTERNA DO EQUIPO

NOME
BANDEIRA
BERRO ÁNIMO
VESTIMENTA
BANDEIROLA
TROFEO

E Q U I P O

ELECCIÓN DOS ROLES

ÁRBITROS
ANOTADORA
CRONOMETADOR
ENCARGADA DO
MATERIAL



FUNCIONES DE CADA ROL

CAPITÁNS

- **ELIXEN** aos membros dos seus equipos.
- Terán en conta que sexan **MIXTOS e EQUILIBRADOS**.
- **ENTRENAN** e **ANIMAN** aos compañeiros/as.
- **Representan** ao equipo.
- **FALA** cos árbitros e os outros capitáns.
- É **EXEMPLO** de xogo limpo (concede 2 puntos: fair play, xogo en equipo)

ÁRBITROS

- **COÑECE AS REGRAS** perfectamente e as fai cumprir nos partidos.
- É o encargado de **EXPLICARLLES** as regras aos seus compañeiros/as.
- Toma as **DECISIÓNS** que considere e **NON PODE SER CUESTIONADO.**
- **RITOS INICIAIS AO PRINCIPIO DO PARTIDO:** reunir aos capitáns, botar á sortes, que se saúden os xogadores, intercambio de bandeirolas...
- **XÚNTASE CO OUTRO ÁRBITRO** para tomar decisións durante os partidos.
- **ESCOITA aos capitáns** cando soliciten falar con eles (máximo dúas veces por equipo e partido). **SÓ OS CAPITÁNS PODEN FALAR CON ELES.**

ANOTADORA E CRONOMETRADORA

- Cubre a **FICHA DE ADESTRAMENTO** do seu equipo o día de práctica, **ao principio e ao final do adestramento**.
- Cubre a **ACTA** do partido que lle toca ao seu equipo arbitrar.
- Apunta nela as tarxetas, os posibles cambios e acordos dos capitáns.
- Controla o **tempo** nos **partidos**.
- Este rol, **rota** entre os integrantes do equipo.

ENCARGADA DO MATERIAL

- **Saca, coloca e recolhe** o material necesario para os adestramentos.
- **Marca o campo** de xogo nos días de partido. E o recolle ao final do mesmo.
- **Recoloca**, durante o partido, o material descolocado.
- Este rol, **rota** entre os integrantes do equipo.

XORNALISTA

- **Toma nota** nos adestramentos do que vai pasando.
- Fai gañar **1 punto extra** ao seu equipo, se entrega unha crónica do adestramento ou partido **na clase seguinte**.
- Este rol, **rota** entre os integrantes do equipo.

XOGADOR OU XOGADORA

- **Escoita ao capitán** e respecta o quenda de palabra.
- **Esfórzase** nos adestramentos e tamén nos partidos.
- Debe **respectar as regras e aos rivais**.
- Debe **xogar seriamente e con deportividade**.
- **Da a man** aos opoñentes antes e despois do partido.
- **NON PODE FALAR CO ÁRBITRO**, para iso ten ao seu capitán.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

En cada partido pódense conseguir
entre 1 y 9 PUNTOS

➤ Por **PARTIDO**: 3-gañado, 2-empatado, 1-perdido

➤ Por **VESTIMENTA**: 1 punto.

➤ Por **“BERRO DE ÁNIMO”**: 1 punto.

➤ Por **BANDEIROLA DE AGASALLO**: 1 punto.

➤ Por **presentar BANDEIRA**: 1 punto.

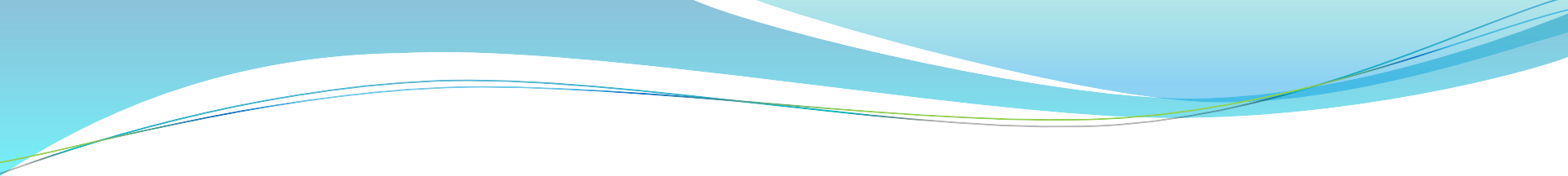
➤ Por **“FAIR PLAY”**: 1 punto.

➤ Por **“XOGO EN EQUIPO”**: 1 punto.

(Estes dous últimos puntos pode concederllos o capitán do equipo que arbitra)

➤ **10 PUNTOS EXTRA** por entregar un **TROFEO** construído por vós.

➤ Por **CRÓNICA DEPORTIVA** de adestramento e partido: **1 PUNTO EXTRA**



E PARA REMATAR...

GALA FINAL

Cada xogador pode e debe outorgar os seguintes premios:

A. EQUIPO PROPIO:

1. Mellor animador/a
2. Máis deportivo/a
3. Mellor xogador/a

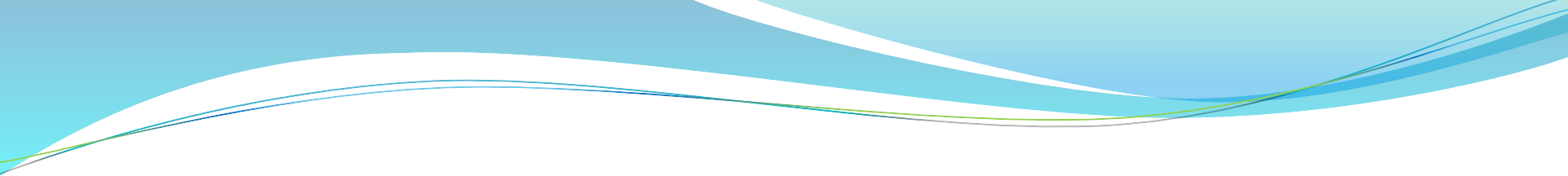
B. RESTO DOS EQUIPOS:

1. Mellor animador/a
2. Máis deportivo/a
3. Mellor xogador/a
4. Mellor capitán/a

Cada equipo pode construír un **trofeo**, con calquera material, e poder conseguir **10 puntos extra**.

Debe entregarse antes de rematar a competición.

Os trofeos entregados serán os que se dean aos equipos na gala final. Serán elixidos por orde de clasificación.



**MOITAS GRAZAS
POLA VOSA
ATENCIÓN**