

APRENDIENDO A JUGAR

básquetbol



EN LA ESCUELA



¿Qué es
el pivoteo,
profe?



Autor: Walter Kraft

Educación General Básica



Copyright



Con la compra
de este libro
muchas personas
conservan su
fuente de trabajo.

NO FOTOCOPIAR
NO FOTOCOPIAR

Autor: _____ Prof. Walter Kraft.

Idea: _____ Prof. Dora A. Franchina.

Diagramación: _____ Prof. Dora A. Franchina / Daniel Ayala.

Ilustraciones: _____ Selene.

Armado: _____ Martín M. Orosco Bonelli.

Impreso en Argentina - Printed in Argentina.

Queda hecho el depósito que previene la Ley 11.723 - Copyright by Editorial Stadium S.R.L.

Av. Independencia 3124 - 1225 - Buenos Aires - Argentina

4931-4291 4931-1180

I.S.B.N. 950-531-162-1

Este libro no puede reproducirse, total o parcialmente, por ningún método gráfico, electrónico o mecánico, incluyendo los sistemas de fotocopia, registro magnetofónico, o de alimentación de datos, sin expreso consentimiento del editor.



HORARIOS DE EDUCACIÓN FÍSICA

GRUPO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
	de:	de:	de:	de:	de:
	a:	a:	a:	a:	a:

APRENDIENDO A JUGAR

básquetbol

EN LA ESCUELA



Categorías

Pre-Mini: hasta 10 años.

Mini: 11 y 12 años.

Infantiles: 13 y 14 años.

Educación



General

Básica



ZXRD-K8W-DHKZ

1

d material

¡Hola! ¿Cómo estás?

Te quiero contar que la idea de este libro surgió de la necesidad de crear un material nuevo para el conocimiento de este deporte en la E.G.B.; el mismo es un aporte ameno y divertido a través del dibujo y la reflexión.

Así fue como la Editorial Stadium nos abrió las puertas para esta nueva propuesta, el profesor Walter Kraft interpretó las reglas del juego de acuerdo con las necesidades de profesores y alumnos involucrados en estos niveles, Selene los materializó en sus dibujos y yo concreté una idea.

Te saludo con el deseo de que este libro te resulte útil; si sos profesor, para enseñar y si sos alumno, para aprender el deporte.

Profesora Dora Alicia Franchina

Hay quienes suponen que el básquetbol es difícil de jugar, que tiene reglas complicadas y que se hace costoso conseguir y colocar los aros.

La propuesta que me realizó la profesora Dora Alicia Franchina me permite demostrar que para iniciarse en el básquetbol sólo hacen falta un poco de ingenio y muchas ganas.

Preparáte para empezar a descubrir sus reglas, su historia y algunas propuestas para enseñarlo y aprender.

Profesor Walter Kraft



*Para Julieta, que
como a todos los
chicos lo que más le
gusta es jugar.*

La primera clave es generar las condiciones para poder jugar.

Los chicos cuando no tienen con que jugar abollan un papel o una lata y se ponen a patear. ¿Qué pasaría si tuvieran una pelota y un aro?

ÍNDICE

➤ <u>¿Qué es el básquetbol?</u>	4
➤ <u>Los jugadores</u>	5
➤ <u>La pelota</u>	7
➤ <u>La cancha</u>	8
➤ <u>El aro y el tablero</u>	11
➤ <u>¿Cómo se puede jugar?</u>	14
➤ <u>El gol</u>	18
➤ <u>El lanzamiento libre</u>	18
➤ <u>La duración del partido</u>	20
➤ <u>Las reglas de los segundos</u>	21
➤ <u>Comportamiento con el rival</u>	23
➤ <u>El salto</u>	25
➤ <u>El saque de banda</u>	26
➤ <u>Los jueces y sus colaboradores</u>	27
➤ <u>El Mini Básquet</u>	30
➤ <u>Y... se terminó el libro</u>	32



No se puede disfrutar lo que no se conoce ni elegir lo que no se disfruta. El básquet me brindó placer, me enseñó a superar dificultades, me dió amigos, me enseñó a trabajar en equipo y me acercó a la que hoy es mi profesión. Te invito a conocerlo un poco más.

Walter

¿Qué es el básquetbol?

El básquet es un deporte de conjunto y oposición, se enfrentan dos equipos que intentan encestar en un aro defendido por el adversario. Ganará el equipo que sume más puntos.

¿Parece fácil no?

Así nació el juego pero fue necesario, como en toda actividad organizada, acordar algunas reglas.

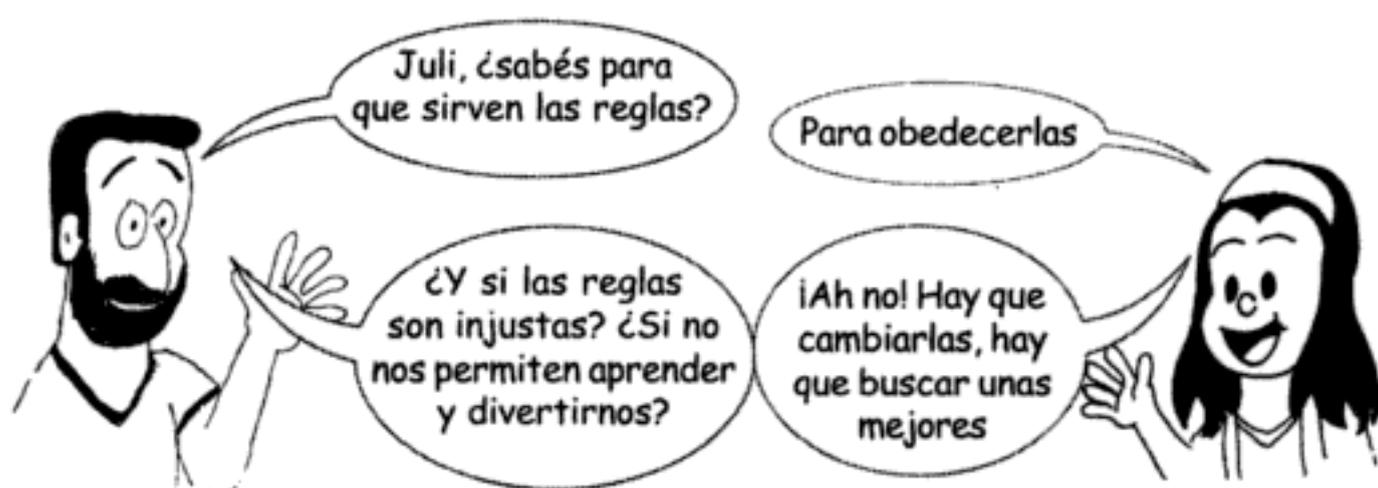
Las reglas

El básquetbol nació como necesidad, el decano de la Universidad de Springfield (sí, como la ciudad de *Los Simpsons*) le encargó a J. Naismith la creación de un deporte de conjunto para los meses de invierno, quería mantener activos a los estudiantes. Naismith que era profesor de Educación Física, presentó esta propuesta que desde diciembre de 1891 no para de crecer; ese crecimiento, entre otras cosas, se debe a la búsqueda constante de mejorar las reglas, en función de la dinámica del juego.

Las técnicas, tácticas y estrategias cambiaron junto con las reglas, siempre aprendiendo de la experiencia anterior. **A nuevos problemas, nuevas respuestas.**

Les propongo respetar esta historia adaptando las reglas y creando las condiciones que permitan disfrutar del juego y aprender.

Para esto hay que estar muy atento y presentar reglas y condiciones de juego **que sean motivadoras; si son muy fáciles aburren, si son muy difíciles frustran.**



Las reglas son una necesidad que tenemos los grupos y comunidades, permite que nos organicemos y mejoremos nuestra calidad de vida. Están a nuestro servicio y no para someternos.

Los jugadores

Un equipo está compuesto por 12 jugadores...



... mientras 5 juegan... El resto espera para ingresar.

¿Profe, los jugadores que esperan entrar son los suplentes?

En el básquet no hay suplentes fijos. Los jugadores pueden entrar y salir todas las veces que sea necesario para el equipo.



Cuando James Naismith inventó el básquetbol llegaron a jugar 58 jugadores al mismo tiempo. Recién en 1900 se limitó a 5 *versus* 5.

Los cambios

- Cada jugador puede entrar y salir ilimitada cantidad de veces.
- El juez es el que autoriza los cambios.

Los cambios

¿Cómo debemos realizar los cambios profe?



- 1- El jugador que va a solicitar el cambio se presenta a la mesa de control.
- 2- El cronometrista avisa a los jueces del cambio solicitado en el momento que el juego está detenido. Ej.: Saltos, lanzamientos libres, pedido de tiempo muerto.
- 3- El juez autoriza el cambio y se reinicia el juego.



Nota: - Se permite el cambio en el caso que el jugador esté lesionado.

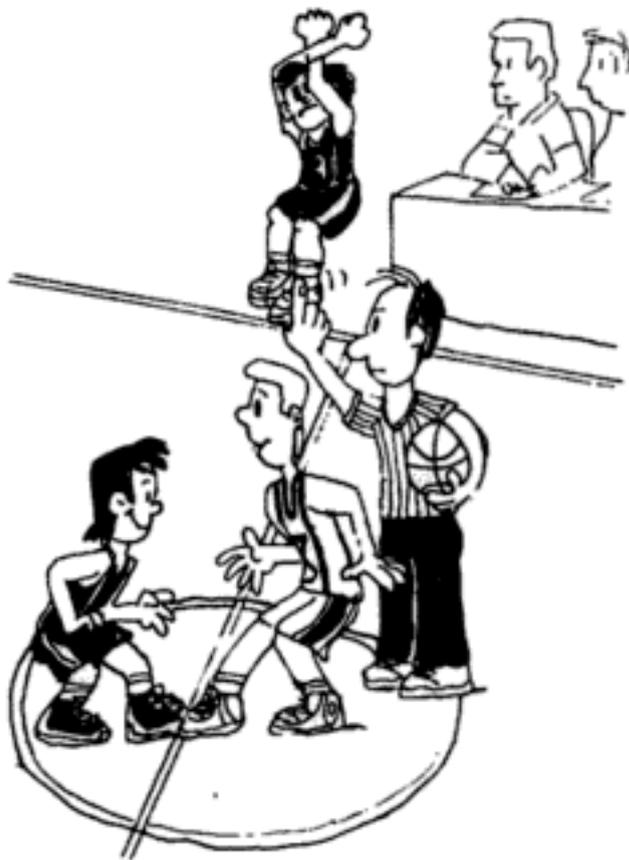
- Luego de un gol no se detiene el juego, por lo tanto no pueden realizarse cambios.

- Se permite solicitar cambios al equipo que debe realizar un saque de banda. De hacerlo el rival también tiene derecho.

¡ATENCIÓN!

No podrán realizar cambios los jugadores que:

- Estén participando de un salto.
- Estén realizando un tiro libre (si encesta el último tiro el juez podrá habilitar el cambio).



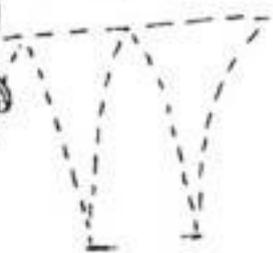
La pelota

Existe una gran variedad de pelotas, si no conseguís una de básquet elegí una que reúna las siguientes condiciones:

- Mida entre 70 y 80 cm de circunferencia.
- Pese entre 500 y 700 grs.



- Rebote en forma homogénea.



- Rebote sin impulso alrededor del 75% de la altura original.

La pelota no debe convertirse en un problema a resolver.

Evitar las pelotas



Muy chicas



Muy grandes o pesadas



Muy livianas



Sin forma redondeada

Pre mini

N° 5

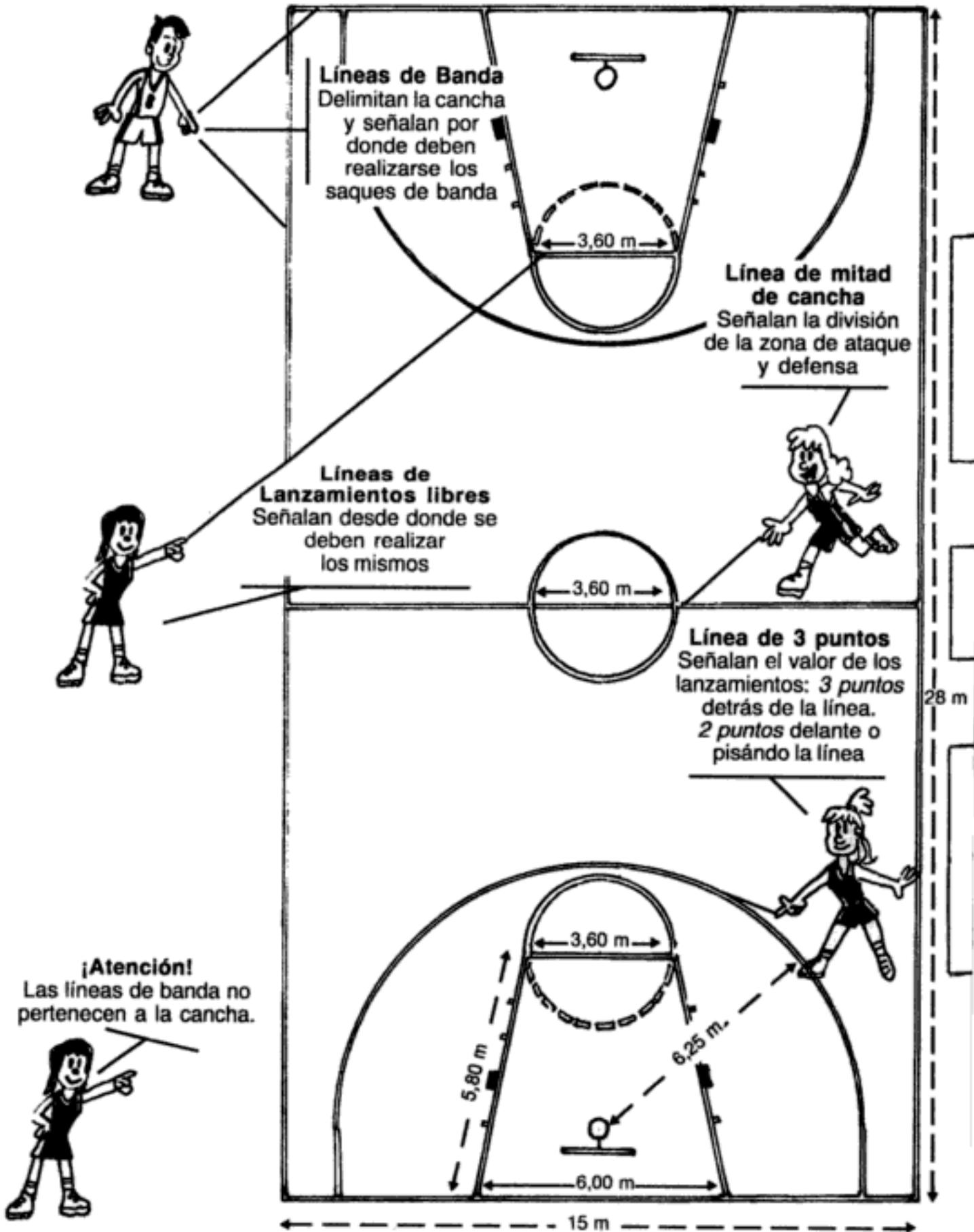
Mini

N° 5

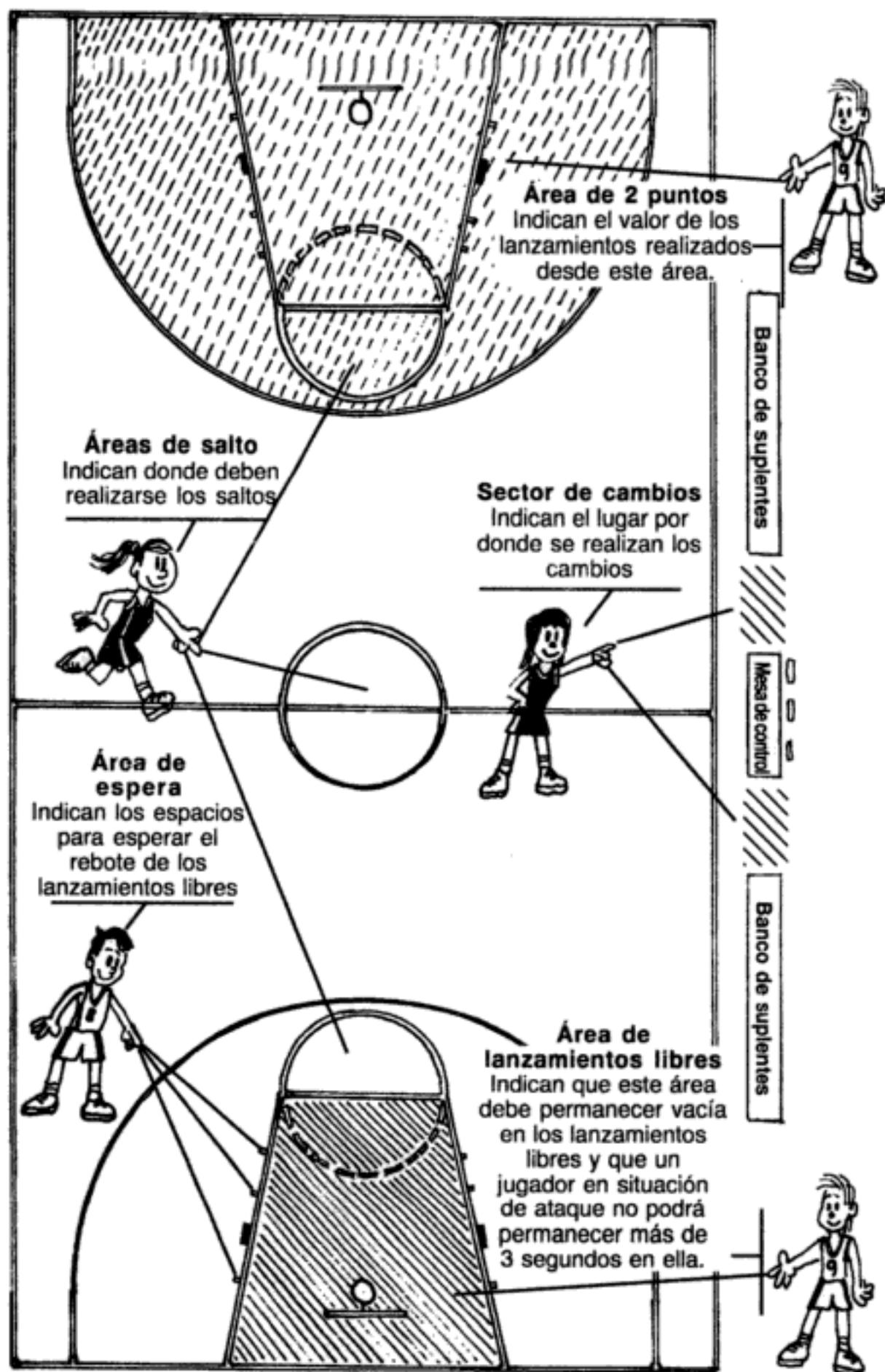
Infantiles

N° 7

La cancha: Líneas



La cancha: Áreas



La cancha

Tener presente que en la escuela.



Si... reducimos el terreno de juego, participarán más chicos y el esfuerzo físico será más acorde a su edad.



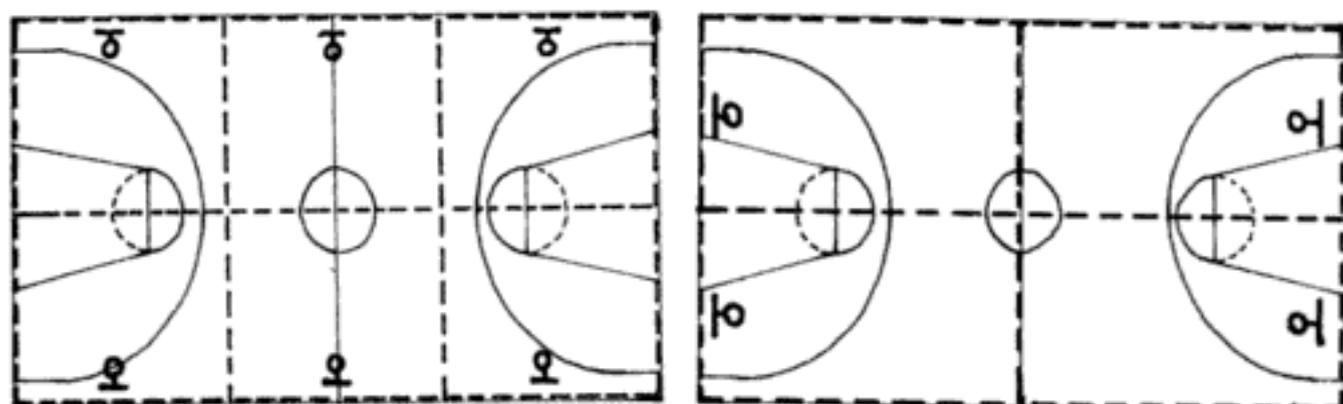
Partidos en Media Cancha

Se puede jugar en la mitad de cancha, dirigiéndose hasta un sector preestablecido al recuperar la pelota. Para poder atacar.



Si... reducimos la cantidad de jugadores, 1 vs 1, 2 vs 2 ó 3 vs 3, nuestros alumnos tendrán más oportunidades para ejercitar las técnicas y las tácticas.

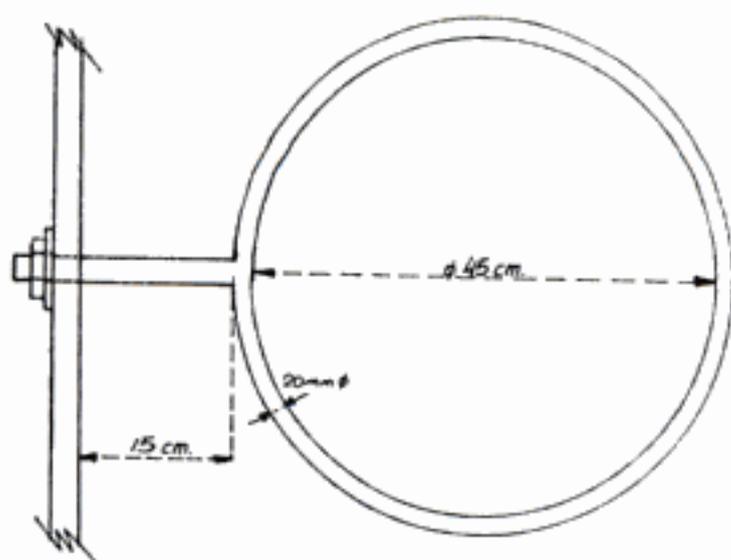
¡Otras formas de organizar el espacio!



Si... nuestros alumnos son protagonistas se divertirán y aprenderán más.

El aro y los tableros

Los aros están ubicados a 3,05 mts del piso, separados 15 cm del tablero, tienen 45 cm de diámetro y de ellos cuelga una red de 40 cm de largo.



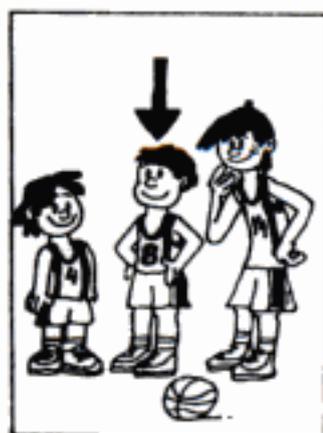
La circunferencia de los aros no se reduce en ninguna categoría.

En minibásquetbol el aro se ubica a 2,60 mts. del piso.



Hacia 1891 los primeros aros fueron canastos de melocotones, luego se usaron redes cerradas, para sacar la pelota el juez utilizaba una escalera doble en medio de una gran ceremonia. En 1900 cuando aumentó la cantidad de goles se decidió abrir la parte inferior dinamizando el juego.

¿Cómo adaptar los aros a la altura de nuestros alumnos?



Elegir uno de nuestros alumnos cuya altura representa la altura promedio del grupo.



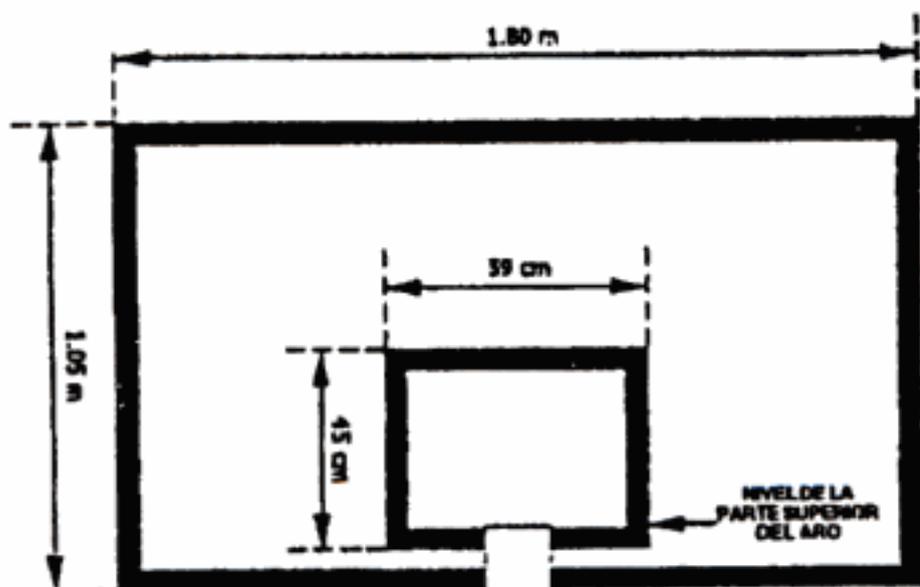
Pedirle que apoye un brazo extendido en una pared (sus pies deben estar bien apoyados).



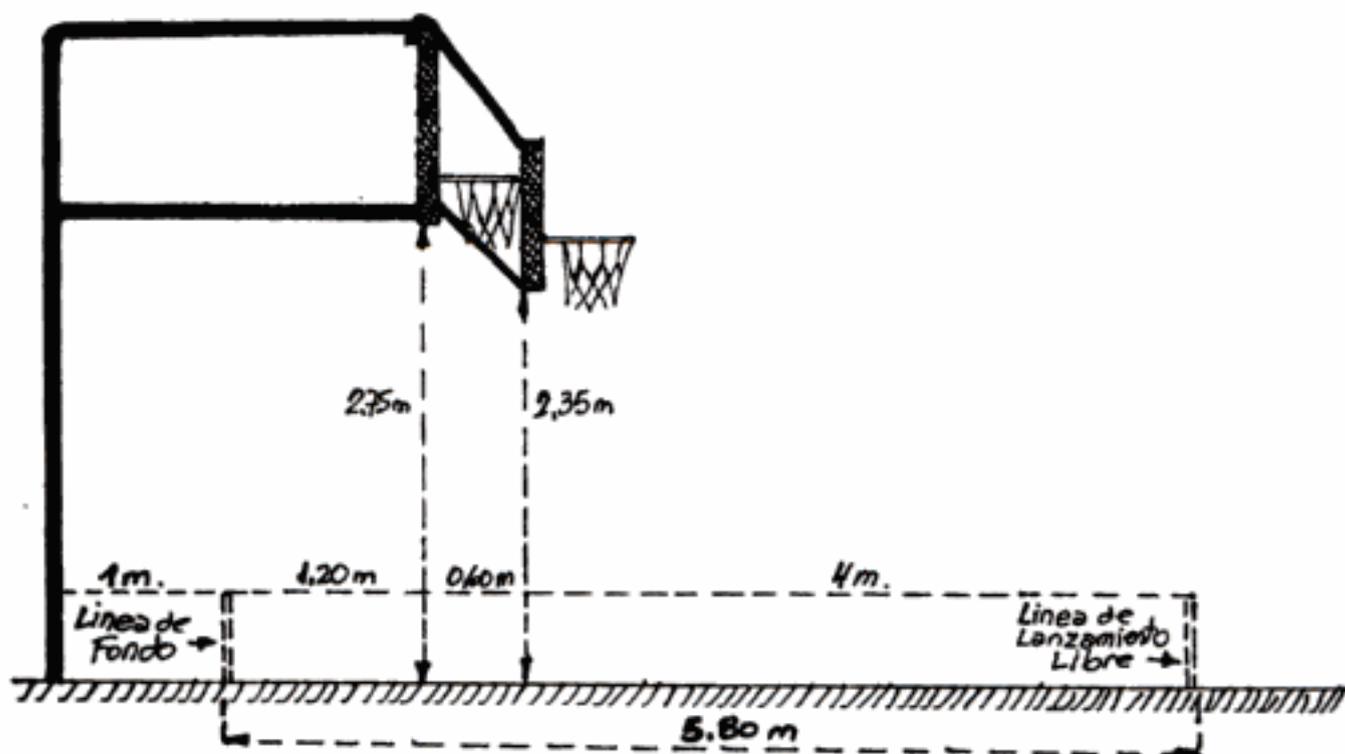
Marcar 60 cm desde la altura que alcanzó.

El aro y los tableros

Los tableros estarán ubicados a 1,20 mts de la línea de fondo, su parte inferior a 2,75 mts del piso, miden 1,80 mts por 1,05 mts y en su interior presentan un rectángulo pintado de 59 cm por 45 cm, la línea inferior del mismo se une con el aro.

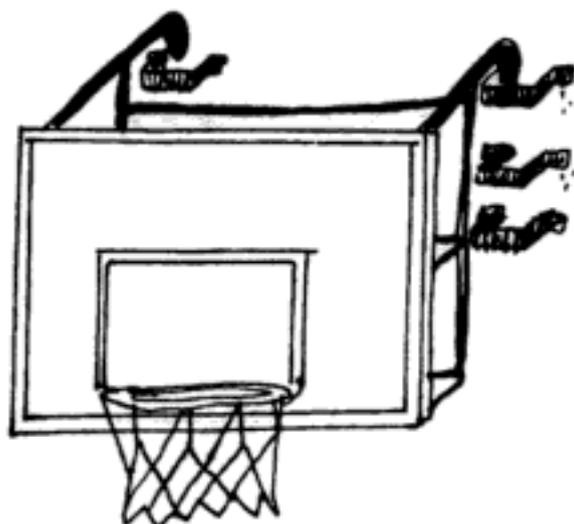


En minibásquetbol los tableros estarán ubicados a 1,80 mts de la línea de fondo, su parte inferior a 2,35 mts del piso, miden 1,20 mts por 0,90 mts. El rectángulo interno no varía.



Hasta 1906 no se utilizaban los tableros, su incorporación dio lugar al desarrollo de la técnica de rebote y bloqueo defensivo. Además muchos jugadores aprendieron a utilizarlo para mejorar su efectividad.

El aro y los tableros



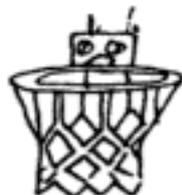
Los tableros y aros de Mini suelen ser desmontables, si conseguís de este tipo, te sugiero que coloques soportes a distinta altura y los cuelgues según el objetivo que persigas. Recordá: siempre es preferible separar los aros de la pared, evita algunos riesgos



Es probable que tardes un tiempo en conseguir este tipo de tableros, esto no debe detenerte, te presento algunas variantes de iniciación, agregá las que se te ocurran.



Podés usar los aros de cestoball



Colgar aros



Podés poner señales en la pared



Podés colgar distintos elementos (Aros, pelotas)



Tachos y cubiertas ¿Por qué no?

¿Cómo se puede jugar?

Se puede:

Jugar la pelota con las manos.



• Pasar y recibir.



• Picar o botar.



• Lanzar al aro.



• Picar la pelota en diferentes direcciones.



Nota: No se cobra falta si el jugador toca la pelota con otra parte del cuerpo sin intención.

Un jugador puede:



pivotear

El pivoteo le permite al jugador que tiene la pelota desplazar un pie, sin ser contado como pasos, mientras el otro permanece en contacto con el piso.
¡El pie de pivot no puede ser desplazado ni levantado!

¿Cómo se puede jugar?

Un jugador puede:

quitar

Un defensor podrá quitar la pelota de las manos de su rival o mientras la está picando, para recuperarla.



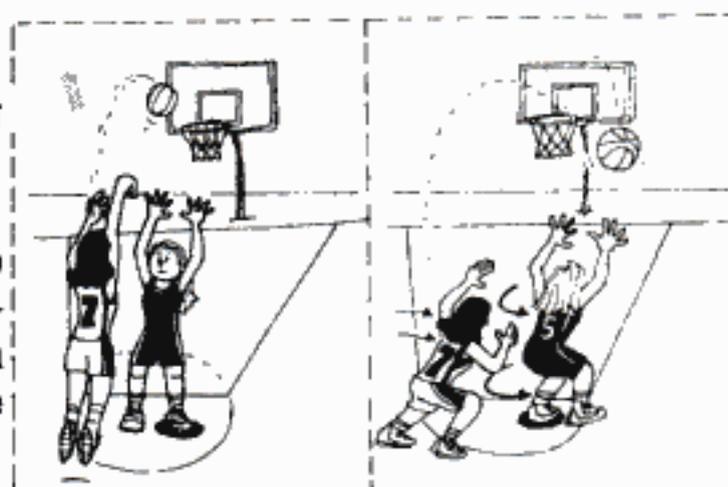
tapar

Un defensor podrá tapar con sus manos el lanzamiento del rival para parar o desviar un tiro.



bloquear

Un jugador podrá bloquear el paso de un rival, con la intención de defender el espacio que ocupa, para recuperar la pelota en el rebote de un lanzamiento errado.



Un jugador se podrá parar, en cualquier lugar de la cancha para ser utilizado por un compañero como obstáculo y este poder liberarse de la marcación de un rival.

realizar cortinas



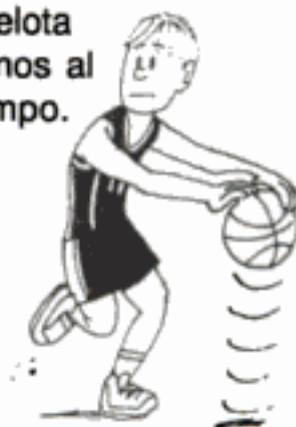
Nota: ¡Si se mueve! falta personal y además repone el oponente.

No se puede:



- Picar la pelota... Tomarla... y volverla a picar.

- Picar la pelota con dos manos al mismo tiempo.



- Dar más de dos pasos con la pelota sin hacerla picar.



- Golpear la pelota intencionalmente con las piernas o los pies.



- Golpear la pelota con el puño cerrado



En todos los casos

saque de banda en contra

¡ATENCIÓN!

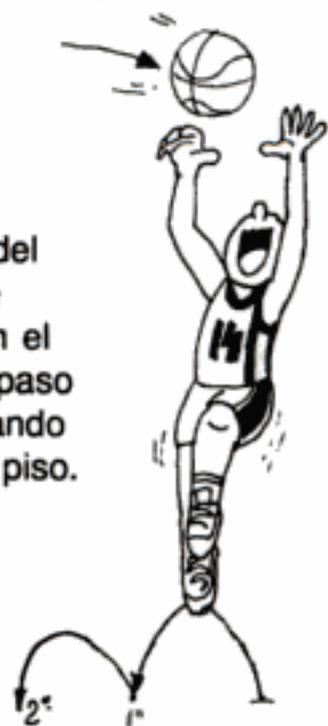
¿Cómo contar los pasos?

Se comienza a contar los pasos cuando el jugador recibe la pelota.



- Si los pies del jugador se encuentran sobre el piso este apoyo es contado como primer paso.

- Si los pies del jugador se encuentran en el aire, el primer paso se contará cuando un pie toque el piso.



Hasta 1898 se pudo correr con la pelota en la mano, desde entonces se permiten sólo dos pasos sin picar.

No se puede:



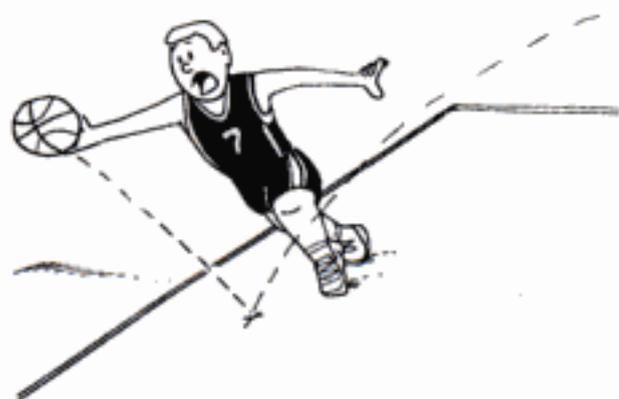
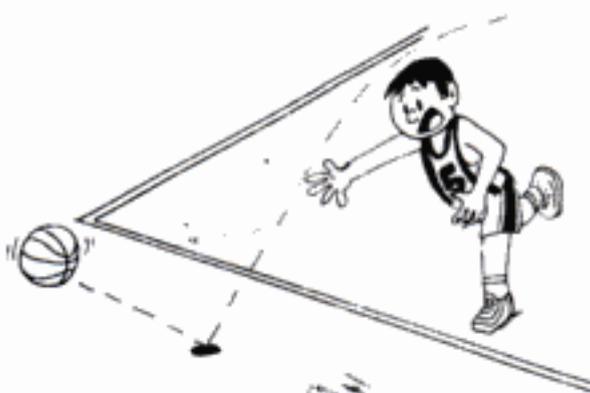
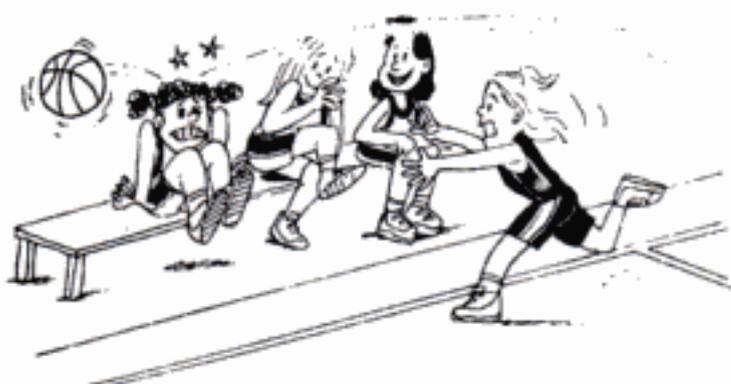
Un jugador en control de la pelota es considerado fuera de la cancha cuando toca algo o alguien que se encuentre más allá de la superficie de juego.
Ej.: Pisar las líneas de banda.

se sanciona

saque de banda en contra

· Sacar la pelota fuera de juego

Se considera pelota afuera cuando ésta toca algo o alguien que se encuentre fuera de la superficie de la cancha. Ej.: El techo, un espectador, los soportes del tablero, un jugador que esté pisando fuera de la cancha.



No se considera afuera si la pelota está en el aire trasponiendo la prolongación imaginaria de la línea hacia arriba.

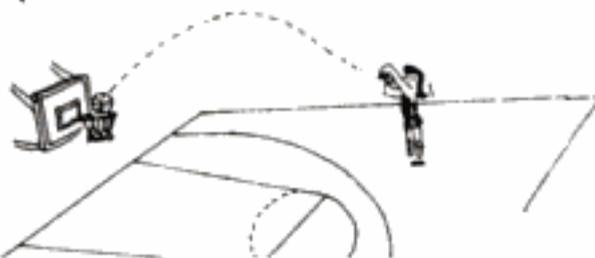
Nota: En el caso que el jugador se encuentre en el aire, su posición será el **último lugar donde hizo contacto con el piso.**

Ej.: Un jugador salta desde adentro hacia afuera de la superficie de la cancha con la intención de evitar que la pelota quede "fuera de juego" y logra pasarla antes de tocar el piso.



El gol

Se convierte un gol al encestar la pelota por la parte superior del aro.
¡Las encestadadas tienen diferentes valores!

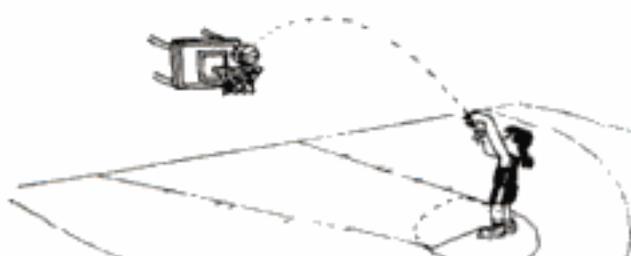


3 puntos

Los lanzamientos embocados desde atrás de la línea de 6,25 mts

2 puntos

Los lanzamientos embocados desde la zona de 6,25 mts



1 punto

Los lanzamientos libres embocados

Lanzamientos libres

Son penalidades con las que los jueces sancionan a un equipo infractor.
Cada lanzamiento vale **1 punto** y según sea la acción sancionada podrá realizar 1, 2 ó 3 intentos.

El jugador que realiza el lanzamiento:

Debe:

- Lanzar desde atrás de la línea de lanzamiento
- Realizarlo dentro de los 5 segundos después de la orden del juez.

Los demás jugadores:

Deben:

- Ubicarse intercalados fuera del trapecio, los defensores ocupan los lugares más cercanos al tablero.

NO deben:

- Ingresar al trapecio hasta que la pelota haya salido de las manos del lanzador.



Faltas

Del jugador que realiza el lanzamiento

- Lanzar pisando o delante de la línea de lanzamiento.
- Tardar más de 5 segundos.

pierde el lanzamiento

De los defensores

· Invasión del trapecio:

- Si la pelota entra. **gol**
- Si la pelota no entra. **se repite el tiro**

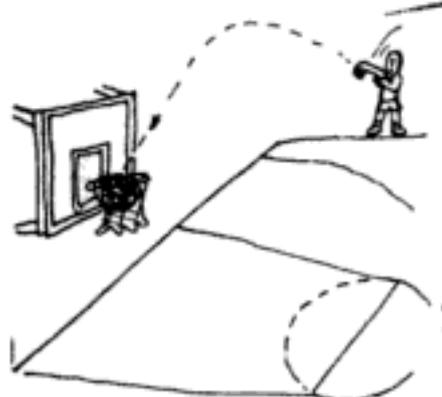
De los atacantes

· Invasión del trapecio.

pierde el lanzamiento

Nota: Cuando los chicos se inician, el lanzamiento desde la línea de ejecución es muy difícil de encestar y en lugar de ser un premio se convierte en una dificultad mayor. Te propongo en la escuela acortar la distancia de tiro o permitir un lanzamiento a la carrera.

No vale el GOL



- Desde un saque de banda lateral.



- Desde la parte inferior del aro.



- Desde atrás del tablero.



Profe, ¿cómo continúa el partido después de un gol?

El equipo oponente saca desde la línea de fondo sin que se detenga el tiempo.



Nota: Si un jugador soltó la pelota al lanzar y luego termina el tiempo el lanzamiento se considera válido.

El duración del partido

Todas las categorías juegan un total de 40 minutos divididos en 4 cuartos.

1º Cuarto



10 minutos



Descanso



1 minuto

2º Cuarto



10 minutos

Pre mini

5 minutos

Mini

5 minutos

Infantiles

10 a 15 minutos

3º Cuarto



10 minutos

Descanso



1 minuto

4º Cuarto



10 minutos

Si el partido termina empatado se juega un tiempo extra de 5 minutos; si continúa el empate se repite el tiempo extra tantas veces como sea necesario para desempatar.

En la organización informal del juego podemos permitir el empate, cambiar la duración del juego o jugar hasta un puntaje determinado.

¡ATENCIÓN!

- En el básquetbol se toma el tiempo de juego real.
- La cuenta del tiempo se detiene si la pelota no está en juego, esto evita especulaciones, mejorando la dinámica del juego.

- Ej.:
- Pelota fuera de juego.
 - Jugador lesionado.
 - Descansos.
 - Tiempo muerto.
 - Lanzamientos libres

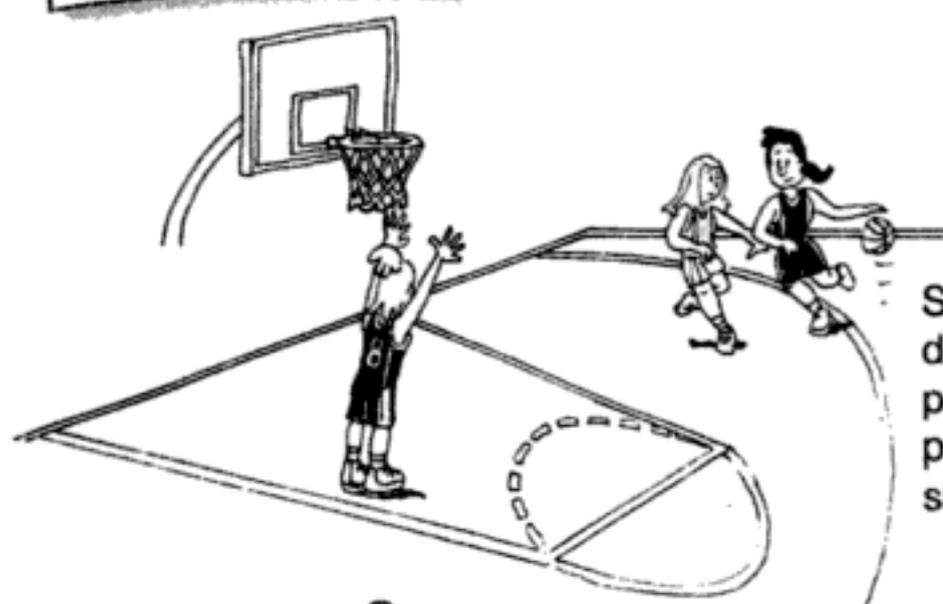
cuenta de tiempo detenida

Nota: Cada equipo podrá solicitar un minuto de tiempo por cuarto para reorganizarse. Se le llama tiempo muerto computable.

Las Reglas de los segundos

La regla de los 3 segundos

Esta regla busca evitar que un equipo ubique al lado del aro a un jugador muy alto concentrando el juego en esa zona



Se cobra cuando un jugador en acción de ataque permanece dentro del trapecio más de 3 segundos sin desplazarse.

saque de banda en contra

La regla de los 5 segundos

Esta regla busca premiar a las buenas defensas que dificultan la acción de ataque.



Se cobra cuando:

- Un jugador demora más de 5 segundos en sacar de banda.
- Un jugador en control de la pelota la retiene durante 5 segundos sin poder pasar, picar o lanzar debido a la marcación del rival.

saque de banda en contra

Las Reglas de los segundos

La regla de los 10 segundos

Esta regla premia a las defensas que demoran la llegada de los rivales a la zona de ataque.



Se cobra cuando un equipo demora más de **10** segundos en superar la mitad de la cancha.

saque de banda en contra

¡ATENCIÓN!

Al pasar la línea de media cancha no se puede volver atrás.

saque de banda en contra

La regla de los 30 segundos

Esta regla busca evitar que un equipo con ventaja en el marcador retenga la pelota para que termine el tiempo.

Se cobra cuando un equipo demora más de **30** segundos en ejecutar un lanzamiento que toque el aro.



Nota: -La cuenta de **30** segundos vuelve a empezar luego de faltas personales o infracciones técnicas, como patear la pelota.

- La cuenta de **30** segundos continúa luego de un saque de banda sin previa infracción como se produce en un intento fallido de quite.

Comportamiento con el rival

Existen dos tipos de faltas:

1) Las faltas por contacto

Comprenden las que se realizan mediante el uso indebido del cuerpo en acción del juego.



Empujar



Agarrar



Atropellar



Hacer zancadilla



Interponer los brazos en el camino del rival



Invadir el espacio aéreo del rival

Principio de verticalidad

El espacio aéreo que se encuentra por encima de cada jugador le pertenece, por eso si salta o se mueve hacia arriba y entra en contacto con un rival se sanciona a este último.

falta personal
saque de banda en contra

Nota: Según la gravedad de la falta se consideran: A) Falta personal; B) Falta intencional; C) Falta descalificadora.

2) Las faltas técnicas

Comprende las actitudes de los jugadores que dificultan el desarrollo normal del juego por ser antideportivas.



Insultar



Gestos



Tirar la pelota lejos

2 lanzamientos libres + saque de banda en contra

Un jugador que comete una segunda falta técnica es expulsado

¡ATENCIÓN!

- Cada jugador puede acumular un máximo de 5 faltas al cometer la 5ª deberá ser sustituido y no podrá reingresar.

- Cada equipo tiene un límite de 4 faltas para cometer por cuarto. A partir de la 5ª se lo penaliza con

2 lanzamientos libres

El salto

Es una situación de juego en donde el juez lanza la pelota verticalmente entre dos rivales que saltan intentando cachetearla en dirección a sus compañeros.

Se debe realizar el salto:

- Al comenzar el primer y tercer cuarto de juego.
- Cuando la pelota queda atorada entre el aro y el tablero, **cada equipo designa un saltador.**

- Cuando la pelota es retenida por dos o más jugadores de distintos equipos.
- Cuando la pelota es impulsada fuera de la cancha por jugadores de diferentes equipos simultáneamente.
- Cuando existen dudas de qué equipo la impulsa hacia afuera **deberán saltar los dos jugadores implicados en la situación.**



Los jugadores que realizan el salto:

Deben

- Ubicarse dentro del círculo donde se realice el salto, detrás de la línea que lo divide y del lado de la cancha que defienden.

Los demás jugadores:

Deben

- Ubicarse por fuera y alrededor de dicho círculo con el derecho de ubicarse en forma intercalada.



Faltas

De los jugadores que realizan el salto:

- *Invadir el semicírculo del rival.*
- *Tocar dos veces seguidas la pelota o agarrarla.*
- *Tocar la pelota antes de que ésta alcance su punto máximo.*

De los demás jugadores:

- *Invadir el círculo antes de que uno de los saltadores toque la pelota.*

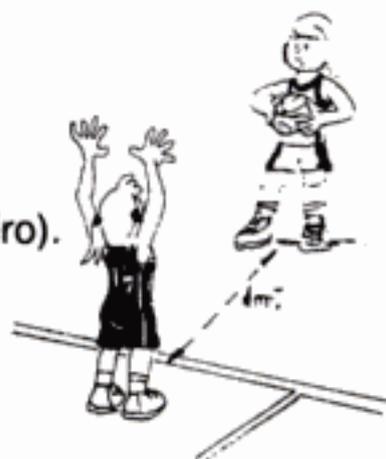
saque de banda en contra



El saque de banda

Se debe realizar el saque de banda desde la línea más cercana (laterales o finales) cuando:

- Se cobra una falta personal (donde no haya acción de tiro).
- Se cobra una violación a las reglas técnicas del juego, caminar, doble pique, pisar línea, pelota afuera, jugador afuera, etc.



El jugador que realiza el saque de banda:

Debe

- Sacar pasando la pelota desde atrás de la línea en el lugar más cercano a dónde se cometió la infracción.
- Realizarlo dentro de los 5 segundos.

NO Debe

- Pisar la línea de banda.
- Tardar más de 5 segundos.
- Adelantarse.
- Pasar de mano en mano.



Los demás jugadores:

Deben

- Ubicarse dentro del terreno de juego.

Nota: El juez debe garantizar que haya un metro de distancia entre el sacador y sus rivales si no existe suficiente lugar detrás de la línea.

Faltas

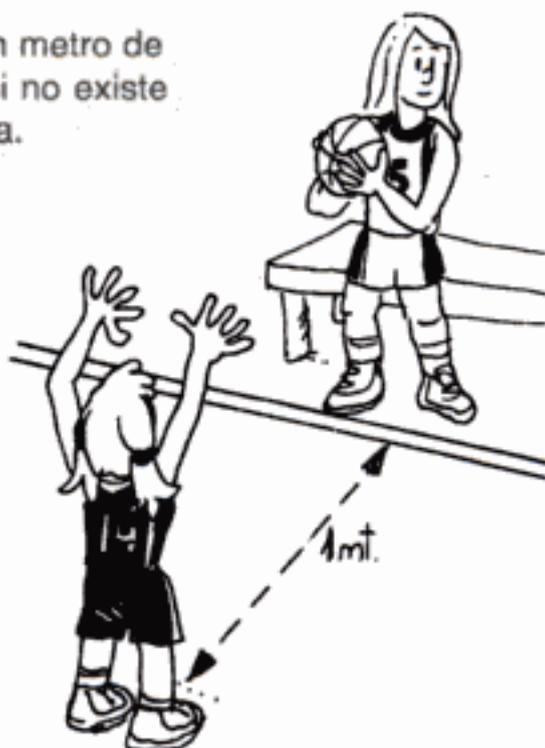
Del jugador que realiza el saque de banda:

- Pisa la línea de banda.
- Tardar más de 5 segundos.
- Adelantarse del lugar de saque.
- Pasar de mano en mano

De los demás jugadores:

- Pasar alguna parte del cuerpo por la línea de banda.

saque de banda en contra



Hidden page

Hidden page

Hidden page

Mini Básquet

Creado en 1890 por Jay Archer, gran jugador de la década del '30 y profesor de Educación Física, el Mini se proponía adaptar el deporte a las posibilidades de los niños hasta 12 años. Lo llamó básquet para pollitos y en pocos años conquistó el mundo. En 1955 llegó a Sudamérica por Chile, en el '64 llegó a la Argentina y en el '67 fue reconocido por la Federación Internacional de Básquetbol.



Sus características, que aún perduran, eran similares a las de los mayores, se bajaba la altura del aro, se reducía la medida y peso del balón al Nº 5 y se agregaban algunas reglas sobre los cambios para garantizar que todos los niños participaran al menos un cuarto.

- La federación Internacional sugiere la siguiente adaptación de la regla:

A) La medida de la cancha se mantiene y es tolerada su reducción proporcional. Ej.: 26x14 mts, 24x13 mts., 22x12 mts.

B) El aro se ubica a 2,60 mts. del piso.

C) El tablero se ubica a 4 mts. de la línea de tiro libre.

D) El aro tiene igual diámetro; el tablero medirá 1,20x0,90 mts.

E) No se utiliza la línea de 3 puntos.

F) Ningún jugador participará en más de 2 cuartos, por lo tanto el mínimo de jugadores para poder iniciar el juego es 10 (diez).

G) Es obligatorio utilizar defensa individual (cada defensor marca directamente a un oponente), la defensa zonal donde cada jugador marca un sector de la cancha y las combinadas entre zonal e individual, son penalizadas con falta técnica computada al monitor o entrenador y si éste fuera expulsado, a los jugadores infractores.

Hidden page

Y... se terminó el libro

A la gran cantidad de niños que se inician en el deporte debemos proponerles que descubran el juego, que lo disfruten y que aprendan a jugarlo para disfrutarlo aún más.

Así el camino del alto rendimiento será una opción elegida por algunos y no el único camino posible. No sometamos a los niños a presiones que los alejen del placer de jugar y los lleven a las responsabilidades de los profesionales del deporte.

Recordemos algunos derechos de los niños:

- Derecho a descansar, jugar y practicar deportes.
- Derecho a aprender todo lo que aporte al desarrollo de su personalidad y su capacidad intelectual, física y social.
- Derecho a que no se los obligue a realizar trabajos que entorpezcan su salud, educación o desarrollo.

Hay quien sostiene que entre los derechos humanos falta el derecho a soñar. Soñemos, pues, con un mundo mejor, con niños sanos y felices que sólo piensen en jugar y no olvidemos que los sueños son el primer paso de las realizaciones.

Walter Kraft



Con la compra
de este libro
muchas personas
conservan su
fuente de trabajo.

NO FOTOCOPIAR
NO FOTOCOPIAR



Este libro se terminó de imprimir en el mes de marzo del año 2000
en los talleres gráficos de La Prensa Médica Argentina,
Junín 845, Buenos Aires,
República Argentina

AUTORIZACION DE VISITAS DEPORTIVAS

Autorizo a mi hijo/a _____ de _____ año

a concurrir a la visita deportiva a realizarse el día _____ de _____ del _____

en _____

Entiendo que las autoridades escolares velarán por la seguridad de mi hijo/a y las eximo de responsabilidades en accidentes no imputables al personal acompañante.

Fecha: / /

FIRMA REGISTRADA

AUTORIZACION DE VISITAS DEPORTIVAS

Autorizo a mi hijo/a _____ de _____ año

a concurrir a la visita deportiva a realizarse el día _____ de _____ del _____

en _____

Entiendo que las autoridades escolares velarán por la seguridad de mi hijo/a y las eximo de responsabilidades en accidentes no imputables al personal acompañante.

Fecha: / /

FIRMA REGISTRADA

AUTORIZACION DE VISITAS DEPORTIVAS

Autorizo a mi hijo/a _____ de _____ año

a concurrir a la visita deportiva a realizarse el día _____ de _____ del _____

en _____

Entiendo que las autoridades escolares velarán por la seguridad de mi hijo/a y las eximo de responsabilidades en accidentes no imputables al personal acompañante.

Fecha: / /

FIRMA REGISTRADA

AUTORIZACION DE VISITAS DEPORTIVAS

Autorizo a mi hijo/a _____ de _____ año

a concurrir a la visita deportiva a realizarse el día _____ de _____ del _____

en _____

Entiendo que las autoridades escolares velarán por la seguridad de mi hijo/a y las eximo de responsabilidades en accidentes no imputables al personal acompañante.

Fecha: / /

FIRMA REGISTRADA

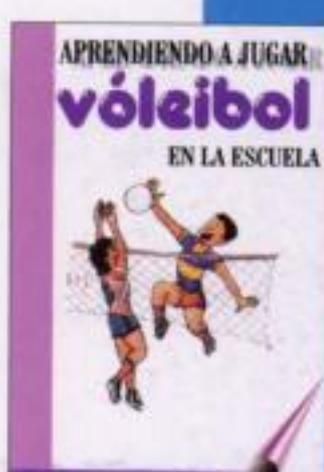
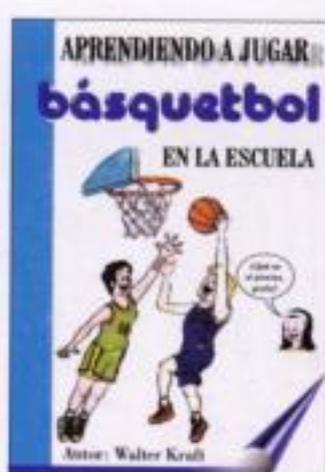
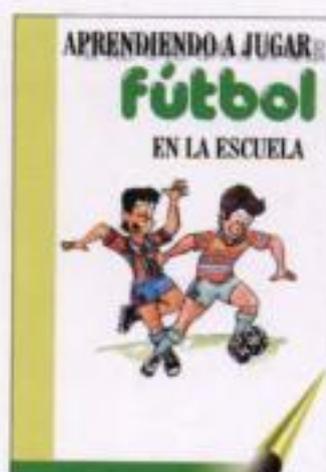
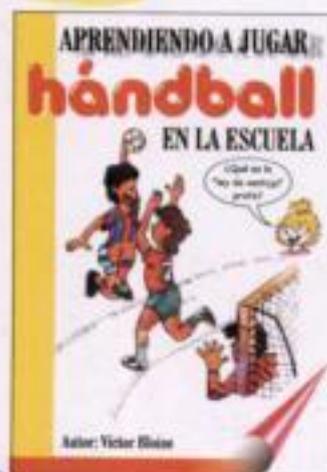
“Aprendiendo a jugar básquetbol en la en la escuela”

Pertenece a una colección que se pensó para que los docentes cuenten con una herramienta diferente para la enseñanza de los deportes y que más alumnos puedan disfrutar, jugar y aprender los diferentes deportes en la E.G.B.

Te presento la Colección

Aprendiendo a jugar
en la escuela

¡Qué divertido
es aprender con
estos libros!



LO IMPORTANTE

En la escuela el **DEPORTE** se
convierte en una herramienta
para **EDUCAR**.



Educación General Básica