

OT 40⁺
(#78)

DADOS DE MESTRIE DE JOGOS

Δ 's "NOS JOGOS"

1. PODER - JOGAR - COMPREENSÕES
2. U_1 - U_2 - U_3
3. Θ - λ - ϕ
4. SER - FAZER - TER
5. SABEDORIA - RESPONSABILIDADE - CONTROL
(= PODER)
6. ATENÇÃO - INTENÇÃO - AJUDA
(= JOGAR)
7. AFINIDADE - REALIDADE - COMUNICAÇÃO
(= COMPREENSÕES)

Δ 's "ENTRE"

1. ÉTICA - TÉCNICA - ADMIN
2. TREINO - AUDIÇÃO - APLICAÇÃO
3. ANALÍTICO - REACTIVO - REFLECTIVO
4. OBJECTIVO - SUBJECTIVO - SOCIAL
5. QUANTIDADE - QUALIDADE - VIABILIDADE

Δ' "FORA-DOS-JOGOS"

1. META - JOGO - CAMPO DE JOGO
2. VECTORES - REGRAS - LOCALIZAÇÕES
3. U-1 - U-2 - UO
4. AVALIAÇÃO - DIRECÇÃO - QUANTIA
(= VECTORES)
5. IMPORTÂNCIAS - DURAÇÕES - OBSERVAÇÕES
(= REGRAS) ~~LIMITES (BARREIRAS)~~
6. RELATIVIDADE - LIBERDADES - LIMITES (BARREIRAS)
(= LOCALIZAÇÕES)

(Ver folha de Dados de Mestre de Jogo Nº1)

BR
Sr C/S Rou's

Δ BÁSICO DE MESTRE DE JOGO:

0. PAN-DETERMINISMO — AUTO-DETERMINISMO — PODER DE ESCOLHA
(Os "dínitos de m On" provêm deste Δ)

FOLHA DE DADOS Nº 1 DE MESTRE DE JOGOS

