

ESKOLA KIROLA · LH5

E2

Unitatea



Saio-sekuentziazio didaktikoa

 **kirolaisiren** eskutik



Taldearen ezagutza



Talde kohesioa



Errugbia



GIPUZKOA
Kirolak



Donostia
Kirola

AURKIBIDEA

0 SARRERA: ESKOLA KIROLEKO SAIOEN EREDUA ETA FILOSOFIA

2



Taldearen ezagutza

Saioa 1 RONDIA BALOIAREKIN · STOP, IZENAREKIN eta BALOIAREKIN · ISPILUA BALOIAREKIN · UHOLDEA BALOIAREKIN · ARMIARMA TALDE SAREA **4**

Saioa 2 ZUBIA PILOTAREKIN · HIRUKO MARRA KOPERATIBOA · GIDARI ITSUA · PASE KOLEKTIBOAREN ERRONKA · ERLOJUPEKO KORAPILOA **6**



Talde kohesioa

Saioa 3 KOLOREAK IKUTU · BALOI HARRAPATZAILEA · 10 PASE ISILPEAN · KONTRABANDISTAK **8**

Saioa 4 ERLOJUPEKOA · ERDIKO BALOIA MUGITU · IZARRA · MASAJIAK PILOTEKIN **10**

Saioa 5 HARIA MOZTU BALOIAREKIN · BALOI ESERIA TALDEKA+BALOI SALBATZAILEA · BALOIAK LAPURTZERA · Modu ezberdinetara egin daiteke · KLAP **12**

Saioa 5 HARRI, ORRI, HAR HARRAPAKETA · FUTBOLINA · KONOAK BOTATZERA · PETANKA **14**



Errugbia

Saioa 1 PASEAK IZENAREKIN · Partida **16**

Saioa 2 ARMIARMA · AZERI BUZTANA BIKOTEKA · BONBA **18**

Saioa 3 KOMEKOKOS BALOIAREKIN · HAMAR PASEEN JOLASA · ERRELEBO LASTERKETA · PASEAK ZENBAKIEKIN **20**

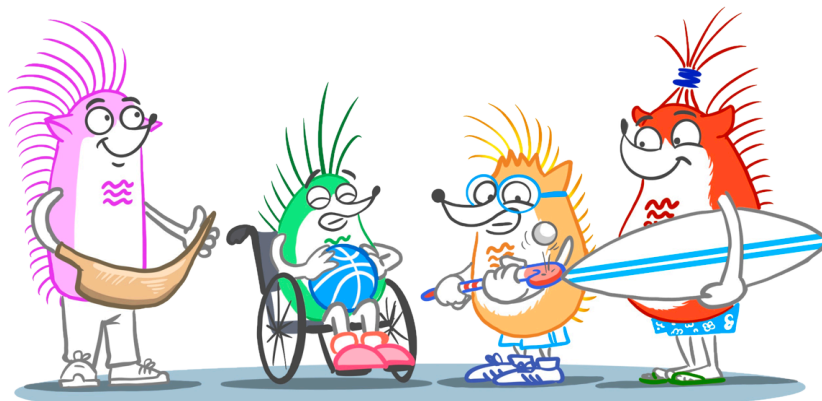
Saioa 4 **22**

Saioa 5 TALDEAK SORTU · LURRA · 3x1 EGOERAK. **24**

Saioa 6 EHIZTARIAK ETA UNTXIAK · HAMAR PASEEN JOLASA 3 TALDE · SUGEAK · 5 DESBERDINTASUNAK BILATZEN **26**

Saioa 7 7x7 PARTIDA **28**

Saioa 8 AZERIAK, OILOAK ETA SUGEAK · MARRA GARAITZERA · SUGEAK · 7x7 PARTIDA · PUNTERIA JOLASA **30**



SARRERA: ESKOLA KIROLEKO SAIOEN EREDUA ETA FILOSOFIA

Esku artean duzun dokumentu hau Lehen Hezkuntzako 3. mailatik 6. mailara arteko ikasturte osoko saio-sekuentziazio sakon eta egituratua da. Saio hauek diseinatzeko orduan, Gipuzkoako Eskola Kirolaren eredua hartu dugu iparrorratz eta oinarri. Ereduek honek haurraren garapen integrala du helburu, emaitza itsuen gaintik prozesua eta pertsona bera jarritz. Jarraian, saio hauen atzean dagoen filosofia, egitura eta funtsezko zutabeak azaltzen dira, gida honi zentzua eta norabidea emateko.

1. Gure Filosofia: Hizkuntza, hezkuntza, multikiroeltasuna eta ludikotasuna ardatz

Euskara ezinbesteko ardatz estrukturala da gure herrialdeko eskola kiroleko ereduan. Eskola kirola haurraren garapen integralerako tresna den heinean, hizkuntzaren eta euskararen erabileraren dimentsioak berebiziko garrantzia du haurren hizkuntza-sozializazio prozesuan. Eskola eremu arautuan euskara bermatzen den arren, eskolaz kanpoko kirol-jarduerak funtsezkoak dira hizkuntza modu naturalean eta ludikoan bizitzeko.

Gure lanaren oinarrian dagoen filosofiak kirola ez du helburu gisa ikusten, haurra hezteko tresna gisa baizik. Eskola kirola ez da etorkizuneko txapeldunak sortzeko lantegi bat; haur bakoitzak bere gorputza ezagutzeko, taldean lan egiten ikasteko eta ohitura osasungarriak barneratzeko gunea da.

Horretarako, **ludikotasuna** da gure motor nagusia. Haurrak jolastuz ikasten du. Saio hauetan dibertsioa ez da osagai laguntzailea, ikaskuntza bermatzeko ezinbesteko baldintza baizik. Mugimenduaren bidez gozatzen duen haurrak bizitza osorako kirol-zaletasuna garatuko du.

2. Kirol Hastapena eta Oinarrizko Helburuak

LHko etapa honetan, **kirol hastapena** modu zabal eta kirol aniztasunean ulertzen dugu. Helburua ez da kirol baten teknika espezifiko muturreraino menderatzea, baizik eta haurraren **oinarrizko gaitasunak** (erresistentzia, erabaki hartzea, jaurtiketak, koordinazioa, erritmoa, indarra, kondukzioa, pase harrera ...) aberastea.

Gure oinarrizko helburuak honako hauek dira:

- Mugimendu-esperientzia, adina eta garapen-mailara egokitzea.
- Parte-hartze indibiduala eta talde-lana sustatzea.
- Autonomia, errespetua, inklusioa eta kiroltasuna bezalako balioak lantzea.
- Kirol-espezializazio goiztiarra saihestea, LH osoan zehar diziplina anitzeko esperientziak eskainiz.

3. Metodologia: Joko - Jolasak eta Transferentzia

Nola lortuko dugu baina haurrek jarduera fisikoan (kirol ezberdinetan) trebatzea teknikan sakondu gabe? **Jolas bidezko metodologiaren** bitartez. Jarraian ikusiko dituzuen saioetan, ariketa analitiko eta errepikakorren ordez, joko eta jolasak dira nagusi.

- **Talde jolasak edo/eta kooperatiboak:** LHko lehen zikloetan bereziki, elkarreragina eta koordinazioa lantzen duten jolasak lehenesten ditugu, lehiakortasun toxikoa alde batera utziz.
- **Transferentzia:** Diseinatutako joko guztiek badute helburu taktiko edo motor bat. Jolas batean ikasitakoak (espazioaren kudeaketa, desmarkeak, defentsa indibiduala, laguntza eskaintzea, jolasen barne logika ezberdinak

barneratzea,...) etorkizuneko edozein kirol-diziplinara **transferitu** daitezke. Horrela, jolas soil bat zena, etorkizuneko kirol-jarduerarako oinarri sendo bihurtzen da.

4. Saioen Egitura: 5 Fase nagusitan banatu dugu.

Sekuentziazio honetako saio guztiek egitura argi, errepikakor eta seguru bat jarraitzen dute, bost fasetan banatuta. Egitura honek haurrari egonkortasuna ematen dio eta saioaren intentsitatea fisiologikoki zein emozionalki kudeatzen laguntzen du:

- 1 Harrera:** Saioaren hasiera da. Taldea borobilean eserita jarriko dugu, zerrenda pasa eta saioaren helburuak eta nondik norakoak azalduko dizkiegu. Harrera beroa eginez, haurrek konfiantza eta segurtasuna sentitzea bilatzen da.
- 2 Hasierako-fasea / Beroketa (Aktibazioa):** Haurrak fisikoki eta mentalki prestatu nahi ditugu. Fase honetan jolas dinamikoak, harrapaketa-jokoak eta arreta pizteko dinamikak erabiltzen dira. Giro ludikoa ezartzen da lehen minututik.
- 3 Atal Nagusia (Garapena):** Saioaren muina da, helburu nagusiak landuko diren momentua. Hemen proposatzen dira transferentzia handiena duten joko- jolas konplexuagoak (tekniko- taktikoki) , baita erronkak eta kirol-arauetara egokitutako egoerak ere . Parte-hartze maximoa eta inklusioa bilatzen da beti.
- 4 Atsedenera itzulera :** Saioaren intentsitatea jaitsi eta haurrak lasaitzeko unea da. Sormena eta gorputz adierazpena lantzeko jolasak, arnasketa jolasak eta kontaktuzko jolas erlaxatzaileak burutuko dira batipat. Helburua aldageletara, kalera edo etxera ahalik eta lasaien eta asetuen joatea da.
- 5 Itxiera eta agurra:** Saioaren amaiera da. Taldea batu eta balantze txiki bat egingo dugu, esperotako eta egindako jokabideek helburuak bete dituzten identifikatzeko. Hurrengo saiorako argibideak emango dira eta talde oihu edo leloarekin agurtuko gara.

Beroketa fasearen aurretik, taldea beti borobilean eseriko dugu eta saioaren helburuak eta nondik norakoak azalduko dizkiegu. Atsedenera fasearen ondoren berriz, saioaren feedback azkar bat eta hurrengo saio/partidurako argibideak emateko momentua izango da.

Gipuzkoako eskola kiroleko ereduaren esentzia jasotzen duen gida honek saio bakoitzari zentzua ematen dio. Erabili dezagun material hau haurren mugimendu-premiei erantzuteko, hezteko eta, batez ere, kirolaren bidez zoriontsu izan daitezen laguntzeko.





ANTOLAKETA	E2
MAILA	LH5
JFK	Taldearen ezagutza
SAIOA	1

SAIOAREN HELBURUAK

- Taldea osatzen duten partaideak ezagutzea.
- Taldearen dinamika eta jarduteko modua aztertzen hasia.
- Paratideen konpetentzia motorrak ezagutzen hasia,

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.
- Hezitzaileak bere burua aurketzuko du, oinarrizko datu batzuk emanez. (Izen abizenak, adina, praktikatutako kirola, ikasitako eskola, etc)
- Partaide bakoitzak bere burua aurkeztuko du, oinarrizko datu batzuk emanez (Izen abizenak, adina, praktikatutako kirola, ikasitako eskola, etc).

● BEROKETA

- **RONDOA BALOIAREKIN:** Kantxa erdi bat beharko edo eremu zabal bat beharko da jolas hau burutzeko. gehiegi izan gabe. Gomaespumazko baloi bat beharko da. Taldekide guztiek borobil bat osatu beharko dute, taldekide bat erdian jartzen delarik. Helburua baloia borobilean daudenn artean pasatzea izango da. Baloi pasatzen denean pasearen harrera egin behar duen izena ohikatu beharko da, izena ez esanez gero edota erdikoak baloia moztu edo lapurtzen badu rol aldaketa emango da eta partaide hori boroibleren erdian jarri beharko da.
- **STOP, IZENAREKIN eta BALOIAREKIN :** Harrapaketa jolas bat da, kantxa erdia beharko da jolas honetarako ere . Harrapatzaile bat egongo da gomaespumazko baloi bat edukiko duena, bere helburua iheslari bat harrapatzea izango da. Harrapatzaileak iheslari bat harrapatzeko bi aukera izango ditu, eskuekin ukitzea edo gomaespumarekin ukitzea, baloia jaurtitzeko aukera izango du. Baina iheslariak bestelako aukera bat dauka harrapatu ez izateko, stop esanez gero “izoztuta” gelditzeko aukera dauka, honela harrapatzaileak ezingo luke harrapatu. Kideren batek “izoztua” “berpiztu” nahiko baluke, bere hanka artetik pasa eta bere izena ohikatu beharko luke.

● ATAL NAGUSIA

- **ISPILUA BALOIAREKIN:** Talde guztia errenkada batean jarriko da lurrian dauden marren gainean (saskibaloiko futboleko edota eskubaloiko kiroletako espazioa delimitatzeko erabiltzen diren marrak). Taldekide bakoitzak eskubaloiko edo saskibaloiko baloi bat edukiko dute. Bata besteari atzetik ibiltzen

hasiko dira, baloia punpatzen duten bitartea, beti marraen gainetik, lehenengoak mugimendurenbat egin beharko du, besoak gora eta behera mugituz adibidez, atzekoek, alegia, denek, berdina egin beharko dute, horrela 10 segunduz jardungo dute. Onodren errenkadan lehena zegoena azken tokira pasako da, eta lehengo doana berriz ere berdina egin beharko du, jolasa paratide guztiek errenkadaren burutik pasatzen direnean amaituko da. Denbora aurrera joan ahala abiadura bizkortu beharko dute.

- **U HOLDEA BALOIAREKIN:** Kantxa erdi baten zehar uztai batzuk banatuko ditugu, partaideak kantxatik zehar “trote”eran korrika aritu dira, eskuan duten baloia punpatuz, hezitzaileak uholde hitza esaterakoan, partaide guztiek uztaietan sartu beharko dute, uztai bakoitzean nahi aina partaide sartu daitezke, txanda bakoitzean uztai bat kenduko da. Helburua beraien artean laguntzea da, ahalik eta gehien uztaien sartzeko. Ez dago kanporaketarik, hau da, uzatien sartzen den azken partaideak ez da kanporatua izango. Jolasa partaideak dauden uztaietan jada ez direnean sartzen amaituko da.

● AT SEDENERA IT ZULERA

- **ARMIARMA TALDE SAREA:** Borobilean eseriko dira taldea gehi hezitzailea. Begiraleak artilezko harila bat edukiko du. Begiraleak harilaren muturra helduta duela, bere izena eta galdera erraz bati erantzuna emanez jaurtiko dio beste norbaiti (adibidez: Garazi naiz eta mendira joateko gusutatzen zait). Ondoren harila hartu duenak berdina egingo du beste norbaiti jaurtiz. Jolasaren amaieran, artilezko marasma polit bat geratu da borobilaren erdian, talde kohesioa bisualki ordezkatzeko geratuko delarik.

● IT XIERA ETA AGURRA

- Taldea batu eta balantzea egingo dugu esperotako eta egindako jokabideek helburua bete duten identifikatzeko.
- etorkizun hurbileko saioari begira ipiniko gara.
- Talde ohia edo leloarekin bukatuko dugu saioa.

MATERIALA

- ◆ Konoak
- ◆ Harila
- ◆ Gomaespumazko baloia
- ◆ Uztaiak
- ◆ Saskibaloiko edo eskubaloiko baloiak

ESPazio ANTOLAKETA

- ◆ Kantxa erdi bat

OHARRAK



ANTOLAKETA	E2
MAILA	LH5
JFK	Taldearen ezagutza
SAIOA	2

SAIOAREN HELBURUAK

- Taldea osatzen duten partaideak ezagutzea.
- Taldearen dinamika eta jarduteko modua aztertzen hastea.
- Paratideen konpetentzia motorrak ezagutzen hastea,

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.
- Hezitzaileak bere burua aurketzuko du, oinarrizko datu batzuk emanez. (Izen abizenak, adina, praktikatutako kirola, ikasitako eskola, etc)
- Partaide bakoitzak bere burua aurkeztuko du, oinarrizko datu batzuk emanez (Izen abizenak, adina, praktikatutako kirola, ikasitako eskola, etc).

● BEROKETA

- **ZUBIA PILOTAREKIN:** Talde osoa gunean zehar banatzen da. Hiru edo lau hurrek petoa jantziko dute eta "harrapatzaileak" izango dira. Bi ikaslek eskubaloia edo saskibaloia pilota bana izango dute. Harrapatzaileek norbait ukitzen dutenean, harrapatutakoa lurrean hankak zabalik ("zubia" eginez) geratuko da geldirik. Libre uzteko, beste ikasle batek hanka azpitik pasa beharko du. Pilotadun ikasleak ezin dira harrapatu. Beraz, estrategia pilota arriskuan dagoen bati pasatzean datza, salbatzeko, edo harrapatuta dagoenaren ondoan dagoenari pasatzea, zubia lasaiago pasatu dezan.
- **HIRUKO MARRA KOPERATIBOA :** Gunearen alde batean 9 uztarekin 3x3ko karratu bat osatzen da (hiruko errenkadan jokatzeko txantiloia). Handik 15-20 metrora taldeak jartzen dira ilaran. Talde bakoitzak kolore bateko 3 kono (edo 3 peto) ditu. Errelebo lasterketa bat da. Lehenengoak korrika irten, kono bat uztai baten barruan utzi eta bueltatzen da hurrengoari eskua emateko. Hiru konoak jarri ondoren oraindik norbaitek hiruko errenkadan jartzea lortu ez badu, hurrengo korrikalariak euren taldeko kono bat lekuz aldatu dezakete. Ilaran itxaroten daudenek ezin dute lo egon; estrategikoki oihukatu eta gidatu behar dute korrika doan taldekidea konoa non jarri dezakeen esateko (ikuspegi orokorra dutelako).
- Aldaera: Eskubaloiko, saskibaloiko edo futboleko baloiarekin kondukzioak eginez.

● ATAL NAGUSIA

- **GIDARI ITSUA:** Bikoteka jartzen dira. Bikoteko batek begiak itxiko ditu (edo estali) eta besteak kirol pilota bat izango du eskutan. Gunean zehar konoak sakabanatuta egongo dira. Gidariak bere bikotea ahoz soilik gidatu behar du gunean zehar (ezin du ukitu). Helburua da lurrean dauden konoak saihestea eta, aldi berean, gidariak pilota lurrean botatzen duen bakoitzean, bikote "itsuak" pilota norabide horretan bilatzea eta jasotzea.
- **PASE KOLEKTIBOAREN ERRONKA:** Talde handia bi azpitaldeetan banatzen da (bakoitza bere eremuan, edo eremu berean defendatzailerik gabe hasieran).

Taldeak txandaka jokatzen du. Helburua da saskibaloio edo eskubaloio pilota batekin **15 pase jarraian** egiteko gai izatea, baina arau honekin: **ezin zaio pilota pasatu berriro eman dizunari eta taldekide guztiek ukitu behar dute pilota** 15 paseak amaitu baino lehen.

● ATSEDENERA ITZULERA

- **ERLOJUPEKO KORAPILOA:** Borobilean jartzen dira, oso gertu. Eskuak aurrerantz luzatu eta bakoitzak aurrean dituen bi pertsona desberdinen eskuak hartzen ditu (ezin ditu albokoarenak hartu). Giza korapilo handi bat sortuko da. Eskutik askatu gabe, denon artean mugitu eta biratu behar dute korapiloa askatu eta borobil garbi bat osatu arte.

● ITXIERA ETA AGURRA

- Taldea batu eta balantzea egingo dugu esperotako eta egindako jokabideek helburua bete duten identifikatzeko.
- etorkizun hurbileko saioari begira ipiniko gara.
- Talde ohie edo leloarekin bukatuko dugu saioa.

MATERIALA

- ◆ Konoak
- ◆ Harila
- ◆ Gomaespumazko baloia
- ◆ Uztaiak
- ◆ Saskibaloiko edo eskubaloiko baloiak

ESPAZIO ANTOLAKETA

- ◆ Kantxa erdi bat

OHARRAK



ANTOLAKETA	E2
MAILA	LH5
JFK	Talde kohesioa
SAIOA	3

SAIOAREN HELBURUAK

- Taldea osatzen duten partaideak ezagutzea.
- Taldearen dinamika eta jarduteko modua aztertzen hasia.
- Paratideen konpetentzia motorrak ezagutzen hasia,

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.
- Hezitzaileak bere burua aurketzuko du, oinarrizko datu batzuk emanez. (Izen abizenak, adina, praktikatutako kirola, ikasitako eskola, etc)
- Partaide bakoitzak bere burua aurkeztuko du, oinarrizko datu batzuk emanez (Izen abizenak, adina, praktikatutako kirola, ikasitako eskola, etc).

● BEROKETA

- **KOLOREAK IKUTU:** Taldea eremuan zehar korrika txikian ibiliko dira. hezitzaileak kolore bat ohikatzen duenean: “Horia!”, taldekide guztiak eremuan zehar dauden objektu horiak ikutzera lasterka joan beharko dira. Azkenekoari “arrautza” bat gehituko zaio. Dinamikak aurerra jarraitu ala partaideak “arrautzak” pilatzen joango dira, partaide batek 3 “arrautza” dituenean, alegia, 3 aldiz azkena gelditu denean jolasa amaituko da.

● ATAL NAGUSIA

● BALOI HARRAPATZAILEA

- Eskubaloiko kantxa bateko atea inguratzen duen eremua erabiliko da jolas honetarako (edo antzeko dimentsioak dituen eremu bat). Harrapatzaileak soilik edukiko du baloia hasieran. Jolasa hasterakoan harrapatzaileak baloiarekin korri egiteko aukera izango du norbait harrapatzeko (baloiarekin ukitzeko). Behin lehen iheslaria “harrapatuta” dagoela, gelditzen diren gainontzeko iheslariak harrapatu beharko dituzte baloiarekin ukitzen, baina hemendik aurrera ezino dira baloia eskuetan dutela korri egin. Hau da, paseak egiten hurbildu beharko dira iheslariak harrapatzera, pasa eta mugitu, norbait ukitzeko gertu eduki izan arte. Iheslariak harrapatu ala, harrapatzaile bihurtuko dira.

● 10 PASE ISILPEAN

- Taldea bi azpitaldeetan banatuko dugu, helburua 10 pase jarraian egitea da. Aurkariak baloia airean edo lurrian dagoela "lapurtu" dezakete, ala bada, ahuek ere 10 pase egin beharko dituzte. Aldera honetan baina isilpean egin beharko dute jolas guztia, ezingo dute ez altuan zenbatu ez bestelako ezer esan. Helburuan taldekideen arteko keinuak eta begiradak ezagutzea da.

● ATSEDENERA ITZULERA

● KONTRABANDISTAK

- Taldekide guztiak borobilean begiak itxita ditzutela eseriko dira. Hezitzaileak ikasle baten bizkarrean ukitu txiki bat emango du bera kontrabandista izendatuz. Mundu guztiak begiak irekitzerakoan, kontrabandistaren helburua taldekideei isilpean begia keinatzea izango da "zigilu sekretua" pasatzeko, eta keinua jaso duenak hiru segundora eskua altxatu beharko du (keinuak aldatzen joan daitezke, aurretik adostu badira, bekainak atxa, begi bat itxi, mingaina atera,...). Soilik kontrabandistak egin ditzake keinuak, kontrabandista ez den norbaitek adostutako keinurenbat egiten badu jolasetik kaleratua izango da. Gainerako "mugazainak" kontrabandista zein den asmatu behar dute.

● ITXIERA ETA AGURRA

- Taldea batu eta balantzeta egingo dugu esperotako eta egindako jokabideek helburua bete duten identifikatzeko.
- etorkizun hurbileko saioari begira ipiniko gara.
- Talde ohia edo leloarekin bukatuko dugu saioa.

MATERIALA

- ◆ Konoak
- ◆ Uztaiak
- ◆ Saskibaloiko edo/eta eskubaloiko baloiak

ESPAZIO ANTOLAKETA

- ◆ Kantxa erdi bat

OHARRAK

- ◆ Baloi harrapatzailearen jolasean eremu txiki izatea garrantzitsua da, hasiera batean ez baita erraza bi pertsonen artean norbait baloiarekin ukitzera. Jolas guztietan bezala, baina bereziki jolas honetan, hezitzailearen parte hartze aktiboa jolasa dinamikoagoa egiten badu, ez eduki zalantzarik eta jolastu.



SAIO AREN HELBURUAK

- Taldea osatzen duten partaideak ezagutzea.
- Taldearen dinamika eta jarduteko modua aztertzen hastea.
- Paratideen konpetentzia motorrak ezagutzen hastea,

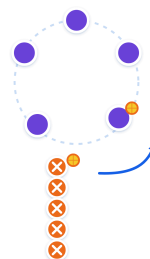
SAIOAREN ANTOLAKETA

● **HARRERA**

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.

● **BEROKETA**

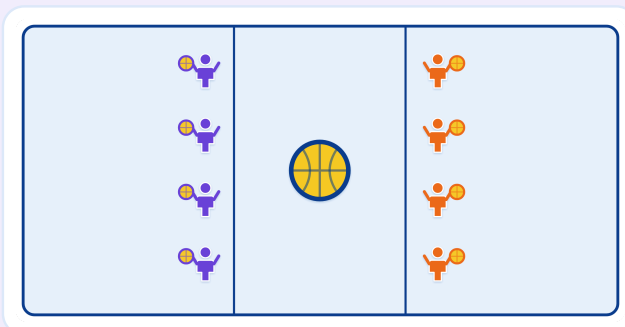
- **ERLOJUPEKOA:** Taldea bi azpitaldetan banatuko da. Talde bat borobilean bat osatuz jarriko da eta bestea borobil horretatik kanpo ilaran.



- Borobilean dagoen taldeak, baloiarekin paseak egin beharko dituzte, paseak egiten boril osoa egiten dutenean, bira bakoitza zenbatu beharko dute. Ilaran daudenak ordea baloia boteka eraman beharko dute borobila inguratuz. Ilarakoak banaka, erreleboka, landuko dute kondukzioa. Talde honetako azkenak buelta ematean borobilekoak paseak egiteari utziko diote eta ozen esan beharko dute zenbat egin dituzten. Gero taldeek rol aldaketa egingo dute. Talde baten helburua paseak ahalik eta azkarren egiten den bitartean beste taldearen kondukzioak ahalik eta azkarren egitea izango da.

● **ATAL NAGUSIA**

- **ERDIKO BALOIA MUGITU**



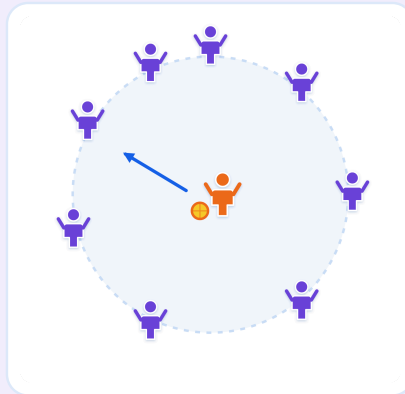
- Taldea bi azpitaldetan banatuko da, taldekide bakoitzak eskubaloiko baloi bat edukiko du eskuetan. Talde bakoitza bere eremuan egongo da. Helburua erdia dagoen baloi medizinala aurkiriaren marra pasaztean datza. Horretarako, taldekide bakoitzak bere baloia indarrarekin jaurtiko du baloi handia mugiarazteko.

Talde baten eremura iristen diren baloiak (beste taldekoek botatakoak) hartu daitezke erdiko baloia beste eremura bultzatzeko, beti ere bakoitzaren marra eremuaren atzetik.

Baloiak jaurti egin behar dira, ezin dira arrastaka bota.

● IZARRA

- Taldea borobilean jarriko da, partaide bat erdian jarriko delarik. Taldekide batek baloia edukiko du, pase bat egingo dio erdian dagoenari, pasea egin eta erdira joango da. Erdian dagoenak harrera egin eta hurrengoari pasea egingo dio



● ATSEDENERA ITZULERA

● MASAJIAK PILOTEKIN

- Talde bikoteka banatuko da, hezitzaileak teniseko pilota pare bat emango dio bikote bakoitzari. Bikotekide bat lurrean eserita edo buruz behera etzanda jarriko da. Beste bikotekideak pilotak edukiko ditu eskuan, hezitzaileak seinale ematerakoan tenisko pilotekin mugimendu zirkularrak egiten gorputzeko musukulu ezberdinetatik pasako dizkio pilotak, 3-4 minutu ostean rol aldaketa emango da.

● ITXIERA ETA AGURRA

- Taldea batu eta balantzea egingo dugu esperotako eta egindako jokabideek helburua bete duten identifikatzeko.
- etorkizun hurbileko saioari begira ipiniko gara.
- Talde ohia edo leloarekin bukatuko dugu saioa.

MATERIALA

- ◆ Konoak
- ◆ Uztaiak
- ◆ Saskibaloiko edo/eta eskubaloiko baloiak
- ◆ Teniseko Pilotak

ESPAZIO ANTOLAKETA

- ◆ Kantxa erdi bat

OHARRAK



ANTOLAKETA	E2
MAILA	LH5
JFK	Talde kohesioa
SAIOA	5

SAIOAREN HELBURUAK

- Taldea osatzen duten partaideak ezagutzea.
- Taldearen dinamika eta jarduteko modua aztertzen hasia.
- Paratideen konpetentzia motorrak ezagutzen hasia,

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.

● BEROKETA

- **HARIA MOZTU BALOIAREKIN:** Talde kantxan zehar sakabanatuko dugu, harrapaketa jolas bat da. Iheslari guztiak baloiarekin joango dira kondukzioak egiten, futbol, saski edo eskubaloiko baloiekin. Harrapatzaileak ez du baloirik eramango eta norbait harrapatzeko ukitzearekin nahiko izango da. Harrapaketa jolas honetan baina ezberdintasun nagusia, hariaz moztean datza. Hau da, harrapatzaileak ozen ohikatu behar du hasieran zeinen bila doan (harrapatzera), beste oheslari bat bien artetik pasatzen bada (haria mozten badu), bere bila joan beharko da.

● ATAL NAGUSIA

● BALOI ESERIA TALDEKA+BALOI SALBATZAILEA

- Jolas honetarako pista erdi bat beharko eta goma-aparrezko baloi bat (edo gehiago) beharko dugu.. Taldea bi azpitaldetan banatuko dugu. Hezitzaileak baloia airera botako du hartzen duenak 3 pausu emateko aukera izango du baloia eskuetan duela norbaiteri jaurtitzeko. Baloia norbaiteri ukitu eta lurra ukittzen badu, eserita geratu beharko da jo duten tokian. Baloiarekin kolpatu baina eskuekin hartzea lortzen badu, jokalaria honek hiru pausu eman eta jaurtitzeko aukera edukiko luke . Beste koloreko edo itxurako baloi bat egongo da eta hau baloi salbatzailea izango da. Horrela baloi bakoitzak funtzio bat izango du; batek beste taldekoak “hiltzen” dituen bitartean besteak lurrian daudenak libratzen ditu. Salbatzeko, baloi salbatzailea lurrian dagoen beste pertsona (taldekide) bateri pasatzeraekin nahikoa da. Baloi salbatzailea lapurtu daiteke, baina baloi salbatzailearekin soilik 3 segundu egon zaitezke eskuetan, bestela, bota utzi edo pase bat egin beharko da. Aurkarien talde osoa eserita eta baloi salbatzailerik gabe dagoenean amaituko da jolasa.

● BALOIAK LAPURTZERA

- Eremu mugatu baten barruan talde osoko partaide bakoitzak eskubaloiko edo saskibaloiko baloi bat punpatzen ibiliko dira eremuan zehar. Hezitzaileak agindua ematen duenean, kideen baloiak “lapurtzeko” momentu hasiko da. Helburua kideei baloi lapurtu edo kentzea izango da.

● Modu ezberdinetara egin daiteke:

- Baloi kentzen badiote, joko kanpo geratzea, azken partaidea geratu arte.
- Baloia lapurtu eta bi baloiekin punpatzera behartzera (ondoren errazaga izateko lapurtzeko)
- 10 minutuetan baloi gehien “lapurtu” dituenak, irabazlea izatea.
- 10 minutuetan baloia gutxien lapurtu diotenari irabazle izendatzea.
- Espazioa txikitzen edo handiagotzen joatea.

● ATSEDENERA ITZULERA

● KLAP

- Talde borobilean eseriko da, partaideetako batek aparrezko baloi bat eskuetan edukiko duelarik. Helburua borobilean dauden taldekideei paseak egitean datza, baina baloia egin aurretik baloia erori eta lurra ukitzen badu, partaide horri “arrautz” bat gehituko zaio, partaide batek 3 “arrautz” dituenean jolasa amaitutzat emango da.

● ITXIERA ETA AGURRA

- Taldea batu eta balantzea egingo dugu esperotako eta egindako jokabideek helburua bete duten identifikatzeko.
- etorkizun hurbileko saioari begira ipiniko gara.
- Talde ohia edo leloarekin bukatuko dugu saioa.

MATERIALA

- ◆ Konoak
- ◆ Uztaiak
- ◆ Saskibaloiko edo/eta eskubaloiko baloiak

ESPazio ANTOLAKETA

- ◆ Kantxa erdi bat

OHARRAK



ANTOLAKETA	E2
MAILA	LH5
JFK	Talde kohesioa
SAIOA	5

SAIOAREN HELBURUAK

- Taldea osatzen duten partaideak ezagutzea.
- Taldearen dinamika eta jarduteko modua aztertzen hastea.
- Paratideen konpetentzia motorrak ezagutzen hastea,

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.

● BEROKETA

HARRI, ORRI, HAR HARRAPAKETA:

Harrapaketa jolasa da hau. Parte hartzaile kopuruaren arabera, harrapatzaile bakarra edo gehiago egongo dira. Harrapatzaileak norbait harrapatzen duenean, harri-orri-har jokoa egin behar dute beraien artean. Harrapatzaileak irabazten badu, harrapatua izan dena lurrean eseriko da baina iheslariak irabazten badu jokoa, ihesean jarraituko du.

Iheslari bat lurretik altxatzeko ere bestelako aukera bat egongo da, lurrean dagoen beste batekin, harri orri har jokoa egin eta irabazten duenak altxatzeko aukera edukiko du.

TXURIA ETA GORRIA:

Talde bi ilaratan jarriko da. Bata besteari bizakarra emanaz eta batetik bestetik metro bateko distantzia utziz. Ilara bat gorria izango da eta beste zuria. Begiraleak, “gorria!” oihukatzen badu, gorriek zuriak harrapatu behar dituzte. Begiraleak “zuria!” oihukatzen badu, zuriak gorriak harrapatu behar dituzte.

● ATAL NAGUSIA

● **FUTBOLINA :**

Taldea bi azpitaldeetan banatuko dugu. Futboleko kantxa txiki bat sortuko dugu, marra orizentalak datieunak .Ondoren benetako futbolinean bezala, jokalariai marren gainean jarriko dira, marren eta hauen gainean jarriko ditugun jokalarien kopurua taldearen partaideen arabera aldatu ahal izango da.

Jokalariai (atezaina barne) marren gainean bakarrik mugitu daitezke daitezke, ezker zein eskuinera, inoiz ez aurrera zein atzera.

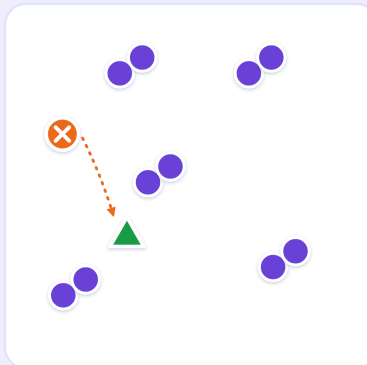
Baloia soilik punpatu ahal izango da (toke bakarrarekin alegia).

● **KONOAK BOTATZERA:**

Jolas honetarako kantxa erdi bat beharko dugu. Taldea bi azpitaldetan banatuko dugu eta kantxan zehar hainbat kono jarriko ditugu sakabanatuak. Talde bakoitzak rol bat edukiko du, erasotzaileak eta defentsak. Erasotzaileen helburua ahalik eta denbora gutxienean kono guztiak botatzeta izango da eta defentsarenak hau (konoak botatzeta) eragozte. Erasotzaileek ezingo dute baloiarekin mugitu, hau da, paseka mugitu ahalko dira. Defentsak aldiz ezingo dira konoaren ondoan ipini estatikoan, beraien “marka”rekin joan beharko dira. Defentsa indibiduala sustatuz. Denbora gutxienean kono guztiak botatzen dituen taldea izango da irabazlea.

KATUA ETA XAGUA BALOIAREKIN

Jolas honetarako kantxa erdia beharko dugu. Harrapaketa jolas bat izango da. Harrapatzaile bat (X) egongo da, baloia duen bakarra izango dena. Iheslari bat (hirukia) eta etxean daudenak, hauek bikoteka egongo dira besotik helduta (borobilak).



Iheslaria bikote bateko partaide bateri besoa hartzen dioenean, bikoteko bestea iheslari bihurtu eta ihesi joan beharko da.

ALDAERA: Iheslaria bikotekide baten ondoan jarri eta besotik heltzen dionean, beste bikotekidea automatikoki harrapatzailea bihurtuko da.

ALDAERA: Rol guztiak baloiarekin jardutea.

● ATSEDENERA ITZULERA

PETANKA:

Azpitalde ezberdinetan banatuko dugu taldea, adierazten diegun marraren atzean kokatuz. Talde bakoitza marra baten atzean jarriko da. Talde bakoitzak kolore tamaina edo forma bateko pilotak edukiko ditu. Hau da, talde batek teniseko pilotak baditu, besteak eskubaloikoak. Taldeak marra baten atzean kokatu beharko dira. Marraren aurrean kono bat egongo da hezitzaileak erabakitzen duen distantzian. Helburua, taldearen pilota konotik ahalik eta hurbilen uztea izango da.

● ITXIERA ETA AGURRA

- Taldea batu eta balantzea egingo dugu esperotako eta egindako jokabideek helburua bete duten identifikatzeko.
- etorkizun hurbileko saioari begira ipiniko gara.
- Talde ohia edo leloarekin bukatuko dugu saioa.

MATERIALA

- Konoak
- Saskibaloiko, teniseko edo/eta eskubaloiko baloiak

ESPazio ANTOLAKETA

- Kantxa erdi bat

OHARRAK



ANTOLAKETA	E2
MAILA	5
JFK	Errugbia
SAIOA	1

SAIOAREN HELBURUAK

- Bi eskuekin baloia konduzitu
- Pasea landu
- Entsegu ekintza landu

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.
- Hezitzaileak bere burua aurkeztuko du, oinarrizko datu batzuk emanez (Izen abizenak, adina, praktikatutako kirola, ikasitako eskola, etab.).
- Partaide bakoitzak bere burua aurkeztuko du, oinarrizko datu batzuk emanez (Izen abizenak, adina, praktikatutako kirola, ikasitako eskola, etab.).

● BEROKETA

- Binaka edo hiruak, baloi bana izango du talde bakoitzak. Euren artean, bi eskuekin, pasea egiten egongo dira, eta hezitzaileak seinalea ematean, baloia ez duenak baloia duen partaidea harrapatzen saiatuko da.

● ATAL NAGUSIA

● PASEAK IZENAREKIN

Partaide guztiak edozein norabidetan hasiko dira korrika markaturiko espazioan zehar. Bost baloi egongo dira ikasleen artean banatuak (gehiago ere izan daitezke), eta baloirik ez duen ikasle batekin gurutzatzerakoan, bere izena esan eta baloia pasako dio, honek beste ikasle batekin gauza bera egin dezan. Ondoren, hezitzaileak aldaerak sartuko ditu: baloia goruntz bota eta besteak jaso, baloia hanka tartetik gurutzatuz eraman, soilik ezker eskuarekin heldu eraman, etab.

PASEEN JOLASA

2-3 talde osatuz, talde bakoitza espazio guztia hartzen duen ilara banatan kokatuko dira, ikasle bakoitza bata bestearengandik 2-3 metrora kokatuz. Ilara bakoitzeko lehenak baloi bat edukiko du, eta helburua, baloia lurrera erori gabe, eta ilarako ikasle guztiengandik pasaz, azken partaideraino heltzea izango da.

Baloia bi eskuekin pasa beharko da atzeruntz, oinak uneoro aurreruntz begira daudelarik. Behin nola doan probatuta, lasterketa gisa planteatzen liteke, baloia azkeneko haurraren gaitasuna heldutasun korrika lehen posizioan desplazatu, denek posizio bat atzeratu eta ekintza berriro errepikatuz.

● **Partida** modukoa jokatu da.

Bi talde osatu eta talde bakoitzak arerioaren entsegu eremuan utzi beharko du baloia (zelaiaren alde banatan izango talde bakoitzak bere entsegu eremua). Paseak edozein norabideetan egin ahalko dira, soilik bi eskuekin Baloiduna mugitu ahal izango da defendatzaile batek bi eskuekin ikutzen duen arte. Ikutua izandakoan, lekuan gelditu eta pasea bilatu beharko du. Faltarik egon ezker (baloia lurrera erori, hankarekin jo edota esku bakarrarekin pasa) posesio aldaketa egongo da.

● **ATSEDENERA ITZULERA**

- 4-5 taldetan banaturik, baloia zelaiaren alde batetik bestera eraman beharko dute, eskuekin baloia ikutu gabe. Desplazamendua soilik oinez egin daiteke. Baloia lurrera erori ezker, berriro hasera-puntura itzuli beharko dira.

● **ITXIERA ETA AGURRA**

- Taldea batu eta balantzea egingo dugu esperotako eta egindako jokabideek helburua bete duten identifikatzeko.
- etorkizun hurbileko saioari begira ipiniko gara.
- Talde ohia edo leloarekin bukatuko dugu saioa.

MATERIALA

- ◆ Errugbiko 5 baloi
- ◆ Konoak
- ◆ Petoak
- ◆ Espumazko 2 baloi

ESPAZIO ANTOLAKETA

- ◆ Saskibaloi kantxa

OHARRAK



ANTOLAKETA	E2
MAILA	5
JFK	Errugbia
SAIOA	2

SAIOAREN HELBURUAK



SAIOAREN ANTOLAKETA

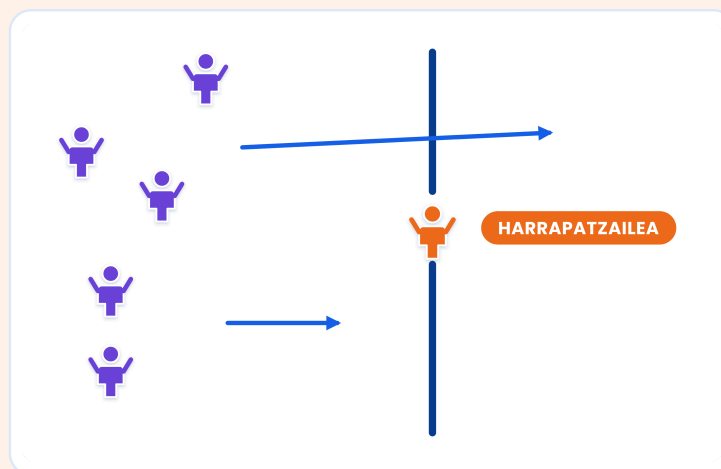
● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.

● BEROKETA

● ARMIARMA

Harrapaketa jolasa da. Harrapatzaile bat erdiko marran jarriko da.



Harrapatzailea kantzako erdiko marraren gainean soilik (edo beste edozein marra zuzen) mugitu daiteke (armiarma bezala armiarma sarean). Gainontzekoak atzera eta aurrera ibiliko dira marra pasaz, hezitzaileak emango dizkie irteerak (gehien ez luza daitezen).

Harrapatzaileak iheslariak harrapatzen dituenek, dauden lekuan geldituko dira libre daudenak harrapatzen (ukitzearekin nahikoa da).

● AZERI BUZTANA BIKOTEKA

Bikoteka, kideetako batek buztan gisa peto bat jarriko du gerri atzealdean zintzilik. Espazio mugatu batean buztana duen kideak eskuak bizkarrean edukiko ditu, defendatzeko eskurik ez erabiltzeko. Buztana ez duen kidea buztana eskuratzen saiatuko da.

● ATAL NAGUSIA

● ATSEDENERA ITZULERA

● BONBA

Ikasle guztiak, bat izan ezik, elkarrengandik bi metrora eta biribilean kokatuko dira. Bakarrik gelditu den ikaslea, berriz, erdian eseriko da. Biribilean dauden ikasleei errubiko bi baloi emango zaizkie eta ordulariaren orratzen norabidean baloiak elkarri pasatu beharko dizkiete, banan-banan eta hurrenkeran. Baloi bakoitza biribilaren mutur banatan kokatuko da. Baloi batek ezingo du bestea aurreratu, beraz, bigarren datorren baloia eskuan duen ikasleak, pasea egin ahal izateko, itxaron egin beharreko du, baldin eta lehenengo doan baloia harrapatzen badu.

Erdian dagoen ikasleak, lurrean eta eserita eta begiak itxita dagoela, hogeiraino zenbatuko du. Zenbaketa isilean egingo du eta hogeira iristean “Bumm” oihukatuko du. Momentu horretan baloia eskuetan baloia duten ikasleak lurrean eseri beharko dira.

● ITXIERA ETA AGURRA

- Taldea batu eta balantzea egingo dugu esperotako eta egindako jokabideek helburua bete duten identifikatzeko.
- etorkizun hurbileko saioari begira ipiniko gara.
- Talde ohie edo leloarekin bukatuko dugu saioa.

MATERIALA

- ◆ Errugbiko 5 baloi
- ◆ Konoak
- ◆ Petoak

ESPazio ANTOLAKETA

- ◆ Saskibaloi kantxa

OHARRAK



ANTOLAKETA	E2
MAILA	5
JFK	Errugbia
SAIOA	3

SAIOAREN HELBURUAK

- Pasea landu
- Plakatua izatearen ondorengo ekintzak ezagutu

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.

● BEROKETA

● KOMEKOKOS BALOIAREKIN

Harrapatzaile bat egongo da eta baloi bat izango du eskuetan, beste guztiak baloia boteka izan beharko dute uneoro. Denak kantzako marren gainetik desplazatu beharko dira eta inork ezin du marren kanpotik egon. Harrapatzaileak norbait harrapatzen duenean, rola aldatzen da eta baloia eskutan hartu ahal izango du boterik egin gabe, horrela harrapatzailea zein den identifikatu ahal izango da. Zelaiaren marren “funtzio” edo arauak gogorarazteko erabiliko dugu (area, falta marra,...).

● HAMAR PASEEN JOLASA

Bi talde osatuko dira, eta helburua hamar pase egitea izango da, baloia lurrera erori gabe eta paseak bi eskuekin egin. Espazioaren muga markatzen duen marrik at entsegu eremu izango da, eta hamar paseak egindakoan, entsegua egin beharko da. Baloia eroriz gero posesio aldaketa egongo da. Baloiduna ezingo da mugitu.

● ATAL NAGUSIA

● ERRELEBO LASTERKETA

Bi talde ilara banatan kokatuko dira, diagonalean, partaide bakoitza besteengandik 2-3 metrora. Helburua baloia ahalik eta azkarren ikasle guztietatik pasatzea izango da, eta azkenera heltzerakoan, honek markaturiko entsegu eremuan entsegua egin, eta ilaran lehenengo posizioan kokatuko da, ikasle guztiak posizio bat atzeratuz eta ekintza bera errepikatuz. Partaide guztiak posizio guztietatik igarotzerakoan amaituko da ariketa.

● PASEAK ZENBAKIEKIN

3-4 ilara osatuko dira. Hezitzaileak esandakoan, bikoteka aterako dira ilara bakoitzetik, baloidun bat aurretik eta kidea atzetik. Beti entsegu eremuan entsegua eginez amaitu beharko dute ekintza. Hezitzaileak hiru ekintza posibletarako hitza eman ahalko du: “Bat!” esanez gero, baloidunak kideari zuzenean pasea egingo dio; “Bi!” esanez gero, baloiduna lurrera botako da (plakatu balute bezala) eta lurrean dagoela atzetik dagoen kideari baloia pasako dio; eta, “Hiru!” esanez gero, baloiduna lurrera botako da, lurrean baloia aurkeztuko du, eta atzeko kideak lurretik jaso eta aurrera egingo du entsegu eremura arte.

LURRA

Taldeak guztiak espazio osoan zehar korrika arituko dira, euren artean 5 baloiekin paseka ibiliko direlarik. Espazioa markatzen duen marraren kanpoko eremu osoa izango da entsegu eremua. Hezitzaileak “LURRA!” oihukatzean, baloi duten haurrak lurrera botako dira (plakatuak izan balira bezala). Baloirik ez duten partaideek ahalik eta azkarren lurrean baloia aurkezten ari diren kideetako baten baloia hartu eta entsegua egitera joan beharko dira. Baloirik hartzea lortzen ez dutenak, entsegua egitera doazen kideetako bat bi eskuekin ikutzen saiatuko dira, entsegua ekiditeko.

● ATSEDENERA ITZULERA

- 4-5 taldetan banaturik, baloia zelaiaren alde batetik bestera eraman beharko dute taldekide guztiek parte harutz, eskuekin baloia ikutu gabe (buruarekin, bizakarrarekin, etab.). Desplazamendua soilik oinez egin daiteke. Baloi lurrera erori ezkerro, berriro hasera-puntura itzuli beharko dira.

● ITXIERA ETA AGURRA

- Taldea batu eta balantzeara egingo dugu esperotako eta egindako jokabideek helburua bete duten identifikatzeko.
- etorkizun hurbileko saioari begira ipiniko gara.
- Talde ohiu edo leloarekin bukatuko dugu saioa.

MATERIALA

- ◆ Errugbiko 5 baloi
- ◆ Konoak
- ◆ Petoak

ESPAZIO ANTOLAKETA

- ◆ Saskibaloi kantxa

OHARRAK



ANTOLAKETA	E2
MAILA	5
JFK	Errugbia
SAIOA	4

SAIOAREN HELBURUAK

- Pasea lantzea.
- Ostikoaren erabilerara hurbilpena egitea.
- Airez datorren baloiaren harrera lantzea.

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.

● BEROKETA

- Harrapaketa baloiekin. Ikasle guztiak jolas-eremuan sakabanatuko dira. Lau harrapatzaile izango dira, bakoitza baloi banarekin, eta beste guztiak iheslarika izango dira. Harrapatzaileek bi eskuekin heldu behra dute baloia, eta iheslarien atzetik abiatuko dira hauek harrapatzeko. Behin iheslari bat baloiarekin ikutzen dutenean, rolak aldatuko dituzte eta iheslaria harrapatzaile bihurtuko da.

● ATAL NAGUSIA

- Hanka beisbola. Bi talde osatuko dira. Espazioa kanportik inguratzen eta buelta osoa ematen duten hainbat kono kokatuko dira, erasoan dauden taldekideak bertatik pasatzen joan direlarik, eta behin baloia entsegu eremura iristen denean salbu egondo diren lekua izango direlarik.

Hortaz, pitxerrik ez da egongo. Zuzenean jaurtilariak baloia ostikoz emango du, baina punpalaster bidez soilik eman ahalko zaio (zailtasun handiak dituen partaideren bat balego, hezitzaileak punpalasterrik gabe ostikatzeko aukera eman lezake).

Defendatzaileak zelai osan zehar egongo dira sakabanatuak, eta hauen helburua baloia airez jasotzea izango da. Hala gertatuz gero, rol aldaketa egingo dira. Bestela, erasotzaileak korrikan egingo du, defendatzaileak baloia entsegu eremura eramaten duten arte (pitxerra kokatuko litzatekeen lekuan egongo da).

Defendatzaileak korrika doan erasotzailea kanporatzeko bi aukera dituzte: kono tartean dagoela entsegua egin, edo korrika doan bitartean baloia berari jaurti eta eman.

Defendatzaileak ezingo dira baloia dutela desplazatu eta soilik pase bidez mugitu ahalko dute baloia.

- 7x7 partidatxoa. Bi talde elkarren aurkan, ondorengo arauak dituen partida jokatuko da:
 - talde bakoitzak aurkako zelaian dagoen entsegu eremuan egin beharko du entsegua (1 puntu).
 - entsegu eremuaren ondoan, bi konoz osaturiko ate txiki bat ezarriko da, eta ostikoz bertatik baloia sartu ezkerreko taldeak 2 puntu eskuratuko ditu.
 - baloia soilik atzeruntz pasa daiteke.
 - baloiduna bi eskuekin gerrian ikutua izaten bada, hezitzaileak "LURRA!" oihukatu eta plakatua izanaren ekintza egingo da, beste kide batek baloia lurretik hartzeko; eraso batean baloiduna bost aldiz ikutua izaten bada, posesio aldaketa egingo da.

● ATSEDENERA ITZULERA

- 2-3 taldetan banatuak, talde bakoitzak borobil bat osatuko du, baloi banarekin. Baloia ez duten kide guztiek bi eskuak izterretan jarrita izango dituzte. Baloia borobileko edozein kideri pasa ahalko zaio, baina baloia jasotzen ez duen kide batek eskuak izterretatik altxatzen baditu baloia berari doakiola pentsatuz gero (amago baten ondorio, esaterako), kidea kanporatua izango da. Hiru kanporatu daudenean beste borobil bat osatuko dute, eta kanporatuak beratarara batzen joango dira.

● ITXIERA ETA AGURRA

- Taldea batu eta balantzea egingo dugu esperotako eta egindako jokabideek helburua bete duten identifikatzeko.
- etorkizun hurbileko saioari begira ipiniko gara.
- Talde ohie edo leloarekin bukatuko dugu saioa.

MATERIALA

- ◆ Errugbiko 5 baloi
- ◆ Konoak
- ◆ Petoak

ESPAZIO ANTOLAKETA

- ◆ Saskibaloi kantxa

OHARRAK



ANTOLAKETA	E2
MAILA	5
JFK	Errugbia
SAIOA	5

SAIOAREN HELBURUAK

- Erasoan espazio libreak identifikatu
- Erasoan nagusitasunezko egoerak landu

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.

● BEROKETA

● TALDEAK SORTU

Haur taldea kantxan zehar desplazatuko da. Hezitzaileak, nahi duenean, zenbaki bat esango du. Adibidez, 3 esaten badu, 3 haur elkartu beharko dira eta, ahalik eta azkarren, hiruko taldeak sortu beharko dituzte. Modu honetan, zenbakiak esaten joango da haurrak mugitzen eta berotzen diren bitartean.

● ATAL NAGUSIA

● LURRA

Taldeakide guztiak espazio osoan zehar korrika arituko dira, euren artean 5 baloiekin paseka ibiliko direlarik. Espazioa markatzen duen marraren kanpoko eremu osoa izango da entsegu eremua. Hezitzaileak "LURRA!" oihukatzean, baloi duten haurrak lurrera botako dira (plakatuak izan balira bezala). Baloirik ez duten partaideek ahalik eta azkarren lurrean baloia aurkezten ari diren kideetako baten baloia hartu eta entsegua egitera joan beharko dira. Baloirik hartzea lortzen ez dutenak, entsegua egitera doazen kideetako bat bi eskuekin ikutzen saiatuko dira, entsegua ekiditeko.

● 3x1 EGOERAK.

Espazio osoan zehar armiarmaren jolasaren gisan, harrapatzaile (defendatzaile) bezala arituko diren 3 haur egongo dira. Defendatzaileetako bakoitza zelaiaren hiru altuera ezberdinetan kokatuko da, eta soilik ardatz horizontalean mugitu ahalko dira. Horrela, zelaiaren fondo batetik hirukote bat aterako da baloi batekin, eta

helburua beste alderaino iristea izango da, harrapatzaileek baloiduna ikutu gabe. Helburua, defentsa lerro bakoitzean defendatzailea erakarri eta baloia kide bati pasatzea izango da, libre dagoen espazioa erasotu dezan.

- Aldaerak: erasotzaile eta defendatzaile kopuruak aldatu (5x2, 4x2, 5x3...); ezin da korrika egin, soilik oinez.

● ATSEDENERA ITZULERA

- 2-3 taldetan banatuak, talde bakoitzak borobil bat osatuko du, baloi banarekin. Baloia borobileko edozein kideri pasa ahalko zaio, baina baloia jaso baino lehen txalo bat egin beharko du. Baloia txalorik egin gabe jasotzen badu, edota txaloa egiten badu eta baloia ez bazaio iristen (baloidunak berari pasako zionaren amagoa egin diolako) eliminatuta geratuko da.

● ITXIERA ETA AGURRA

- Taldea batu eta balantzea egingo dugu esperotako eta egindako jokabideek helburua bete duten identifikatzeko.
- etorkizun hurbileko saioari begira ipiniko gara.
- Talde ohia edo leloarekin bukatuko dugu saioa.

MATERIALA

- ◆ Errugbiko 5 baloi
- ◆ Konoak
- ◆ Petoak

ESPAZIO ANTOLAKETA

- ◆ Saskibaloi kantxa

OHARRAK



ANTOLAKETA	E2
MAILA	5
JFK	Errugbia
SAIOA	6

SAIOAREN HELBURUAK

- Espazio libreak non dauden identifikatzea.
- Defentsa erakartzea espazio libreak sortzeko.
- Pasea lantzen jarraitzea.

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.

● BEROKETA

● EHIZTARIAK ETA UNTXIAK

Bi talde egingo dira, talde batean lau ikasle egongo dira, eta beste taldean gainerako guztiak. Lau ikasle horiek ehiztariak (harrapatzaileak) izango dira, eta beste guztiak untxiak (iheslariak). Ehiztariak petoak jantziko dituzte untziek ondo bereiz ditzaten. Irakasleak ehiztari bati errugbiko baloi bat emango dio, eta untxiak jolas-eremuan zehar sakabanatuko dira. Irakasleak jolasari hasiera emandakoan, ehiztariak, elkarri paseak eginez, untxiengana hurbildu eta baloiaz ukitzea lortu beharko dute —ezin da baloia jaurti—. Aldiz, untziek ihes egingo dute, betiere jolas-eremutik irten gabe. Baloia eskuan duen ehiztaria ezin da lekutik mugitu, gainerako ehiztariak mugituko dira untxiengana hurbiltzeko. Beraz, baloirik ez duen ehiztari bat untxi baten ondoan jartzen denean, baloia duen batek baloia pasatuko dio, bigarren horrek baloiarekin untxia ukitu dezan. Izan kontuan baloia jaurtitzea debekatuta

● ATAL NAGUSIA

● HAMAR PASEEN JOLASA 3 TALDE

Hiru talde sortuko dira, bakoitza peto kolore ezberdin batekin. Talde bakooitzak beste bi taldeen “etxeetan” (kono osaturiko eremuak) egin beharko du entsegua, behin hamar pase burutzea lortzen duenean. Baloia eskuan duena ezingo da desplazatu, eta posesioa soilik baloia lurrera erori ezkerre edota aurkari batek pase bat moztu ezkerre galdu daiteke. Azpimarratu behar da espazio osoa hartzea garrantzitsua dela pase aukera garbiak eskaintzeko eta aurkariak non dauden irakurtzeko.

- Aldaera: baloiduna desplazatu daiteke; buztana ezarri, eta baloidunari kentzekotan posesio aldaketa eman.

● SUGEAK

Espazio osoan zehar armiarmaren jolasaren gisan, harrapatzaile (defendatzaile) bezala arituko diren 2 suge arituko dira, hau da, 2 giza-kate osatzen dituzten 3 haur eskutik lotuta. Sugeetako bakoitza zelaiazen bi altuera ezberdinetan kokatuko da, eta soilik ardatz horizontalean mugitu ahalko dira. Horrela, zelaiazen fondo batetik hirukote edo laukote bat aterako da baloi batekin, eta helburua beste alderaino iristea izango da, entsegua egiteko harrapatzaileek baloiduna ikutu gabe. Helburua, defentsa lerro bakoitzean defendatzailea erakarri eta baloia kide bati pasatzea izango da, libre dagoen espazioa erasotu dezan.

● ATSEDENERA ITZULERA

● 5 DESBERDINTASUNAK BILATZEN

Bi talde egongo dira. Talde bakoitzak bere “irudia” sortuko du, hau da, beraien gorputzekin keinu eta forma desberdnak egingo dituzte. Hori pentsatuta izatean, beste irudi desberdin bat egin beharko dute, baina bakarrik 5 aldaketa egin beharko dituzte eta beraien artean adostu, beste guztiak berdin geratuko dira. 2 irudi horiek sortutak daudenean, lehenengo talde batek beste taldeari erakutsiko dio, hasieran pentsatutako lehenengo irudia egingo dute, denbora bat emango zaio beste taldeari dena ongi ikusteko. Denbora hori igaro egiten denean, ikusten ari den taldeak begiak itxi eta buelta emango du, besteek 5 desberdintasunak egingo dituzte. Kontrako taldeak buelta eman eta 5 desberdintasun horiek aurkitzen saiatu beharko dira. Ondoren alderantziz egingo da.

● ITXIERA ETA AGURRA

- Taldea batu eta balantzea egingo dugu esperotako eta egindako jokabideek helburua bete duten identifikatzeko.
- etorkizun hurbileko saioari begira ipiniko gara.
- Talde ohia edo leloarekin bukatuko dugu saioa.

MATERIALA

- ◆ Errugbiko 5 baloi
- ◆ Konoak
- ◆ Petoak

ESPAZIO ANTOLAKETA

- ◆ Saskibaloia kantxa

OHARRAK



ANTOLAKETA	E2
MAILA	5
JFK	Errugbia
SAIOA	7

SAIOAREN HELBURUAK

- Eraso eta defentsa landu parekotasunean.

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.

● BEROKETA

- Araslama.

● ATAL NAGUSIA

- Markaturiko espazioaren albo baten erdialdean bi ilara ezarriko dira. Laukia osatzen duen espazioaren izkina bakoitzean kono bat kokatuko da. Hezitzaileak zenbaki bat ohiukatuko du (bi eta bost bitartean). “Bi!” oihukatu ezkerreko, ilara bakoitzetik bi partaide aterako dira, beren izkineko konoari buelta eman eta espazioaren barruan bikotetako batek baloi bat jasoko du, hezitzaileak emana. Honela, erasotzaileak defendatzaileak gailendu eta entsegu egiten saiatuko dira (defendatzaileak atera diren konoak markaturiko marraren atzean). Defendatzaileak, era berean, erasoak ekiditen saiatuko dira, bi eskuekin erasotzailearen gerria ikutuz, baloia jauziaraziz edota pase bat moztuz.

- Aldaerak: erasotzaile kopurua defendatzaileena baino handiagoa izan daiteke.

● 7x7 PARTIDA

Hiru talde osatuko dira, eta bi taldek bata bestearen aurka jokatu dute, hirugarren taldeak partida behatzen duen bitartean. Talde bakoitzak aurkako entsegu eremuan egin beharko du entsegua, eta entsegu bakoitzeko, entsegua jasotzen duen taldeak kanpora irtengo da, behatzen dagoen taldea jokatzerako.

sartzeko. Ikasitako gaitasun eta arauak aplikatuko dira: atzerunzko pasea bi eskuekin, plakajea erasotzailearen gerria bi eskuez ikututa (hezitzaileak “LURRA!” oihukatuko du haurra bi eskuekin ikutua izan dela eta lurrera bota behar dela jakin dezan), plakajearen ondorengo ekintzak eta espazioa libreen eraso.

- Aldaera: ostikoa baimendu baloia aurreruntz botatzeko.

● ATSEDENERA ITZULERA

- 2-3 taldetan banatuak, talde bakoitzak borobil bat osatuko du, baloi banarekin. Baloi borobileko edozein kideri pasa ahalko zaio, baina baloia jaso baino lehen txalo bat egin beharko du. Baloi txalorik egin gabe jasotzen badu, edota txaloa egiten badu eta baloia ez bazaio iristen (baloidunak berari pasako zionaren amagoa egin diolako) eliminatuta geratuko da.

● ITXIERA ETA AGURRA

- Taldea batu eta balantzea egingo dugu esperotako eta egindako jokabideek helburua bete duten identifikatzeko.
- etorkizun hurbileko saioari begira ipiniko gara.
- Talde ohia edo leloarekin bukatuko dugu saioa.

MATERIALA

- ◆ Errugbiko 5 baloi
- ◆ Konoak
- ◆ Petoak
- ◆ Uztaiak
- ◆ Tennis pilotak

ESPazio ANTOLAKETA

- ◆ Saskibaloi kantxa

OHARRAK



ANTOLAKETA	E2
MAILA	5
JFK	Errugbia
SAIOA	8

SAIOAREN HELBURUAK

- Orain arte jasotako eduki eta abileziak joko errealean aplikatzea.

SAIOAREN ANTOLAKETA**● HARRERA**

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.

● BEROKETA**● AZERIAK, OILOAK ETA SUGEAK**

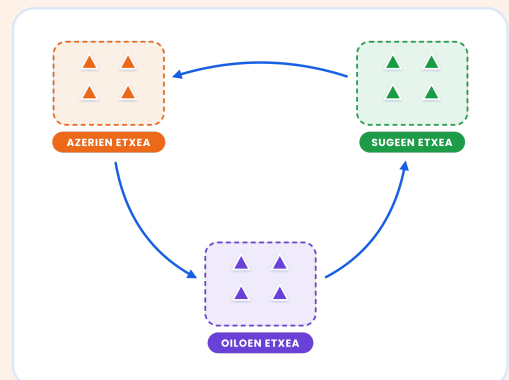
- Harrapaketa jolas bat da. Taldea hiru azpitaldetan banatuko da: batzuk azeriak dira, besteak oiloak eta beste batzuk sugeak.

Azeriek oiloak harrapatzen dituzte, oiloek sugeak eta sugeek azeriak harrapatzen dituzte. Jokalariak beraien etxean dauden bitartean, ezin dira harrapatuak izan. Iheslari bat harrapatzen den momentuan, harrapatzailearen etxera eraman behar du. Harrapatuak direnak bere taldeko batek

eskua ematen badio, libratu egingo dira. Harrapatzaileak harrapatua bere etxera eramaten ari den bitartean, ezin diote harrapatu.

● MARRA GARAITZERA

Binaka jarriko dira, bat erasoan eta bestea defentsan. Zabalera konkretu bat markatuko da (nahiko handia), eta erasotzaileak lortu beharko du, ukitua izan gabe marra zeharkatzea.

**● ATAL NAGUSIA****● SUGEAK**

- Espazio osoan zehar armiarmaren jolasaren gisan, harrapatzaile (defendatzaile) bezala arituko diren 2 suge arituko dira, hau da, 2 giza-kate osatzen dituzten 3 haur eskutik lotuta. Sugeetako bakoitza zelaiaren bi altuera ezberdinetan kokatuko da, eta soilik ardatz horizontalean mugitu ahalko dira. Horrela, zelaiaren

fondo batetik hirukote edo laukote bat aterako da baloi batekin, eta helburua beste alderaino iristea izango da, entsegua egiteko harrapatzaileek baloiduna ikutu gabe. Helburua, defentsa lerro bakoitzean defendatzailea erakarri eta baloia kide bati pasatzea izango da, libre dagoen espazioa erasotu dezan.

● 7x7 PARTIDA

Hiru talde osatuko dira, eta bi taldek bata bestearen aurka jokatuko dute, hirugarren taldeak partida behatzen duen bitartean. Talde bakoitzak aurkako entsegu eremuan egin beharko du entsegua, eta entsegu bakoitzeko, entsegua jasotzen duen taldeak kanpora irtengo da, behatzen dagoen taldea jokatzeraz sartzeko. Ikasitako gaitasun eta arauak aplikatuko dira: atzerunzko pasea bi eskuekin, plakajea erasotzailearen gerria bi eskuez ikututa (hezitzaileak "LURRA!" oihukatuko du haurra bi eskuekin ikutua izan dela eta lurrera bota behar dela jakin dezan), plakajearen ondorengo ekintzak eta espazioa libreen eraso.

- Aldaera: ostikoa baimendu baloia aurreruntz botatzeko.

● ATSEDENERA ITZULERA

● PUNTERIA JOLASA

- Talde txikietan banatuak, taldeko kide batek uztail bat helduko du bi eskuekin buru gainetik, eta gainontzeko kideetatik 4-5 metrora. Taldekideak ilaran baloiarekin pase keinua eginez uztailetik sartzen saiatuko dira. Sartzen ez duenak uztaila heldu beharko du.

● ITXIERA ETA AGURRA

- Taldea batu eta balantzea egingo dugu esperotako eta egindako jokabideek helburua bete duten identifikatzeko.
- etorkizun hurbileko saioari begira ipiniko gara.
- Talde ohiu edo leloarekin bukatuko dugu saioa.

MATERIALA

- ◆ Errugbiko 5 baloi
- ◆ Konoak
- ◆ Petoak
- ◆ Uztailak

ESPAZIO ANTOLAKETA

- ◆ Saskibaloia kantxa

OHARRAK