

ESKOLA KIROLA · LH6

E2

Unitatea



Saio-sekuentziazio didaktikoa

 **kirolaisiren** eskutik



Taldearen ezagutza



Talde kohesioa



Hockey



GIPUZKOA
Kirolak



Donostia
Kirola

AURKIBIDEA

0 SARRERA: ESKOLA KIROLEKO SAIOEN EREDUA ETA FILOSOFIA

2



Taldearen ezagutza

Saioa 1 RONDOA 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 · ITXIERA ETA AGURRA **8**

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



Hockey

Saioa 1 BOLAK LAPURTZEA (Harrapatzaileek bolak lapurtzea) · BOLAK BERE HABIRA · LASTERKETA PASEKA JAURTIKETAREKIN · ZIRKUITOA (Sticka eta bolarekin) · KOOPERAZIO JOLASA **12**

Saioa 2 BALOI HARRAPATZAILEA · MAZEDONIA · BIKOITIAK ETA BAKOITIAK BOLAREKIN · ZIRKUITOA (STICKA ETA BOLAREKIN) · BIXI-BIXI **14**

Saioa 3 ITZALAREN JOLASA (Espazioan zehar lekualdatzen) · BALOIA EHIZATU · SANDWICH · 10 PASE · PORTERIAKO KONOAK JASO PUNTERIA JOLASA **16**

Saioa 4 HARIA MOZTU STICKAREKIN · BALOI HARRAPATZAILEA · BEISBOL HOCKEY · BOLOAK **18**

Saioa 5 KOMEKOKOS (Stick eta bolekin) · PASEAK UZTAIETAN · PRINTZESA JOKOA · ERRELEBO LASTERKETA · MINI-GOLF **20**

Saioa 6 ARMIARMA (Stick eta bolekin) · ERLOJUPEKOA · EREMUAK GAINDITZEA · ERRELEBO JAURTIKETA-DEFENTSA · MINI- GOLF **22**

Saioa 7 5 ERTZEN JOLASA (Stick eta bolekin) · RONDOA · TRENTZA ETA JAURTIKETAK · 3 ZIRKUITU ETA 3KO ERASOA · PORTERIAKO KONOAK JASO PUNTERIA JOLASA **24**

Saioa 8 ZENBAKIETARA (Stick eta bolekin) · PUNTU EREMUA · EREMUA GAINDITZEA PASEKA · 2:1 + JAURTIKETA · 3:2 PARTIDUTXOAK · UZTAIEKIN PUNTERIA JOLASA **26**



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 gainetik 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, multikiroltasuna 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.

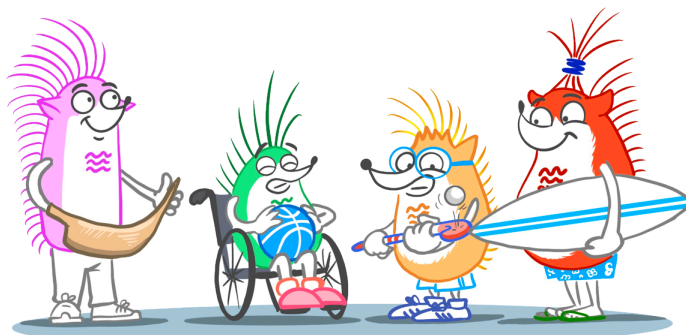
4. Saioen Egitura: 5 Fase nagusitan banatu dugu.

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	LH6
JFK	Taldearen ezagutza
SAIOA	1

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

● ROND OA 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. Baloia 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 boroiblaren 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 bestearen 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.

● UHOLDEA BALOIAREKIN:

Kantxa erdi baten zehar uzati 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, uzatian sartzen den azken partaidea ez da kanporatua izango. Jolasa partaidea dauden uztaietan jada ez direnean sartzen amaituko da.

● ATSEDENERA ITZULERA

● 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 emanaz jaurtiko dio beste norbaiti (adbidez: Garazi naiz eta mendira joateko gsutatzen 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.

● 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
- Harila
- Gomaespumazko baloia
- Uztaiak
- Saskibaloiko edo eskubaloiko baloiak

ESPAZIO ANTOLAKETA

- Kantxa erdi bat

O HARRAK



ANTOLAKETA	E2
MAILA	LH6
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 haurrek 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 lasaia pasatu dezan.

● HIRUKO MARRA KOPERATIBOA :

Gunearen alde batean 9 uztairekin 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 saskibaloia edo eskubaloia 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 balantzzea 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 baloia

ESPazio ANTOLAKETA

- ◆ Kantxa erdi bat

OHARRAK



ANTOLAKETA	E2
MAILA	LH6
JFK	Talde kohesioa
SAIOA	3

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

● 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 lurrean dagoela "lapurtu" dezakete, ala bada, ahuek ere 10 pase egin beharko dituzte. Aldaera 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 (keinua 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 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

- ◆ 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.



ANTOLAKETA	E2
MAILA	LH5
JFK	Talde kohesioa
SAIOA	4

SAIOAREN HELBURUAK

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

SAIOAREN ANTOLAKETA

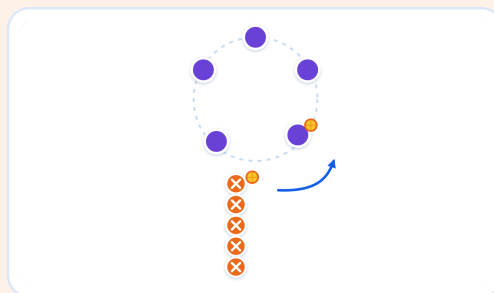
● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.

● BEROKETA

● ERLOJUPEKOA:

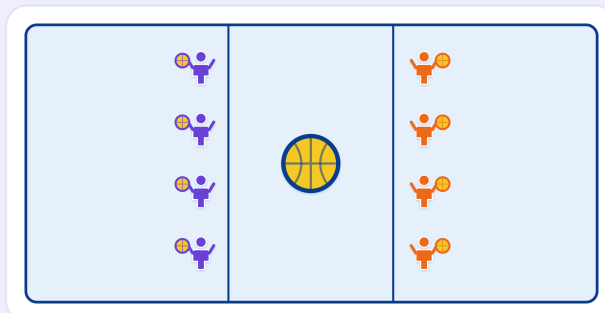
Taldea bi azpitaldetan banatuko da. Talde bat borobilean bat osatuz jarriko da eta bestea borobil horretatik kanpo ilaran.



- 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 konduzioa. 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 konduzioak ahalik eta azkarren egitea izango da.

● ATAL NAGUSIA

● ERDIKO BALOIA MUGITU:



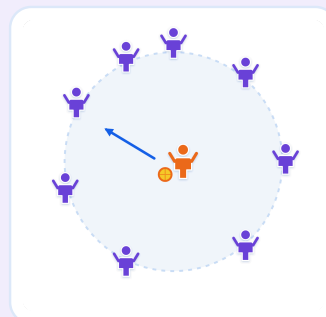
Talde bi azpitaldetan banatuko da, taldekide bakoitzak eskubaloiko baloi bat edukiko du eskuetan. Talde bakoitza bere eremuan egongo da. Helburua erdia dagoen baloi medizinala aurkirien marra pasaztean datza. Horretarako, taldekide bakoitzak bere baloia indarrarekin jaurtiko du baloi handia mugiarazteko.

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:

Talde 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 ohiu edo leloarekin bukatuko dugu saioa.

MATERIALA

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

ESPAZIO ANTOLAKETA

- ◆ Kantxa erdi bat

OHARRAK



ANTOLAKETA	E2
MAILA	LH6
JFK	Hockey
SAIOA	1

SAIOAREN HELBURUAK

- Stick bidezko bolaren kontrola
- Pase harrerak
- Hockeyaren ezagutza gogoratzea

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.
- Hockeyaren inguruko ideiak, arautegia, etab. gogoraraziko dira.

● BEROKETA

● **BOLAK LAPURTZEA (Harrapatzaileek bolak lapurtzea):**

Haur taldeari stick eta bola bana banatuko zaie 2 kideri izan ezik, hauek bolarik gabe egongo dira. Jokalari oroek helburua ahalik eta denbora gehien bola izatea izango da. Bola gabe daudenak hau lapurtzen eta honen domeinua izaten ahaleginduko dira. Bola dutenek ordea, euren bola babestu eta inork ez lapurtzea lortu beharko dute.

- ALDAERA 1: Espazioa txikitu beroeta oso geldoa bada
- ALDAERA 2: Harrapatzaile gehiago

● **BOLAK BERE HABIRA:**

Taldea multzo txikietan banatuko da eta bakoitzak uztai bat izango du. Biribilean kokatuko dira eta erdian bola pila bat egongo dira. Begiraleak ya! esatean, taldekide bakoitzak bola bat hartuko du erditik eta bere uztaira (habira) eramango du. Uztailean uzten duenean, hurrengoa atera daiteke. Erdian dauden bolak bukatzen direnean, jokia bukatu da. Talde bakoitzak lortu dituen bolak kontatuko ditu eta gehien lortu dituenak irabazi du. Helburua bakoitzak ahalik eta bola gehien lortzea da.

- ALDAERA 1: Denbora muga sartu eta jokia luzatu ondoko taldekoen uztaietatik bolak lapurtzeko aukeraz.

● ATAL NAGUSIA

● LASTERKETA PASEKA JAURTIKETAREKIN:

Jokalariak talde ezberdinetan banatuko dira. Talde bakoitza aurrean duen uzta ilaran kokatuko da, uzta bakoitzaren barruan jokalaria bana. Lehenengoak aurrean dituen boletatik bat hartuko du eta paseak eginez azkena edo porteriatik gertuen dagoen jokalaria iritsi beharko zaio bola. Hau da, bakoitzak bere atzean duen taldekideari egingo dio pasea. Pasea jasotzen duen azken taldekideak porteriara jaurtiko du. Porterian sartzen duen lehen taldeak lortuko du puntua.

● ZIRKUITOA (Sticka eta bolarekin):

Begiraleak erabakitzen duen zirkuitua osatuko du: konoekin, bankuekin, koltxonetarekin... Bi taldek parte hartzen dutenean, bi zirkuito berdina egitea komeni da. Begiraleak emango ditu zirkuitoa burutzeko arau eta argibideak. Helburua zirkuitua ahalik eta azkarren egitea izango da.

● ATSEDENERA ITZULERA

● KOOPERAZIO JOLASA:

Bi hiru taldetan banatu eta bola zelaiaaren alde batetik bestera eraman beharko dute egokien iruditzen zaien moduan (tokeak egien, stickekin jaso eta helduz....) Baldintza bakarra bola soilik stickarekin ukitu ahal izango dela 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 oihu edo leloarekin bukatuko dugu saioa.

MATERIALA

- ◆ Stickak
- ◆ Bolak
- ◆ Uztaia
- ◆ Konoak

ESPAZIO ANTOLAKETA

- ◆ Eskubaloiko kantxa.

OHARRAK

- ◆ Aldaerak haur taldearen gaitasun mailaren arabera aplikatu daitezke (ez da beharrezkoa guztiak aurrera eramatea).



ANTOLAKETA	E2
MAILA	LH6
JFK	Hockey
SAIOA	2

SAIOAREN HELBURUAK

- Stick bidezko bolaren kontrola
- Jaurtiketak
- Hockeyaren ezagutza gogoratzea

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.
- Hockeyaren inguruko ideiak, arautegia, etab. gogoraraziko dira.

● BEROKETA

● BALOI HARRAPATZAILEA:

Harrapaketa jolasa, bi jokalarri harrapatzaileak izanda. Harrapatzaileak bola pasatuz besteak eskuarekin ukitu behar dituzte. Bola stickean duena ezin da mugitu. Emandakoak harrapatzaileekin bilakatuko dira. Jokoa denak ukituta daudenean amaituko da.

- ALDAERA 1: Espazioa txikitu beroketa oso geldoa bada
- ALDAERA 2: Harrapatzaile gehiago sartu

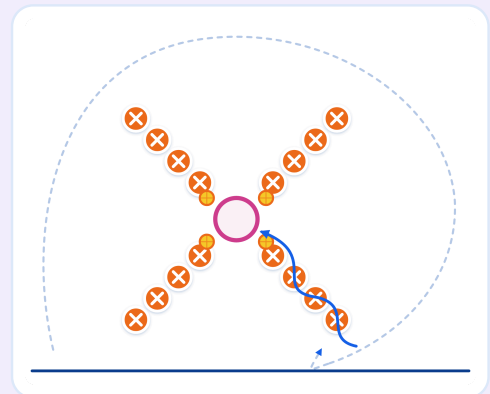
● ATAL NAGUSIA

● MAZEDONIA:

Taldeetan banatuko dira. Talde bakoitzak ilara bat osatuko du, talde guztien artean izar itxurako irudi bat osatuz, eta izarren erdian uztai bat jarriko da. Lerro bakoitzeko jokalarri bakoitzari zenbaki bat jarriko zaio eta ilaran aurrean baloi bat izango dute.

Hezitzaileak zenbaki bat oihukatuko du, eta zenbaki hori duten guztiek aurrean daukaten bola hartu eta korrika hasi beharko dute izarren kanpoaldetik, denak zentzu berean korri eginez.

Kanpoko biribil guztia egin ondoren jokalarri bakoitzak bere lerrora itzuli eta bere taldekideen artean zig-zag eginez erdian dagoen uztaiaren utziko dute bola. Lehenago iristen den jokalarriak puntu bat irabaziko du bere taldearentzat.



● BIKOITIAK ETA BAKOITIAK BOLAREKIN:

Binaka jarriko gara bata besteari bizkarra emanaz, ateetarantz orientatuak. Batzuk “bikoitiak” izango dira, eta beste batzuk “bakoitiak”. Esaten den zenbakiaren baitan, bakoitia bada, eskapo egin behar du, eta jaurtitzera iritsi behar du atera, atzekoak harrapatu baino lehen (harrapatzaileak ez du bolaren kondukzioa egin beharko).

● ZIRKUITOA (STICKA ETA BOLAREKIN):

Begiraleak erabakitzen duen zirkuitua osatuko du: konoekin, bankuekin, koltxonetarekin, zig-zag... Bi taldek parte hartzen dutenean, bi zirkuito berdina egitea komeni da. Begiraleak emango ditu zirkuitoa burutzeko arau eta argibideak. Helburua zirkuitua ahalik eta azkarren egitea izango da, arean sartzean jaurtiketa batekin amaituz.

● ATSEDENERA ITZULERA

● BIXI-BIXI:

Ilara bat osatuko da area kanpoan, porteria aurrean. Porterian jokalaria bat geldituko da. Ilarako lehenengoak porteriara botako du stickarekin eta gola sartzen badu ilarako azken tokira bueltatuko da eta hurrengoak jaurtiko du porteriara. Gola sartzen ez badu, porteriara joan eta portero jarriko da, gelditua egin duen porteroa ilarako azken tokira lekualdatuz. Helburua, ilaran ahalik eta denbora gehien mantentzea 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 oihu edo leloarekin bukatuko dugu saioa.

MATERIALA

- ◆ Stickak
- ◆ Bolak
- ◆ Uztaia
- ◆ Konoak

ESPAZIO ANTOLAKETA

- ◆ Eskubaloiko kantxa.

OHARRAK

- ◆ Aldaerak haur taldearen gaitasun mailaren arabera aplikatu daitezke (ez da beharrezkoa guztiak aurrera eramatea).



ANTOLAKETA	E2
MAILA	LH6
JFK	Hockey
SAIOA	3

SAIOAREN HELBURUAK

- Stick bidezko bolaren kontrola
- Kooperazioan harremantzea
- Ni eta kidea
- Pase harrerak
- Hockeyaren arautegia gogorarazi

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.
- Saioaren inguruko azalpen orokorra egingo da

● BEROKETA

● ITZALAREN JOLASA (Espazioan zehar lekualdatzen):

Haur taldea bikoteetan banatuko da. Bikoteko batek sticka eta bola izango du eta besteak sticka soilik. Aurretik bolarik ez duen kidea joango da sticka lurrari itsasia daramala eta atzetik bikotekideak kopia egin beharko ditu mugimenduak bola daraman bitartean.

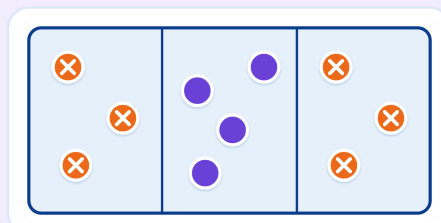
- ALDAERA 1: Espazioa txikitu beroeta oso geldoa bada.
- ALDAERA 2: Eskuin edo ezker eskuarekin gidatzea.
- ALDAERA 3: Lehenengoa bigarrenari ihes egiten saiatzea.
- ALDAERA 4: Lehenengoak nahi duenean eskua altxa eta hatz kopuru bat jarriko du eskuetan, bigarrenak hatz kopuru hori esan beharko du.

● ATAL NAGUSIA

● BALOIA EHIZATU:

Denak borobil batean jarrita, bi taldeetan banatuko ditugu umeak. Taldekideak interkalatuak edo tartekatatuak bata bestearen artean. Talde bakoitzak paseka beraien bolari buelta osoa emango dio. Helburua, talde baten bolak besteena harrapatzea izango da.

● SANDWICH:



Taldea hirutan banatuko da eta bakoitzari espazio bat egokituko zaio. Erdiko eremukoek paseak oztopatu behar dituzte eta bi muturretako erremukoek beraien artean egin behar dituzte paseak. Mozten badu, pasea zetorren lekua hartuko du talde horrek. Helburua zure taldea ez erdira joatea da. Erdiko taldekoek pasea moztea lortzen dutenean, pasea zetorren taldearen eremura pasako da, talde osoa.

● 10 PASE:

Bitan banatuko da taldea. Talde bakoitzak hamar pase burutu behar ditu puntu bat izateko. Pase bakoitza altuan kontatu beharko da. Mailaren arabera pase kopurua egokituko da. Defentsek pase bat moztuz gero, baloiaren jabetza izatera pasako dira, rolak aldatuz.

- ALDAERA 1: Jaurtiketa
- ALDAERA 2: Baloia eremu jakin batean jaso
- ALDAERA 3: Talde bakoitzak bere eraso porterial, gola sartzen saiatuko da.

● ATSEDENERA ITZULERA

- **PORTERIAKO KONOAK JASO PUNTERIA JOLASA:** Taldea ilaran jarriko da, porteriaren aurrean, penalti puntuan gutxi gora behera. Helburua, porteria barruan jarri diren konoak jasotzea izango da hauek bolarekin joaz.

● ITXIERA ETA AGURRA

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

MATERIALA

- ◆ Stickak
- ◆ Bolak
- ◆ Konoak

ESPazio ANTOLAKETA

- ◆ Eskubaloiko kantxa.

OHARRAK

- ◆ Alderak haur taldearen gaitasun mailaren arabera aplikatu daitezke (ez da beharrezkoa guztiak aurrera eramatea).



ANTOLAKETA	E2
MAILA	LH6
JFK	Hockey
SAIOA	4

SAIOAREN HELBURUAK

- Stick bidezko bolaren kontrola
- Kooperazioan harremantzea
- Pase harrerak
- Hockeyaren ezagutza gogoratzea

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.
- Saioa ondo joateko arauak eta talde dinamikak errebasatuko dira

● BEROKETA

● HARIA MOZTU STICKAREKIN:

Talde guztiak batera jolasten du, bat harrapatzailea izanik. Jokalari bakoitzak bere sticka eta bola izango du eta harrapatzailea bola gabe arituko da, soilik stickarekin. Harrapatzaileak nor harrapatu nahi duen ozenki esan eta bere atzetik korrika joango da, honen bola lapurtzen saiatzeko. Bidean beste kide bat bien artean sartzen bada, haria mozten du eta hori harrapatzera joan beharko da harrapatzailea. Norbaiti bola lapurtzean rola aldatzen da.

● BALOI HARRAPATZAILEA:

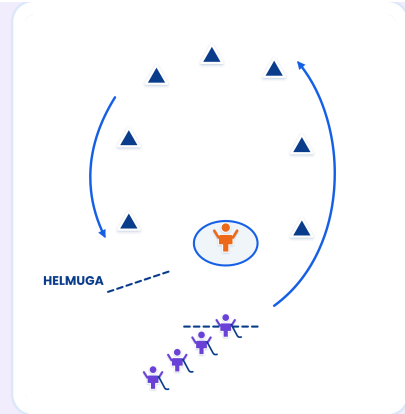
Harrapaketa jolasa, bi jokalarri harrapatzaileak izanda. Harrapatzaileak bola pasatuz besteak eskuarekin ukitu behar dituzte. Bola stickean duena ezin da mugitu. Emandakoak harrapatzaileak bilakatuko dira aurretik zeudenekin batera. Jokoa denak ukituta daudenean amaituko da.

● ATAL NAGUSIA

● BEISBOL HOCKEY:

Zelaian basea (konoak borobil bat osatzen), helmuga (konoen buelta bukatzen denean, helmuga zehazten duen zerbait) eta bola botatzen duenaren eremua markatzen duen eremua adieraziko dira. Taldea bitan banatu eta batzuk bola jaurtiko dute lurretik eta besteek jaso. Borobilean dagoenak bola botatzen duen taldeari pase bat egingo die eta hauek bola ahalik eta urrutien bota beharko dute lurretik. Bola jaurti duen

jokalaria korrika buelta osoa ematen saiatu behar da aurkariek bola biribilera eraman baino lehen. Ez badio denbora ematen base batean gelditu daiteke. Bide erdian harrapatzen badute, berriz bere taldeko lerrora bueltatu beharko da. Beste taldea bola ahalik eta azkarren borobileru bueltatzen saiatu beharko da jokalaria buelta osoa emateko denbora eman gabe. Bola jasotzen duten taldekideek ezin dute korrika egin bola stickean dutenean. Bola borobileru bueltatu dela esan daiteke, barruko pertsonak stickarekin kontrolatzean, borobil erdian.



● ATSEDENERA ITZULERA

● BOLOAK:

Kono batzuk alderantziz jarriko dira lurrian boloak imitatzen. Aurrean bola bat eta jokalaria ilaran. Bola lurretik arrastaka joan behar da. Helburua, jokalaria bakoitzak ahalik eta bolo gehien botatzea izango da bola jaurtitzean.

● ITXIERA ETA AGURRA

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

MATERIALA

- ◆ Stickak
- ◆ Bolak
- ◆ Konoak
- ◆ Txinoak

ESPAZIO ANTOLAKETA

- ◆ Eskubaloiko kantxa.

OHARRAK

- ◆ Alderak haur taldearen gaitasun mailaren arabera aplikatu daitezke (ez da beharrezkoa guztiak aurrera eramatea).



- Stick bidezko bolaren kontrola
- Kooperazioan harremantzea
- Ni eta kidea
- Pase harrerak
- Hockeyaren arautegia gogorarazi

- **HARRERA**
- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.
- Saioaren inguruko azalpen orokorra egingo da

- **KOMEKOKOS (Stick eta bolekin):**

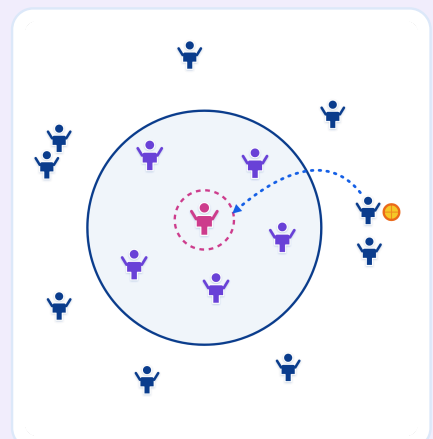
Harrapaketa jolasa. Harrapatzaile bat. Denak kantzako marren gainetik ibili beharko dira. Inork ezin du marren kanpotik ibili. Harrapatzaileak norbaiti bola lapurtzean, rola aldatzen da.

- **PASEAK UZTAIETAN:**

Bikoteka, eremuan zehar banatuta dauden uztaietan kokatuko dira bata bestearen parean. Bikote bakoitzak hamar pase egin beharko ditu elkarren artean. Pase harrera hauek uztaietatik atera gabe egitea lortu beharko dute.

● **PRINTZESA JOKOA:**

Bi taldetan banatuko dira eta espazioan bi borobil osatuko dira, handi bat eta honen barruan txiki bat. Talde bat borobil handiaren barruan kokatuko da defentsan. Beste taldea borobil handiaren kanpoan erasoan eta talde honetako bat erdiko borobil txikian. Kanpoan erasoan dagoen taldeak ezin du borobilera barruan sartu eta barruan dagoen taldea ezingo da borobiletik atera. Erdian dagoena ere ezin da bere borobiletik atera. Kanpoko taldekideek nahi adina pase egin



ditzakete beraien artean erdikoari bola pasa baina lehen eta defentsan daudenak (erdiko borobilekoak) bola oztopatzen badute, lekuz aldatuko dira taldeak.

- ALDAERA 1: Erdikoari pasea egitean, joko berriz has daiteke (puntuazio sistema).
- ALDAERA 2: Erasoko taldeak pase kopuru minimo bat egin behar izatea erdikoari pasa baina lehen.

● ERRELEBO LASTERKETA:

Bi taldetan banatuko dira. Talde bakoitza ilara bat eginez jarriko da bata bestearen ondoan, bakoitza bere stickarekin eta lehenak bola duela. Begiraleak seinalea ematean talde bakoitzeko lehenengoa korrika aterako da euren ilararen aurrean dagoen zirkuitua burutu eta distantzia jakin batetara jarrita dagoen azken konora iristean paea egingo diote hurrengo kideari. Zirkuitua erreleboka azkarren burutzen duena izango da garailea. Zirkuito eta amaieran erreleboa emateko pase luzea adierazitako puntutik hurrengo kideari.

● ATSEDENERA ITZULERA

● MINI- GOLF:

Taldea bitan zatitu eta ahalik eta pase gutxien erabiliz A puntutik B puntura eraman beharko dute bola espazioan dauden oztopok gailenduz. Taldekideen bolaren harrera egitean toke bakarra izango dute eta ezingo dute dauden lekutik mugitu pasea egin aurretik, bestela bi pase bezala kontatuko da harrera txarra denean. Kolpe gutxien erabiltzen dituen taldeak irabaziko 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 oihu edo leloarekin bukatuko dugu saioa.

MATERIALA

- ◆ Stickak
- ◆ Bolak
- ◆ Konoak
- ◆ Uztaiak

ESPAZIO ANTOLAKETA

- ◆ Eskubaloiko kantxa.

OHARRAK

- ◆ Aldaerak haur taldearen gaitasun mailaren arabera aplikatu daitezke (ez da beharrezkoa guztiak aurrera eramatea).



ANTOLAKETA	E2
MAILA	LH6
JFK	Hockey
SAIOA	6

SAIOAREN HELBURUAK

- Stick bidezko bolaren kontrola
- Kooperazioan harremantzea
- Defentsa
- Hockeyaren ezagutza gogoratzea

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

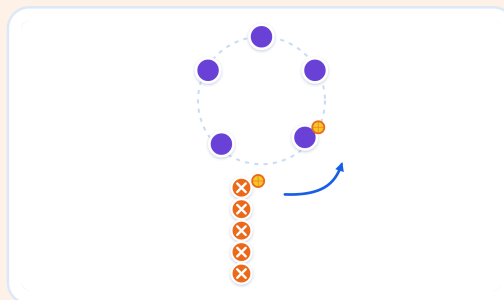
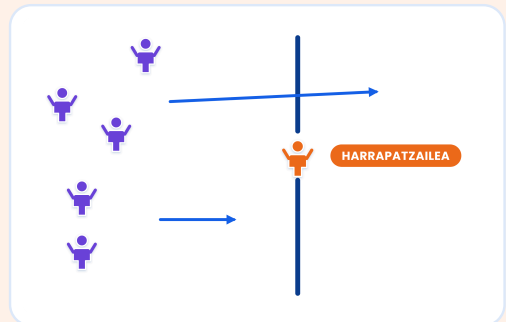
- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.
- Hezitzaileak bere burua aurkeztuko du, oinarritzko datu batzuk emanez (Izen abizenak, adina, praktikatutako kirola, ikasitako eskola, etab.).
- Partaide bakoitzak bere burua aurkeztuko du, oinarritzko datu batzuk emanez (Izen abizenak, adina, praktikatutako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

● BEROKETA

● ARMIARMA (Stick eta bolekin):

Armiarma zelaia erdiko marran kokatuko da stickarekin. Harrapatzailea edo armiarma kantxako erdiko marran mugitu daiteke bakarrik (armiarma bezala armiarma sarean). Besteak alde batetik bestera pasatuko dira euren bola estikaz kontrolatuz. Harrapatzen baditu, dauden lekuan geldituko dira libre daudenak harrapatzen. Helburua, jokalariek guztiak harrapatzea eta erdiko marran gelditzea izango da. Armiarmak bola lapurtzen duenean harrapatuko du iheslaria. Behin bola galtzean, lekuan soilik desplazamendu horizontala erabiliaz saiaturiko dira harrapatzen armiarmaren laguntzaile bilakatutakoak.

- ALDAERA 1: Espazioa txikitu beroeta oso geldoa bada
- ALDAERA 2: Armiarma gehiago

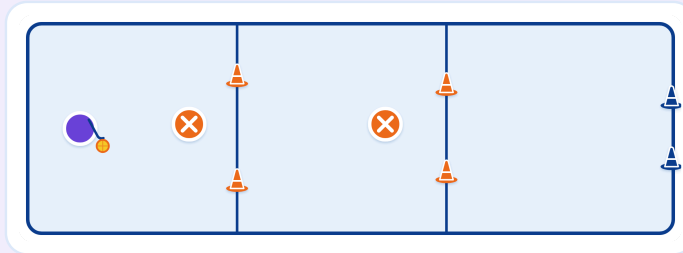


- **ERLOJUPEKOA:** Taldea bi multzotan banatuko da. Talde bat borobilean eta bestea borobil horretatik kanpo ilaran. Borobilean dagoen taldea paseka arituko da egiten dituzten paseak zenbatuz. Ilaran daudenak ordea bola kondukzioan eraman beharko dute borobila inguratuz. Ilarakoak banaka, erreleboka bezala, landuko dute kondukzioa. Talde honetako azkenak buelta ematean borobilekoak paseak egiteari utziko diote eta ozen esan beharko dute zenbat egin dituzten. Gero taldeek rolak aldatuko dituzte ea ze taldek lortzen dituen pase gehiago. Helburua, beste taldeak baino pase gehiago

lortzea eta era berean ahalik eta azkarren egitea kondukzioa besteei denbora gutxiago emateko paseak burutzen izango da.

● ATAL NAGUSIA

● EREMUAK GAINDITZEA:



Taldea hirukoteka banatuko dugu, erasotzailea bat eta bi defentsak. Zelaian, bakoitzak bere eremua izango du. Boladunak kondukzioan 1:1-eko egoerak gainditu beharko ditu, beti ere espazio bakoitzean dauden konoen artetik pasatu beharko duelarik. Helburua, baloia duen jokalaria eraso burutzea izango da, bi arerio gaindituz eta jaurtiketa batekin amaituz.

● ERRELEBO JAURTIKETA-DEFENTSA:

Taldea lau taldeetan banatuko da eta talde bakoitzak ilara bat osatuko du. Begiraleak seinalea ematen duen talde bakoitzeko lehenengo pertsona aterako da eta zirkuitua osatuko du, azken ekintza jaurtita bat izanik. Lehen bi jokalaria azkarrenak porteriara jaurtitzean, falta diren kideetatik bat aukeratu eta 1vs1 jokoa defendituko dute. Erasok amaitzean, bola hurrengoari pasako zaio berriro hasteko.

- ALDAERA: Hasieratik ezarri zeinek erasotuko duen eta zeinek defenditu. Jokalari guztiak rol guztiak egin ditzaten

● ATSEDENERA ITZULERA

● MINI- GOLF:

Taldea bitan zatitu eta ahalik eta toke gutxien erabiliz A puntutik B puntura eraman beharko dute bola espazioan dauden oztopok gaindituz. Kolpe gutxien erabiltzen dituen taldeak irabaziko 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 oihu edo leloarekin bukatuko dugu saioa.

MATERIALA

- ◆ Stickak
- ◆ Bolak
- ◆ Konoak
- ◆ Ahulkiak
- ◆ Sokak

ESPazio ANTOLAKETA

- ◆ Eskubaloiko kantxa.

OHARRAK

- ◆ Alderak haur taldearen gaitasun mailaren arabera aplikatu daitezke (ez da beharrezkoa guztiak aurrera eramatea).



ANTOLAKETA	E2
MAILA	LH6
JFK	Hockey
SAIOA	7

SAIOAREN HELBURUAK

- Stick bidezko bolaren kontrola
- Kooperazioan harremantzea
- Eraso
- Hockeyaren ezagutza gogoratzea

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.

● BEROKETA

● 5 ERTZEN JOLASA (Stick eta bolekin):

Taldekide bakoitzak bere stick eta bola izango du eta espazioan borobil bat osatua egongo da konoen bidez osatuta. Erdian beste kono bat egongo da. Jokalari bakoitzak kono batean kokatu eta begiraleak esandakoan lekualdatu beharko dira. Helburua, borobil erdian dagoen jokalaria kanpoko kono batera lekualdatzea izango da eta borobilean daudenak kanpoan jarraitzea.

- ALDAERA: Erdian dagoen jokalaria bola gabe burutzea lekualdaketa.

● ATAL NAGUSIA

● RONDOA:

Taldea bi edo hiru borobiletan banatuko da eta espazioan txinoekin borobilak eratuko dira. Borobil bakoitzean, kideen arteko distantzia gutxienez 2-3 metrotakoa izango da eta erdian taldekide bat kokatuko da. Borobilean dauden artean paseka ibiliko dira. Borobil erdian aldiz, taldekide bat egongo da eta hau bola menperatzen saiatu beharko da. Bola lapurtzea lortzen badu borobilean sartuko da eta lapurtu dionari erdian jarriko da. Baina, bola pasatzerakoan ezin dugu leku berdinean geratu. Pasa eta borobila osatzen duen txino batera lekualdatu beharko da. Libre dagoen toki batetara.

● TRENTZA ETA JAURTIKETAK:

Hiru ilara osatuko dituzte zelai erdian eta erdikoak bola izango du. Paseen bidez porteria aldera gerturatzen joango dira pixkanaka pasatzen duten lekura lekualdatuz. Arian sartzean jaurtiketa burutuko da.

● 3 ZIRKUITU ETA 3KO ERASOA:

Begiraleak hiru zirkuitu desberdin diseinatuko ditu zelai erditik area aldera. Hirunaka aterako dira bakoitzak bere aurrean duen zirkuitua burutzea eta bola erdian dagoen uztai barruan utziko du bakoitzak. Behin zirkuitua burutu eta bolak utzita, aurrerago dagoen bola erabiliz eraso sortuko dute hiruen artean jaurtiketa batekin amaituz.

● ATSEDENERA ITZULERA

● PORTERIAKO KONOAK JASO PUNTERIA JOLASA:

Taldea ilaran jarriko dira, poteriaren aurrean, penalti puntuan gutxi gora behera. Helburua, porteria barruan jarri diren konoak jasotzea izango da hauek bolarekin joaz.

● ITXIERA ETA AGURRA

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

MATERIALA

- ◆ Stickak
- ◆ Bolak
- ◆ Konoak
- ◆ Aulkiak
- ◆ Sokak

ESPazio ANTOLAKETA

- ◆ Eskubaloiko kantxa.

OHARRAK

- ◆ Alderak haur taldearen gaitasun mailaren arabera aplikatu daitezke (ez da beharrezkoa guztiak aurrera eramatea).



ANTOLAKETA	E2
MAILA	LH6
JFK	Hockey
SAIOA	8

SAIOAREN HELBURUAK

- Stick bidezko bolaren kontrola
- Kooperazioan harremantzea
- Eraso abantailan
- Hockeyaren ezagutza gogoratzea

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.
- Eraso abantailan taktika orokorra nondik nora doan azalduko da

● BEROKETA

● ZENBAKIETARA (Stick eta bolekin):

Haurrak binaka paseak egiten (pase ezberdinak, trotean, oinez,...) mugimenduan egongo dira espazioan zehar. Begiraleak eremu zehatz batzuei zenbaki bat atxikitu (extintorea 1, porteriako postea 2, ...). Begiraleak zenbaki bat esatean, bikoteak paseka zenbaki-eremu horretara ahalik eta azkarren joan beharko da. Azken bikoteak puntu bat jasoko du. Helburua ahalik eta puntu gutxien jasotzea izango da.

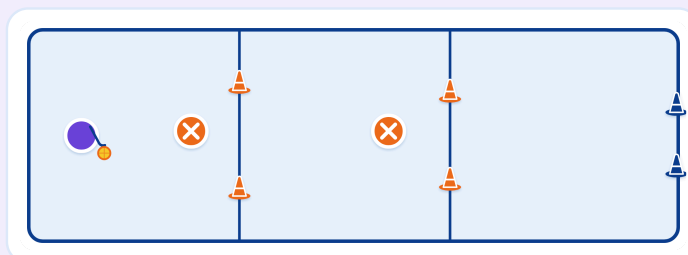
● ATAL NAGUSIA

● PUNTU EREMUA:

Taldea bitan banatu eta espazioan konoekin lauki desberdinak egongo dira. Talde batek puntu bat lortzeko lehenengo X pase lortu beharko ditu bola galdu gabe eta azkeneko pasea eremu barruan izan beharko da bola eremu barruan jaso. Denbora tarte mugatu batean puntu gehien lortzen dituen taldeak irabaziko du.

● EREMUAK GAINDITZEA PASEKA:

Taldea bitan banatuko da, erasotzaileak eta defentsak eta espazioa 3 eremu desberdinetan zatituko da. Erasotzaileek, bola eramanez abantaila egoeran aurkariak gainditu beharko dituzte, beti ere konoen artetik pasatu beharko duelarik. Defentsak, espazio edo eremu desberdinetan egongo dira kokatuak, bakoitzak berea defendituz. Erasotzaileak abantailan arituko dira defentsekiko, eta eremuz igaro ahal izateko pase kopuru jakin bat egin beharko dituzte. (Adibidez 3 pase eremu bakoitzeko). Behin erronka gainditzean, rolak aldatuko dira, talde guztiak defentsatik eta erasotik igaroz.



- **2:1 + JAURTIKETA:** Hiru taldetan banatuko da eta area ertzean lau bola kokatuko dira. Ilarako lehenengoak atera eta jaurtiketa bat burutuko dute. Jaurtitzen duen lehenak erabili ez den bola hartuko du erasoan jarraitzeko. Bigarrenak defentsa rola izango du eta azkena jaurti duenak erasoan lagunduko dio bere kideari. Defentsa bola lapurtzen saiatu behar da eta erasotzaileek gola bilatuko dute. Egoera bukatzean filara itzuli eta ilarako bigarrenak aterako dira.
 - ALDAERA: Rolak hasieratik ezarri, koloreen, zenbakien... baitan.
- **3:2 PARTIDUTXOAK:** Taldea 5 jokalariko taldetxoetan banatuko da eta espazioan eremu murriztuko zelaiak osatuko dira. 2vs2+1partidak jokatu dituzte, komodinak beti eraso duen taldari lagunduz. Gola sartzen duen taldekidea komodin bilakatuko da eta komodinak bere tokia hartuko du, rolak aldatuz.

● ATSEDENERA ITZULERA

- **UZTAEKIN PUNTERIA JOLASA:** Haur taldearen aurrean, uztai handiak eta txikiak banatuko dira. Uztai handiek txikiak baino puntuazio baxuago bat izango dute. Partaideek, soilik markatutako marraren atzetik bola jaurtitzeko aukera izango dute. Marraren atzean, 3 ilara ezberdin egingo ditugu, eta hirunaka momentu berean jaurtitzen joango dira. Helburua, denon artean, puntu kopuru jakin bat lortzea izango da.
 - ALDAERA 1: Uztaiak kokatu beharrean, konoak eta txinoak jarri (konoak botaz gero edota txinoak mugituz gero puntuazio jakin bat lortuko 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 oihu edo leloarekin bukatuko dugu saioa.

MATERIALA

- ◆ Stickak
- ◆ Bolak
- ◆ Uztaiak
- ◆ Konoak
- ◆ Txinoak

ESPAZIO ANTOLAKETA

- ◆ Eskubaloiko kantxa.

OHARRAK

- ◆ Aldaerak haur taldearen gaitasun mailaren arabera aplikatu daitezke (ez da beharrezkoa guztiak aurrera eramatea).