

ESKOLA KIROLA · LH3

E2

Unitatea



Saio-sekuentziazio didaktikoa

 **kirolaisiren** eskutik



Taldearen ezagutza



Saskibaloia



Eskubaloia



GIPUZKOA
Kirolak



Donostia
Kirola

AURKIBIDEA

0 SARRERA: ESKOLA KIROLEKO SAIOEN EREDUA ETA FILOSOFIA

2



Taldearen ezagutza

Saioa 1	KATU KATU · STOP, IZENAREKIN · ITZALA · UHOLDEA · ARMIARMA TALDE SAREA	4
Saioa 2	KATEA · ORBANA · SUHILTAILEAK · GIZA ESTATUEN ARGAZKIA · IPOTXAREN IRITZIA	6
Saioa 3	UHARTE KOOPERATIBOAK · KONOEN IRAULTZA · IRLA MAGIKOA · BALOI ESERIA · ZIRKUITU ELEKTRIKOA	8
Saioa 4	HARIA MOZTU · AZERIAK ETA ERBIAK · BALOIAK BESTE ALDERA · BALOIA EHIZATU · INDIAR FUTBOLA · TELEFONO HAUTSIA	10



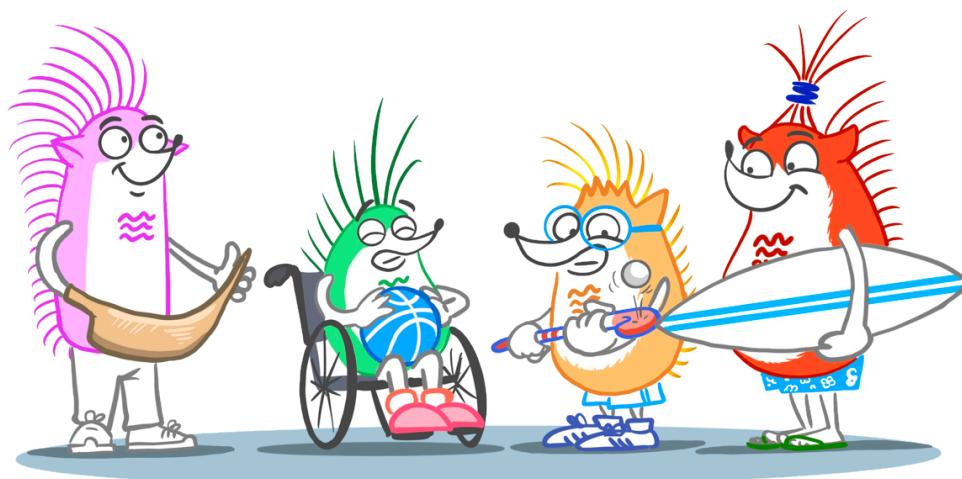
Saskibaloia

Saioa 1	BALOI ESERIA · ZAPI ZAPI (PAÑUELITO, SASKIBALOIRA EGOKITUA) · 10 PASEEN JOLASA · ETXEA GARBITU · PUNTERIA JOLASA	12
Saioa 2	KOMEKOKOS · BRILLET · HARRI ORRI HAR (SASKIBALOIA) · ERRELEBOAK (SASKIBALOIA) · BONBA	14
Saioa 3	LURRA, URA, SUA, HAIZEA · TALDEAK SORTUZ · TXURIAK ETA BELTZAK · SIGI-SAGA ERRELEBOAK · JAURTIKETA TXAPELKETA	16
Saioa 4	MAZEDONIA · ARASLAMA · LAU IZKINAK · LASTERKETA PASEKA · PARTIDO TXIKIA	18



Eskubaloia

Saioa 1	KOMEKOKOS · BANDERA PIRATA BALOIAREKIN · MAZEDONIA · HARRI ORRI HAR baloiarekin (zirkuitua)	20
Saioa 2	ARMIARMA · BALOI ESERIA · ERRELEBO BINAKA · DORRE JOKUA · BOMBA	22
Saioa 3	BALOIA LAPURTU · UZTAIA GALDU · ZAPI-ZAPI · 10 PASEEN JOLASA · LARGEROARI EMAN	24
Saioa 4	BRILLET · FITBALL · DORREA BABESTU · 5 PASE ETA JAURTI · BOLOAK	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, 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.

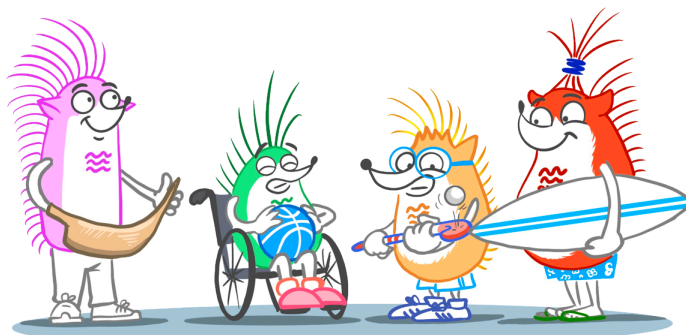
4. Saioen Egitura: 5 Fase nagusitan banatu dugu.

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	LH3
JFK	Taldearen ezagutza
SAIOA	1

SAIOAREN HELBURUAK

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

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.
- Hezitzaileak bere burua aurketzuko duzu, 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

● KATU KATU

Kantxa erdi edo eremu zabal bat beharko da. Aparrezko baloi bat edukiko du hezitzaileak. Baloia gora jaurti eta partaidearen izena ohikatuko du honela. “KATU KATU KATTALIN”, eta Kattalinek baloia lurra ukitu baino lehen hartu beharko du. Ondoren, berak berdina egin beharko du beste kide baten izena esanez. Baloiak lurra ukituz gero, jolasa berdina aurrera joango da.

● STOP, IZENAREKIN

Harrapaketa jolas bat da, kantxa erdia beharko da. Harrapatzaile bat egongo da bere helburua norbait harrapatzea izango delarik. Harrapatzeko iheslari bat ukitu beharko du soilik, baina iheslariak bestelako aukera bat dauka harrapatu aurretik, “stop” esanez gero “izoztuta” gelditzeko aukera dauka, honela harrapatzaileak ezingo du harrapatu. Kideren batek “izoztua” “berpiztu” nahiko baluke, bere hanka artetik pasa eta bere izena ohikatu beharko du.

● ATAL NAGUSIA

● ITZALA

Talde guztia errenkada batean jarriko da, lurrean dauden marren gainean (saskibaloiko futboleko edota eskubaloiko kiroletako espazioa delimitatzeko erabiltzen diren marrak). Bata bestearen atzetik ibiltzen hasiko dira, beti marren gainetik. Lehenengoak mugimenduren bat egin beharko du, besoak gora eta behera

mugituz, adibidez, atzekoek, alegia, denek, berdina egin beharko dute, horrela 10 segunduz jardungo dute. Ondoren errenkadan lehena zegoena azken tokira pasako da, eta lehenengo doana berriz ere berdina egin beharko du, jolasa partaide guztiek errenkadaren burutik pasatzen direnean amaituko da.

-ALDAERA 1: Eskubaloiko, saskibaloiko edota futboleko baloiarekin kondukzio bat eginez dinamika berbera jarraituko dute.

● UHOLDEA

Kantxa erdi baten zehar uztai batzuk banatuko ditugu, partaideak kantxatik zehar korrika arituko dira, hezitzaileak uholde hitza esaterakoan, partaide guztiek uztaietan sartu beharko dute. Uztai bakoitzean nahi adina partaide sartu daitezke, txanda bakoitzean uztai bat kenduko da. Helburua beraien artean laguntzea da, ahalik eta lagun gehien uztaietan sartzeko. Ez dago kanporaketarik, hau da, uztaietan sartzen den azken partaidea ez da kanporatua izango. Jolasa, partaideak 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 joatea gustatzen zait). Ondoren harila hartu duenak berdina egingo du beste norbaiti jaurtiz. Jolasaren amaieran, artilezko marasma polit bat geratuko 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 oihu edo leloarekin bukatuko dugu saioa.

MATERIALA

- ◆ Konoak
- ◆ Harila
- ◆ Aparrezko baloia
- ◆ Uztaiak

ESPAZIO ANTOLAKETA

- ◆ Kantxa erdi bat

OHARRAK



ANTOLAKETA	E2
MAILA	LH3
JFK	Taldearen ezagutza
SAIOA	2

SAIOAREN HELBURUAK

- Taldea osatzen duten partaideak ezagutzen jarraitzea.
- Taldearen dinamika eta jarduteko modua aztertzen jarraitzea.
- Partaideen konpetentzia motorrak ezagutzen hastea.

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.
- Hezitzaileak zerrenda pasako du, jada 2. saiorako ia partaide guztien izena jakin beharko luke, zerrenda pasatzean hori ikustarazi beharko luke. Izena esatean ikasleari aurpegira begiratuz. Keinu honek ikasleari konfidantza emango dio.

● BEROKETA

● KATEA

Harrapaketa jolas dinamikoa. Ikasle bat izango da harrapatzailea; norbait ukitzen duenean, eskua ematen diote elkarri eta biak doaz hurrengoaren bila. Harrapatu ahala, katea luzatuz doa. Katea ezin da hautsi. Geldi daudenean koordinatu egin behar dute norantz mugitu norbait harrapatzeko, estrategian eta komunikazioan zentratuz. Jolas honetarako espazioa ongi markatzea garrantzitsua da, espaziotik ateratzen diren iheslariak, katera batu beharko baitira.

● ORBANA

Harrapaketa jolas bat da, kantxa erdia beharko duzu jolas hau burutzeko ere. Harrapatzaile bat egongo da bere helburua norbait harrapatzea izango delarik. Harrapatzeko iheslari bat ukitu behar du soilik. Iheslaria harrapatua izanez gero, ukitu dioten tokia (adibidez ipurmasailean) eskua jarri beharko du (orbana estalduz) eta modu honetan (eskua hor duelarik) beste iheslari bat harrapatu beharko du berriz ere rol aldaketa eman dezan.

● ATAL NAGUSIA

● SUHILTZAILEAK

Pista erdi bat beharko da jolas hau burutzeko. Espazioan zehar begiraleak kolore ezberdinetako hainbat uztai jarriko ditu espazioan zehar, hauek “suak” izango dira. Begiralek aparrezko baloi bat hartu eta gora botako du “su horia” esanez adibidez. Ikasleak baloia (“ura”) hartu beharko dute eta paseak eginez (ezin da baloiarekin mugitu) baloia uztai horiaren gainean utzi beharko dute. Ondoren, beste baloi bat hartu eta berdina egin beharko du begiraleak, horrela su guztiak itzali arte.

- ALDAERA: Behin dinamika ulertu dutela, 2 minututan su guztiak itzaltzeko erronka jarri diezaieke hezitzaileak taldekideei.

● GIZA ESTATUEN ARGAZKIA

Jolas honetarako kantxa erdi bat beharko da. Partaideak pistatik zehar ibiltzen edo korrika txikian mugituko dira. Begiraleak “4ko arraunlariak” ohikatuko du, eta partaideak 4 pertsonetako “figura” bat osatu beharko dute arraunean daudela antzeztzen, baina modu estatikoan, hau da geldirik, estatu bat bezala. Begiraleak laukote bakoitzera hurbilduko da eta argazkia ateratzen duen keinua egingo du. Ondoren begiraleak jolasarekin jarraitzeko esan eta berriz ere dinamika errepikatu beharko da. “3ko txirrindulariak”, “2”ko tango dantzariak, “6”ko arrantzaleak etab.

- ALDAERA: Saskibaloiko, eskubaloiko eta futboleko baloiarekin ere egin daiteke jolas hau, kondukzioak eginez.

● ATSEDENERA ITZULERA

● IPOTXAREN IRITZIA

Haur guztiak lurrean esertzen dira borobil handi batean eta begiak ixten dituzte erabat isilik. Hezitzaileak, haur baten izena esango du isilpean bere ondora hurbilduz. Izendatutako haurrak begiak ireki gabe oso ahots baxuarekin ipotx baten moduan iritzi bat edo soinu leun bat egin beharko du. Taldekideek nor den asmatu beharko dute begiak ireki gabe. Gero asmatzen duenak hurrengo txandako ipotxa nor izango den aukeratuko du hezitzailearen laguntzarekin.

● 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

- ◆ Konoak
- ◆ Aparrezko baloia
- ◆ Uztaiak

ESPAZIO ANTOLAKETA

- ◆ Kantxa erdi bat

OHARRAK



ANTOLAKETA	E2
MAILA	LH3
JFK	Taldearen ezagutza
SAIOA	3

SAIOAREN HELBURUAK

- Taldea osatzen duten partaideak ezagutzen jarraitzea.
- Taldearen dinamika eta jarduteko modua aztertzen jarraitzea.
- Partaideen konpetentzia motorrak ezagutzen hastea.

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.
- Hezitzaileak zerrenda pasako du, jada 2. saiorako ia partaide guztien izena jakin beharko luke, zerrenda pasatzean hori ikustarazi beharko luke. Izena esatean ikasleari aurpegira begiratzuz. Keinu honek ikasleari konfidantza emango dio.

● BEROKETA

● UHARTE KOOPERATIBOAK

- Pista osoan zehar 10-12 uztai banatzen dira lurrian. Ikasleak txistuaren erritmoan korrika dabilta aroen artetik. Txistuaren soinua amaitu bezain laster haur bakoitzak aro baten barruan sartu behar du. Txanda bakoitzean, entrenatzaileak 2 edo 3 aro kenduko ditu. Helburua da ikasleek elkarri laguntzea (gerritik helduta, hanka bakar baten gainean jarrita) geratzen diren aro bakanetan denak sartu daitezen, inor kanpoan utzi gabe.

Ezin da inor bultzatu aro batetik kanporatzeko. Helburua talde osoa salbatzea da, ez norbanakoa. Taldekideren batek lurra ukitzean (uztai barruan sartzen ez delako) jolasa amaitutzat emango da.

● KONOEN IRAULTZA

- Joko eremuan zehar 20-30 kono txiki jartzen dira sakabanatuta (batzuk zutik eta beste batzuk lurrian etzanda). Ikasleak bi taldetan banatzen dira: "Eraikitzaileak" eta "Iraultzaileak". Hezitzailearen seinalearekin batera, eraikitzaileek botata dauden konoak zutik jartzen saiatu behar dute. Iraultzaileek, aldiz, zutik daudenak botatzen dituzte. Minutu bat igarotakoan jokoa gelditu eta zutik zein botata dauden konoak zenbatzen dira irabazlea nor den jakiteko. Ezin da konorik ostikatu ezta oinekin zapaldu ere; eskuekin soilik ukitu daitezke. Ezin da kono bat babestu gorputzarekin beste taldeari bidea oztopatzeko.

● ATAL NAGUSIA

● IRLA MAGIKOA

- Jolas honetarako imaginazioa erabili beharko dugu, jolasa loratzeko eta esperientzia hobeagoa izateko. Kono txiki batzuekin laukizuzen bat osatuko dugu, talde osoa sartzeko tamainakoa. Taldeari itsasontzi batean daudela azalduko diegu. Itsasontzi horrek zulo bat dauka, ura sartzen ari da eta 10 minututan hondoratu egingo da. Espazioaren beste aldean (laukizuzenetik 15 bat metrotara) beste laukizuzen bat

egongo da (irla). Helburua taldekide guztiak eremu horretara pasatzea izango da "salbatu" ahal izateko. Pasatzeko, ezin da lurra ukitu (ura), hau ukitzen bada itsasontzia bueltatu beharko dira. Laguntzeko uztaiak magiko batzuk emango dizkiegu, uztai hauen gainean bai egon gaitzkeela. Uztaiaren barruan norbait badago uztaiak ezin da mugitu. Uztaiaren barruan taldekide bat baino gehiago egon daiteke. Jolasa 10 minututan amaituko da, helburua lortu edo ez bada lortu ere.

● BALOI ESERIA

- Jolas honetarako pista erdi bat beharko dugu eta aparrezko baloi bat. Hezitzaileak baloia airera botako du hartzen duenak 3 pausu emateko aukera izango du baloia eskuetan duela norbaiti jaurtitzeko. Baloia norbaiti ukitu eta lurra ukitzen 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. Eserita dauden jokalaria berriz ere zutitzeko eta jolasten jarraitzeko bi aukera edukiko dituzte. Lehena, lurrean daudela lurretik edo airetik baloi bat pasatzen bada, eta hartzea lortzen badute, lurrean dagoen beste bati pasea eginez gero berriz ere zutitzeko aukera edukiko dute. Beste aukera, lurrean daudela, baloiarekin zutik dagoen norbaiti baloiarekin jo eta baloiak lurra ukitzen badu, zutitzeko aukera edukiko luke. Azken partaidea zutik eta baloia eskuetan duela amaituko da jolasa.

● ATSEDENERA ITZULERA

- **ZIRKUITU ELEKTRIKOA:** Haur guztiak borobilean esertzen dira eta elkarri eskua ematen diote. Hezitzailea borobileko bat gehiago da. Begiak ixten dituzte denek. Entrenatzaileak bere eskuineko kideari eskua leun estutzen dio ("korrante elektrikoa" piztuz). Kide horrek, bulkada jaso bezain azkar, bere eskuinekoari estutu behar dio eskua, eta horrela korranteak borobil osoari buelta eman arte. Azkenekoak bulkada jasotzean, eskua altxatu eta ozenki esaten du: "Iritsi da!". Korrantea norabidez aldatu daiteke (eskuinera edo ezkerrera) edo entrenatzaileak bi bulkada bidali ditzake aldi berean bi norabideetan, non topo egiten duten ikusteko. Estutzeak oso leuna izan behar du (minik eman gabe). Ezin dira begiak ireki.

● 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

- ◆ Konoak
- ◆ Aparrezko baloia
- ◆ Uztaiak

ESPazio ANTOLAKETA

- ◆ Kantxa erdi bat

OHARRAK



ANTOLAKETA	E2
MAILA	LH3
JFK	Taldearen ezagutza
SAIOA	4

SAIOAREN HELBURUAK

- Taldea osatzen duten partaideak ezagutzen jarraitzea.
- Taldearen dinamika eta jarduteko modua aztertzen jarraitzea
- Partaideen konpetentzia motorrak ezagutzen hastea.

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.

● BEROKETA

● HARIA MOZTU

Harrapaketa jolas bat da. Harrapatzaileak nor harrapatu nahi duen ozenki esango du eta bere atzetik korrika joango da.

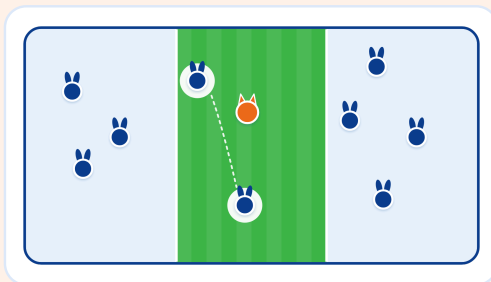
Bidean beste kide bat bien artean sartzen bada, haria moztu du eta hori harrapatzera joan beharko da harrapatzailea.

Norbait harrapatzen duenean, rola aldatzen da.

● AZERIAK ETA ERBIAK

Eremua 3 zatitan banatuko da. Azeriaren eremua (berdea) eta erbien eremuak (zuriak). Azeriak erbiak harrapatzen saiatuko dira, behin norbait harrapatzean azerian bihurtuz.

Azeriak bere eremutik korrika joateko aukera izango du, erbien zelaian egotean berriz, txingoka (hanka baten gainean). Erbiak bere zatietan korrikan joateko aukera izango dute ez ordea azeriaren eremutik pasatzen direnean, txingoka joan beharko dutelarik.



● ATAL NAGUSIA

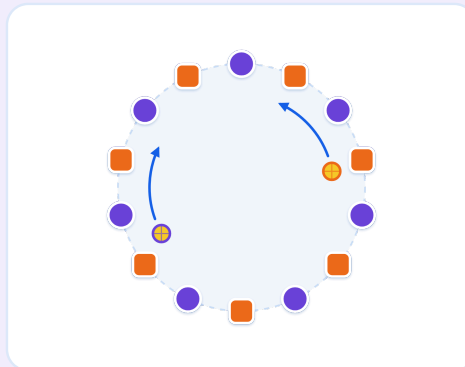
● BALOIAK BESTE ALDERA

Taldea bi azpitaldetan banatuko da, eremua ere bitan banatu da, talde bat bestea aldez aurre duela. Partaide bakoitzak baloi bat edukiko du eskuetan (saskibaloiko, eskubaloiko edo aparrezko baloiak izan daitezke). Denbora tarte batean (2 minutu) beste taldearen eremua ahalik eta baloi gehienez betetzean datza helburua. Bakoitzaren eremura iristen diren baloiak denbora tarte horretan etengabe beste eremura bota ditzakete partaideek. Denbora igaro ostean, hezitzaileak “Denbora!” ohikatuko du, partaide guztiak geldirik eta zelai bakoitzean dauden baloiak kontatuko dira. Bere eremuan baloi gutxien dituen taldeak irabaziko du jolasa.

● BALOIA EHIZATU

Denak borobil batean jarriko dira, bi azpitaldetan banatuko da taldea.

Taldeakideak interkalatuak egongo dira bata bestearen artean. Talde baten baloiak bestea "harrapatu" beharko du eta pase mota ezberdinak probatu daitezke; botearekin, airez, ... Baloi batek, bestea "harrapatzen" duenean amaituko da jolasa.



● INDIAR FUTBOLA

Talde osoa borobilean jarriko da zutik, hankak irekita eta bata bestearen hankak ondoan jarrita (ukitzen).

Aparrezko baloi bat egongo da, helburua baloia bestean hanka tartetik pasatzea izango da.

Baloia beti lurretik arrastaka erabili behar da.

Baloia ezin da hartu, soilik kolpatu daiteke.

Partaide bateri hanka artetik baloia pasatzen badiote (gola sartzen badiote) esku batekin jolastuko du.

Bigarren gol bat sartzen badiote, bizkarrez eta bi eskurekin jolastuko du.

Hirugarren aldiz, bizkarrez eta esku batekin eta laugarren aldian kanporatua da.

● ATSEDENERA ITZULERA

● TELEFONO HAUTSIA

Taldea lurrean eserita eta borobilean jarriko da. Taldeko partaide batek zerbait esaten dio bere ondokoari belarrira. Honek bere ondorengoari etab. Azkenak ulertu duena altuan esan behar du. Horrela, lehenengoak esan duenarekin zerikusirik ez duela ikusten 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

- Konoak
- Aparrezko baloia
- Uztaiak

ESPAZIO ANTOLAKETA

- Kantxa erdi bat

OHARRAK



ANTOLAKETA	E2
MAILA	LH3
JFK	Saskibaloia
SAIOA	1

SAIOAREN HELBURUAK

- Baloiarekin trebatzea
- Baloi harrerak eta paseak lantzea
- Arautegiaren ezaugarri orokorrak deskubritzea
- Ondo pasatzea

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

- **BALOI ESERIA:** Jolas hau aurrera eramateko gomaespumazko baloi bat edo gehiago erabiliko dira. Partaideak baloia eskuratzen saiatuko dira eta hauen helburua, jaurtiketa baten bidez baloiarekin beste partaide bat ukitzea izango da.
Hau ukituz gero, ukitua izan dena lurrean eseriko da.
Azken honek baloia hartzea lortzen badu, baloia beretzako izango da eta jolasak berdin jarraituko du (lurrean eseri gabe).
Baloia eskuan izaterakoan, soilik 3 pausu egiteko aukera izango dute jaurtiketa egin baino lehen.
Modu berean, beti burutik behera bota beharko dute, bestela, jaurtiketak ez du balioko. Beste bati burura botaz gero, jaurtiketa egin duenak eseri beharko du.
Jolasak horrela jarraituko du, zutik bakarrik partaide bat gelditu arte.
 - ALDAERA 1: 3 pausu egin beharrean 2 egin
 - ALDAERA 2: Baloia bi eskuekin jaurti

● ATAL NAGUSIA

- **ZAPI ZAPI (PAÑUELITO, SASKIBALOIRA EGOKITUA):** Haur taldea bi zatitan banatuko da. Talde bakoitzeko haur bakoitzak zenbaki bat aukeratuko du (1etik Xera haur kopuruaren arabera, taldekideekin adostuz). Bi taldeek, bi ilara sortuko dituzte eta partaideak bata besteari begira jarriko dira. Erdian hezitzailea egongo da

eta 2 baloi kokatuko dira. Hezitzaileak zenbaki bat ozen esango du eta zenbaki hori duen taldeko haur bakoitza (2 haurrak) bere baloiarengana korrika hurbilduko da, hau hartu eta boteak eginez bere taldea dagoen tokira itzuli beharko da ahalik eta azkarren.

○ ALDAERA 1: Azkarren iritsi denak puntu 1 irabazi.

- **10 PASEEN JOLASA:** Haurrak bi taldetan jarraituko dute. Jolasa saskibaloiko baloiarekin gauzatuko da. Baloia duen taldeko kideak ahalik eta pase gehien egiten saiatuko dira, beste taldekoak defendatzen eta baloia eskuratzen saiatzen egongo diren bitartean. Baloia duen partaideak, ezingo du pausurik egin, besteek aldiz, mugitzeko aukera izango dute eta baloia duena lagunduko dute, pasea erraztu ahal izateko. Helburua, 10 pase egitea izango da.

Hauei baloia kentzeko ere aukera egongo da, pasea moztuz. Beste taldeak baloia lortuz gero, paseak Otik hasiko dira eta hauek helburu berdina izango dute (10 pase egitea).

- **ETXEA GARBITU:** Haur taldea bitan zatituko da eta talde bakoitza zelai erdi banatan kokatu. Hasiera batean, saskibaloiko 5 baloi kokatuko dira zelai erdi bakoitzean. Jolasaren helburua, aurkitzen ditugun baloiak beste aldera botatzea izango da, denbora jakin batean. Denboraren amaieran, jolasa geldituko da eta baloi kontaketa egingo da. Bere zelaian baloi kopuru gutxiena duen taldeak irabaziko du.

● ATSEDENERA ITZULERA

- **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 baloia 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

- ◆ Gomaespumazko 2 baloi
- ◆ Saskibaloiko baloi 5
- ◆ Uztaiak (5 txiki eta 5 handi)

ESPazio ANTOLAKETA

- ◆ Saskibaloiko kantxa.

O HARRAK

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



ANTOLAKETA	E2
MAILA	LH3
JFK	Saskibaloia
SAIOA	2

SAIOAREN HELBURUAK

- Baloiarekin trebatzea
- Baloi kondukzioa lantzea
- Paseak lantzea
- Arautegiaren ezaugarri orokorrak deskubritzea
- Ondo pasatzea

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.

● BEROKETA

- **KOMEKOKOS:** Partaide bat "komekoko" izaten hasiko da eta besteak harrapatzen saiatu behar da, guztiak saskibaloiko zelaiaren marren gainetik mugitzen diren bitartean. Parte-hartzaileek pistaren lerroak jarraituz bakarrik egin dezakete aurrera ihes egiteko. "Komekokoak" beste jokalaria bat ukitzen duenean, jokalaria hori izango da "komekoko" berria. Jokoak aurrera jarraituko du denak harrapatuak izan arte edo ezarritako denbora bukatu arte.

Jolas honek, espazioaren pertzepzioa lantzeko zein saskibaloiko zelaiaren mugekin familiarizatzeko aukera emango du.

- ALDAERA 1: Partaide guztiek baloi bat izango dute eta boteak egin beharko dituzte marretatik mugitzen diren bitartean

- **BRILLET:** Partaideak bi taldetan banatuko dira. Talde bat zelai erdi batean kokatuko da eta bestea bestean. Talde bakoitzaren atzean, zona txiki bat sortuko da, kartzela izango dena. Jolasa aurrera eramateko gomaespumazko baloi bat erabiliko da. Helburua, beste taldeko partaideak baloiarekin ukitzea izango da (beti burutik behera). Beste taldeko kide bat ukituz gero, azken hau, jaurti duenaren taldearen atzeko kartzelara joango da. Kartzelatik ateratzeko, baloia eskuratu beharko da (kartzela zonatik atera gabe) eta beste taldeko partaide bat ukitu beharko da baloia jaurtiz. Ahalik eta beste taldeko pertsona gehien ukitzen eta horrela, kartzelan sartzea saiatu beharko dira.

- ALDAERA 1: Mugitzeko boteak egitea ezinbestekoa izango da.

● ATAL NAGUSIA

- **HARRI ORRI HAR (SASKIBALOIA):** Partaideak bi taldetan banatuko ditugu. Zelai erdi batean egongo gara eta zelaiaren iskinetako marren atzean, talde bakoitzak ilara egingo du. Ilaran dauden lehenengo taldekideak hasiko dira. Marra jarraituko dute eta erdiko marrara iritsiko dira, bertan, elkar topo egingo dute. Biak elkartzean, "harri orri har" egin beharko dute. Galtzen duena bere ilarara itzuliko da eta azkenaren atzean

kokatuko da. Zuzenean bigarren taldekidea aterako da, irabazlearekin topatu arte. Irabazleak aurrera jarraituko du hurrengo aurkariarekin elkartu arte. Jokalari batek zirkuito osoa burutzea lortzen badu, bere taldeak puntu 1 lortuko du (2 jokalarik, 2 puntu, etab.).

Partaide guztiek, mugitzeko, baloiarekin boteak eman beharko dituzte.

- **ERRELEBOAK (SASKIBALOIA):** Partaideak bi taldetan banatuko dira. Jolas honetarako saskibaloiko 2 baloi erabiliko dira eta 2 txino kokatuko dira. Talde bakoitza, ilara bat sortuz, marraren atzean kokatuko da. Ilarako aurreko kideek baloia izango dute eta boteak eginez, ahal bezain azkar desplazatuko dira, hezitzaileak edo beste kide batek seinalea ematerakoan. Hauek, bakoitzak duen pareko txinoraino joango dira, honen itzulia egin eta buelta egingo dute. Iristean, bigarren kideei baloia emango diete eta hauek berdina egin beharko dute. Jolasak jarraituko du, guztiek joan eta itzulia gauzatu arte. Helburua, arauak errespetatuz ahalik eta azkarren desplazatzea izango da. Lehenengo iritsiko den taldeak irabaziko du.

● ATSEDENERA ITZULERA

- **BONBA:** Partaide guztiak borobilean zutik egongo dira, haur bat izan ezik. Azken hau erdian eserita kokatuko da eta, begiak itxita, 30 arte ozen zenbatuko du (10 “abisua”, 20 “arriskua”, 30 “bonba”). Bitartean, borobilean dauden partaideak, elkarri ordenean saskibaloiko baloia pasako diote, bi eskuekin pase bat eginez. Erdian dagoenak “bonba” esatean eskuetan baloia daukana eseri beharko da (hankak luzatuta mantenduz). Ondoko partaideak, hurrengo txandan, hurrengoari baloia jaurti aurretik, honen hanken gainetik jauzi egin beharko du. Jolasa, soilik bat zutik gelditzean amaituko da.
- **ALDAERA 1:** Erdian dagoenak, “zentzu aldaketa” esatean, borobilean daudenek paseak beste aldera egin beharko dituzte.

● ITXIERA ETA AGURRA

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

MATERIALA

- ◆ Gomaespumazko baloi 1
- ◆ Saskibaloiko baloiak (baloi 1 haur bakoitzarentzako)
- ◆ 4 txino

ESPAZIO ANTOLAKETA

- ◆ Saskibaloiko kantxa.

OHARRAK

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



ANTOLAKETA	E2
MAILA	LH3
JFK	Saskibaloia
SAIOA	3

SAIOAREN HELBURUAK

- Norberaren gorputza ezagutu eta gaitasun fisikoak hobetu
- Desplazamenduak landu
- Baloiarekin trebatu
- Kantxa ezagutu
- Ondo pasatu

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.

● BEROKETA

- **LURRA, URA, SUA, HAIZEA:** Partaide guztiak ilara batean kokatuko dira, guztiak hezitzaileari begira. Bakoitzak baloi 1 izango du eskuetan. Hezitzaileak esaten duenaren arabera, hurrek ekintza bat ala beste bat egin beharko dute. Hezitzaileak “lurra” esatean, parte-hartzaileek baloia eskuetan mantendu beharko dute. “Ura” esaterakoan, boteak eman beharko dituzte eskuineko eskuarekin. “Sua” esatean, boteak emango dituzte ezkerreko eskuarekin eta “haizea” esaterakoan, baloia airera bota eta berriz eskuratuko dute. Hezitzaileak nahi duen ordenean eta abiaduran esango ditu hitzak.
 - ALDAERA 1: Beste hitz batzuk ere sar daitezke, beste ekintza batzuk gehitzeko (pausu bat aurrera, pausu bat atzera, etab.).
- **TALDEAK SORTUZ:** 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.
 - ALDAERA 1: Bakoitzari saskibaloiko baloi bat emango diogu eta boteak (esku trebea eta ahularekin) eginez zelaian zehar mugitzen joango dira.

● ATAL NAGUSIA

- **TXURIAK ETA BELTZAK:** Haurrak bi taldetan banatuko ditugu. Bi ilara sortuko ditugu kantxa erdian eta partaideak parez pare jarriko dira (2m inguruko distantzia batean). Ilara bateko haurrak “txuriak” izango dira eta beste ilarakoak “beltzak”. Hezitzaileak “txuria” esatean, “txuriek” ihes egingo dute (zuzen kanasta ondoan dagoen marrera iritsi arte) eta “beltzak” “txuriak” harrapatzen saiatuko dira (marrara iritsi baino

lehen). Ondoren, “txuriek” kanasta ondoan egongo den baloia hartuko dute eta baloia saskiratzen saiatuko dira. Hezitzaileak “beltza” esatean, berdina egingo da baina alderantziz (“beltzek” ihes egin eta “txuriek” “beltzak” harrapatu).

- ALDAERA1: Berdina egin daiteke baina “beltza” edo “txuria” esan beharrean, beste hitz batzuk sartu edota zenbaki bakoitiak eta bikoitiak sartu, adibidez.
- **SIGI-SAGA ERRELEBOAK:** Haur taldea bi taldetan banatuko dugu. Bi ilara sortuko ditugu eta ilara bakoitzaren aurrean, 4 txino kokatuko ditugu kantxan zehar. Erreleboari hasiera ematean, haurrek sigi-saga eginez, txinoak zeharkatu beharko dituzte, alde batetik eta bestetik. Lehenengoak amaitzean, bigarrenari eskua ukituko dio eta honek gauza bera egingo du. Helburua, guztiek ahal bezain azkar zirkuitoa burutzea izango da.
- ALDAERA 1: Hanka batekin burutu.
- ALDAERA 2: Atzeraka.
- ALDAERA 3: Boteak eginez (esku trebea eta ahula erabiliz).

● ATSEDENERA ITZULERA

- **JAURTIKETA TXAPELKETA:** Haur guztiak kanasta azpian kokatuko dira, bakoitza baloi batekin. Helburua, denbora zehatz batean, denen artean ahalik eta saskiratze gehien egitea izango da.

● ITXIERA ETA AGURRA

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

MATERIALA

- ◆ Saskibaloiko baloi 1 haur bakoitzeko
- ◆ 8 txino

ESPAZIO ANTOLAKETA

- ◆ Saskibaloiko kantxa.

○ HARRAK

- ◆ Alderak haur taldearen ezaugarri edota gaitasun mailaren arabera aplikatu daitezke (ez da beharrezkoa guztiak aurrera eramatea).
- ◆ “TALDEAK SORTUZ” jolasaren bukaeran, hurrengo jolaserako prest egoteko, 2 talde egiteko dagokion zenbakia esan dezakegu, zuzenean bi taldeak sortzeko.



ANTOLAKETA	E2
MAILA	LH3
JFK	Saskibaloia
SAIOA	4

SAIOAREN HELBURUAK

- Norberaren gorputza ezagutu eta gaitasun fisikoak hobetu
- Baloï harrerak landu
- Paseak landu
- Jokalarien arteko harremanak landu
- Saskibaloiko oinarritzko arauak barneratu
- Ondo pasatu

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.

● BEROKETA

- **MAZEDONIA:** Haur taldea 5 taldetan banatuko da. 5 taldeak ilaran jarriko dira izar bat irudikatuz eta ilarako aurreko partaideak elkarri begira egongo dira. Ilaren erdian uztai handi bat egongo da. Haur bakoitzak baloi bat izango. Taldeka, bakoitzak zenbaki bat aukeratu beharko du (1etik Xra, partaide kopuruaren arabera). Hezitzaileak zenbaki bat esango du eta ilara bakoitzean zenbaki hori duten hurrek baloia eskuan dutela, ilaren atzetik korrika pasako da eta hauen ilarara iristean, taldekideen artean sigi-saga egingo du baloia erdian dagoen uztaietan utzi arte. Helburua, ahal bezain azkar joatea da, baloia uzten duen lehenengo pertsona izateko. Jolasak modu berdinean jarraituko du zenbaki guztiak esan arte (zenbakiak errepikatu daitezke).
 - ALDAERA 1: Baloiarekin boteak emango dituzte korrika egiten ari diren bitartean.
- **ARASLAMA:** Jolas honetarako 5 uztai (4 uztai izkinetan karratu bat sortuz eta 1 erdian) eta 8 pilota erabiliko dira (hasieran, erdiko uztaietan kokatuko ditugu). Haur taldea 4 taldetan banatuko dugu eta ilara bat sortuko dute izkineko uztaietan atzean. Txandaka aterako dira, hau da, ilararen aurrekoa hasiko da eta behin pilota tokiz aldatu duenean, bigarrena hasiko da. Haur bakoitzak soilik pilota bat eskuan hartu beharko dute. Jolasean zehar, aurkarien uztaietan dauden pilotak ere hartzeko aukera izango dute. Bere uztaietan 3 pilota sartzea lortzen duen lehenengo taldeak irabaziko du.
 - ALDAERA 1: Jokaldiaren iraupenaren arabera, pilota kopurua aldatu (gehiago irauteko, pilota gutxiago eta gutxiago irauteko pilota gehiago).
 - ALDAERA 2: Hanka batekin, jauzika desplazatu.

● ATAL NAGUSIA

- **LAU IZKINAK:** Partaideak bosteko taldetan banatuko dira. Lauki bat osatuko dute eta bat erdian kokatuko da. Hezitzaileak seinale bat emango du eta zuzenean parte-hartzaileak mugitu beharko dira (izkin batera). Erdian dagoena, beste jokalaria baino lehen izkin batean kokatzen saiatu beharko da. Izkinik gabe gelditzen dena, erdian jarriko da, hurrengo txanda batean izkin batean egotea lortu arte.
 - ALDAERA 1: Bakoitzari saskibaloiko baloi bat eman eta mugitzeko boteak emango dituzte.
- **LASTERKETA PASEKA:** Haur taldea bitan banatuko dugu. Talde bakoitza, fondoko marraren atzean kokatuko da, ilara bat sortuz. Ilara bakoitzaren aurrean, 8 txino kokatuko ditugu. Txanda bakoitzean, talde bakoitzeko bi haur batera aterako dira. Ilara bakoitzaren aurrean, 4 txino ezkerrean eta beste 4 txino eskuinean egongo dira eta hauek diagonalean kokatuta egongo dira. Eskuinean dagoen den haurra hasiko da eta ezkerrekoari, bere lehenengo txinora iristean, baloia pasako dio. Zuzenean, aurrera egin beharko du, hurrengo txinora iritsi arte eta baloia berriro jaso arte. Modu honetan paseka egongo dira, ahalik eta azkarren, azkeneko txinora iritsi arte. Guztira, bikote bakoitzak 7 pase egingo ditu.
 - ALDAERA 1: Azkeneko txinora iristean, saskira jaurtiketa egiteko aukera egongo da.

● ATSEDENERA ITZULERA

- **PARTIDO TXIKIA:** Saskibaloiko egoera erreale tara hurbiltzeko eta oinarritzko arauak barneratzeko, partido motza aurrera eramango 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

- ◆ 6 uztai handi
- ◆ 8 pilota
- ◆ Baloi 1 partaide bakoitzeko
- ◆ 16 txino

ESPazio ANTOLAKETA

- ◆ Saskibaloiko kantxa.

○ HARRAK

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



ANTOLAKETA	E2
MAILA	LH3
JFK	Eskubaloia
SAIOA	1

SAIOAREN HELBURUAK

- Eskubaloiko zelaia ezagutzea
- Baloira eta ingurura moldatzea
- Botea lantzea

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.

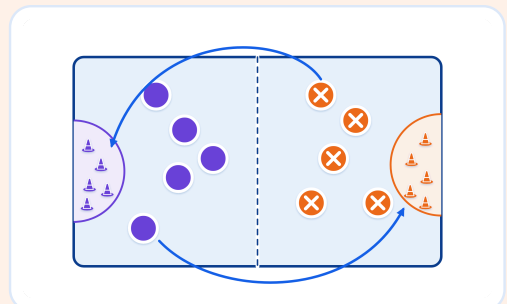
● BEROKETA

● KOMEKOKOS

Harrapatzaile bat egongo da eta baloi bat izango du eskuetan (botean eraman gabe). Denak kantzako marren gainetik ibili beharko dira eta inork ezin du marren kanpotik ibili. Harrapatzaileak norbait harrapatzen duenean, rola aldatzen da eta baloia pasako dio, horrela harrapatzailea zein den identifikatu daiteke.

● BANDERA PIRATA BALOIAREKIN

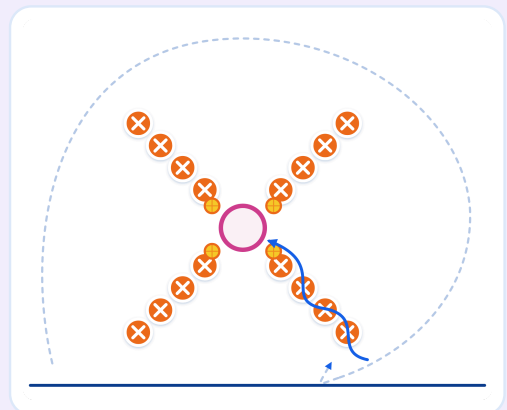
Talde bakoitzak bere zelaiko ate eremuan (6 metroetan) konoak/baloiak izango ditu. Aldi berean beraien konoak babestu eta besteenak lapurtzen saiatu beharko dira. Talde bateko kide bat aurrera egin eta zelai erdia pasatzen duenean, beste taldeko batek harrapatu edo ukitzen badu, atzera bueltatu beharko da, bere zelai erdira. Aldiz, beste taldearen borobil handira ailegatzen bada harrapatua izan gabe, kono bat lapurtu eta bere etxera (borobil handira) eramango du.



● ATAL NAGUSIA

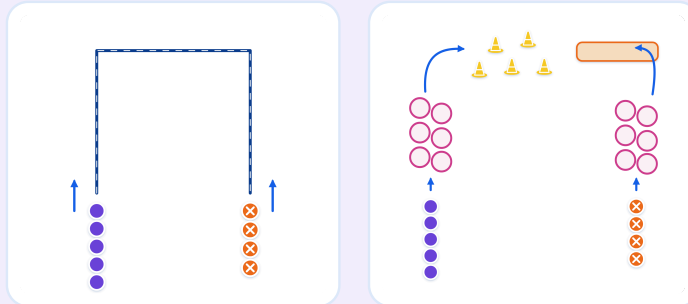
● MAZEDONIA

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 jokalaria bakoitzari zenbaki bat jarriko zaio eta ilaran aurrean baloi bat izango dute. Hezitzaileak zenbaki bat oihukatuko du, eta zenbaki hori duten guztiek aurrean daukaten baloia hartu eta korrika hasi beharko dute izarren kanpoaldetik, denak zentzu berean korri eginez. Kanpoko biribil guztia egin ondoren jokalaria bakoitzak bere lerroa itzuli eta bere taldekideen artean zig-zag eginez erdian dagoen uztaiaren utziko dute baloia. Lehenago iristen den jokalaria puntu bat irabaziko du bere taldearentzat.



ALDAERA 1: Baloia botatzen

● HARRI ORRI HAR baloiarekin (zirkuitua)



Bi talde. Talde bakoitzeko lehenengoa baloiarekin. Biak bide berdina egin beharko dute baino kontrako zentzuan baloiarekin bote eginaz. Bidean aurkitzen direnean, gelditu eta harri-orri-har egin beharko dute. Irabazten duenak bidean aurrera egingo du eta galdu duena bere ilarara itzuliko da. Galdu duenaren taldeko hurrengoa korrika aterako da aurkariarengana bidetik. Aurkitzerakoan harri-orri-har egingo dute berriro ere. Helburua besteen eremura iristea da puntu bat lortzeko.

ALDAERA 1: Bidean oztopo finkoak jarri daitezke kondukzioa zailtzeko: konoak (zig-zag), uztaiak, bankuak (gaintik joateko), etab...

● ATSEDENERA ITZULERA

- Banaka bakoitza baloi batekin:
 - Baloia botatuz eseri eta altxa
 - Baloia botatuz etzan buruz-behera eta altxa
 - Baloia botatuz etzan buruz-gora eta altxa
 - Eserita, baloia botatuz gorputza inguratu



● 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

- ◆ Eskubaloiko baloiak
- ◆ Konoak
- ◆ Uztaiak
- ◆ Bankuak

ESPAZIO ANTOLAKETA

- ◆ Eskubaloiko kantxa

OHARRAK

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



ANTOLAKETA	E2
MAILA	LH3
JFK	Eskubaloia
SAIOA	2

SAIOAREN HELBURUAK

- Bote eta pase-harrera lantzea
- Baloira eta ingurura moldatzea
- Espazioen kokapena

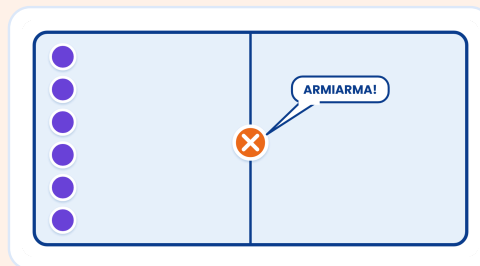
SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.
- Saioa, helburuak eta saiotik nahi duguna azaldu

● BEROKETA

● ARMIARMA



Harrapaketa jolasa. Harrapatzaile bat jarriko da kantzako erdiko marran eta marran gainean mugitu daiteke bakarrik (armiarma bezala armiarma sarean).

Besteak alde batetik bestera pasatuko dira. Harrapatzen baditu, dauden lekuan geldituko dira libre daudenak harrapatzen.

Helburua iheslari guztiak erdiko marran harrapatuta gelditzea da.

ALDAERA 1: Iheslariak baloia botatzen

● BALOI ESERIA

Aparrezko baloia erabiliko da.

Baloia duena harrapatzailea izango da.

Baloiarekin ematen badio, lurrean eseri beharko da.

Baloia edonork har dezake.

Baloia airean hartzen bada, ez da eseri behar.

Eserita egonda baloia hartzen bada, bi aukera daude salbatzeko:

eserita dagoen beste bati baloia pasa

Zutik dagoen bati baloiarekin eman.

Helburua iheslari guztiak lurrean esertzea.

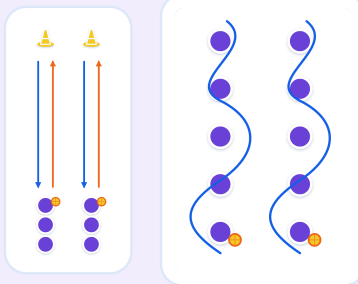
ALDAERA 1: Baloia gehiago sartu

● ATAL NAGUSIA

● ERRELEBO BINA

Taldeetan banatuko dira jokalariek.

- Talde bakoitzeko jokalariek, lerro bat osatuz; agindutakoan, lehenengo jokalariek atera eta, korrika, baloiari bote eraginez alde zurretik markatutako marra bateraino joan eta buelta egingo dute. Baloia hurrengo jokalariei eman eta horrela partaide guztiak aritu arte. Baloia beti boteka eraman behar da. Erreleboetan bete behar den distantzia jokalarien maila eta ezaugarrien arabera erabakiko da. Saioa lehendabizi bukatzen duen taldeak irabaziko du.

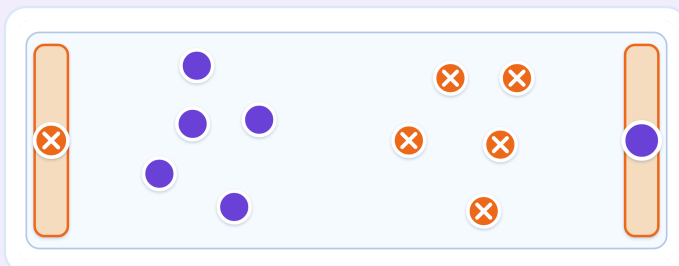


ALDAERA 1: Ezkerrarekin arituz.

ALDAERA 2 :Eskumarekin joan, ezkerrarekin bueltatu.

- Talde bakoitzeko jokalaria, lerro bat osatuz, bata bestearen atzetik hiru bat metrotara kokaturik. Baloia azkenengo jokalaria du. Agindutakoan, baloia duen partaidea, baloiari bote eraginez eta bere kideen artetik sigi-saga eginez, aurrekaldera abiatu behar da. Aurrekaldera ailegatu ondoren, baloia atzerantz pasatuko du hurrengo jokalaria bere saioari hasiera eman diezaion. ALDAERA 1: Ezkerrarekin arituz.

● DORRE JOKUA



Bi talde egingo dira. Jokalarien artean 5 pase lortu beharko dituzte gutxienez dorrean dagoen taldekideari baloia pasa baino lehen. Baloia eskuetan izanda 3 pausu eman daitezke eta beste taldeak baloia lapurtu gabe helburura betetzea lortu beharko dute. Bankuan dagoen taldekideari baloia pase batez helaraztean puntu bat irabaziko dute (gola izango balitz bezala). Dorrean duden jokalaria aldatzen joango dira.

ALDAERA 1: Gutxienezko pase kopurua aldatu.

● AT SEDENERA ITZULERA

● BOMBA

Denak borobilean eta erdian bat eserita eta begiak itxita.

Borobilean daudenak beraien artean paseka ibiliko dira beti zentzu berdinean.

Erdikoa aldiz zenbatzen egongo da begiak itsita:

- ☐ 30 zenbatzean eskubiko besoa zabalduz ABIXU hitza esango du.
- ☐ Gero 20 zenbatu eta ezkerreko besoa zabalduz ARRISKU esango du
- ☐ Azkenik 10 zenbatu eta buru gainean txalo eginez BOMBA ohiukatuko du.

Une horretan baloia duen jokalaria eliminatua egongo da. Eliminatua zaudenean lurrean eseri beharko duzu hankak luzatuz pasea egiten zizun kideak salto batez zure gainetik pasa eta hurrengoari baloia helarazteko. Jokalarien helburua azken eliminatua izatea da.

● 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 oihu edo leloarekin bukatuko dugu saioa.

MATERIALA

- ◆ Eskubaloiko baloiak
- ◆ Aparrezko baloiak
- ◆ 2 banku

ESPazio ANTOLAKETA

- ◆ Eskubaloiko kantxa

OHARRAK

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



ANTOLAKETA	E2
MAILA	LH3
JFK	Eskubaloia
SAIOA	3

SAIOAREN HELBURUAK

- Pase-harrera lantzea oposizioarekin
- Jaurtiketak lantzea
- Espazioen kokapena
- Eskubaloiko oinarritzko arautegia

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.
- Saioa, helburuak eta saiotik nahi duguna azaldu

● BEROKETA

● BALOIA LAPURTU

Area barruan jarriko dira jokalariek guztiak, bakoitzak bere baloia duelarik. Jokalari bakoitzak bere baloia botatu behar du, eta botea egiten duen bitartean arerioei baloia kentzen saiatuko da, berea zaintzen duen bitartean. Baloia galdu, areatik irten, bikoitzak egin... gertatzen denean, botez korrika irten eta zelaiaren albo bat ukitu/zapaldu beharko du, ahalik eta lasterren areara sartuz berriz jokoan jarraitzea.

ALDAERA 1 (erraztu): Espazio gehiago emango zaie (zelai erdia,...) espazio gehiago egonez, baloia defendatzeko erraztasuna handitzen da.

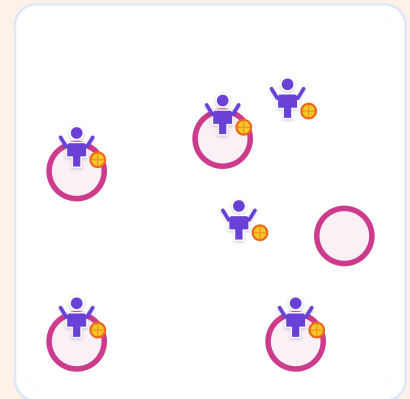
ALDAERA 2 (bukatzeko): Eliminatzen joango da, baloia "galtzen" duena espaziotik atera eta bakarra gelditu arte. "Eliminatuak" beste zona batean jarraitu dezakete, jarduera berdina egiten, ez geldik egoteko.

● UZTAIA GALDU

Taldeetan banatuko dira. Jokalari bat izan ezik, beste guztiak joko eremuan zehar sakabanaturik daude uztaien barruan. Jokalari guztiak uztai barruan zein kanpoan baloiari bote eraginez jardun behar dute. Uztai barruan dauden jokalariek elkarren artean lekuz aldatzea dute helburu. Uztairik ez duen jokalaria toki libre batera iristen saiatu behar da. Aldaketa bakoitzeko puntu bat eskuratzen da. Puntu gehien lortzen duenak irabaziko du. 30 segundu baino gehiago jarraian uztai berean gelditzen den jokalaria puntu bat galduko du.

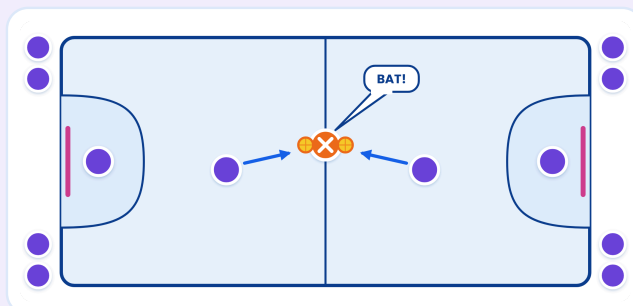
ALDAERA 1: Aldaketak irakasleak agintzen duenean egin.

ALDAERA 2: Bi jokalarik edo gehiago uztai gabe utzi.



● ATAL NAGUSIA

● ZAPI-ZAPI



Bi taldeetan banatuko dira, erdian begiralea egongo

da bi baloiekin eta taldekide bakoitzak zenbaki bat izango du. Begiraleak zenbaki bat oihukatuko du eta zenbaki hori duen jokalaria begiralearengana korrika egingo dute. Begiralearengana iristean eskuetan duen baloi bat hartu eta baloia botatuz aurkako taldearen aterantz joango dira. Jaurtitzeko

aukera bakarra izango dute, gola sartzen duen lehenengo jokalaria puntu bat lortuko du taldearentzat. Jokalarien artean erabakiko dute zein jarriko den atezain bezala

ALDAERA 1: Bi zenbaki esan, jokalaria binaka ateratzeko. Baloia hartzean paseka iritsiko dira atera, bertan jaurtitzeko.

● 10 PASEEN JOLASA

Bi taldeetan banatuko dira. Baloia duen taldeko jokalaria, elkarren artean baloia pasatuz, hamar pase jarraian egitea lortzen saiatuko dira. Baloia ez duen taldeak, berriz, baloia berreskuratu beharko du. Eskubaloiko oinarritzko arautegia errespetatuko da: urratsak, faltak, . . . Hamar pase jarraian egitea lortzen duen taldeak puntu bat lortuko du. Joko eremua jokalarien maila, ezaugarri eta kopuruaren arabera mugatuko da.

ALDAERA 1: Joko eremuaren neurriak aldatuz.

ALDAERA 2: Arau bereziak jarri:

- ☐ Ezin da pase bat bueltatu
- ☐ Pase guztiak baloiari bote eraginez egin behar dira

● ATSEDENERA ITZULERA

● LARGEROARI EMAN

Denak 6 metroko marran jarriko dira. Bakoitzak baloi bat izango du eta bertatik largeroari ematen saiatuko dira. Zutoinari emanek gero puntu bat lortuko 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 oihu edo leloarekin bukatuko dugu saioa.

MATERIALA

- ◆ Eskubaloiko baloiak
- ◆ Uztaiak

ESPAZIO ANTOLAKETA

- ◆ Eskubaloiko kantxa

OHARRAK

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



ANTOLAKETA	E2
MAILA	LH3
JFK	Eskubaloia
SAIOA	4

SAIOAREN HELBURUAK

- Pase-harrera oposizioarekin
- Jaurtiketak egite
- Defentsa lantzea

SAIOAREN ANTOLAKETA

● HARRERA

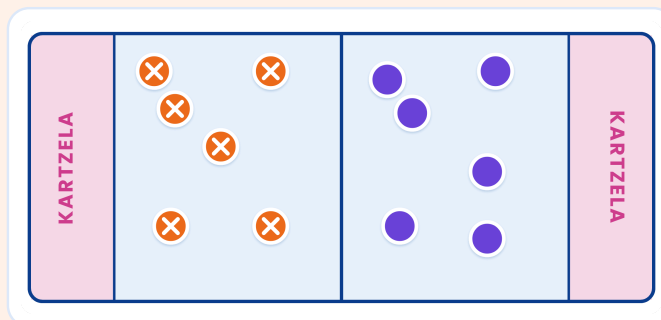
- Denak borobilean eserita hasiko dute saioa.
- Saioa, helburuak eta saiotik nahi duguna azaldu

● BEROKETA

● BRILLET

Bi taldetan banatuak jokatuko dute. Borobilak bere eremuan eta x-ak berean.

EREMUA:

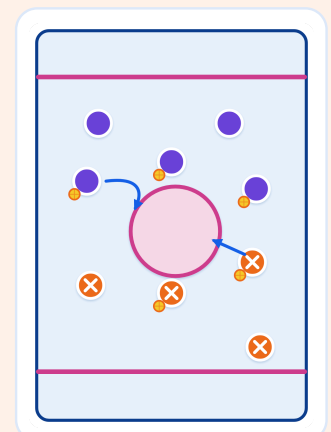


Eskuekin aparrezko baloia pasatuz eta jaurtiz jokatzen da. Talde bateko jokalariek beste taldeko bat baloiarekin jo beharko du. Baloiak norbait jotzean 'emanda' dago. Jokalari hori "kartzela" izeneko eremura joan beharko du, arerioen ondoko 'kartzelara'. Kartzelatik jaurti eta beste taldeko bati emanez gero, salbatu eta hasierako eremura itzuli ahal izango du. Bere taldeko azkeneko jokalaria bezala geratzea lortu duen jokalaria kartzelatik 3 jaurtiketa izango ditu salbatzeko.

Talde batek aurkako taldeko jokalaria guztiak kartzelara bidali eta azkeneko jokalaria horren 3 jaurtiketak saihestean, talde irabazlea dela esan ahal izango dugu.

● FITBALL

Bi talde egongo dira eta erdian fitballeko baloia. Hezitzailearen aginduan taldeko jokalaria fitballeko baloiari ematen saiatuko dira eskubaloiko baloia jaurtiz. Helburua fitballeko baloia kontrako taldearen zelaian ezarritako marra zeharkatzea lortzea izango da.



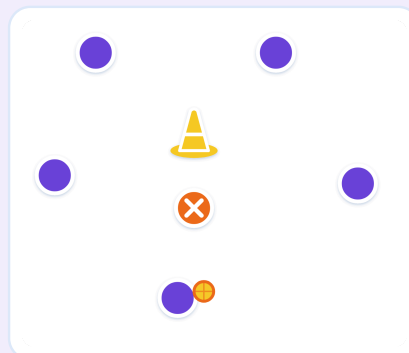
● ATAL NAGUSIA

● DORREA BABESTU

5-6 jokalariko taldeak egingo dira. Hauek borobil bat osatu eta erdian kono bat izango dute. Taldeko bat erdian egongo da eta bere helburua konoa babestea izango da. Borobila osatzen dutenen helburua, berriz, erdian dagoen konoari ematea da. Jokalariak eskubaloiko baloia elkarren artean pasako dute eta aukera ikustean konoari emango diote. Erdiko jokalaria oztopatu egingo die, baita jaurtiketa gelditzen saiatu ere. Erdiko jokalaria aldatzen joango da, denak pasa arte.

ALDAERA 1: 5 pase eman beharko dituzte gutxienez jaurti baino lehen.

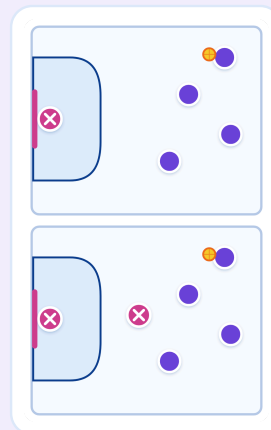
ALDAERA 2: Defentsak/erdiko jokalaria baloia due jokalaria ikutzen badu lekuz aldatuko dira.



● 5 PASE ETA JAURTI

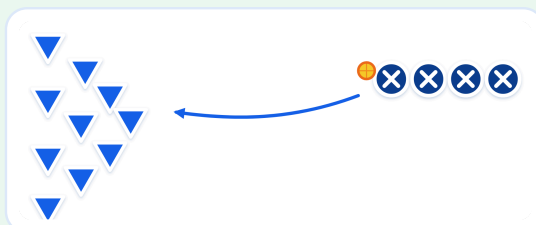
Atezain bat jarriko da. 4 jokolari zelaiko erdiko marrik aterako dira ateruntz, beraien artean 5 pase egin beharko dituzte gutxienez eta 9-6 metrotara iristean baloia daukan jokalaria 3 pasu eman eta jaurti egingo du.

ALDAERA 1: Defentsa bat jarriko da eraso pixkat zailtzeko. ALDAERA 2: Ezin da baloia botatu, dena pase bitartez izan behar du.



● AT SEDENERA ITZULERA

● BOLOAK



Kono batzuk alderantziz jarriko dira lurrian boloak imitatzen. Jokalariak ilaran egongo dira eta banaka jaurtiko dute. Baloia lurretik arrastaka joan behar da eta jokalaria bakoitzak ahalik eta bolo gehien botatzen saiatu beharko 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 ohie edo leloarekin bukatuko dugu saioa.

MATERIALA

- Aparrezko baloia
- Fitball baloi bat
- Eskubaloiko baloiak
- Konoak

ESPazio ANTOLAKETA

- Eskubaloiko kantxa

OHARRAK

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