

**ARAZO EGOERA BATETIK ABIATUTA UNITATE DIDAKTIKO BAT  
PROGRAMATZEKO TXANTILOIA**

Arloa: Gorputz Hezkuntza
Gaia: Lehiatu? Bai, baina kiroltasunez
Maila: LMH 6 eta DBH 1
Saioak: 10 saio
<b>Justifikazioa:</b> Euskal Herrian, antzina, apustua ohikoa zen kirolean (batez ere gizonen artean). Apustu horiek zirela eta, hainbat gauza galtzen zituzten: asteko janaria, baserria, soldata... Horregatik, irabaztea ezinbestekoa zen. Irabaztearen behar hori eskoletara heldu zaigu: ume askok oso jarrera bortitza izaten dute galtzen dutenean. Horregatik, jolas-ikaskuntza kooperatiboaren bidez, kirol-balioak lantzea proposatzen dugu, lehiakortasun positiboa (kiroltasuna) lortzeko.
<b>Arazo-egoera:</b> <b>A. Testuingurua:</b> Hainbat urtetan Gorputz Hezkuntzan lanean aritu ondoren, konturatu gara askotan lehiari eta irabazteari garrantzi handiegia ematen diogula. Horrek haserreak eta istiluak ekartzen ditu maiz. Hori gutxi balitz, ikasle batzuek gutxitan hartzen dute parte gure saioetan (motibaziorik eza, konfiantza eta trebetasun falta dela eta).  <b>B. Arazoa:</b> Irabaztea lehenesten dugu egoera askotan, baina zein da kirola egitearen helburu nagusia? Kirol-emaizak ahalik eta hoberenak izateko, ontzat eman behar dugu edozein jarrera? Gai gara lehiakortasunak sortutako sentimenduak kooperazioaren bidez lantzeko?
<b>Xedea:</b> Arazo-egoera honen bitartez, lehiakortasun-jolasetan jarrerak bideratzen ahaleginduko gara.

**Ataza:**

Talde txikietan, jolas bat asmatuko dugu eta, emandako baliabideak erabiliz, ahaleginduko gara sortutako gatazkak eta jarrerak bideratzen.

**Oinarrizko kompetentziak:****A. Oinarrizko zehar-kompetentziak:****1. Hitzez, hitzik gabe eta modu digitalean komunikatzeko kompetentzia**

- Hitzez aginduak eta gomendioak ematean, estrategiak adostean eta bizipenak, emozioak eta pentsamenduak adieraztean, era autonomo, sortzaile eta eraginkorren aritzea.
- Hitzik gabeko kodeak ulertzea eta eraginkortasunez erabiltzea.

**2. Ikasten eta pentsatzen ikasteko kompetentzia**

- Elkarlanean aritzean norberaren ezaugarriak, trebetasunak eta mugak ezagutzea eta elkarlanerako arauak ulertzea (pentsamendu analitikoa).
- Egindako praktikan, norberaren erantzun motorrak eta jarrerak aztertzea, ebaluatzea eta autorregulatzea (pentsamendu kritikoa).
- Elkarlaneko ekintzetan aritzeko estrategiak sortzea eta aukeratzea (pentsamendu sortzailea).
- Baliabide kognitiboak modu estrategikoan erabiliz ikasitakoa beste egoera batzuetara egokitzea.
- Ikasprozesuan zailtasunei aurre egitea eta ondo eginiko lana balioestea.

**3. Elkarbizitzarako kompetentzia**

- Norberaren bizipenak, pentsamenduak eta sentimenduak modu asertiboan adieraztea, eta besteenak entzutea eta kontuan hartzea.
- Taldean lan egiten ikastea: estrategiak adostea, helburu berarekin

elkarlanean aritzea eta rol bakoitzari dagozkion funtzio eta betebeharrak onartzea.

- Jarduteko arauak errespetatzea eta betetzea.
- Gatazkak (gatazka-egoerak) elkarrizketaren eta negoziazioaren bidez kudeatzea eta gainditzea.

#### **4. Ekimenerako eta espiritu ekintzailerako kompetentzia**

- Ekintza-arauak eta -printzipioak sortzea eta ikasprozesuan hobetzeko proposamenak egitea.
- Planifikatutako ekintzak gauzatzea eta beharrezkoak diren egokitzapenak egitea.
- Egindako jarduerak ebaluatzea eta, saioaren bukaeran, hobetzeko proposamenak egitea.
- Norberaren lana hobetzeko eta besteei laguntzeko prest egotea.
- Erronketan erabakiak hartzeko gai izatea.

#### **5. Norbera izaten ikasteko kompetentzia**

- Norberaren jokabidea (etikoa) erregulatzea.
- Norberaren motibazioak eta nahiak erregulatzea.
- Norberaren garapenean, ariketa fisikoaren eta ohitura osasungarrien garrantziaz jabetzea. Norberaren gorputz-jarrera (gorputz-itxura) erregulatzea.
- Norberaren emozioak ezagutzea eta kudeatzea.
- Autoestimu errealista izatea.
- Nork bere erabakiak autonomiaz hartzea eta erabakitakoen gaineko erantzukizuna onartzea.

## **B. Oinarrizko diziplina barneko konpetentziak:**

### **1. Hizkuntza- eta literatura-komunikaziorako konpetentzia**

- Hitzik gabeko komunikazioa (gorputz-adierazpena) eraginkortasunez erabiltzea.
- Jendaurrean hitz egiteko oinarrizko arauak ezagutzea eta errespetatzea.
- Azalpenak eta argudioak eraginkortasunez ematea eta besteenak ondo ulertzea.
- Taldean nork bere erantzun motorrak, bizipenak eta emozioak asertibotasunez azaltzea.
- Ahozko komunikazioan hizkuntza ez-sexista eta ez-baztertzailea erabiltzea.

### **2. Matematikarako konpetentzia**

- Espazioaren eta denboraren arteko loturaz eta espazioaren antolaketaz ohartzea.

### **4. Teknologiarako konpetentzia**

- Ikaskuntza-irakaskuntza prozesuan ikus-entzunezkoak egoki eta era arduratsuan erabiltzea.

### **5. Konpetentzia sozial eta zibikoa**

- Elkarlanean modu egokian aritzea eta taldean nork bere eginkizuna onartzea.
- Elkarlana zer den ulertzea eta balioestea.
- Jardueretan arauak errespetatzea eta betetzea.

- Taldean gatazkak elkarrizketaren eta negoziazioaren bitartez kudeatzea eta gainditzea.
- Jarrera ez-baztertzaila izatea, aniztasuna balioestea eta lagunekiko errespetua izatea, gaitasun, genero, maila sozio-ekonomiko, jatorri edo beste edozein arrazoiengatik inor baztertu gabe.
- Norberaren emozioak asertiboki adieraztea eta autorregulatzea.
- Elkarlaneko jardueretan, norberak egindakoaren gainean hausnartzea eta hobetu beharrekoa antzematea.
- Jardutean, elkarlana eta elkartasuna balioestea eta taldean integratuta sentitzea.
- Norberaren lana hobetzeko eta besteei laguntzeko prest egotea.

## **6. Konpetentzia motorra**

- Sormena garatzea.
- Jaurtiketak eta harrerak zehaztasunez egitea.
- Hainbat gorputz-jarreratan gorputza orekatzea.
- Higienearekiko eta osasunarekiko jarrera arduratsua izatea.
- Espazioaren eta denboraren arteko loturaz eta espazioaren antolaketaz ohartzea, eta materiala behar bezala erabiltzea.

## **Helburu didaktikoak:**

- Euskal Herrian egiten ziren apustuek gaur eguneko kirol-lehiakortasunarekin duten harremana ezagutzea.
- Ekintzen arauak eta ikaskideak errespetatzea.
- Helburua lortzeko, talde-lanean oinarritzea.

- Saiakerei behin eta berriz ekinez frustrazioa gainditzea.
- Emaitei garrantzia kenduta ekintza eta erronkez gozatzea.
- Erronka gainditzeko, taldekide guztien parte-hartze aktiboa bultzatzea.
- Joko eta jolasek eskatzen dituzten trebetasunak modu egokian lantzea.
- Nork bere burua hobeto ezagutzea, talde-dinamiken bidez segurtasuna irabazi eta hobetzeko grina pizteko.

### **Edukiak:**

1. multzoa. Oinarrizko zehar-konpetentziekin lotutako edukiak.
2. multzoa. Nork bere burua ezagutzea eta kontrolatzea.
3. multzoa. Gorputz-adierazpena eta komunikazioa.
4. multzoa. Jarduera fisikoa eta osasuna.
5. multzoa. Kultura motorra: aisiarako eta denbora librerako hezkuntza.

### **Jarduerak:**

#### **A. Hasierako fasea:**

1. saioa. Jarri ikasleak lehia-egoera jakin batean. Galtzen dutenentzat egoera desatsegin bat proposatu; irabazten dutenentzat, egoera gozo bat.

2. saioa. Hausnartu gertatukoaz eta aurkeztu apustuaren mundua. Jokatu hiru/bost tantoko esku-pilota partidak eta apustuak. Jokatzen ez duen ikasle bakoitzak hamar gozoki edukiko ditu. Ikasleek partidak ikusi eta apustuak egingo dituzte (gorri ala urdin, nork irabaziko duen). Gu, irakasleok, epaile izango gara, eta partida bideratu ere egin dezakegu, haserreak sorrarazita.

3. saioa. Azaldu garatu behar den arazo-egoera (ataza, azken produkzioa), zer egin beharko duten.

## **B. Garapen-fasea:**

4. saioa. Erronka kooperatiboak. Jarduera fisiko (sozio-afektibotasuna) kolektiboak dira, erronka moduan aurkeztuak eta, izaera motorra duen arazo bati irtenbidea emateko, taldekideen parte-hartze koordinatua eskatzen dutenak. Pauso hauei jarraituta egiten dira: lehenengo, pentsatu; gero, ideiak trukatu; jarraian, zer egin erabaki eta, azkenik, aurrera eraman kakarronka (kaka-erronka).

5. saioa. Jolas kooperatiboa. Era lehiakorren jolastu ohi gara, baina jolas kooperatiboen funtsa guztiz kontrakoa da. Jolas lehiakorretan, besteei irabaztea da erronka, besteak gainditzea; jolas kooperatiboetan, aldiz, erronkaren edo gatazkaren iturria kanpoko elementu batean dago, eta guztion artean egin beharko diogu aurre; osterantzean ez dugu helburua lortuko. Horrek guztiak transmititzen diren balioen aldaketa erradikala dakar. Eko-harremanak (harreman orekatuak) sustatzen dituzten eta mugimendua eskatzen duten jolasak dira. Normalean pauso hauei jarraituta egiten dira: lehenengo, pentsatu; gero, ideiak trukatu; jarraian, zer egin erabaki eta, azkenik, aurrera eraman. **Jolas motor kooperatiboak:** helburu jakin bat izanda, taldekideen arteko harremanak sustatzen dituzten eta mugimendua eskatzen duten jolasak dira. Aurreko jolasen pausoei jarraituz egiten dira.

6. saioa. Kiroltasun-txartelak. Ikasleekin adostu behar dugu zer den kiroltasunez jolastea. Jolas edo joko bakoitza amaitutakoan aukeratu behar dute zein talde izan den edo zein ikasle izan den kiroltasun (lehiakortasun sanoa) handiena erakutsi duena.

7. saioa. **Markagailu kooperatiboa.** Talde handiak adostuko du zenbat puntu lortuko diren jarduera honetan; horretarako, azpitalde guztien puntuazioa batuko da. **Helburua hauxe da: nahiz eta jarduera lehiakorra izan, azpitaldeen artean lan egingo dute helburu komuna lortzeko.** Prozedura honi jarraituko zaio. Hiru azpitalde egin eta bi talde jolasten ari diren bitartean, hirugarrena kanpoan geratuko da. Kanpoan dagoen taldeak, irabazten duen taldearekin batera, puntu bat lortuko du. Puntua lortu ez duena kanpora irtengo da, eta bere txandaren zain geratuko.

### **C. Aplikazio- eta komunikazio-fasea:**

8. saioa. Arazo-egoeraren ataza (ikasleek lana aurkeztu eta praktikan ipini) egin.

### **D. Orokortzea eta transferentzia:**

9. eta 10. saioak: haien ataza praktikan jarri.

## **Ebaluazioa**

### **A. Ebaluazio-irizpideak eta lorpen adierazleak:**

- Adi entzutea.
  - Adi entzuten du.
- Azalpenetan interesa adieraztea.
  - Azalpenak interesarekin entzuten ditu.
- Jolasetako arauak betetzea.
  - Jolasetako arauak betetzen ditu.
- Beste jolaskideak errespetuz tratatzea.
  - Ez du erabiltzen mesprezuzko keinu edo hitzik.
  - Ez da haserretzen bere proposamenak aurrera ateratzen ez direnean.
  - Besteen iritzia errespetuz entzuten ditu.
  - Gatazka baten aurrean, konponbideak proposatzen ditu.
  - Ez ditu ikaskideak kritikatzeko.
- Taldeko jokalariek guztiekin elkarlanean aritzea.
  - Zailtasunak dituztenei laguntzeko joera du.
  - Emaitzak onak ez direnean, taldekideak animatzen ditu.
  - Taldeko guztiekin elkarlanean aritzen da.
- Jarrera egokia agertzea helburuak lortzen ez dituenean ere.
  - Behin eta berriro saiatzen da.
  - Edozein dela ere, emaitza onartzen du.
  - Ez du amorrurik adierazten, ez haserre keinurik eta hitzik erabiltzen.
  - Emaitzak alde batera utzita, jardueraz gozatzeko gai da.
- Jokoen eta jolasek eskatzen dituzten trebetasunak modu egokian



zertzea.

- Joko eta jolasetako trebetasunak egoki zertzen ditu.
- Erronketan parte-hartze aktiboa izatea.
  - Erronketan parte-hartze aktiboa du, eta badaki bere mugak zein diren.

**B. Ebaluazio-tresnak:**

- Koebaluazioa
- Autoebaluazioa
- Kiroltasun-txartela
- Irakaslearen behaketa-orria
- Behaketa zuzena

## UNITATE DIDAKTIKOA

**Unitate Didaktikoa:**

*Lehiatu? Bai, baina kiroltasunez*

**Maila:**

LMHko 6. maila  
DBHko 1. maila

**Saio-kopurua:**

10

### Justifikazioa

Euskal Herrian, antzina, apustua ohikoa zen kirolean (batez ere gizonen artean). Apustu horiek zirela eta, hainbat gauza galtzen zituzten: asteko janaria, baserria, soldata... Horregatik, irabaztea ezinbestekoa zen.

Irabazi behar hori eskoletara heldu zaigu: ume askok oso jarrera bortitza izaten dute galtzen dutenean. Horregatik, jolas-ikaskuntza kooperatiboaren bidez, kirol-balioak lantzea proposatzen dugu, lehiakortasun positiboa (kiroltasuna) lortzeko.

- Talde kooperatiboak
- Erronkari modu kooperatiboan aurre egitea
- Kiroltasun-txartela
- Markagailu kooperatiboa

1. SAIOA			
HASIERAKO FASEA			
<b>Lekua:</b>	Ikastetxeko jolastokia/gimnasioa		
<b>Materiala:</b>	Baloiak		
<b>1. jarduera</b>	Futbola	<b>Denbora:</b>	20 min
(Irakasleak) Bi talde egingo ditut, eta zuek futbol-partida bat jolastuko duzue. Irabazten duen taldeak sari bat edukiko du, eta galtzen duenak zer edo zer galduko du. Orain, jolasten hasi aurretik, talde handian zehaztuko duzue zer irabaziko duten irabazleek eta zer galduko duten galtzaileek.			
<b>2. jarduera</b>	Hausnarketa	<b>Denbora:</b>	25 min
<b>TALDE-HAUSNARKETA:</b> Parte hartu duzuen taldeak batu eta galdera hauei erantzungo diezue (partaide guztien iritzia kontuan hartu behar dira). Gero, talde handian partekatuko ditugu erantzunak. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zelan sentitu zara galdu/irabazi duzunean?</li> <li>- Jolasten egon zaren bitartean, noiz sentitu duzu edota zerk eragin dizu haserrea?</li> <li>- Uste duzu zuk egindako zer edo zerk (keinu, hitz, protesta...) norbait mindu duela?</li> <li>- Uste duzu zuk egindako zer edo zerk (keinu, hitz, protesta...) norbait poztu duela?</li> </ul> <b>APUSTUAK:</b> Euskal Herriko apustuen mundua ezagutuko dugu.			
<b>2.1. jarduera</b>	Baloiaz eserita, taldeka	<b>Denbora:</b>	10 min
Hiru taldetan banatuko zarete. Jolasaren helburua da beste taldeko jolaskide guztiak kanporatzea. Arauak: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kanporatua izateko, beste taldeko batek jo behar zaitu zuzen baloiarekin, eta baloiak lurra ukitu behar du jarraian.</li> <li>- Baloia airean hartzen baduzu, edota baloiak bote edo errebote egin ondoren ematen badizu, ez zaituzte kanporatuko.</li> <li>- Kanporatua zarenean, lurrean eseri behar duzu, tokian bertan.</li> <li>- Libratzeko (lurretik altxatzeko), baloia ukitu edo hartu egin behar duzu.</li> <li>- Baloia eskuetan duzunean, ezin zara mugitu lekuz.</li> </ul>			
<b>2.2. Txantiloia</b>		<b>Denbora</b>	5 min
Erregistro-orria bete.			

<b>2. SAIOA</b>			
<b>HASIERAKO FASEA</b>			
<b>Lekua:</b>	Ikastetxeko jolastokia/gimnasioa		
<b>Materiala:</b>	Esku-pilotako pilotak, baloi biguna.		
<b>3. jarduera</b>	Esku-pilota	<b>Denbora:</b>	20 min
<p>Aurreko eguneko saioan azaldutakoa (apustua) praktikan jarriko dugu. Horretarako:</p> <p>Bi taldetan banatuko zarete eta talde bakoitzeko bi jokalaria jokatzen diren bitartean, besteok apustuak egingo dituzue (bakoitzak hamar gozoki izango ditu), ea nork irabaziko duen (gorri/urdir). Hiru/bost tantoko esku-pilota partidak jokatuko dituzue. Epailea irakaslea izango da.</p>			
<b>4. jarduera</b>	Ataza azaltzea	<b>Denbora:</b>	15 min
<p>Unitate didaktiko honetan landuko dituzue: kooperazioa, kiroltasuna, lehiakortasuna... Eta, amaitutakoan, jolas bat prestatuko duzue landutako guztia kontuan hartuz. Azaldutako baliabideak (markagailu kooperatiboak, erronka kooperatiboak, kiroltasun-txartela...) erabiliko dituzue, zuen jolasa ahalik eta kiroltasun handienarekin jolasteko.</p>			
<b>4.1. jarduera</b>	“Untxi bila”	<b>Denbora:</b>	20 min
<p>Ez dago talderik; helburua da zu bakarrik geratzea, kanporatua izan barik.</p> <p>Arauk:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kanporatua izateko, beste batek jo behar zaitu zuzen baloiarekin, eta baloiak lurra ukitu behar du jarraian.</li> <li>- Baloia airean hartzen baduzu, jaurti duena izango da kanporatua.</li> <li>- Bote edo errebote egin ondoren ematen badizu, ez zaitu kanporatuko.</li> <li>- Kanporatua zarenean, zelaitik irtengo zara.</li> <li>- Libratzeko (jolasean sartzeko), zu kanporatu zaituen jokalaria kanporatu beharko dute.</li> <li>- Baloia eskuetan duzunean, ezin zara lekuz mugitu.</li> </ul>			
<b>4.2. Txantiloia</b>		<b>Denbora</b>	5 min
Erregistro-orria bete.			

<b>3. SAIOA</b>			
<b>GARAPEN-FASEA</b>			
<b>Lekua:</b>	Ikastetxeko jolastokia/gimnasioa		
<b>Materiala:</b>			
<b>5. jarduera</b>	Erronka kooperatiboak (beharbada, bi saio erabiliko dira)	Denbora	55 min
<p>Gaurko saioan, 4 taldetan banatuko zarete. 6 txoko egongo dira prestatuta. Txoko bakoitzean, erronka bat izango duzue idatzita, bai eta behar izango duzuen materiala ere. Denon artean irakurri eta guztiok ulertzen duzuenean, nor bere ideiak/proposamenak ahoz eman, eta adostu egingo duzue nola gainditu erronka. Arau batzuk agertuko dira idatzita, eta arauotan agertzen den guztia onartuko da. Guztion iritziak errespetatuko dira. Erronkari aurre egiteko orduan, bi aukera edukiko dituzue: erronka moduan garatu edo "kakarronka" moduan; beraz, 'kakarronka' tranpa egitea da ia-ia, eta askatasuna duzue erabiltzeko, baina jakin ezazue erronka gainditu barik geratuko zaretela.</p> <p>Erronka bat gainditzen duzuenean, txokoz aldatuko zarete; baina, aldatu baino lehen, taldeko erregistro-orria beteko duzue. Txantiloian zehaztuko duzue ea erronka lortu duzuen, bertan behera utzi edo 'kakarronka' egin duzuen.</p> <p>Lelo hau erabiliko dugu:  " PENTSATU - PARTEKATU - EKIN,  DENOK ELKARREKIN!!!"</p> <p>Jarduera honetarako proposatutako erronkak hauek dira: Hesia, Sokasalto itsua, Alfonbra magikoa, Aulki sorgindua, Batel eroa eta Tranpak gaindituz.</p>			
<b>5.1. Txantiloia</b>		Denbora	5 min
Erregistro-orria bete.			

<b>4. SAIOA</b>			
<b>GARAPEN-FASEA</b>			
<b>Lekua:</b>	Ikastetxeko jolastokia/gimnasioa		
<b>Materiala:</b>	Artilezko mataza, kolore ezberdineko baloi bigunak, eta koltxonetak.		
<b>Jolas kooperatiboak</b>			
<b>6. jarduera</b>	Armiarma-sarea	Denbora	10 min
<p>Hasieran, jokalaria batek, artilezko mataza bat eskuan duela, erabaki behar du mataza nori pasatu nahi dion. Jasotzen duenak hariari heldu, eta beste jokalaria bati pasatuko dio mataza, sarea sortu arte. Sarea osatu ondoren, hura desegiteko, alderantziko bidea gogoratu behar dute jokalariek. Garrantzitsuena da artilea ez askatzea.</p>			
<b>7. jarduera</b>	Metroa	Denbora	15 min
<p>Ikasle guztiok biribilean kokatuta, bakoitza metro-geltoki bat izango da. Pilota metroa izango da, eta geltokiz geltoki joango da.</p>			
<b>8. jarduera</b>	Naufragoa	Denbora	20 min
<p>Bi talde osatuko dituzue. Gimnasioaren alde batean, talde bakoitzak 2 koltxoneta izango ditu. Irla batzuetan zaudete, eta, ura pozoitsua denez, ezingo duzue ukitu. Gimnasioaren beste aldera heldu behar duzue eta, horretarako, koltxonetak erabiliko dituzue; norbaitek ura ukituz gero, berriz hasiko zarete.</p>			
<b>9. jarduera</b>	Zapata bila	Denbora	10 min
<p>Hiru talde egingo dituzue. Oinetakoak erantzi eta multzo batean jarriko dituzue, gimnasioaren beste aldeko horman. Taldeka irten, eta denbora kronometratuko duzue irteten zaretenetik eta zapatila guztien bikoteak egin eta berriro bueltatu artekoa. Amaieran ikusiko duzue nor izan den azkarrena.</p>			
<b>9.1. Txantiloia</b>		Denbora	5 min
Erregistro-orria bete.			

5. SAIOA			
GARAPEN-FASEA			
<b>Lekua:</b>	Ikastetxeko jolastokia/gimnasioa		
<b>Materiala:</b>	Baloiak, paraxuta eta globoak.		
Jolas kooperatiboak			
<b>10. jarduera</b>	Arrainak eta arrantzaleak	Denbora	5 min
Lau partaide aukeratuko dituzue. Horiek arrantzaleak izango dira, eta gainerako ikaskideak, arrainak. Arrantzaleek, elkarri eskua eman, eta arrainak harrapatzeari ekingo diote. Arrainak sareari ihes egiten saiatuko dira, ahal duten moduan. Harrapatzen duten arraina arrantzale bihurtuko da, eta jolaskide guztiak arrantzale bihurtzen direnean amaituko da jolasa.			
<b>11. jarduera</b>	Metraileta	Denbora	15 min
Zuetariko bi harrapatzaileak izango zarete. Balo bat izango duzue. Helburua da baloi horrekin beste jolaskideak ukitzea (balioa bota barik). Horretarako, baloia elkarri pasatu ahal izango diozue, baina hura eskuetan duzuenen, ezin izango zarete desplazatu. Harrapatzen zaituztenean, harrapatzailearen taldekide bihurtuko zarete. Jolaskide guztiak harrapatzaile direnean amaituko da jolasa.			
<b>12. jarduera</b>	jausgailua (paraxuta)	Denbora	25 min
a) <u>Itsasontzia</u> (ikus orri gehigarriak). 3 pilota jarriko ditugu jausgailuaren gainean, bi gorri eta urdin bat. Urdina ezin da sartu erdiko zulotik, eta gorri biak sartzen saiatu behar duzue.			
b) <u>Marrazoa eta soroslea</u> (ikus orri gehigarriak). Bat marrazoa izango da eta jausgailuaren azpian jarriko da. Beste partaide bat soroslea izango da, eta maindiretik kanpo egongo da; gainerakoak eserita jarriko dira hankak jausgailuaren barruan dituztela. Marrazoa saiatuko da ikasle bakoitza marrazo bihurtzen (hanketatik tira eginez, barrurantz), eta sorosleak hori saihestu beharko du. Jolasa praktikan jarri ondorengo talde-hausnarketa. Ez dugu jolas hau praktikan jarri jausgailurik ez genuelako. Nolanahi ere, jolasa arriskutsua izan daitekeela iruditzen zaigu, umeek ez baldin badute indarra neurtzen hanketatik tira egitean. Hortaz, arazoak saihesteko, hoberena izango da ikasleei jolasaren hasieratik esatea kontuz ibiltzeko hanketatik tira egitean.			
c) <u>Globoa lehertu</u> . Hiru taldetan banatuko zarete. Globo bana lotuko duzue hankan (hari batekin). Helburua da nork bere taldearen globoak puztuta mantentzea eta besteen taldekoak lehertzea.			

<b>12.1. Txantiloia</b>		<b>Denbora</b>	5 min
Erregistro-orria bete.			

<b>6. SAIOA</b>			
<b>GARAPEN-FASEA</b>			
<b>Lekua:</b>	Ikastetxeko jolastokia/gimnasioa		
<b>Materiala:</b>	Kiroltasun-txartelak, baloia eta uztaiak (baseak markatzeko)		
<b>Kiroltasun-txartela</b>			
<b>13. jarduera</b>	Kiroltasun-txartela azaltzea	<b>Denbora</b>	10 min
<p>Kiroltasun-txartela eta txartel beltza:</p> <p>Talde handian eztabaidatuko dugu zer den kiroltasunez jolastea, eta puntu batzuk adostuko ditugu (jolasaren arauak betetzea, galtzen dugunean ez haserretzea, taldekideak animatzea, aurkarien jokaldi on bat goraiatzea...).</p> <p>Saioa amaituta, ikasle bakoitzak kiroltasun handienarekin aritu den kidearen izena jarriko du papertxo batean (txartel berdea), eta, beharrezkoa bada, txartel beltza erabiliko du (uste badu ikasleren batek guztiz kontrako jarrera izan duela). Irakasleak izenak apuntatuko ditu, eta, beharrezkoa izanez gero, zerbait komentatu.</p>			
<b>14. jarduera</b>	10 pase talde aldakorrek	<b>Denbora</b>	15 min
<p>a) Bi taldetan banatuko zarete; talde bakoitzak 10 pase egingo ditu baloiarekin (boterik egin gabe eta baloiak lurra ukitu gabe). Lortzen baduzue, puntu bat irabaziko duzue. Aldi berean, baloia ez duen taldeak hura lapurtzen saiatu behar du.</p> <p>b) Berdin jolastuko zarete, baina puntua lortzen duen taldeko jokalaria bat (bosgarren pasea hartu duena) beste taldera pasatuko da.</p>			
<b>15. jarduera</b>	Oin-beisbola	<b>Denbora</b>	20 min
<p>Beisbola bezalakoa da, baina oinekin jolastuta. Bi taldetan banatuko zarete eta bost base jarriko dituzue zelaian.</p> <p><u>Defentsan.</u> Jaurtitzailera markatutako eremu txiki batean dago eta baloia beti bueltatuko zaio berari. Beste</p>			



<p>partaide guztiak zelaian sakabanatuta egongo zarete.</p> <p><b>Erasoan.</b> Batek oinarekin jaurtiko du baloia. Jarraian, baserik base joango da, kanporatua izan barik. Defentsek baloia eremuan sartzen dutenean, baseetatik kanpo dauden erasoko jokalaria kanporatuta geratuko dira.</p> <p><b>Arauek:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Baseak ukitu egin behar dira.</li> <li>• Defentsako taldeak pilota airean hartzen badu, erasoan jarriko da, eta erasoko taldea, defentsan.</li> <li>• Hiru erasotzaile kanporatzen badituzte, talde osoa izango da kanporatua.</li> </ul> <p><b>Helburuak:</b> Ahalik eta puntu gehien egitea. Zelaiari buelta osoa emateak emango du puntua.</p> <p><b>Materiala:</b> Konoak eta futbol-pilota bat.</p>			
<b>16. jarduera</b>	Kiroltasun-txartelak banatzea	<b>Denbora</b>	5 min
<p>ikasle bakoitzak kiroltasun handienarekin aritu den kidearen izena jarriko du papertxo batean (txartel berdea), eta, beharrezkoa bada, txartel beltza erabiliko du (uste badu ikasleren batek guztiz kontrako jarrera izan duela). Gero, emaitzei buruz hitz egingo dugu.</p>			
<b>16.1. Txantiloia</b>		<b>Denbora</b>	5 min
Erregistro-orria bete.			

7. SAIOA			
GARAPENAREN FASEA			
<b>Lekua:</b>	Ikastetxeko jolastokia/gimnasioa		
<b>Materiala:</b>	Kin-balleko baloiak, petoak eta markagailuak.		
Markagailu kooperatiboa			
<b>17. jarduera</b>	Markagailu kooperatiboak eta kin-ball kirola azaltzea	Denbora	15 min
<p>Markagailu kooperatiboetan 3 talde egongo dira, baina bi bakarrik lehian. Irabazi eta lehiatik kanpo egonda, puntu bat irabazteko aukera izango da. Honela, berdinketa ahalbidetuko da emaitzetan.</p> <p>Kin-balla zer den azalduko dugu eranskinean dagoen PowerPoint baten bidez.</p> <p><a href="https://docs.google.com/presentation/d/1n5jghVjPGhbUAz139p2F9GssLnhKPvpbx4t9_vMGGGrQ/edit#slide=id.p3">https://docs.google.com/presentation/d/1n5jghVjPGhbUAz139p2F9GssLnhKPvpbx4t9_vMGGGrQ/edit#slide=id.p3</a></p>			
<b>18. jarduera</b>	Kin-balla	Denbora	45 min
Taldeak egingo dituzue eta kin-ball partida bat jokatuko duzue.			
<b>18.1. Txantiloia</b>		Denbora	5 min
Erregistro-orria bete.			

8. SAIOA			
APLIKAZIO- ETA KOMUNIKAZIO-FASEA			
<b>Lekua:</b>	Ikastetxeko jolastokia/gimnasioa		
<b>Materiala:</b>			
<b>Ataza</b>			
<b>19. jarduera</b>	Azken ataza	Denbora	50 min
<p>Gaur lau taldetan banatuko zarete eta gai honetan landu den guztia erabiliko duzue. Hau da, azken ataza egingo duzue: lehiatzeko jolas/joko bat sortuko duzue; eta kiroltasunez jarduten duzuela bermatzeko, ikasi edo landutako estrategiak erabiliko dituzue, edo zuek sortu berri batzuk.</p> <p>Azkeneko hamar minutuetan, talde bakoitzak beste hiru taldeei azalduko die gaur egindako lana. Ez ahaztu: aurkeztu aurretik, zuek probatu beharko duzue jolasa, eta, hobetzekoak-edo ikusten badituzue, haiek ere kontuan hartu zuen azalpenetan.</p> <p>Nahi baduzue, paperean idaztea duzue joko sortu berrien deskripzioa, hurrengo saioan praktikan jarriko baititugu.</p>			
<b>19.1. Txantiloia</b>		Denbora	5 min
Erregistro-orria bete.			

9. eta 10. SAIOAK			
OROKORTZEA ETA TRANSFERENTZIA-FASEA			
<b>Lekua:</b>	Ikastetxeko jolastokia/gimnasioa		
<b>Materiala:</b>			
<b>20. jarduera</b>		Denbora	50 min
Gaur, aurreko saioan diseinatu edo sortu dituzuen jokoak landuko ditugu. Lau joko horiek praktikan jarriko ditugu, eta gero baloratuko dugu ea kiroltasunez jardun dugun eta aurkeztutako jokoak aproposak izan diren ala ez.			
<b>20.1. Txantiloia</b>		Denbora	5 min
Erregistro-orria bete.			

# Eranskinak:

## 1. Erronka kooperatiboak

### 1.1. ALFONBRA MAGIKOA

#### EGOERA

Oihanean galdu zarete eta ibai arriskutsu bat pasatu behar duzue. Alfonbra magiko bat topatu duzue (koltxoneta), baina arraunik ez. Zorionez, Mari sorgina gertu zegoen eta laguntzera joan zaizue.

#### ERRONKA

Taldekide guztiak jarriko zarete koltxoneta gainean, bat izan ezik, eta kono batetik bestera joango zarete. Koltxonetan ez dagoena izango da Mari sorgina. Arauak zehatz-mehatz beteko dituzue erronka hau gainditzeko.

#### ARAUAK ETA PENALIZAZIOAK

1. Batek bakarrik ukitu dezake lurra (Mari sorginak).
2. Koltxoneta gainean zaudetenen guztiok bata besteari eskua emanda egongo zarete.
3. Koltxoneta ez duzue arrastaka eramango norbait gainean badago.
4. Koltxoneta gaineko norbaitek lurra ukitzen badu, berriro hasiko zarete.

**PENTSATU - PARTEKATU - EGIN,  
DENOK ELKARREKIN!!!**

## 1.2. AULKI SORGINDUAK

### EGOERA

Aulki sorgindu batzuen gainean zaudete. Aulkiotatik jaistea lortu behar duzue, haiek zuek jan baino lehen.

### ERRONKA

Taldekideok erabakiko duzue taldeko zein eta zenbat kide kokatuko diren aulki bakoitzaren gainean. Taldeko kide GUZTIOK lortu behar duzue aulki gainetik jaistea. Baloiak uztaiaeren barruan bote egin ostean jaitsiko zarete aulki gainetik.

### ARAUAK ETA PENALIZAZIOAK

1. Jolaskideak aulki gainetik jaitsiko zarete lortzen duzuenean baloiak bote egitea bi aulkiren artean dagoen uztaiaeren barruan. Hori lortu aurretik lurra ukitzen baduzue, berriro hasiko duzue jolasa.

2. Lurrean zaudeten jolaskideok ezin duzue baloia ukitu. Hala gertatuz gero, berriro hasiko duzue jolasa.

**PENTSATU - PARTEKATU - EGIN,  
DENOK ELKARREKIN!!!**

### 1.3. OGITARTEKOA

#### EGOERA

Etxeko sukaldean zaudetela, ogitarteko bihurtu zarete; sorginkeria apurtzeko, zartaginean berotu beharko duzue.

#### ERRONKA

Hiru koltxoneta dituzue erronka zertzeko. Bi aldeetatik berotuta dagoen ogitartekoarena egin behar duzue, lurra zartagin erraldoi bat dela imajinatuta.

#### ARAUAK ETA PENALIZAZIOAK

1. Ogitartekoa berotzen hasi eta gero, ezingo duzue lurra ukitu; norbaitek lurra ukituz gero, jolasa berriro hasiko duzue.

**PENTSATU - PARTEKATU - EKIN,  
DENOK ELKARREKIN!!!**

## 1.4. ZULOTIK PASATU

### EGOERA

Murumendi inguruan zabiltzate sorgin baten bila eta, halako batean, zulo magiko bat topatu duzue. Zulo horretatik behera igaroz gero, sorgina topatuko duzue.

### ERRONKA

Uztaia horizontalean jarrita, guztiok zeharkatuko duzue goitik behera, gorputzeko ezein atalekin ukitu gabe.

### ARAUAK ETA PENALIZAZIOAK

1. Ezin duzue uztaia ukitu.
2. Uztaia zeharkatzeko, haren goialdetik sartu eta behealdetik atera behar duzue.
3. Norbaitek arairen bat bete ezean, berriro hasiko zarete eta taldeak akats bat izango du.
4. Zazpi akats eginez gero, hasieratik hasi beharko duzue guztiok.

**PENTSATU - PARTEKATU - EKIN,  
DENOK ELKARREKIN!!!**



## 1.5. BATEL EROA

### EGOERA

Herriko jaiak dira eta batela hartu duzue. Portutik abiatu zarete eta itsasoko olatuak gero eta handiagoak dira. Olatuei aurre egiteko, batelari bira emango diozue itsasora erori gabe.

### ERRONKA

Guztiok koltxonetaren gainean jarriko zarete eta hari bira emango diozue, inork lurra ukitu gabe.

### ARAUAK ETA PENALIZAZIOAK

1. Inolaz ere ezin da lurra ukitu. Inork ukitzen badu, berriro hasiko zarete.

**PENTSATU - PARTEKATU - EKIN,  
DENOK ELKARREKIN!!!**

## 1.6. TRANPAK GAINDITZEN

### EGOERA

Amazoniako oihanean zaudete. Erreka bat gurutzatu behar duzue harrien gainetik pasatuz; baina kontuz ibili behar duzue, bi pertsonak ezin baitute harri bera ukitu.

### ERRONKA

Uztaiak ilaran jarrita, taldeko kide bakoitza uztai batean paratuko da. Ezin dira uztai berean bi jolaskide egon, hura okupatuta egon zein ez.

### ARAUAK ETA PENALIZAZIOAK

1. Ezin da uztaitik kanpo zapaldu, ibaiertza den eremuan izan ezik.
2. Bi jolaskidek ezin dute uztai barruko lur-eremua batera zapaldu.
3. Jolaskide batek uztai batean zapaltzen badu, beste inork ezin du bertan zapaldu.
4. Aurreko arauen bat apurtuz gero, berriro hasiko da jolasa.

**PENTSATU - PARTEKATU - EKIN,  
DENOK ELKARREKIN!!!**

## 1.7. SOKASALTO ITSUA

### EGOERA

Sokasaltoan ari zarete, eta zuetariko bat itsua da. Sokasalto berezia da, ez baita sekula geratzen eta elkarren jarraian egin behar baituzue salto.

### ERRONKA

Zuetariko bakoitzak salto bakarra egingo du. Gogoratu bat itsua dela.

### ARAUAK ETA PENALIZAZIOAK

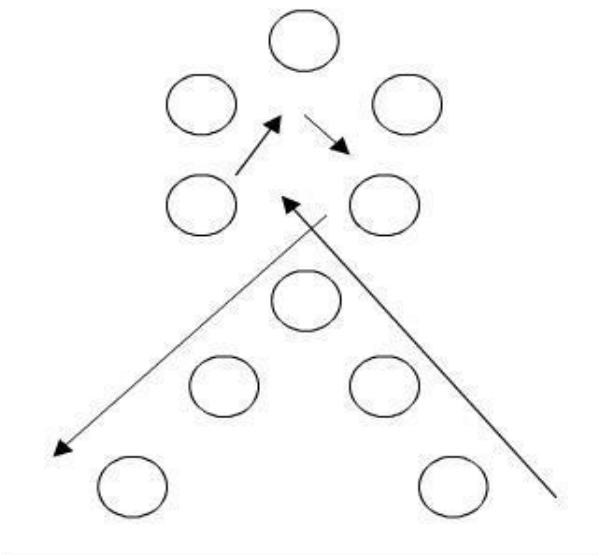
1. Sokari etengabe eragingo zaio.
2. Sokak lurra jo behar du itzuli bakoitzean.
3. Sokak lurra jotzen duen aldi bakoitzean, bakar batek egingo du salto.
4. Jolaskide bakoitzak salto bakarra egingo du.
5. Arau-hausteren bat badago, berriro hasiko zarete.

**PENTSATU - PARTEKATU - EGIN,  
DENOK ELKARREKIN!!!**

## 1.8. BASEAK

### EGOERA

Uztaiak irudian bezala kokatuko ditugu



### ERRONKA

Taldeak elkarri eskutik helduta ibiliko zarete, hasierako basetik amaierakoraino, markatutako ordenari jarraituta.

### ARAUAK ETA PENALIZAZIOAK

1. Ez da eskurik askatuko.
2. Ez da basetik kanpo zapalduko.
3. Gehienez, bi oin egon daitezke base berean.
4. Ezarritako ordenan igaro behar da baseetatik.
5. Arau-hausteren bat egonez gero, berriro hasiko zarete.

**PENTSATU - PARTEKATU - EKIN,  
DENOK ELKARREKIN!!!**

## 1.9. INURRIAK LANEAN

### EGOERA

Inurri talde bat zarete, negurako jana biltzen. Txitxarrak gaitz bat kutsatu dizue maltzurkeriaz, eta ezin dituzue besoak eta eskuak erabili. Zuen babeslekurako primerako hosto handi bat topatu duzue-eta, hura hartzea erabaki duzue denon artean. Hostoa altxatu bezain laster, konturatu zarete lurreko adar potolo bat gainditu behar duzuela hostoa erori gabe; bestela, edo haizeak eramango du edo lurrera eroriko da, eta ez zaizue baliagarria izango.

### ERRONKA

Koltxoneta altxatu behar duzue, eskuak eta besoak erabili gabe. Guztiok koltxoneta ukitzen duzuela, banku suediarrek igaro behar dituzue, hura erori gabe.

### ARAUAK ETA PENALIZAZIOAK

1. Inork ez ditu eskuak eta besoak erabiliko.
2. Guztiok ukituko duzue koltxoneta.
3. Koltxoneta ez da eroriko.
4. Bata bestearen alboan jarritako hiru banku suediar gaindituko dituzue.
5. Arau-hausteren bat egonez gero, berriro hasiko zarete.

**PENTSATU - PARTEKATU - EKIN,  
DENOK ELKARREKIN!!!**

## 1.10. BASAMORTUA

### EGOERA

Basamortuan zaudete. Bero handia egiten du-eta, lurra erre egiten du, zuek zaudeten tokian izan ezik. Baina herriraino iritsi behar duzue. Horretarako, beroaren mina igartzen ez duen gamelu bat daukazue.

### ERRONKA

Koltxoneta baten gainean paratuko zarete guztiok eta lurra ukitu gabe garraiatuko zaituztete, banaka-banaka, beste koltxoneta bateraino. Zuetako bat gamelua izango da, eta taldekideak garraiatuko ditu alde batetik bestera.

### ARAUAK ETA PENALIZAZIOAK

1. Garraiolaria (gamelua) ez da oinez ibiliko, eta korrika ere ez du egingo.
2. Garraiolariak bai, baina garraiatuek ez dute lurra ukituko.

**PENTSATU - PARTEKATU - EGIN,  
DENOK ELKARREKIN!!!**

## 1.11. SUMENDIA

### EGOERA

Sumendi baten barruan zaudete. Handik ateratzeko modu bakarra da bertan dauden harri batzuen gainean bost segundo irautea, denok aldi berean.

### ERRONKA

Jolaskide bakoitzak baloi bat erabilita, lortu behar duzue baloien gainean bost segundo irautea, guztiok aldi berean, lurra ukitu gabe.

### ARAUAK ETA PENALIZAZIOAK

1. Ez duzue paretarik, aterik edota zutaberik ukituko.
2. Inork lurra ukituz gero, berriro hasiko duzue jolasa.
3. Laguntza moduan, bi zangoak erabiltzea izango duzue.

**PENTSATU - PARTEKATU - EKIN,  
DENOK ELKARREKIN!!!**

## 1.12. SOKA POZOITSUA

### EGOERA

Oihanean zaudete. Soka behar, eta bat topatu duzue lurrean. *Txantxa* magoak hura pozoitu duela konturatu zarete, ezin da-eta ukitu, ez eskuekin ez besoekin.

### ERRONKA

Sokari pozoia kendu behar diozue, eraman ahal izateko. Horretarako, taldekide guztiak bost modutara pasatu beharko duzue sokaren azpitik:

1. arrastaka
2. lau hankan
3. kokoriko
4. belauniko, gorputz enborra tente duzuela
5. zutik

### ARAUAK ETA PENALIZAZIOAK

1. Inork ezin du ukitu soka, ez eskuekin ez besoekin. Norbaitek ukituz gero, taldekide guztiok hasi beharko duzue berriro ere hura egiten ari zen modutik.
2. Sokaren azpitik pasatzeko modu batetik beste batera igarotzeko, kide guztiok izan behar duzue gainditua modu hori. Adibidez, azken taldekidea sokaren azpitik arrastaka pasa ondoren hasiko zarete lau hankan pasatzen.

**PENTSATU - PARTEKATU - EGIN,  
DENOK ELKARREKIN!!!**



### 1.13. TXIMELETA GAIXOA

#### EGOERA

Hegoak puskatuta dituen tximeleta bat aurkitu duzue basoan. Kumeen bila ari da, eta, ezin duenez hegan egin, tximeleta gaixoari kumeengana iristeko bidea aurkitzen lagunduko diozue, hostoz hosto garraiatuta. Zuen eskuak dira hostoak.

#### ERRONKA

Globo bat garraiatuko duzue gimnasioko alde batetik bestera, globoari eskuez kolpeak emanaz eta lurrera erortzen utzi gabe.

#### ARAUAK ETA PENALIZAZIOAK

1. Jolaskideok ez duzue globoari bi kolpe segidan ematerik.
2. Kide guztiok kolpe kopuru bera eman behar diozue globoari.
3. Globoa lurrera erortzen bada, edo arauen bat hausten baduzue, berriro hasiko duzue jolasa.

**PENTSATU - PARTEKATU - EKIN,  
DENOK ELKARREKIN!!!**

## 1.14. HARRESIA

### EGOERA

Harresi batera heldu zarete-eta, bideari jarraitu ahal izateko, harresia igaro behar duzue. Harresia ezin duzue inguratu, 2.000 metroko amildegi bat baitu ondoan. Horrez gain, beste arazo bat duzue. Harresiaren barrualdea bakteria kutsakorrez josita dagoenez, usain egitearekin bakarrik, hiltzeko arriskuan egongo zinatekete. Beraz, harresia ezin duzue eraitsi.

### ERRONKA

Taldekide guztiok harresiaren gainetik igaro behar duzue, hura eraitsi gabe, bakteriek zuek ez hiltzeko moduan.

### ARAUAK ETA PENALIZAZIOAK

1. Harresia eroriz gero, berriro hasiko zarete.

**PENTSATU - PARTEKATU - EKIN,  
DENOK ELKARREKIN!!!**

## 1.15. GAS-GLOBOA

### EGOERA

Gasez beteriko globo arriskutsu bat eraman behar duzue segurtasun-plataformaraino. Gas horrek besoak eta eskuak kaltetzen dituenek, hura desaktibatzeke, iragazki batzuk igaro beharko dituzue bidean. Arazo nagusia da globoa eta filtroak ezin direla ukitu, ez besoekin ez eskuekin.

### ERRONKA

Globoa eraman behar duzue dagoen lekutik segurtasun-plataformaraino, iragazkiak pasatuta, besoekin eta eskuekin ezer ukitu gabe.

### ARAUAK ETA PENALIZAZIOAK

1. Gas-globoak eta iragazkiek ez dute lurra ukituko.
2. Ez da ezer ukituko, ez eskuekin ez besoekin.
3. Iragazki bat igaro aurretik globoa ukitu duenak ez du berriro ukituko iragazkiaren amaieran.
4. Kide batek iragazki bat ukituz gero, ez du besterik ukituko.
5. Iragazkiei eusteko dagoen materiala ez da ukituko, eta iragazkiak ez dira mugituko.
6. Proba amaitutakoan, aurkitu duzuen moduan utziko duzue materiala; globoa izan ezik, segurtasun-plataforman egongo baita.
7. Aurreko arauetakoren bat bete ezean, berriro hasiko duzue jolasa.

**PENTSATU - PARTEKATU - EKIN,  
DENOK ELKARREKIN!!!**

## 1.16. ITSASOA ZEHARKATZEN

### EGOERA

Donostiako Santa Klara irlan zaudete. Itsasoa haserre bizian dago eta portura joan behar duzue. Irlan bi txalupa zahar topatu dituzue, baina ez dute motorrik, eta ez dago arraunik. Gainera, txalupetara igo zarete, baina ez dute berez aurrera egiten. Eta ezin duzue inolaz ere ura ukitu; bestela, txalupak irauli eta hondoratu egingo zarete.

### ERRONKA

Bi koltxonetaz baliatuz, alde batetik besteraino joan behar duzue. Ezin duzue inolaz ere lurra ukitu, eta, koltxoneta gainean bazaudete, hau ezin da mugitu.

### ARAUAK ETA PENALIZAZIOAK

1. Lurra ukituz gero, berriro hasiko zarete.
2. Koltxoneta mugituz gero, jarri berriro egon den lekuan, eta jarraitu.

**PENTSATU - PARTEKATU - EKIN,  
DENOK ELKARREKIN!!!**

## 1.17. HESIA

### EGOERA

Txindokin behera zoaztela, KONTURATU zarete hesi bat pasatu behar duzuela gainetik, izan ere, ingurua lokaztuta dago eta ezin da zeharkatu. Baina beste arazotxo bat duzue: hesiak elektrizitatea du, bertako animaliek alde ez egiteko, eta, ukituz gero, elektrokatu egingo zarete; beraz, kontuz!!!

### ERRONKA

Talde guztia hesiaren gainetik pasatuko da, hura ukitu gabe.

### ARAUAK ETA PENALIZAZIOAK

1. Taldekide guztiek gainditu behar duzue hesia, gainetik pasatuz.
2. Inork ez du hesia ukituko. Norbaitek ukitzen badu, berak eta bestaldean dagoen beste batek berriro egin beharko dute proba.
3. Hesia gainditu behar duen pertsona altxa daiteke, baina ezin zaio bulkadarik eman.

**PENTSATU - PARTEKATU - EKIN,  
DENOK ELKARREKIN!!!**

## 1.18. KOLTSONETA-MENDIA

### EGOERA

Koltxonetekin egindako mendi baten gainean zaudete, eta ezin zarete jaitsi. Beraz, mendiz mendi ibiltzea izango da zuen helburua.

### ERRONKA

Bata bestearen gainean jarriko dituzue koltxonetak, eta guztiok multzoaren gainean zaudetenean hasiko da erronka. Koltxonetekin, beste pila bat egin behar duzue alboan; horretarako, azpian dituzuen koltxonetak erabiliko dituzue.

### ARAUAK ETA PENALIZAZIOAK

1. Inork ez du lurra ukitu behar. Ukituz gero, berriro hasiko zarete.

**PENTSATU - PARTEKATU - EKIN,  
DENOK ELKARREKIN!!!**

## 1.19. PASABIDE ARRISKUTSUA

### EGOERA

Everestera joan zarete espedizioan, eta beste mendizale talde batekin egin duzue topo. Bertan, amildegi-ertzean dagoen pasabide estu batetik igaro behar duzue.

### ERRONKA

Bi talde elkartuko zarete. Taldekide bik izan ezik, gainerakook soka lodi bati helduko diozue, eta airean eutsi. Kide bat sokaren gainetik igaroko da oinez, beste kideek lagunduta. Kide guztiak sokaren gainetik igarotakoan gaindituko duzue erronka.

### ARAUAK ETA PENALIZAZIOAK

1. Sokaren gainetik eroriz gero, erori dena berriro hasiko da.
2. Esku bat emanda lagun diezaiokezue elkarri.

**PENTSATU - PARTEKATU - EKIN,  
DENOK ELKARREKIN!!!**

## 1.20. BURUAREKIN GARRAIATZEN

### EGOERA

Afrikako tribu batean zabilzate borondatezko lankide. Bertakoei etxe bat egiten laguntzen ari zarete, eta materiala buruarekin garraiatu behar duzue.

### ERRONKA

Altuera jakin batean jarrita dagoen soka baten gainera igarota, koltxoneta albo batetik bestera eraman behar duzue, eskuak eta besoak erabili gabe. Koltxoneta ez dadila erori.

### ARAUAK ETA PENALIZAZIOAK

1. Koltxoneta eskuekin edo besoekin ukituz gero, berriro hasiko zarete.
2. Koltxoneta eroriz gero, berriro hasiko zarete.
3. Soka ez da ukitu behar.

**PENTSATU - PARTEKATU - EGIN,  
DENOK ELKARREKIN!!!**



## 2. Jolas kooperatiboak (gehigarria)

### 2.1. Itsasontzia

Helburuak: elkarlanean aritzea, hainbat estrategia erabiltzeko.

Materiala: jausgailua/paraxuta (erdian zulo bat duen oihala) eta baloi bat.

Deskribapena. Jolaskideak jausgailuaren inguruan jarriko dira eta guztien artean helduko diote. Pilota bat jarriko da jausgailuaren gainean. Jolaskideak olatuak egiten hasiko dira, pilota zuloan sartzeko helburuarekin; eta, aldi berean, baloia alboetatik ateratzea saihestu beharko dute. Pilota zulutik sartzen den bakoitzean, puntu bat lortuko du taldeak, eta, kanpora erortzen denean, aldiz, bat galdu.

### 2.2. Koloretako saskiak

Helburuak: ondo pasatzea, koloreak ikastea eta denok berdinak garelako ikustea.

Materiala: jausgailua (oihala).

Deskribapena. Jolaskide guztiak jausgailuaren inguruan jarriko dira. Bakoitzak kolore bat izango du, eta beti ordena berean jarriko dira koloreak: urdina, gorria, berdea, horia... Irakasleak kolore bat esaten duenean, jausgailua altxatu egingo dute jolaskideek, eta esandako kolorea duten ikasleak jausgailuaren azpitik igaroko dira lekuz aldatzera, jausgailua beheratu baino lehen. Irakasleak "koloretako saskia" esaten duenean, denak aldatuko dira lekuz.

### 2.3. Katua eta sagua

Helburuak: presio psikologiko barik jolastea eta ikasleen kooperazioa sustatzea.

Materiala: jausgailua (oihala).

Deskribapena. Jolaskideak jausgailuaren inguruan jarriko dira hari heltzen, eta bat jausgailuaren erdian kokatuko da, besteen gainetik. Jausgailua mugitzen hasita, jolaskide bat jausgailuaren azpitik sartuko da eta gainean dagoenarengandik ihes egin beharko du. Gainerako jolaskideak mugimendu handiak egiten saiatuko dira, katua eta sagua uhinekin nahas daitezen eta harrapatzea zailagoa izan dadin.

## **2.4. Saskian sartu**

Helburuak: elkarlana sustatzea, eta presio psikologikoa nahiz lehiakortasuna kanpo geratzea.

Materiala: 15-20 pilota, jausgailua (oihala) eta saski bat.

Deskribapena. Jokalari guztiak jausgailuaren inguruan kokatuko dira, eta haren gainean pilotak jarriko ditugu; azpian, berriz, saski bat jarriko dugu, zuloaren parean. Jolaskideek oihala mugituko dute, ahalik eta pilota gehien sartzeko saskian. Oihalaren gainean pilotarik geratzen ez denean bukatuko da jolasa. Saskiratutako pilotak beste puntu irabaziko ditu taldeak.

Jolasa praktikan jarri osteko talde-hausnarketa. Ez dugu jolas hau praktikatzerik izan, baina gure ustetan ez da zertan arazorik egon berau garatzeko, eta egokia izan daiteke ikaskideen elkarlana sustatzeko.

## **2.5. Marrazoa eta soroslea**

Helburuak: bazterketarik ez egitea.

Materiala: jausgailua (oihala).

Deskribapena. Jolaskideetako bat marrazoa izango da eta jausgailuaren azpian jarriko da. Beste bat soroslea izango da eta oihaletik kanpo egongo da. Gainerakoak eserita jarriko dira, hankak "jausgailuaren" barruan dituztelarik. Marrazoa besteak ere marrazo bihurtzen saiatuko da (hanketatik barrurantz tiraka), eta sorosleak hori saihestu beharko du.





## AUTOEBALUAZIO-TXANTILOIA

ERRONKA-ZENBAKIA:

Bete al dituzu zure ardurak?

ARDURAK	BAI	EZ
Jarduerak egiten saiatzea		
Laguntza ematea eta eskatzea		
Proposamenak egitea eta besteenak entzutea		
Taldekideak animatzea		
Rola betetzea		

Baloratu zure taldekideak 1etik 10era:

IZENA	PUNTUAZIOA

Oharrak:

## ERRONKA KOOPERATIBOAK BALIOESTEKO TXANTILOIA

TALDEA: .....

ERRONKAREN IZENA:

.....

<b>ERRONKA BURUTZEKO ARAZOAK</b>	
<b>HOBETZEKO PROPOSAMENAK</b>	
<b>BALIOESPEN OROKORRA</b>	

<b>ZAILTASUNA</b>	BATERE EZ	GUTXI	NAHIKO	HANDIA
<b>EGITEKO DENBORA</b>	GUTXI	NAHIKO	ASKO	
<b>ATSEGINTASUNA</b>	BATERE EZ	GUTXI	NAHIKO	HANDIA

**ERRONKEN KONTROL-TXANTILOIA**

ERRONKA	1.TALDEA	2.TALDEA	3.TALDEA	4.TALDEA
1. Alfonbra magikoa				
2. Aulki sorginduak				
3. Ogitartekoa				
4. Zulotik pasatu				
5. batel eroa				
6. Tranpak gaitzen				
7. Sokasalto itsua				
8. Baseak				
9. Inurriak lanean				
10. Basamortua				
11. Sumendia				
12. Soka pozoitsua				
13. Tximeleta gaixoa				
14. Harresia				
15. Gas-globoa				
16. Itsasoa zeharkatzen				
17. Hesia				
18. Koltxoneta-mendia				
19. Pasabide arriskutsua				
20. Buruarekin garraiatzen				

## 4. Bibliografia: webgune, bideo, liburu eta material erabilgarriak

- Heziberri 2020
  - [http://www.euskadi.eus/contenidos/informacion/heziberri\\_2020/eu\\_2\\_proyec/adjuntos/OH\\_curriculum\\_oso.pdf](http://www.euskadi.eus/contenidos/informacion/heziberri_2020/eu_2_proyec/adjuntos/OH_curriculum_oso.pdf)
  - UDen adibideak
    - <https://drive.google.com/file/d/0B0cg1wiUsUOfM24tajiNxZVU2Wnc/view>
    - <https://drive.google.com/file/d/0B0cg1wiUsUOfaGZ3MIVwZDJtMDA/view>
  - Arazo-egoeren bilduma
    - <https://drive.google.com/file/d/0B4LqG2LoubDZdFhrTGVFSGc1MGs/view>
    - <https://drive.google.com/file/d/0B4LqG2LoubDZb1pfMC1PSUhLUzQ/view>
  - UDak egiteko eta ebaluatzeko gida
    - <https://drive.google.com/file/d/0B9UrVUPHvDOUNDJ5NTZ2MVFJNik/view>
- CoRubrics: txantiloia
  - [https://docs.google.com/spreadsheets/d/1sGxE4wzcDT2yGNvdr38W1XdY9hkiiYPowUX18SM\\_F3Y/edit#gid=1](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1sGxE4wzcDT2yGNvdr38W1XdY9hkiiYPowUX18SM_F3Y/edit#gid=1)
- Apustuak
  - [http://ikasbilberri.ikasbil.net/web/ikasbil/artikuloaren-fitxa?p\\_p\\_id=56\\_INSTANCE\\_q8LS&p\\_p\\_lifecycle=0&p\\_p\\_state=normal&p\\_p\\_mode=view&p\\_p\\_col\\_id=column-1&p\\_p\\_col\\_count=1&groupId=10138&articleId=2072254](http://ikasbilberri.ikasbil.net/web/ikasbil/artikuloaren-fitxa?p_p_id=56_INSTANCE_q8LS&p_p_lifecycle=0&p_p_state=normal&p_p_mode=view&p_p_col_id=column-1&p_p_col_count=1&groupId=10138&articleId=2072254)
- R400eko Udak, Heziberri eta domeinuak kontuan harturik
  - <https://drive.google.com/drive/folders/0B8DZil2o4JxtNGIzdmtmMENrLUk>



- Jolas kooperatiboak
  - [http://jolasbilduma.blogspot.com.es/2012/12/jolas-kooperatiboak\\_18.html](http://jolasbilduma.blogspot.com.es/2012/12/jolas-kooperatiboak_18.html)
  - <http://jolasean.blogspot.com.es/>
  
- Master Class: Desafios fisicos cooperativos
  - [https://youtu.be/\\_u61AA1E4\\_o](https://youtu.be/_u61AA1E4_o)
  - [https://youtu.be/wbMOu\\_OkQoE](https://youtu.be/wbMOu_OkQoE)
  - <https://youtu.be/5yOg5EU-Yck>
  - <https://youtu.be/cZ0MaUKmTmY>
  
- Kin-balleko arauak
  - <https://youtu.be/3sp-bxYtZlw>
  - <https://youtu.be/iK5DW7SCKfw>