



12

# LANBIDE HEZIKETARAKO Materialak

## JOLASEN OINARRI TEORIKOAK ETA UMEEN JOLASAK

(ANIMAZIORAKO JOKOAK ETA  
JOLAS-EKINTZA FISIKOAK)

Euskara Zerbitzua  
Ikasmaterialak

Toribio Etxebarria  
Lanbide Heziketarako Materialak

**12**

**Jolasaren oinarri teorikoak eta  
umeen jolasak**  
(Animaziorako jokoak eta jolas-ekintza fisikoak)

Begoña Llorente Pastor

**EUSKO JAURLARITZA**



**GOBIERNO VASCO**

HEZKUNTZA, UNIBERTSITATE  
ETA IKERKETA SAILA

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN,  
UNIVERSIDADES E INVESTIGACIÓN

**Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia**

Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco

Vitoria-Gasteiz, 2004

**LLORENTE PASTOR, Begoña**

Jolasaren oinarri teorikoak eta humeen jolasak : (animaziorako jokoak eta jolas-ekintza fisikoak) / Begoña Llorente Pastor. – 1. argit. – Vitoria-Gasteiz : Eusko Juarlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia = Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco, 2004

or. ; cm. – (Toribio Etxebarria. Lanbide Heziketarako Materialak ; 12)

ISBN 84-457-2113-5

1. Jokoak eta jolasak. I. Euskadi. Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketa Saila. II. Izenburua. III. Bilduma. 371.382

**ARGITARATUTAKO IZENBURUAK**

1. Prototipo elektronikoen garapena eta eraikuntza.
2. Finantza kudeaketa.
3. Giza baliabideak.
4. Kultur animazioa.
5. Analisi kimikoa eta tresna bidezkoa.
6. Laborategiko antolaketa eta kudeaketa.
7. Farmazia- eta parafarmazia-produktuen prestaketa.
8. Esku-hartze komunitarien metodologia.
9. Taldeko gorputz- eta kirol-ekintzak.
10. Biltegiatze-lanak.
11. Komunitate garapena.
12. Jolasaren oinarri teorikoak eta umeen jolasak.

Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketa Sailak onetsia (2003-12-03)

Argitaldia: 1.ª, 2004ko apirila

Ale-kopurua: 600

© Euskal Autonomi Erkidegoko Administrazioa  
Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketa Saila

Internet: [www.euskadi.net](http://www.euskadi.net)

Argitaratzailea: Eusko Juarlaritzaren Zerbitzu Nagusia  
Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco  
Donostia-San Sebastian, 1 - 01010 Vitoria.Gasteiz

Egilea: Begoña Llorente Pastor

Azala: Jesus Iturriza

Fotokonposizioa: Composiciones RALI, S. A.  
Particular de Costa, 8-10 - 7.ª - 48010 BILBAO

Inprimaketa: Estudios Gráficos ZURE, S. A.  
Carretera Lutxana-Asua, 24-A. Erandio-Goikoa (Bizkaia)

ISBN: 84-457-2113-5

L.G.: BI-1563-04

# AURKIBIDEA

0. AURKEZPENEA. ....	5
0.1. Helburu orokorrak .....	9
0.2. Ebaluazio-irizpideak .....	9
0.3. Edukiak .....	11
1. JOLASAREN OINARRI TEORIKOAK .....	12
1.1. Jolasaren garrantzia .....	15
1.2. Jolasaren kontzeptua .....	15
1.3. Jolasaren historia: teoria klasikoak .....	17
1.4. Jolasaren funtzioak .....	18
1.5. Jolasaren erabilerak .....	19
1.6. Jolasa interpretatzeko ekarpenak .....	20
1.7. Jolasaren sailkapena .....	23
1.8. Talde-jolasen egituraren azterketa .....	25
1.9. Jolas-fitxa .....	28
1.10. Joko tradizionalak .....	30
1.11. Gorputz-adierazpenaren eta jolasaren arteko erlazioa .....	31
1.12. Lankidetzeta-jolasak .....	31
2. JOLAS AZTERTZAILA (6-8 urte) .....	33
2.1. 6-8 urte arteko umearen garapenaren alderdiak .....	35
2.2. Jolasen ezaugarriak, helburuak eta metodologia-aldaerak .....	36
2.3. Irizpide didaktiko eta pedagogikoak .....	38
2.4. Jolasen zenbait adibide .....	39
3. JOLAS SOZIOMOTOREA (8-10 urte) .....	56
3.1. 8-10 urte arteko umearen garapenaren alderdiak .....	57
3.2. Jolasen ezaugarriak, helburuak eta metodologia-aldaerak .....	58
3.3. Irizpide didaktiko eta pedagogikoak .....	60
3.4. Jolasen zenbait adibide .....	61
4. JOLAS ESTRATEGIKOA (10-12 urte) .....	83
4.1. 10-12 urte arteko umearen garapenaren alderdiak .....	85
4.2. Jolasen ezaugarriak eta helburuak .....	85
4.3. Irizpide didaktiko eta pedagogikoak .....	86
4.4. Jolasen zenbait adibide .....	87
5. BIBLIOGRAFIA .....	105

*Aurkezpena*

**0**

# AURKIBIDEA

0. AURKEZPENA. ....	5
0.1. Helburu orokorrak .....	9
0.2. Ebaluazio-irizpideak .....	9
0.3. Edukiak .....	11

## 0.1. HELBURU OROKORRAK

Lanbide modulu honen atala amaitzean ikasleak ondoko gaitasunak lortu beharko ditu:

- Jokoek jolas ekintza fisikoen animaziorako egiten duten ekarpena aztertzea eta bere izaera ludikoa baloratzea.
- Parte-hartzaileen ezaugarri, interes edota beharretara egokituko den umeen jolasen programa bat egitea.
- Umeentzako jolas mota desberdinak gidatzea eta dinamizatzea eta animaziorako metodologia behar legez aplikatzea.

## 0.2. EBALUAZIO-IRIZPIDEAK

1. Jolasek jolas-ekintza fisikoen animaziorako egiten duten ekarpena aztertzean eta bere izaera ludikoa baloratzean, ikasleak ondoko gaitasunak lortu beharko ditu:

- Jokoaren eta kirolaren arteko erlazioa adieraztea olgetaren esparruaren testuinguruan jarrita.
- Joko-mota desberdinak (herrikoiak edo tradizionalak, aurrekirolekoak...) eta hauen sailkapenak, ezaugarriak eta edukiak deskribatzea.
- Hainbat jolas bere helburuekin eta praktikan jartzeko baldintzekin (jolasaren arauak, garapena, metodologia, denboralizazioa, materiala, segurtasun arauak...) erlazionatzea.
- Jolasak eduki jakin batzuk lantzeko baliabide metodologiko gisa eta gorputz edota kirol ekintzen berezko eduki gisa ematen dituen aukerak bereiztea.
- Jolasari dagokion metodologia identifikatzea eta animazioan duen erabilera justifikatzea.
- Alderdi ludikoak garapen psikomotore, kognitibo, afektibo eta sozialean duen garrantzia azpimarratzea, baita pertsonaren orekan duen garrantzia azaltzea ere.
- Metodologia ludikorako prestasun positiboa erakustea.

Jolasen programa baten aurretik egin beharreko analisiaren prozesua hauxe da: giza baliabideen eta baliabide materialen ezagutza edukitzea, jolasak bereizteko, deskribatzeko eta justifikatzeko trebakuntza lortzea eta jolasaren egoera bakoitzerako metodologia egokien identifikazioa bereganatzea.

Jasotzen diren gaitasun sinpleek, ekintzak ongi garatzeko, hau da, jolasak baloratzeko eta hauekiko jarrera ona azaltzeko baliabide ludikoen egokitasunean sinesteko beharra ere erakusten dute.

2. Parte-hartzaileen ezaugarri, interes edota beharretara egokituko den umeentzako jolasen programa egitean, ikasleak ondoko gaitasunak lortu beharko ditu:

- Mota desberdineko jolasen ezaugarriak, aplikagarritasuna eta garapena jasoko dituen fitxa eredu bat sortzea.
- Zentzumenezko eta mugimenezko jolasak zehaztea fitxa eredu jakin baten jarraibideak kontuan hartuta.

—Jolasen fitxategi bat egitea hainbat sailkapen erabilia:

- Garatzen direneko ingurunearen edo instalazioen arabera.
- Parte-hartzaileen adinaren eta ezaugarrien arabera.
- Helburuen arabera.

—Erabiltzaileen, ingurunearen eta instalazioen ezaugarriak behar legez identifikatzen direneko suposaketa batean, ondoko hauek kontuan har lirateke:

- Programan azaltzen diren jolasak aukeratzea eta sekuentziatzea.
- Beharrezkoak diren baliabideak aurreikustea edota eskura daudenen artean egokiak aukeratzea.
- Beharren eta burutzapen mailaren arabera, jantzi eta osagarri egokiak finkatzea.
- Jolasen programa parte-hartzaileek ikasteko edota egiteko dituzten interes, behar eta aukeretara, baita praktikan jartzen direneko testuingurura ere egokitzea.
- Erabiltzaileen parte-hartzea ahalbidetzen duten ikuskizunak aukeratzea eta guztien parte-hartzea interes eta norberaren errespetua bultzatzea.
- Programara egokitutako eta erabiltzaileek parte-hartzeko moduko ikuskizun edo txapelketa bat asmatzea eta bere inplementazioa deskribatzea.
- Programatutako jolasen irakaskuntzan edota animazioan jarraitu beharreko prozesu osoa azaltzea eta taldearen harremanak dinamizatzeko eta aurreikusitako helburuak lortzeko hartutako erabakiak justifikatzea.
- Programa alternatiboak ezartzea ager daitezkeen gertakizunei aurrea hartuta.
- Aurreikusitako helburuen lorpena eta parte-hartzaileen gogobetetze maila ondoriotzatzea eta ahalbidetzen duten faktoreak finkatzea.
- Irakaskuntza banan-banakoa izatea parte-hartzailearen egoera fisikoa, burutzapen maila eta interesa kontuan hartuta.

Ikaslea jolasen programak lantzeko trebatu nahi da, lan ordenatu bat egin beharra azpimarratuta. Horrela, besteak beste, informazioaren erregistroa, lanbide testuinguruetara egokitutako ikuskizunen antolaketa eta ebaluazio tresnak landuko dira. Gaitasun hauek lortzeko, oso garrantzitsua da egungo baliabide teknologikoak ustiatzea eta informatika jokoan eta jolas ekintzen antolaketara eta programaziora eramatea.

3. Jolas mota desberdinak gidatzea eta dinamizatzean eta animaziorako metodologia behar legez aplikatzean, ikasleak ondoko gaitasunak lortu beharko ditu:

—Erabiltzailearena egingo duten pertsona batzuekin, herrikoiak, aurrekirolak... praktikan jartzea eta ondoko alderdiak azpimarratzea:

- Jokoaren egitekoa eta arauak modu garbi, zehatz eta estimulatzaile batean azaltzea.
- Jokoa ulertzeko beharrezkoak diren erakustaldiak egitea.
- Ekintzak halaxe eskatzen duenean, beroketa eta errekupeazio aldiak programatzea eta zuzentzea.
- Ekintza hasi aurretik instalazioak eta materialak ikuskatzea: erabilgarritasuna, egoera, egokitasuna, parte-hartzaileen ezaugarrietara egokitzeko beharra...
- Parte-hartzaileen ezaugarriak kontuan hartuta, ekipoak osatzea eta espazioak eta materiala banatzea.
- Parte-hartzea estimulatzeko modu desinhibitu batean interpretatzea, inprobisatzea eta hitzez eta gorputzez adieraztea.



- Jolasean gorabeherak detektatzea, konpontzeko bidezkoak diren argibideak ematea eta gertakizunak egokiro konpontzea.
- Intentsitate eta zailtasun maila parte-hartzaileen ezaugarri errealetara eta zirkuntantzetara egokitzea.
- Jolasekiko jarrera positiboa erakustea eta jolasetan desinhibituta parte-hartzea.
- Ekintza antolatzean eta aritzean parte-hartzaileen segurtasuna zaintzea eta hauei behar legez laguntzea.
- Parte-hartzaileak ekintzari buruzko iritziak adierazteko motibatzea.
- Parte-hartzaileei bere aurrerapen eta akatsen berri ematea eta bere eboluzioa eta gozamen maila baloratzea.

Argi eta garbi prozedurazkoak diren gaitasun batzuk lehen mailako jarrerazko beste gaitasun batzuekin konbinatuta ikusten dira, erakustaldiak egiteko eta argibideak emateko gaitasuna izateari parte-hartze desinhibitua erraztuko duen jarrera positiboa erakusteari eta beharrezkoa den berbazko eta gorputzezko komunikazioa erabiltzeari dagokienez.

### 0.3. EDUKIAK

Lan honen edukiak lau kapitulu hauetan bildu ditugu:

- 1. kapitulua: jolasaren funts teorikoak interesak eta erabilerak.
- 2. kapitulua: jolas aztertzailea (6-8 urte).
- 3. kapitulua: joko soziomotorea (8-10 urte).
- 4. kapitulua: joko estrategikoa (10-12 urte).

*Jolasaren oinarri  
teorikoak*

**1**

# AURKIBIDEA

1. JOLASAREN OINARRI TEORIKOAK .....	12
1.1. Jolasaren garrantzia .....	15
1.2. Jolasaren kontzeptua .....	15
1.2.1. Jolasaren eta jokoen arteko desberdintasunak .....	15
1.2.2. Definizioak .....	16
1.3. Jolasaren historia: teoria klasikoak .....	17
1.3.1. Teoria klasikoen azalpena (xix. mendearen amaiera eta xx. mendearen hasiera) ...	17
1.3.2. Teoria klasikoen kritika (xix. mendearen amaiera eta xx. Mendearen hasiera) ...	17
1.4. Jolasaren funtzioak .....	18
1.4.1. Eremu motoreko gaitasunak .....	18
1.4.2. Eremu kognoszitiboaren gaitasunak .....	18
1.4.3. Eremu afektiboko gaitasunak .....	18
1.4.4. Eremu komunikatiboko gaitasunak .....	19
1.4.5. Gizartearen eremu-gaitasunak .....	19
1.5. Jolasaren erabilerak .....	19
1.5.1. Psikologiaren esparruaren barruan .....	19
1.5.2. Olgetarako esparruaren barruan .....	19
1.5.3. Irakaskuntzaren esparruaren barruan .....	20
1.6. Jolasa interpretatzeko ekarpenak .....	20
1.6.1. Jolasa interpretatzeko psikologiaren ekarpenak .....	20
1.6.2. Jolasa interpretatzeko pedagogiaren ekarpenak .....	21
1.6.3. Jolasa interpretatzeko soziologiaren ekarpenak .....	22
1.7. Jolasaren sailkapena .....	23
1.7.1. Jolas motoreak .....	24
1.7.2. Gorputz-egokitzapeneko jolasak .....	24
1.7.3. Aurrekirol-jokoak .....	24
1.7.4. Zentzumen-jolasak .....	24
1.8. Talde-jolasen egituraren azterketa .....	25
1.9. Jolas-fitxa .....	28
1.9.1. Jolas-fitxaren modeloa .....	29
1.10. Joko tradizionalak .....	30
1.11. Gorputz-adierazpenaren eta jolasaren arteko erlazioa .....	31
1.12. Lankidetzeta-jolasak .....	31

## 1.1. JOLASAREN GARRANTZIA

Naturari so egiten badiogu, jolasa gizakion ezaugarri bat izateaz gain, animaliena ere bada-la konturatuko gara. Hala ere, denon ezaguna da, espeziea zenbat eta eboluzionatuagoa izan jolasak gero eta konplexuagoak eta iraupen luzeagokoak direla. Beraz, pertsonak gara, hain zuzen ere, jokorik konplexuenetan aritzen garenok, eta haurtzaroan ez ezik (nahiz eta gehien jolasten den aldia izan) gainontzeko bizitzaren aldietan ere jolasten gara.

Antzinetik, antropologoak zein historialariak jolasak gizakiaren eboluzioren parte-hartzen duela ohartu badira ere (grabatuak, marrazketak eta liburuak gorabehera) inork ez zion jolasari duen garrantzia eman. Orain, gure buruari egiten diogun galdera hauxe da: zergatik ez daude egin-da beharrezkoak diren ikerketak, etnia eta herri guztientzako betiko kulturaren atal honi buruzkoak? Ziur aski helduen begiekin “umeen jarduera” edo “denbora galera” bezala ikusita egon dela-ko.

Egia esan, XVIII. mende arte (Rousseau, Fröbel) eta konkretuki, XIX. mende arte, psikologoak, biologoak eta filosofoak gai horretaz interesatu ziren arte, jolasa ez zen seriotan hartu, batez ere irakaskuntzaren ikuspuntutik. XX. mendean, jolasa hasi zen gogorki ikertzen, idazten eta ikas-ten, modu sakon batez, pedagogiatik eta psikologiatik batez ere, eta beranduago gorputz heziketa-tatik. Gaur egun, inork ez du kultur honen atalak duen indarra arlo guztietan kolokan jarri, nahiz eta batzutan ez-jakinduriak edota batzuen pentsamendu murriztuak kontrakoak izan.

Denon ezaguna da, jolasak umeengan duen eragina, jolasaren bidez motrizitateari ekiten baitiote. Horrela, helduen munduan ere sartzen dira fisikoki zein psikosozialki.

Ikusiko dugunez, adin bakoitzean jolasaren ezaugarriak eta helburuak desberdinak izango dira, interesak eta motibazioak ere desberdinak direlako. Ez da ahaztu behar, alde batean, umeen jolasetan mugimendua inportanteena dela eta, bestean, helduen jolasak sedentarioagoak direla, baina, era berean, pertsonaren oreka eta besteekiko harremanak errazteko biderik onenetariko bat da.

## 1.2. JOLASAREN KONTZEPTUA

### 1.2.1. Jolasaren eta jokoen arteko desberdintasunak

Alfredo Lopez de Sosoaga esaten duenez, jolasak dibertitzeko balio du. Jokoa, aldiz, dugu serioagoa eta arauak finkatuagoak. Normalean helduentzat izaten dira eta gehienetan apustuak tartean egoten dira. Adibidez: herri jokoak, karta jokoak, ahari jokoa, joko garbia, Joko Olinpikoak, zorizko jokoak...

Ingalaterran, ingelesez, aipaturiko berben zentzu berbera dute (arazo ala dohaina?): jolasa=*play* eta jokoa=*game*.

Joko edo jolas motorea ote? Zalantzak. Erabilpen desberdinak:

- Joko aktiboak edo ekintza jokoak: L. P. Zaparozhanova y L. A. Latyshkevich.
- Bat-bateko jolasa: M. C. Puigmire-Stoy.
- Heziketa jokoak: Ovide Decroly.
- Zentzu mugimenduzko jolasak, jolas sinbolikoak eta joko arautuak: Jean Piaget.

- Jolas fisikoa: J. R. Moyles.
- Jolas librea.
- Dibertimenduzko jolasa.
- Kirol jokoa: Pierre Parlebas.
- Lankidetzeta jolasak: Terry Orlick.
- Zentzumen jolasak eta gorputza ezagutzeko aproposak direnak..
- Naturan eginiko jolasak eta jokoak: Juan Diego Arranz.
- Jolas sinpleak eta kodifikatuak: Domingo Blázquez.
- Jolas dinamikoak: Antonio Méndez.
- Jolas soziodramatikoa.
- Jolas didaktikoa: B. J. Cratty.
- Joko “txikiak”: E. y H. Döbler.
- Jolas psiko-motorea: A. Escribá.

### 1.2.2. Definizioak

Jolasa jolastearen ekintza da, hau da, jolasteko balio duten jarduerak. Beraz, jolasaren helburua ondo pasatzea da. Jakintzagai desberdin batzuen ikuspuntutik, beste definizio batzuk eman-go ditugu:

- RÜSSEL (1970) : “Plazer sortzaile jarduera da, bere balioa bere baitan dago, eta ez bere-tik kanpo”.
- HUIZINGA (*Homo ludens*, 1938) antropologo eta filosofoak ematen duen definizioa: “Bo-rondatezko ekintza da, aurrez ezarritako denbora eta lekuaren arteko esparruan ematen dena. Askatasunaz onartu, baina itsu-itsuan jarraitu eta helburu diren arau batzuk ere be-tetzen dira. Gainera, honetan alaitasuna eta tentsioa batera daude, baita ohiko bizitzan ez garena izatearen kontzientzia ere”.
- MIRANDA (1989): “Jolasa borondatezko ekintza da eta tentsioaz egiten da. Gizartean ba-loratuta dago, energi fisikoa nahiz psikikoa bideratzeko balio du. Inkontzientea atera eta nortasuna baieztatzeko tresna da. Hauetaz gain, errealitatetik at dagoena, helburua bere baitan du eta jokalarien konpromisoa beharrezkoa da”.
- VICENTE NAVARRO (1993): “Jolasa aisialdirako ekintza naturala da, zalantzakoa (irabaz-lea nor, iraupena zein...) eta gizarte baten kulturaren parte-hartzen duena”.
- BLANCHARD, K., CHESKA, A. (1986): Jolasa biologiarekin zein kulturarekin zerikusia duen portaera da.
- ZAPATA aurrerago doa eta zera dio: “Umeen jolasa adierazkortasunaren bidea da, ezagu-penaren tresna, sozializazioaren alderdia, afektibitatearen erreguladorea eta konpensa-tzailea, mugimenduzko egituren garapenaren tresna baliagarri bat; beste modu batean esanda, pertsonalitatea baieztatzeko, antolatze eta garatzeko modurik aproposena”.

Definizio hauek aztertzen baditugu jolasaren honako ezaugarriok aterako ditugu:

- Borondatezko eta bat-bateko ekintza da, ikasteko beharrik gabekoa.
- Jolasteko helburua jolastea bera da.
- Ekintza atsegingarria, beharbada horregatik motibagarria.
- Ekintza arautua, baina denon adostasunarekin aldakorra.
- Ekintza komunikatiboa, sorrarazten dituen harremanengatik.

### 1.3. JOLASAREN HISTORIA: TEORIA KLASIKOAK

Historian zehar jolasaren arrazoiak ulertzeko teoriak ugari dira. Hona hemen, Alfredo López de Sosoagak egindako laburpen moduko lauki bi hauek, gai horretan egilerik adituenen azalpenak emanez:

#### 1.3.1. Teoria klasikoen azalpena (XIX. mendearen amaiera eta XX. mendearen hasiera)

IZENA	AZALPENA
<i>Gehiegizko energia (Spencer)</i>	Jolasen bidez gorputzak soberan duen indarra bideratzen da.
<i>Erlaxazioa (Lazarus)</i>	Lanak agortzen dituen barruko indarrak berreskuratzen dira.
<i>Geroko prestaketa (Groos)</i>	Umeak etorkizunean beharrezkoak izango dituzten trebetasunak garatzeko jolasten dira.
<i>Arbasoen bizitza (Hall)</i>	Jolasen bitartez, gizakiak arbasoek burututako ekintzak gogoratzen ditu.
<i>Psikoanalisia (Freud)</i>	Gozamena eta heriotzaren oinarriak. Katarsia (agresibitatea bideratzea).
<i>Errealitatearen ordezkoa (Claparède)</i>	Umeentzat helduek duten jardueraren parekoa da jolasa.
<i>Ume ezaugarria (Buytendijk)</i>	Umea jolasten da umea delako.
<i>Kulturaren sortzailea (Huizinga)</i>	Jolas jarduerak zibilizazioa eragiten dute.
<i>Besteak</i>	Carr, Scheler, Lewin, Adler, Hartman, Bülher...

**Iturria:** LÓPEZ DE SOSOAGA, A.: Gasteiz 2001.

#### 1.3.2. Teoria klasikoen kritika (XIX. mendearen amaiera eta XX. mendearen hasiera)

IZENA	KRITIKAK
<i>Gehiegizko energia (Spencer)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Lana burutu ondoren, gizakia jolasten da.</li> <li>– Zaila da esatea animaliengan noiz den beharrezko edo soberako energia</li> </ul>
<i>Erlaxazioa (Lazarus)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Umeen kasuan pentsa daiteke tentsioa mugimenduari ekiten ez diolako dela, ez nekeagatik.</li> </ul>
<i>Geroko prestaketa (Groos)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ez du umea hazten den tokia kontuan hartzen.</li> <li>– Zergatik jolasten dira helduak?</li> </ul>
<i>Arbasoen bizitza (Hall)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ez da zuzena kultur jarduerak horrela barneratzen direla esatea.</li> </ul>
<i>Psikoanalisia (Freud)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Jolasean aritzeak agresibitatea murrizten du?</li> </ul>
<i>Errealitatearen ordezkoa (Claparède)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Jolas guztiak ez dira sinbolikoak.</li> </ul>
<i>Ume ezaugarria (Buytendijk)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Jolasa ez da umeak egiten duen gauza bakarra.</li> </ul>
<i>Kulturaren sortzailea (Huizinga)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Zertarako den dakigun arren, jolasa zer den ez da argitzen</li> </ul>
<i>Besteak</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ez dute ikuspegi osorik</li> </ul>

**Iturria:** LÓPEZ DE SOSOAGA, A.: Gasteiz 2001.

## 1.4. JOLASAREN FUNTZIOAK

Psikologoak eta pedagogoak ados daude gai honetan: haurtzaroan ekintzarik garrantzitsuenak jolasa da. Umeak jolasten diren bitartean, alde batetik, islatzen dira haien bizitzaren sentimenduak – emozioa, alaitasuna, kuriositatea...- eta beste aldetik, ekintzak berak eragin izugarria dauka ume garapenaren esparru guztietan, psiko-motorean, mentalean, afektiboan eta sozialean.

Eremu hauek banan-banan hartuko dira kontuan, hots, jolasak dituen funtzioak edo jolasaren bidez umeek garatzen dituzten gaitasunak:

### 1.4.1. Eremu motoreko gaitasunak

*Fisiko-motoreak:*

- Oinarrizko trebetasun eta abileziak: desplazamenduak, jauziak, birak, jasoaldiak, jaurtiketak, punpa eta erabilerak.
- Gaitasun fisikoak: indarra, malgutasuna, erresistentzia eta abiadura.

*Pertzepziozko gaitasun motoreak:*

- Antzemateko ahalmenak: inguruaz ohartzea (espazio, denbora), norberaren mugimendua eta gorputzaz ohartzea (gorputz eskema).
- Koordinatzeko ahalmenak: koordinazio dinamika orokorra, bisomotorea eta oreka.
- Soziomotoreak: besteekiko harremanak, rolak...

*Funtzio anatomiko-funtzionala eta higienikoa:* jolas ekintzak egoera fisikorako eta osasunerako ondorio onak dakartza, prebentzioan batez ere, arnas kardiobaskular, gihar eta hezur sistema martxan ipintzen direlako.

*Konpentsaziozko funtzioa:* gaur egungo gizartean jolasaldiak eta jolastokiak murriztu egin dira. Umeek ez daukate lekurik jolasteko kalean, baina mugimendurik eza konpentsatzeko erai-kin aproposak prestatu dituzte: polikiroldegiak, parkeak...; jolasa da, beraz, modurik onena geldo ez izateko.

### 1.4.2. Eremu kognoszitiboaren gaitasunak

*Ezagutzen funtzioa:* jolasa da gizartearen oinarrizko baliabide kognoszitibo nagusietako bat. Baliabide horrek nor bere burua hobeto ezagutzen, bizimaila eta osasuna hobetzen eta inguruaz aztertzen eta antolatzen laguntzen du.

### 1.4.3. Eremu afektiboko gaitasunak

*Funtzio agonistikoa:* jolasaren bidez umeak bere abileziak erakusten ditu, norgehiagoka aritzen da eta zailtasunak gainditzen ditu bere autokontzeptua sendotzeko eta bere mugak probatzeko.

*Funtzio hedonista:* jolasa, kasu gehienetan, alaitasun eta plazeraren iturria da.

*Funtzio katartikoa:* umeak jolastu bitartean tentsioak askatzen ditu.

*Funtzio sinbolikoa:* umeak barruan duen fantasiako mundua islatzen du.

#### 1.4.4. Ereku komunikatiboko gaitasunak

*Funtzio estetiko-komunikatiboa:* ekintza ludikoak mugimenduaren funtzio komunikatiboak hobetzea du helburua. Horrek besteekiko harremanak hobetzen ditu, gaitasun motorea erlazio bi-detzat hartzen du eta.

#### 1.4.5. Gizartearen eremu-gaitasunak

*Harreman-funtzioak:* batez ere taldekako jolasek sortzen dituzten egoerek arauak, talde estrategiak eta gizartean edo taldean jarduteko bideak ipintzea eskatzen dute.

Funtzio hauek guztiak direla eta, esan dezakegu jolasa eta umearen irakaskuntza eta garapena elkarrekin doazela. Horrexegatik, ekintza ludikoa atsedenaldira eta aisialdientzarako izateaz gain, ikasteko baliabide legez erabiltzen da, gizakion garapen orokorrerako oinarritzko elementua da eta. Ondorioz, jolasaren espazio guztiak handitu eta errespetatu behar dira.

### 1.5. JOLASAREN ERABILERA

Jolasa bi eratan uler daiteke:

- *Barrutiko jolasa*, jolastea jolasteagatik, hau da, helburua ekintza bera izanik.
- *Kanpotiko jolasa*, jolastea beste helburu batzuen bila, beste jarduera batzuk prestatzeko edota lantzeko.

Lehenengo kasua oraingoz aparte utzita, eta behin jolasaren funtzioak ugari direla ikusi eta gero, jolasaren erabilerak hiru esparru desberdinetan hasiko gara aztertzen:

#### 1.5.1. Psikologiaren esparruaren barruan

Nahiz eta XX. mende osoan psikologian oso erabilia izan, beharbada 60.eko hamarkadatik hona jolasa bide bat izan da beste gauza batzuk lortzeko:

- Terapia metodotzat hartuta (ludoterapia).
- Diagnostiko metodoa.
- Talde dinamika legez (enpresetan, kirol taldeetan...).
- Ezagupen metodoa.

#### 1.5.2. Olgetarako esparruaren barruan

Gaur egun astialdiak gero eta luzeagoak dira, eta denbora hori betetzeko aukeraren bat ekintza ludikoa da. Helduok haurtzaroko ohiturak berreskuratzen ditugu, baina moldaketa ba-



tzuekin. Jolasteak eguneroko errealitatetik ateratzen gaitu eta beste mundu atsedengarri eta magikoagoan sartu. Lana, eta honekin batera datozen estresa eta ohitura hutsa, pixka bat aparte utzita, jolasten aritzen garenean, gure bizitzari oreka eta pasioa ematen diogu eta asperdurak eta tentsioak kentzen saiatzen gara. Honekin batera, osasunean ere eragin positibo ikaragarria du jolasak.

### 1.5.3. Irakaskuntzaren esparruaren barruan

Denon ezaguna da heziketa-ikasketa prozesuan jolasaren balioa izugarria dela, pertsonaren osotasunezko garapena hobetzen baitu.

Betidanik kalea izan da jolaslekurik garrantzitsuena, umeek bertan ikasten baitzituzten jolas mota guztiak. Gaur, umeen lagun taldeak gutxi dira eta ondorioz jolas asko galtzen ari dira. Jolasa galtze prozesuan dago umeak gero eta gutxiago jolasteaz gain, sormenezkoetan ahulagok dira, nahiago baitituzte errepikapen jolasak, imitapen, eraikin eta taldekatzeko jolasak baino. Hau dela eta, irakaskuntzaren bitartez berreskura daitezke galdutako jolasak. Hala ere, ahaztu barik jolastea ez dela ikastea, ezta lan egitea ere, baina umeak jolastean ikasten du eta ekintza horrek inguruan duen mundua ezagutzen eta ulertzen laguntzen dio.

Dirudienez, jolasari garrantzirik handiena Haur Hezkuntzan eta Lehen Hezkuntzan ematen zaio, Derrigorrezko Bigarren Hezkuntzan eta Batxilergoan inportantea izan arren. Laburbilduz esan dezakegu:

- 10 urte arte jolasa ekintzarik garrantzitsuena dela,
- 10 urtetik 16 urte arte jolasa ekintza beharrezkoa dela,
- eta 16 urtetik aurrera jolasa ekintza komeni dela.

Aipagarria ere bada, Gorputz Heziketa ikasgaiaren curriculumean, bai helburuetan, bai edukietan ere, jolasa guztiz beharrezkoa dela. Ahaztu barik jolasa, bai bere horretan baita beste eduki batzuei dagokien ere, bidetzat hartu izan dela.

## 1.6. JOLASA INTERPRETATZEKO EKARPENAK

Bai psikologiaren, bai pedagogiaren eta bai soziologiaren arlotik interpretatzen da jolasa. Lopez de Sosoagak, hiru arlo hauetako ekarpenik garrantzitsuenak hurrengo laukietan biltzen ditu:

### 1.6.1. Jolasa interpretatzeko psikologiaren ekarpenak

EGILEA	JOLAS MOTA	EKARPENAK
VYGOTSKI (1933)	Antzeppen jolasak	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Jolasak “Garapen hurbila” izeneko ahalbidetzen du.</li> <li>– Umeak duen ingurunea (kultura eta gizartea) eta jolasaren arteko erlazioa azpimarratzen du.</li> </ul>
WALLON (1941)	Funtzio, fikzio, jabetze eta eraikitze jolasak	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Haurtzaroan inguruneari egokitzeko berezko bitartekoa da.</li> </ul>

EGILEA	JOLAS MOTA	EKARPENAK
PIAGET (1946)	Ariketa sentsomotoreen jolasak, jolas sinbolikoak eta arautuak	– Umearen jolas jardueretan gertatzen diren aldaketen alderdi esanguratsuak jasotzen ditu.
CHATEAU (1958)	Neskato zein mutikoen jolasak	– Jolasean umeen nortasuna ikusten da.
RÜSSEL (1965)	Pertsonaia jolasak	– Umeak propio ez duen papera hartzen du.
WINNICOTT (1971)	Ume jolasa	– Umeak gogoko dituen jostailuekin harreman estua du.
GUTTON (1973)	Ume jolasa	– Jolasen bidez psikopatologiak aztertzen dira.
ELKONIN (1977)	Jolas sinbolikoa	– Umearen bizitzeko era eta jarduera berezia da jolasa, gizakien mundura egokitzeko (harremanak, arazoak eta jokabideen arrazoiak, besteak beste).
BRUNER (1983)	Ume jolasa	– Jolasa umearentzat ondorio txarrik ez dakarren gunea da.
GARVEY (1983)	Jolas nahasia	– Lasterketak, jauziak, erorketak, harrapaketak... dira 4-5 urte bitarteko umeen jarduerak.
ORTEGA (1992)	Antzezpen jolasak	– Haur Hezkuntza zein Lehen Hezkuntzako umeen giza portaerak garatzen dira.
GARAIGORDOBIL (1992, 1995)	Lankidetzeta jolasa	– Lehen Hezkuntzako 1. zikloko umeengan eragin positiboa du: ikasketetan, gizarteratzean, agresibitatearen kontrolean...

*Iturria:* LÓPEZ DE SOSOAGA, A.: Gasteiz 2001.

### 1.6.2. Jolasa interpretatzeko pedagogiaren ekarpenak

EGILEA	EKARPENAK
PLATÓN (K. a. 428-347)	– Jolasen arautegia aldatzeak Estatua bera aldatzea ekar lezakeela aipatzen du.
VIVES (1492-1540)	– Bere ustez, jolasak erabilera instruktiboa, terapeutikoa eta hezigarria ditu.
CAMPANELLA (1568-1639)	– Jolasak helburu hezigarri eta osasungarriak ditu.
ROUSSEAU (1712-1778)	– Heziketa naturalean jolasak praktikatzearen aldekoa da. – Helduen jolasak umeentzat egokitzea aholkatzen du. – Adin, sexu, une edo xedearen arabera sailkatzen du jolasa.
BASEDOW (1723-1790)	– Jolasak edozein ikasgai irakasteko balio du, hala nola, historia, geografia, aritmetika edo gramatika.
OBERLIN (1740-1826)	– Jolasa txikienak hezteko baliabidea da.
SCHILLER (1759-1805)	– Gizakia jolasaren bitartez baino ez da gizaki.
RICHTER (1763-1825)	– Umearentzat jolasa ezinbesteko jarduera da. – Hobe material sinpleak jostailu konplexuak baino.

EGILEA	EKARPENAK
MONTESINO (1781-1849)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eskolaurreetan zentzumen jolasen garrantzia azpimarratzen du.</li> <li>- Soinketak baino gehiago, jolasak nahiago.</li> <li>- Gorputz Hezkuntzan Osasunerako Hezkuntza.</li> </ul>
FROEBEL (1782-1852)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jolas librea eta talde jolasen aldekoa.</li> <li>- Jolasa da gizakiarentzat benetako jarduerarik espiritualena.</li> </ul>
SPENCER (1820-1903)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gorputz Hezkuntzan jolasak soinketa baino erakargarriagoak, atseginagoak eta kalitate handigokoak dira.</li> <li>- Jolasak Jainkoarengan du sorburua.</li> </ul>
DEWEY (1859-1952)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jolasa Eskola eta inguruaren arteko lotura da.</li> <li>- Badira jolasa erabiltzeko arrazoi intelektualak eta sozialak.</li> </ul>
DECROLY (1871-1932)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jolas hezigarriak: Gorputz eskema, lateralitatea, kokapena, elkar eraginezko egoerak eta denbora.</li> </ul>
“INSTITUCIÓN LIBRE DE ENSEÑANZA” izenekoa (1876-1939)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jolasaren bide antropologiko eta kulturala.</li> <li>- Horretaz gain, arrazoi intelektualak, estetikoak, moralak eta hezigarriak.</li> <li>- Jolasaren bide antropologiko eta kulturala. Jolasa da nagusi Gorputz Hezkuntzan.</li> <li>- Maisu-maistrak ikasleekin batera jolastu beharko du.</li> </ul>
ORTEGA Y GASSET (1883-1955)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jolasa errealitatek ihes egiteko bidea.</li> <li>- Jolasa da gizakiaren asmakizunik onena.</li> </ul>
FREINET (1897-1966)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jolas lana: ez du jolas puruan sinesten.</li> </ul>
CRATTY (1972)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jolas didaktiko aktiboak.</li> </ul>
KAMII, DEVRIES (1980)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Talde jolasak 4-6 urte bitarteko umeekin.</li> </ul>

*Iturria:* LÓPEZ DE SOSOAGA, A.: Gasteiz 2001.

### 1.6.3. Jolasa interpretatzeko soziologiaren ekarpenak

EGILEA	EKARPENAK
CAILLOIS (1913-1978)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Jolasaren ezaugarriak:</i> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. askea,</li> <li>2. bereizia: denbora eta lekuaz,</li> <li>3. zalantzazkoa,</li> <li>4. antzua,</li> <li>5. arautua,</li> <li>6. itxurazkoa.</li> </ol> </li> <li>- <i>Jolasaren sailkapena:</i> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. agon,</li> <li>2. alea,</li> <li>3. ilinx,</li> <li>4. mimicry.</li> </ol> </li> <li>- Jolasetik egindako soziologia: herrialde aurreratuak eta atzeratuak</li> </ul>

EGILEA	EKARPENAK
NORBERT ELIAS eta ERIC DUNNING	<p>– <i>Tradizioko jokoetatik kiroletara:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Soule (erdi arokoa) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Herrikoa,</li> <li>• berezko jarduna,</li> <li>• tokiko ohiturak,</li> <li>• liskarrak,</li> <li>• arauen haustea,</li> <li>• epailerik gabekoa.</li> </ul> </li> <li>2. Futbola (XIX. mendekoa): <ul style="list-style-type: none"> <li>• eskola pribatuak,</li> <li>• antolaketa zorrotza,</li> <li>• arau berberak,</li> <li>• bortizkeriaren murrizketa,</li> <li>• arauak betetzea,</li> <li>• epaileekin.</li> </ul> </li> </ol>

*Iturria:* LÓPEZ DE SOSOAGA, A.: Gasteiz2001.

## 1.7. JOLASAREN SAILKAPENA

Oso zaila da jolasaren sailkapena egitea aldagai bat soilik kontuan izanik. Luzeegia litzateke jolas mota guztiak aztertzea, interesgarria izan arren, sailkatzeko irizpideak ugari baitira:

- Mugimendu motaren arabera.
- Zailtasunaren arabera.
- Gorputzaren garapenaren arabera.
- Gehiago edo gutxiago zuzenduak izatearen arabera.
- Materiala, lekua edo urtaroaren arabera.
- Lortzeko helburuaren arabera.

Aurrekoen arabera honako jolas motak dauzkagu, besteak beste:

- Natura edo uretako jolasak.
- Aurrekirol jokoak.
- Jolas eraldatuak.
- Joko tradizionala.
- Herri jokoak.
- Adierazkortasun jolasak.
- Erritmo jolasak.
- 3. adinerako jolasak.
- Umeen jolasak.
- Animazio jolasak.
- Jolas alternatiboak.
- Jolas handiak.

Askoren iritzi, jolasak sailkatzeko irizpiderik orokorra eta globalena da jolasaren helburua edo erabilera didaktikoa izatea. Beraz, irizpide honi jarraituz, lau jolas mota proposatzen ditugu:

### 1.7.1. Jolas motoreak

- Mota horretako zenbait adibide *harrapaketan, zapien bila, hari moztaillea* eta *stop* dira.
- Mugimendu ahalmena hobetzea dute helburua.
- Ekintza nagusia korrika egitea da, nahiz eta martxa edo beste desplazamendu motaren bat ere egiten den.
- Jolas mota honen barruan sar daitezke lasterketa jolasak, jazarpen jolasak, jauzien jolasak, erreakziozko abiaduraren jolasak, orekaren jolasak, koordinaketaren jolasak eta jolas erritmikoak.
- Oso dinamikoak dira eta intentsitate maila erdikoak/goikoak.
- Bihotzaren arnasketa aparatua eta koordinaketa ahalmenak eragiten dira.
- Beroketan edo egoera fisikoa lantzeko erabiltzen dira, batez ere.

### 1.7.2. Gorputz-egokitzapeneko jolasak

- Adibide batzuk: *soka-tira, zaldi borroka, eskorga*.
- Gihar eta artikulazioen garapena sorosten dute.
- Oinarrizko tasun fisiko batzuk landu ohi dira: malgutasuna eta indarra, batez ere erresistentzia indarra eta indar lehegarria.
- Jolas motoreak baino egonkorragoak dira. Normalean binaka edo taldeka jolasten da, baita materialarekin ere (pilotak, sokak,...) motibagarriagoa izateko. Mugimendu gehienak bultzatzean, igotzean edo pisu bat eramatean dautza (norberaren pisua, adiskide batena edo material batena).
- Saioaren erdiko atalean erabili ohi dira.

### 1.7.3. Aurrekirol-jokoak

- Mota honetako adibideak: *10 paseak, Baloia marraren atzetik* edo *Mini kirolak*.
- Aurrekirol jokoak jolas eta kirolen artean koka daitezke. Jolas baten ezaugarriak dituzte, baina arau konplexuagoak. Helburua ez da kirolen ezagupen tekniko-taktikoak transmitzea, adimen motorea lantzea baino, hau da, aurrekirol jokoetan agertzen diren egoeretan jokalariai erantzun motore egokiak emateko gaitasuna faboratzea. Hori lortuz gero, edozein kirol arrakastaz praktikatzea errazagoa izango da. Hori dela eta, kirol bat egin baino lehen, eta bitartean, jakina, joko-mota hauetan jokatzea guztiz komeni da.
- Beste jolas mota batzuek baino motrizitate landuagoa eta koordinaketa gehiago eskatzen dute.
- Jolasaren saioaren atal erdirako ere egokiak dira.

### 1.7.4. Zentzumen-jolasak

- Adibide batzuk: *itsumandoka, korapiloa* eta *sugea*.
- Zentzumen arloa garatzea eta hobetzea dute helburua (ikusmena, ukimena, dastamena, entzumena eta usaimena).
- Normalean zentzumen bat ezabatzen da besteak areagotzeko.
- Ikusmen jolasen artean azpimarratzen ditugu denbora mugatu batez gauza batzuk behatu eta gero gogoratzea; edo begiak estalita dituztela objektuak edo pertsonak ezagutzea.

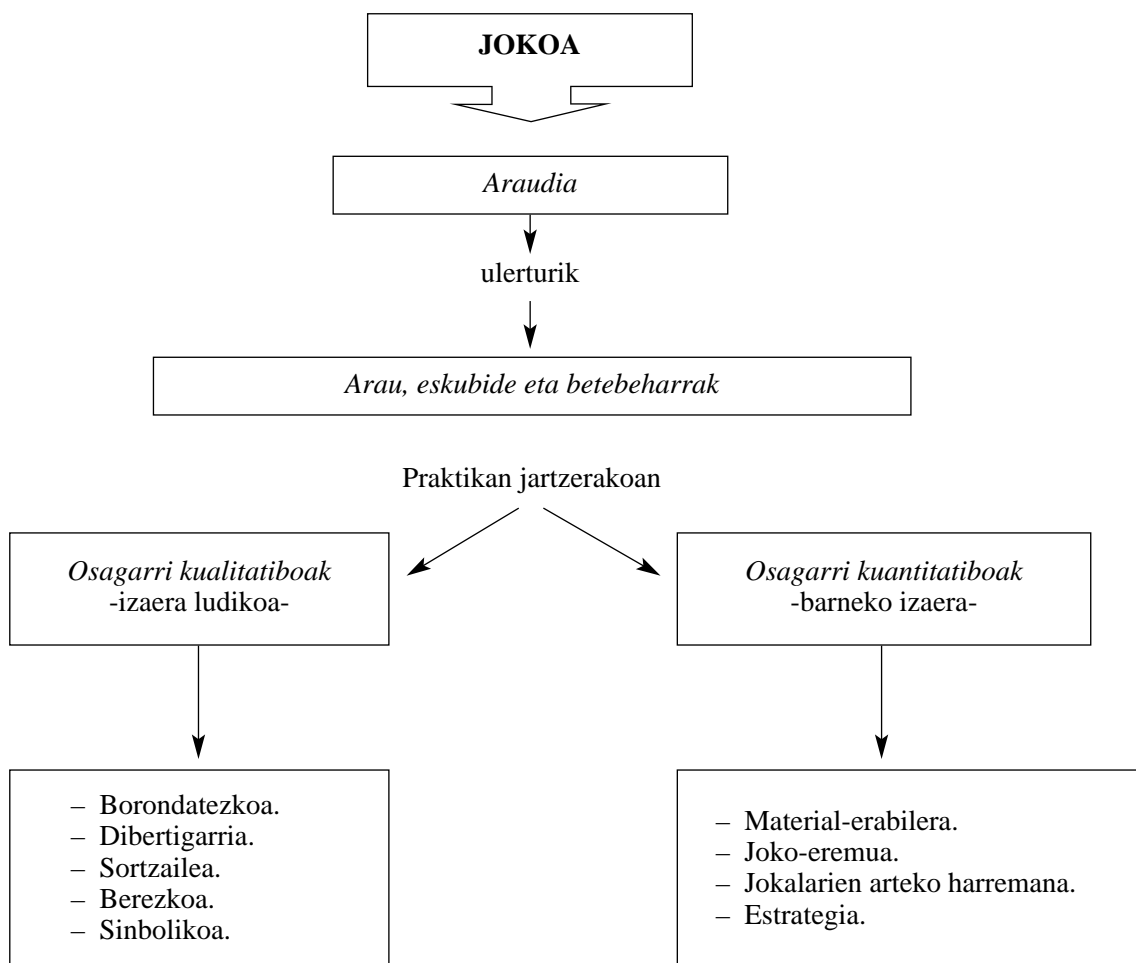
- Entzumen jolasen artean landuko dira soinuak edo ahotsak ezagutzea, soinu baten bidez gidatzea, aurkitzea, desberdintzea...
- Oso geldiak dira.
- Saioaren azken atalerako egokiak dira, errekupeazio aldia aktiboa izan dadin.

### 1.8. TALDE-JOLASEN EGITURAREN AZTERKETA

Jolasa hobeto ulertzeko berezko antolaketa eta dagozkion osagarriak aztertuko dira. Egile batzuen arabera (Bayer, Blazquez, Lavega eta batez ere Parlebas) talde-joko tradizioaletan eta kirol jokoetan elementu batzuk errepikatu egiten dira. Osagarri hauek jolasaren *barne izaera* eta printzipio batzuk sortarazten dituzte.

Beraz, jolasaren osagarri nagusiak aintzakotzat hartuz, honakoak bereiz daitezke:

- Jolasaren izaera ludikoa: osagarri kualitatiboz osaturikoa, jolasaren benetako muina dena: arauen hitzarmena eta moldaketa, jolasaren berezitasunak erabakitzeke gaitasuna, eta abar.
- Jolasaren barne izaera: osagarri kuantitatiboz osaturik dago: espazioa, denbora, jokalariek eta materialaren erabilera.



Mapa kontzeptuala: *El concepto de Juego y sus constituyentes* (Lavega, 1996)

Ondoren, talde jolasak osatzen dituzten elementu kuantitatiboak aipatu eta aztertuko ditugu labur-labur:

—*Materiala edo mugikaria*

Pilotak edo hegalaria edo beste edozein mugikaririk zera adierazten du:

- *Protagonista* nor den: jende guztiak mugikaria eramaten duenari begiratzen baitio.
- *Boterea* nork daukan: pilota denbora gehiago duen taldea nagusitu egiten dena dela esaten da; mugikaria nor bere esku egon behar da puntua lortzeko.
- Partaideak nor den, ardura nork daukan, beldur nor den, nork pasatzen duen eta nor den aprobetxategia.
- *Plazeraren objektua* dela, pilota edukitzeko borrokatzen baita, gainera, norbera saiatzen da dituen abileziak eta malabarismoak erakusten.
- Beharbada mugikariaren bitartez agresibitatea bideratzen (edo gehitzen) laguntzen da.
- *Komunikazio sinbolikoa objektua da*, baloiaren bidez jolas zelaian harremanak gauzatu baitira jolas zelaian.

—*Jolas-eremua edo espazioa*

Jolasa gertatzen den lekua da, guztiz beharrezkoa. Kasu gehienetan mugatzen da eta jokalaririk bakoitzak jakin behar du zein diren:

- Gune debekatuak, finkatuak edo aldakorrak.
- Ziurrenak edo ziurrak ez direnak, irekienak edo itxienak.
- Helmuga, azken helburua edo zelaiaren amaiera.

Gune bakoitzean partaideen portaerak, eginkizunak eta komeni diren estrategiak desberdinak dira.

Jolasean nagusitzeko oso garrantzitsua da espazioa menperatzea, desplazamendua egokiak egitea eta distantziak kalkulatzeko.

—*Jokalariren arteko harremanak. Komunikazio motorea*

Taldeka jolastean komunikazioa agerian dago beti. Parte-hartzaileek eskatu eta eman egiten dute (mugikaria, espazioak...). Ez dira bakarkako ekintzak, loturikoak baino. Gainera, jokalaririk bakoitzaren erabakiak talde osoarengan du eragina. Horregatik, joko sozio-motoreak dira. Elementu hori balio handikoa da animatzailearentzat, jolasari alderdi afektibo eta sozial izugarria ematen baitio.

Komunikazioa ona izateko talde guztiko partaideek beharrezko informazioa edukitzea oso garrantzitsua da, jolasaren muinean ez egon arren.

Talde jolasetan elkarlana eta aurkakotasuna egiten dira: talde baten ekintza taldekideen arteko elkarlanean garatzen da; baina, beti ere beste talde baten aurkakotasuna daukate.

Parlebas-en ustez umeak beste umeekin helburu bera izanik, lan egiten duenean gauzatu da elkarlana, baita ume horiekin lengoaiaren edo ekintzen bidez komunikatzen de-

nean ere. “*Komunikazio motorea*”, hots, adiskideen arteko kooperazioa, zertan den erakusteko adibide batzuk hauexek dira, besteak beste: mugikaria elkarri ematea (pasea), askatzea, laguntzea, funtzioak aldatzea, etab.

Aurkakotasun motorean agertzen diren erlazioak, berriz elkarren aurkako helburuak dauzkaten aurkako artean agertuko dira. Elkarren aurka jarduten duten jokalaria horiek egiten dituzten ekintzei “*kontra komunikazioa motorea*” deitzen dio Parlebasek. Adibidez, mugikaria kentzea, oztopatzea, kanporatzea, preso egitea, etab.

Komunikazio motorea dela-eta bi elementu gehiago sortzen dira:

- *Taldekideak*: jolasean parte hartu eta taldekide guztien helburua lortzeko elkarlanean ibiltzen dira. Elkarlana oinarri-oinarrizkoa da joko sozio- motoretan. Taldekidearen asmoa ulertu ahal izateko, behar-beharrezkoa da komunikazio motorea egotea.
- *Aurkariak*: jolasean parte hartu eta aurre egiten diote beste taldeari haren helburua lor ez dezan. Jolasean sortzen diren elkarren aurkako erlazioek umearen oldarkortasuna askatzen laguntzen dute. Oso positiboa da alderdi hori, baldin eta baimendutako eta kalte gabeko bideak erabiltzen badira. Aurkaririk gabe jolasa ez dagoela ulertu behar du umeak.

#### —Estrategia

Joko soziomotoreak guztiz estrategikoak dira: jokalaria etengabe moldatu behar du bere burua jolasean sortzen diren egoera aldakorretara. Egoera aldakor horiek ezagutzeak aukerarik onena egiten lagunduko dio.

Estrategia ikuspegi bikoitzetik ulertu behar da:

- *Taldearen ikuspegitik*: taldeak berak erabakiko du hainbat aukeraren artean, aurkariaren arabera elkarlana antolatuz. Joko gehienetan bi dira antolatzeke oinarritzko moduak:
- *Eraso*: taldeak mugikaria duenean.
- *Defentsa*: : taldeak mugikaririk ez duenean.
- *Jokalariaren ikuspegitik*: taldearen estrategia, jolasaren gorabeherak eta ekintzen ondorioak kontuan hartuta erabakiko du jokabidea.

Taldearen erasorako edo defentsarako edozein ekintza bere jokalarien banakako estrategien ondorioa da. Bakoitzak, egoera antzeman, aztertu eta erabaki ostean, erantzun motorea emango du.

Eginkizun motoreak zelan egin behar diren erakusteko Martiniuk-ek egin zuen ereduan oinarriturik, jokalaria mugimendua egiteko erabiltzen dituen hainbat bide aztertuko dira:

- *Antzemateko bidea*: inguruko informazio guztia biltzen du, zentzumenen bidez. Bilduriko informazioa lehenago bildurikoarekin alderatuko du.
- *Erabakitzeko bidea*: bilduriko informazioa azterturik, jokalaria arazoari erantzuna emateko bidea bilatuko du.
- *Egiteko bidea*: agindua lokomozio aparatura bidali eta horrek erantzun motorea eman- go du. Erantzun hori, lehendik pertsonak bizi izan dituen esperientzien artean izango da betiko eta, horrela aberastuko da.



—*Arautegia*

Jolasean aritzeko baldintzak ezartzen dituzte, hots, jokalaria bakoitzaren eskubideak eta debekuak. Era berean, arau horiek talde jolasen motrizitatea, jolasaren ordena, umearen portaera eta besteekiko harremanak ulertzeko aukera emango dute.

7/8 urtetik aurrera, umea arau konplexuak ulertzeko gai izateak garrantzi handia izango du bere nortasunean, zeren eta jolasen arauak ulertzeak eta onartzeak gizartearen arauak ulertzeko eta onartzeko laguntzen baitiote.

Zuzentasun eta justizia zer den ikasi ahala, arauak egokitzeko edo aldatzeko kapaza dela konturatu egiten da.

Tranparen esanahiak ere garrantzi handia du umearen giza garapenean. Hasieran araua ondo ez ulertzeagatik gerta daiteke, baina gero, orokorrean, aruari apropos ez jarraitzea izan ohi da. Kasu horretan portaera zuzendu behar dugu, eta mugak berriro argitu.

**1.9. JOLAS-FITXA**

Ikasleek klasean egindako jolasekin jolas-fitxategi bat egin behar dute. Jarraian, haiek bete behar dute fitxa-modeloa eta atal bakoitza osatzeko beharrezko azalpenak aurkeztuko dira:

- Jolasaren izena*: jolasaren ekintzarekin zerikusia izaten saiatu beharko dugu. Horretarako jolas bakoitzari izena emateko berba aproposak erabiliko dira, jolas esanahia edo garapena hasieratik ulertzeko.
- Gai multzoa*: hemen jolasaren erabilerari buruz informazio gehiago emango da. Horrela, jolas alternatiboak, natura jolasak, herri jokoak edo 3. adinerako jolasak izango dituzte.
- Jolas mota*: aurreko atalean aipatu dugunez, lau jolas mota –jolas motoreak, gorputz egokitzapen jolasak, aurrekirol jolasak eta zentzumen jolasak- bereiztuko dira.
- Tokia*: Jolasa garatzen den lekua.
- Adina*: gutxi gorabehera, nori zuzenduta dagoen jakiteko. Atal hau oso garrantzitsua da umeen jolasetan, batez ere, gorputzaren garapena hartu behar da eta kontuan.
- Partaide-kopurua*: jolas bakoitzean jokalaria-kopuru egokiena idaztea komeni da oso saioak programatu ahal izateko, hau da, beharrezko materiala, lekua eta denbora alde aurretik kalkulatzeko. Datu hau une edo talde bakoitzaren beharreatatik aldakorra izan daiteke.
- Materiala*: arrazoi berberetatik jolasean aritzeko beharrezkoa den materiala eta lekua aipatuko dira.
- Jolasaren helburuak*: saio bat prestatzen dugunean lortu nahi dugun helburua izango da irizpide nagusia. Hau dela eta, zuzen-zuzen eta eremu guztiak kontuan hartuz –fisiko motorea, kognoszitiboa eta giza afektiboa- jolas bakoitzaren hiruzpalau helbururik nabarmenak seinalatuko dira.
- Marrazkiak*: esaera batek dioten moduan “irudi batek mila berbak baino gehiago balio du”. Beraz, marrazki on baten bidez jolasaren egitekoa uler daiteke modu erraz batean, deskribapena irakurri barik.
- Deskribapena*: jolasaren oinarriak ematen dira, jokalarien hasierako kokapena, jolasaren egitekoa eta amaiera. Azalpenek ahalik eta laburren eta errazenean izan behar dute.
- Arauak*: jokalariek dituzten eskubide eta egin beharrekoak, lekuaren mugak...
- Aldaerak*: atal honetan animatzaileak klasearen giroa eraldatzeko dauzkan aldaerez mintzatuko da. Horiek orain arte azaldu diren egoeretan erabil daitezke, bai abileziak bai estrategia gehiago erabiltzeko ere.

### 1.9.1. Jolas-fitxaren modeloa

IZENA:	GAI MULTZOA:
JOLAS MOTA:	MARRAZKIA:
<i>TOKIA:</i>	
<i>ADINA:</i>	
PARTAIDE-KOP.:	
MATERIALA:	
HELBURUAK:	
DESKRIBAPENA:	
ARAUAK:	
ALDAERAK:	

**1.10. JOKO TRADIZIONALAK**

EGILEA	IKUSPEGIA
AGIRRE (1971,1989), MUGICA (1971), BENGUA (1981), POUHEYTS eta UNSAIN, (1992)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Euskal joko eta kirolak (herri kirolak).</li> <li>– Ezaugarriak: jatorri herrikoa, lehia eta apustua (postura).</li> <li>– Ikaspilota: pilota jokoaren eskoletan arloko arteko unitate didaktikoen bidez.</li> </ul>
Blanchard y CHESKA (1985)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Jokoaren garrantzia kulturatzean eta akulturatzean.</li> </ul>
RENSON (1991)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Joko tradizionalen aurrean zalantzak: jokoaren babesa ala zainketa.</li> <li>– Definizioa: herri jokoak aisialdirako joko tradizionalak, bertokoak eta aktiboak dira, gaitasun bereziak, estrategia edo zorrea, edota aurreko hiru hauen konbinaketa eskatzen dutenak.</li> </ul>
MORENO (1992,1993)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Helduen joko eta kirol tradizionalen sailkapena (Espainia): lokomozioa, urrutiko jaurtiketak, doitasun-jaurtiketak, pilota eta baloi jokoak, borrokakoak, indarrezkoak, ur jokoak, animaliekin egindakoak, lan trebetasunen jokoak eta besteak.</li> </ul>
ETNIKER TALDEA (1993)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Euskal Herriko haur-jolasak: seinentzako jolas eta abestiak, natura jolastoki, lasterketa jolasak, kurika jolasak, jauzikoak, jaurtiketakoak, trebetasunezkoak, esku eta atzamar jokoak, erritmo jolasak, imitazio, antzezpene eta mimika jolasak.</li> <li>– Unibertsaltasuna, harremanen hierarkizazioa, transmisioa, sexuen arteko bereizkeriak, urtaroen arabera banaketa, joko tradizionalen krisialdia.</li> </ul>
TRIGO (1994)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Gorputz Hezkuntzako curriculumean eta etapa guztietan, joko tradizionalaren presentzia.</li> <li>– Herri-kulturarekin lotura du, eta beraz, arlo guztietan lan daiteke.</li> </ul>
JAVIER eta ALBERTO OLIVERA (1995)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Eredu etnomotorea: herri jokoak, herri-kirolak eta antzinako jai erritondunak eraberritu egin dira.</li> </ul>
VICENTE eta BROZAS (1997)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kirola: egungo kultura fisikoan nagusi (hiri burgesia, gaztea eta gizonetzkoa).</li> <li>– Herriko kultura fisikoaren galera: herrietako emakume eta agureak.</li> <li>– Joko tradizionala gordez gero, kirol bihurtua eta berezko izatearen osotasuna galduz.</li> </ul>
LAVEGA eta OLASO (1999)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Herri eta tradiziozko jokoak hezkuntzan eta aisialdian aplikatuak.</li> <li>– Hiru fase: berreskuratzea, praktikatzea eta etengabeko hobekuntza.</li> </ul>
BESTE BATZUK: LARRAZ, PALACIOS, AMADOR	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Beste Autonomia Erkidegoen joko eta kirol tradizionalen azterketak.</li> </ul>

*Iturria:* LÓPEZ DE SOSOAGA, A.: Gasteiz 200

### 1.11. GORPUTZ-ADIERAZPENAREN ETA JOLASAREN ARTEKO ERLAZIOA

EGILEA	GORPUTZ-ADIERAZPENERAKO JOKOAK
PATRICIA STOKOE (1967, 1980)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Gorputz jokoa:</li> <li>– Joko zuzendua, bat-bateko jolasa.</li> <li>– Giza jokoak: objektuekin ala objekturik gabeko musika jolasak eta erritmo jolasak.</li> </ul>
M <sup>a</sup> CRISTINA BOZZINI eta TEÓFILO MARRAZZO (1969)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Jolas erritmikoak.</li> </ul>
YVONNE BERGE (1979)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Jolas erritmikoak.Umeen erlaxazioa, jolastzat.</li> <li>– Jolas erritmikoak.Imitazio jolasak.</li> <li>– Jolas erritmikoak.Grabitate jolasak.</li> <li>– Jolas erritmikoak.Erritmo jolasak.</li> <li>– Jolas erritmikoak.Arnasketa lantzeko jolasak.</li> </ul>
JACQUES SALZER (1981)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Jolas erritmikoak.Gorputz-adierazpena, dibertitzeko.</li> </ul>
TOMÁS MOTOS (1983, 1985)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Jolas erritmikoak.Gorputz-adierazpenerako jolasen proposamena: <ul style="list-style-type: none"> <li>• adierazpen askea:...,</li> <li>• espresio-jolasak,</li> <li>• antzezen-jolasak.</li> </ul> </li> </ul>
PALOMA SANTIAGO (1985)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Jolas sinbolikoa.</li> </ul>
HENRI BOSSU y CLAUDE CHALAGUIER (1986)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Jolas sinbolikoa: kanpoko mundua arakatu eta menperatzen du modu dinamiko batez. Era berean, barneko mundua islatzen du.</li> </ul>
MARTA SCHINCA (1988)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Gorputzaz, espazioaz eta denboraz jabetzeko tresna da jolasa.</li> </ul>
MERCÉ MATEU, CONXITA DURÁN eta MARGARIDA TROGUET (1992)	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Jolas sinbolikoa eta jolas ikuskizuna.</li> </ul>

*Iturria:* LÓPEZ DE SOSOAGA, A.: Gasteiz 2001.

### 1.12. LANKIDETZA-JOLASAK

Zenbait adituren orientabideak ikusiko ditugu jarraian, lankidetzajolasen inguruan :

—*Orlick (1978)*

- Arautegiaren malgutasuna.
- Materialik gabeko jolasak edo izatekotan, birziklatuak.
- Edonor jolas daiteke.
- Edonon.
- Denbora mugarik gabe.
- Lau ardatz: lankidetzak, jokalariek guztien onarpena, parte-hartzea eta dibertimendua.

—*Guitart (1990-1999)*

- 10-11 urte arte, haur jolasetan saihestu behar da:
  - Norgehiagokak jokoaren xede bakarria izatea.

- Garailea lar goraiatzea.
- Jokotik kaleratzea.
- Edozein diskriminazio jasatea.
- Orientabideak:
  - Jolasa borondatez egin behar da.
  - Ez da etekinik edo emaitzarik bilatu behar.
  - Umeen gaitasun fisiko, intelektual zein sozialen bidez baloratzen dituzten jolasak sustatu behar dira.
  - Umeen osotasun fisiko, psikiko nahiz afektiboa bermatu beharko da.
  - Jolasa inguruari egokitu behar zaio.
  - Jolasa taldearen ezaugarriei egokitu behar zaie.

—Ruiz eta Omeñaca (1999)

LANKIDETZA-JOLASAK		
– Zer adierazten du? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bitartekoen gozamina.</li> </ul>	– Zer proposatzen du? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Talde jarduera (lankide-tza eta lan koordinazioa).</li> </ul>	– Zer aholkatzen da? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Norgehiagokarik ez.</li> <li>• Bazterketarik ez.</li> <li>• Diskriminaziorik ez.</li> <li>• Eliminaziorik ez.</li> </ul>
– Zertarako? <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jolasak berak planteatzen duen arazoari irtenbideak bilatzeko.</li> </ul>		

**Iturria:** LÓPEZ DE SOSOAGA, A.: Gasteiz 2001.

*Jolas aztertzailea*  
*(6-8 urte)*

**2**

# AURKIBIDEA

2. JOLAS AZTERTZAILEA (6-8 urte) .....	33
2.1. 6-8 urte arteko umearen garapenaren alderdiak .....	35
2.1.1. Sarrera .....	35
2.1.2. Garapen motorea .....	35
2.1.3. Garapen kognoszitiboa .....	35
2.1.4. Garapen afektibo eta soziala .....	36
2.2. Jolasen ezaugarriak, helburuak eta metodologia-aldaerak .....	36
2.3. Irizpide didaktiko eta pedagogikoak .....	38
2.4. Jolasen zenbait adibide .....	39
2.4.1. Zenbakiak .....	40
2.4.2. Hirukotea .....	41
2.4.3. Txinatar Harresia .....	42
2.4.4. Ukitzea .....	43
2.4.5. Uztai galduaren bila .....	44
2.4.6. Trena .....	45
2.4.7. Artaburuak .....	46
2.4.8. Altueretan .....	47
2.4.9. Krokodiloz beteriko igeritokia .....	48
2.4.10. Irudiak .....	49
2.4.11. Zuriak eta gorriak .....	50
2.4.12. Errelebu-lasterketa .....	51
2.4.13. Baloia askatu! .....	52
2.4.14. Pita .....	53
2.4.15. Soka .....	54

## 2.1. 6-8 URTE ARTEKO UMEAREN GARAPENENAREN ALDERDIAK

### 2.1.1. Sarrera

Seitik hamabi urte arte, umeak aldaketa ebolutibo batzuk izaten ditu. Aldaketa horiek gaztaroaren atarian jartzen dute umea. Beraz, heldutasunean beharko lukeen nortasuna osatzen joateko garrantzitsutzat jotzen den aro baten aurrean gaude.

Umeen izaera motore, kognoszitibo, afektibo eta soziala ezagutu behar da jolas saioak behar legez antolatzeko. Heziketa horretan ez ditugu helduen praktika ereduak hartuko eta beste barik umeen mundura ekarriko, horrela, umeen berezko garapenean sor litezkeen ondorio negatiiboak saihestu beharko dira.

Bide horretatik joanda, garapen ebolutiboa izango da oinarrizko irizpideetako bat helburuak garrantziaren arabera sailkatzerakoan eta talde bakoitzari dagozkion jolasak erabakitzerakoan.

Hala eta guztiz ere, 6 urtetik 12 urtera beste aro batzuk ezagutzen ditu ikasleak. Horietan ez da umea, baina ezta erabateko nerabea ere. Hori horrela, ezin da haurtzaro osoa homogeneousat hartu, horregatik hiru arotan banatuko da.

Oro har hartuta, aro bakoitzeko ezaugarri orokorrak ikus daitezke neskengan batez ere.

### 2.1.2. Garapen motorea

- Umearengan ematen diren *morfologi aldaketek* ahalmen handiagoa ematen diote mugimendurako.
- Energia anaerobiko gutxirekin hornituta dagoela eta, berehala agertzen da *nekea* jardueira fisiko bizian.
- Oreka* eta *koordinazioa* helduz doaz; horrela, oinarrizko abileziak apurka-apurka hobetuz joango dira.
- Gorputz eskema* antolatzeak mugimendu mota gehiago egiteko eta bere gorputza “irudikatze” bidea emango dio.
- Albokotasunari* dagokionez, ezker eta eskuinari buruzko nozioak agertuko dira eta albo bat nagusituko zaio besteari.
- Desplazamenduak* norabide guztietarantz egin ahal izango ditu, erritmo eta abiadura desberdinen bidez; baina beti ibilbide xumeak eginez, umearen denboraren eta espazioaren egituren antolakuntza oso ahula baita.
- Jauziak* gero eta eragingarriagoak izango dira eta lehenagoko lasterketa batean horiek koordinatzeko gauza izango da.
- Umea baloia *jasotzearren* aurrea hartzeko gai izango da. Hobetuko ditu, bestalde, *jaurtiketen* abiadura eta potentzia; nahiz eta, batzuetan, zehaztapenaren kalterako izan.

### 2.1.3. Garapen kognoszitiboa

- 6-8 urteko umea *operazio aurreko aldian* dago: prozesu kognoszitibioak lehenengo aldiz agertuko dira. Umeak pentsamendu intuitiboa dauka. Hortaz, buru ariketak oso mugatuak izaten dira.



- Sinboloek osaturiko mundu batean bizi da eta horrek segurtasuna ematen dio. Ez du errealitatea irudimenetik bereizten. *Joko sinbolikoaren garaia* da.
- Umeak *pentsamendu egozentrikoa* dauka oraindik. Ez da besteen ikuspuntuak aintzakotzat hartzeko gai. Subjektiboa da eta ez du bere burua kritikatzeko gaitasunik.
- Aro horretan *interesak oso zehatzak* dira, arreta zirriborrotsua eta eroapena oso eskasa.
- Bere *oharmena orokorra* da eta egoeraren ezaugarri deigarrietan biltzen du arreta. Ez du gaitasun analitikorik.
- Adin horretan *ez dauka ezelako sormenik*, ez baitauka behar besteko esperientziarik, ezta gogoeta egiteko gaitasunik ere.

#### 2.1.4. Garapen afektibo eta soziala

- Aroaren hasieran umeak asozialak dira eta, euren *egozentrismoa* dela eta, elkarlanean aritzeko zailtasunak daukate.
- Euren *balio-sistema* irakasle eta gurasoengan oinarritzen da. Horiek esaten dutena ezin da zalantzan ipini. Animatzailea eta gurasoak miresten dituzte eta horiengan aurkitzen dute euren eredia.
- Segurtasun handia behar* dute. Aginduak jasotzea gustatzen zaie eta baita erabakiak hartzen laguntzea ere.
- Eskolak *autonomia* handiagoa eskatzen die umei. Familiak ematen dien aterpetik at, berdin arteko harreman horizontalak sortzen dira.
- Jolasen arauak onartzeko eta ezagutzeko arazoak daukate, nahiz eta aroaren amaieran arauetikoa begirunea oso handia izan. Izan ere, jolasteko adiskide talde txikiak osatzen hasten dira: *elkarlana*.

## 2.2. JOLASEN EZAUGARRIAK, HELBURUAK ETA METODOLOGÍA-ALDAERAK

Adin hauetarako jolasak oso sinpleak dira, adibidez: haur bat, une batez, taldetik aldentzeko da eta gainontzekoek harrapatzen saiatuko dira. Jolas hauen artean, harrapaketa jolasak edo, maila zailago batean, asmakizun jolasak daude. Beraz, jolas mota hauek egingo dira, batez ere: jolas librea eta arauzko jolasa, jolas espresiboa eta jolas motorea. 6-8 urte arteko jolas motore horien ezaugarri nagusiak hauek dira:

*Oinarritzko ikastaldi pertzeptibo motorean daude* eta alderdi psikomotore eta funtzionalak banaka landuko dira. Lehen fase honetan, talde jokoan eskakizunei erantzuteko behar izango duen aberastasun motorea ahalbidetu behar zaio umei. Erabil daitezkeen ikasteko egoerak, orokorrak eta desberdinak izan beharko dira eta hiru unitateetan bil daitezke. Delako unitateok elkarren artean erlazionatzen dira praktikan.

- Nor bere gorputzaz ohartzea (gorputz-eskema)*  
Jolasak mugikari batekin edo materialik gabe izan daitezke. Baloiak erabiltzen badira, kontrolatzea, ondo erabiltzea eta baita norberaren gorputzarekin erlazionatzea ere izango dira funtsezko ekintzak. Hortaz, gorputza eta mugikaria erlazioan ipintzen diren egoeretan motrizitatearen garapena landu behar da: gorputza era desberdinak ipintzea —geldi dagoela edo mugitzen dabilela—, gorputzaren atal guztiak erabiltzea —albo nagusia eta ez nagusia— eta mugikariaren ezaugarriak eta hori kontrolatzeko erak aldatzea...
- Inguruaz ohartzea (espazioa eta denbora)*  
Inguruaz ohartzen diren neurrian, espazio nozioak (orientazioa, norabidea, distantzia,

etab.) eta denbora nozioak (iraupena, erritmoa, intentsitatea, etab.), bizipen motorearen bidez ezagutzeko parada ematen duten egoerak proposatuko dira. Baita erantzun motoreak lortzeko nozio horiek erabil daitezkeen moduak ezagutzeko parada ematen dutenak ere.

—*Oinarrizko abileziak (koordinazioa eta bizkortasuna)*

Oinarrizko abileziak bereganatzen dituzten neurrian, eta betiere alderdi pertzeptiboekin erlazioatuak, espazioan gorputzaren lokomozioa edota kontrola eskatzen duten eginkizunak planteatuko dira: desplazamenduak, jauziak eta birak; eta baita mugikariak erabiltzeko eskatzen dutenak ere: erabilerak, punpak, jaurtiketak eta jazoerak.

6-8 urteetan *arauzko jolasak* oso garrantzitsuak dira. Umea zenbat eta txikiago izan, arauak gero eta mugikorragoak izango dira. Jolasetan parte hartu ahal izateko eta arauak errespetatzeko, taldearen nahia onartzeko gai izan behar du umeak. Arauak oso sinpleak dira eta gehienak hurrengo eremuetan ematen dira:

—Jolasteko lekua eta erabiltzeko materiala.

—Taldearen osaketa: jokalaria zenbakia, nor den adiskidea eta nor aurkakoa.

—Jolasaren oinarriak: nor harrapatu behar den, nori irabazi,...

—Debekuak edo faltak.

Umeen pertzeptzioa errazteko asmoz *jolasteko lekuak* ez ohi du mugarik. Hala ere, beraiek mugatzen dute espazioa haien ekintzekin.

Bestalde, adiskideen arteko *komunikazio motorea* da helburua, edo behintzat, adiskidea eta aurkakoa nortzuk diren desberdintzea, baita rol hauek aldatzeko kapaza izatea ere. Baina oraingoz oso zaila da elkarlana eta aurkakotasuna lantzea.

*Jokaerei dagokiena*, hauexek dira landu behar direnak:

—Parte-hartzea proposatutako jolasetan, betiere ondo pasatzeko bidea bilatzen.

—Jolasean beste guztiak onartzea.

—Jolasetan dagokion eginkizuna onartzea (adibidez “harrapatzailea” izatea).

—Jolas-egoerak dibertitzeko bidetzat hartzea.

Puntu horretara heldurik, *metodologi-aldaerez mintzatuko gara*, hau da, animatzaileak ikasteko giroa eraldatzeko dauzkan aldaerez. Horiek orain arte azaldu ditugun ikasteko egoeretan erabil daitezke abileziak garatzeko.

Edozein eginkizun motorek dauzkan hiru aldiak (ohartzea, erabakitzea eta burutzea) kontuan harturik eta aldi bakoitzean agertzen diren aukera desberdinak erabiliz, hainbat aldaera planteatu daitezke:

—*Sentimenen diskriminazioak*: ikusmena, entzumena, ukimena, zenestesia; sentibideak inhibititu (ikusmena gehienetan); kontuan hartu beharreko kinadak gero eta gehiago izango dira, berauen iraupena ere gero eta laburragoa izango da, bere intentsitateaz ohartzea gero eta zailagoa, baita agertzeko maiztasuna ere gero eta handiagoa.

—*Espazioaren eta denboraren oharmena*: norberaren, taldekideen, aurkarien eta baloia mugimenduari eta egoerari buruzko aldaerak dira. Abiaduretara ere moldatuko dira (burutzeko erritmoak kinaden arabera aldatu).

—*Erabaki*: hartu beharreko erabakiak gero eta gehiago izango dira, baita erabaki bakoitzaren ondorioz sor daitezkeen erantzun alternatiboak ere. Bestalde, euren arteko denbora

- ere gero eta laburragoa izango da, batez ere erabakia hartzeko behar duen denbora eskasa denean eta erabaki kateatuak direnean.
- *Mugimenduaren egitura*: egitura hierarkikotzat jotzen da. Egitura horren ondorioz, gihar jakin batzuk zehazturiko sekuentzia ordenaren eta emandako intentsitatearen arabera mugitu behar dira. Gihar talde eta, ondorioz, eginkizun motore horretan parte-hartzen duten gorputz atalak zenbat eta gehiago izan, orduan eta konplexuagoa izango da hura burutzea.
  - *Gorputz-jarrera*: zutik, ezarrita, belauniko, etzanda...
  - *Burutze plano*: behe gainean, eskaileretan, aulkian, erripetan, plintoan, edozein gauzaren azpitik, etab.
  - *Bialbokotasuna*: batez ere ezkerreko eta eskuineko oinak eta eskuak.
  - *Eusteko oinarria*: oin baten gainean, oker, lauoinka, esekirik, etab.
  - *Norabide eta zentzuak*: aurrerantz, atzerantz, ezkerretarantz, eskuinetarantz, konbinazioak, etab.
  - *Orientabideak*: baloi, ate, taldekide eta aurkarien arabeko orientazioak antolatzea.
  - *Ibilbideak eta desplazamendu motak*: artezkoak, lerro makurrekoak eginez, sigi-saga, lasterketan, martxan, labainduz, etab.
  - *Oztopoak ipintzen*: inguratzearen, iragatearen, saihestearen, gaintzearen, kontra jotzea, etab.
  - *Baloiaren erabilera*: eskuen edo oinen artera, ia-ia kontrolatzen duenean, heltzen zaion baloia (aurreko eta geroko aldaeren arabera).
  - *Mugikariaren tamaina eta ezaugarriak*: pisutsua/arina, zimurtsua/laua, bustia/lehorra, txikia/handia, elastikoa/gogorra, kolorez desberdina, etab.
  - *Ibilbideak eta jaurtitzeko erak*: tinkatua, parabolikoa, errodatua, indarrarekin edota doitasunarekin, etab.

### 2.3. IRIZPIDE DIDAKTIKO ETA PEDAGOGIKOAK

- *Jolasteko egoerak era globalean aurkeztu* beharko dira: umeak mugitzeko ahalmenak ezagutu behar ditu eta mugimenduarekiko oiharmena erabiltzen lagundu behar zaio.
- *Irakasbiderik egokiena bilatzea izango da*. Bilatze horretan, hala ere, gertakizunak zaindu behar dira, arreta hautatzailea eta erantzun egokiak bultzatzeko. Horrela, umearen ikasketa banakakoa izango da, bere bizipenen ondorioa eta ez animatzailearen ahozko argibideen emaitza.
- Oharmenarekin loturik dauden *oinarrizko abilezia eta trebetasunak garatzeko unerik egokiena* da. Umeen eguneroko bizimoduarekin zerikusia daukaten eginkizunak proposatuko dira.
- Eginkizuna betetzeko *alderdi kuantitatiboak zaindu* behar dira, eginahal fisiko bizia edota denbora luzean eme-eme egoteko eskatzen duten jarduerak jarraian ez egiteko bideak ipiniz.
- Hasierako *azalpenak eta jolasaren garapena laburrak* izan behar dira adin horretako umeari arreta eustea asko kostatzen zaiolako. Hasieran irudimena eta jakin-mina sustatuko duten antzeko egoerak erabiliko dira. Umeei ezin zaie eskatu kontzeptuan oinarrituta ulertzea, ezta ezin bete dezakeen gogoeta egitea ere.
- Adin horretako umei jolas ekintzaren protagonista izatea gustatzen zaienez, jolas *partaide guztiak rol guztietatik pasatzen saiatuko gara*.
- Garrantzi handia eman behar zaio esaten edo egiten den guztiari, umeek ikusten edo entzuten dituzten gauza berak esateko edo errepikatzeko joera daukate eta. *Jolas asmatzailea bultzatu behar da*, eta ez hainbeste imitazio jolasa.

- Umearen arreta eta praktikarako grina piztuko duten *material deigarri eta desberdinak erabili behar dira*.
- Praktika *jolas sinbolikoan oinarritu behar da*: abenturak antzeztu, pertsonaiak imitatu, etab. Horrela, proposatu diren egoerak berez sortuko dira eta inguru sustatzaile batean egingo dira.
- Umeak aro horretan dauzkan egozentrismoa eta ezagumenak mugatuak direla-eta *jolasak banakakoak, xumeak eta —erabakiak hartzeko bideari dagokionez— zorrotzak izan beharko dira*.
- Aro horretan *lehiarako eta jolaserako proposatzen diren osagaiak*, lehenik eta behin, eginkizuna desafio legez agerraraztea dakar eta, bigarrenez, besteen aldean ere hobetzea.
- Albokotasuna lantzeko egoerei gagozkiela*, animatzaileak bi alboekin egin beharreko ekintzak eta jolasak proposatuko ditu, baita, batera, umeek berek euren albokotasun nagusia esperimentatu eta baieztatzeko erraztasunak eman ere.

## 2.4. JOLASEN ZENBAIT ADIBIDE

Jolasen zenbait adibide ikusiko dugu, fitxa moduan adierazita:

- 2.4.1. Zenbakiak.
- 2.4.2. Hirukotea.
- 2.4.3. Txinatar Harresia.
- 2.4.4. Ukitzea .
- 2.4.5. Uztai galduaren bila.
- 2.4.6. Trena.
- 2.4.7. Artaburuak.
- 2.4.8. Altueretan.
- 2.4.9. Krokodiloz beteriko igeritokia.
- 2.4.10. Irudiak.
- 2.4.11. Zuriak eta gorriak.
- 2.4.12. Errelebu-lasterketa.
- 2.4.13. Baloia askatu!
- 2.4.14. Pita.
- 2.4.15. Soka.

### 2.4.1. Zenbakiak

IZENA: *Zenbakiak.*

GAI MULTZOA: Jolas aztertzailea.

JOLAS MOTA: mugimenduzkoa.

MARRAZKIA:

TOKIA: zelai txiki bat.

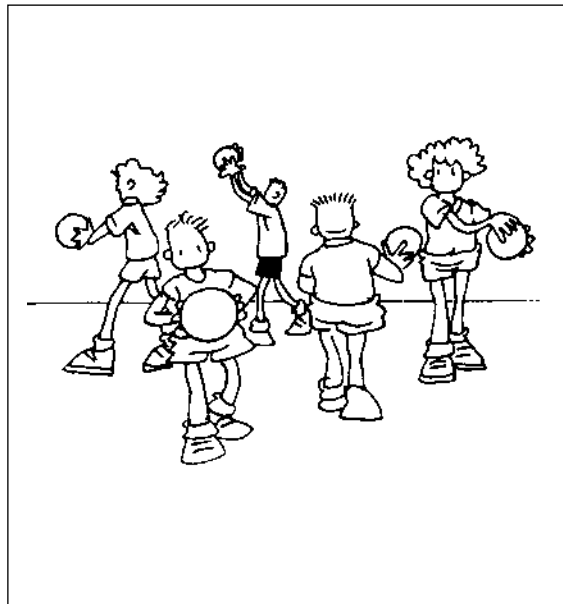
ADINA: 6-8 urte.

PARTAIDE-KOP.: 20.

MATERIALA: balioiak.

HELBURUAK:

- Komunikazio motorea landu.
- Abiadura eta desplazamenduetara moldatu.



DESKRIBAPENA:

- Jokalari guztiak gimnasio osoan zehar sakabanaturik kokatuko dira, nahi duten eran eta norabidean mugituz. Irakasleak zenbaki bat esango du eta jokalariai aipatutako zenbakiaren arabera taldeka kokatuko dira. Talde batean sartzen ez den jokalariai galduko du eta horren ordainetan, zerbait egin beharko du (abdominal bat, edo...).

ARAUAK:

- Talde bera ezin izango dute osatu jokalariai berdinek. Taldeak mistoak izan beharko dira.

ALDAERAK:

- Partaide guztiak baloi banarekin arituko dira.
- Zenbaki bat esan beharrean, hizki bat esan daiteke, eta ikasleek aipatutako hizkia marraztu beharko dute behe gainean.

### 2.4.2. Hirukotea

IZENA: *Hirukotea.*

GAI MULTZOA: Jolas aztertzailea.

JOLAS MOTA: mugimenuzkoa.

MARRAZKIA:

TOKIA: zelai handi bat.

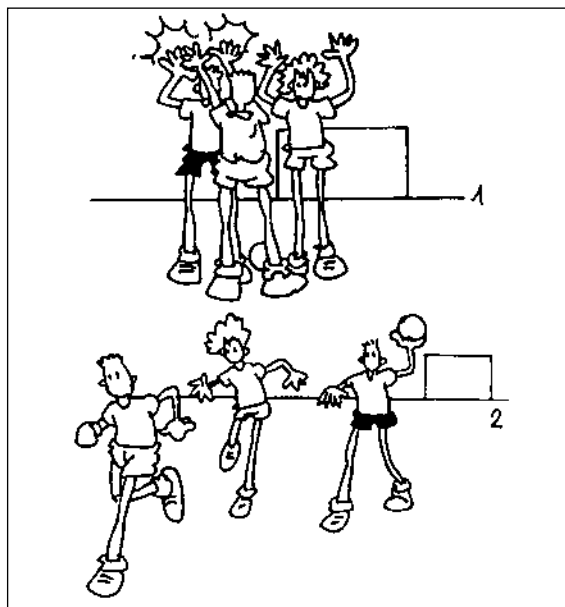
ADINA: 6-8 urte.

PARTAIDE-KOP.: 20.

MATERIALA: bi kono.

HELBURUAK:

- Distantziaz ohartu.
- Abiadurak ezagutu eta mugimendueta-  
ra moldatu.



DESKRIBAPENA:

- 40x20 metroko zelai baten erdian, bi konoen bitartez, 7 metroko eremua finkatuko da (marrazkian agertzen den bezala).
- Jokalariak hiruak jarriko dira eta hirukote guztiek aldi berean eta espazio berean jokatuko dute, baina modu independente batean.
- Hiru jokalaririk horietatik bat harrapatzailea izango da eta beste biak iheslariak. Iheslarien helburua, horietako batek erdiko marra gainditu ostean, elkartzea da. Lortzen badute tanto bana izango dute, bestela harrapatzaileak tantoa irabaziko du. Harrapatutako jokalaria harrapatzaile bihurtuko da.

ARAUAK:

- Nahi dutenean irten daitezke.
- Elkartu baino lehenago konoek markatutako eremutik jokalariren batek igaro behar du derrigorrez.

ALDAERAK:

*Oharra:* Hirukoteak egitean, maila bereko jokalariek elkarrekin jartzea oso inportantea da. Hirunaka jokatu arren, jokalariek kontuan hartu beharko dute baterako espazioan batera arituko direla, sor daitezkeen arazoekin. Aldi berean, beste taldeko jokalariek erabil daitezke, pantaila moduan, alde egiteko.

### 2.4.3. Txinatar Harresia

**IZENA:** *Txinatar Harresia.*

**GAI MULTZOA:** Jolas aztertzailea.

**JOLAS MOTA:** mugimenduzkoa

**MARRAZKIA:**

**TOKIA:** zelai handi bat.

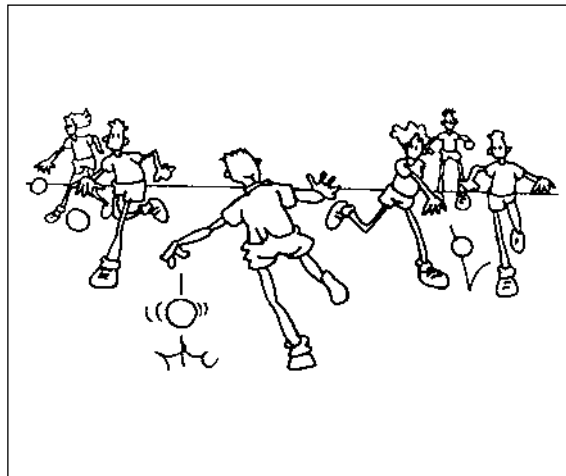
**ADINA:** 6-8 urte.

**PARTAIDE-KOP.:** 20.

**MATERIALA:** konoak eta hiru peto.

**HELBURUAK:**

—Desplazamenduak koordinatzea.



**DESKRIBAPENA:**

- 40x20 metroko zelai batean, konoen bitartez, zabalera berdineko hiru eremu finkatuko dira (marrazkian agertzen den legez).
- Eremu bakoitzean harrapatzaile bat egongo da eta gainera bakarrik dagokion eremua defendituko du, bere eremutik irten gabe.
- Taldekoko beste jokalaria iheslariak izango dira. Iheslariak zelaiaren alde batean kokatuko dira eta seinalea esatean beste aldera pasatzen saiatuko dira. Beste aldera pasatzeko eremu guztiak erabil ditzakete, batetik bestera igaroz harrapatzaileak saihesteko. Azkeneko iheslariak, beste aldera ailegatzean, posible izango du berriro beste aldera itzultzea.
- Harrapatuek zelaiaren erdian harresi bat eratuko dute, iheslarien oztopo izan daitezten. Harresiko jokalaria ezin izango dira mugitu, baina iheslari bat ukitzen badute harrapatua izango da.
- Gelditzen den azkeneko jokalaria irabaziko du. Hurrengoan harrapatutako lehenengo hiru jokalaria harrapatzaile bihurtuko dira.

**ARAUAK:**

- Harrapatuak izan diren jokalariekin harresi bat osatuko da, harrapatzaileek nahi duten tokietan jokalaria jarritz.
- Katea osatzen duten jokalaria ezin izango dira mugitu.
- Iheslari batek katea ukitzen badu harrapatuta izango da.
- Harrapatzailea ezin izango da bere eremutik atera; iheslariak, ordea, hiru eremuetan zehar ibil daitezke.

**ALDAERAK:**

—Partaide bakoitzak baloi batekin.

### 2.4.4. Ukiketa

IZENA: *Ukiketa*.

GAI MULTZOA: Jolas aztertzailea.

JOLAS MOTA: mugimenduzkoa

MARRAZKIA:

TOKIA: zelai handi bat.

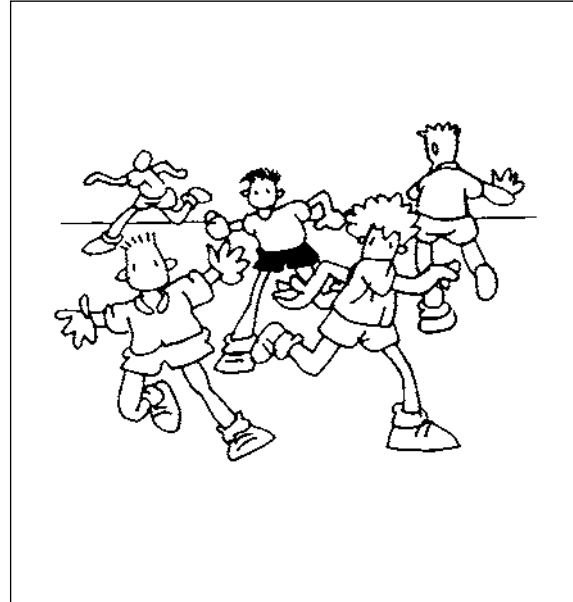
ADINA: 6-8 urte.

PARTAIDE-KOP.: 20.

MATERIALA:

HELBURUAK:

- Gorputzaren atalak ezagutu.
- Oreka dinamikoari eutsi.



DESKRIBAPENA:

- Guztiek egingo dute korrika mugaturiko eremu batetik:
  - Lagunak ukitzen ahalegintzen jardungo dute; baita haiek ukituak ez izateko eginahalak egingo ere.
  - Ea norbaitek ukitzen duen inoren bizkarra eta ez dien besteei berea ukitzen uzten.
  - Eta hanka? Eta besoa?...

ARAUAK:

ALDAERAK:

- Jolasa: ume batek, eskua ukitu duten lekuan daroala, besteak ukitzera joan beharko du.



### 2.4.5. Uztai galduaren bila

IZENA: *Uztai galduaren bila.*

GAI MULTZOA: jolas aztertzailea.

JOLAS MOTA: mugimenduzkoa

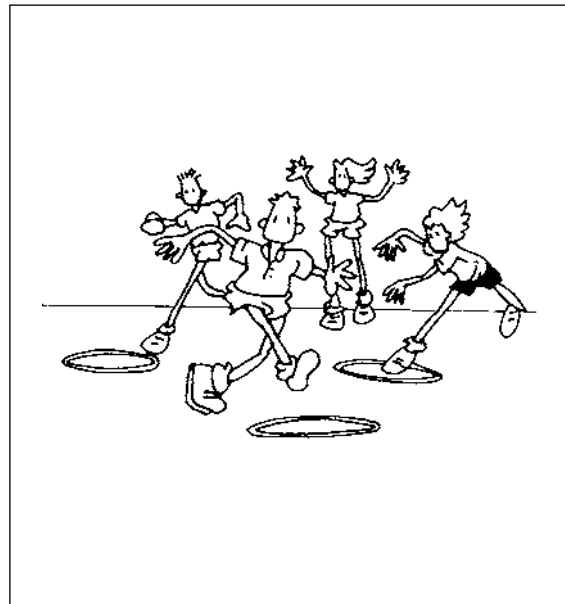
MARRAZKIA:

TOKIA: zelai txiki bat.

ADINA: 6-8 urte.

PARTAIDE-KOP.: 15.

MATERIALA: uztailak eta baloiak.



HELBURUAK:

- Mugimenduak erritmoetara egokitu.
- Distantzien ohartu.

DESKRIBAPENA:

- Behe gainean uztai batzuk barreiatu (umeak baino bat gutxiago).
  - Umeak korrika hasiko dira uztaiez kanpoaldetik. Gero, agindua entzunda, bakoitza uztai baten barruan sartuko da. Kanpoan geldituko dena galtzaile.

ARAUAK:

ALDAERAK:

- Gauza bera egingo dugu, baina baloia punpatuz.
- Orain bakoitzak uztai eta baloi bana hartuta jolastuko gara. Zer egin dezakegu?
- Baloia punpatu eta uztaia eskuinaldean, ezkerraldean, aurrean, atzean,... utziko dugu.
- Orain gu kanpoan eta baloia uztaiaren barruan.
- Orain gu barruan eta baloia kanpoan.
- Ea, bada, beste eskuarekin saiatu!

### 2.4.6. Trena

IZENA: *Trena.*

GAI MULTZOA: Jolas aztertzailea.

JOLAS MOTA: mugimenduzkoa.

MARRAZKIA:

TOKIA: gimnasioa edo zelai txiki bat.

ADINA: 6-8 urte.

PARTAIDE-KOP.: 20

MATERIALA: baloi bat.

HELBURUAK:

—Norabide buruzko kontzeptuak ikasi: aurrera-atzera, eskerretara-eskuinetara, gora-behera.



DESKRIBAPENA:

- Bosnaka. Talde bakoitzak trena osatuko du eta gimnasilekuan zehar joango da animatzailerak emandako aginduei jarraiki. Makinariak baloia daroa.
- Trenak elkarren aurka jo gabe dabilta, makinariak gidaturik.
  - Agindua emanda, azken bagoia askatu, aurreko aldera joan eta lehenengo lekuan jarriko da. Han baloia hartuko du.
  - Eskuinetara biratuko gara. Orain ezkerretara, ...
  - Arinago joan gaitezke?
  - Eta atzerantz?
  - Trena zubi baten (aulkia) gainetik igaroko da; orain tunel baten (zaldia, hesiak, altxaturiko aulkiak, ..) azpitik.
  - Makinaria zoratu da eta agindutakoaren aurkakoa egiten du.
  - Irauli egin da trena.

ARAUAK:

ALDAERAK:

### 2.4.7. Artaburuak

IZENA: *Artaburuak*.

GAI MULTZOA: Jolas aztertzailea.

JOLAS MOTA: mugimenduzkoa.

MARRAZKIA:

TOKIA: gimnasioa.

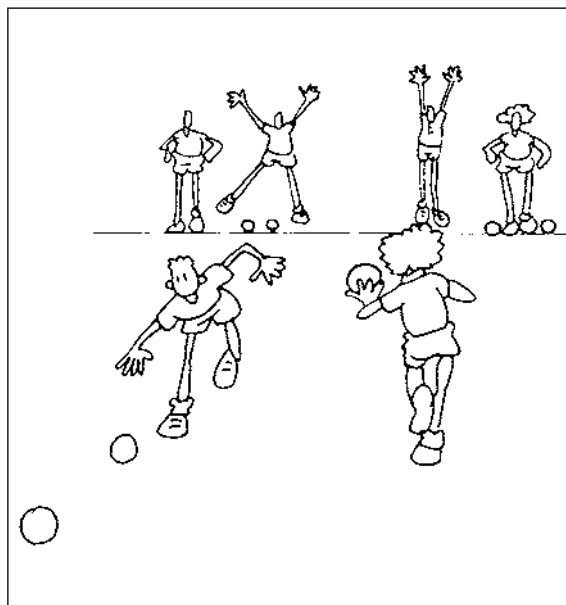
ADINA: 6-8 urte.

PARTAIDE-KOP.: 18.

MATERIALA: baloiak.

HELBURUAK:

- Balioa kontrolatu, baita ponpatuz ere.
- Irabazi eta galtzen ikasi.



DESKRIBAPENA:

- Seiko taldeak osatu. Lehenengoak banan-banan hartuko ditu ilaran ipinitako 4 baloiak eta, gero, uztai baten barruan utziko ditu. Bigarrenak, berriz, eroango ditu; hirugarrenak berriro ere ekarriko ditu eta horrela azkenak egin arte. Arinen egingo duen taldea txapel-dun.

ARAUAK:

ALDAERAK:

- Balioa punkatuz.

### 2.4.8. Altueretan

IZENA: *Altueretan.*

GAI MULTZOA: Jolas aztertzailea.

JOLAS MOTA: mugimenduzkoa.

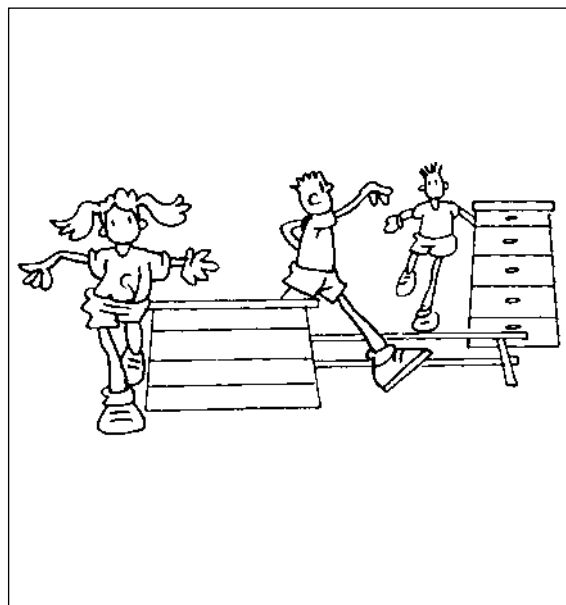
MARRAZKIA:

TOKIA: gimnasioa.

ADINA: 6-8 urte.

PARTAIDE-KOP.: 15.

MATERIALA: aulkiak, uztaiak, plintoak...



HELBURUAK:

—Desplazamenduak jauziekin eta birekin koordinatu.

DESKRIBAPENA:

- Tresna batzuk zabalduko ditugu jokalekuan zehar: aulkiak, uztaiak, plintoak, ....
- Korrika egingo dugu ipinitako tresnak saihestuz.
  - Lagunekin gurutzatuko gara, elkar ukitu barik.
  - Ba ote dago beste modurik lekualdatzeko? Zein?
  - Zelan mugituko litzateke txakurra? Eta tximinoa? Eta sugea? Eta karramarroa? Eta txoria? Eta hartza? Eta pantera? Eta kangurua?...
  - Orain animaliena egingo dugu eta tresnen gainetik mugituko gara.
  - Orain behetik mugituko gara. Ea nor igotzen den armen altuera batera.

ARAUAK:

ALDAERAK:

—Altueretan jolastuko gara? Gelditzen denak, baloia daroala, lagun bat ukitzen saiatu behar du. Jazarriak tresna baten gainean jar daitezke eta hortxe ezin jazarleak ukitu.

### 2.4.9. Krokodiloz beteriko igeritokia

IZENA: *Krokodiloz beteriko igeritokia.*

GAI MULTZOA: Jolas aztertzailea.

JOLAS MOTA: mugimenduzkoa.

MARRAZKIA:

TOKIA: kirol zelaia.

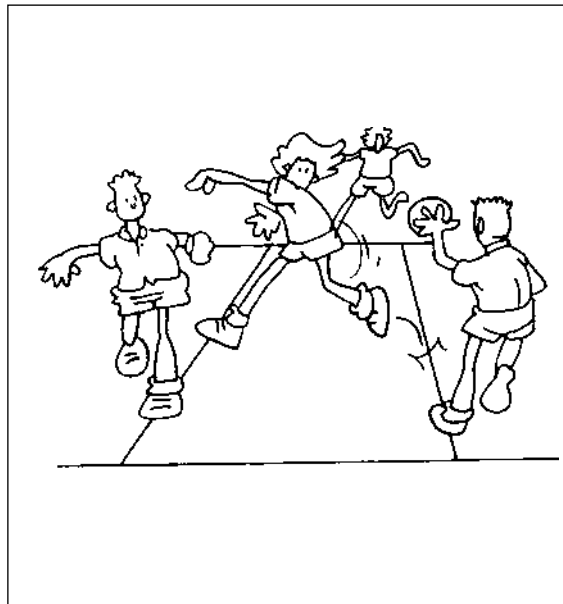
ADINA: 6-8 urte.

PARTAIDE-KOP.: 15.

MATERIALA: baloia.

HELBURUAK:

- Desplazamenduak jauziekin eta birekia koordinatu.
- Roal aldaketa onartu.



DESKRIBAPENA:

- Jazarpen jolasa. Jolaslekua marraz beteko dugu eta bizpahiru ume baloiarekin.
  - Krokodiloz beteriko igerilekuan gaude. Marrak zubiak dira eta horietatik egin behar dugu korrika. Baloidunak krokodiloak dira; zubietara igo eta gu harrapatu nahi gaituzte. Baloiaz jotzen bagaituzte (baloia askatu barik), krokodilo bilakatuko gara.

ARAUAK:

- Zubitik zubira ibil gaitezke, baina behe gaina ukitu barik.

ALDAERAK:

- Orain lauoinka, atzerantz, doke-dokeka...

### 2.4.10. Irudiak

IZENA: *Irudiak.*

GAI MULTZOA: Jolas aztertzailea.

JOLAS MOTA: mugimenduzkoa.

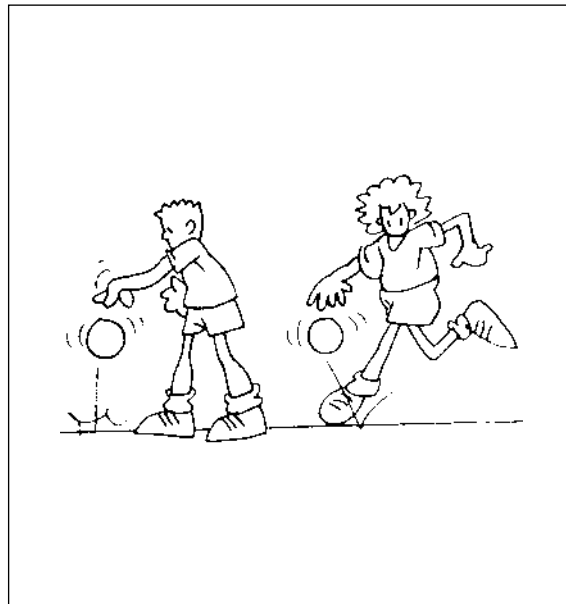
MARRAZKIA:

TOKIA: kirol zelaia.

ADINA: 6-8 urte.

PARTAIDE-KOP.: 15.

MATERIALA: pilotak.



HELBURUAK:

- Ponpatzen ari den balioaren kontrola eduki.
- Koordinazioa hobetu.

DESKRIBAPENA:

- Pilota punpaka daroagula lekuz aldatuko gara.
  - Behe gainean marrazturiko marra batetik ibiliko gara baloia punpatuz.
  - Korrika egin dezakegu?
  - Ea nork egiten duen arinen?
  - Behe gainean irudi batzuk (laukiak, triangeluak, zirkuluak, ...) marraztu eta batetik bestera ibiliko gara pilota punpatuz.
  - Gauza bera pikotxean, jauzika, ...
  - Guztiok batera arituko gara pilota punpatzen. Elkar jo gabe. Lekuak gero eta txikiagoak izango dira.

ARAUAK:

ALDAERAK:

- Jolasa. Baloirik gabeko bi lagun saiatuko dira besteei baloia kentzen. Besteek baloia punpatzen joan beharko dute.

### 2.4.11. Zuriak eta gorriak

IZENA: *Zuriak eta gorriak.*

GAI MULTZOA: jolas aztertzailea.

JOLAS MOTA: mugimenduzkoa.

MARRAZKIA:

TOKIA: kirol zelaia.

ADINA: 6-8 urte.

PARTAIDE-KOP.: 20.

MATERIALA: baloiak.

HELBURUAK:

- Abiaduraz erabaki motoreak hartu.
- Pilotaz doitasunez jaurtitzeko gai izan.



DESKRIBAPENA:

- Bi talde (zuriak eta gorriak) antolatu eta lerro horizontal batean ezarriko gara, elkarri bizkarra emanez eta elkarrengandik pauso batera. Bakoitzak baloi bana edukiko du.
  - Animatezaileak ‘gorri’ esan eta gorriak ihesean doazen zuriak baloiarekin jotzen saiatuko dira. “Zuri” esaten badu, ordea, zuriak ahaleginduko dira gorriak jotzen.
  - Jotzen bazaituzte beste taldera pasako zara.

ARAUAK:

ALDAERAK:

- Gauza bera egin daiteke, baina beste jarrera batetik abiatuz.
- Oraingoan, jotzeko baloia jaurti dezakegu.

### 2.4.12. Errelebu-lasterketa

IZENA: *Errelebu-lasterketa.*

GAI MULTZOA: Jolas aztertzailea.

JOLAS MOTA: mugimenduzkoa.

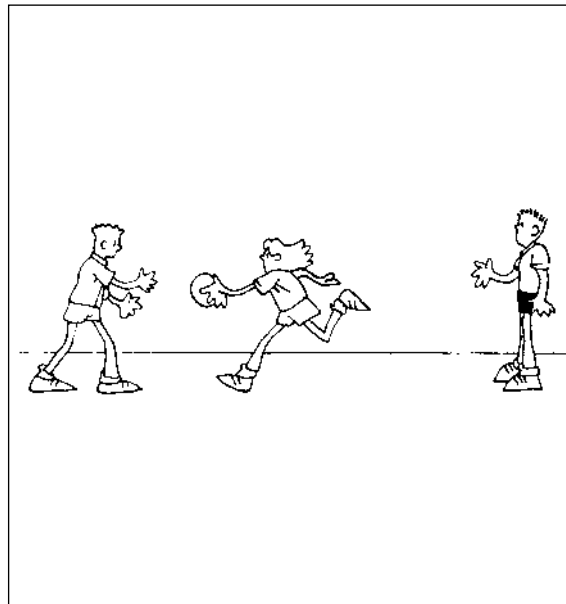
MARRAZKIA:

TOKIA: kirol zelaia.

ADINA: 6-8 urte.

PARTAIDE-KOP.: 20.

MATERIALA: baloiak, aulkiak, hesiak.



HELBURUAK:

- Distantziez ohartu.
- Oinarrizko abileziak ondo erabili.

DESKRIBAPENA:

- Talde bakoitza baloi banarekin. Elkarren aurrean dauden bi ilaratan banaturik.
  - Lehenengoa aterako da, baloia eskuan daroala. Aurreko ilarara heldu eta lagunari emango dio eta horrek gauza bera egingo du.
  - Ea zein taldek egiten duen arinen.

ARAUAK:

ALDAERAK:

- Gauza bera egin daiteke, baina oraingoan baloia gorputzaren inguruan biratuko da. Orain behe gainetik biraka.
- Orain ibilbidea esku batekin punpatuz egingo dugu. Jarraian, beste eskuarekin.
- Sigi-saga ibiliko gara konoen artetik.
- Tartean ipini diren oztopoak (aulkiak, hesiak, ...) gainditzen arituko gara hurrengoan.
- Baloia zain ezarriko gara.



### 2.4.13. Baloia askatu!

IZENA: *Baloia askatu!*

GAI MULTZOA: Jolas aztertzailea.

JOLAS MOTA: aurrekikola

MARRAZKIA:

TOKIA: kirol zelaia.

ADINA: 6-8 urte.

PARTAIDE-KOP.: 20.

MATERIALA: baloiak.

HELBURUAK:

—Jolasetan parte hartu eta ondo pasatze-ko bidetzat jo.



DESKRIBAPENA:

—Bi talde. Bakoitza bere jokalekuan, area barruan dauden baloiak jagoten.

- Korrika joan beharko dugu beste jokalekura, areatik baloi bat hartu aldi bakoitzean eta geurera eroan. Denbora igaro eta bere arean baloi gehien daukan taldea garailea izango da.

ARAUAK:

—Debekaturik dago nor bere arean sartzea.

ALDAERAK:

—Orain baloia erreskatatu eta esku bakarrarekin eroan behar dugu.  
—Gauza bera egin daiteke, baina baloia punpatuz.  
—Kontuz! Gure jokalekutik kanpo gaudela ukitzen bagaituzte, baloia itzuli beharko diegu.

### 2.4.14. Pita

IZENA: *Pita*

GAI MULTZOA: Jolas aztertzailea.

JOLAS MOTA: mugimenduzkoa.

MARRAZKIA:

TOKIA: gimnasioa.

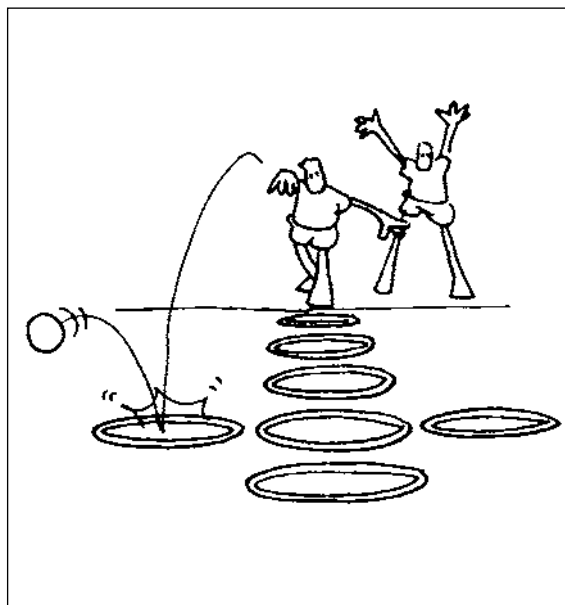
ADINA: 6-8 urte.

PARTAIDE-KOP.: 10.

MATERIALA: baloi eta uztailak.

HELBURUAK:

—Jaurkiketa jolasetan erabili.



DESKRIBAPENA:

- Uztai batzuk ipiniko ditugu behe gainean elkarren segidan. Uztai multzo bakoitzak irudi bat osatuko du. Taldeak irudietan kokatuko dira (talde bat, irudi bat).
- Baloia lehen uztaira botako dugu. Asmatzen badugu, jautzika joango gara uztai. Baloia jaso eta irteerara itzuliko gara. Orduan bigarren uztaiarekin saiatuko gara. Huts egingakoan beste lagun batek ekingo dio.

ARAUAK:

- Uztai bakarra dagoen lekuetan doke-dokeka joango gara. Bi daudenean, ordea, oin bat ipiniko dugu uztai bakoitzean.

ALDAERAK:

### 2.4.15. Soka

IZENA: *Soka.*

GAI MULTZOA: Jolas aztertzailea.

JOLAS MOTA: mugimenduzkoa.

MARRAZKIA:

TOKIA: gimnasioa.



ADINA: 6-8 urte.

PARTAIDE-KOP.: 10.

MATERIALA: soka.

HELBURUAK:

—Jauziak erritmo batera egokitu.

DESKRIBAPENA:

—Soka-saltoan jolastuko gara. Bi umek sokari eragingo diote.

- Ume bakoitzak 3 jauzi egingo du, 2, 1...
- Binaka.
- Bata bestearen atzetik jarri, guztiok batera saltoka ibili arte.
- Orain guztiok dakigun kanta baten erritmoari jarraituko gatzazkio

ARAUAK:

ALDAERAK:

*Jolas soziomotorea*  
*(8-10 urte)*

**3**

# AURKIBIDEA

3. JOLAS SOZIOMOTOREA (8-10 urte) .....	56
3.1. 8-10 urte arteko umearen garapenaren alderdiak .....	57
3.1.1. Garapen motorea .....	57
3.1.2. Garapen kognositiboa .....	57
3.1.3. Garapen afektibo eta soziala .....	57
3.2. Jolasen ezaugarriak, helburuak eta metodologia-aldaerak .....	58
3.3. Irizpide didaktiko eta pedagogikoak .....	60
3.4. Jolasen zenbait adibide .....	61
3.4.1. Perretxikoak .....	62
3.4.2. Lurrikara .....	63
3.4.3. Bikoteak .....	64
3.4.4. Armiarma .....	65
3.4.5. Ehiztaria .....	66
3.4.6. Balo salbatzailea .....	67
3.4.7. Balo-stopa .....	68
3.4.8. Zubia! .....	69
3.4.9. Bost paseak .....	70
3.4.10. Urliaren txanda .....	71
3.4.11. Eskubeisbola .....	72
3.4.12. Buztan-lapurak .....	73
3.4.13. Azeritan .....	74
3.4.14. Buztan-jalea .....	75
3.4.15. Hari-moztailea .....	76
3.4.16. Kontuz olagarroekin! .....	77
3.4.17. “Kolorez, kolorez...” .....	78
3.4.18. Romeo eta Julieta .....	79
3.4.19. Katua eta sagua .....	80
3.4.20. Rugby-eskubaloia .....	81
3.4.21. Marra atzeko baloia .....	82

### 3.1. 8-10 URTE ARTEKO UMEAREN GARAPENAREN ALDERDIAK

#### 3.1.1. Garapen motorea

- *Umea adin horretan gehiago hazten da zabalera luzera baino.* Ondorioz, umea proportzionatuago dago eta oreka eta kemena irabazten ditu.
- *Neurologi heldueraren ondorioz,* koordinazio motorea handitzen da. Gorputzaren mugimenduak erritmikoago, arinago, zehatzago, ekonomikoago, seguruago eta eragingarriagoak dira.
- *Indarra, erresistentzia aerobikoa eta abiadura hobetzen ditu.* Malgutasuna gutxitzen hasten da.
- *Zenbat eta energi kontsumo txikiagoa,* orduan eta bizitasun handiagoa. Bizitasun horri esker lehia eta errendimendua bilatuko ditu.
- *Albokotasuna* aro honetan finkatzen da.
- *Gorputzaren atal desberdinei kontrola eta oharmena hobetzen da.* Ondorioz, ***errazagoa izaten da atalak banatzea edo desberdintzea.***
- *Umea denbora objektibo eta neurgarria ulertzeko eta espazioa egituratzeko gai da.* Hau da, tresna batzuk beste batzuen arabera edota bere buruaren arabera kokatzeko gai da. Horri esker, talde jokoetan parte-hartzeko aukera lortzen du.
- *Abilezia motoreak ikasteko behar dituen jokaera pertzeptibo-kognoszitiboak* hobetzen dira, ondorioz, jolasetako eta kiroletako mugimenduak ere bai.

#### 3.1.2. Garapen kognoszitiboa

- *“Jarduera jakinen” garaia* da. Garai horretan adimen logikoa agertzen da: pentsamendua independenteagoa eta analitikoagoa da. Horri esker, errealitatea era objektibo batean aztertzeko gaitasuna hartuko du. Fantasiak bidea emango die azterketari eta gogoetari.
- *Helburuak mailakatzeko eta sailkatzeko gai da,* helburuak buruz antolatuko ditu. Ikuspegi desberdinak aztertzeko eta ondorioak ateratzeko gauza da.
- *Ikasteko irrika dela-eta arreta* areagotuko da. Gauzen zergatia ezagutu nahi du: kanpoko munduan gertatzen den guztia ezagutu nahi du; ikusi eta ukitu. Den-dena egin nahi du ondo. Hauxe da irakasteko unerik egokiena.
- *Lanak esfortzua dakarrela ulertzen hasiko da,* baita lan egin ostean olgeta datorrela ere.

#### 3.1.3. Garapen afektibo eta soziala

- *Sentiberatasunari gagozkiola, egonkortasun eta oreka handiko aroa* da. Nesken eta mutilen arteko sozializazioak aurrera egiten du nabarmen.
- *Baikor eta alaitsu agertzen da* kanpoko munduaren aurrean. Ondoezak ez du gehiegi markatzen eta berehala desagertzen zaio.
- *Konfiantza handia dauka bere buruarengan* eta gogo handiz hartzen du parte jolasetan: ausart eta saiatsu agertzen da (abenturazalea).
- *Bere irizpide moralak* sortuz doa. Ondorioz, besteekin eta bere buruarekin kritiko izaten hasten da. Auto-ebaluazioa egiten hasteko aukera ematen du egoera horrek.
- *Lehian arrakasta du* helburu, eta arrakastak ematen dion *izen ona* ere.
- *Arauk ulertzeko eta elkarlanean jolasteko gogoak* direla eta, nahiago ditu jolas arautuak eta, batez ere, *talde jolasak.*
- *Helduarekiko harreman ona.* Animatzailea artista orientagarria da harentzat. Animatzailearengandik gauza asko ikas dezakeela uste du.

### 3.2. JOLASEN EZAUGARRIAK, HELBURUAK ETA METODOLOGÍA-ALDAERAK

Aldi honi dagozkion jolasen ezaugarrik berezianak hauexek dira: abiadura eta indar fisikoaren kontrola, trebetasuna, irudimena, oroimena, aditasuna, zentzumenak, koordinaketa dinamikoa, zehaztasuna,... baina batez ere talde lana eta izaera sozialekoak. Beraz, adin honetako jolasak aurrekoari lan soziomotorea gehituko dio.

*Joko soziomotoreen hastapenaz* berba egiten has daitezke aldi horretan, beraren egituraren ezagupena, hau da elkarlana eta aurkakotasunaren estrategien ezagupena, orokorra eta jarraikorra izan beharko da. Ezagupen hori pausoz pauso lortzeko, hiru gai proposatzen dira: lehenengo biak 8-10 urte artean, eta hirugarrena 10-12 urte arte luzatuko da. Gai horiek jarraian azalduko dira eta, jolas arautuen bidez, egoera soziomotoreak planteatuko dituzte.

Egoera horien bidez, behin eta berriz erabakiak hartzeko eskatuko zaie umei. Hala ere, erabaki horiek ezin izango dira hartu umeak behar duen ahalmen motorea eduki ezean. Aldi honetan, ahalmen motorea areagotu eta egokituko da, erabakiak gero eta konplexuagoak eta zehatzagoak izango direlarik, talde jolasa ezagutu ahala.

Lau proposamen azalduko dira nagusiki:

—*Pilota arretagune legez*

- Hasierako egoera. Hasieran, umearen afektibitateak zuzentzen du jolasa. Baloia, edo beste mugikari bat hartzeko eginahalak egiten ditu eta, egozentrismoa dela eta, zail da besteekin elkarlanean jardutea. Ez dio inori baloia eman nahi izaten, eta egiten badu bere lagunari edo ondoen jokatzeko duenari ematen dio, horrek berehala itzul diezaion.
- Helburuak. Baloia guztion artean zaindu eta eraman behar dela ulertarazi behar zaio umeari. Talde defendatzaileak mugikaria ahalik eta arinen hartzeko eginahalak egingo ditu.
- Bitartekoak. Ateak edo mugak kontuan hartu barik, baloiarekin eta baloirik gabeko markaketak eta desmarkaketak egiteko bidea ematen duten egoerak erabiliko dira, baita umeen arteko elkarlana bultzatzen dutenak ere.

—*Aurrera joateko aldia*

- Hasierako egoera. Umeak elkarlanean ibiltzeko beharra ulertu du, baina zail egiten zaio ulertzea aurrera joateko taldeka lan egin behar duela.
- Helburuak. Baloia galdu gabe eta baterako helburu bat harturik, elkarlanean aurrera joateko behar dituen baliabideak eman behar zaizkio umeari. Talde defendatzaileak aurrera egin ez dezaten lan egingo du.
- Bitartekoak. Aurreko aldian erabili diren egoerak berak erabiliz, aurreratzeko eta aurreratze hori oztotatzeko oinarritzko bideak erakutsiko zaizkio.

—*Helbururantz orientatzeko aldia*

- Hasierako egoera. Aurreratzeko nozioa ulerturik, umeak jolas egoeraren arabera orientatzeko zailtasunak izango ditu; baita orientazioa helburuaren arabera aldatzeko ere.
- Helburuak. Egoera bakoitza kontuan harturik, orientaziorik onena erabakitzeko baliabideak emango zaizkio.

- Bitartekoak. Helburu fisiko baterantz orientatzeko egoera konplexuagoak erabiliko dira.

Aldi honetako *arauak* konplexuagoak dira eta jolasaren oinarriak ipintzen dituzte. Zentzu horretan, arau kopuruaren eta zailtasunaren arabera, jolasaren eskakizunak handiagoak edo txikiagoak izango dira. Orokorrean, adin honetako jolasen arauak elementu hauetara egiten diete erreferentzia:

- Jolaslekuari eta bere mugei
- Erabiltzeko materialari
- Denborari
- Taldeen osaketari
- Kontaktu fisikoaren baldintzei

Bestalde, *jokatze* *lekua* mugatua eta arautua izango da. Hala ere, zailtasun hau pausoz pauso gehituko da, umeak elementu hau barrentzeko gai izateko. Beraz, hasteko jarraian zehazten diren aukerak kontuan hartuko dira

- Jolasteko lekua mugatua: adibidez, marrak seinalatzen duen zelaitik ezin da atera.
- Jolasteko lekua atalez zatiturik: aterpe edo kartzela modukoak.
- Jolasteko lekua jolas helburu modukoa: leku horretara heldu behar da puntua lortzeko.

*Jokaerei* dagokienez, hauexek dira landu behar direnak:

- Jolas-adiskideak onartzea besteen trebetasuna kontuan izan gabe. Beraien trebetasuna ezin da besteen trebetasuna mugagarri izan.
- Talde barruan dagokion eginkizuna onartzea. Beharrezkoa da eginkizunak aldatzea, jokalari guztiek eginkizun guztiak ezagun ditzaten.
- Jolasaren oinarriko arauak errespetatzea.
- Norberaren ahalbideekiko konfiantza izatea.
- Garaile edo galtzaile izateak ez du aurkariarenganako mesprezua ekarri behar.

Azkenik, *taldekako kontzeptuak garatzeko aldaerei buruz* berba egingo dugu. Umearen prestakuntzan giltzarri diren taldekako kontzeptuak garatzeko eta osatzeko helburua duten egoera guztiak bilduko dira atal honetan. Ez dira, hala ere, abileziak garatzeko aldaeren atalean aipaturiko guztiak ahaztuko, erlazioan egon behar dute eta.

Era guztietako aldarteak sortzeko joko soziomotoreen osagarriak hainbat eratan aldatuko dira:

—*Espazioaren ezaugarriak*, hau da, jokalekuaren itxura aldatuko da. Zenbait alde markatu, adibidez: batzuetatik ezin irten, besteak zaindu behar dira... Baloiak alde guztietatik igaro behar du punturen bat lortzeko. Geometria egitura batzuen arabera antola daiteke: laukiak, laukizuzenak, zirkuluak, izarrak, etab. Egitura horiek ezin dira apurtu. Geometria egitura bat emanda, jokalekua ere alda daiteke: zabalduz, murriztuz, mugatuz edo zailduz.

—Egin daitekeen *pase kopurua* gehiagotu edo gutxiagotu.

—*Aurkakotasunaren eta elkarlanaren zenbatekoa eta nolakotasuna* alda daiteke, oharmena errazteko edo zailtzeko bideak tartekatuz:

- Aurkakotasunaren nolakotasuna (pasiboa, semiaktiboa, aktiboa).
- Aurkakotasunaren erlazioa (nagusitasuna, berdintasuna, gutxiagotasuna).

—Zenbait arau ezarri behar dira jolasaren protagonistak beti umerik trebatuenak izan ez daitezen. *Parte-hartzea* suspertzeko eta, behar denean, ohargarri edota erabaki-bideetan eragiteko, adibidez:



- Jokalari gutxiago ipintzea.
- Debeekatzea pasea itzultzea.
- Baloia punpatzea debeekatzea edo punpa kopurua mugatzea.
- Baloi bat baino gehiago eta ezaugarri desberdinetakoak erabiltzea.
- Ate bat baino gehiago erabiltzea eta euren kokapena aldatzea: aurrez aurre, angeluan ipiniak, gurutzatuak...
- Ez dute punturik lortuko harik eta taldeko jokalaria guztiek baloia ukitu arte.
- Jokalariak ezin izango dute bi aldiz jarraian puntu egin.
- Lehenengoz gola sartzen duen jokalaria bakoitzeko hobari bat ematea.
- Talde bereko puntu gehien eta gutxien sartzen duten jokalarien arteko aldea kenduko zaio taldeak orotara lortu duen gol kopuruari.
- Agindu jokalaria bakoitzari eginkizun jakin bat. Gero, aldatu eginkizunak.

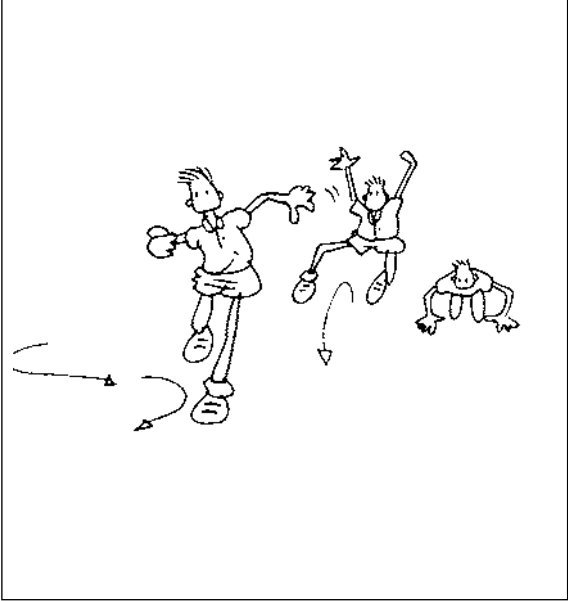
### 3.3. IRIZPIDE DIDAKTIKO ETA PEDAGOGIKOAK

- Umeak, lehenago izan duen esperientzia motorea dela eta, ikasi dituen *mugimenduak gero eta estabilizatuagoak eta landuagoak* izatea lortu nahi da.
- Irakasbiderik egokiena *erantzunak bilatzea* da oraindik. Egoera sozimotoareak aurkeztuko dira. Berauek bi helburu izango dituzte: bata, umeak antzemandakoa kontuan hartuta, erantzun xumeak ematea eta, bestea, ekintza egitea kontuan hartuta oinarrizko abi-leziak menperatzea dituela.
- Ez zaio tratamendu espezifikorik emango *gaitasun fisikoak* hobetzeari. Praktikak dakarren esfortzua baloratzean hartuko dira kontuan gaitasun fisiko horiek.
- Gorputzaren eskema erabat barneratzeak eta proiektatzeak *gorputzaren atalen banaketa* hobetzeko aukera emango dute, alde biko burutapenaren garrantzia ahaztu barik.
- Edukiak modu adierazgarri logiko batean aurkeztu beharko dira*, hau da, koherentziaz antolatuta: umeek esangura (oroimen ulerkorra) eman diezaieten.
- Ez dira “umetzat” hartu behar*. Gauzak diren legez erakutsi behar zaizkie: beste irudi edo sentimendu batzuekin aldatu edo maskaratu barik. Kanpoko mundua ezagutu nahi dute. Egiten dituzten itaunei erantzun beharko zaie, hori baita laguntzeko bidea. Horrela, euren ondorioak atera ditzakete eta euren inguruko gauzeekin zein bere buruarekin kritikoak izaten ikas dezakete.
- Denbora luzean egon daitezke adi*. Hortaz, gustura badaude, ez eten interesatzen zaizkien jolasak.
- Talde jolasei ekiteko aro hobezina da*, hala ere, adinaren ezaugarrietara moldatu behar dira. Talde jolasak jokaerak, balioak, eta gizarte arauak bereganatzeko oinarrizko hezibidea izango dira.
- Lehiaketaren erabilerak, aro honetan, aurkariei nagusitzea ekarri behar du, hortik hobetzea —banakakoa zein taldekakoa— etorriko baitzaio umeari. Hala ere, emaitzari ez zaio garrantzi larregi eman behar. Umeak irabazten zein galtzen ikasi behar du.
- Kasu berezia egin behar zaio *neskek eta mutilek batera* jardutearen aurkako joerari. Kontua ez da neska eta mutilak nahasturik jolastea behartzea, arazoari buruz mintzatzea baino eta gero denon artean erabakitzen den moduan jolastea.
- Kontuz ibili behar da egiten diren proposamenekin*. Umeak ez dira ezeren beldur eta, bere buruarekiko gehiegizko konfiantza dela-eta baliteke balentria arriskutsuak egitera heltzea.

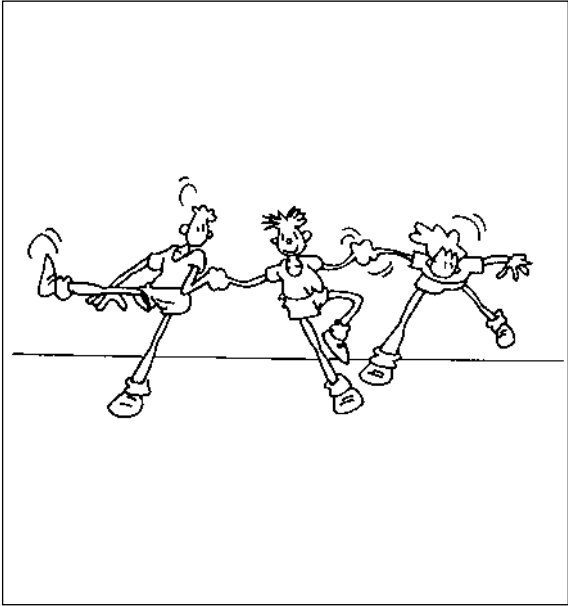
### **3.4. JOLASEN ZENBAIT ADIBIDE**

- 3.4.1. Perretxikoak.
- 3.4.2. Lurrikara.
- 3.4.3. Bikoteak.
- 3.4.4. Armiarma.
- 3.4.5. Ehiztaria.
- 3.4.6. Baloi salbatzailea.
- 3.4.7. Baloi-stopa.
- 3.4.8. Zubia!
- 3.4.9. Bost paseak.
- 3.4.10. Urliaren txanda.
- 3.4.11. Eskubeisbola.
- 3.4.12. Buztan-lapurrak.
- 3.4.13. Azeritan.
- 3.4.14. Buztan-jalea.
- 3.4.15. Hari-moztailea.
- 3.4.16. Kontuz olagarroekin!
- 3.4.17. “Kolorez, kolorez...”
- 3.4.18. Romeo eta Julieta.
- 3.4.19. Katua eta sagua.
- 3.4.20. Rugby-eskubaloia.
- 3.4.21. Marra atzeko baloia.

### 3.4.1. Perretxikoak

<p>IZENA: <i>Perretxikoak.</i></p> <p>JOLAS MOTA: mugimenduzkoa</p> <p>TOKIA: gimnasioa.</p> <p>ADINA: 8-10 urte.</p> <p>PARTAIDE-KOP.: 15.</p> <p>MATERIALA:</p> <p>HELBURUAK:</p> <p>—Mugimenduak denbora eta espazioko oharmentara moldatu.</p>	<p>GAI MULTZOA: Jolas soziomotorea.</p> <p>MARRAZKIA:</p> 
<p>DESKRIBAPENA:</p> <p>—Pertsekuzio jolas bat da.</p> <p>—Jokalari guztiak (perretxikoak), gimnasio osoan zehar sakabanaturik, lurrean lau hankatan daude, bi jokalaria izan ezik. Bata harrapatzailea (otsoa) da eta bestea iheslaria (erbia). Harrapatzailea iheslaria harrapatzen saiatuko da, baina iheslariak perretxiko baten gainean salto egiten badu hurrengo aldaketak gertatzen dira:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perretxikoa otso bihurtuko da,</li> <li>• otsoa erbi bihurtuko da, eta</li> <li>• erbia perretxiko bihurtuko da, bere lekua hartuz.</li> </ul> <p>ARAUAK:</p> <p>—Otsoak erbia harrapatzen badu eginkizuna edo “rola” aldatuko da.</p> <p>—Ezin izango da aurretik finkatutako jolas eremutik irten.</p> <p>ALDAERAK:</p> <p>—Umeak eserita borobila egiten, erbia eta otsoa baloi banarekin.</p> <p>—Bikote bat baino gehiago aldi berean pertsekuzioa egitea.</p> <p>—Taldea handia bada otso gehiagori dagozkien erbiak harrapatzea posible izango da. Oso inportantea da kontuan hartzea otsoak dagozkion erbia harrapatu behar duela eta ez bere aldetik pasatzen den edozein.</p>	

### 3.4.2. Lurrikara

<p>IZENA: <i>Lurrikara.</i></p>	<p>GAI MULTZOA: Jolas soziomotorea</p>
<p>JOLAS MOTA: mugimenduzkoa</p>	<p>MARRAZKIA:</p>
<p>TOKIA: gimnasioa.</p>	
<p>ADINA: 8-10 urte.</p>	
<p>PARTAIDE-KOP.: 13.</p>	
<p>MATERIALA:</p>	
<p>HELBURUAK:</p>	
<p>—Partaide guztiakin jolatu. —Ondo pasatu.</p>	
<p>DESKRIBAPENA:</p>	
<p>—Hirunaka jarri behar dute, jokalaria bat bakarrik gelditzen delarik. —Bi jokalaria, bata bestearen aurrean, eskutik helduta eta hirugarrena beste bien artean. —Erdikoak jokalaria bati begira egon behar du. Modu horretan, erdikoari “etxetierra” deituko zaio, etxetierra begira dagoen jokalariaiari “aurreko horma” eta etxetiarrak bizkarrara ematen dion jokalariaiari “atzeko horma”. —Bakarrik dagoen jokalariai aipatuko du horietako jokalaria bat eta horiek taldetik —aldatu beharko dute. Lurrikara esaten badu jokalaria guztiek aldatu beharko dute.</p>	
<p>ARAUAK:</p>	
<p>—Bakarrik mugituko dira aipatutako jokalariai. —Lurrikara esatean, denek aldatuko dute eta lehen talde berean egondako bi jokalariai ezin izango dira elkarrekin egon.</p>	
<p>ALDAERAK:</p>	

### 3.4.3. Bikoteak

IZENA: *Bikoteak.*

GAI MULTZOA: Jolas soziomotoren

JOLAS MOTA: mugimenduzkoa

MARRAZKIA:

TOKIA: gimnasio bat edo zelai txiki bat.

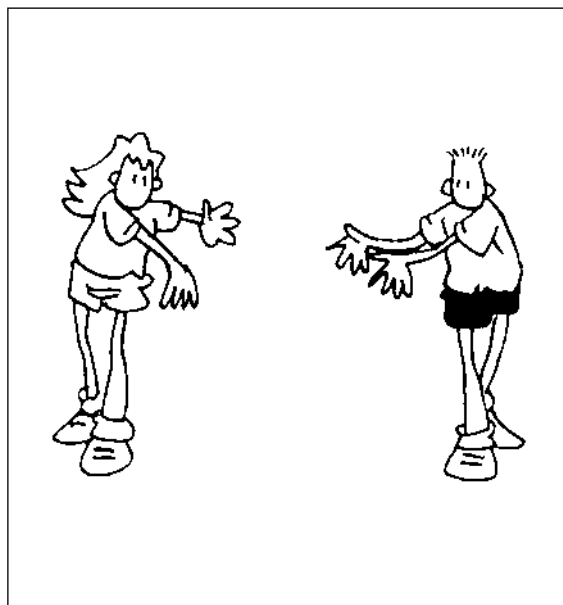
ADINA: 8-10 urte.

PARTAIDE-KOP.: 20.

MATERIALA:

HELBURUAK:

—Bikoteak adostaruna lortu.



DESKRIBAPENA:

- Pertsekuzio jolas bat da. Jokalari bat harrapatzailea eta beste guztiak iheslariak izango dira.
- Bikote bat osatzen denean (elkarri eskua emanda) ezin izango dira harrapatuak izan, baina hirugarren bat etortzen bada eta bikoteko bati eskua ematen badio, beste muturreko jokalaria alde egin beharko du, arriskua saihesteko.

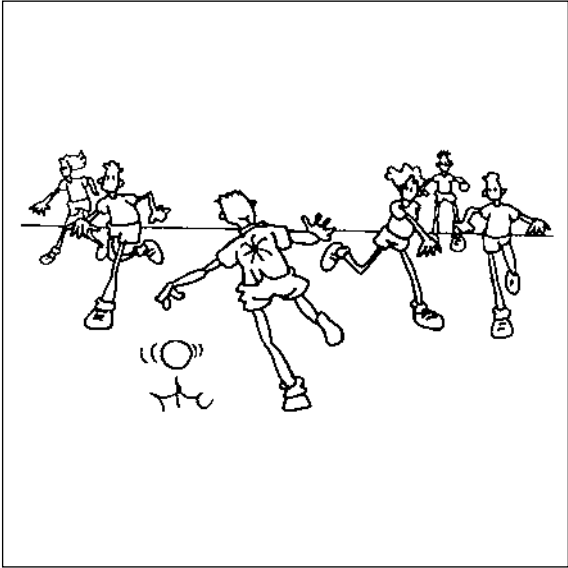
ARAUAK:

- Harrapatua izan den jokalaria harrapatzaile bihurtuko da, eta beste baten bila joan beharko du.

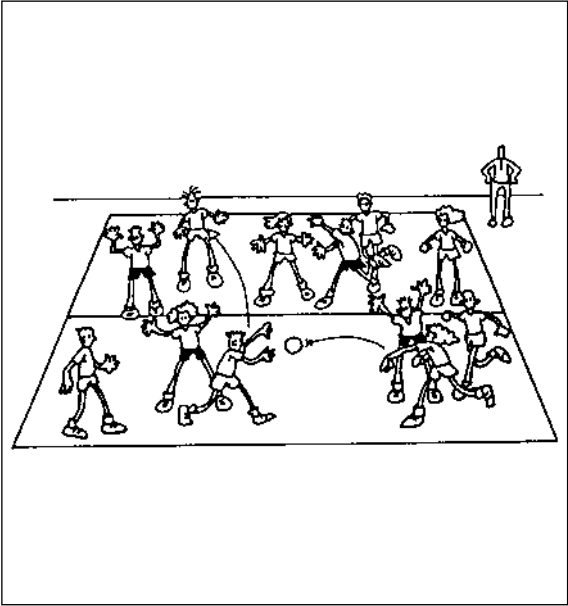
ALDAERAK:

- Bikote bat egiteko beste era batzuk erabil daitezke:
- Arrelepo: bata bestearen gainean.
- Lurrean etzanda, bata bestearen ondoan.
- Bikoteak mistoak izan daitezke: neska-mutilek osatuta.

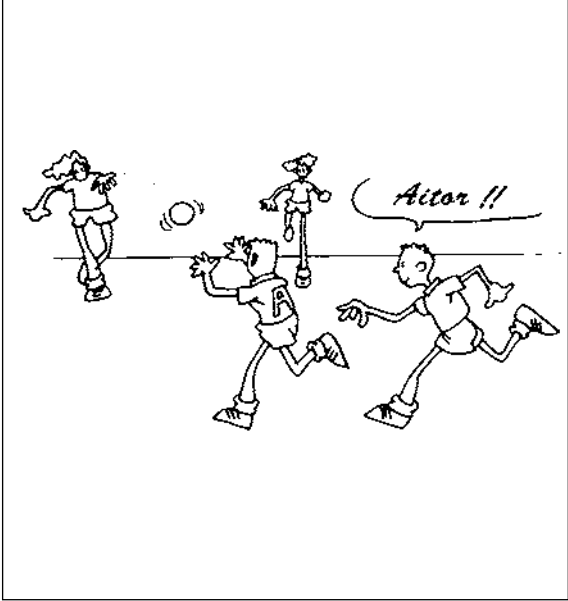
### 3.4.4. Armiarma

<p>IZENA: <i>Armiarma</i>.</p>	<p>GAI MULTZOA: Jolas soziomotorea</p>
<p>JOLAS MOTA: aurrekirola.</p>	<p>MARRAZKIA:</p>
<p>TOKIA: gimnasio bat edo zelai txiki bat.</p>	
<p>ADINA: 8-10 urte.</p>	
<p>PARTAIDE-KOP.: 20.</p>	
<p>MATERIALA: baloi bat.</p>	
<p>HELBURUAK:</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>—Elkarlana lortu.</li> <li>—Jaurtiketa jolasean erabili.</li> </ul>	
<p>DESKRIBAPENA:</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>—40x20 metroko zelai batean jokalaria guztiak sakabanatuak egongo dira. Bi jokalaria baloi batekin harrapatzaileak izango dira. Helburua jokalaria guztiei ematea da. Emandako jokalaria harrapatzaile bihurtuko da.</li> <li>—Baloia duen taldearekin jolastera pasatuko delarik.</li> <li>—Gelditzen diren azken bi jokalariek irabaziko dute eta hurrengo jolasean beraiek izango dira harrapatzaileak.</li> </ul>	
<p>ARAUAK:</p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>—Baloia eskutan duen jokalaria ezin izango du korrika egin.</li> <li>—Jokalaria ez dira eliminatzen, harrapatzaile bihurtuko dira.</li> <li>—Iheslariak emateko bi aukera daude: jaurtiketa baten bitartez edo baloiarekin ukituz.</li> <li>—Baloia edukitzean jaurtiketak edo paseak egin daitezke.</li> <li>—Iheslariak ezin izango dute inoiz baloia ukitu, bestela harrapatzaile bihurtzen dira.</li> <li>—Baloia lurrean dagoela iheslari batek ostikada bat ematen badio, harrapatzaile bihurtuko da.</li> </ul>	
<p>ALDAERAK:</p>	
<p><i>Oharra:</i> Nor diren harrapatzaileak eta nor iheslariak jakitea oso zaila da eta gainera hau da jolasaren gakoa. Ikasleek galdetuko digute zelan konpondu arazo hau. Tranpak egitea edo gezurra esatea erraza da. Jolas honetan honek balio du. Iheslarien mugimendu eta jarreraren bitartez jakingo dugu diren ala ez.</p>	

### 3.4.5. Ehiztaria

<p>IZENA: <i>Ehiztaria</i>.</p> <p>JOLAS MOTA: aurrekirola</p> <p>TOKIA: kirol zelaia.</p> <p>ADINA: 8-10 urte</p> <p>PARTAIDE-KOP.: 15.</p> <p>MATERIALA: baloi bat eta petoak.</p> <p>HELBURUAK:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>—Arauk onartu.</li> <li>—Ablezia motoreak joko-egoeretan erabili.</li> </ul>	<p>GAI MULTZOA: Jolas soziomotorea</p> <p>MARRAZKIA:</p> 
<p>DESKRIBAPENA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>—40x20 metroko zelai batean jokalaria guztiak sakabanatuak. Baloia duten lau jokalaria petodun harrapatzaileak izango dira. Helburua ahalik eta denbora gutxien jokalariai eliminatzea da. Baloiaz jotako jokalariai eliminaturik izango dira eta zelaitik irten beharko dute.</li> <li>—Jokalaria guztiak eliminatzean beste 4 jokalarik hartuko dute petoa, eliminatuak izan diren lehenengoak, hain zuzen.</li> <li>—Helburua arinen lortzen duen taldeak irabaziko du.</li> </ul> <p>ARAUAK:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>—Baloia eskutan duen jokalaria ezin du korrika egin.</li> <li>—Iheslaria jotzeko bi aukera egongo dira: jaurtiketa baten bitartez edo baloiaz ukituz.</li> <li>—Baloia edukitzean jaurtiketak edo paseak egin daitezke.</li> <li>—Eliminatzeko baloiaz jo beharko da, baino zuzenean; behe gainean botea eman da gero ez du balio.</li> <li>—Iheslari batek airean baloia hartzen badu, urrun dezake denbora irabazteko.</li> </ul> <p>ALDAERAK:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>—Iheslariak beste kolore bateko baloi bat edo gehiago izan ditzakete, beraien artean paseak egin daitezkeelarik. Koloreko baloi bat eskutan duen iheslaria ezin da harrapatu.</li> </ul>	

### 3.4.6. Baloï salbatzailea

<p>IZENA: <i>Baloï salbatzailea.</i></p>	<p>GAI MULTZOA: Jolas soziomotorea</p>
<p>JOLAS MOTA: aurrekirola.</p>	<p>MARRAZKIA:</p>
<p>TOKIA: kirol zelaia.</p>	
<p>ADINA: 8-10 urte.</p>	
<p>PARTAIDE-KOP.: 15.</p>	
<p>MATERIALA: baloïak, aulkiak, konoak...</p>	
<p>HELBURUAK:</p>	
<p>—Adizkideari baloï pase baten bitartez lagundu. —Dagokien eginkizuna edo rola onartu.</p>	
<p>DESKRIBAPENA:</p>	
<p>—Baloïa jazarri guztiek pasatuko diote elkarri.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jazarleak lagun baten izena esan eta hori ukitzeko egingo du korrika.</li> <li>• Ukitzen duenean, eginkizunak trukatu dituzte. Ezin daiteke baloïa daukana uki; hor-taz, arriskuan dagoenari pasatu beharko zaio baloïa. Baloïa hartzen badu salbatu egin-gin da eta jazarleak beste izen bat esan beharko du berehala.</li> </ul>	
<p>ARAUAK:</p>	
<p>ALDAERAK:</p>	
<p>—Jarraian baloï salbatzaile gehiago erabil daiteke: 2, 3, 4 berdina edo desberdina. —Gauza bera egin daiteke, baina bi jazarle egingo dira. —Egingo ote dute jazarleak izena esan gabe? —Gai izango ote dira ipini diren oztopoekin (aulkiak, lastamarragak, konoak, etab) estro-pezu egin barik aritzeko?</p>	



### 3.4.7. Balo-stopa

IZENA: *Balo-stopa*.

GAI MULTZOA: Jolas soziomotorea.

JOLAS MOTA: aurrekirola.

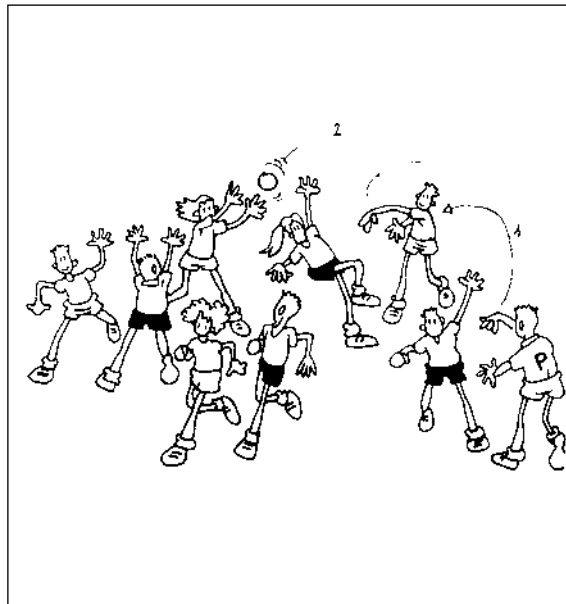
MARRAZKIA:

TOKIA: kirol zelaia.

ADINA: 8-10 urte.

PARTAIDE-KOP.: 8.

MATERIALA: baloi bat eta petoak.



HELBURUAK:

—Elkarlan-aurrekotasun jolasetan parte hartu.

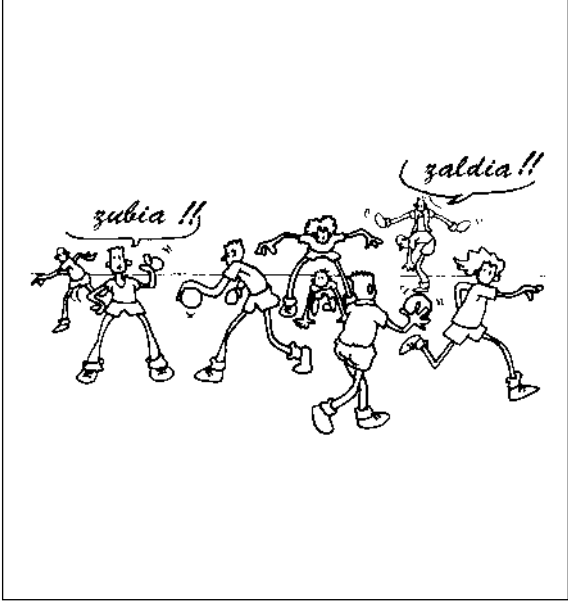
DESKRIBAPENA:

- Umeak lau lautara mugatu gabeko leku batean kokatuko dira eta pasegile bat albo batean baloiarekin.
- Erasotzaileok puntu bat lortuko dugu baldin eta gure artean, defendatzaileek baloia kendu gabe, 4 pase egiten baditugu. Lehen pasea pasegileak emango du. Jaso ostean, gelditu, libre dagoen laguna bilatu eta ondo pasatuko diogu. Puntua lortzeko, lau erasotzaileok jaso behar dugu baloia.
- Talde defendatzaileak baloia harrapatzen badu, pasegileari eman eta erasotzaile bilakatu da. Baloidunarengandik bi pauso baino gehiagora egon beharko du beti, eta ezin izango ditugu erasotzaileak ukitu.

ARAUAK:

ALDAERAK:

### 3.4.8. Zubia!

<p>IZENA: <i>Zubia!</i></p>	<p>GAI MULTZOA: Jolas soziomotorea</p>
<p>JOLAS MOTA: mugimenduzkoa.</p>	<p>MARRAZKIA:</p>
<p>TOKIA: kirol zelaia</p>	
<p>ADINA: 8-10 urte.</p>	
<p>PARTAIDE-KOP.: 15.</p>	
<p>MATERIALA: baloiak.</p>	
<p>HELBURUAK: —“Arriskuari” dagoen adiskideari lagundu.</p>	
<p>DESKRIBAPENA:</p> <p>—Jolasa bat da. Baloia duten jazarle bik eta zenbait iheslarik hartuko dute parte.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jazarleek ihesean doazen lagunak ukitzen saiatu beharko dute. Lortzen dutenean egin-kizuna trukatu dute. Uki ez gaitzaten, “zubi!” esan dezakegu eta hankak zabaldurik gelditu. Askatzeko lagunak zubi azpitik pasatu beharko dute.</li> </ul>	
<p>ARAUAK:</p>	
<p>ALDAERAK:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>—Orain, ‘zubi’ esan beharrean, “zaldia” esango dugu; eta gu askatzeko, gure gainetik jauzi egin beharko dute.</li> <li>—Gauza bera egin daiteke, baina jazarle gehiagorekin.</li> <li>—Gero jazarleek punpaka joan beharko dute; jazarriek, ordea, jauzika.</li> <li>—Gai izango ote gara ipinitako oztopoekin (aulkiak, lastamarragak, konoak, etab.) estropezu egin barik aritzeko?</li> </ul>	

### 3.4.9. Bost paseak

IZENA: *Bost paseak.*

GAI MULTZOA: jolas sozimotoarea

JOLAS MOTA: aurrekirola.

MARRAZKIA:

TOKIA: kirol zelaia.

ADINA: 8-10 urte.

PARTAIDE-KOP.: 8.

MATERIALA: baloi bat eta petoak.

HELBURUAK:

—Desmarkatzen eta desmarkatu den lagunari pasatzen ikasi.



DESKRIBAPENA:

—Lau lautara mugatu gabeko leku batean.

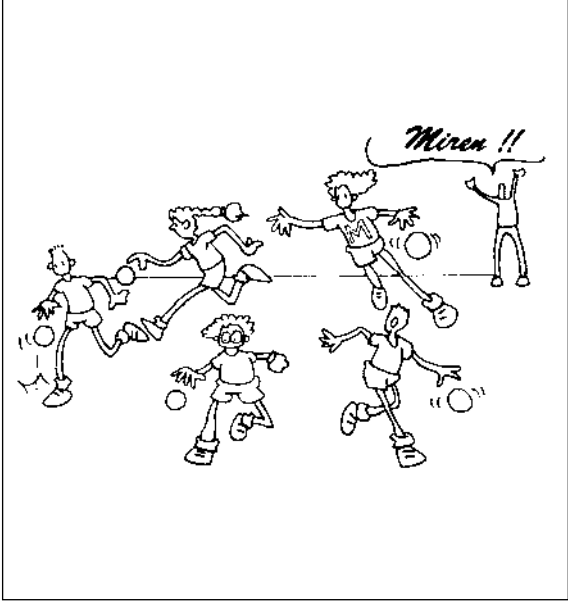
- Erasotzaileok baloia jasotzeko desmarkatu eta gure artean erabiliko dugu baloia. Kontuan hartu, puntu bat lortzeko, guztiok jaso behar dugula baloia. Defendatzaileak baloia harrapatzen saiatuko dira, baina betiere baloidunarengandik bi pauso baino gehi-gora egonik.
- Zein taldek egingo du bost pase baloia galdu barik?

ARAUAK:

—Baloidunak, gehienez, hiru pase egin ahal izango ditu.

ALDAERAK:

### 3.4.10. Urliaren txanda

<p>IZENA: <i>Urliaren txanda.</i></p>	<p>GAI MULTZOA: Jolas sozimotoarea.</p>
<p>JOLAS MOTA: aurrekiola</p>	<p>MARRAZKIA:</p>
<p>TOKIA: Kirol zelaia</p>	
<p>ADINA: 8-10 urte.</p>	
<p>PARTAIDE-KOP.: 10.</p>	
<p>MATERIALA: baloia.</p>	
<p>HELBURUAK:</p>	
<p>—Besteak, bakoitzaren trebetasuna alde batera onartu.</p>	
<p>DESKRIBAPENA:</p>	
<p>—Guztiak baloi banarekin arituko dira, aldez aurretik zehazturiko lekuan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Baloia punpaka eroan eta hutsik dauden lekuak bilatzen ibiliko gara. “Miren” esan, eta Mirenen txanda izango da. Lagunen bat ukitzera joan beharko du. Lortzen badu, ukitzailleak hiru jauzi egin eta berriz hasiko gara.</li> <li>• Jarraian, Urliak hiru pauso baino ezin izango du eman; gero punpa bat egin eta berriro ere beste hiru pauso, inor ukitzen ez badu, berak egin beharko ditu hiru jauziak.</li> </ul>	
<p>ARAUAK:</p>	
<p>ALDAERAK:</p>	
<p>—Gai ote gara gauza bera egiteko ipiniriko oztopoen (aulkiak, lastamarragak, konoak, etab.) aurka estropezu egin barik?</p>	

## 3.4.11. Eskubeisbola

IZENA: *Eskubeisbola*.

GAI MULTZOA: Jolas sozimotoarea.

JOLAS MOTA: aurekirola.

MARRAZKIA:

TOKIA: kirol zelaia.

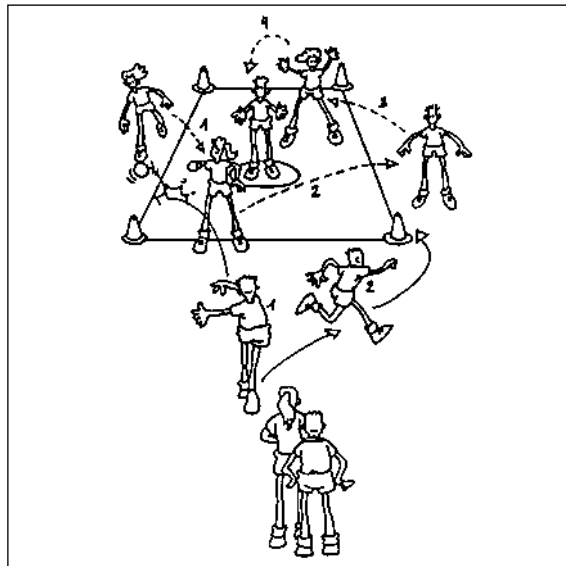
ADINA: 8-10 urte.

PARTAIDE-KOP.: 20.

MATERIALA: baloiak bat eta petoak.

HELBURUAK:

—Arauak bortxatu barik, aurkako taldeari aurrera jotzen ez utzi.



DESKRIBAPENA:

- Pertsekuzio jolas bat da.
- Jokalekua bost konoren (baseak) bidez mugatu eta erdialdean biribil bat margotuko dugu. Bi talde: bata jokalekuan banaturik eta jokalaria bat biribilean kokaturik; bestea, ilara bat eginda, lehenengo basean jarriko da.
  - Ilarako lehenak baloia pentagonoaren barrualdera jaurti eta konoen kanpoaldetik joango da korrika. Beste taldeak ahalik eta arinen hartu behar du baloia eta, bost pase eginenez —jokalaria berak ezin du bi aldiz baloia ukitu—, biribilean dagoen jokalariai eroran behar diote. Jaurtitzailak bosgarren pasea eman arte segi dezake korrika: lortzen duen pase bakoitzeko puntu bat emango zaio eta ibilbide osoa egiten badu beste puntu bat lortuko du. Gero, taldeek elkarri aldatuko dizkiote eginkizunak. Zein taldek lortuko du puntu gehien?

ARAUAK:

ALDAERAK:

- Oraingoan, talde jaurtitzailako hiru jokalaria biribileko jokalariairen inguruan jarriko dira, azken horri baloia hartzen ez uzteko. Ez da nahitaezkoa bost pase egitea.
- Gauza bera egin daiteke, baina pase bakoitzeko hesi bat jauzi behar da, itzulipurdi bat egin behar da lastamarragan, ...

### 3.4.12. Buztan-lapurrak

IZENA: *Buztan-lapurrak.*

GAI MULTZOA: Jolas soziomotorea.

JOLAS MOTA: aurrekirola.

MARRAZKIA:

TOKIA: kirol. zelaia.

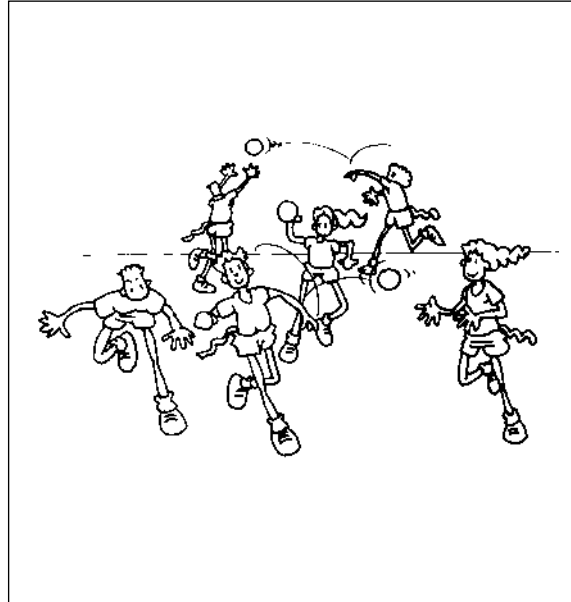
ADINA: 8-10 urte.

PARTAIDE-KOP.: 10.

MATERIALA: baloiak eta zapiak.

HELBURUAK:

—Desplazamendu eta pare desberdinak jolasean garatu.



DESKRIBAPENA:

—Binaka. Jokaleku mugatua erabiliko dugu. Ume bakoitzak xingola bat eroango du buztan modura, praken atzealdetik sarturik. Bikote bakoitzak baloi bat.

- Paseak egiten ibiliko gara binaka. Baloia ez darabilenak edozein baloidunen buzтана lapur dezake.

ARAUAK:

—Ezin dugu punpa bat baino gehiago egin, ezta bost segundoz baino gehiagoz baloia eskuan eduki ere. Buztan gehien lapurtzen duen bikotea txapelduna.

ALDAERAK:

### 3.4.13. Azeritan

IZENA: *Azeritan*.

GAI MULTZOA: Jolas sozimotoarea.

JOLAS MOTA: aurrekirola.

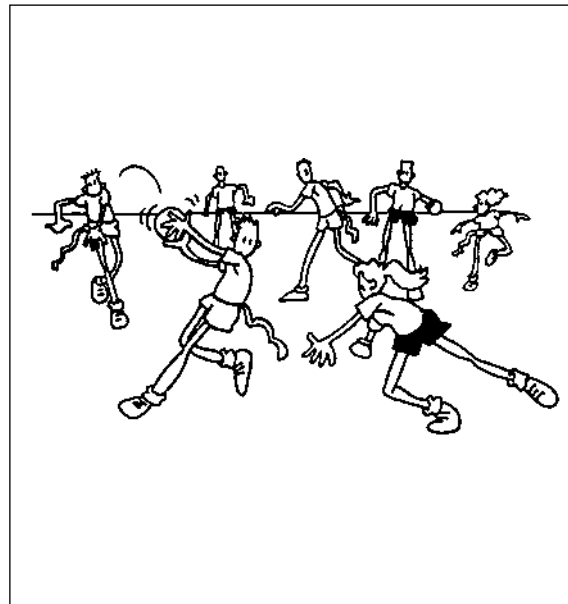
MARRAZKIA:

TOKIA: kirol zelaia.

ADINA: 8-10 urte.

PARTAIDE-KOP.: 10.

MATERIALA: zapiak eta baloia.



HELBURUAK:

—Baloia eta boztana mantendu eta berreskoratu.

DESKRIBAPENA:

- Ume batzuk azeriak izango dira (buztana eta guzti) eta beste bost ume ehiztariak. Baloibat.
- Azeriok baloia elkarri pasatzen diogun bitartean, ehiztariak baloidunari buztana kentzen saiatu behar dute. Buztana lortzen duen ehiztariak buztana jantzi eta azeri bihurtuko da; azeria, berriz, ehiztari izango da. Ehizatzen duten azken azeria izango da txapelduna.

ARAUAK:

ALDAERAK:

- Gauza bera egin daiteke, baina bi baloiekin eta pase guztiak pikatuz.  
—Oraingoan azeriek, baloia pasatu aurretik, punpa egin behar dute.

### 3.4.14. Buztan-jalea

IZENA: *Buztan-jalea*.

GAI MULTZOA: Jolas soziomotorea.

JOLAS MOTA: aurrekirola.

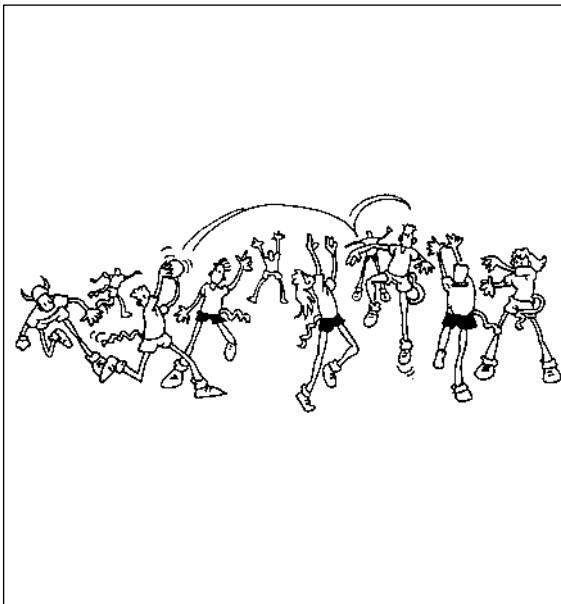
MARRAZKIA:

TOKIA: kirol zelaia.

ADINA: 8-10 urte.

PARTAIDE-KOP.: 10.

MATERIALA: zapiak eta baloia.



HELBURUAK:

—Jolasak eskatzen dituen arazo motoreak konpontzeko erabaki apalak hartu.

DESKRIBAPENA:

—Bost bostera jokaleku mugatu batean. Jokalari guztiek eroango dute buztana, buztan-jaleek izan ezik.

- Ea zein taldek egiten dituen bost pase beste taldeak baloia harrapatu barik
- Defendatzaileek ezin izango dituzte erasotzaileak ukitu; baloia bai ordea.
- Kontuz! Buztan-jabeak baloia kentzen badigu, buztan jale bilakatuko gara eta taldeak berriro ere hasi beharko du jolasean.

ARAUAK:

ALDAERAK:

—Gauza bera egin daiteke, baina pase guztiek pikatuak izan behar dute.



### 3.4.15. Hari-moztailea

IZENA: *Hari-moztailea.*

GAI MULTZOA: Jolas soziomotorea.

JOLAS MOTA: mugimenduzkoa.

MARRAZKIA:

TOKIA: kirol zelaia.

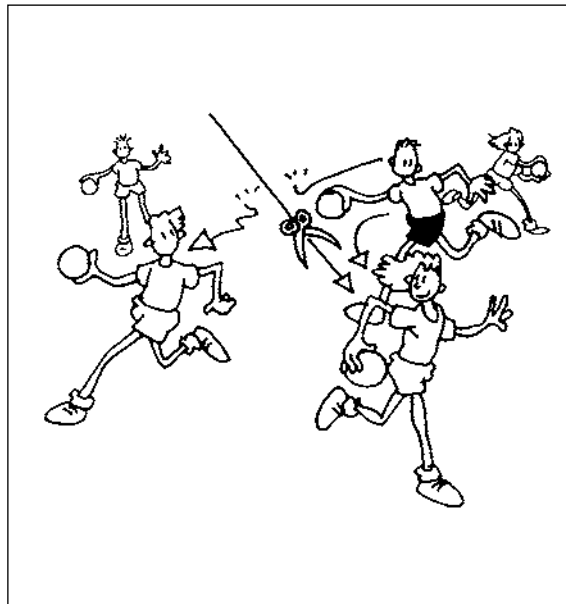
ADINA: 8-10 urte.

PARTAIDE-KOP.: 15.

MATERIALA: baloia.

HELBURUAK:

—Rolaren aldaketa eta dagokion eginkizuna ohartu.



DESKRIBAPENA:

- Banatutako espazio batean umeak baloi banarekin izango dira.
- Dagokionak lagun baten izena esan eta hori jazarriko du askatu gabeko baloiaz ukitze-ko. Pentsa dezagun jazarle eta jazarriaren artean haria dagoela eta horrek biak lotzen dituela. Lagunen bat bien artetik igarotzen bada, “harria moztuko” du eta azken hori jazarri beharko du jazarleak.

ARAUAK:

ALDAERAK:

- Gauza bera egin daiteke, baina lekualdatzeak punpaka eginez.
- Gai izango ote gara gauza bera egiteko eta espazioan zehar ipiniriko oztopoak (konoak, lastamarragak, ...) saihesteko?

### 3.4.16. Kontuz olagarroekin

IZENA: *Kontuz olagarroekin.*

GAI MULTZOA: Jolas soziomotorea.

JOLAS MOTA: aurrekirola.

MARRAZKIA:

TOKIA: kirol zelaia.

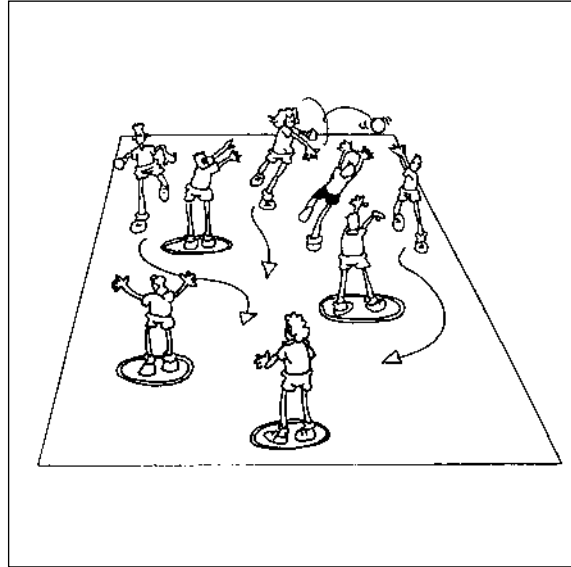
ADINA: 8-10 urte.

PARTAIDE-KOP.: 10.

MATERIALA: uztaiak eta baloia.

HELBURUAK:

—Baloia taldekide guztien artean mantendu.



DESKRIBAPENA:

- Jolaslekuak laukizuzeneko forma izango du. Uztaia batzuk jolaslekuan zabaldurik. Uztaia bakoitzaren barruan ume bat: olagarroa. Defendatzaile bat jokalekuaren erdi-erdian. Hondoko marran hiru defendatzailez osaturiko taldeak baloi batekin.
  - Erasotzaileok jokalekua alderik alde igarotzen saiatuko gara, baloia elkarri ematen. Defendatzaileek baloia harrapatzeko eginahalak egingo dituzte. Gainera, baloia dauka-gula, olagarroek uki ez gaitzaten saiatu beharko dugu. Talde bakoitzak 10 puntu du hasieran; defendatzailearen batek baloia harrapatzen duen bakoitzean 2 puntu galduko ditugu, eta bat olagarroak ukitzen gaituen bakoitzean. Puntuak amaitzen zaizkigunean, defendatzaile edo olagarro bilakatuko gara.

ARAUAK:

ALDAERAK:

- Oraingoan, olagarroek, hurrengo erasotzaile taldea heldu aurretik, uztaiak lekuz aldatzeko aukera daukate, baina beste aldera igaro gabe. Oin bat uztaiz kanpora eduki dezakete.
- Gai ote gara defendatzaile edo olagarro gehiagorekin egiteko?
- Eta pase pikatuak eginez?
- Eta pase pikatuak eginez?
- Eta pase pikatuak eginez?

### 3.4.17. Kolorez, kolorez...

IZENA: *Kolorez, kolorez.*

GAI MULTZOA: Jolas soziomotorea.

JOLAS MOTA: mugimenduzkoa.

MARRAZKIA:

TOKIA: zelai txiki bat.

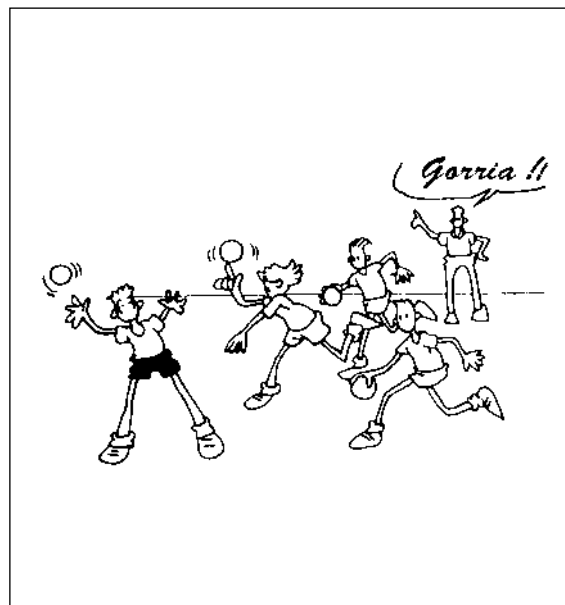
ADINA: 8-10 urte.

PARTAIDE-KOP.: 15.

MATERIALA: baloiak.

HELBURUAK:

—Elkarlana eta besteekin erlazionatzeko bidetzat hartu.



DESKRIBAPENA:

- Ume guztiak jolaslekuan zabaldurik kokatuko dira. Baloia bana edukiko dute.
- Baloiarekin olgetan eta espazio librean bilatzen ariko gara. Kolore bat entzuten dugunean, “gorria” adibidez, guztiok ukitu beharko dugu ahalik eta arinen kolorez gorria den zenbait. Azkenak puntu bat hartu eta berriz hasiko gara. Puntu gehien hartuko duena galtzaile.

ARAUAK:

ALDAERAK:

- Gai ote gara jokalekuan ipiniriko oztopoak (konoak, lastamarragak, ...) saihesteko?
- Gauza bera egin daiteke, baina baloia gerriaren, buruaren jiran biratuz, bota eta berriro ere hartuz, baloia punpatuz, era desberdinetan korrika eginez, oinekin eramaten...

### 3.4.18. Romeo eta Julieta

IZENA: *Romeo eta Julieta*.

GAI MULTZOA: Jolas sozimotoarea.

JOLAS MOTA: mugimenduzkoa.

MARRAZKIA:

TOKIA: kirol zelaia.

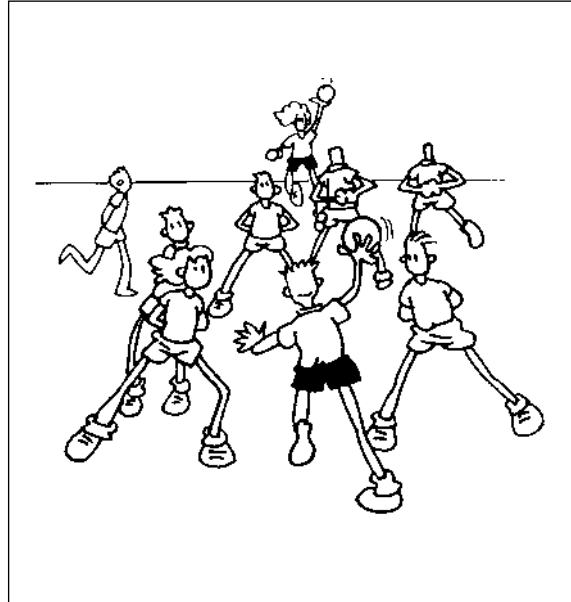
ADINA: 8-10 urte.

PARTAIDE-KOP.: 15.

MATERIALA: baloia eta petoak.

HELBURUAK:

—Bikotearen aurreratzeari oztopoak ipini, aurkakotasuna lantzeko.



DESKRIBAPENA:

- Bikote bat (Romeo eta Julieta), biak baloi bananekin, jokalekuaren mutur banatan. Gainerakoak erdian, eskuak bizkarraldean dauzkatela.
- Romeok eta Jubietak elkartzeko eta baloiak elkarri emateko eginahalak egingo dituzte. Gainerakoak, eskuak erabili barik, bidea oztopatzen saiatuko dira. Zein bikote elkartuko ote da arinen?

ARAUAK:

ALDAERAK:

**3.4.19. Katua eta sagua**

IZENA: *Katua eta sagua*.

GAI MULTZOA: Jolas soziomotorea.

JOLAS MOTA: mugimenduzkoa.

MARRAZKIA:

TOKIA: zelai txiki bat.

ADINA: 8-10 urte.

PARTAIDE-KOP.: 12.

MATERIALA: baloiak.

HELBURUAK:

—Espazio eta denboraren egituratze handiago eskatzen duten jazarpen-jolasetan parte hartu.



DESKRIBAPENA:

—Taldea. Talde bakoitzean guztiak, katua eta sagua izan ezik, ezarriko dira biribil batean. Katua eta sagua, baloi bana daroatela, korrika ibiliko dira.

- Katuak saguaren atzetik eta biribilaren kanpoaldetik egingo du korrika. Askatu gabeko baloiaz ukitzen badu, saguak katuarena egingo du eta katuak saguarena. Sagua nekutzen bada, bi lagunen artean ezar daiteke eta baloia behe gainean utzi; orduan, eskuinaldekoak hartu beharko du eta katuarena egin: saguaren bila atera.
- Gauza bera egin daiteke, baina etzanda, belaniko, zutik...

ARAUAK:

ALDAERAK:

—Oraingoan, sagua, arriskuan dagoenean, sigi-saga joan daiteke lagunen artetik. Horrelakoetan, katuak ibilbide bera egin beharko du.

—Gauza bera, baina sagua ezartzen denean, ezkeraldekoak atera beharko du.

—Oraingoan, saguak eta katuak punpaka eroango dute baloia.

### 3.4.20. Rugby-eskubaloia

IZENA: *Rugby-eskubaloia.*

GAI MULTZOA: Jolas soziomotorea.

JOLAS MOTA: aurrekirola.

MARRAZKIA:

TOKIA: kirol zelaia.

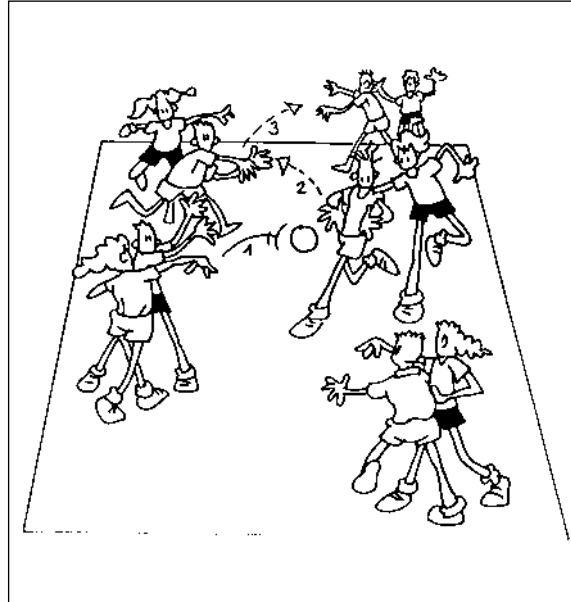
ADINA: 8-10 urte.

PARTAIDE-KOP.: 8.

MATERIALA: baloiak.

HELBURUAK:

- Elkarlan-aurkakotasunen jolasetan partu hartu.
- Jolasaren osagaiak ezagutu.



DESKRIBAPENA:

- Lau lautara laukizuzeneko forma daukan jokalekuan.
  - Erasotzaileok aurrera joan behar dugu, alde batetik bestera, baloia elkarri emanez; baina inoiz ez aurretik doan lagun bati. Punpa bat egin dezakegu, baina ezin dugu pasea itzuli. Gutariko batek baloiarekin ondoko marra gainditzen duenean lortuko dugu puntu bat. Defendatzaileok baloia harrapatzen eta erasotzaileen erasoaldia apurtzen saiatuko gara, baina baloiduna ukitu barik.

ARAUAK:

ALDAERAK:

- Gai ote gara pase pikatuekin egiteko?

### 3.4.21. Marra atzeko baloia

IZENA: *Marra atzeko baloia.*

GAI MULTZOA: Jolas soziomotorea.

JOLAS MOTA: aurrekirola.

MARRAZKIA:

TOKIA: kirol zelaia.

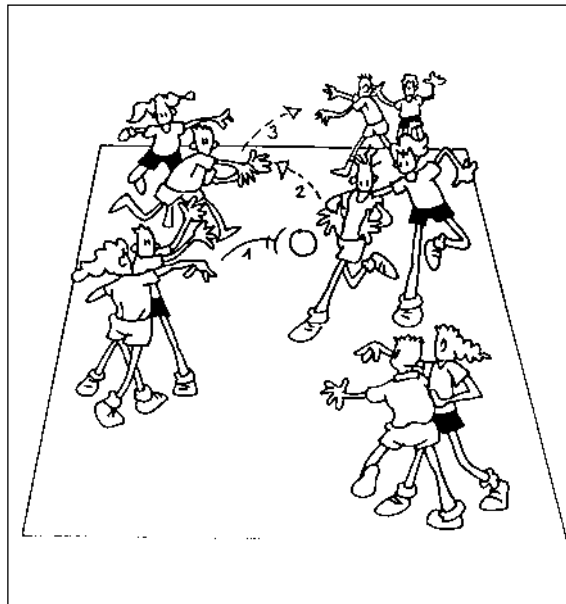
ADINA: 8-10 urte.

PARTAIDE-KOP.: 10.

MATERIALA: baloia.

HELBURUAK:

—Baloiarekin aurrera jo, taldekido guztiak parte hartuz.



DESKRIBAPENA:

—Laukizuzeneko itxura daukan jokalekuan, 5 jokalariko bi talde egongo dira baloi batekin. Banakako defentsa. Baloia daroan taldeak aurrera joateko paseak egingo ditu, harik eta baloia marraren atzean utzi arte. Beste taldeak ez dio aurrera joaten utziko, baina falta egin barik.

- Orain helmugako marra laburtuko da (10 metro, 7 metro, ...).
- Gauza bera egin daiteke, baina marra asko laburtu dugunez, hurbil gaudenean jaurti dezakegu.

ARAUAK:

ALDAERAK:

*Jolas estrategikoa*

**4**



# AURKIBIDEA

4. JOLAS ESTRATEGIKOA (10-12 urte) .....	83
4.1. 10-12 urte arteko umearen garapenaren alderdiak .....	85
4.1.1. Garapen motorea .....	85
4.1.2. Garapen kognoszitiboa .....	85
4.1.3. Garapen afektibo eta soziala .....	85
4.2. Jolasen ezaugarriak eta helburuak .....	85
4.3. Irizpide didaktiko eta pedagogikoak .....	86
4.4. Jolasen zenbait adibide .....	87
4.4.1. Marro .....	88
4.4.2. Ikurrina .....	89
4.4.3. Kontrabandista .....	90
4.4.4. Konoak eta pilotak .....	91
4.4.5. Kateak .....	92
4.4.6. Baloia putzuan .....	93
4.4.7. Lau txokoak .....	94
4.4.8. Korrikalaria .....	95
4.4.9. Uztai mugikaria .....	96
4.4.10. Baloia eta dorrea .....	97
4.4.11. Nire bila! .....	98
4.4.12. Zelai errea .....	99
4.4.13. Biribil bihurria .....	100
4.4.14. Jazarpena labirinto barruan .....	101
4.4.15. Oin-eskubaloia .....	102
4.4.16. Ertzainak, lapurrak eta laguntzaileak .....	103

## 4.1. 10-12 URTE ARTEKO UMEAREN GARAPENAREN ALDERDIAK

### 4.1.1. Garapen motorea

- Bi urte horietan arinago doa garapena. *Pubertaroaren atarian* dago umea.
- Sexu heldueraren lehendabiziko seinaleak* agertzen dira. Batez ere nesengan.
- Hankak arin-arin hazten dira*. Ondorioz, altueraren eta giharren indarraren arteko diskordantzia sortuko da.
- Abilezia motorea* hobetzeak eta *sasoian* egoteak erraztuko dute jolas jarduera.
- Gorputzaren eskema* finkatzen da: bi sexuak kirol eginkizunak egiteko prest daude.
- Espazioari eta denborari buruzko ezagutza* osatzen da adin horretan. Gauza da jolasean mugitzen diren tresnen ibilbideez eta abiaduraz ondo ohartzea.

### 4.1.2. Garapen kognositiboa

- Adin horretan goia jotzen du *pentsamendu operatzaileak*. Hortik aurrera konplexutasun handiko buru agerpenekin lan egin ahal izango du. Gauza da *arau kodifikatuak dauzkaten jolasetan* parte-hartzea.
- Kritikatze*ko *ahalmena* eta den-dena pentsamenduaren legeen bidez azaltzeko gogoia agertuko dira.
- Errealitatea ulertzeko erabiltzen dituen arrazonamenduak gero eta *hurbilago daude oro-kortasunetik*.

### 4.1.3. Garapen afektibo eta soziala

- Adin horretan, *nerabezaroaren krisiak* jotzen du umea: bere nortasuna eta balioak bilatzen hasiko da.
- Bere bizitza afektiboa trinko eta egongaitza da*, aurkako jokabideak erakusten ditu:
- bihurrikeria / erlaxamendua, jakingura / axolagabekeria, etab.
- Barrukotasuna eta ohorea* hasten dira.
- Gurasoengandik urruntzen hasten da*. Bere taldeko adiskideekiko lotura sendoak sortzen ditu: adiskidetasuna eta elkartasuna.
- Talde jolasetan lorturiko izen onak eta “statusak” garrantzi handia hartzen dute *bere buruari buruzko iritzia* osatzerakoan.

## 4.2. JOLASEN EZAUGARRIAK ETA HELBURUAK

Adin horretan proposatzen diren jolasak hiru ataletan sailkatu ditugu. Sailkapen hau jolasaren ezaugarrien arabera egin da:

- Mugimenduzko jolasak*: arau bakarra jolasaren euskarri den trebetasuna exekutatzeko lortzea izanik, ekintza paraleloak (bakoitzak bere helburua du) atzean uzten dira. Hainbat jokalarik bere ekintza koordinatzeko gai dira eta baterako helburua dute.
- Joko soziomotorearen 3. alderdia*. *Helbururantz orientatzeko aldia*.
  - Hasierako egoera. Aurreratzeko nozioa ulerturik, umeak jolas egoeraren arabera orientatzeko zailtasunak izango ditu, baita orientazioa helburuaren arabera aldatzeko ere.

- Helburuak. Egoera bakoitza kontuan harturik, orientaziorik onena erabakitzeko baliabideak eman beharko dira.
- Bitartekoak. Helburu fisiko baterantz orientatzeko egoera konplexuagoak erabiliko dira.

Aurreko adinetan (8-10 urte) joko soziomotoreari buruz esan dugun guztia (arauez, leku-  
ez, jokaerez eta metodologi aldaketez) hemen ere baliagarria da.

—*Joko handiak*: jolasen desberdintasuna kodifikazioan datza, hots, arau, estrategia eta planteamenduak ezartzean, jolasean sor daitezkeen egoera hipotetiko posible guztiak erregulatzeko asmoz. Jokoaren plangintza bat da. Arauen ezagueraren arabera, jokalarien ezaugarrien arabera, aurkakoen jokoari buruz duten ezagueraren arabera edo aldagai batzuen arabera arrakasta lor dezakete.

Joko batzuen zailtasuna dela eta, eman daitezkeen erantzunak eta egoerak animatzaileak aurretik ezagutzea oso inportantea iruditzen zaigu. Horretarako, hurrengo puntu hauek kontuan hartu beharko dira:

- Joko batzuk oso konplexuak dira eta denbora behar da arauak bereganatzeko eta jokoz disfrutatzeke. Beraz, komenigarria litzateke saio bat baino gehiago erabiltzea. Dena dela, gure aburuz umeen portaeraren arabera eta taldearen dinamikaren arabera joko berdinak bilakaera desberdina izan dezake.
- Jokoaren bilakaeran geldiene batzuk sor daitezke, eta jokoak ez duela funtzionatzen ematen du. Hau normala da eta gutxien espero dugunean, askotan oso denbora gutxitan, jokoak erabakiko da.
- Jokoa hasi aurretik jokalariei, beraien artean berba egiteko eta estrategia diseinatzeko, denbora eman behar zaie. Jokoaren amaieran emaitzak aztertu eta estrategia birplanteatu egin beharko dira, jokoari berriro ekin baino lehen. Denbora hau oso interesgarria da jokoaren dinamika eta estrategia aztertzen egon daitezkeelako.
- Zenbait jokotan “birusak” ager daitezke (ume batzuen portaerak jokoarekin amai daitezkeenak). Hau kontuan hartu behar da erantzun egoki bat eman ahal izateko.
- Animatzaileak ez du esku hartu behar, joko bakoitzak bere dinamika eta erritmoa du. Sor daitezkeen eztabaida eta konfliktoak umeek bere konpondu beharko dituzte.

### 4.3. IRIZPIDE DIDAKTIKO ETA PEDAGOGIKOAK

—Eredu estereotipatuak bereganatzea baino, *gertutasun motorea* bultzatu behar dugu.

—Elkarlana eta aurkakotasuna lantzen duten jokoetan *erabakiak* hartzeko bultzatzen segitu behar da. Asmo taktikoek gero eta konplexuagoak izan behar dute.

—*Erantzunak bilatzea* da oraindik irakasbiderik egokiena.

—Aurrekirol jolasetan taldeen arteko *lehiari behar duen garrantzia eman behar zaio*. Jokoa eta hobekuntza aurkariei esker gauzatzen direla ikusi behar dute umeek. Noizean behin taldekideak aldatu eta, beti ere, ahalik eta talderik berdinduenak antolatu beharko dira, jokabide taldekoiak baztertzeko.

- Berdintsuen arteko *lehia bide ona da gizarte jokabidearen oinarritzko alderdiak ikaste-ko*: parte-hartzea, begirunea, laguntasuna, etab. Epailearekiko begirunea eta haren lana ulertarazteko aukerak bultzatu behar dira, epaile lana umeei beraiei aginduz.
- Lan erritmo handiago eska diezaiekegu. *Koordinazioa* garrantzitsua izango da hazteak sor ditzakeen akats motorei erantzuteko.
- Inguruak baldintzatzen du *pentsamendu operatzailea*. Horren garapena sustatzeko, egoera hezgarriak erabili beharko dira. *Adimen motorea* bultzatu beharko dugu eta horretarako oinarritzko abileziak era egokian erabili beharko dira joko egoeretan, baita jardun ostean gogoeta ebaluagarria egin ere.
- Aro horretan konplexuak eta *ohorea* agertzen dira. Hori horrela, ume guztiei zenbaitetan nagusitzeko bidea emango dieten praktikak erabili beharko dira. Horrela, umearen buru-estima eta euren gorputzari buruzko irudimena indartuko dira.
- Adin horretan ohikoak diren asperraldiak eta interesik gabeko aldiak gainditu beharko dira. Horretarako *saio motibagarriak* erabiliko dira:
  - Edukiak inguruarekin erlazionatuz.
  - Jolas berriak planteatuz.

#### 4.4. JOLASEN ZENBAIT ADIBIDE

- 4.4.1. Marro.
- 4.4.2. Ikurrina.
- 4.4.3. Kontrabandista.
- 4.4.4. Konoak eta pilotak.
- 4.4.5. Kateak.
- 4.4.6. Baloia putzuan.
- 4.4.7. Lau txokoak.
- 4.4.8. Korrikalaria.
- 4.4.9. Uztai mugikaria.
- 4.4.10. Baloia eta dorrea.
- 4.4.11. Nire bila!
- 4.4.12. Zelai errea.
- 4.4.13. Biribil bihurria.
- 4.4.14. Jazarpena labirinto barruan.
- 4.4.15. Oin-eskubaloia.
- 4.4.16. Ertzainak, lapurrak eta laguntzaileak.

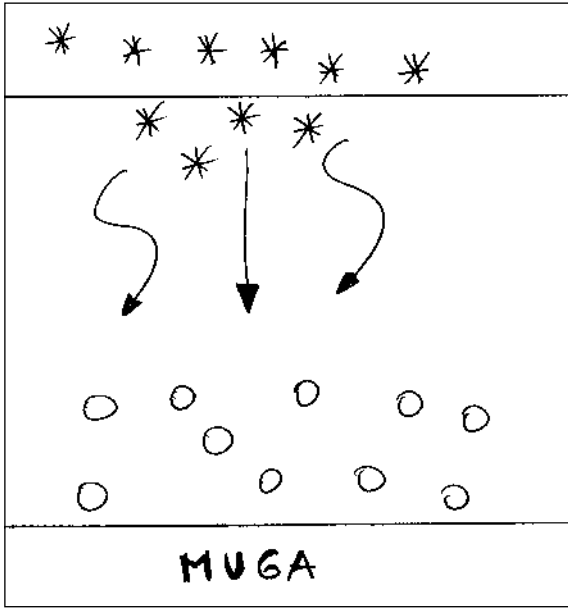
## 4.4.1. Marro

IZENA: <i>Marro</i> .	GAI MULTZOA: Jolas estrategikoa.
JOLAS MOTA: mugimenduzkoa.	MARRAZKIA:
TOKIA: zelai handi bat.	
ADINA: 10-12 urte.	
PARTAIDE-KOP.: 20.	
MATERIALA: bi taldeak bereizteko petoak.	
HELBURUAK:	
—Estrategia erabili jolas-egoerari irtenbidea emateko.	
DESKRIBAPENA:	
<p>—Kopuru bereko bi talde egingo dira. Talde bakoitza zelaiaren alboetan kokatuko da, eremu hori etxea delarik. Jokalariak, nahi dutenean, irten ahal izango dira. Jokalariak aurkariak harrapatzen eta harrapatutako taldekideak askatzen saiatuko dira. Harrapatutako jokalariek presoen txokoa kate bat egingo dute eta libratzeko aukera egongo da.</p> <p>—Irtengo den azkeneko jokalariak bere aurretik irtendako bat ahal izango du harrapatu. Beti beranduen irteten den jokalariak lehentasuna izango du harrapatzeko. Lehentasuna berreskuratzeko edozein momentutan ahal da etxera bueltatu eta berriz irten.</p> <p>—Aurretik ezarritako jokalarikopuru bat harrapatzen duen taldeak irabaziko du.</p>	
ARAUAK:	
<p>—Beti beranduago irteten denak lehentasuna dauka harrapatzeko.</p> <p>—Edozein momentutan sartu ahal da etxean.</p> <p>—Aurkari bat harrapatzen dugunean, presoen txokoraino lagundu behar diogu, baina lagundu bitartean eta bueltako bidean ezin gaituzte harrapatu.</p>	
ALDAERAK:	
<p><i>Oharra:</i> joko hau hasieran oso konplexua da. Jokoaren hasieran jokalarien artean sor daitezke eztabaidak erabakitzeko edo desberdintzeko nor duen lehentasuna harrapatzeko. Onena da irakasleak esku ez sartzea eta jokalariek akordio batera ailegatzea. Dena dela, jokatu ahala jokalariek jokoaren dinamikan sartuko dira eta eztabaidak desagertuko dira.</p>	

### 4.4.2. Ikurrina

<p>IZENA: <i>Ikurrina</i>.</p>	<p>GAI MULTZOA: Jolas estrategikoa.</p>
<p>JOLAS MOTA: mugimenduzkoa.</p>	<p>MARRAZKIA:</p>
<p>TOKIA: zelai handi bat.</p>	
<p>ADINA: 10-12 urte.</p>	
<p>PARTAIDE-KOP.: 20.</p>	
<p>MATERIALA: bi taldeak bereizteko petoak eta ikurrina bat..</p>	
<p>HELBURUAK:</p>	
<p>— Taldeka estrategia. — Espazio eta debora oharmentan jardun.</p>	
<p>DESKRIBAPENA:</p>	
<p>— 40x20 metroko zelai batean bandera bat kokatuko da (marrazkian agertzen den legez).          — Zelaiaren albo bakoitzean kokatuko dira kopuru bereko bi taldeak (poliziak eta lapurrak), bakoitzak bere etxea duelarik.          — Poliziak lapurrek bandera eskura ez dezaten saiatu beharko dute, bestela jokoa galduko dute. Horretarako, lapurrak etxetik kanpo daudenean harrapatuak izanez gero, elimintuak izango dira.          — Lapurrak bandera beraien etxera eramaten badute jokoa irabaziko dute. Bandera apurka-apurka etxera hurbil dezakete.          — <i>Inmune</i>: lapur berezi bat da eta bereizteko peto bat hartuko du. Horrek ezin izango du bandera lapurtu. Inmuneak poliziak elimina ditzake etxetik kanpo harrapatzen baditu.          — Jokoa amaituko da lapurrak bandera etxean sartzean, poliziek lapur guztiak harrapatzean edo polizia batek bandera eskuan daraman lapurra harrapatzean.</p>	
<p>ARAUAK:</p>	
<p>— Etxean sartu ahal da edozein momentutan.          — Bandera eskuan duela erasotzaile bat harrapatzen badute jokoa galduko da.</p>	
<p>ALDAERAK:</p>	
<p>— <i>Inmune</i> kopurua aldatzea.</p>	

### 4.4.3. Kontrabandista

<p>IZENA: <i>Kontrabandista.</i></p>	<p>GAI MULTZOA: Jolas estrategikoa.</p>
<p>JOLAS MOTA: mugimenduzkoa.</p>	<p>MARRAZKIA:</p>
<p>TOKIA: zelai handi bat.</p>	
<p>ADINA: 10-12 urte.</p>	
<p>PARTAIDE-KOP.: 20.</p>	
<p>MATERIALA: petoak taldeak bereizteko.</p>	
<p>HELBURUAK:</p>	
<p>—Taldeka estrategirik onena aurkitu.</p>	
<p>DESKRIBAPENA:</p>	
<p>—40x20 metroko zelai batean jokatu da. Zelaia zenbat eta handiago orduan eta hobeto.          —Zelaiaren albo batean kontrabandistak kokatu dira eta bestean poliziak. Lapurrek beste aldera pasa beharko dute (muga gaindituz) poliziak hartu gabe. Polizia batek lapur bat ukitzean eliminatuko du.          —Joko honetan bi egoera edo helburu desberdinak proposa daitezke:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A egoera: helburua da mugaren beste aldera ahalik eta kontrabandista gehien igarotzea.</li> <li>• B egoera: helburua da kontrabandoa (edozein objektu) igarotzea. Lapur batek objektua ezkutatu du. Jokoa irabaziko dute lapur hau beste aldera pasa bada, beste lapur guztiak harrapatuta izan badira ere.</li> </ul>	
<p>ARAUAK:</p>	
<p>—Harrapatuak izango diren jokalariek ez dute nola libratzerik eta eliminatuta daude.          —Kontrabandoa ezin izango zaio pasatu beste lapur bati.</p>	
<p>ALDAERAK:</p>	
<p>—A zein B egoeran proposa daiteke aldaera berbera: polizia bakoitzak kontrabandista bakarra har dezake.</p>	

#### 4.4.4. Konoak eta pilotak

<p>IZENA: <i>Konoak eta pilotak.</i></p>	<p>GAI MULTZOA: Jolas estrategikoa.</p>
<p>JOLAS MOTA: aurrekirola.</p>	<p>MARRAZKIA:</p>
<p>TOKIA: zelai handi bat.</p>	
<p>ADINA: 10-12 urte.</p>	
<p>PARTAIDE-KOP.: 20.</p>	
<p>MATERIALA: 12 kono, 12 pilota eta 12 peto</p>	
<p>HELBURUAK:</p>	

**DESKRIBAPENA:**

- Jokalari kopuru bera duten bi talde osatuko dira, taldeok desberdintzeko petoak jarritz. Talde bat zelai erdi batean kokatuko da eta bestea geratzen den zelai erdian. Talde bakoitzak beste taldearen eremura pasatuko da bertan dauden konoak edo pilotak hartzeko asmoz. Lortutakoan bere zelaira pasatu beharko dute inork harrapatu baino lehen. Talde bakoitzak dagokion eremuan dagoen bitartean ez dago arriskuan, baina erdiko marra gurutzatzerakoan, aurkariaren zelaiaren harrapatua izan ahalko da. Harrapatutako jokalaria bertan geldituko dira beste taldekide batek ukitu eta libratu arte.
- Kono edo pilota guztiak beste aldera eramango dituen taldeak irabaziko du jokia.

**ARAUAK:**

- Taldea bakoitzak zelaiaren erdi bat izango du etxetzat. Zelai erdi horretatik ateratzerakoan beste taldekoek harrapatzeko arriskuan aurkituko da.
- Zelaiako edozein lekutan harrapatuak izan daitezke (euren etxean izan ezik) nahiz eta eskutan konoa edo pilota eraman. Harrapatuta izatean, geldi geratuko da taldekide batek libratu arte.
- Jokalari bakoitzak kono edo pilota bakarria har dezake txanda bakoitzean.
- Kono edo pilotak beste taldekide bati jaurti edo ematea debekatuta dago.

**ALDAERAK:**

*Oharra:* askotan talde batek irabaziko du beste taldeak kono edo pilota bakar bat eraman baino lehenago. Hau gertatzen da estrategia handiko jokia delako. Normalean erasoan itsu-itsuan jokatzen duen taldeari gertatzen zaio. Ikasleak berehala konturatuko dira horretaz. Hau dela eta, jokia errepikatzean, bi taldeek defenditzeko jarrera azalduko dute eta batez ere hasieran jokia aurrera ez doala eta jokalaria guztiak geldi daudela emango du. Ez kezkatu, laster diziplina taktikoa apurtuko da eta jokia erabakiko.

Lesionatutako jokalaria erabil ditzakegu entrenatzaile moduan jokia aztertzeko



#### 4.4.5. Kateak

IZENA: *Kateak*.

GAI MULTZOA: Jolas estrategikoa.

JOLAS MOTA: mugimenduzkoa.

MARRAZKIA:

TOKIA: kirol zelaia.

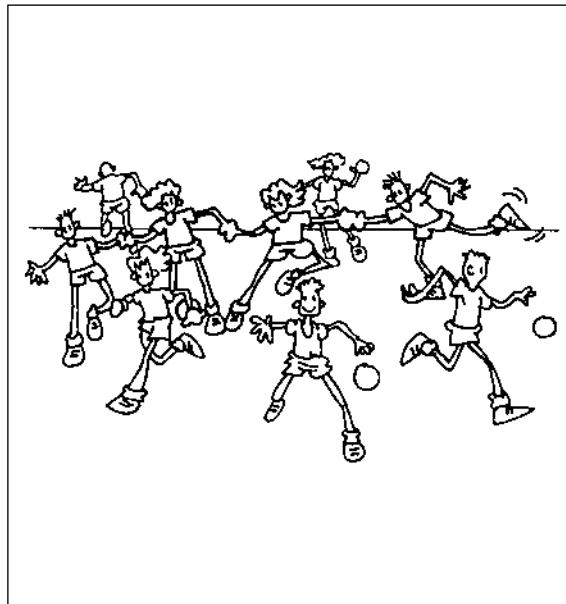
ADINA: 10-12 urte.

PARTAIDE-KOP.: 15.

MATERIALA: baloiak.

HELBURUAK:

—Oinarrizko abilezien erabilera zuzena finakatu benetako joas-egoeretan.



DESKRIBAPENA:

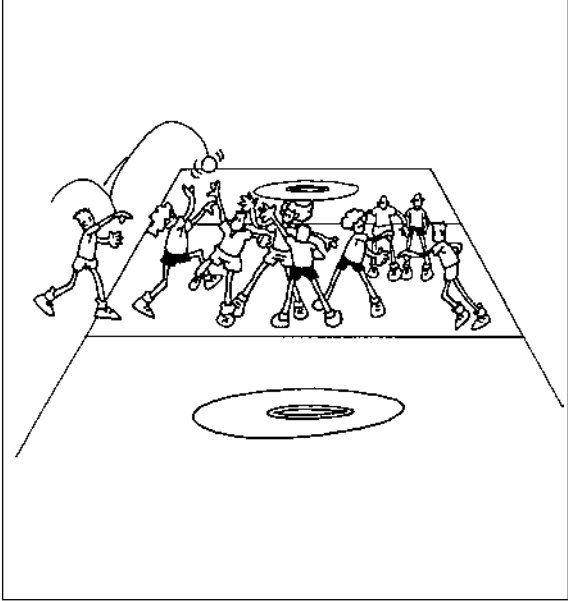
- Ume guztiak aldez aurretik zehazturiko lekuan zabalduko dira. Baloi bana edukiko dute, jazarleak izan ezik.
- Korrika joango gara baloiarekin, jazarlearengandik iheska. Ukitzen bagaitu, baloia utzi eta eskua emango diogu. Hortaz, biko katea egingo dugu. Elkarrekin beste bat ezarriko dugu, eta horrela bakar bat gelditu arte. Azken hau izango da txapelduna.

ARAUAK:

ALDAERAK:

- Oraingoan, bat ukitzen dugun bakoitzean, katea apurtuko da eta guztiok hormara heldu eta berriz elkartu arte, edozein jo ahal izango dugu baloiarekin.
- Gauza bera egin daiteke, baina gehienez hiruko kateak egingo ditugu.

#### 4.4.6. Baloia putzuan

<p>IZENA: <i>Baloia putzuan.</i></p>	<p>GAI MULTZOA: Jolas estrategikoa.</p>
<p>JOLAS MOTA: aurrekirola.</p>	<p>MARRAZKIA:</p>
<p>TOKIA: kirol zelaia.</p>	
<p>ADINA: 10-12 urte.</p>	
<p>PARTAIDE-KOP.: 10.</p>	
<p>MATERIALA: baloi, epto eta uztaiak.</p>	
<p>HELBURUAK:</p>	
<p>—Elkarlan-aurkakotaseneko erlazioak jolasean izan.</p>	
<p>DESKRIBAPENA:</p>	
<p>—Jokaleku laukizuzena itxurakoa izango da, hiru alderekin: erdiko aldea handia eta alboak txikiak. Erdian zirkulu bat margotu eta barruan uztai bat ipiniko dugu. Bost jokalariz osaturiko taldeak osatuko dira eta sakegile bat alboan baloiarekin.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sakegileak baloia aterako du erdialdetik eta baloia eskuratzen duen taldea bost pase jarraian ematen ahaleginduko da, aurkako taldeak harrapatu gabe. Bost paseak lortutakoan, animatzaileak agindurik uztairantz joko dugu, baloia elkarri emanez, eta barrura jaurti beharko dugu, puntu bat lortzeko. Ezin izango da erdiko zirkulua zapaldu.</li> </ul>	
<p>ARAUAK:</p>	
<p>ALDAERAK:</p>	
<p>—Gauza bera egin daiteke lau uztairekin eta lau alderekin.          —Oraingoan, paseak pikatuan emango ditugu.          —Gauza bera, baina sakegilea erdiko aldera sartuko da eta baloiduna ukitzen ahaleginduko da. Lortzen badu, berriro egingo du sakea albo batetik.</p>	

#### 4.4.7. Lau txokoak

IZENA: *Lau txokoak.*

GAI MULTZOA: Jolas estrategikoa.

JOLAS MOTA: mugimenduzkoa.

MARRAZKIA:

TOKIA: gimnasioa.

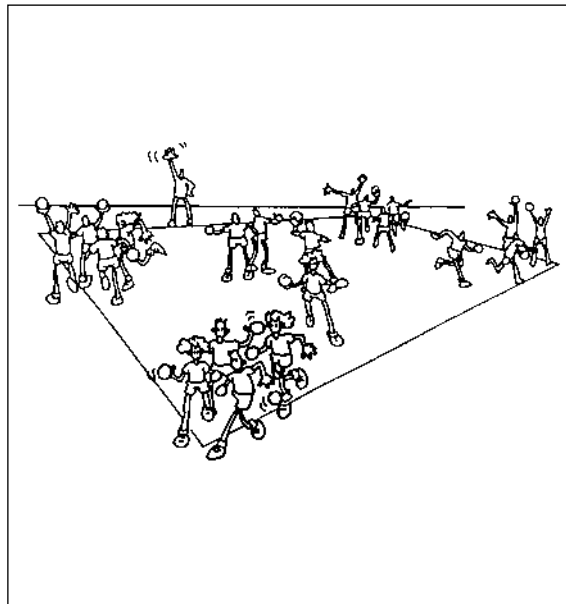
ADINA: 10-12 urte.

PARTAIDE-KOP.: 20.

MATERIALA:

HELBURUAK:

—Taldeka erabakiak hartu.



DESKRIBAPENA:

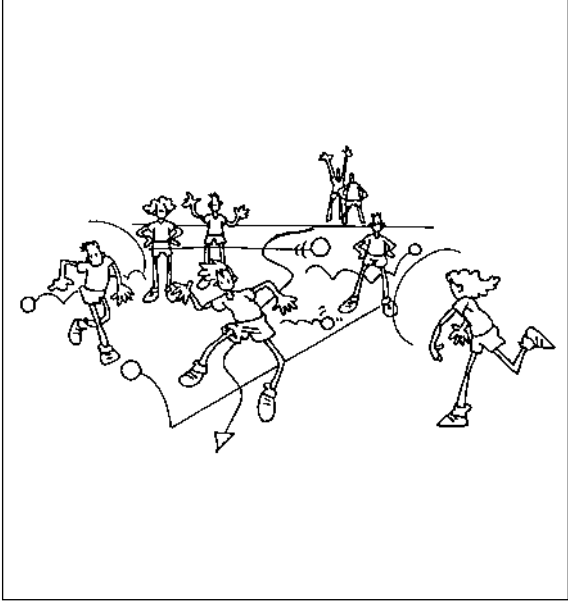
- Bost talde, ikasle bakoitza, baloi bat daroala, lauki baten barruan korrika arituko da.
- Punpaka goaz eta, eskua altxatzen dudanean, taldeko guztiek joan beharko dute txoko berera. Taldekide guztiak elkartzen denbora gehien ematen duen taldea izango da galtzaile.

ARAUAK:

ALDAERAK:

- Oraingoan, lehenago galdu dutenak geldituko dira laukiaren erdialdean eta, bestiak, txokoz aldatzen saiatzen direnean, txokoren bat hartzen ahaleginduko dira. Zein talde geldituko ote da txokorik gabe?

#### 4.4.8. Korrikalaria

<p>IZENA: <i>Korrikalaria.</i></p>	<p>GAI MULTZOA: Jolas estrategikoa.</p>
<p>JOLAS MOTA:</p>	<p>MARRAZKIA:</p>
<p>TOKIA: 20 x 20ko jokaleku lauangeluarra.</p>	
<p>ADINA: 10-12 urte.</p>	
<p>PARTAIDE-KOP:</p>	
<p>MATERIALA: baloiak, plintoak, aulkiak, etab.</p>	
<p>HELBURUAK:</p>	
<p>—Ahaleginaren aurreko joera positiboa izan eta mugak gainditzeko bidetzat hartu.</p>	
<p>DESKRIBAPENA:</p>	
<p>—Bi talde, “korrikalariak”, marra batean; “koioteak”, barrualdean banaturik, hiru baloiekin.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Korrikalariok banan-banan atera eta beste aldera baloiek gu jo gabe heltzen saiatu beharko dugu. Jotzen bagaituzte, berriz itzuliko gara irteerara. Koioteok, lekutik mugitu gabe eta baloiak elkarri emanaz, korrikalariak jotzeko jaurtiko ditugu baloiak. Ea zein taldek lortzen duen bere lagun guztiak ahalik eta arinen beste aldera igarotzea.</li> </ul>	
<p>ARAUAK:</p>	
<p>ALDAERAK:</p>	
<p>—Gauza bera egin daiteke, baina koioteak nahi duten lekura mugi daitezke baloiarekin. —Oraingoan, aterpe batzuk ipiniko ditugu: plintoak, aulkiak, etab. Horrela, korrikalariak ezkutatu ahal izango dira alderik alde doazenean.</p>	

#### 4.4.9. Uztai mugikaria

IZENA: *Uztai mugikaria.*

GAI MULTZOA: Jolas estrategikoa.

JOLAS MOTA: aurrekirola.

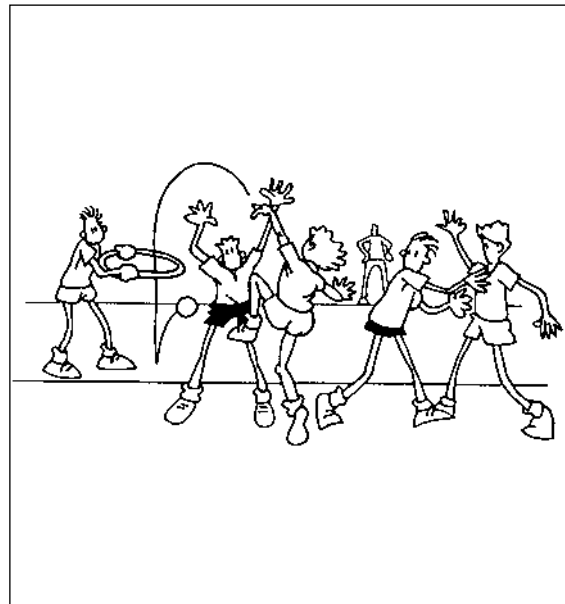
MARRAZKIA:

TOKIA: 20 x 20ko jokaleku lauangeluarra.

ADINA: 10-12 urte.

PARTAIDE-KOP.: 10.

MATERIALA: uztaiak eta baloia.



HELBURUAK:

—Taldea orientatuz batera, jomugarautz jo.

DESKRIBAPENA:

—Aldez aurretik zehazturiko bidea izango da eta bi talde. Talde bakoitzeko lagun bat, eskuan uztaiak daukela, besteengandik aparte jarriko da, 1 edo 2 metroko pasabide batek bereizturik.

- Baloia elkarri eman behar diogu, harik eta gure uztai mugikorrenean sartu arte. Uztai-duna albotik ibil daiteke guri laguntzeko. Baloia guri kendutakoan edo puntua lortzen dugunean, beste taldeak erasoko du. Puntu gehien lortzen duen taldea txapelduna izango da.

ARAUAK:

ALDAERAK:

—Gauza bera, baina pase guztiak pikatuz emango ditugu.

#### 4.4.10. Baloia eta dorrea

IZENA: *Baloia eta dorrea.*

GAI MULTZOA: Jolas estrategikoa.

JOLAS MOTA: aurrekirola.

MARRAZKIA:

TOKIA: kirol jolaslekua.

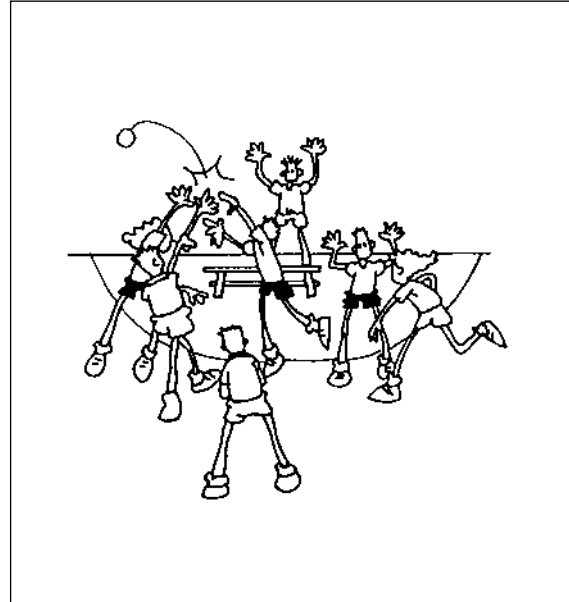
ADINA: 10-12 urte.

PARTAIDE-KOP.: 12.

MATERIALA: aulkiak eta baloia.

HELBURUAK:

- Norberaren ardura onartu defendatzean.
- Jaurtitzeko alderik onenak bilatu.



DESKRIBAPENA:

- Sei jokalariz osaturiko bi talde arituko dira. Ate-area bakoitzean aulki bat ipiniko dugu eta horretara jokalarietako bat igoko da: dorrea.
  - Baloia gora. Baloia hartzen duen taldeak bere dorreari eman beharko dio puntu bat lortzeko. Defendatzaileak, falta egin barik, baloia harrapatzen eta euren dorreari eman ez diezaioten ahaleginduko gara. Zein taldek lortuko du puntu gehien?

ARAUAK:

ALDAERAK:

- Gai ote gara pase guztiak pikatuak egiteko?
- Gauza bera 3 talderekin eta 3 dorrerekin.

#### 4.4.11. Nire bila!

IZENA: *Nire bila!*

GAI MULTZOA: Jolas estrategikoa.

JOLAS MOTA: mugimenduzkoa.

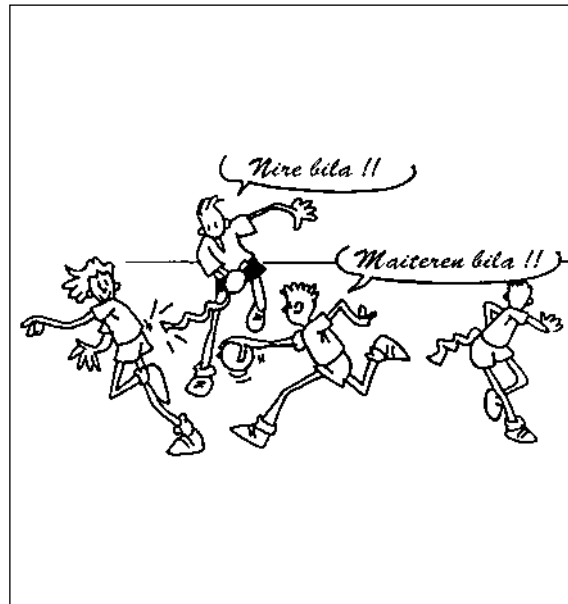
MARRAZKIA:

TOKIA: kirol zelaia.

ADINA: 10-12 urte.

PARTAIDE-KOP.: 15.

MATERIALA: baloia eta xingolak.



HELBURUAK:

—Oinarrizko abileriak egoera konplexuago erabili.

DESKRIBAPENA:

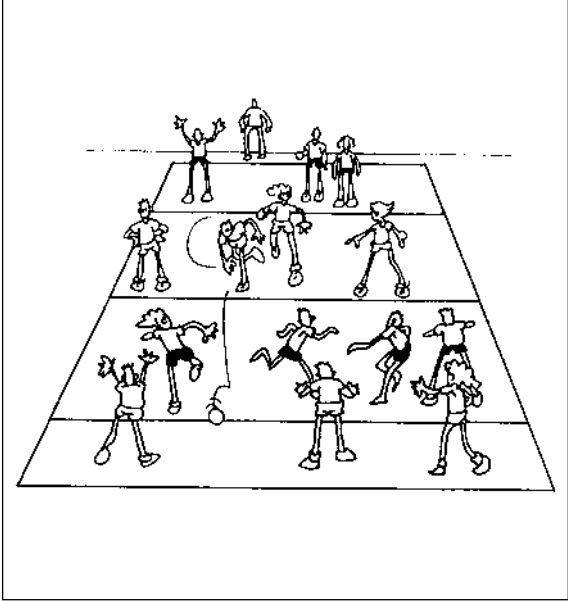
—Ume guztiak jokalekutik korrika, praktetan xingola bat eroango dute buztan gisa. Jazarle bat egongo da baloiarekin.

- Dagokionak esan behar du jazarriko duen lagunaren izena; adibidez, "Aitorren bila". Baloiarekin jotzen badu, baloia askatu barik, eginkizunak elkarri trukatu dizkiote. Aitorri laguntzeko, berari buztana kendu eta erakutsiko dugu, "nire bila" esanez batera. Horrela, laguntzailearen bila joan beharko du jazarleak. Buztana behe gainera bota beharko dugu, bere jabeak har eta jokatzen segi dezan.

ARAUAK:

ALDAERAK:

**4.4.12. Zelai errea**

<p>IZENA: <i>Zelai errea</i>.</p>	<p>GAI MULTZOA: Jolas estrategikoa.</p>
<p>JOLAS MOTA: aurrekirola.</p>	<p>MARRAZKIA:</p>
<p>TOKIA: jokaleku laukizuzena, bi zelaitan banaturik.</p>	
<p>ADINA: 10-12 urte.</p>	
<p>PARTAIDE-KOP.:</p>	
<p>MATERIALA: baloia.</p>	
<p>HELBURUAK:</p>	
<p>—Jaurtitzeko lekurik onena bilatu.</p>	
<p>DESKRIBAPENA:</p>	
<p>—Zelai bakoitzean talde bat egongo da eta “erreta” daudenentzat alde bat zelai bakoitzean. Baloia bat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Baloia jaurtiz, beste taldekoak jotzen ahaleginduko gara. Baloiak jokalariren bat jo eta gero baloia lurrera erortzen bada, jokalaria hura erreta dagoela esango dugu eta berak atera beharko du erretakoen aldetik. Baloia harrapatzen badugu, geu izango gara erasotzaileak. Jaurtiketa ziurtatzeko, elkarri pasa diezaiokegu baloia. Zein taldek erreko ditu arinen aurkari guztiak?</li> <li>• Oraingoan bi baloi erabiliko ditugu. Baten bat erretzen dugunean, jokia geldituko dugu harik eta hura erretakoen aldean kokatu arte.</li> <li>• Gauza bera egin daiteke, baina plintoak, aulkiak, etab. ipinita. Horrela, jokalaria ez-kutatu ahal izango dira.</li> </ul>	
<p>ARAUAK:</p>	
<p>ALDAERAK:</p>	



#### 4.4.13. Biribil bihurria

IZENA: *Biribil bihurria.*

GAI MULTZOA: Jolas estrategikoa.

JOLAS MOTA: aurrekirola.

MARRAZKIA:

TOKIA: kirol zelaia.

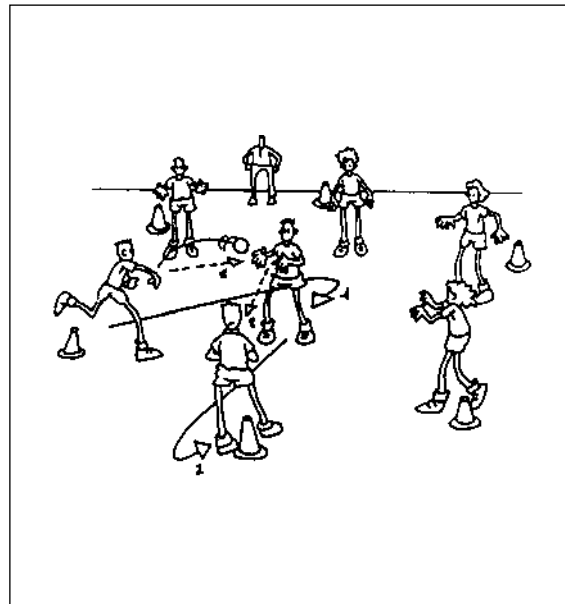
ADINA: 10-12 urte.

PARTAIDE-KOP.: 12.

MATERIALA: baloia.

HELBURUAK:

—Espazio eta denbora-oharmena jolas-egoeratan lando.



DESKRIBAPENA:

- Pertsekuzio jolas bat da.
- Seiko taldeak. Bostek, eskutik helduta, biribil bat osatuko dute. Seigarrena, baloiarekin, biribiletik kanpo arituko da.
  - Kanpokoak, baloia askatu barik, zirkuluaren beste aldean dagoen lagun bat ukitu beharko du. Gainerakoak laguna uki ez dezan mugituko dira eta bidea itxiko diote baldin eta biribilera sartzen ahalegintzen bada.

ARAUAK:

ALDAERAK:

#### 4.4.14. Jazarpena labirinto barruan

IZENA: *Jazarpena labirinto barruan.*

GAI MULTZOA: Jolas estrategikoa.

JOLAS MOTA: aurrekirola.

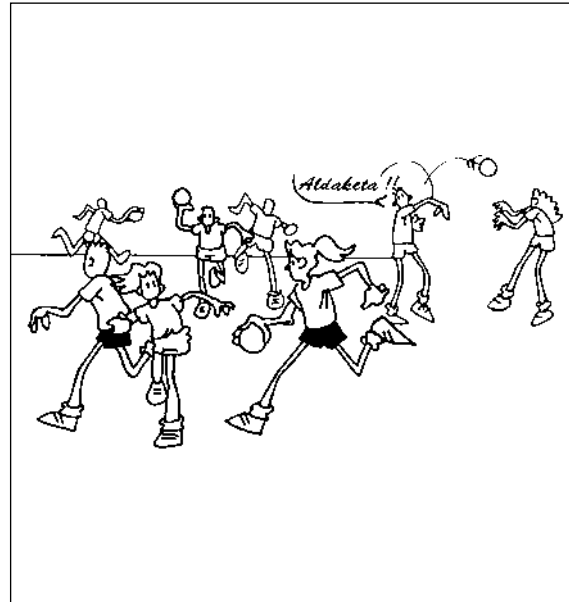
MARRAZKIA:

TOKIA: Kirol zelaia.

ADINA: 10-12 urte.

PARTAIDE-KOP.: 10.

MATERIALA: baloi bi.



HELBURUAK:

—Jolasetan ondo pasatu.

DESKRIBAPENA:

- Binaka. Mugaturiko jokalekuan daudela, bikote bakoitzak baloi bat erabiliko du elkarri pasatzen. Jazarle bat eta jazarri bat. Bakoitza baloi batekin.
- Jazarleak jazarria ukitu nahi izango du baloiaz, berau askatu barik. Jazarriak ihes egingo du gainerako lagunak saihestuz eta, nahi duenean, baloia eman ahal izango dio horietako bati eta, ‘aldaketa’ esanda, haren lekua hartuko du. Baloia hartzen duena jazarle bilakatuko da eta jazarlea jazarri.

ARAUAK:

ALDAERAK:

- Oraingoan, jazarlea zein jazarria punpaka mugituko dira.
- Gauza bera egin daiteke, baina baloia elkarri ematen dabiltzanak jokalekuko edozein aldetatik mugituko dira.

#### 4.4.15. Oin-eskubaloia

IZENA: *Oin-eskubaloia.*

GAI MULTZOA: Jolas estrategikoa.

JOLAS MOTA: aurrekirola.

MARRAZKIA:

TOKIA: minieskubaloirako jokalekua.

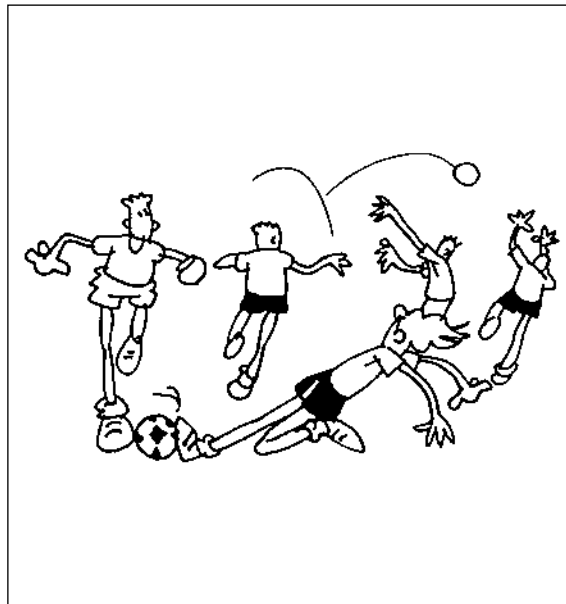
ADINA: 10-12 urte.

PARTAIDE-KOP.: 10.

MATERIALA: baloi eta petoak..

HELBURUAK:

—Orain arte ikasitako guztia erabili.



DESKRIBAPENA:

—Bi talde eta bi baloi: futbitokoa eta eskubaloikoa.

- Futbolean eta eskubaloian jokatuko dugu aldi berean. Futbitoko baloia oinarekin pasatzen da eta golak area barrutik sartzen dira. Eskubaloikoa eskuarekin pasatu eta golak areatik kanpo egingo dira. Defendatzaileren bat area barruan badago, eta eskubaloiko baloia defendatu nahi badu, areatik atera beharko du. Arbitroak txistu jotzen duenean, baloi biak gelditu beharko dira. Zein taldek sartuko du gol gehien?

ARAUAK:

ALDAERAK:

#### 4.4.16. Ertzainak, lapurrak eta laguntzaileak

IZENA: *Ertzainak, lapurrak eta laguntzaileak.*

GAI MULTZOA: Jolas estrategikoa.

JOLAS MOTA: aurrekirola.

MARRAZKIA:

TOKIA: kirol zelaia.

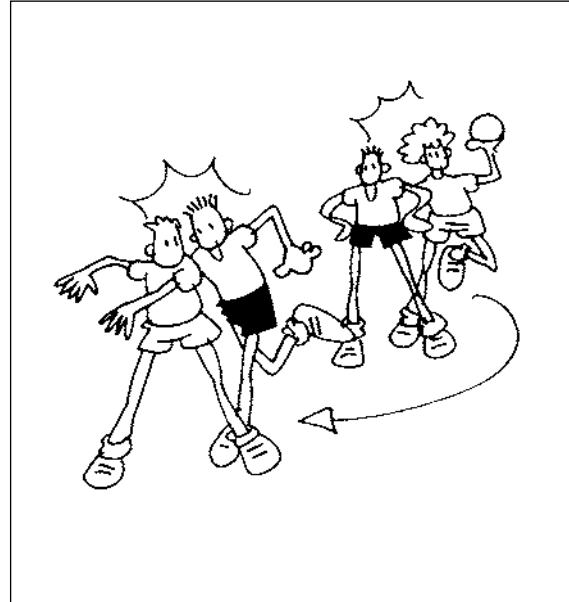
ADINA: 10-12 urte.

PARTAIDE-KOP.: 10.

MATERIALA: baloi eta petoak..

HELBURUAK:

—Jolasean parte hartzen duten guztiak errespetatu.



DESKRIBAPENA:

—Lauko taldeak arituko dira. “Ertzain” bat eta “lapur” bat, bakoitza bere baloiarekin eta bere laguntzaileekin” —azken horiek baloirik gabe.

- Ertzainak lapurra jazarri eta askatu gabeko baloiaz ukitzen saiatuko da. Lortzen badu rolak aldatuko dira. Ertzainaren laguntzailea lapurraren ihesaldia oztopatzen saiatuko da; lapurraren laguntzailea, berriz, poliziaren jazarraldia. Laguntzaileek ezin izango diote besteari heldu, ezta bultzatu ere.
- Gauza bera egin daiteke, baina punpaka. Laguntzaileek eskuak bizkaraldean eroango dituzte.

ARAUAK:

ALDAERAK:

*Bibliografia*

**5**

- BLÁZQUEZ, D.: *Iniciación a los deportes de equipo*, Madril: Martínez Roca, 1986.
- CAMERINO, O .; eta CASTAÑER, M.: *1001 Ejercicios y juegos de recreación*, Lérida: Paidotribo, 1990.
- CHATEAU, J.: *Psicología de los juegos infantiles*, Buenos Aires: Kapelusz, 1958.
- DEVIS, J.; eta PEIRÓ, C.: *Nuevas perspectivas curriculares en EF: la salud y los juegos modificados*, Bartzelona: Inde, 1992.
- GARMENDIA, J.: *Ume jolasak*, Donosita: Kriselu, 1992.
- GONZÁLEZ, X.: *Animaziorako jokoak eta jolas ekintza fisikoak* [moduluaren apunteak, Gorputz- eta kirol-ekintzak sustatzea zikloa], Donosita: 1999.
- GONZÁLEZ, X.; LLORENTE, B.; etab.: *Gorputz eta kirol ekintzak sustatzea* [zikloaren Diseinu Curricularra], 1997.
- FERNÁNDEZ, B.: *Animaziorako jokoak eta jolas ekintza fisikoak* [moduluaren apunteak, Gorputz- eta kirol-ekintzak sustatzea zikloa], Barakaldo: 2000.
- LASIERRA, G.; LAVEGA, P.: *1015 Juegos y formas jugadas de iniciación a los deportes de equipo*, Bartzelona: Paidotribo, 1993.
- LIMBOS, E.; eta BEVAUREGARD, J. P.: *Grandes juegos*, Bartzelona: Hogar, 1986.
- LÓPEZ DE SOSOAGA, A.: *Bola joko arabarra*, Gasteiz: Araba eta Gasteizko Aurrezki Kutxa Fundazioa, 1999.
- LÓPEZ DE SOSOAGA, A.: *El juego: Análisis y bibliografía*, Leioa, EHU, 2004.
- *Jolas ikasgaiaren apunteak*, Gasteiz: Irakasle eskola, Gorputz- heziketaren espezialitatea, 2001.
- LLORENTE, B.; DIEZ, E.: *Eskubaloia lehen hezkuntzan*, SHEE, Gasteiz, 1996.
- LLORENTE, B.: *Animaziorako jokoak eta jolas ekintza fisikoak* [moduluaren apunteak, Gorputz- eta kirol-ekintzak sustatzea zikloa], Gallarta: 2001.
- MÉNDEZ, A.; MÉNDEZ, C.: *Los juegos en el curriculum de la educación física*, Bartzelona: Paidotribo, 1995.
- OLALDE, A.: *Unitate didaktikoa: Joko handiak*, Jarduera fisikoa, aisia eta osasuna modulua, Getxo: 1999.
- PARLEBAS, P.: *Las cuatro esquinas de los juegos*, Lérida: Ágonos, 1988.
- PUIG, M.: *El juego*, Gerona.
- RUIZ, J.: *Animaziorako jokoak eta jolas ekintza fisikoak* [moduluaren apunteak. Gorputz- eta kirol-ekintzak sustatzea zikloa], Santander: 2000.
- RÜSSEL, A. : (1965). *El juego de los niños*, Bartzelona, Herder.
- URTEAGA, J.: *Ehun jolas eskolarako*, Donostia: Erein, 1986.