

JOKO-JOLASEN

BILDUMA

KIROL JOKO-JOLASAK

2015/2016.ikasturtea - UPV/EHU

TALDEKIDEAK:

Ane Lore Nazabal

Ainhoa Rodriguez

Mikel Tous

Maddalen Fuentes

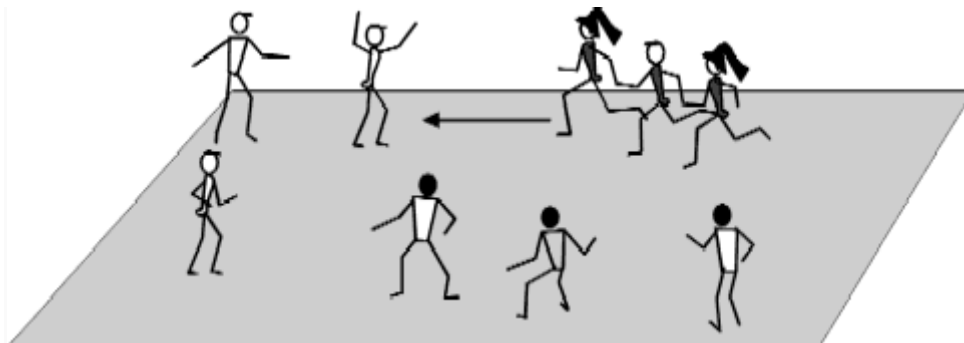
AURKIBIDEA

1. KATEA / KADENETA	4
2. HARTZA ETA ZAINDARIA.....	6
3. KUBA-LIBRE	8
4. SOKAMUTURRA/ LA CULEBRA.....	11
5. MARRO/ MARRO-MARROKA.....	13
6. HARIA MOZTERA/CORTAHILOS.....	15
7. LA BANDERA	17
8. A TXITXAKAS.....	19
9. BRILE.....	21
10. 10 PASE.....	23
11. BALOI EHIZTARIA.....	25
12. KATUA ETA XAGUA.....	27
13. IRRINTZIKA/AL FUELLE.....	29
14. A CORRER A CENAR	32
15. AILOBE.....	34
16. 4 HARRI EDO LAPURRETAN	36
17. EGUNON ERREGE JAUNA	38
18. PI CUENTO EDO PI JOLASA	40
19. CHAMBOT EDO MAILUKA	43
20. MALABAREAK: FIGURAK DIABOLOAREKIN.....	45
21. ARIMA EDO GEMO	46
22. BALOI ETXE / BALOI ESERIA / MUGALARIAK	49
23. 4 IZKINETARA EDO KANTOI-KANTOIKA	51
24. BANDERA BIKOITZA.....	53
25. AMAZULO	55
26. AZERIAK, OILOAK ETA SUGEGORRIAK	57
27. OTSOAK ETA ARDIAK	59
28. 4 KARRATU	61
29. MALABAREAK: FIGURAK PILOTEKIN.....	63
30. SOKA SALTOKA: 2 PUNTU GALDU GABE	65
31. SOKA SALTOKA: AL MOTROLLON	67
32. HARTZA/ YA ESATEN/ HAY ARROZ/ HAY LUZ.....	69

33. TERREMOTO	71
34. TOKA-KALKO	73
35. PITXI	75
36. KICK-BALL	77
37. BUZTANAK KENTZEA	79
38. GERRIKOA	81
39. GORABEHERA	83
40. POLIS Y KAKOS	85
41. MALABAREAK: DEABRUAREN MAKILAK EDO MAKIL TXINATARRAK	87
42. GOLPE SAMURAI	88
43. HERBIA	90
44. ITSUAREN MAKILA	92

1. KATEA / KADENETA

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Jokalariak zelaian zehar sakabanatuko dira. Harrapatzaile bat egonen da eta gainerakoak iheslariak izanen dira. Jokoaren helburua iheslariak harrapatzen joatea izanen da eta harrapatzearekin batera, harrapatzaileen artean kate bat osatzea gainerakoak harrapatzen joateko. Katetik libre gelditzen den azken jokalaria izango da joko-jolas honen garailea. Hurrengo partidari bera izango da katean hasiko den jokalaria harrapatzaile gisa.

Espazioa:

Espazioaren neurriak, jokalaria kopuruaren arabera zehaztuko dira baina laukizuzen batean jolasten da. Marraz mugatutako zelai batean jokatuko da jolas hau, polikiroldegiko saskibaloia kantxa bat esaterako, 25 x 15 neurria duena.

Parte-hartzaileak:

Partehartzaile kopurua ez dago mugatuta, nahi adina egon daitezke baina 2-3 baino gehiago egon beharko lirake. Rol banaketari dagokionez, partehartzaileetako bat harrapatzailea izango da, ausaz aukeratua izanen dena, eta gainerakoak denak jokalaria libreak. Harrapatzaileak, gainerakoak harrapatzen dituen heinean, besteen rol aldaketa gauzatuko da, harrapatzaileak berriz, rol berbera izaten jarraituko du. Harrapatzailearen aukeraketa ausaz egingo da.

Materiala:

Joko jolas hau gauzatzeko ez da behar inolako tresnarik.

Hasierako egoera:

Jokalariak zelaian zehar sakabanatuko dira. Jokalari hauetako bat harrapatzailea izanen da eta gainerakoak iheslariak edo jokalaria libreak. Jokoari hasiera ematen zaio harrapatzailea korrika gainerako jokalaria harrapatzerantz doanean. Harrapatzaile hori ausaz hautatuko da.

Garapena:

Ausaz, harrapatzaile bat aukeratuko da eta gainerakoak harrapatzea izango da bere funtzio edo helburua. Beraz, harrapatzailea gainerako jokalaria libreak harrapatzen joaten denean, jokalaria libreen rola aldatu egingo da eta harrapatzaile bihurtuko dira harrapatzaileari eskua emanaz eta kate bat sortuz. Kate horren bidez, gainerako jokalaria harrapatzen saiatuko dira jolas eremuaren zati handi bat hartuz. Katea osatzen duten jokalaria artean harrapatu dezaketen bakarrak iskina bakoitzeko jokalaria izanen dira, gainerakoek gorputza emanen diote kateari.

Bukaera:

Katean dauden jokalariek azkeneko jokalaria libre harrapatzen dutenean, jokoa amaitutzat emanen da eta jokalaria hori datorren partidako harrapatzailea izanen da.

Barne Logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* eremu ziur batean jokatzen da. Duelu disimetriko bat da rol sistemak ezberdinak dira eta ez dago pertsona kopuru berbera bi taldeetan.
- *Besteekiko harremana:* joko jolas soziomotorra da, hau da, kooperazio eta oposizio egitura duen jolas bat. Kolaborazioa ematen da esaterako, harrapatzaileen artean eskutik helduta katea osatzen dutenean, baina harrapatzaile eta jokalaria libreen artean kontrakoa da, oposizio harremana dago, bata bestea harrapatu nahi duelako. Joko eskusibo eta ezegonkor batean aurrean aurkitzen gara. Alde batetik, eskusiboa da laguntasun eta aurkakotasun harremanak elkarren baztertzailak ezaugarri duelako, hau da bi jokalaria ezin dira aldi berean iheslari eta harrapatzaile izan. Bestetik, ezegonkorra da jokoan zehar bi jokalarien arteko erlazioak aldatu daitezkelako: etsaia lagun eta laguna etsai bihurtu. Kasu honetan konbergentzia ikusi daiteke jokoa alde aurretik jakindako eta ezinbestekoa den amaiera batera jotzen duelako, denak harrapatuak izatera, katera joatera, hain zuzen ere.
- *Denborarekiko harremana:* joko hau memoria gabekoa da eta horrek esan nahi du ez dagoela garailerik. Behin azken jokalaria harrapatzean jokalaria honek hasiera ematen dio datorren partidari. Beraz, esan dezakegu ziklikotasun bat ematen dela jolasean zehar. Sare konbergentea ematen da joko-jolas honetan, joko akzioak, jokalaria guztiak rol berbera izatera eramaten duelako. Jokoaren hasieran badakigu katean dagoen jokalaria ezin duela jada irabazi, baina garrantzitsuena ez da hori jokoaren iraupena baizik. Beraz, jolasa kanpo logikari dagokion arrazoiengatik amaituko da.
- *Objektuarekiko harremana:* ez dago barne logikan eragina daukan objekturik.

Aspektu pedagogikoak:

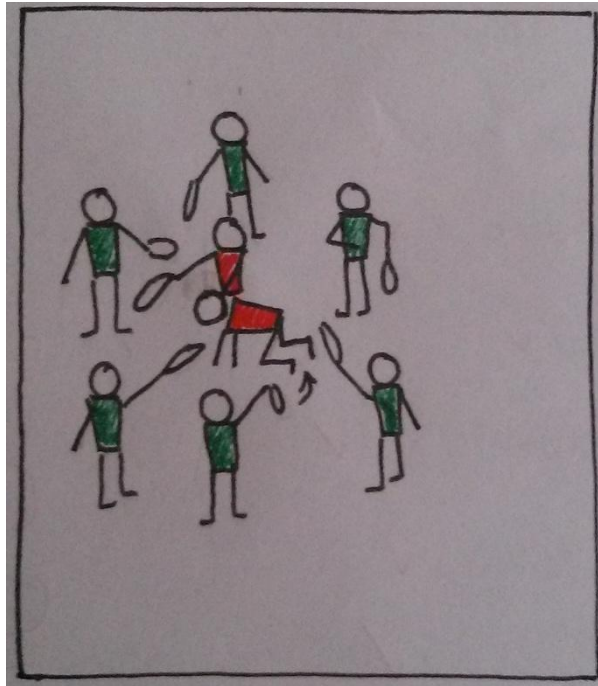
Duelu disimetriko bati buruz ari gara joko-jolas honetaz ari garenean, beraz, jokalaria kopuru txiki bat edo bakar bat gainerakoen aurka ibiliko da. Taldeek eginkizun, taldekide kopuru edo rol sistema desberdinak izateak aukera berdintasunean oinarritutako errendimenduen konparaketa ezinezkoa bihurtzen du. Horrela, ahalmen ezberdinek aukera ezberdinak izan ditzakete eta horrek errendimenduaren azterketa zailtzen du, egoerak eta oinarriak ezberdinak direlako eta ezin direlako konparatu. Beraz esan daitekeena da, joko mota hauetan errendimenduak bere berezko balioa galtzen duela eta ezin dela hain errez baloratu.

Gainera, joko honek kolaborazio oposizio egitura dauka kideen arteko harremanean eta hori ere jokoaren aspektu garrantzitsua da. Jokalaria estrategiaz baliatzen dira kideak harrapatzeko eta aldi berean kideen artean estrategia ematen da haien arteko kolaborazioan laguna salbatzeko edo katea ez apurtzeko.

Orokorrean esan daiteke lankidetzaz sustatzen duen jokas bat dela honakoa eta hurren garapenean funtsezko ezaugarriak betetzen dituen jolasa dela honakoa.

2. HARTZA ETA ZAINDARIA

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Jokalari kopuru ezberdina duten bi talde elkarren aurka jokatuko dute borobil batean. Biribilaren erdialdean hartza egonen da zaindaria babestua eta honen inguruan biribila osatuz ehiztariak. Ehiztariak eskuetan eramanen duten zapiaren bidez hartza jotzen saiatuko dira eta zaintzaileak berriz hau ez gertatzen saiatuko dira eskuan daramaten zapiaren bidez hauek uxatuz. Behin zaindaria zapiarekin ehiztariaren bat jotzean rolez aldatuko dira eta ehiztaria hartz, hartza zena zaintzaile eta zaintzailea ehiztari bihurtuko dira.

Espazioa:

Hartza eta zaindaria joko-jolasean eremua borobil bat izanen da hartza kokatzen den lekutik bi metroko zabalerara gutxi gora behera, izan ere, hartzak protagonismo handia hartuko du eta beraren inguruan jolastuko da.

Parte-hartzaileak:

Parte hartzaile kopurua ez dago mugatuta baina gehiegi badaude taldeak osatuko dira, hortaz, 8 eta 10 pertsonako taldeak sortuko dira gutxi gorabehera. Rol banaketari dagokionez, hiru rol desberdin bereiztuko dira. Alde batetik hartza, beste aldetik zaindaria eta gainerakoak ehiztariak. Rol aldaketa, zaindaria ehiztarietako bati zapiarekin ukitzerakoan gertatuko da.

Materiala:

Materialari dagokionez, denek zapi bat eraman beharko dute soinean.

Hasierako egoera:

Ehiztariak biribilean bilduko dira hartza erdian, erdigunetzat hartuz. Hartza lurrean jarriko da, eremuaren erdian belaniko eta burua eskuarekin babesten duelarik. Hartzak zapi bat izango du eta hartzak mutur batetik eutsiko du eta zaindaria beste muturretik. Ezingo dira soka honetatik askatu. Zaindaria, esku batekin hartzaren zapia eutsi arren, beste eskuarekin bere zapia hartu beharko du ehiztariari zapi horrekin emateko. Jokoa ehiztariak hartzaren aurka zapiarekin jotzen hasten direnean hasiko da.

Garapena:

Jokoaren helburua zaindaria hartza babestea da eta ahalik eta kolpe gutxien jasotzea ehiztariengandik. Aldi berean, lortu beharrekoa ehiztariak zapiarekin jotzea da hartza beste bat izan dadin eta ehiztaria ere rolez aldatzeko. Zaindaria ehiztarietako bat zapiarekin ukitzean, zaindaria ehiztari bihurtuko da, hartza zaindaria eta ehiztaria hartza. Horrela jarraituko du jolas osoan zehar.

Amaiera:

Jokoak ez du amaierarik, jokalaria etengabe egon daitezke jolasean zapiarekin hartza jotzen edota rol ezberdinetatik pasaz, baina ez dago garailerik eta beraz, jokoak ez du amaierarik.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* ziurgabetasunik gabeko jolasa da, eremu ziur batean jokatzen baita, erregularra eta oztoporik gabekoa. Duelu disimetriko bat da rol sistemak ezberdinak dira eta ez dago pertsona kopuru berbera bi taldeetan.
- *Besteekiko harremana:* joko jolas hau soziomotorra da. Honek esan nahi du elkarrekintzak daudela jokalarien artean. Hain zuzen ere, kooperazio eta oposizio harremana aurkitzen ditugu. Ehiztariak direnen artean kolaborazioa dago hartza jotzeko eta zaindaria ez harrapatzeko eta aldi berean, zaindaria eta ehiztariaren artean oposiziozko harremana dago, hartza jotzeko nahiaren ondorioa zaintzaileak zapiarekin zu harrapatzea dakarrelako. Joko eksklusibo eta ezegonkorra da. Alde batetik, eksklusiboa da laguntasun eta aurkakotasun harremanak elkarren baztertzailak ezaugarri duelako, hau da bi jokalaria ezin dira aldi berean iheslari eta harrapatzaile izan. Bestetik, ezegonkorra da jokoan zehar bi jokalarien arteko erlazioak aldatu daitezkelako: etsaia lagun eta laguna etsaibihurtu. Jokalarien arteko rol aldaketak, permutanteak dira, hau da, jokalaria rol soziomotorrak aldatzen dituzte vaina aldaketa hauek arautuak eta sistematikoak dira.
- *Denborarekiko harremana:* memoriarik gabeko joko da, ez du inork irabazten ezta galtzen ere eta ziklikotasuna ematen dio horrek jokoari etaengabe ari delako joko erreplikatzeko. Gainera, ezegonkorra den heinean, permutantea da lehen esan bezala eta jokalariek haien rol soziomotorrak elkartrukatzeko dituzte. Rol aldaketa horiek arautuak eta sistematikoak dira joko markatzen duten ekintzen arabera markatuak, kasu honetan zaintzaileak ehiztari bat harrapatzea eta bere rola aldatzea. Beraz, orain aipatutako ekintza burutzean (Zapiarekin jotzea), rolak aldatuko dira eta jolasa bukatu ordez berriro hasiko da, lehen esandako ziklikotasuna lortuz. Beraz, jolasa kanpo logikari dagokion arrazoiengatik amaituko da.
- *Objektuarekiko harremana:* zapiak jokoan zehar berebiziko garrantzia duen objektua da. Jokalarien arteko rol aldaketa objektu honen bidez ematen da eta aldi berean objektu honek jokoaren garapena gauzatzen du, hau da jokoaren erdigunea hartzen duen objektua.

Aspektu pedagogikoak:

Duelu disimetriko bati buruz ari gara joko-jolas honetaz ari garenean, beraz, jokalaria kopuru txiki bat edo bakar bat gainerakoan aurka ibiliko da. Taldeek eginkizun, taldekide kopuru edo rol sistema desberdinak izateak aukera berdintasunean oinarritutako errendimenduen konparaketa ezinezkoa bihurtzen du. Horrela, ahalmen ezberdinek aukera ezberdinak izan

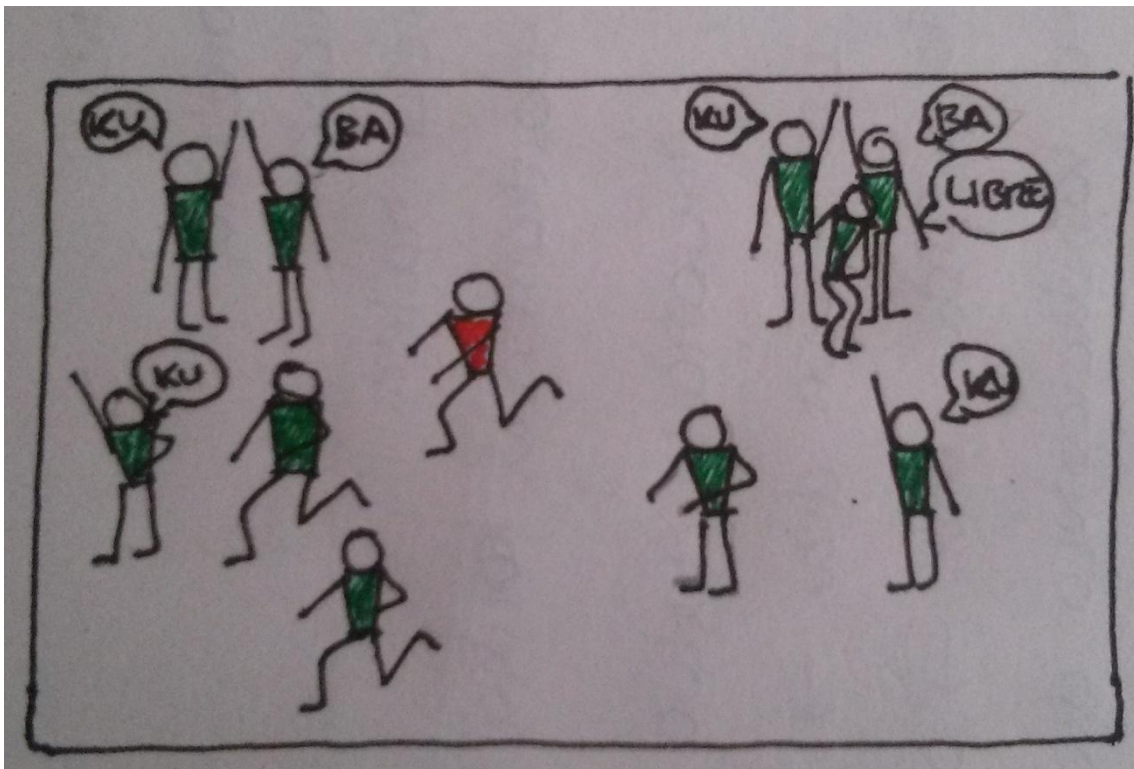
ditzakete eta horrek errendimenduaren azterketa zailtzen du, egoerak eta oinarriak ezberdinak direlako eta ezin direlako konparatu. Beraz esan daitekeena da, joko mota hauetan errendimenduak bere berezko balioa galtzen duela eta ezin dela hain errez baloratu. Garrantzi handiagoa ematen zaio jokoari berari eta honen garapenari hoberen egiten duenari baizik. Beraz, noberaren habileziak izkutatu egiten dira eta denon onurarako baliagarria den jolas batean jarduteari ekiten diogu.

Gainera, joko honek kolaborazio oposizio egitura dauka kideen arteko harremanean eta hori ere jokoaren aspektu garrantzitsua da. Jokalariak estrategiaz baliatzen dira kideak harrapatzeko eta aldi berean kideen artean estrategia ematen da haien arteko kolaborazioan laguna salbatzeko edo hartza ez izateko.

Orokorrean esan daiteke lankidetzaz sustatzen duen jokas bat dela eta haurren garapenean funtsezko ezaugarriak betetzen dituen jolasa dela honakoa.

3. KUBA-LIBRE

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Harrapatzaile bat egonez eta gainerako jokalariak libre egonez, libre dauden jokalariak harrapatzen saiatuko da harrapatzailea. Hori da jokoaren helburua. Libre dauden jokalariek KU-BA-LIBRE baliabidea erabili ahalko dute harrapatzailearengandik ihes egiteko edo harrapatua ez izateko. Jokoak ez du amaierarik etengabe harrapatzaile rola aldatuz doalako honek jende berria harrapatzen duen heinean.

Espazioa:

Neurriei dagokionez, jokalaria kopuruaren arabera handiagoa edo txikiagoa izango da. Baina gutxi gora behera 25 x 15 metroko zelaia erabiliko da. Polikiroldegi batean burutzea gomendagarria da, bertako marrek mugatu dezaketelako zelaia.

Parte-hartzaileak:

Parte-hartzaile kopurua ez dago mugatua, nahi adina egon daitezke, baina orokorrean 20-25 lagunek parte hartzen dute. Rol banaketari dagokionez, 2 rol ezberdin bereizten dira: jokalarietako bat harrapatzailea izango da eta gainerakoak jokalaria libreak. Rol aldaketa harrapatzaileak jokalaria libre bat ukitzean izango da.

Materiala:

Ez da tresnarik erabiliko.

Hasierako egoera:

Harrapatzaile bat ausaz aukeratuko da eta zelaia osatzen duen eremu baten barruan harrapatzailea eta jokalaria libreak egongo dira sakabanaturik. Jokoaren hasiera harrapatzailea jokalaria libre baten atzetik lasterka hasten denengan hasiko da.

Garapena:

Zelaiaren eremuaren barruan harrapatzailea jokalaria libreak harrapatzera joango da. Jokalaria librearen baten bila harrapatzailea datorrenean, "KU" esateko aukera izango dute eta norbaitek "KU" esatean, esan duen lekuan geldi geratuko da, beso bat altxatuz. Libratzeko, beste bi kide beharko dira. Kideetako bat bere alboan jarriko da "BA" esanez eta eskua emanaz. Bien besoek zubi antzeko bat osatuko dute. Hirugarren kidea, "LIBRE" esanez zubiaren azpialdetik igaroko da eta hiru jokalariai berriro ere jokalaria libre normalak izango dira. Harrapatzaileak jokalaria libre bat harrapatzean, berarekin rola aldatu egingo du eta jokalaria librea zena harrapatzaile izatera pasako da, bestea berriz jokalaria librea. Beraz, jolas honetako helburua jokalaria libreak harrapatzea izango da.

Amaiera:

Jokoak ez du amaierarik eta beraz, uneoro harrapatzaile bat egonen da jokalaria libreak harrapatzen. Ez dago garailerik eta beraz etengabe gaude jolasean.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* ziurgabetasunik gabeko jolasa da, eremu ziur batean jokatzen baita, erregularra eta oztoporik gabekoa. Duelu disimetrikoa da, rol sistemak ezberdinak dira eta ez dago pertsona kopuru berbera bi taldeetan.
- *Besteekiko harremana:* joko jolas hau soziomotorra da. Honek esan nahi du, jokalarien artean elkaerrekintzak daudela. Beraz, parte-hartzaileen arteko harremana kooperazio oposiziozkoa da. Kooperazioa jokalaria libreen artean libratzeko orduan ematen da eta oposizioa berriz harrapatzaile eta jokalaria libreen artean. Joko eskusiboa da bi jokalarien arteko erlazioak elkarren baztertzailak izatea ezaugarritzat duelako. Sare ezegonkorra da bi jokalarien arteko erlazioak alda daitezke: harrapatzaile zena jokalaria libre izatea edo alderantziz. Ezegonkorra den heinean, permutantea da, jokalariek haien rol soziomotorrak aldatu egiten dituztelako, baina rol aldaketa horiek arautu eta sistematiakoak dira, eta joko markatzen duten ekintzen arabera gertatzen dira. Harrapatzailea libre gelditu daiteke jokalaria libre bat harrapatzean eta alderantziz.

- *Denborarekiko harremana:* memoriarik gabeko jokoak da eta beraz, ez dago garailerik ez galtzailerik. Jokoa etengabe ari da garatzen amaierarik gabe eta beraz, esan dezakegu ziklikotasun bat jarraitzen duela jokoak behin eta berriz jokoari hasiera bat emanez. Behin jolasaren helburua lortzean, rol aldaketa gertatuko da, lehen esan bezala, permutantea. Honek, jolasa amaitezina bihurtuko du. Beraz, jolasa kanpo logikari dagokion arrazoiengatik amaituko da.
- *Objektuarekiko harremana:* ez dago barne logikan eragina daukan objeturik.

Aspektu pedagogikoak:

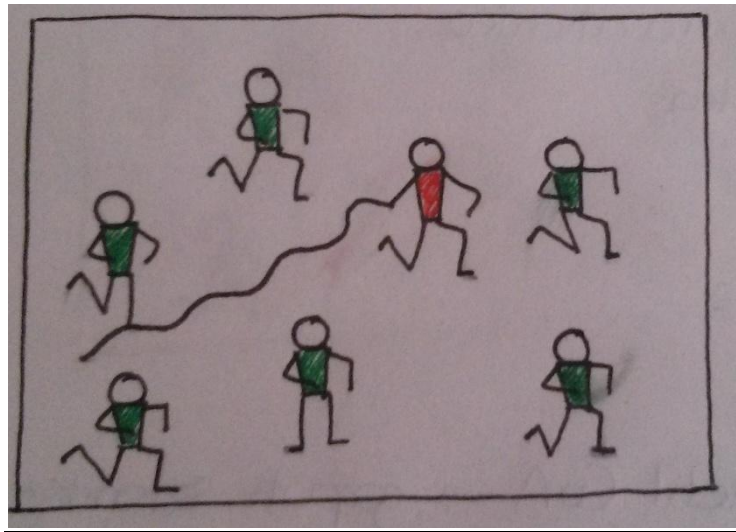
Duelu disimetriko bati buruz ari gara joko-jolas honetaz ari garenean, beraz, jokalaria kopuru txiki bat edo bakar bat gainerakoen aurka ibiliko da. Taldeek eginkizun, taldekide kopuru edo rol sistema desberdinak izateak aukera berdintasunean oinarritutako errendimenduen konparaketa ezinezkoa bihurtzen du. Horrela, ahalmen ezberdinek aukera ezberdinak izan ditzakete eta horrek errendimenduaren azterketa zailtzen du, egoerak eta oinarriak ezberdinak direlako eta ezin direlako konparatu. Beraz esan daitekeena da, joko mota hauetan errendimenduak bere berezko balioa galtzen duela eta ezin dela hain errez baloratu. Garrantzi handiagoa ematen zaio jokoari berari eta honen garapenari hoberen egiten duenari baizik. Beraz, norberaren habileziak ezkutatu egiten dira eta denon onurarako baliagarria den jolas batean jarduteari ekiten diogu.

Gainera, joko honek kolaborazio osposizio egitura dauka kideen arteko harremanean eta hori ere jokoaren aspektu garrantzitsua da. Bai libre dauden jokalarien arteko estrategiak garatzen direlako KU-BA-LIBRE esatean eta harrapatu behar zaituztenean esatean, baita harrapatzaileak momentu egokia aurkitzean hauek harrapatzeko.

Orokorrean esan daiteke lankidetzat sustatzen duen jolas bat dela eta haurren garapenean funtsezko ezaugarriak betetzen dituen jolasa dela honakoa. Baliteke orokorrean joko edo jolasetan haurren bat ez izatea oso habila baina hau bezalako joko bati buruz ari garenean, permutantea dena, garrantzitsua izan daiteke harrapatzailea den jokalaria jokoaren zentroa izatea, protagonista. Horrek ere garrantzia izan dezake eta normalean bazterturik geldizen dena zentrua izatea.

4. SOKAMUTURRA/ LA CULEBRA

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Soka bat daraman harrapatzaile batez eta libre dauden hainbat jokalariz osatutako jolasa da. Jokoaren helburua libre dagoen jokalarietako bat harrapatzea izango da. Jokoaren garapena zailtzeko harrapatzaileak daraman sokak zaildu eginen du bere helburua lortzea libre dauden jokalarien arteko kolaborazioa emanen delako estrategia bidez honek jokalaririk gabekoak harrapa ez ditzan. Jokoak ez du amaierarik harrapatzaileak jokalaririk gabekoak harrapatzean rola berari pasatzen zaiolako eta berriro ere asierako egoeran gaudelako.

Espazioa:

Neurri dagokionez, gutxi gora behera 25 x 15 metroko zelai erabiliko da, azpierzurrik gabekoa eta zelaiaren mugak zehazten dituen alboko marraz inguratua.

Parte-hartzaileak:

Parte hartzaile kopurua handia izan daiteke, hogeit hamar pertsona inguru jolasteko aukera daukate eta eremuan sakabanaturik kokatuko dira. Harrapatzaile bat egonen da ausaz aukeratua izanen dena eta bestetik jokalaririk gabekoak gainerako guztiak.

Materiala:

Soka bat erabiliko dugu jolasteko.

Hasierako egoera:

Harrapatzaile bat ausaz aukeratuko da eta zelai osatzen duen eremu baten barruan harrapatzailea eta jokalaririk gabekoak egonen dira sakabanaturik, non harrapatzaileak beste jokalaririk ez duten soka luze bat eramango du lurretik arrastaka. Jolasa hasiko da harrapatzailea jokalaririk gabekoak harrapatzera joaten denean.

Garapena:

Zelaiaren eremuaren barruan harrapatzailea jokalaririk gabekoak harrapatzera joaten denean hasten da jolasa. Beraz, ez da beharrezkoa inolako agindurik edo hitzik behar jolasa hasteko. Jokalaririk gabekoaren helburua ihes egitea izango da eremuaren barnean beti ere. Zelaiaren mugetatik irteten den iheslaria, harrapatzailea bilakatuko da. Bestetik, harrapatzailearen

helburua pertsona libre bat harrapatzea da Harrapatzaileak beti eskuan soka harturik eraman behar du. Iheslariek, aldiz, harrapatzailearen soka zapalduko dute, harrapatzailearen norabidea aldatu edota soka galtzeko beste iheslari bati laguntzeko asmoarekin. Harrapatua izan den pertsona librea harrapatzaile bihurtuko da eta soka pasa beharko dio.

Amaiera:

Joko- jolas honi dagokionez ez dago amaiera konkretu bat, izan ere, ez dago irabazle edo galtzailerik. Rol adlaketa etengabekoa da eta irakasleak edo ikasleek jolasarekin amaitu nahi dutenean amaitutzat emango da jokia.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* ziurgabetasunik gabeko jolasa da, eremu ziur batean jokatzen baita, erregularra eta oztoporik gabekoa. Duelu disimetrikoa da, rol sistemak ezberdinak dira ez dagoelako pertsona kopuru berbera bi taldeetan.
- *Besteekiko harremana:* joko jolas soziomotor baten aurrean gaude eta honek esan nahi du jokalarien artean elkar ekintzak daudela. Esaterako, kolaborazio oposiziozko harremana dago. Harrapatzaileak libre dauden jokalariekiko oposiziozko harremana du hauek harrapatzera doalako, baina jokalaria libreen artean kolaboraziozko harremana dago harrapatzailearen soka zapatzen egonen direlako haien kideak ez harrapatzeko. Gainera joko eskusibo eta ezegokorra da. Eskusiboa da laguntasun eta aurkakotasun harremanak elkarren baztertzailerik direlako hau da ezin dira lagun eta arerio izan aldi berean. Gainera ezegokorra da bi jokalarien arteko rolak aldatu daitezkeelako, hau da, etsaia lagun bihurtu daiteke eta laguna etsai. Beraz, harrapatzaileak harrapatzean zu harrapatzaile iztera pasako zara eta bera jokalaria librea izanen da.
- *Denborekiko harremana:* memoriarik gabeko jokia da eta beraz, ez dago garailerik ezta galtzailerik ere. Jokoa etengabe hasten da eta horregatik esan dezakegu ziklikotasuna ematen dela. Beraz, jokia kanpo logikatik datozen veste edozein arazoirengatik bukatuko da baina ez dauka barne logikarekin zer ikusirik.
- *Objektuarekiko harremana:* soka jokoaren elementu beharrezkoa da. Jokoa zehar libre dauden jokalarien arteko kolaboraziozko ekintzak objektu honen bidez ematen dira eta beraz jokoaren garapenerako ezinbesteko elementua da.

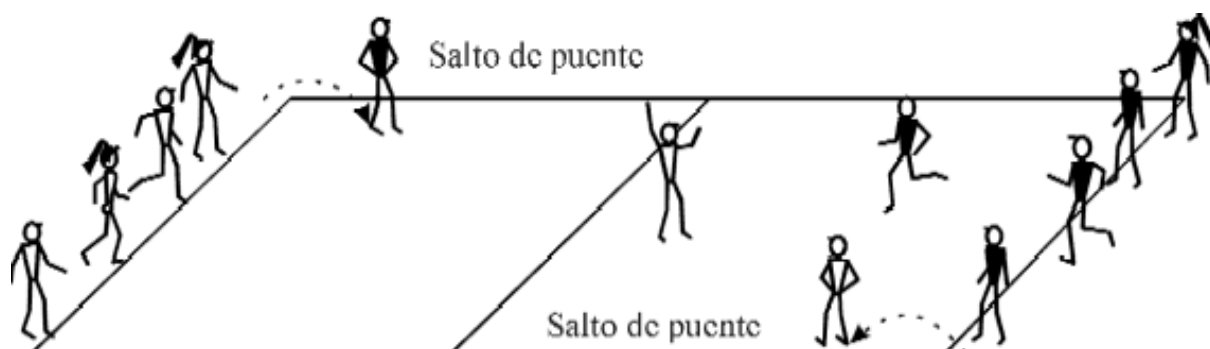
Aspektu pedagogikoak:

Duelu disimetriko bati buruz ari gara joko-jolas honetaz ari garenean, beraz, jokalaria kopuru txiki bat edo bakar bat gainerakoen aurka ibiliko da. Taldeek eginkizun, taldekide kopuru edo rol sistema desberdinak izateak aukera berdintasunean oinarritutako errendimenduen konparaketa ezinezkoa bihurtzen du. Horrela, ahalmen ezberdinek aukera ezberdinak izan ditzakete eta horrek errendimenduaren azterketa zailtzen du, egoerak eta oinarriak ezberdinak direlako eta ezin direlako konparatu. Beraz, esan daitekeena da, joko mota hauetan errendimenduak bere berezko balioa galtzen duela eta ezin dela hain erraz baloratu.

Gainera, joko honek kolaborazio oposizio egitura dauka kideen arteko harremanean eta hori ere jokoaren aspektu garrantzitsua da. Jokalariak kolaborazioaz baliatzen dira kideak harrapatuak ez izateko soka zapalduz eta harrapatzaileak hauek ezin harrapatzeko. Bestetik harrapatzaile eta jokalaria libreen artean oposiziozko harreman bat garatzen da eta hein handi batean horrek aurretik aipatutakoa gertatzea baldintzatzen du.

5. MARRO/ MARRO-MARROKA

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Jokalariak zelaia osatzen duen laukizuzenaren bata bestearen aurreko marretan kokatuko dira. Ausaz aukeratuta, erasoan dagoen lehenengo taldea aterako da "marro" esanez. Helburua beste taldeko jokalariai harrapatzea da eta beste taldea jokalaririk gabe uztea. Harrapatzeko arau bakarra zure aurkaria baino beranduago ateratzea da, txandakako jokalariai ateraz soilik. Jokalariai harrapatuak direnean, etsaiaren zelaian kate moduko bat osatuko dute eta libre dagoen beste taldekide batek harrapatu arte ez dira libratuko.

Espazioa:

Erabiliko den espazioaren neurria 25 x 15 metroko zelaia izanen da, laukizuzen formakoa eta zelaia marren bidez markatua bai alboetan baita talde bakoitzaren etxeko eremua hasten den lekuan ere mugatua.

Parte-hartzaileak:

Elkarren aurka lehiatuko diren 4-6 pertsonako bi taldek osatuko dute. Jokalari kopuru hori egotea beharrezkoa da jokoak aurrera jarraitu ahal izateko. Gehienez 15 pertsona egon daitezke talde bakoitzean, jokoak kaos bat izan daitekeelako eta baliteke ez jakitea nor ateraden nor baino lehenago.

Materiala:

Ez da materialik behar.

Hasierako egoera:

Jokalariak zelaiko alde bakoitzean jarriko dira bata bestearen aurrean lerro bat osatuz haien etxea osatzen duen marraren atzetik. Talde bat bestearen aurrean egongo da eta ausaz aukeratuta erabakiko da zein talde hasiko den bere eremutik lehenengo ateratzen. Jokalari hasiera emateko, behin jakinda nor den lehenengo aterako den taldea, "marro" esanen du etxetik ateratzean eta beste taldekoak dauden alderantz aurreratuko da. Posible da talde bakoitzak aurretik estrategia bat garatzea jokoan zehar eta taldeko kide bakoitzari funtzio erasotzaileago edo fentsaileago bat ematea.

Garapena:

Jokoaren helburua kontrakoek zure taldeko ahalik eta kide gutxien harrapatzea da eta zuk ahalik eta kontrako taldekide gehien harrapatzea. Helburu nagusia kontrako taldea parte-hartzailerik gabe uztea da. Jokalariai orden jakin batean aterako dira, txandaka, lehenik talde bateko bat eta gero beste taldeko beste bat. Ateratzen diren heinean, bakarrik haiek baino

lehenago atera direnak harrapatu ahal izango dituzte. Behin beste taldeko jokalaria baten bila ateratzen zarela, berriro ere etxera bueltatu zaitezke. Beste taldekideek harrapatzean kate moduko bat osatuko da harrapatzaileen etxearen iskina batean. Harrapatuak izan direnak lurreko marra ukitzen egonen dira eta haien taldeko baten bat salbatzera etorri arte ezin izango dira askatu. Taldekideak askatzeko katean daudenak eskuarekin ukitu beharko dira eta momentu horretatik aurrera libre egonen dira. Libre duaden unean etxeta bueltatu beharko dira, baina harrapatzaileek bidean harrapatu ahalko dituzte. Orokorrean eraso eta defentsako egoerekin jokatzeko da intentsitate osoz.

Amaiera:

Jokoa talde bateko kide guztiak harrapatuak izaten direnean amaitzen da. Talde hori garailea izanen da eta jokoa berriro ere hasi ahal izanen da beste partida bat jokatu nahi izanez gero. Kasu honetan irabazitako partida gehien dituen taldea izanen da garailea.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* ziurgabetasunik gabeko jolasa da, eremu ziur batean jokatzeko baita erregularra eta oztoporik gabekoa. Duelu simetriko bat da jokalaria kopurua eta rol sistema berdina edo oso antzekoa duten bi taldeen artekoa baita.
- *Besteekiko harremana:* joko jolas hau soziomotorra da, hau da, elkarrekintzak antzeman ditzakegu parte hartzaileen artean. Hain zuzen ere, kolaborazio eta oposiziozko elkarrekintzak. Jokalariak beste taldeko kideak harrapatzea dute helburu baina aldi berean haien taldekideak harrapatuak izan ez daitezeko saiatzen dira eta haien arteko kooperazioa ematen da. Jolas eskusibo eta egonkor baten aurrean gaude harremanei dagokionez. Alde batetik eskusiboa da laguntasun eta aurkakotasun harremanak elkarren baztertzailak direlako, hau da, talde bateko taldekideak haien artean lagunak dira eta beste taldekoak etsaiak dira. Bestetik, egonkorra da beti aurkari berdina dutelako, kasu honetan haien taldeko ez den beste edonor. Beti talde berean mantentzen dira aldaketarik egin gabe.
- *Denborarekiko harremana:* memoria duen joko bat dela esan dezakegu, talde bakoitzak aurkako talde osoa harrapatzen duenean partida amaitutzat ematen delako, taldeetako bat irabazlea izanik. Beraz, beste taldeko jokalaria danak harrapatzen dituen jokalaria irabaziko du jolasa eta hori gertatzean, jolasa amaitu egingo da.
- *Objektuarekiko harremana:* ez dago barne logikan eragina daukan objekturik.

Aspektu pedagogikoak:

Duelu simetriko bati buruz ari gara joko-jolas honetaz ari garenean, beraz, jokalaria kopuru jakin bat kopuru bereko beste baten aurka ibiliko da. Taldeek eginkizun, taldekide kopuru edo rol sistema berdina izateak aukera berdintasunean oinarritutako errendimenduen konparaketa bideratzen du. Beraz esan daitekeena da, joko mota hauetan errendimenduak bere berezko balioa duela. Joko honek instituzionalizatutako jokoen ildo jarraitzen du eta horren arabera galtzaile eta irabazle bat daude jokoa muina zehazten dutenak.

Garrantzitsua da aipatzea joko mota hauetan norberaren habileziak agerian jartzen direla eta ez duela zertan azkarrenak irabazi behar. Estrategiaren faktoreak errendimenduen aspektua mugatzen du eta aldi berean guztientzako joko-jolasa bihurtzen du honakoa.

Gainera, joko honek kolaborazio osposizio egitura dauka kideen arteko harremanean eta hori ere jokoaren aspektu garrantzitsua da. Bai libre dauden jokalarien arteko estrategiak garatzen direlako, baita harrapatzaileak momentu egokia aurkitzean hauek harrapatzeko.

Jokatzeko beste moduak: ez dugu ezagutzen.

6. HARIA MOZTERA/CORTAHILOS

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Harrapatzaile bat eta jokalaria librez osatutako joko da honakoa. Jokoaren helburua libre dauden jokalarietako bat harrapatzen saiatzea da, baina jokalaria libreen artean harrapatzaileak aukeratutako biktimaren eta bere artean pasatzen lotu dezake harrapatua izan gabe. Behin haria moztuta jokalaria hori izanen da jokoaren zentrua. Jokoak ez du amaierarik haria moztean edota jokalaria bat harrapatzean joko berrira ere hasten delako.

Espazioa:

Espazioa laukizuzen bat izango da, gutxi gorabehera 25x15m-koa. Jokalari guztiak bertan sakabanatuta egongo dira eta eremuaren dimentsioak parte hartzaile kopuruen arabera aldatuko dira.

Parte-hartzaileak:

Gutxienez 5-8 pertsona egongo dira eta ez da komeni 15 pertsona baino gehiago egotea.

Materiala:

Ez da materialik erabiliko

Hasierako egoera:

Ausaz harrapatzaile bat hautatuko da eta gainerako guztiak jokalaria libreak izango dira. Orduan, aukeratutako harrapatzaile horrek jokalaria libreen artean, baten izena esango du ozen eta orduan bere bila joango da korrika, horrela hasiko da jolasa.

Garapena:

Behin jolasa hasita, harrapatzailearen helburua aipatutako jokalaria harrapatzea izango da baina hala ere jokalarien artean kolaborazioa egoteko aukera egongo da. Izan ere, jokalaria libre bat harrapatzailearen eta harrapakariaren tartetik pasatuz gero, euren arteko imajinaziozko haria "apurtu" egingo du eta ondorioz, harrapatzailea, bere atzetik joan beharko da.

Bukaera:

Beraz, helburua harrapatzea da eta ondorioz, harrapatzaileak egokitzen zaion jokalaria libre harrapatzen duenean, rolak aldatuko dira eta harrapatzen zegoen pertsona jokalaria libre izatera pasatuko da eta jokalaria libre hori harrapatzaile bihurtuko da. Jolas hau memoria gabea da eta beraz, ez da markagailurik egongo. Ez da irabazle edo galtzailerik egongo.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* espazioa ziurra izango da, oztoporik gabekoa. Duelu disimetriko baten aurrean gaude. Izan ere, bi taldeen kopurua eta rola ez da verdina, asko aldatzen da.
- *Besteekiko harremana:* joko jolas hau soziomotorra da, hau da, elkarrekintzak nabari dira jolaskideen artean. Elkarrekintzei dagozkenez, kolaborazioa eta oposizioa bereizten dira. Kolaborazioa ematen da jokalaria libreen artean. Adibidez, jokalaria libre bat harrapatzailea eta harrapakinaren tartean pasatzen denean haria moztu nahian bere kidea laguntzeko. Oposizioa ematen da baita ere harrapatzaile eta harrapakinaren artean. Adibidez, harrapatzaileak jokalaria libre beten izena esaten duenean eta bere atzetik joaten denean harrapatu nahian. Jolas eksklusiboa da laguntasun eta aurkakotasun harremanak elkarren baztertzailerik direlako. Bestetik, ezegonkorra da, harrapatzaileak harrapatzen bazaitu, etsaia zu izanen zarelako eta momentu horretaraino zeneukan besteekiko laguntasun papera galtzen duzulako.
- *Denborekiko harremana:* jolas honek ez dauka memoriarik lehen esan bezala. Ondorioz, ez dauka markagailurik ez puntuazio sistemarik. Horrek esan nahi du ez dagoela ez irabazle ez galtzailerik ere. Jolasa amaitzeko, ez dago denbora epe bat finkatua beraz, kanpo logikatik datozen beste hainbat arrazoirengatik amaituko da jolasa. Jolas ziklikoa da etengabe hasi egiten delako.
- *Objektuarekiko harremana:* ez dago barne logikan eragiten duen objekturik.

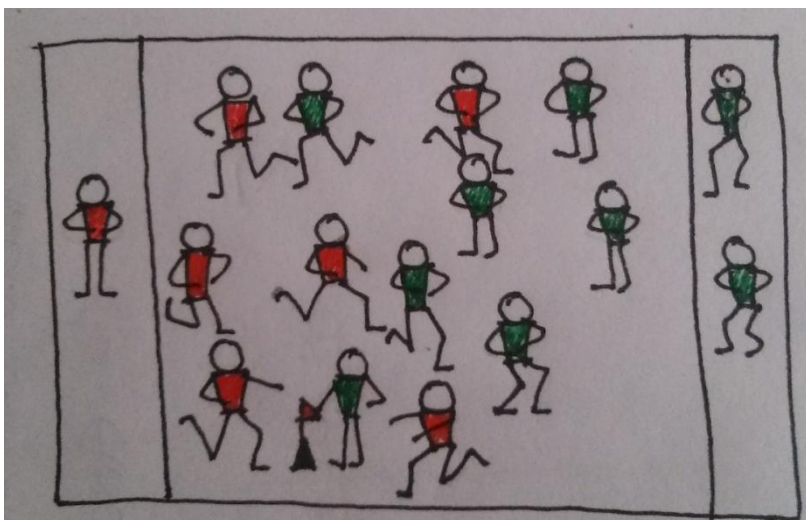
Aspektu pedagogikoak:

Duelu disimetriko bati buruz ari gara joko-jolas honetaz ari garenean, beraz, jokalaria kopuru txiki bat edo bakar bat gainerakoen aurka ibiliko da. Taldeek eginkizun, taldekide kopuru edo rol sistema desberdinak izateak aukera berdintasunean oinarritutako errendimenduen konparaketa ezinezkoa bihurtzen du. Horrela, ahalmen ezberdinek aukera ezberdinak izan ditzakete eta horrek errendimenduaren azterketa zailtzen du, egoerak eta oinarriak ezberdinak direlako eta ezin direlako konparatu. Beraz esan daitekeena da, joko mota hauetan errendimenduak bere berezko balioa galtzen duela eta ezin dela hain errez baloratu.

Gainera, joko honek kolaborazio oposizio egitura dauka kideen arteko harremanean eta hori ere jokoaren aspektu garrantzitsua da. Jokalariak estrategiaz baliatzen dira harrapatuak ez izateko haria moztuz eta bestetik harrapatzaileak haria moztu daiekela baldin badaki bere ekintzak kontrakoenetara aurreratu daitezke eta harrapatzen azkarragoa izan.

7. LA BANDERA

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Elkarren aurka arituko diren jokalarikopuru berdineko bi talde egonen dira. Jokoaren helburua bandera talde bakoitzak daukan zelai eremura eramatea da tartean beste taldearengatik harrapatua izan gabe. Kontrako taldekoek erasotzaileak harrapatzeko ahalmena izanen dute bandera defendatu ahal izateko eta erasoan daudenek harrapatzaile bakarra izanen dute bandera haien eremura eramateko. Behin talde batek bandera bere eremura eramatea lortzen duenean edo bi taldeetako batek beste taldeko guztiak harrapatu dituenean joko amaitu egiten da eta jokoaren garailea da. Joko honen garapenean estrategia ezberdinak eman daitezke partida irabazteko.

Espazioa:

Komenigarria da espazio laukizuzen bat erabiltzea, saskibaloikantxa baten luzeera eta zabalera duena 28 x 15 metrokoa. Zelaia osatzen duen laukizuzenaren albo bakoitzean marra bat egonen da.

Parte-hartzaileak:

Taldekide kopuru berdina duten bi talde osatuko dira. Talde bakoitzean 10 eta 15 taldekide tartean egon daitezke. Bi taldeek rol ezberdinak izanen dituzte: bata erasoan eta bestea defentsan egonen dira. Defentsan daudenak denak izanen dira defendatzaileak eta erasoan daudenak guztiak izango dira erasotzaileak bat izan ezik harrapatzaile rola izanen duena.

Materiala:

Bandera bat egonen da defendatzaileen eremutik gertuago erasotzaileengandik baino.

Hasierako egoera:

Jokalariai zelaiko bi eremutan banatuko dira. Bi taldeetako zein erasotzailea edo defendatzailea den jakiteko zozketa egingen da. Bi taldeak bata bestearen aurrean jarriko dira eta erasoan dagoen taldekideetako bat banderaren bila erasoan ateratzen denean joko hasiko da. Posible da talde bakoitzak bandera eskuratzeko bere estrategia propioa garatzea eta taldekide bat funtzio jakin bat jartzea.

Garapena:

Jokoaren helburua talde erasotzailearentzat bandera bere etxeraino erematea da, talde defendatzailearentzat aldiz, bandera babestea eta aurkariak ez eramatea. Horretarako, jokalaria bi eremuetan banatuta daudelarik eta talde bat erasoan dagoelarik, beste taldeko kideak erasoan dauden jokalaria harrapatzen saiatuko dira. Defendatzaileek erasoan dauden jokalaria harrapatzen badituzte eliminatuak izanen dira eta jokatzeari utzi beharko diote. Erasoko taldeak harrapatzaile bakarra izanen du bere taldekide guztien artean eta hau kontrako taldea bezala aurkariak harrapatzen saiatuko da, kasu honetan defendatzaileak. Jokalari honek harrapatzen dituen defendatzaileak ere eliminatuak izanen dira. Bitartean, jokoan mantentzen diren erasoko jokalaria bandera hartzen saiatuko dira, baina beste taldeko jokalaria batek bandera duen bitartean harrapatzeko asmoa badu lekuan bertan utzi dezake.

Amaiera:

Jokoa bandera erasotzaileen etxera heltzen denean amaitzen da edota bi taldeetako bat jokalaririk gabe gelditzen denean. Behin joko amaituta, jokalariek beste partida bat jokatu nahi izanez gero, partida gehien irabazten dituen taldea izanen da garailea.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* ziurgabetasunik gabeko jolasa da, eremu ziur batean jokatzen bada, erregularra eta oztoporik gabekoa. Duelu simetriko bat da rol sistemak berdina dira bi taldeentzako eta pertsona kopuru berdina dago bi taldeetan.
- *Besteekiko harremana:* joko jolas hau soziomotorra da. Hau da, elkarrekintzak bereizten dira parte hartzaileen artean. Hain zuzen ere, kooperazio eta oposiziozko elkarrekintzak. Talde berdineko jokalarien artean kooperaziozko harremana dago, baina kontrako taldearenako harremana oposiziozkoa da kideak harrapatzaile edo haien babesean dagoen badera harrapatzaile jona nahi dutelako. Joko eksklusibo eta egonkor batean aurrean aurkitzen gara. Alde batetik, eksklusiboa da laguntasun eta aurkakotasun harremanak elkarren baztertzatzaileak ezaugarri duelako, hau da bi jokalaria ezin dira aldi berean defentsako taldean eta erasoko taldean egon. Bestetik, egonkorra da jokoan zehar bi jokalariren arteko harremanak aldaezinak direlako, hau da, ezin dira taldez aldatu beti talde berdinean egon behar dira.
- *Denborarekiko harremana:* joko hau memoriadun joko da, partidak amaiera daukalako, hau da, irabazle bat eta galtzaile bat daude amaieran. Talde bakoitzak bandera bere eremura eramatea lortzen duenean edota talde bateko kideak eliminatuak direnean, jakin daiteke zien den irabazlea edo galtzailea eta orduan amaituko da jolasa.
- *Objektuarekiko harremana:* jokalaria bandera haien esku izaten saiatzen dira eta objektu hori da funtsean jokoaren ardatza.

Aspektu pedagogikoak:

Jokoan zehar hainbat dira egin beharreko ekintzak: bandera eskuratzen saiatu, hau aurrera eramaten saiatu, defendatzaileak harrapatu, erasotzaileak harrapatu, kontrako taldearen erabakiak aurreikusi eta horren arabera jaradun etab.

Bestetik, duelu simetrikoa den heinean esan dezakegu orokorrean talde kirolek jarraitzen duten egitura duela, hau da, instituzionalizatutako jokoen egitura duela. Joko mota hauetan bi

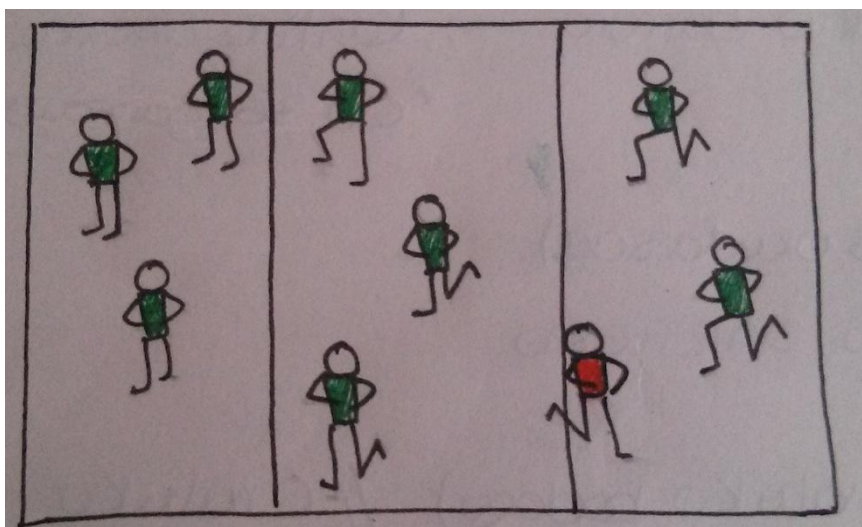
taldeen arteko lehia ematen da, baina kasu honetan taldekako jokoek ohikoa duten material berezkorik gabe, hau da, baloirik gabe. Kasu honetan erabiliko den objektua bandera izanen da eta elementu hau izanen da jokoaren zentrua. Honen arabera lehiatuko dira bi taldeak eta objektu horrek erabakiko du zein den talde bakoitzak hartuko duen rola, estrategiaz ere baliatuz.

Bestetik, aipatu beharra dago joko honek dituen ezaugarriak jokalaria etengabe jardunean egotea dela eta etengabe adi egon behar direla kontrako taldeak bandera eskuratzeko zein mugimendu egiten dituzten. Baliteke estrategia erabiliz ondorengo ekintzak aurreikustea edota jokalaria bat harraptua izaten uztea bere atzetik datorren kideak bandera eraman ahal izateko.

Amaitzeko aipatu behar da joko honetan estrategiak daukan berezko papera. Oso garrantzitsua da estrategia egoki bat baldin badu taldeak jokalaria ezberdina izatea. Bandera lortzeko ez da beharrezkoa azkarrena izatea abiadura aldetik eta horrek jokari aniztasuna ematen dio. Edonor izan daiteke banderaren jabe eta edonork egin dezake bere taldea garaile rol bat edo bestea hartuz jokoaren barruan.

8. A TXITXAKAS

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Jokalaria bat harrapatzailea izanen da eta gainerakoak jokalaria libreak. Jolasaren helburua libre dagoen jokalariren bat harrapatzea izango da, baina harrapaketa jolas bat baino konplexuagoa da. Zelaia hiru eremutan banatua egongo da eta harrapatzailea erdiko eremuan normal joan beharko da eta besteetan hanka batean egonez. Libre dauden jokalariek kontrakoa egingo dute. Jolasak ez du amaierarik harrapatzailea etengabe jokalaria berriak harrapatuz doalako eta jolasa etengabe hasten delako.

Espazioa:

20 x 15 metroko espazio batean gutxi gorabehera burutuko da. Jokoaren garapenerako hiru azpiero egonen dira zelaiaren neurrien barruan zabalera eta luzera berdinekoak hirurak. Hiru eremu hauen inguruan zelaia markatzen duten kanpoko marrak egonen dira.

Parte-hartzaileak:

Harrapatzaile bat eta jokalaria librez osatua egonen da jolasa. Osotara 15-20 jokalariz osatua egonen da jolasa. Harrapatzailea ausaz aukeratua izanen da.

Materiala:

Ez da materialik behar.

Hasierako egoera:

Harrapatzailea nor izanen den ausaz aukeratuko da eta behin tadeak eginda zelaian zehar sakabanatuko dira. Jokalari libreak zelaia osatzen duten hiru azpieremuetatik alboetan daudenen artean sakabanatuko dira. Harrapatzailea erdiko eremuan egonen da. Harrapatzailea korrika beste eremu batera pasatzen denean hasiko da jolasa.

Garapena:

Erdiko zelaia harrapatzailearentzat eremu normala da, hau da, normal korrikatu edo ibili daiteke, baina alboetako azpieremuetan hanka batekin joan daiteke soilik. Libre dauden jokalariek kontrakoa eginen dute, alboetan normal eta erdiko eremuan hanka batekin. Harrapatzailea jokalari askeak harrapatzen saiatuko da harrapaketa jolas batean bezala eta eremu batetik bestera mugituko da eremu bakoitzeko arauak errespetatuz. Jokalariren bat harrapatzen badu, bere rola utziko dio eta harrapatzaile izatera pasako da. Jokalariren batek eremuen araua errespetatzen ez badu harrapatzaile bihurtuko da.

Amaiera:

Jolas honek ez du garailerik etengabe harrapatzaile gisa dagoen jokalaria aldatuz doalako eta behin eta berriz hasten delako jolasa. Beraz, etengabe egon gaitezke jolasean jokalariek horrela nahi izanez gero.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* ziurgabetasunik gabeko jolasa da, eremu ziur batean jokatzen baita. Duelu disimetriko bat da rol sistemak ezberdinak dira eta ez dago pertsona kopuru berbera bi taldeetan.
- *Besteekiko harremana:* jolas soziomotorra da eta beraz, jokalarien artean elkarrekintzak bereizten dira kooperazio eta oposizioa hain zuzen ere. Iheslariak diren jokalarien artean kolaborazioa ematen da, baina harrapatzaile eta jokalari libreen artean kontrakoa da, oposizio harremana dago, batak bestea harrapatu nahi duelako. Joko eksklusibo eta ezegonkor batean aurrean aurkitzen gara. Alde batetik, eksklusiboa da laguntasun eta aurkakotasun harremanak elkarren baztertzailak ezaugarri duelako, hau da bi jokalari ezin dira aldi berean iheslari eta harrapatzaile izan. Bestetik, ezegonkorra da jokoan zehar bi jokalarien arteko erlazioak aldatu daitezkelako: etsaia lagun eta laguna etsai bihurtu. Kasu honetan permutantzia ikusi dezakegu, harrapatzen zaituztenean harrapatzaileak bere rola uzten dizulako eta bera libre gelditzen delako.
- *Denborarekiko harremana:* joko hau memoria gabekoa da, ez dagoelako garailerik eta etengabe jolasa hasi egiten delako. Beraz, esan dezakegu ziklikotasun bat ematen dela jolasean zehar. Sare permutantea ematen da joko-jolas honetan, harrapatzaile eta jokalari harrapatuaren artean rol soziomotorren elkartrukatzea ematen delako eta rol aldaketa horiek arautuak eta sistematikoak direlako. Beraz, jolasa kanpo logikatik datozen arrazoiengatik bukatuko da.

- *Objektuarekiko harremana:* ez dago barne logikan eragina izango duen objekturik..

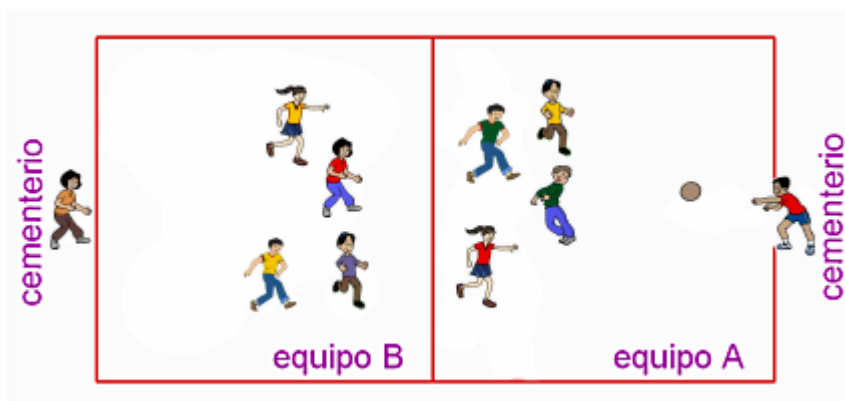
Aspektu pedagogikoak:

Duelu disimetriko bati buruz ari gara joko-jolas honetaz ari garenean, beraz, jokalaria kopuru txiki bat edo bakar bat gainontzekoen aurka ibiliko da. Taldeek eginkizun, taldekide kopuru edo rol sistema desberdinak izateak aukera berdintasunean oinarritutako errendimenduen konparaketa ezinezkoa bihurtzen du. Horrela, ahalmen ezberdinek aukera ezberdinak izan ditzakete eta horrek errendimenduaren azterketa zailtzen du, egoerak eta oinarriak ezberdinak direlako eta ezin direlako konparatu. Beraz esan daitekeena da, joko mota hauetan errendimenduak bere berezko balioa galtzen duela eta ezin dela hain errez baloratu.

Gainera, joko honek kolaborazio osposizio egitura dauka kideen arteko harremanean eta hori ere jokoaren aspektu garrantzitsua da. Jokalariak estrategiaz baliatzen dira kideak harrapatzeko eta aldi berean kideen artean estrategia ematen da haien arteko kolaborazioan laguna salbatzeko edo katea ez apurtzeko.

9. BRILE

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Jokalariak bi taldeetan banatuko dira, jokalaria kopuru berdina dutenak eta elkarren aurka lehiatuko direnak. Jokoaren helburua baloiaren bidez kontrako taldea eliminatzen saiatzea da hilerria eramanez. Jokoa zehar baloia duten taldekideak eraso egoeran egonen dira eta besteak defentsan. Talde bakoitza estrategiaz baliatuko da jokoaren garapena burutzeko.

Espazioa:

Espazioa laukizuzen bat izango da, gutxi gorabehera 20x30m-koa. Laukizuzena erditik banatuko da eta alde bat talde baten zelaia izango da eta bestea beste taldeari egokituko zaio. Laukizuzenaren bi muturretatik harago, kartzela egongo da.

Parte-hartzaileak:

Bi talde osatuko dira, eta gutxienez, 5-8 pertsona egotea izango da egokiena eta gehienez, 15 pertsona inguru. Erasoko lehenengo taldea nor izango den ausaz erabakiko da.

Materiala:

Baloi bat erabiliko da.

Hasierako egoera:

Talde bakoitzak dagokion zelaian kokatuko da eta ausaz hautatuko da zein talde hasiko den jaurtitzen. Beraz erabakia hartzen denean, baloia martxan jarriko duen jokalaria, baloi beste zelaira jaurtiko du, boterik gabe beste taldeko jokalaria bati eman nahian. Horrela hasiko da jolasa.

Garapena:

Behin talde batek baloia martxan jartzen duenean, bi taldeek euren artean baloia jaurtiko dute beste taldekideak baloiarekin eman nahian. Norbaiti baloiarekin ematen diotenean, beste zelaiaren muturrean dagoen kartzelara joango da eta jaurtiketa bat egiteko aukera izango du. Kartzelan dauden jokalariek beste taldekide bati baloiarekin ematen dioten momentuan, kartzelatik jaurti duen jokalaria automatikoki libre bilakatuko da eta bere zelaira itzuliko da eta baloiarekin eman dioten jokalaria, berari dagokion kartzelara joango da jaurtiketa bat egiteko aukerarekin. Taldeak, kartzelan dituen euren kideekin baloia pasatzeko aukera izango du. Izan ere, baloia talde baten zelaitik beste taldekoen kartzelara igarotzen denean, kartzelan dauden jokalarien baloia jaurtitzeko aukera izango dute. Baloiak behin bote ematen duenean, zelai horretako jokalariek baloia hartzeko eta jaurtitzeko aukera izango dute. Baloia boterik gabe zuzenean hartuz gero ere, jaurtitzeko aukera egongo da eta norbaiti baloiarekin eman eta taldekide batek baloia hartuz gero (baloiak lurra ukitu baino lehen), libre geldituko dira eta jaurtitzeko aukera izango dute. Beraz, helburua, beste taldeko jokalaria guztiak ematea eta kartzelaratzeko izango da.

Bukaera:

Jolasa amaituko da, talde bateko jokalaria guztiak kartzelan daudenean eta hauek, jaurtitzeko aukera gehiago ez dutenean. Beraz, lehen aipatu bezala, helburua beste taldeko jokalaria guztiak baloiarekin ematea izango da.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* espazioa zuzena izango da eta ez da oztoporik egongo. Hortaz gain, simetrikoa izango da jokalaria kopuru berdina baitago bi aldeetan eta hauek bete beharreko eginkizunak berdinak dira bi alboetan. Zelaia bitan banatuta egongo baita eta taldekide kopuru bera egongo da zelaiaren alde bakoitzean eta denek funtzio motor bera izango dute.
- *Besteekiko harremana:* jolas hau soziomotorra da, hau da, elkarrekintzak daude jolaskideen artean. Elkarrekintzei dagokionez, oposizioa eta kolaborazioa bereizten dira. Kolaborazioa, talde bereko kideen arteko jokalarien artean emango da. Adibidez, kartzelan dauden kideen eta zelaian dauden kideen artean baloia pasatzen dutenean edota taldekide bati baloiarekin ematen diotenean eta beste taldekide batek baloia boterik eman gabe hartzen duenean. Oposizioa berriz, bi taldeen arteko jokalarien artean ematen da. Adibide argi bat izango litzateke, talde bateko jokalaria bateki, beste taldeko jokalaria bati baloia jaurti eta honekin ematen dionean.
- *Denborarekiko harremana:* memoriadun jolasa da, hau da, puntuazio sistema bat dauka eta ondorioz irabazle eta galtzaile bat. Beraz, taldekide guztiak kartzelan dituen taldeak galduko du eta beste taldeak irabaziko du. Hori gertatzean, jolasa amaitu egingo da.
- *Objektuarekiko harremana:* baloia izango da objektua.

Aspektu pedagogikoak:

Duelu simetriko bati buruz ari gara joko-jolas honetaz ari garenean, beraz, jokalarikopuru jakin bat kopuru bereko beste baten aurka ibiliko da. Taldeek eginkizun, taldekide kopuru edo rol sistema berdina izateak aukera berdintasunean oinarritutako errendimenduen konparaketa bideratzen du. Beraz esan daitekeena da, joko mota hauetan errendimenduak bere berezko balioa duela. Joko honek instituzionalizatutako jokoen ildo jarraitzen du eta horren arabera galtzaile eta irabazle bat daude jokoen muina zehazten dutenak.

Garrantzitsua da aipatzea joko mota hauetan norberaren habileziak agerian jartzen direla eta ez duela zertan azkarrenak irabazi behar. Estrategiaren faktoreak errendimenduen aspektua mugatzen du eta aldi berean guztientzako joko-jolasa bihurtzen du honakoa.

Gainera, joko honek kolaborazio osposizio egitura dauka kideen arteko harremanean eta hori ere jokoen aspektu garrantzitsua da. Bai libre dauden jokalarien arteko estrategiak garatzen direlako, baita kartzelan dauden jokalarien artekoak zeinek momentu egokia aurkitzen dute baloia kontrakoek jaurtitzeko.

10. 10 PASE

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Jokalarikopuru berdina duten bi talde elkarren aurka jokatuko dute. Talde batek baloia izanen du eta besteak ordea ez. Jokoen helburua baloiarekin 10 pase egitea da beste taldeak aurretik baloia lapurtu gabe eta ukitu gabe. Talde bakoitza bere estrategiaz baliatuko da 10 paseak lortzeko.

Espazioa:

Eremua laukizuzen bat izango da 15x25m-koa gutxi gorabehera. Jokalariguztiak eremu horren barnean sakabanatuta kokatuko dira. Partehartzaile kopuruaren arabera, eremuaren dimentsioa aldatu egingo da.

Parte-hartzaileak:

Bi talde osatuko dira eta gutxienez 5:5 jolastuko dute eta gehienez, 10:10. Jokalari guztiek rol berdinak izanen dituzte ekintza motor berdinak burutu behar dituztelako.

Materiala:

Baloi bat erabiliko da eta beharrezkoa bada, bi taldeak bereizteko petoak ere erabiliko dira.

Hasierako egoera:

Ausaz talde bat hautatuko da baloia martxan jar dezan. Behin jokoari hasiera emango dion taldea aukeratzean, talde horretako jokalaria batek baloia hartu eta bere taldekide bati baloia pasatzen dion momentuan hasiko da jokoa.

Garapena:

Helburua taldekideen artean 10 pase egitea izango da, baina beste taldearen helburua, baloia lapurtzea izango da beraiek ere 10 pase egitea lortu ahal izateko. Baloia paseak egiten ari diren bitartean lurrera eroriz gero, beste taldeak aterako du.

Bukaera:

Lehen aipatu bezala, helburua talde baten kideen artean 10 pase egitea izango da. Ondorioz, taldeetako batek helburu hori lortzean, jolasa amaituko da.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* espazioa ziurra izango da, jolasean garrantzitsuen jolasaren garapena bere baitan delako. Jolas hau duelu simetrikoa da hau da, jokalaria kopuru berdina dago bi aldeetan eta hauen eginkizunak berdinak dira albo bietan.
- *Besteekiko harremana:* jolas hau soziomotorra da, hau da, elkarrekintzak nabari dira parte hartzaileen artean. Elkarrekintzei dagokienez, oposizioa eta kolaborazioa bereiziko dira. Kolaborazioa, talde bateko kideen artean emango da, baloia elkar pasatzen dutenean esaterako. Oposizioa berriz, bi taldeen artean emango da. Horren adibide, batzuk helburua lortzen saiatzen diren bitartean, beste taldekideak, baloia duen taldeak helburua lor ez dezan bideratzen du bere ekintza motorra. Gainera jolas eskusibo eta egonkorra da. Eskusiboa dela diogu laguntasun eta aurkakotasun harremanak elkarren baztertzailak izatera eramaten gaituelako eta egonkorra dela diogu jokoan zehar bi jokalariren arteko harremana aldaezina delako, hau da hasieratik talde batean dagoen jokalaria ezin da beste taldera pasa eta alderantziz.
- *Denborarekiko harremana:* memoriadun jolasa da, ondorioz, puntuazio sistema bat dago eta baita irabazle eta galtzaile bat. Talde irabazlea, 10 paseak egitea lortzen duen taldea izango da eta orduan amaituko da jolasa.
- *Objektuarekiko harremana:* baloia izango da barne logikan eragingo duen objektua. Objektu honen arabera gartuko da jolasa eta honek eragingo du talde baten eta bestearen arteko norgehiagoka.

Aspektu pedagogikoak:

Duelu simetrikoki bati buruz ari gara joko-jolas honetaz ari garenean, beraz, jokalaria kopuru jakin bat kopuru bereko beste baten aurka ibiliko da. Taldeek eginkizun, taldekide kopuru edo rol sistema berdinak izateak aukera berdintasunean oinarritutako errendimenduen konparaketa bideratzen du. Beraz esan daitekeena da, joko mota hauetan errendimenduak bere berezko

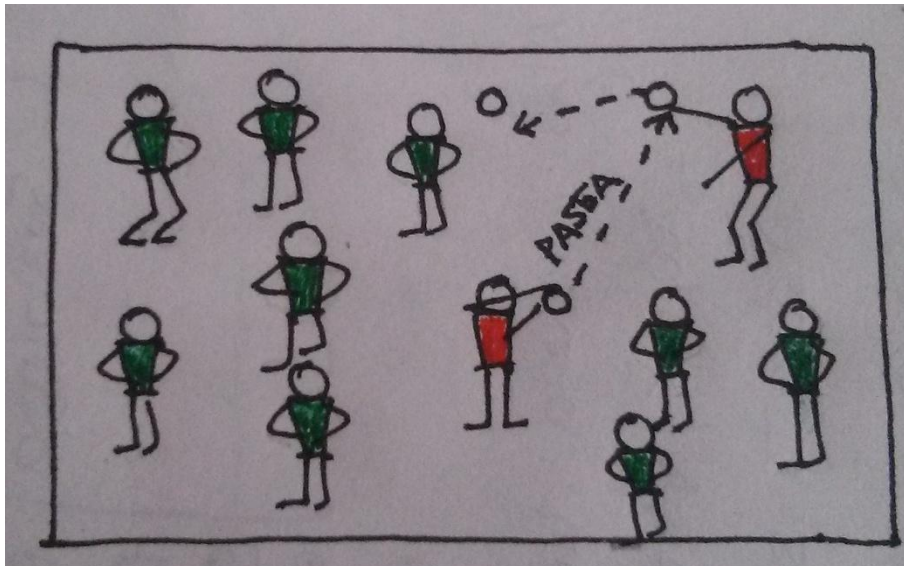
balioa duela. Joko honek instituzionalizatutako jokoen ildo jarraitzen du eta horren arabera galtzaile eta irabazle bat daude jokoaren muina zehazten dutenak.

Garrantzitsua da aipatzea joko mota hauetan norberaren habileziak agerian jartzen direla eta ez duela zertan azkarrenak irabazi behar. Estrategiaren faktoreak errendimenduaren aspektua mugatzen du eta aldi berean guztientzako joko-jolasa bihurtzen du honakoa.

Gainera, joko honek kolaborazio osposizio egitura dauka kideen arteko harremanean eta hori ere jokoaren aspektu garrantzitsua da. Bai libre dauden jokalarien arteko estrategiak garatzen direlako, baita harrapatzaileak momentu egokia aurkitzean hauek harrapatzeko.

11. BALOI EHIZTARIA

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Harrapatzaile bat eta iheslariz osaturiko joko bat da. Jokoaren helburua ihesean dauden jokalariek guztiak harrapatzea da. Horretarako harrapatzaileak baloi bat izanen du eta jokalariek harrapatuz joanen dira. Jokalariek harrapatzen doan heinean, haien artean paseak eginez jokalariek harrapatuz joanen dira. Behin jokalariek guztiak harrapatzen direnean jokoak amaitutzat emango da.

Espazioa:

Saskibaloi kantxa bat da erabiliko dena 28 x 15 metrokoa esaterako. Jokoan zehar espazio honetako kanpoko murrak erabiliko dira, hau da, zelaiaren eremua markatzen dutenak. Jokoaren garapenean ez dago azpierrezurrik.

Parte-hartzaileak:

Jokoan 20-25 pertsonak hartu dezakete parte. Jokalari horien artean bat harrapatzailea izanen da eta gainontzeko guztiak iheslariak. Harrapatzailea ausaz aukeratua izanen da.

Materia:

Baloi bat erabiliko da.

Hasierako egoera:

Ausaz erabakiko da zein jokalaria izanen den harrapatzailea. Libre dauden jokalariek borobil bat osatuko dute harrapatzailearen inguruan. Harrapatzailea biribilaren erdian egonen da esku artean baloia duelarik. Harrapatzaileak baloia airera hiru aldiz botako du eta behin hirugarren jaurtiketa egiten duenean jokoak hasiko da jokalaria guztiak berarengandik aldentzeko baitira honek baloiaz jotzen ez saiatzearren.

Garapena:

Jokoaren helburua jokalaria guztiak harrapatzen saiatzea da. Horretarako harrapatzaileak baloia jaurtiz libre dauden jokalariei gorputzean jo eginez harrapatzen saiatuko da. Lehenik aurretik aipatutako borobila osatuko da eta baloia jaurtitzean ez badio inori ematen berriro ere borobila osatu beharko da. Behin baloiarekin jokalariren bati ematen badio harrapatua izanen da eta rol aldaketa emango da, harrapatzaile bihurtuz. Behin jokalaria bat harrapatzen denean ez da berriro borobila osatu beharko, harrapatzaileen artean paseak eginez jokalaria harrapatzen saiatuko direlako. Baloia duen harrapatzaileak ezin izanen ditu oinak bere lekutik mugitu eta dagoen lekutik pasea edo libre dagoen jokalaria bat jaurtitzea lortu beharko du.

Amaiera:

Baloiarekin jokalaria guztiak harrapatzean amaituko da jokoak eta azkena gelditu den jokalaria izanen da irabazlea. Behin jokoak amaituta, beste partida bat hasi daiteke eta kasu honetan aurreko partidaren harrapatua izan den azken jokalaria izanen zen harrapatzailea.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* ziurgabetasunik gabeko jolas bat da jolasa garatzen den eremuan ez dagoelako inongo oztoporik jokoaren garapenean eragina duena eta jolasa berez da garrantzitsua. Duelu disimetriko bat da rol sistemak ezberdinak dira eta ez dago pertsona kopuru berbera bi taldeetan.
- *Besteekiko harremana:* kooperazio eta oposizio egitura duen jolas bat da. Iheslariak diren jokalarien artean kolaborazioa ematen da, baina harrapatzaile eta jokalaria libreen artean kontrakoa da, oposizio harremana dago, batak bestea harrapatu nahi duelako. Joko eksklusibo eta ezegonkor batean aurrean aurkitzen gara. Alde batetik, eksklusiboa da laguntasun eta aurkakotasun harremanak elkarren baztertzailerak ezaugarri duelako, hau da bi jokalaria ezin dira aldi berean iheslari eta harrapatzaile izan. Bestetik, ezegonkorra da jokoan zehar bi jokalarien arteko erlazioak aldatu daitezkelako: behin harrapatua zaren harrapatzaile izan behar zara. Kasu honetan konbergentzia ikusi daiteke jokoak alde aurretik jakindako eta ezinbestekoa den amaiera batera jotzen duelako, denak harrapatuak izatera.
- *Denborarekiko harremana:* joko hau memoria gabekoa da, ez dagoelako garailerik, behin azken jokalaria harrapatzean jokalaria honek hasiera ematen dio datorren partidari. Beraz, esan dezakegu ziklikotasun bat ematen dela jolasean zehar. Sare konbergentea ematen da joko-jolas honetan, joko akzioak, jokalaria guztiek rol berbera izatera eramaten duelako, azkenean denak harrapatzaileak. Jokoaren hasieran badakigu harrapatzaile moduan dagoen jokalaria ezin duela jada irabazi, baina garrantzitsua ez da hori jokoaren iraupena baizik.
- *Objektuarekiko harremana:* baloia erabiltzen da harrapatzaile eta iheslarien arteko harreman horren zubi gisa. Objektu honen bidez lortzen da jokoaren garapena eta baloia eragiten du era batera edo bestera jardutea.

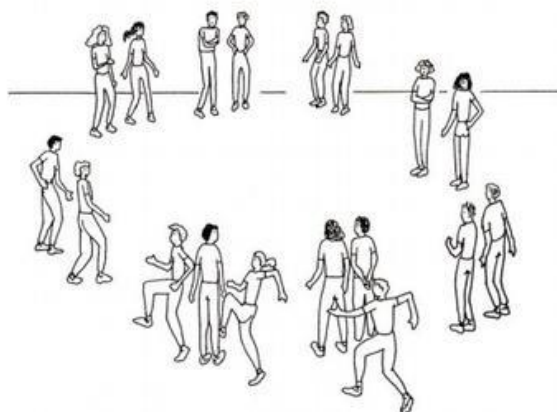
Aspektu pedagogikoak:

Duelu disimetriko bati buruz ari gara joko-jolas honetaz ari garenean, beraz, jokalaria kopuru txiki bat edo bakar bat gainerakoen aurka ibiliko da. Taldeek eginkizun, taldekide kopuru edo rol sistema desberdinak izateak aukera berdintasunean oinarritutako errendimenduen konparaketa ezinezkoa bihurtzen du. Horrela, ahalmen ezberdinek aukera ezberdinak izan ditzakete eta horrek errendimenduaren azterketa zailtzen du, egoerak eta oinarriak ezberdinak direlako eta ezin direlako konparatu. Beraz esan daitekeena da, joko mota hauetan errendimenduak bere berezko balioa galtzen duela eta jolasa bihurtzen dela zentruan.

Gainera, joko honek kolaborazio osposizio egitura dauka kideen arteko harremanean eta hori ere jokoaren aspektu garrantzitsua da. Jokalariak estrategiaz baliatzen dira kideak harrapatzeko eta aldi berean kideen artean estrategia ematen da haien arteko kolaborazioan laguna salbatzeko.

12. KATUA ETA XAGUA

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Jokalariak binaka jarriz borobil bat osatuko dute besoekin bikote bakoitza loturik gelditzen delarik. Biribilaren iguruan iheslari bat, sagua eta harrapatzaile bat egonen dira, katua. Katuaren helburua sagua harrapatzea izanen da, baina horretarako sagua harrapatua izan baino lehenago beste baliabide batzuk izanen ditu. Saguak ihes egiteko borobila osatzen dutenen artean bikote horietako baten aldamenean jarri daiteke eta besotik heldu. Momentu horretan bikotea osatzen zuen bi pertsonetako bat, iskinan gelditzen dena hain zuzen ere, sagu bihurtuko da eta katuarengandik ihes egin beharko du. Beraz, jokoa osatzen duten pertsonen artean etengabeko rol aldaketa ematen da. Amaierarik gabeko jokoa da.

Espazioa:

Eremua laukizuzen bat izango da 15x25m-koa gutxi gorabehera. Jokalari guztiak eremu horren barnean sakabanatuta kokatuko dira. Parte hartzaile kopuruaren arabera, eremuaren dimentsioa aldatu egingo da, haien artean osatzen den biribila handituz edo txikituz. .

Parte-hartzaileak:

Gutxienez 10 jokalarik osatu behar dute jokoa. Garrantzitsua da jokoa aurrera eramateko jokalaria kopurua bikoitia izatea, bestela ezinezkoa da jokatzea.

Materiala:

Ez da materialik behar jokia burutzeko.

Hasierako egoera:

Jokalariak bikoteka jarriz eta bata bestearen alboan egonez beso batetik helduta, borobil bat osatuko dute bikoteen artean espazio nahikoa utziz jokia arazorik gabe garatu ahal izateko. Bikoteek osatzen duten biribilaren inguruan iheslari bat eta harrapatzaile bat egonen dira. Iheslaria sagua izenaz ezagutuko da eta harrapatzailea berriz, katua izanen da. Katua saguaren bila joanen denean hasiko da jolasa.

Garapena:

Behin katua saguarengana joaten delarik, hau ihes egiten saiatuko da. Jokoaren helburua katua sagua harrapatzea da eta aldi berean, sagua katuarengandik ihes egitea. Saguak ihes egiteko borobilean dauden kideetaz baliatu daiteke. Bikote bakoitza besotik helduta egonen da eta alboan duten besoa libre egonen da. Sagua horretaz baliatuz, katuarengandik ihesi doanean bikote baten besotik heldu daiteke eta horrela hiru pertsonaz osatutako hirukotea egonen litzateke. Hiru pertsona hauek elkartzean lehenengo momentutik zeuden bien artean iskinan gelditzen dena sagua bihurtuko da eta katua bere atzetik korrika hasiko da. Beste jokalaria (bikotean sartu berri dena) jokalaria libre izanen da.

Amaiera:

Jokoak ez du amaierarik, etengabe rola aldatuz doazelako, katua zena sagu bihurtzen da hau harrapatuz, sagua zena jokalaria libre edo katua bihurtu daiteke eta alderantziz. Beraz, jokalariek jokia amaitzea nahi dutenean haien kabuz erabakiko dute, jokoak funtsean ez duelako amaierarik.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* espazioarekiko harremanari dagokionez, ziurgabetasun gabeko jokia da. Duelu disimetriko bat da non jokalaria kopurua ezberdina da eta hauek hartzen dituzten rol sistemak ere ezberdinak diren. Batzuk libre izatearen rola dute, beste bat katua da eta iheslaria sagua.
- *Besteekiko harremana:* jolas soziomotor baten aurrean gaude eta beraz, jokalarien arteko elkarrekintzak ematen dira. Jokalarien arteko harremana kolaborazio oposiziozkoa da, biribilean dauden jokalarien eta saguaren artean kolaboraziozko harremana ematen delako eta gainera haien arteko estrategiak ere burutu ditzakete katua nahasteko. Bitartean katua eta saguaren artean oposiziozko harremana ematen da, katua sagua harrapatu nahi duelako eta saguak berarengandik ihes egin. Bestetik, joko ez eksklusiboa da, jokalarien arteko erlazioak laguntzazkoak zein kontrakoak izan daitezke, kasu honetan saguak bere burua libratu dezake beste baten besoa helduta, baina aldi berean jokalaria hori harrapatua izan daiteke. Ezegonkorra den heinean, permutantea da, katua sagua harrapatzean beti bere rola pasako diolako eta bera harrapatzaile bihurtuko delako.
- *Denborarekiko harremana:* Memoria gabeko jokia da honakoa. Jokoak ez du ez garaile ez galtzailerik ere eta beraz etengabe jokatzen ari da. Beraz, esan daiteke ziklikotasuna ezaugarri duen jokia dela. Denborari begira permutantea dela esaten dugu rol soziomotorrak jokalarien artean elkartrukatzen direlako eta jokia markatzen duten ekintzen arabera gertatzen dira.

- *Objektuarekiko harremana*: Ez dago barne logikari eragingo dion objekturik.

Aspektu pedagogikoak:

Aspektu pedagogikoei dagokienez, lehenik eta behin aipatu beharra dago duela disimetriko bat dela eta beraz, ez duela instituzionalizatutako jokoen egitura jarraitzen. Duelu disimetrikoa den heinean, jokalaria kopurua ezberdina da eta horrek ataza motorrak elkarren kontrakoak eta elkarren osagarriak izatea dakar.

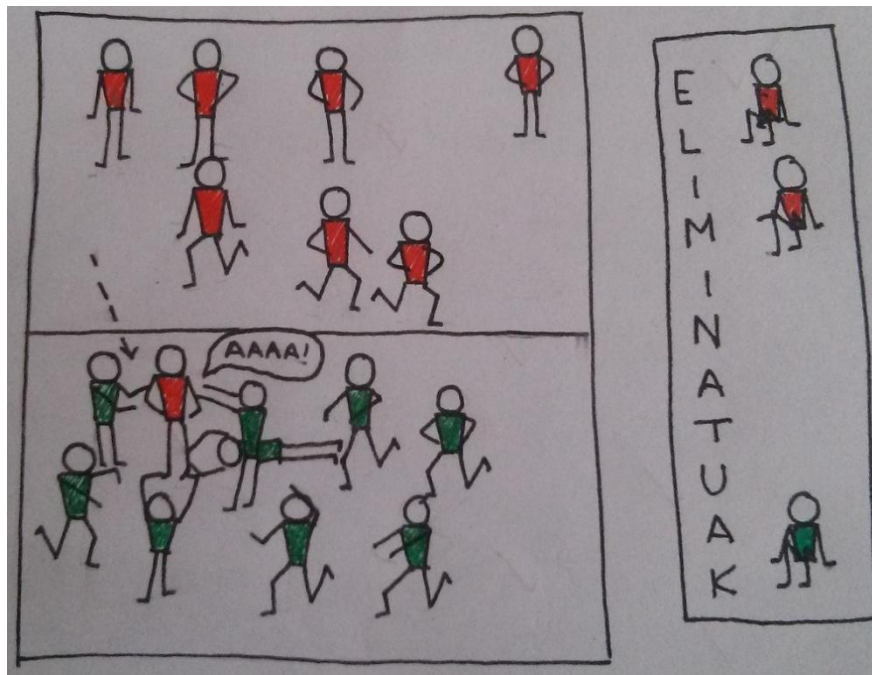
Joko honen beste aspektu garrantzitsu bat etengabe adi egon behar izatearena da. Edozein momentutan biribilaren erdian egotetik katu eta sagua izatera pasa zaitezke eta beraz saguaren mugimenduak hautematera behartzen ditu. Kontzentrazio eta estrategia puntu bat eskatzen du jokoak askotan, estrategia bidez rolez aldatzea eta libre gelditzea oso erraza delako.

Taldeek eginkizun, taldekide kopuru edo rol sistema desberdinak izateak aukera berdintasunean oinarritutako errendimenduen konparaketa ezinezkoa bihurtzen du. Horrela, ahalmen ezberdinek aukera ezberdinak izan ditzakete eta horrek errendimenduaren azterketa zailtzen du, egoerak eta oinarriak ezberdinak direlako eta ezin direlako konparatu. Beraz esan daitekeena da, joko mota hauetan errendimenduak bere berezko balioa galtzen duela eta aspektu hau jokoaren ezaugarriaren azpitik gelditzen dela, jokoak berezko garrantzia hartuz.

Jokatzeke beste moduak: ez dugu ezagutzen.

13. IRRINTZIKA/AL FUELLE

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Jokalari kopuru bereko bi taldeen arteko norgehiagoka izanen da. Jolas honen helburua beste taldeko jokalaria guztiak eliminatzen saiatzea da. Horretarako irrintziaren baliabidea erabiliko dute jokalariek beste zelaian sartzean jokalariai harrapatzeko. Funtsean harrapaketa joko bat da irabazle gisa kontrako taldea lehenengo eliminatzen duena izanen dena.

Espazioa:

Laukizuzen formako zelaia izango da erabili beharrekoa 25 x 15 metrokoa eta zelaia bitan banatzen duen erdiko marra batez osatua egonen da.

Parte-hartzaileak:

10 pertsona 2 talde osatuko dira elkarren aurka jokatuko dutenak. Gutxienez 6 pertsona egotea eta gehienez 15 izatea proposatzen da, jokoan zehar arazorik ez izateko eta jokoaren garapena arazorik gabe burutzeko.

Materiala:

Ez da materialik behar, baina komeni da ahal izatekotan talde bakoitzeko jokalariek kolore ezberdinetako petoak eramatea taldeak bereizteko.

Hasierako egoera:

Jokoari hasiera emanen dion taldea zozketatzen da. Bi taldeak bata bestearen aurrean jartzen dira laukizuzena osatzen duten bi eremuetan bereizita, batzuk eskuin aldean eta beste batzuk ezker aldean. Jokoa erasoan dagoen taldeko taldekide bat kontrako zelaian sartzen denean hasten da eta "aaaaa" irrintzika hasten denean. Beste zelaian dagoen heinean irrintzika egon beharko da kanporatua egotea nahi ez badu. Posible da talde bakoitzak aurretik bere estrategia zein izanen den erabakitzea eta taldekide bakoitzari erasoko edo defentsako funtzioa ematea.

Garapena:

Jokoaren helburua kontrako taldea eliminatzea da zure taldean ahalik eta taldekide gehien mantentzen saiatuz. Erasoa beste zelaira irrintzika sartzen den jokalaria etengabe oihuka egon beharko da, bai kontrako kide bat harrapatu arte edota inor harrapatu gabe bere zelaira itzuli arte. Beste zelaira pasatzean, kontrako taldea irrintzika ari den jokalaria geldiarazten saiatuko da bere gorputza helduz eta beste zelaira buelta ez dadin saiatuz. Hau egitean irrintzirik gabe gelditzea izanen dute helburu kontrako taldekoek eta jokalaria eliminatzea. Jokalariai harrapatzean, irrintzirik gabe gelditzean edota irrintzi egin gabe beste zelaira sartzean eliminatuak izanen dira eta zelaitik atera beharko dira. Behin talde bat beste zelaira irrintzika sartu ostean, bere txanda amaitzean beste taldeari tokatuko zaio irrintzia egitea eta erasotzea.

Amaiera:

Jokoa amaitutzat ematen da jokoa osatzen duten bi taldeetako batek bere parte-hartzaile guztiak galtzen dituenean. Momentu horretan zelaian jokalariai dituen taldeak irabaziko du. Behin jokoa amaituta, jokoa berriro ere burutu daiteke jokalariek horrela nahi badute. Kasu honetan irabazitako partida gehien dituen taldeak irabaziko du.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* espazioarekiko harremanari dagokionez, duelu simetriko bat da, hau da, jokalaria kopurua eta rol sistema berdina duten bi taldeen artekoa da. Hauek ataza motor berdinak dituzte, baina elkarren kontrakoak eta elkarren

osagarriak. Bestetik aipatu behar da ziurgabetasun gabeko joka dela honakoa, oztoporik gabeko zelai batean jokatzen delako.

- *Besteekiko harremana:* jolas soziomotorra da, jokalarien arteko elkarrekintzak dituena. Kolaborazio oposiziozko jokoa da honakoa harreman hauek ematen direlako. Jokalariak haien zelaira irrintzika sartzen den jokalariaren bila doaz hau irrintzirik gabe gelditu dadin, baina aldi berean, jokalaria hau beste altaldekoak harrapatzea doa. Honetaz gain, joka eksklusibo eta egonkorra da. Esklusiboa dela diogu laguntasun eta aurkakotasun harremanak elkarren baztertzailak direlako, hau da irrintzika dagoen jokalaria erasoan dago eta ezin da aldi berean defentsan egon. Egonkorra dela diogu jokoan zehar bi jokalarien arteko harremanak aldaezinak direlako, hau da laguna lagun eta etsaia etsai.
- *Denborarekiko harremana:* memoriadun jokoa da honakoa taldekiderik gabe gelditzen den taldeak galtzen duelako eta zelaian jokalariren bat mantentzen duenak irabazten duelako.
- *Objektuarekiko harremana:* ez dago barne logikaren barruan eragiten duen objekturik.

Aspektu pedagogikoak:

Jokoan zehar hainbat dira egin beharreko ekintzak: irrintzika ibili, aldi berean jokalaria harrapatu, kontrako taldearengandik ihes egin, kontrako taldearen ekintzak aurreikusi eta horren arabera jardun etab.

Bestetik, duela simetrikoa den heinean esan dezakegu orokorrean talde kirolek jarraitzen duten egitura duela, hau da, instituzionalizatutako jokoen egitura duela. Joko mota hauetan bi taldeen arteko lehia ematen da, baina kasu honetan taldekako jokoek ohikoa duten material berezkerik gabe, hau da, baloirik gabe.

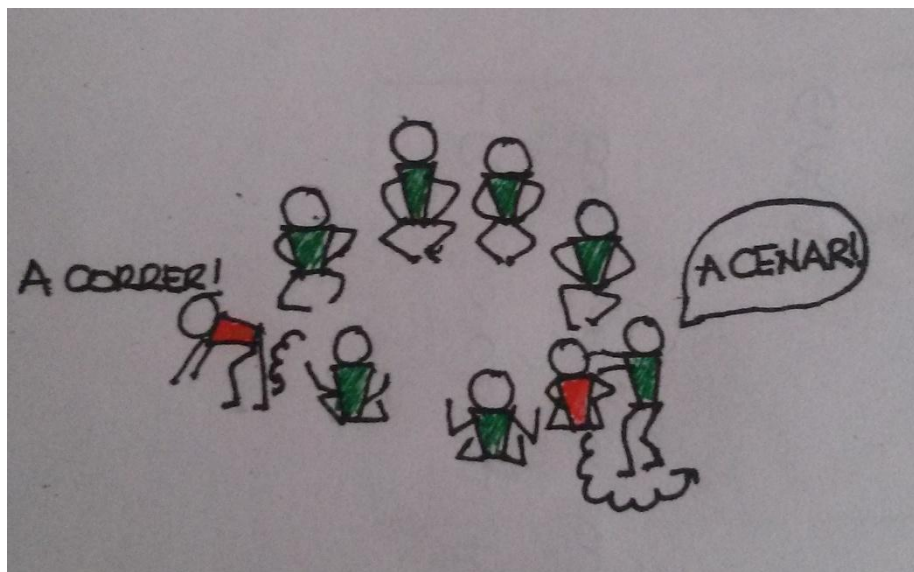
Joko honen ezaugarriak jokalaria etengabe adi egotea bultzatzen du. Uneoro adi egon behar dira zelaian zer gertatzen den jakiteko, gerta daitekeelako irrintzika zure zelaira sartzea eta zu harrapatzen saiatzea, baina aldi berean zu bera gelditzen saiatu behar zara. Beraz, kooperazioa taldekideen artean ezinbestekoa da, behin harrapatzen zaituztela kideek ere zu salbatu ahal zaituztelako.

Gainera, joka honek kolaborazio osposizio egitura dauka kideen arteko harremanean eta hori ere jokoaaren aspektu garrantzitsua da. Jokalaria estrategiaz baliatzen dira kideak harrapatzeko eta aldi berean kideen artean estrategia ematen da haien arteko kolaborazioan laguna salbatzeko.

Jokatzeko beste moduak: ez dugu ezagutzen.

14. A CORRER A CENAR

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Rol ezberdinak betetzen dituzten jokalariz osatutako jolasa da honakoa. Jolasaren helburua kideari lekua kentzea da eta horrekin batera harrapatzaile edo "a correr" eta "a cenar" esan behar izatea kideei haien lekua kendu ahal izateko. Jolasaren garapenerako jokalaria biribilean eserita egonen dira eta beti leku bat faltatuko da. Jokoak ez du amaierarik behin eta berriz jokatzen da beti dagoelako jokalaria bat lekurik gabe gelditzen dena.

Espazioa:

boleiboleko kantxa bat da erabiliko dena 18 x 9 metrokoa esaterako. Jokoaren garapenean ez dago azpierzemurik. Jokalari kopuruaren arabera espazioa handitu edo txikiagotuko da.

Parte-hartzaileak:

Osotara 15-20 kidek jokatuko dute. Jokalari hauen artean rol ezberdinak egonen dira. Jokoaren hasieran jokalaria bat biribiletik kanpo egonen da eta berak aukeratuko ditu zein jokalaria lehiatuko diren haien artean leku bat lortzeko. Bestetik, jokalaria honek aukeratutako bi lehiakideak egonen dira.

Materiala: ez dago.

Hasierako egoera:

Jokalaria borobil batean bilduko dira bat izan ezik. Jokalari hori zutik geldituko da eta borobilaren kanpoaldean geldituko da. Jokalari honen aukeraketa ausaz egiten da. Jokoari hasiera emanen zaio zutik dagoen jokalaria borobil inguruan ibiltzen hasten denean.

Garapena:

Borobilaren inguruan ibiltzen dagoen jokalaria borobilean eserita dauden bi jokalariren buruak ukituko ditu. Horietako bati "a correr" esanen dio eta besteari "a cenar". Hau egitean bi jokalaria hauek haien lekutik altxatuko dira eta borobilari bira bat emanaz berriro ere borobileko leku batean esertzeko lehiatuko dira. Hasieran zutik zegoen jokalaria bi

jokalairietako baten burua ukitu eta gero bi hauetako baten lekuan eseriko da eta beraz, leku libre bakar bat geldituko da beste bien artean lehiatu beharrekoa.

Amaiera:

Jokoak ez du amaierarik, etengabe jokatzen da eta ez dago garailerik. Jokoaren garrantzia etengabeko jarraikortasuna da, etengabe jokatzen ari delako. Beti dago jokalaria bat zutik beste bien buruak ukitzeko prest eta haien lekua okupatzeko. Beraz, jokalariek gehiago ez jokatzea erabakitzen dutenean emanen zaio amaiera jolasari.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* ziurgabetasunik gabeko jolasa da, eremu ziur batean jokatzen baita. Duelu disimetriko bat da rol sistemak ezberdinak dira eta ez dago pertsona kopuru berbera jolasaren garapenean.
- *Besteekiko harremana:* jolas soziomotorra da, kideen arteko elkarrekintzak dituena eta beraz, kooperazio eta oposizio harremanak dituena. Lekuaren bila ihesean diren jokalarien artean oposiziozko harremana ematen da, baina burua ukitzen dizun jokalaria eta zure artean kolaboraziozko harremana egon daiteke gerta daitekeelako beste puntan dagoen jokalaria baten lekua bilaraztea edo hurbilago dagoen batena. Joko eskusibo eta ezegonkor batean aurrean aurkitzen gara. Alde batetik, eskusiboa da laguntasun eta aurkakotasun harremanak elkarren baztertzailak ezaugarri duelako, hau da bi jokalaria ezin dira aldi berean iheslari eta harrapatzaile izan. Bestetik, ezegonkorra da jokoan zehar bi jokalarien arteko erlazioak aldatu daitezkelako: etsaia lagun eta laguna etsai bihurtu. Kasu honetan permutantzia ikusi daiteke jolasean zehar jokalariek rol soziomotorrak aldatzen dituztelako behin lekuri gabe gelditzen direnean.
- *Denborarekiko harremana:* joko hau memoria gabekoa da, ez dagoelako garailerik, beti dago lekuri gabe gelditzen den jokalariren bat eta jokalaria honek hasiera ematen dio datorren partidari. Beraz, esan dezakegu ziklikotasun bat ematen dela jolasean zehar. Sare permutantea ematen da joko-jolas honetan, jokalariek rol soziomotorrak aldatzen dituztelako behin lekuri gabe gelditzen direnean.
- *Objektuarekiko harremana:* ez dago barne logikaren barruan eragiten duen objekturik.

Aspektu pedagogikoak:

Duelu disimetriko bati buruz ari gara joko-jolas honetaz ari garenean, beraz, jokalaria kopuru txiki bat edo bakar bat gainerakoan aurka ibiliko da. Taldeek eginkizun, taldekide kopuru edo rol sistema desberdinak izateak aukera berdintasunean oinarritutako errendimenduen konparaketa ezinezkoa bihurtzen du. Horrela, ahalmen ezberdinek aukera ezberdinak izan ditzakete eta horrek errendimenduaren azterketa zailtzen du, egoerak eta oinarriak ezberdinak direlako eta ezin direlako konparatu. Beraz esan daitekeena da, joko mota hauetan errendimenduak bere berezko balioa galtzen duela eta ezin dela hain errez baloratu.

Gainera, joko honek kolaborazio oposizio egitura dauka kideen arteko harremanean eta hori ere jokoaren aspektu garrantzitsua da. Jokalariak estrategiaz baliatzen dira kideen lekuak harrapatzeko eta aldi berean kideen artean estrategia ematen da haien arteko kolaborazioan lekua lortu ahal izateko.

Orokorrean esan daiteke lankidetzaren sustatzen duen jokasun bat dela honakoa eta hurrengo garapenean funtsezko ezaugarriak betetzen dituen jolasa dela honakoa.

Jokatzeke beste moduak: ez dugu ezagutzen.

15. AILOBE

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Harrapatzaile batez eta jokalaria librez osatutako jolasa da honakoa. Jolasaren helburua jokalaria librearen bat harrapatzea da eta zu harrapatzaile roletik libratzea. Harrapaketa jolas arrunt bat da, baina berezitasun jakin batzuk ditu libreak diren jokalaria horren errez ez harrapatzeko. AILOBE hitza erabiliz geldi lekuan gelditu daitezke inork harrapatu gabe. Jolasak ez du amaierarik etengabe norbait berria dagoelako harrapatzaile gisa eta beraz, etengabe jokatzen gaude.

Espazioa:

Saskibaloiko kantxa baten eremuan jolastuko da. Joko jolas honetarako kantxa osoa hartuko dugu eta horiek izango dira eremuak. 28 x15 metroko zelai batean konkretuki. Zelaiaren kanpoko marrak erabiliko dira eremua markatzeko.

Parte-hartzaileak:

15 eta 20 pertsona inguru jolastea gomendagarria da. Bertan bi rol ezberdinduko dira, bat harrapatzailea izango da eta beste guztiak iheslariak. Gainera jolasa zailtzeko eta dibertigarriagoa egiteko helburuarekin bi harrapatzaile edo gehiago ere jarri daitezke. Rolak jolasaren hasieran aukeratuko dira, bai ausaz baita erabakiz ere, hala ere, normalena ausaz egitea da.

Materiala: Ez da materialik behar jolasa gauzatzeko.

Hasierako egoera:

Hasieran harrapatzailea aukeratuko du zelaiaren zein lekutan kokatuko den, orduan normala den bezala beste iheslari guztiak zelaian zehar sakabanatuta kokatuko dira, beti ere, iheslariak

hasieratik harrapatu ezin zaituen leku batean. Orduan prest egonda, iheslariak aukeratzen duen momentuan jolasari hasiera emango zaio.

Garapena:

Harrapatzailearen helburua edo ekintza izango da edozein iheslari harrapatzea. Helburua lortzen duenean, hau da harrapatzaileak iheslari bat harrapatzerakoan, rol aldaketa gertatuko da eta iheslaria harrapatzailea bilakatuko da, eta hortaz, harrapatzailea iheslari. Hala ere, iheslariak abantaila bat izango dute, beraiek nahi dutenean "I love" oihukatzeke aukera daukate, orduan geldirik geratu beharko dira eta harrapatzaileak ezin izango ditu harrapatuko. Orduan hori esaterakoan, beraien posizioa hankak sorbalden altuerara irekiak eta eskuak aurreraka borbil baten formaren antzera osatuko dute. Orduan jokalaria hori berriz jolasaren dinamikan sartzeko norbaitek besoen artean sartu eta bere aurpegian musu bat eman beharko dio. Hori dela eta, jokalaria horrek berriz mugitzeko aukera izango du eta harrapatzaileak horri harrapatzeke aukera ere.

Amaiera:

Joko- jolas honen berezitasuna da ez daukala ez irabazle ezta galtzailerik, hau da, etengabeko rol aldaketa dagoela, horregatik araudiak ez du markatzen jolasa noiz bukatu behar den. Orduan, guztiek, norbaitek edo irakasleak erabakitzen duen arte jolastuko da eta ondoren amaiera emango diote jolasari.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* espazioarekiko harremanari dagokionez, duela disimetriko bat da, hau da, jokalaria kopurua eta rol sistema ezberdina duten bi taldeen artekoa da, alde batetik, harrapatzaile bakarra egongo delako eta bestetik iheslari anitz. Hauek ataza motor ezberdinak dituzte, baina elkarren kontrakoak eta elkarren osagarriak. Bestetik aipatu behar da ziurgabetasun gabeko joka dela honakoa, ziurra era oztoporik gabeko zelai batean jokatzen delako.
- *Besteekiko harremana:* jolas soziomotorra da, jokalarien arteko elkarrekintzak dituen eta Kooperazio oposizioharremana duena, izan ere, iheslarien artean lagundu egiten dira libratzeko eta areriotasun harremana dago harrapatzailea eta iheslarien artean. Jolas honi dagokionez, jolas eskusiboa da kidetasuna jolas osoan zehar aldatzen ez delako eta bestetik, ezgonkorra da aldi berean ezin direlako arerio eta kide izan. Bestetik, jolas soziomotor baten aurrean gaude, beste pertsona batzuekin harremanetan zaudelako jolas osoan zehar.
- *Denborarekiko harremana:* memoriagabeko jolas baten aurrean gaude, ez dagoelako ez irabazle ez galtzailerik, gainera jolas honek ez dauka amaierarik, nahi bezain beste jokatu daitekeelako jolas honetara.
- *Objektuarekiko harremana:* ez dauka harremanik, jolasean objekturik ez daudelako.

Aspektu pedagogikoak:

Duelu disimetriko bati buruz ari gara joko-jolas honetaz ari garenean, beraz, jokalaria kopuru txiki bat edo bakar bat gainerakoan aurka ibiliko da. Taldeek eginkizun, taldekide kopuru edo rol sistema desberdinak izateak aukera berdintasunean oinarritutako errendimenduen konparaketa ezinezkoa bihurtzen du. Horrela, ahalmen ezberdinek aukera ezberdinak izan ditzakete eta horrek errendimenduaren azterketa zailtzen du, egoerak eta oinarriak ezberdinak

direlako eta ezin direlako konparatu. Beraz esan daitekeena da, joko mota hauetan errendimenduak bere berezko balioa galtzen duela eta ezin dela hain errez baloratu.

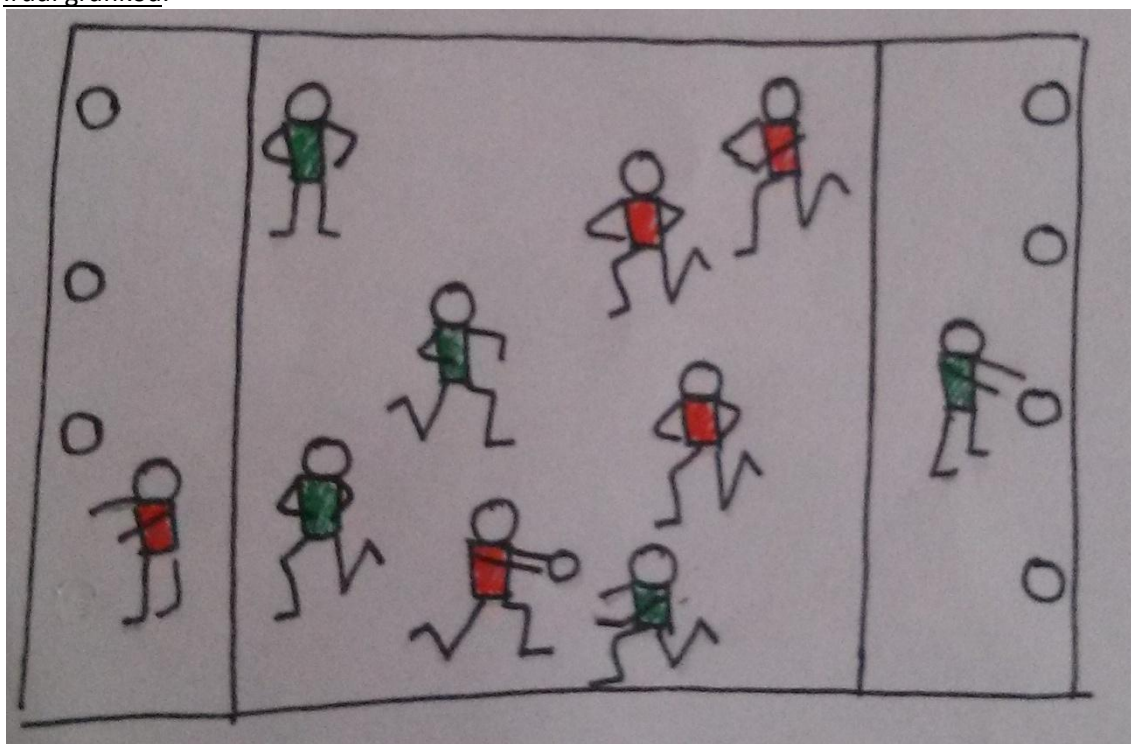
Gainera, joko honek kolaborazio osposizio egitura dauka kideen arteko harremanean eta hori ere jokoaren aspektu garrantzitsua da. Jokalariak estrategiaz baliatzen dira harrapatuak ez izateko eta aldi berean kideen artean estrategia ematen da haien arteko kolaborazioan laguna salbatzeko.

Orokorrean esan daiteke lankidetzatza sustatzen duen jokas bat dela honakoa eta haurren garapenean funtsezko ezaugarriak betetzen dituen jolasa dela honakoa.

Jokatzeko beste moduak: Ez dugu ezagutzen.

16. 4 HARRI EDO LAPURRETAN

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Jokalari kopuru berdina egonen da bi taldeetan. Jolasaren helburua kontrako taldearen baloiak lapurtzea da. Horretarako talde bakoitza bere baloiak defendatzen eta gainerakoena lapurtzen saiatuko da. Jolasaren amaiera talde bat baloirik gabe gelditzen denean da.

Espazioa:

Areto futboleko zelai bat eredu harturik, hori baino zabalera handiagoa duen zelai batean jolastuko da, 50 x 25 metrokoa.

Parte-hartzaileak:

20 pertsona inguru jolastuko dute, beti ere, partaideak bikoitiak izan daitezela, izan ere, bi talde egingo dira, 10 pertsona talde bakoitzean egonik. Jokalari guztietatik bi rol bereiztuko

dira, alde batetik, harrapatzaileak eta bestetik, jokalaria libreak, non zelaiean zehar zein lekutan kokatzen diren arabera rol bat edo beste izango dute.

Materiala:

Materialari dagokionez, 8 harri, kono edo baloi erabiliko dira, non talde bakoitzak 4 izango dituenta beraien helburua ahalik eta material gehien izatea izango da, izan ere, guztiak lortzen dituen taldeak izango da irabazlea.

Hasierako egoera:

Joko- jolasa hasiko da jokalariai aukeratzen duten momentuan eta beraien helburua izango da, bakoitzak bere zelaian kokaturik, bertan hasi eta beste taldekideek zu harrapatu gabe beste zelaiko harria zure zelaira eramatea.

Garapena:

Jokoaren mamia izango da zelaia bi zatitan banatuko dela, non zure zatian beste taldekideak harrapatzeko aukera izango duzun eta zuri beraiak ezin zaituztela harrapatu. Alderantziz ere emanen da, beste zelaiko taldekideak ezin dituzu harrapatu baina haiek zu bai. Helburua lehen esan bezala beste zelaira besteak harrapatu gabe pasatzea izango da, materiala hartzeko eta zure zelaira materialarekin bueltatzeko.

Amaiera:

Jokoa irabazle bat izango du eta bertan bukatu egingo da jokoa, hau da, bi taldeetako batek material guztiak bere zelaian egotea lortzen duen lehenengoa jokoa irabazi egingo du. Hala ere, aukera dago ere bi taldeek beraien helburua ez lortzea eta orduan beraien artean edo irakasleak erabakiko du noiz amaitzen den.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:*
- Ziurgabetasunik gabeko jolasa da, eremu ziur batean jokatzen baita. Duelu simetriko bat da rol sistemak berdinak direlako bi taldeetan eta jolasa bere muinean da garrantzitsuena.
- *Besteekiko harremana:* jolas soziomotorra da, jokalarien arteko elkarrekintzak dituen eta kooperazio eta oposizio harremanak garatzen dituen. Talde bateko kideen artean kolaborazioa ematen da baloi kopuru gehiena zure aldera eramateko eta beste taldearekin berriz oposiziozko harremana ematen da haien helburua beste taldearen kontrakoa delako, baloi kopuru gehiena haiena izatea. .Joko eskusibo eta egonkor batean aurrean aurkitzen gara. Alde batetik, eskusiboa da laguntasun eta aurkakotasun harremanak elkarren baztertzailleak ezaugarri duelako, hau da bi jokalaria ezin dira aldi berean iheslari eta harrapatzaile izan. Bestetik, egonkorra da taldekideak beti talde berdinean mantentzen direlako eta ezin direlako bestera pasa.
- *Denborarekiko harremana:* jolas hau memoriaduna da, jolasaren amaieran talde garaile bat dagoelako, baloi guztiak bere esku dituen taldea hain zuzen ere. Horregatik esan daiteke memoriaduna dela, markagailu edota puntuazio sistema baten bidez irabazle bat ezartzeko metodoa duen jolasa delako.
- *Objektuarekiko harremana:* jokoaren muina taldek bakoitzaren eremuan dauden baloiak dira. Baloi horiek jolasaren zentrua dira eta haien bidez garatzen dira jokalarien norgegiagokak.

Aspektu pedagogikoak:

Duelu simetriko bati buruz ari gara joko-jolas honetaz ari garenean, beraz, jokalaria kopuru jakin bat kopuru bereko beste baten aurka ibiliko da. Taldeek eginkizun, taldekide kopuru edo rol sistema berdinak izateak aukera berdintasunean oinarritutako errendimenduen konparaketa bideratzen du. Beraz esan daitekeena da, joko mota hauetan errendimenduak bere berezko balioa duela. Joko honek instituzionalizatutako jokoen ildo jarraitzen du eta horren arabera galtzaile eta irabazle bat daude jokoaren muina zehazten dutenak. Gainera instituzionalizatutako jolasek jarraitzen duten ildo berdinetik doa baloiak direlako jolasaren muina, hau da, objektuen bidez bideratzen da taldeen arteko norgehiagoka.

Bestetik baloi bat baino gehiago egoteak etengabe adi egotea eta estrategia jakin bat markatzea dakar. Estrategia horren bidez baliabide hau kontutan hartu diateke eta horrela ez du zertan azkarrenak edo trebeenak arrakastarik handiena izan behar jolasean.

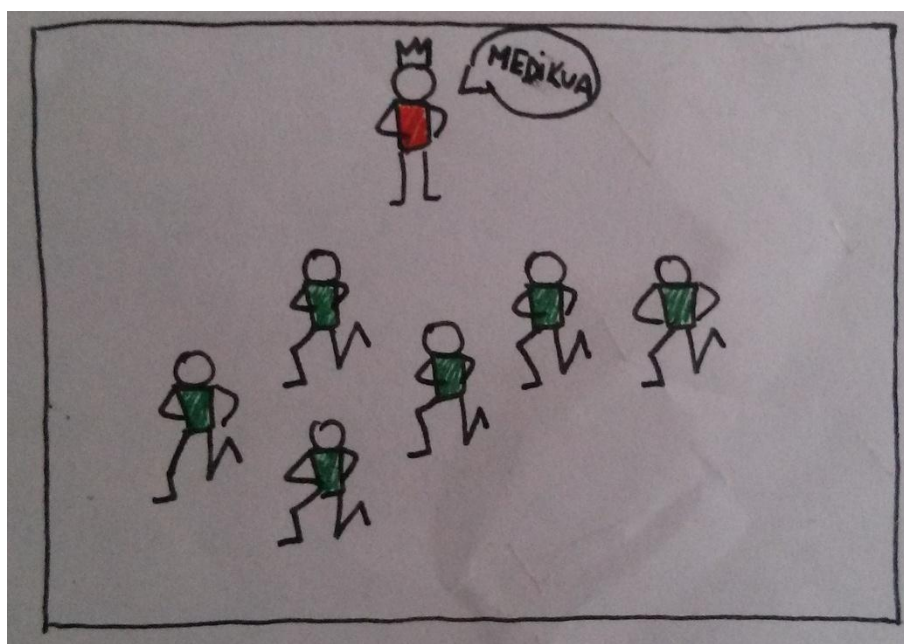
Garrantzitsua da aipatzea joko mota hauetan norberaren habileziak agerian jartzen direla eta ez duela zertan azkarrenak irabazi behar. Estrategiaren faktoreak errendimenduaren aspektua mugatzen du eta aldi berean guztientzako joko-jolasa bihurtzen du honakoa.

Gainera, joko honek kolaborazio osposizio egitura dauka kideen arteko harremanean eta hori ere jokoaren aspektu garrantzitsua da. Bai libre dauden jokalarien arteko estrategiak garatzen direlako, baita kartzelan dauden jokalariei artekoak zeinek momentu egokia aurkitzen dute baloia kontrakoei jaurtitzeko.

Jokatzeko beste moduak: ez.

17. EGUNON ERREGE JAUNA

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Harrapatzaile bat (erregea) eta jokalaria libreek osatuko dute jolas hau. Jolasaren helburua libre dagoen jokalarietako bat harrapatzea da eta horrekin batera harrapatzaile rola berari pasatzea. Jokalaiek mimika erabiliz lanbide bat antzetzuko dute eta erregeak asmatu beharko du. Asmatzean harrapaketa jolasa bihurtuko da. Jolas honek ez du amaierarik beti egonen delako errege bat partidan eta beraz etengabe eta behin eta berriz hasi daitekeen jolasa izan daiteke honakoa.

Espazioa:

Oztoporik gabeko eremu lau eta ziur batean jolasten da, adibidez, eskubaloiko pista bat har dezakegu oinarritzat. 40 metroko luzeera eta 20 metroko zabalera duen espazio bat hartzen dugu oinarritzat. Gainera, eremua hiru azpieremutan banatua egongo da, pistaren alde batean erregearen gunea, non 20 metroko zabalera eta 2 metroko luzeera izango duena eta harrapatzeko gunea erdian eta babes eremua eskubaloiko pistaren beste aldean, non 20 metroko zabalera eta 2 metroko luzeera duena.

Parte-hartzaileak:

10 jokalaria jokatuko dute jokoan, non bi rol ezberdinduko dira, erregearena eta herritarrena. Pertsona batek erregearen papera hartuko du, beti ere bere eremuan kokatuta egongo delarik, beste jokalaria guztiak herritarrak izango dira, errege gunetik gertu, harrapatzeko gunean. Orduan, beste era batetara esanda, erregea harrapatzailea izango da eta herritarrak iheslariak izango dira.

Materiala:

Ez da materialarik behar jolas honetarako.

Hasierako egoera:

Herritarrak, hau da, iheslariak, erregearen zonara hurbilduko dira eta elkarrizketa hasi egindo dute, bertan hasi egingo da jolasa. Hasterakoan, herritarrek, erregea agurtuko dute “Egunon Errege Jauna” eta erregea galdetuko die “Nondik zatozte?” “Zein lanbide egiten duzue?”.

Garapena:

Behin erregeak herritarrei galdera egitean, herritarrek lehendik adostutako lanbidea mimikaz imitatzea izango da beraien helburua. Bestetik, erregeak herritarrei imitazioa ikustean, lanbide hori asmatzen saiatu beharko da. Asmatzerakoan lortzen ez badu herritarrek imitazioa jarraitu beharko dute, aldiz, asmatzen badu, orduan herritarrek ihes egin beharko dute, erregearen helburua herritarrak harrapatzea delako. Harrapatzen saiatu beharko da beraien etxera iritsi aurretik, bestela ezin izango ditu harrapatuko eta berriro hasieratik hasiko da jolasa.

Amaiera:

Joko- jolas honek ez dauka ez irabazle ez galtzailerik, hortaz, rol aldaketa etengabekoa da. Araudiak ez du markatzen noiz bukatzen den jolasa, irakaslea edo ikasleak aspertzen diren ienean jolasa bukatu egingo da guztioen akordio batekin.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* ziurgabetasunik gabeko jolasa da, eremu ziur batean jokatzen baita. Duelu disimetriko bat da rol sistemak ezberdinak dira eta ez dago pertsona kopuru berbera bi taldeetan.
- *Besteekiko harremana:* jolas soziomotorra da, jokalarien arteko elkarrekintza dueña eta kooperazio eta oposizio harremana duena. Iheslariak diren jokalarien artean

kolaborazioa ematen da, baina erregea eta jokalaria libreen artean kontrakoa da, oposizio harremana dago, batak bestea harrapatu nahi duelako. Joko eskusibo eta ezegonkor batean aurrean aurkitzen gara. Alde batetik, eskusiboa da laguntasun eta aurkakotasun harremanak elkarren baztertzailak ezaugarri duelako, hau da bi jokalaria ezin dira aldi berean iheslari eta harrapatzaile izan. Bestetik, ezegonkorra da jokoan zehar bi jokalarien arteko erlazioak aldatu daitezkelako: etsaia lagun eta laguna etsaibihurtu. Kasu honetan permutantzia ikusi daiteke erregeak jokalaria libre bat harrapatzean bere rola uzten diolako eta bera libre gelditzen delako.

- *Denborarekiko harremana:* joko hau memoria gabekoa da, ez dagoelako garailerik, behin librea den jokalaria bat harrapatzean jokalaria honek hasiera ematen dio datorren partidari erregea delako. Beraz, esan dezakegu ziklikotasun bat ematen dela jolasean zehar. Sare permutantea ematen da joko-jolas honetan, jokalarien arteko rolak erregearengandik harrapatuak direnean aldatu egiten direlako.
- *Objektuarekiko harremana:* ez dago.

Aspektu pedagogikoak:

Duelu disimetriko bati buruz ari gara joko-jolas honetaz ari garenean, beraz, jokalaria kopuru txiki bat edo bakar bat gainontzekoen aurka ibiliko da. Taldeek eginkizun, taldekide kopuru edo rol sistema desberdinak izateak aukera berdintasunean oinarritutako errendimenduen konparaketa ezinezkoa bihurtzen du. Horrela, ahalmen ezberdinek aukera ezberdinak izan ditzakete eta horrek errendimenduaren azterketa zailtzen du, egoerak eta oinarriak ezberdinak direlako eta ezin direlako konparatu. Beraz esan daitekeena da, joko mota hauetan errendimenduak bere berezko balioa galtzen duela eta ezin dela hain errez baloratu.

Gainera, joko honek kolaborazio oposizio egitura dauka kideen arteko harremanean eta hori ere jokoaren aspektu garrantzitsua da. Jokalariak estrategiaz baliatzen dira kideak harrapatzeko eta aldi berean kideen artean estrategia ematen da haien arteko kolaborazioan laguna salbatzeko.

Orokorrean esan daiteke lankidetzaren sustatzen duen jokasun bat dela honakoa eta haurren garapenean funtsezko ezaugarriak betetzen dituen jolasa dela honakoa.

Jokatzeke beste moduak: ez.

18. PI CUENTO EDO PI JOLASA

Irudi grafikoa:

Laburpena:

Joko honetan, jokalaria bat harrapatzailea izango da eta beste guztiak jokalaria libreak izango dira. Harrapatzaileak 20 tik hasiz Ora kontatuko du beste jokalaria izkututzen diren bitartean (pi20, pi19, pi18...). Kontatzen bukatzean hiru pausu eman ahal ditu eta norbait ikusten badu pi-izena esan beharko du. Jokoa harrapatzaileak jokalaria libre guztiak "harrapatzean" bukatuko da.

Espazioa:

Joko hau burutzeko, alde zuriatik ezarritako muga batzuk ipiniko dira eta eremu zabal batean jolasten da, hau, oztopoz josirik egotea komenigarria da, izkutaketa jolasa baita.

Parte hartzaileak:

Jolasten duen pertsona kopurua handia izango da, 25 pertsona inguruk jolastu dezakete. Pertsona bat harrapatzailea izango da eta beste guztiak ezkutatzailerak edo jokalaria libreak izango dira; azken hauek, korrika egin beharko dute ahalik eta azkarren ezkutatzeko eta gelditzen denak ez ikusteko. Bestalde, gelditzen denaren helburua ezkutatuak daudenak ikustea izango da.

Materiala:

Joko jolas hau gauzatzeko ez da behar inolako tresnarik.

Hasierako egoera:

Harrapatzailea, ausaz erabakiko da lehen partidari, ondorengoetan, harrapatua/ikusia izan den lehen jokalaria librea izango da. Harrapatzailea kontatzen hasiko da begiak itxiak dituela eta jokalaria libreak bere inguruan egongo dira, bera ikutu beharko baitute izkutatu baino lehenago. Honela, hasiera emango zaio jokoa.

Garapena:

Esan bezala, izkutaketa joko-jolas bat da. Bat geldituko da eta honek besteak ikusi edo harrapatu beharko ditu. Guztiak bera ukitzen egongo dira, eta "pikuento" esango du (besoak altsata dituelarik). Gelditzen denak "Pikuento" esatean hasiko da joko jolasa. Pi 20, pi 19, pi 18, pi 17, pi 16, pi 15, pi 14... Kontatuko ditu eta bukatzean begiak irekiko ditu (kontatzen dagoenean besteak ezkutatu beharko dira). Bere ingurura begiratu eta hiru pauso emateko aukera izango du. Norbait ikusi ezker, "pi izena" esango du eta horrek esan nahi du emanda edota ikusita dagoela. Ez badu inor gehiago ikusten "pikuento" berriz esango du eta pi19tik hasiko da kontatzen beharantz. Hau da, pi 19, pi18, pi 17, pi 16... Horrela jarraituko du guztiak emanak egon arte, zenbakiak murriztuz. Ezkutatuak berarengana hurbildu behar dira ukitzera berriro ere "pikuento" esatean eta "pi izena" esan behar dute, bukatu aurretik berriro ere ezkutatu beharko direlarik. Jokalaria libre baten izena esaterako orduan nahastu egiten bada, berriro ere hasieratik hasi beharko du jokoa, harrapatuak zeuden jokalaria berriro ere jokoa sartzen direlarik.

Bukaera:

Pikuento joko-jolasa amaituko da kontaktzen ari denak jokalaria libre guztiak aurkitzen dituenean. Aurkitua izan den lehenengo jokalaria izango da hurrengo partidari harrapatzailea (lehendik esan bezala) eta azkena eman gabe gelditzen dena jokoaren "irabazlea" izango da.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* ziurgabetasuna duen joko da, izan ere, eremu ziurgabe batean jolasten baita. Oztipoak edukiko ditu, izkutatzea posible izan dadin.
- *Besteekiko harremana:* jolas soziomotorra da, jokalairen arteko elkarrekintzak dituen eta kooperazio eta oposizio harremanak bultzatzen dituen. Izkutatzaileak diren jokalarien artean kolaborazioa ematen da, baina harrapatzailearen eta jokalaria libreen artean kontrakoa da, oposizio harremana dago, bata bestea harrapatu nahi duelako. Joko eksklusibo eta ezegonkor batean aurrean aurkitzen gara. Alde batetik, eksklusiboa da laguntasun eta aurkakotasun harremanak elkarren baztertzailerak ezaugarri duelako, hau da bi jokalaria ezin dira aldi berean iheslari eta harrapatzaile izan. Bestetik, ezegonkorra da jokoan zehar bi jokalarien arteko erlazioak aldatu daitezkelako. Partida amaieran etsaia lagun eta laguna etsaibihurtu.
- *Denborarekiko harremana:* joko hau memoriagabea da, irabazlerik ez dagoelako eta alde zurretik jakinda dagoen amaiera batera eramaten gaitu, hau da, rol aldaketa batera.
- *Objektuekiko harremana:* ez dago jolasaren garapenean eragiten duen objekturik.

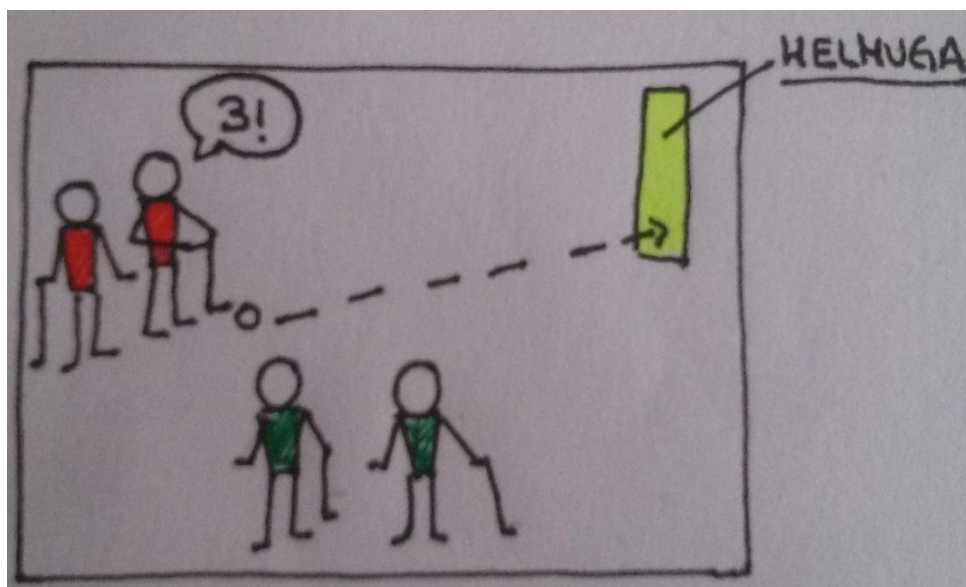
Aspektu pedagogikoak:

Espazioarekiko harremanak joko honetan berebiziko garrantzia du, izan ere, jakin behar da harrapatzailearekiko kokapen ahalik eta egokiena bilatzen. Hau da, beregandik, harrapatua ez izateko distantzia nahikoa hartu beharra dago baina aldi berean gertutasuna mantentzea garrantzizkoa da, berriro ere kontaktzen hasten denean bere gana hurbiltzeko eta berriro ere izkutatzeko denbora nahikoa edukitzeko.

Jokatzeko beste moduak: ez.

19. CHAMBOT EDO MAILUKA

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Bi bikote elkarren aurka lehiatzen diren jolasa da honakoa. Helburua pilota adostutako eremura eramatea da. Horretarako jokalariek set kopuru bat zehaztuko dute eta talde bakoitzari (erasotzaile eta defendatzaile) tokatzen zaizkion tokeen arabera pilota eremura eramaten saiatuko dira. Jolasa pilota eremura eramatea lortzen denean amitu egiten da eta hau arrakastaz aldi gehienetan egin duen taldeak irabaziko du.

Espazioa:

Espazioaren zabalera ez da mugatzen baina adibide gisa futbol zelai erdi bat ipini daiteke 45 x 25 metrokoa. Zelaia inguratzen duten marrak egon arren pilota eremu horretatik atera daiteke. Ez dago azpierrezurik.

Parte-hartzaileak:

Bikoteka jarriko dira jokalaria eta bi bikotek osatuko dute jokoaren garapena bere baitan. Erasotzaile eta defendatzaile rola talde bakoitzak pilota helmugara eramateko adostutako tokeetan izan da. Helmugara tooke gutxienekin heltzen denak erasotuko du eta bestea berriz defentsan jarri beharko da.

Materiala:

Teniseko pilotak eta hockey-ko stick-ak erabiliko dira jolasean zehar.

Hasierako egoera:

Hasteko bi taldeek euren artean helmuga bat erabakiko dute. Behin hau erabakita taldeak elkartu egingo dira eta helmugaraino zenbat serietan iritsiko diren adostu beharko dute. Bikoteak erabakitako eremuaren inguruan egonen dira kokatuak, erasotzen daudenak pilota jotzeko prest eta defentsan daudenak erasokoak zer egingo duen ikusten. Jolasa erasoko taldeak pilota kolpatzen duenean hasiko da.

Garapena:

Jokoaren helburua pilota helmugaraino kolpez eramatea izango da. Lehenik, talde bakoitzak erabakitako serie kopurua beste taldeari esango dio. Serie kopuru txikiena aukeratu duen taldea erasotzailea izango da, eta alderantziz. Azaldu beharra dago serie kopurua aldatu daitekeela beste taldearekin alderatu ostean. Bi taldeek serie kopuru berdina esaten badute akordio batera heldu beharko dira. Horretarako, erasotzen duen taldea teniseko pilota stickarekin kolpatzen hasiko da. Hiru kolpe egingo ditu eta defendatzen duen taldeak berriz kolpe bakarra.

Amaiera:

Jolasaren amaiera serie kopurua amaitu arte edo helmugara iritsi arte izanen da eta hori lortzen lehenengo taldea izanen da garailea..

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* ziurgabetasunik gabeko jolasa da, eremu ziur batean jokatzen baita. Duelu simetriko bat da rol sistemak berdinak direlako eta pertsona kopuru berbera dagoelako bi taldeetan.
- *Besteekiko harremana:* kooperazio eta oposizio egitura duen jolas bat da. Talde berdinekoak diren jokalarien artean kolaborazioa ematen da, baina erasoko taldearen eta defentsako taldearen artean kontrakoa da, oposizio harremana dago, bata bestea pilota helmugara ez heltzea lortu nahi duelako. Joko eksklusibo eta egonkor batean aurrean aurkitzen gara. Alde batetik, eksklusiboa da laguntasun eta aurkakotasun harremanak elkarren baztertzailak ezaugarri duelako, hau da bi jokalaria ezin dira aldi berean erasotzaile eta defendatzaile izan. Bestetik, egonkorra da jokoan zehar bi jokalarien arteko erlazioak ezin direlako aldatu: jokalaria hasierako taldean mantenduko dira beti jokoaren amaierara arte.
- *Denborekiko harremana:* jolas hau memoriaduna da jolasak amaiera bat duelako, hau da, garaile bat dago serieen bidez eta defendatzaileak egindako lanaren ostean pilota helmugara eraman duena. Beraz, irabazle hau izendatzeko puntuazio sistema edo markagailu bat egonen da jolasean, irabazitako partidak edota lortutako puntuak zenbatzeko balio duena.
- *Objektuarekiko harremana:* pilota eta sticka jolasaren berezko elementuak dira. Hauen bidez garatzen da jolasa eta pertsonak objektuekiko duten harremanaren ondorioz sortzen da kideen arteko norgehiagoka.

Aspektu pedagogikoak:

Duelu simetriko bati buruz ari gara joko-jolas honetaz ari garenean, beraz, jokalaria kopuru jakin bat kopuru bereko beste baten aurka ibiliko da. Taldeek eginkizun, taldekide kopuru edo rol sistema berdinak izateak aukera berdintasunean oinarritutako errendimenduen konparaketa bideratzen du. Beraz esan daitekeena da, joko mota hauetan errendimenduak bere berezko balioa duela. Joko honek instituzionalizatutako jokoen ildo jarraitzen du eta horren arabera galtzaile eta irabazle bat daude jokoaren muina zehazten dutenak.

Garrantzitsua da aipatzea joko mota hauetan norberaren habileziak agerian jartzen direla eta ez duela zertan azkarrenak irabazi behar. Estrategiaren faktoreak errendimenduen aspektua mugatzen du eta aldi berean guztientzako joko-jolasa bihurtzen du honakoa.

Gainera, joko honek kolaborazio osposizio egitura dauka kideen arteko harremanean eta hori ere jokoaren aspektu garrantzitsua da. Bai erasoan dauden jokalarien arteko estrategiak garatzen direlako, baita defentsan dauden jokalarain artekoak zeinek momentu egokia aurkitzen dute pilota kolpatzeko.

Jokatzeke beste moduak: ez dugu ezagutzen.

20. MALABAREAK: FIGURAK DIABOLOAREKIN

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Norberak bere buruarekin eginiko jolasa da honakoa. Jokalariek malabareak egiteko hari edo soka batez lotuta dauden bi makil eta diaboloa erabiliko ditu. Helburua hauekin figura konkretu batzuk egitea da, hau da, diaboloa dantzan jartzea. Jolas honek ez du amaierarik edozein uneoro egon zaitezkeelako malabareak egiten eta figura berriak asmatzen edo garatzen.

Espazioa:

Mugatu gabeko espazio ziur batetan burutuko dugu.

Parte hartzaileak:

Jarduera psikomotorra denez, bakoitza bere kabuz ibiliko da, beraz, ikasle guztiek parte hartzeko aukera izango dute materiala nahikoa bada.

Materiala:

Malikak eta diaboloa.

Hasierako egoera:

Ikasle bakoitzak diabolo bat izango du eta jolasa hasiko da diaboloa dantza ipintzen duten momentuan.

Garapena:

Behin diaboloa martxan dagoenean, berarekin figurak edo irudiak egiten ahaleginduko gara. Errezenetatik hasiz eta geroz eta figura komplexuagoak lortuz. Hau da, progresio bat eginez.

Bukaera:

Joko jolas honek ez du amaierarik izango, ez daukalako memoriarik. Beraz, horrela arituko da kanpo logikako arrazoi batengatik amaituko da. Lortu behar dena, figurak egitea da pilotak airean mantentzen diren bitartean. Beraz, pilota bat lurrera erortzen denean, berriz hasierako egoerara itzuliko gara. Etengabe errepikatuko da.

Barne logikaren ezaugarriak:

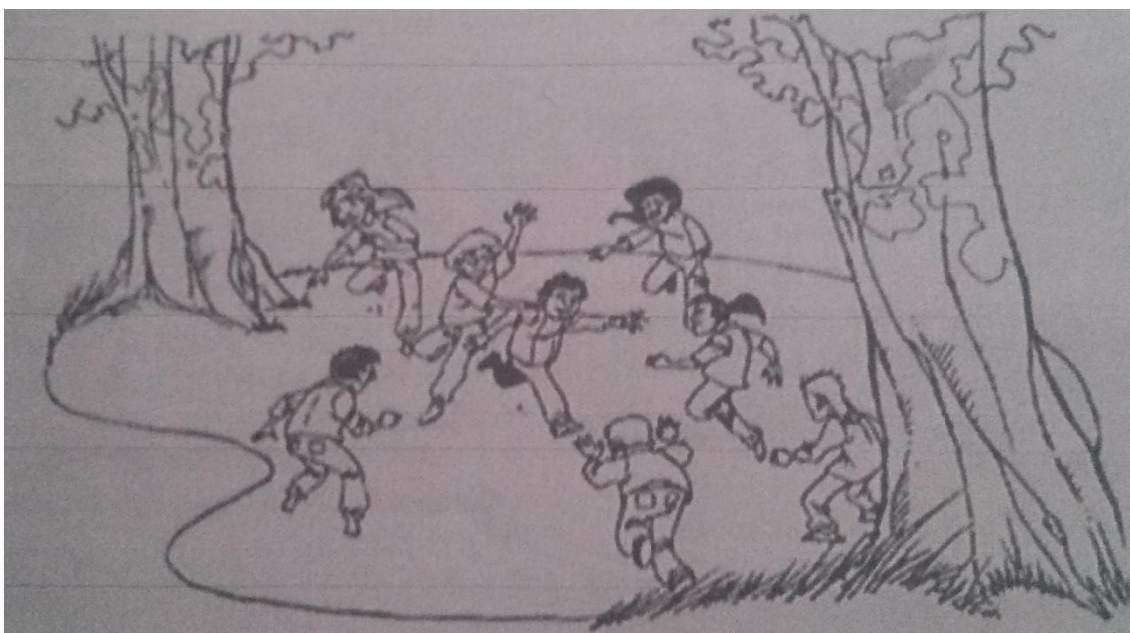
- *Espazioarekiko harremana:* espazioa ziurra izan behar da baino ez dago erlazio zuzenik espazioa eta jardueraren artean.
- *Besteekiko harremana:* jolas psikomotorra da beraz, ez da elkarrekintzarik gertatzen inorekin. Hala ere, hainbat figura elkarrekin egin daitezke eta orduan, jolasa soziomotorra bilakatuko da, kolaborazio hutsekoa, bien artean figura lortzeko helburuarekin elkarlanean arituko baitira.
- *Materialarekiko harremana:* diabolok izango dira jolas honen materialak. Jolasaren funtsa izango dira, helburua hauek airean mantentzea izango baita eta hori lortzeko makilak erabiliko direlako.
- *Denborekiko harremana:* memoria gabea da, ondorioz, ez dago ez irabazle ez galtzailerik. Joko jolas hau kanpo logikatik datotzen arrazoiengatik bukatuko da.

Ohar pedagogikoak:

Jolas honen bitartez, koordinazioa eta diabolokiko abilezia lantzen da gehien bat. Azken finean, helburua figurak sortzea da, hau da, helburu estetiko da. Beste era batean esanda, ikusgarritasuna bilatzen da.

21. ARIMA EDO GEMO

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Bi talde egongo dira eta bientzako arima bakarra. Arima, zozketaz emango zaio jokalaria bati, helburua arima zelaiaren beste aldera (makilera) eramatea izango da. Arima duen jokalaria eskua altxata joango da eta beste taldeko jokalaria batek ikutzen badu, honek hartuko du arima, besoa altxaz. Talde bereko jokalarien artean ezin da arima pasa.

Espazioa:

Espazioa, laukizuzen bat izango da, gutxi gora behera 25x15m-koa. Laukizuzena bi zatitan egongo da banatuta eta laukizuzenaren edo eremuaren mutur bakoitzean erdialdean kokatuta; zuhaitz, farola, pareta edo pika bat egongo da, helmuga izango dena. Eremu lau eta oztoporik gabekoa izango da.

Parte hartzaileak:

Bi talde egongo dira eta gutxienez, 5:5 jolastuko dute eta gehienez, 8:8

Materiala:

Helmuga moduan erabili daitekeen zuhaitz edo hormarik ez badago, bi pika jarriko dira eremuaren mutur bakoitzean eta petoak erabiliko dira bi taldeak ezberdintzeko.

Hasierako egoera:

Talde bakoitza zelaiaren bere aldeko marraren atzean egongo da kokatuta eta arima zozketaz banatuko da. Arima, zelaiaren beste aldera eraman beharko da, makila ikutu arte. Beste taldeko edozeinek kendu diezazuke arima eta arima duen jokalaria besoa altxata egon beharko da.

Garapena:

Jokoa hasiko du arima daukanak. Taldeen artean adostuko dute hau nor izango den. Arimadunak eskua altxatuta eramango du. Saiatu behar da beste zelaiko konoa ikutzen. Beste taldekoek hau saihesteko bera ukitzen saiatuko dira, behin arimaduna ikutuz arima ukitzaileari pasa egingo zaio eta honek eskua altxatu beharko du eta ARIMA! ozen esan beste jokalariek jakin dezaten bera dela arima duen pertsona. Beraz, etengabeko rol aldaketak egongo dira 2 taldeen artean. Jokoaren helburua arima zelaiaren beste aldeko helmugara eramatea izango da.

Bukaera:

Beraz, joko-jolasa amaituko da norbaitek konoa ukitzen duenean, hau da, arima helmugaraino eramaten duenean. Hala ere, hainbat partida jokatu daiteke eta ondoren partida gehien irabazi duen taldea izango da irabazlea.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* espazioarekiko harremanari dagokionez, duela simetriko bat da, hau da, jokalaria kopurua eta rol sistema berdina duten bi taldeen artekoa da. Eremu ziur batean jokatzen da, oztoporik gabekoa eta alde zuzenetik zehaztutakoa.

- *Besteekiko harremana*: joko eksklusibo bat da izan ere, ezin zara aldi berean jokalaria berdinarekiko kide eta arerio izan, zure taldekideekiko kolaborazioa ematen da eta beste taldekideekiko, hau da, arerioekiko oposizioa ematen da. Aldi berean, ez-egonkorra da etengabe gertatzen delako rol aldaketa, izan ere, arima duzunean iheslari baitzara eta beste talde batekoak arima hartzen duenean harrapatzaile bihurtzen baitzara.
- *Denborarekiko harremana*: memoriadun joko baten aurrean gaude, izan ere, arima zelaiaren beste aldean kokatuta dagoen makilera eramaten lortzen duen taldeak irabaziko baitu. Hala ere, hainbat partida jokatu daitezke eta puntu gehien lortzen dituen taldea izango da orduan irabazlea, puntu bat emanaz arima beste aldera eramatea lortzen duen taldeari.
- *Objektuekiko harremana*: arima duen pertsonak makila ikutu beharko du puntua lortu ahal izateko.

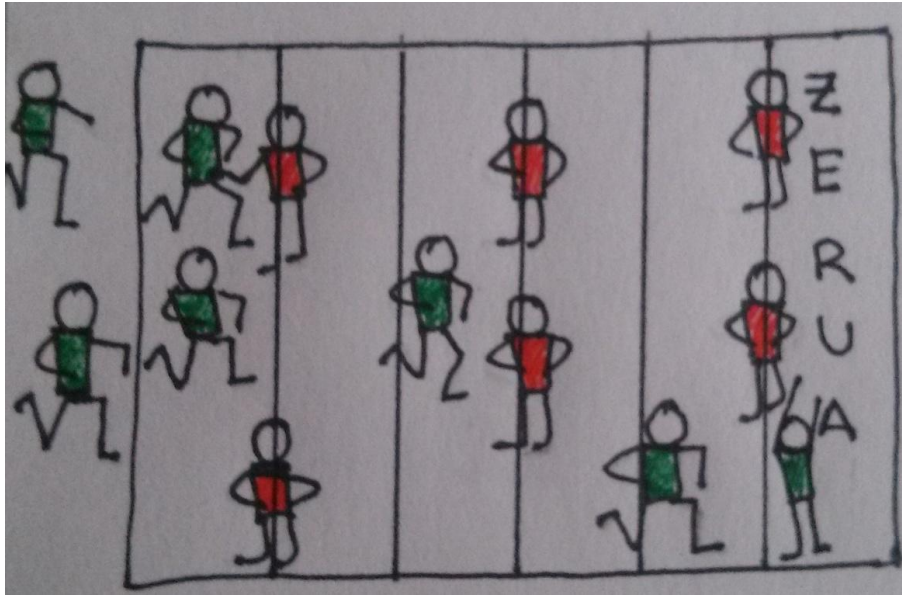
Aspektu pedagogikoak:

Joko honen inguruan, aipagarrien iruditu zaigun aldagaia, jokalarien ahalmena erabakiak hartzerako orduan izan da, izan ere, jokoan zehar gertatzen diren etengabeko rol aldaketak direla eta oso garrantzitsua da erabakiak azkar hartzea, beste taldea ahalik eta gutxien hurbildu dadin bere makilera. Honetaz gain, garrantzitsua da baita ere taldekideen arteko kooperazioa eta estrategia komun bat edukitzea joko irabazi ahal izateko, beraz talde-kohesioa eta talde-lana bultzatzen duen joko-jolas baten aurrean gaude.

Jokatzeko beste moduak: ez dugu beste jokatzeko modurik ezagutzen.

22. BALOI ETXE / BALOI ESERIA / MUGALARIAK

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Jokalari kopuru berdina dituen jolasa da honakoa. Jolasaren helburua mugalariak saihestuz, zeruraino iristea da (zelaiko beste alderaino). Horretarako zelaia azpierzemutan banatuko da mugalarien eremua izan dena. Mugalariak libre dauden jokalariek harrapatzen saiatuko dira eta besteak berriz ihes egiten. Jolasaren amaiera jokalaria guztiak harrapatuak direnean edota zerura iristen direnean amaituko da.

Espazioa:

Jolasa oztoporik gabeko espazio batean egingen da. Jolasaren garapenerako boleiboleko kantxa hartu dezakegu eremu moduan, 18 x 9 metroko zelaia baita. Zelaia osatzen duten kanpoko marrek mugatuko dute jolasteko eremua eta eremu horren barruan beste azpierzemu batzuk egon behar dira, 6 hain zuzen ere.

Parte-hartzaileak:

Osotara 15 pertsonak jolastuko dute jolas honetara eta pertsona gehiago badaude bi jolasteko eremu antolatuko dira. Jokalari horien artean bi talde osatuko dira, batzuk jokalariek libreak izan behar direnak eta beste batzuk mugazainak izan behar direnak. Rol bakoitzaren aukeraketa ausaz egingen da.

Materiala:

Konoak behar izan behar dira azpierzemuak non hasten diren markatzeko.

Hasierako egoera:

Jokalariak zelaian kokatuko dira 6 azpierzemuak dauden eremuaren parean. Mugalariak haiek erabakitako 6 azpierzemu horien marraren baten gainean kokatuko dira, horietako hirutan behintzat eta mugalari bat horietako bakoitzaren baten gainean dagoelarik. Zelaia beste eremuan zerua deitzen den eremua dago, eta libre dauden jokalariek beste aldean kokatu behar dira. Jolasa libre dauden jokalarietako bat zelaia zeharkatzen hasten denean hasiko da.

Garapena:

Jolasaren helburua zelaiko beste eremura, zerura, iristea da. Horretarako bidean ezin zaituzte mugalariek ukitu. Ukitzekotan kanporatua izanen zara. Behin zelaia osatzen duten marak gaindituz zoazela, zein da atzera egin. Atzera egitekotan ere eliminatua izango zara.

Amaiera:

Joko-jolas honen helburua beste eremura iristea lortzea denez jokalariren bat beste eremura heltzea lortzen duenean amaitu egingo da joko. Beste alde batetik, mugalairek jokalaria guztiak kanporatzea lortzen dutenean ere amaitu egingo da joko.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* ziurgabetasunik gabeko jolasa da, eremu ziur batean jokatzen baita. Duelu simetrikiko bat da rol sistemak berdinak direlako eta kopuru berbera dagoelako bi taldeetan.
- *Besteekiko harremana:* kooperazio eta oposizio egitura duen jolas bat da, horrexegatik esan dezakegu joko-jolas hau soziomotorra dela. Iheslariak diren jokalariren artean kolaborazioa ematen da, baina mugalair eta jokalaria libreen artean kontrakoa da, oposizio harremana dago, batak bestea harrapatu nahi duelako. Joko eksklusibo eta egonkor batean aurrean aurkitzen gara. Alde batetik, eksklusiboa da laguntasun eta aurkakotasun harremanak elkarren baztertzailak ezaugarri duelako, hau da bi jokalaria ezin dira aldi berean iheslari eta mugalairi izan. Bestetik, egonkorra da jokoan zehar bi jokalariren arteko erlazioak ezin direlako aldatu: etsaia lagun eta laguna etsai bihurtu.
- *Denborarekiko harremana:* jolas hau memoriaduna da jolasak amaiera bat duelako, hau da, garaile bat dago: zerura iristen dena edota mugalairek talde osoa harrapatu dutenean ematen dena. Beraz, irabazle hau izendatzeko puntuazio sistema edo markagailu bat egonen da jolasean, irabazitako partidak edota lortutako puntuak zenbatzeko balio duena.
- *Objektuarekiko harremana:* ez dago.

Aspektu pedagogikoak:

Duelu simetrikiko bati buruz ari gara joko-jolas honetaz ari garenean, beraz, jokalaria kopuru jakin bat kopuru bereko beste baten aurka ibiliko da. Taldeek eginkizun, taldekide kopuru edo rol sistema berdinak izateak aukera berdintasunean oinarritutako errendimenduen konparaketa bideratzen du. Beraz esan daitekeena da, joko mota hauetan errendimenduak bere berezko balioa duela.

Garrantzitsua da aipatzea joko mota hauetan norberaren habileziak agerian jartzen direla eta ez duela zertan azkarrenak irabazi behar. Estrategiaren faktoreak errendimenduaren aspektua mugatzen du eta aldi berean guztientzako joko-jolasa bihurtzen du honakoa.

Gainera, joko honek kolaborazio oposizio egitura dauka kideen arteko harremanean eta hori ere jokoaren aspektu garrantzitsua da. Bai libre dauden jokalariren arteko estrategiak garatzen direlako, baita kartzelan dauden jokalareren artekoak zeinek momentu egokia aurkitzen dute baloia kontrakoei jaurtitzeko.

Jokatzeko beste moduak: ez dugu beste jokatzeko modurik ezagutzen.

23. 4 IZKINETARA EDO KANTOI-KANTOIKA

Irudi grafikoa:



Laburpena:

5 pertsonako taldetan banaturik gaudela, 4 pertsona 4 izkinatan jarriko dira, bostgarrena erdian kokatzen delarik. Modu honetan, izkinetan dauden jokalarien arteko lekualdaketak egin beharko dira eta erdikoa adi egon beharko da hau gertatzen denean izkina bat hartu ahal izateko.

Espazioa:

Eremu lau eta oztoporik gabekoa izango da. Karratua 6x6-ko neurriekin gutxi gora behera.

Parte hartzaileak:

15-20 pertsona inguru, bosteko taldetan banatuta.

Materiala:

Bost txino, lau iskinak markatzeko eta laukiaren zentroa markatzeko ere.

Hasierako egoera:

Behin ikasleak 5eko taldetan banatuta, zoriz aukeratuko da erdian hasiko den ikaslea. Gainerakoak bakoitza izkina batean jarriko da, irakasleak jokoari hasiera emateko zain edota izkinako jokalariai beraien artean lekualdaketak egiten hasten diren arte.

Garapena:

Jokoa hasten denean, iskinako jokalarien arteko lekualdaketak hasiko dira, hauek erdikoa iskinetara iristea sahiestuko dute eta erdikoa adi egon beharko da iskina bat hartu ahal izateko eta iskinetako arteko lekualdaketak galarazteko, honela lekua kendu dion jokalaria erdiko jokalaria izatera pasako da. Izan ere, jokoa helburua, izkinetako batean kokatuta egotea izango baita erdiko zona ahalik eta gehienetan sahiestuz.

Bukaera:

Irabazle eta galtzailerik gabeko joko-jolasa dugu hau, araudiak ez du zehazten noiz amaitzen den jolasa, beraz jokalariek euren artean erabakiko dute noiz amaituko den, jokatik kanpoko

norbaitek jokoaren amaiera zehaztea ere posiblea da, irakasleak adibidez, hau da, kanpo logikatik datozen arrazoiengatik amaituko da joko.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* Espazio ziurrean arituko dira jokalaria. Izan ere, kontrolatutako espazioan arituko dira, jokoan zehar aldatuko ez dena eta alde zurretik ezarritako neurri batzuegatik mugatuta.
- *Besteekiko harremana:* Oposizio kolaboraziozko harremana egongo da besteekiko, izan ere, erdian dagoenaren eta izkinetan daudenen artean oposiziozko harremana egongo da, beraien izkinak kentzen saiatuko baita, eta izkinetan daudenen arteko berezko kolaboraziozko harremana egongo da, nahiz eta momenturen batean hauen arteko oposizioa ere egon daitekeen izan ere, aliantzak gertatu daitezke izkinako baten eta erdikoaren artean beste izkinako bat izan dadin erdira joaten dena. Hortaz, joko-jolas hau anibalentea eta ez-egonkorra dela esan dezkegu. Ez-egonkorra da, erdira edozein momentutan joan zaitezkelako eta beraz hemen rol aldaketa bat gertatuko litzateke eta anibalentea da jokalaria berdinarekin aldi berean kolaborazioan edo oposizioan egon zaitezkelako, momentuan hartzen duzun erabakiaren arabera gertatuko da. Adibidez, aurretik aipatu bezala, iskinako baten erabakia da erdikoarekin kolaboratu nahi duen beste iskinakoa sartu dadin erdira edota nahiago duen iskinakoarekin kolaboratu erdian dagoena postu berean gelditu dadin.
- *Denborarekiko harremana:* Joko-jolas hau memoria-gabea da, ez baitago irabazle eta galtzailerik, nahi adina denbora egon gaitezke joku honetara jolasten, aspertu arte edota irakasleak jokoari amaiera eman arte, horregatik jokoaren amaiera kanpo logikari dagozkion elementuen bidez ematen zaiola esan dezakegu.
- *Objektuekiko harremana:* ez dago barne logikan eragina duen objekturik.

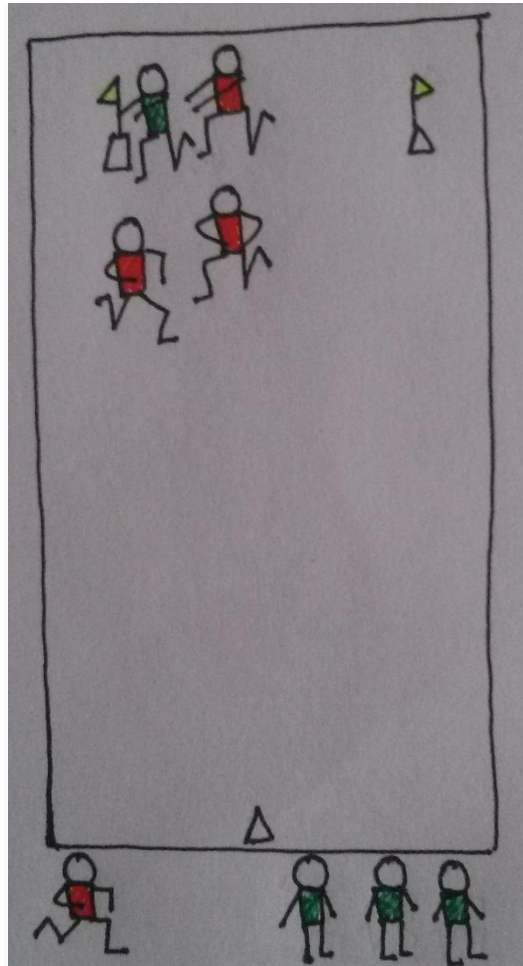
Aspektu pedagogikoak:

Izkinetan daudenak era dinamikoan egon beharko dira, jokalaria hauek izango baitira jokoari erritmoa ematen diotenak. Hauek izango dira erabakitzen arriskatu nahi duten edo dauden moduan mantendu. Arriskatzeko kasuan, rol aldaketa gehiago egongo dira eta joko-jolasa entretenigarriagoa izango da jokalaria gutzientzat. Erdian dagoenak ingurukoek egiten dutenaren arabera jokatu beharko du eta horregatik oso adi egon beharko du eta mugimenduak aurrekusi beharko ditu. Gainera, lehen aipatu bezala, aliantzak eta traizioak gertatzeko aukera handia ematen duen joko da, honek ere, interes puntu gehiago bat emanez jokoari.

Jokatzeke beste moduak: ez dugu beste jokatzeke modurik ezagutzen.

24. BANDERA BIKOITZA

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Txandaka jokatzen den joko-jolas bat da. Ausaz erabakiko da zein talde hasiko da erasotzen eta beraz beste taldea defendatzailea izango da. Erasotzaile bakarra atera daiteke, defendatzaileak aldiz nahi adina. Bandera zure eremura eraman behar da baina harrapatzen zaituztenean lekuan gelditu beharko da.

Espazioa:

Bandera bikoitza izeneko joko hau oztopo gabeko eremu lau batean jokatzen da. Eremua boleiboleko kantxa baten neurrikoa izango da gutxi gora behera, 9 X 18 metrokoa, honela mugal aldez aurretik egongo dira ezarriak.

Parte hartzaileak:

Talde bakoitzean 5-8 jokalarik inguru egongo dira. Bost jokalarik gutxienez talde bakoitzean eta zortzi gehienez. Denetara beraz 10-16 jokalarientzako jokoak izango da zeinak bi taldetan banaturik egongo diren.

Materiala:

2 bandera (bandera gisa bi kono eta kono bakoitzean peto bat makil bati loturik).

Hasierako egoera:

Talde bakoitza fondoko marran egongo da kokatua, erdian kono bat dagoelarik talde bat alde batera gelditzen delarik eta beste taldea beste aldean. Talde bakoitzaren bandera zelaiaren fondoko marraren beste aldean egongo da, gurutzaturik, hau da, irteteten diren zelai erdiaren gunearen beste aldean (beste taldearen frentean). Ausaz hautatuko da zein talde hasiko den eraso egiten eta talde honetako jokalaria batek erabakitzen duenean emango zaio hasiera jokoari.

Garapena:

Jokoan zehar talde batek erasoan jokatuko du behin, eta besteak defentsan, gero alderantziz, beti txandaka jolasten delarik. Eraso burutu behar duen taldearen jokalaria bakarra atera daiteke eraso bere banderaren bila. Joko-jolasaren helburua taldearen bandera talde bakoitzaren hasierako guneraino eramatea izango da. Behin erasoko jokalaria atera denean beste taldeko jokalaria guztiak atera daitezke defentsa burutzeko eta erasoko jokalaria harrapatzen saiatuko dira. Harrapatzean jokalaria dagoen tokian geratuko da. Orduan talde erroak aldatuko dira, defentsan zegoena erasotu egingo du, eta erasotzen zegoena defendatu. Harrapatua izan den jokalaria ezik, beste guztiak hasierako posiziora bueltatuko dira eta beste taldea izango da orain erasotzaile.

Jokoak jarraitu egiten du talde batek bandera bere hasierako lekuraino eramatea lortzen duen arte. Jokalaria bat bandera ostean harrapatua izaten bada lekuan geldituko da baina bandera bere eskuetan mantetzen duelarik eta beraz bere taldekide batek bandera hartu dezake hau salbatzera joaten den momentuan. Salbatua izateko zure taldekide batek ikutu behar zaitu. Hala ere, ezin da bandera jokalarien artean pasa, hau da soilik hartzera hurbildu zaitzke ez paseak egin taldekideen artean. Aipatu beharreko beste arau bat da jokalaria ez direla derrigorrez banderarekin bueltatu behar, bandera gabe bueltatu daitezke harrapatuak izan gabe. Eta ez da zertan bandera duen jokalariaengana joan behar estrategia moduan ere gertuen dagoen jokalaria libratzen saiatu zaitzke, honela taldekide gehiago egon daitezke jolasean.

Bukaera:

Talde batek bandera bere hasierako gunera eramatea lortzen duenean amaitzen da joko, izan ere, hau baita joko-jolas honen helburua. Talde hau irabazlea izango da, eta bestea galtzailea.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* espazio ziurrean eta oztoporik gabekoan jolastuko da. Eremua, aldez aurretik erabakitakoa izango da. Duelo simetriko baten aurrean gaude, izan ere, kopuru aldetik parekatuak dauden bi talderen arteko duelua ematen baita.
- *Besteekiko harremana:* joko soziomotorra da besteekiko harremanetan baitgaude momentu oro. Gainera, eskusiboa da, izan ere, ezin gara aldi berea jokalaria batekiko

kide/arerio izan edota kooperazio/oposizio harremanetan egon baizik eta gure taldekideekiko kooperazioan gaudela eta beste taldekideekiko oposizioan. Egoera hau mantentzen da joko osoan zehar. Gainera, ez-egonkorra dela esan beharra dago, izan ere, denbora guztian ematen baitira rol aldaketak, txandaka jolasteko joko bat baita. Txanda batean erasotzen ari garen bitartean hurrengo txandan defendatzaile izatera pasako gara.

- *Denborarekiko harremana*: memoriadun joko bat da, izan ere, bandera bere hasierako eremura eramaten duen lehen taldeak irabaziko du.
- *Objektuekiko harremana*: bandera da hain zuzen ere joko honen muina, jokoaren gertatzea honen inguruan ematen baita, helburua hau zelaiaren alde batetik bestera eramatea baita.

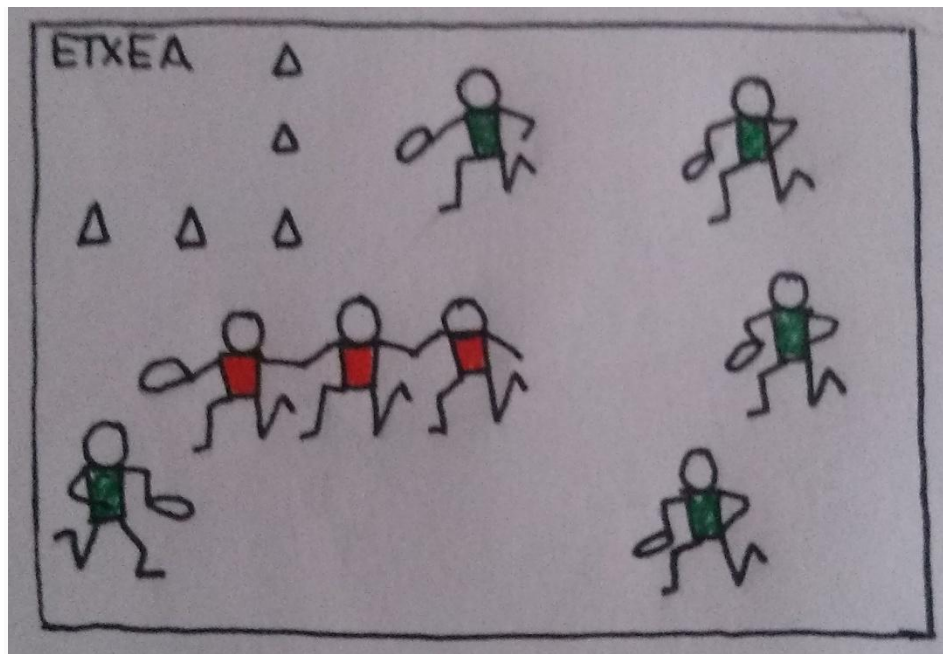
Aspektu pedagogikoak:

Joko-jolas honetan aipagarrienak iruditu zaizkigun aspektuak ondorengoak izan dira: alde batetik, erabakiak hartzeko gaitasuna, izan ere, ezinbestekoa da estrategia bat planifikatzea beste taldeak bandera beren eremura eramatea sahiesteko eta aldi berean zure taldeak bander zure eremura eraman ahal izateko. Gainera, taldearen arteko kohesioa oso garrantzitsua izango da estrategia burutzerako orduan, denon kooperazioa beharrezkoa baita jokia irabazi ahal izateko.

Jokatzeke beste moduak: ez dugu beste jokatzeke modurik ezagutzen.

25. AMAZULO

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Harrapatzailea den jokalaria (ama) besteak harrapatzen saiatuko da zapiarekin jotzen. Norbait harrapatzean etxera bueltatuko dira korrika, tarte honetan jokalaria libreak zapiak erabilia hauek jotzen saiatuko direlako. Hurrengo aldiz etxetik ateratzen direnean eskutik helduta kate bat osatuz atera beharko dira baina ama izango da bakarra beste jokalaria harrapatu ditzakeena.

Espazioa:

Eremu laua eta oztoporik gabekoa izango da. Saskibaloiko kantxa baten neurriak hartu ditzakegu gutxi gora behera zelaia osatzeko(20x15), non bi azpi-eremu berezitu ditugu: Harrapatzailearen (amaren) etxea eta harrapatzeko gunea.

Parte hartzaileak:

20-25 jokalaria inguruk jolastuko dute, bat harrapatzailea edo ama izango dena eta beste guztiak jokalaria libreak izango direnak.

Materiala:

Zapi bat jokalaria bakoitzarentzat.

Hasierako egoera:

Harrapatzaile bat egongo da eta besteak jokalaria libreak izango dira. Jokalaria libreak harrapatzeko azpi eremuan egongo dira eta harrapatzailea bere etxetik aterako da, jokoari hasiera emanez.

Garapena:

Harrapatzaileak, hau da, amak harrapatzeko zapiarekin ukitu beharko du bestea. Norbait harrapatzerakoan, libre daudenak harrapatzailea eta harrapatua jo dezakete zapiarekin hauek hau saihesteko beraien etxera bueltatuko dira bizkor. Bueltatzean harrapatua zapia utziko du eta berriro aterako dira norbait harrapatzera eskutik helduta kate bat osatzen dutelarik. Kontutan hartu behar da ama dela besteak harrapatu ditzakeen jokalaria bakarra zapiarekin joz. Dinamika hau jarraituko da jokalaria libre guztiak harrapatzen diren arte. Harrapatzera ateratzen diren momentuan katea askatuz gero, jokalaria libreak euren zapiak erabilia kateko jokalaria jo ditzakete hauek beren etxera iristen diren arte. Helburua, amak jokalaria libre guztiak harrapatzea izango da.

Bukaera:

Joko-jolas hau bukatuko da guztiak harrapatuak izaten direnean, hau baita jokoaren helburua.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* joko jolas hau eremu ziur batean jolasten da, oztoporik gabekoa eta alde zuzenetik ipinitako eremuaren barruan jokatuz. Duelo disimetriko baten aurrean gaude izan ere, harrapatzaile bakarra egongo da hasiera batean beste guztiak jokalaria libreak izanik.
- *Besteekiko harremana:* sozomotorra den joko baten aurrean gaude, izan ere, besteekiko harremanak ematen baitira joko osoan zehar. Esklusiboa da izan ere, ez

dago momenturik pertsona berarekin kolaborazio/oposizio harremana ematen denik. Edo kolaboratzen edo oposizioan egongo gara. Gehitu beharra dago baita ere, ez-egonkorra dela jokoan zehar rola aldatu daitezkelako, izan ere amak harrapatzen bazaitu jokalaria libre izatek harrapatzaile izatera pasatzen baitzara.

- *Denborarekiko harremana*: memoriarik gabeko jokia da, izan ere, ez dago jokia irabaziko duen jokalaririk. Libre gelditzen den azken jokalaria izango baita hurrengo partidako ama, hau da, harrapatzailea eta beraz ez du ezer irabazten.
- *Objektuekiko harremana*: zapia da joko honen muina izan ere, amak duen tresna da besteak harrapatu ahal izateko, ezinezkoa litzateke jokia aurrera eramatea honengatik izango ez balitz.

Aspektu pedagogikoak:

Joko jolas honetan, estrategiaren kontzeptuak garrantzi handia hartzen du izan ere, harrapatzeileti urruntzea komeni baita harrapatua ez izateko baina aldi berean pentsatu behar da harrapatua izateko kasuan, harrapatzailearen etxetik zenbat eta gertuago izan orduan eta errazagoa izango dela etxera iristea eta besteen zapietatik ihes egitea. Beraz pentsatu beharra dago zelaiko zein lekutan kokatu ahalik eta estrategia hobereana lortzearren. Gainera, garrantzitsua da baita ere, katea osatzen duten jokalarien artean ematen den kolaborazioa, ezinbestekoa baita katea aska ez dadin eta besteak ahalik eta modu errazenean eta eraginkorrean harrapatu ahal izateko.

Jokatzeko beste moduak: ez dugu beste jokatzeko modurik ezagutzen.

26. AZERIAK, OILOAK ETA SUGEGORRIAK

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Hiru talde egongo dira alde aurretik ausaz egindakoak eta bakoitzak rol bat edukiko du: oiloak, sugeak edo azeriak. Oiloak sugeak harrapatu behar dituzte, sugeek azeriak eta azeriak oiloak. Beste taldeko norbait harrapatzean bakoitzari dagokion etxera eraman beharko du eta bertan kate bat osatuko dute bere taldeko kide batek aske uzten dituen arte.

Espazioa:

Azeriak, oiloak eta sugeak izeneko joko-jolas hau oztoporik gabeko eremu lau batean jokatu egiten da. Neurriak areto futbol zelaiarenak izango dira eta hau azpi eremutan banatuko da, hiru etxe osatuz bat talde bakoitzarentzat eta beste bat komuna izango dena non jokalaria guztiak harrapatuak edo harrapatzaile izan daitezkeen.

Parte hartzaileak:

20-25 lagun tartea egotea nahiko egokia da joko honetarako, zeinak hiru talde berdinetan egongo diren banatuta.

Materiala:

Eremuak zehazteko konoak.

Hasierako egoera:

Jokalaria hiru taldetan banatuko dira: oiloak, sugeak eta azeriak eta bakoitza dagokion etxean egongo da kokatuta. Jokoari hasiera emateko partaideek erabakiko dute etxetik ateratzen eta dagokion taldeko kideak harrapatzen saiatuz.

Garapena:

Pertsona bakoitza harrapatzaile eta iheslari izango da, kontuan hartuta zein taldekoa den. Azeriak oiloak harrapatuko dituzte eta sugeetaz ihes egingo dute. Oiloak sugeak harrapatuko dituzte eta azerietatik ihes egingo dute. Azkenik, sugeak azeriak harrapatuko dituzte eta oiloetatik ihes egingo dute. Bakoitza bere azpi eremuan dagoenean ezin izango da harrapatua izan. Norbait harrapatzean bere azpi eremura eraman beharko du eta bitartean ezin izango da harrapatua izan. Harrapatuta dauden kide guztiak kate bat osatuko dute besteen azpierenan eta libratuak izan ahalko dira haien taldekide batek katean kokatuta dagoen azken jokalaria ikutuz. Helburua, beste taldeko kide guztiak harrapatzea izango da joko irabazteko.

Bukaera:

Beste taldeko guztiak harrapatzen dituen taldea irabazlea izango da, hau baita jokoaren helburua eta beraz beste talde hori galtzailea, hau gertatzen denean amaituko da joko. Falta den taldea ez du ez irabaziko ezta galduko ere. Beraz, irabazlea dagoenez araudiak markatzen du noiz bukatzen den joko-jolasa.

Barne logikaren ezaugarriak:

- Espazioarekiko harremana: espazio zurreran eta oztoporik gabekoan jokatuko da, eremu lau batean alde zurretik adostutako mugak ezarriz eta azpi eremuak osatuz. Duelu simetriko baten aurrean gaude, izan ere, jokalaria kide kopuru bereko hiru taldetan egongo dira banatuta.
- Besteekiko harremana: argi dago joko soziomotor bat dela jokalarien arteko etengabeko harremanak ematen direlako eta aldi berean anibalentea da, jokalaria batzuekin kooperazioan eta besteekin oposizioan gaudelako etengabe. Izan ere, jokalaria orok bi rol betetzen ditu aldi berean, harrapatzailearena eta iheslariarena. Hau kontutan hartuta egonkorra dela esan beharra dago, beti talde batekoa baitzara, hau

da, sugearen rola edota azeriarena edo oiloarena izango duzu, nahiz eta honek suposatutako aldi berean besteekiko kolaborazio/oposizio egoeran zaudela.

- Denborarekiko harremana: memoriadun jokoa da, irabazle bat egongo baita (irabazle talde bat) dagokion talde guztia harrapatzea lortzen dutenean.
- Objektuekiko harremana: ez dago barne logikari eragingo dion objekturik.

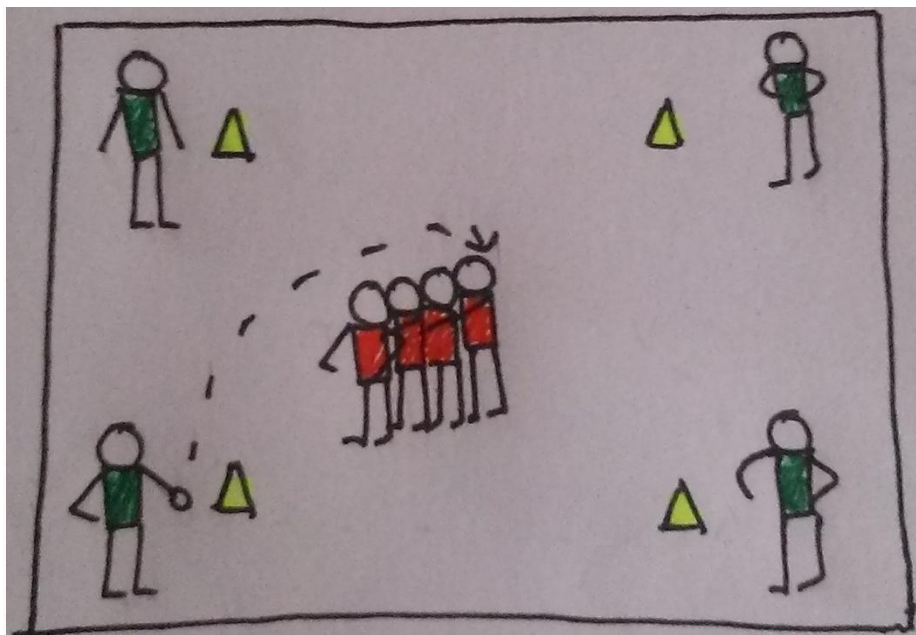
Aspektu pedagogikoak:

Joko jolas honen bidez, aplikagarriak diren hainbat aspektu lantzen dira eta benetan garrantzitsua iruditu zaigu jokoan zehar ematen diren harremanetan zentratzea. Joko honetan, aliantzak egitea oso arrunta da, hau da, bi talde beste baten aurka egiteko adibidez. Beraz, horretarako ezinbestekoa da arerioarekin ere kolaboratzea. Biana kontutan eduki behar da ere paktuak apurtu egin daitezkeela eta traizioen bidez, aliantza burutu den taldeak traizionatzea. Horrexegatik, oso adi egon behar da besteekiko harremanak nola ematen diren jakiteko, jokuan bentaja eduki ahal izateko eta hau iruditu zaigu bereziki azpimarratzekoa.

Jokatzeko beste moduak: ez dugu beste jokatzeko modurik ezagutzen.

27. OTSOAK ETA ARDIAK

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Otsoak diren jokalaria ardiak otso bihurtzen saiatuko dira, horretarako ilarako azken ardiari baloiarekin jotzen saiatu beharko dira eta bitartean hartzaila (ilarako lehen jokalaria) ardiak babesten saiatu beharko da.

Espazioa:

Joko-jolas hau eremu lauean eta oztoporik gabeko eremuan jolasten da, neurriei dagokienez 4x4-ko karratu bat izango da gutxi gora behera.

Parte hartzaileak:

12 jokalaria inguru, seiko bi taldetan banaturik.

Materiala:

Baloia

Hasierako egoera:

Talde bat karratuaren kanpoan egongo da karratua inguratuz alde guztietatik, hauek otsoak izango dira eta beste taldea erdian kokatuko da bata bestearen atzean aurrekoari helduz ilara bat osatuz. Aurreko jokalaria hartzaia izango da eta beste guztiak ardiak.

Garapena:

Otsoak diren jokalaria, ilarako azken ardia baloiarekin jotzen saiatu beharko dira hau ere otsoa bihurtu dadin. Aldi berean hartzaia ardiak defendatzen saiatuko da bere besoak eta erabiliz baloiak blokeatzeko eta katea etengabe egon beharko da mugimenduan otsoentzat zailagoa izan dadin ardiak otso bihurtu daitezten. Jokoaren helburua ardiak otso bihurtzea izango da ahalik eta denbora laburrenean.

Bukaera:

Jokoa amaitzen da ardi guztiak otso bihurtzea lortzen denean, baina kasu honetan rol aldaketa ematen da eta otsoak ardi izatera pasako dira eta ardiak otsoak. Beraz, amaiera behin rol aldaketak burutu ondoren emango da edota irakasleak amaiera ematen dionean.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* espazio zurrean jolasten den joko-jolas bat da, oztoporik gabekoa eta aldez aurretik markatutako eremu baten barnean. Duelu disimetriko baten aurrean gaude, izan ere, hasiera batean nahiz eta kopuru behera egon bi taldeetan hau aldatu egiten da jokoan zehar eta otsoen kopurua nabarmenki handitzen doa bestea txikitzen den heinean.
- *Besteekiko harremana:* joko soziomotorra denez, kolaborazio eta oposizioko harremanak ematen dira jokoan zehar. Esklusiboa dela esan dezakegu, aldi berea ezin baita jokalaria berberarekin oposiziozko eta koperaziozko harremana eduki. Gainera, gehitu beharra dago ez-egonkorra dela izan ere, rol aldaketak ematen dira jokoan zehar otsoak ardi bat baloiarekin jotzen dutenean otso izatera pasatzen baitira eta horrela gertatzen da rol aldaketa.
- *Denborarekiko harremana:* memoriarik gabeko joko-jolas bat da, izan ere ez dago irabazlerik, ardiak otso izatera pasatzen baitira eta behin denak otsoak direnean,

taldeen rolak aldatzen direlako, hasiera batean ardiak zirenak oraingo honetan otsoak izango dira eta alderantziz.

- *Objektuekiko harremana*: baloia da joko honen muina izan ere, honen bidez gertatzen dira rol aldaketa gutziak eta beraz hau edukiko ez bagenu ezingo genuke joko aurrera eraman.

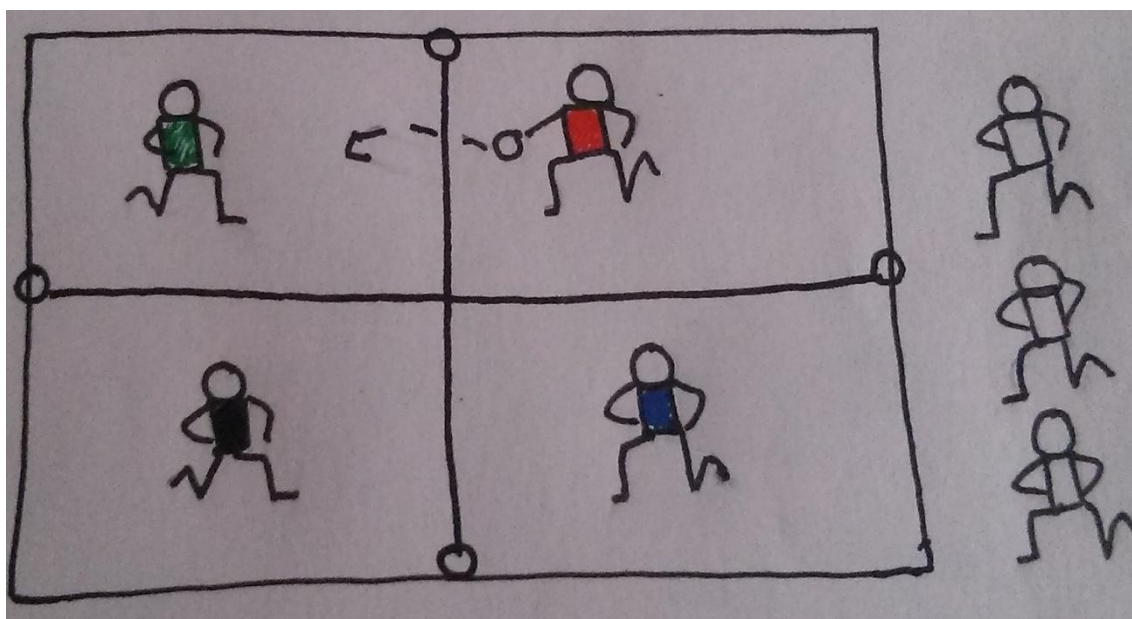
Aspektu pedagogikoak:

Aspektu pedagogikoei dagokienez, esan beharra dago bereziki talde-kohesioa dela aspekturik aipagarriena joko-jolas honetan. Izan ere, bi rolek eskatzen baitute talde-kohesio handia, batzuk beste taldea ahalik eta azkarren kaleratu ahal izateko eta beren taldekide bihurtzeko eta besteak ahalik eta denbora luzeenean aguantatzeko, bestek jaurtitzen duten baloia eskibatuz.

Jokatzeko beste moduak: ez dugu beste jokatzeko modurik ezagutzen.

28. 4 KARRATU

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Jolas espazioa lau eremu berdinetan banatuko da hauetako bakoitzean jokalaririk bat jarritz. Jolasaren helburua baloiarekin beste zelaian jotzea da eta beste jokalaririk kale egitea edo baloiarik ez jotzea. Jolasak ez du amaierarik jokalaririk kale egin ostean kanpora aterako direlako eta kanpoan itxoi ten daudenak aterako direlako.

Espazioa:

Espazio ziburra izango da, hau da, laua eta oztoporik gabekoa. Karratu bat osatuko da (4x4 metrokoa gutxi gorabehera) eta karratua lautan banatuko dugu, 2x2 metrotako 4 karratu eginez.

Materiala:

Baloi bat baino ez da erabiliko eta hainbat kono eremua mugatzeko behar izanez gero.

Parte hartzaileak:

Parte hartzeko, 5-8 pertsona egotea komeni da. Rolei dagokionez denak izango dira arerio euren artean.

Hasierako egoera:

Dauden lau karratuetako bakoitzean, pertsona bat kokatuko da. Irudian daude adierazita zonen izenak. 4. Zonan kokatzen den jokalaria hasiko da sakea egiten. Horretarako, mahai teniseko sake bat moduan atera beharko du baina baloia eskuz kolpatuz, hau da, baloiak bere zelaian eta bere diagonalean lehenengo zonan kokatutako jokalaria ingo dio.

Garapena:

Behin jolasari hasiera emanda, lehenengo zonan dagoen jokalaria sakeari erantzuten ahaleginduko da baloia gainerako zelaietara jaurtiz baina oraingo honetan, ez du baloiak bere zelaian botean egingo. Gainerako jokalariek, baloiak bere zonan botea eman eta gero, bigarren botea baino lehen erantzun beharko dute baloia berriro ere besteen zelaira botaz. Jolas honen helburua, gainerako jokalaria eliminatzen joatea eta horrela jokalaria ahalik eta gehien egotea bistan.

Bukaera:

Helburua jolaslekuan ahalik eta denbora gehien gelditzea denez, esan dezakegu ez daukala memoriarik eta ondorioz, ez dagoela ez galtzaile ez irabazlerik. Jokalari bati tantoa egiten zaionean, jokalari hori eremutik atera eta berriz sartzeko ilaran jarriko da. Hau gertatzean, ilaran lehena dagoen jokalaria lehenengo zonara pasako da eta honi egingo diogu sakea. Leku aldaketak, lehenengo zonatik bigarrenera, gero hirugarrenera eta azkenik laugarrenean egingo dira, ordena jarraituz.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* lehen esan bezala, espazioa ziburra edo erregularra izango da. Honek esan nahi du, eremuan ez dela oztoporik egongo. Esan beharra dago, duela simetrikoa dela, denek dutelako funtzio bera eta denak daukatelako kokapen berdina zelaian.
- *Besteekiko harremana:* jolas hau soziomotorra da. Honek esan nahi du jokalarien artean elkarrekintza ezberdinak bereizten direla. Esaterako, kooperaziozko eta opoziziozko elkarrekintzak. Kooperazioa egongo da, bi jokalari elkarrekin beste baten kontra aliatzen direnean adibidez. Oposizioa berriz, uneoro aurkituko dugu, jokalaria denak denen kontra aritzen direlako. Beraz, jokalariek rol berdina izango dute, denak denen kontra ibiliko dira eta denak izango dira denen arerio. Baina esan beharra dago, nolabaiteko anibalentzia dagoela. Hau gertatuko da bi jokalari beste baten kontra aliatuko dira lehen esan bezala. Ondorioz, joko jolas hau, anibalentzia eta ezezagonkorra izango da.

- *Denborarekiko harremana:* joko jolas hau memoria gabea da, hau da, ez dago ez irabazlerik ez galtzailerik. Beraz, tanto bat lortzean, postuak aldatuko dituzte eta kanpora aterako da huts egin duen jokalaria, kanpoan ilaran jarriz etengabe. Beraz, behin eta berriz jolasa hasi egingo da. Jolasa amaitzeko, kanpo logikatik datozen beste hainbat arrazoi batzuk egongo dira. Baina ez dagokio barne logikari.
- *Objektuekiko harremana:* jolas honetan, materiala baloia izango da. Jokalariak, baloia besteen zelaietan botea ematea eta beste jokalariek botearen ostean ahalik eta zailtasun gehien izatea baloia kolpatzeko lortu behar dute. Hor lortuko dute tantoa eta aldatuko dute zonaldea laugarren zonara iritsi arte, hau baita zonalde hoberena, sakearen pribilegioa bait dute.

Aspektu pedagogikoak:

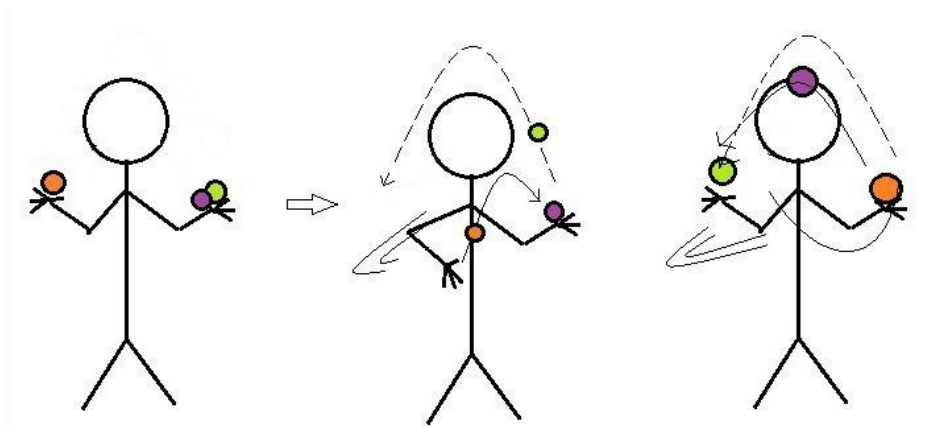
Joko jolas honek, ikasleen harremanarekin zer ikusia daukan anbibalentzia dauka ezaugarritzat. Ezaugarri honek esan nahi du jokalariek erabakitzeke aukera dutela noiz kolaboratu beraien artean eta noiz izan arerio. Beraz, joko jolas honek erabakiak azkar hartzea lantzen du. Honela, ikasleak uneoro euren erabaki propioak hartu beharko dituzte eta horren arabera, jolasaren ondorioak jasan.

Hortaz gain, besteen kontra edo alde joateak, ikasleen arteko harremanak sendotzen ditu. Hau dena, bakoitzak baloiarekiko abilezia eta jolasa irakurtzeko ahalmena jorratuz gain.

Jolasteko beste era batzuk: ez ditugu ezagutzen.

29. MALABAREAK: FIGURAK PILOTEKIN

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Norberak bere buruarekin eginiko jolasa da honakoa. Jokalariak malabareak egiteko pilotak izanen dituzte eta helburua hauekin figura konkretu batzuk egitea da. Jolas honek ez du amaierarik edozein uneoro egon zaitezkeelako malabareak egiten eta figura berriak asmatzen edo garatzen.

Espazioa:

Mugatu gabeko espazio ziur batetan burutuko dugu jarduera hau, oztoporik gabeko eremu batean.

Parte hartzaileak:

Jarduera psikomotorra denez, bakoitza bere kabuz ibiliko da, beraz, ikasle guztiek parte hartzeko aukera izango dute materiala nahikoa bada.

Materiala:

Malabareak egiteko pilotak.

Hasierako egoera:

Ikasle bakoitzak 3 pilota izango ditu bi esku batean eta bat bestean. Hasteko, bi pilota dituen eskuko pilota bat botako du beste eskura eta horrela hasiko da.

Malabareak egitearen helburua, irudiak egitea lortzea izango da, beraz progresiboki arituko dira ariketa errazak hasieran eginez eta pixkanaka menperatzen direnean zailtzen.

Bukaera:

Lortu behar dena, figurak egitea da pilotak airean mantentzen diren bitartean. Beraz, pilota bat lurrera erortzen denean, berriz hasierako egoerara itzuliko gara. Etengabe errepikatuko da.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harreman:* espazioa ziurra izan behar da baino ez dago erlazio zuzenik.
- *Besteekiko harremana:* jolas psikomotorra da beraz, ez da elkarrekintzarik gertatzen inorekin. Hala ere, hainbat figura elkarrekin egin daitezke eta orduan, jolasa sozomotorra bilakatuko da, kolaborazio hutsekoa, bien artean figura lortzeko helburuarekin elkarlanean arituko baitira.
- *Denborarekiko harremana:* memoria gabea da, ondorioz, ez dago ez irabazle ez galtzailerik. Joko jolas hau kanpo logikatik datotzen arrazoiengatik bukatuko da.
- *Objektuekiko harremana:* pilotak izango dira jolas honen materialak. Pilota hauek, jolasaren funtsa izango dira, helburua hauek airean mantentzea izango baita eta hori lortzeko pilota berak erabiliko direlako.

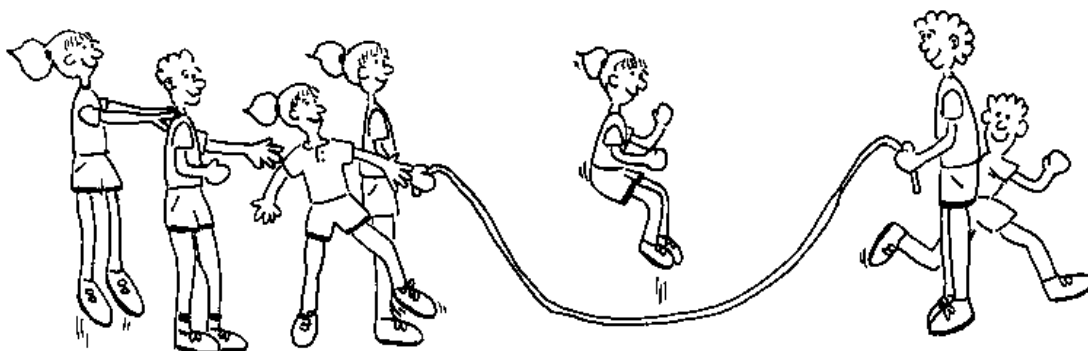
Ohar pedagogikoak:

Jolas honen bitartez, koordinazioa eta pilotekiko abilezia lantzen da gehien bat. Azken finean, helburua figurak sortzea da, hau da, helburu estetikoa da. Beste era batean esanda, ikusgarritasuna bilatzen da.

Jokatzeko beste moduak: ez dugu beste jokatzeko modurik ezagutzen.

30. SOKA SALTOKA: 2 PUNTU GALDU GABE

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Saltoka dabilen jokalaria talde bat izanzen dugu. Jolasaren helburua ahalik eta salto gehien egitea da, baina baldintza batekin, jokalaria soka barrura sartu bi salto egin eta honek amaitu bezain laister soka barruan beti norbait egonda beste bi salto egitea da. Jolasak ez du amaierarik etengabe jokalariren bat hasiko delako soka saltoan.

Espazioa:

Oztoporik gabeko eremua da erabiliko dena eta beraz, eremua zurrta izanzen da. Erabilitako espazioak ez du mugarik baino gutxi gora behera 5 x 5 eko eremua erabiliko da, guztiek arazorik gabe salto egin ahal izateko eremu bat.

Parte-hartzaileak:

Osotara 10-12 pertsona egon daitezke soka bakoitzarekin jolasean eta jokalaria horietako bi sokari ematen egonen dira. Rol hau tokatu zaien besteekin txandakatuz joanen dira sokarekin estropezu egiten duen jokalaria sokari ematen jarritz.

Materiala:

Soka saltorako soka bat behar izanzen da jolas honen garapenerako.

Hasierako egoera:

Bi jokalaria soka mutur bakoitzetik soka eusten egonen dira. Bitartean, gainontzeko jokalaria sokari ematen dagoen kide baten ondoan kokatu beharko dira ilara bat osatuz. Jolasa lehenengo jokalaria soka barrura sartzen denean hasiko da.

Garapena:

Jolas honen helburua soka mugimenduan dagoen bitartean soka barrura sartzea bi salto ematea eta jarraian atzean dagoen kidea, ni atera bezain laister eta soka barruan beti kide bat egonez, beste bi salto egitea da. Soka mugimenduan egonen da beti eta jokalaria adi egon beharko dira soka barrura noiz sartzeko. Jokalaria batek kale egiten badu eta soka zapaldu edo saltoa ez badu erabatu burutzen sokari ematen dagoenari bere papera aldatuko dio eta bera salto egitera joanen da.

Amaiera:

Jolas honek ez du amaierarik etengabe beste jokalaria bat sartu daitekeelako salto egitera. Beraz, esan daiteke ez dagoela amaierarik eta beraz, irabazlerik.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* ziurgabetasunik gabeko jolasa da, eremu ziur batean jokatzeko baita. Jokalariak espazioan zehar banatu egiten dira eta espazioaren faktore horrek ez du eragiten jokatzeko moduari. Beraz, jokalariak jolasan zehar haien ekintzetan soilik zentratu behar dira.
- *Besteekiko harremana:* jolas honetan ez da jokalarien arteko harremanik ematen, saltoa egiten duten unean haien bakarrizko ekintza hori burutzen. Beraz, nahiz eta gainontzeko jokalariekin jolasean egon eta haiekin batera erronka bat lortu, hau da, ahalik eta 2 saltoko salto gehien egitea, norbera bere ekintzen arduraduna da eta gainontzeko jokalariek ezin dute ekintza horretan eragin.
- *Denborarekiko harremana:* joko hau memoria gabekoa da, ez dagoelako garailerik, behin azken saltoa egiten denean atzean dagoen jokalaria sartzen delako eta berriro ere jolasa hasiko balitz bezala gaudelako. Beraz, esan dezakegu ziklikotasun bat ematen dela jolasean zehar.
- *Objektuarekiko harremana:* Soka da jolas honen erdigunea. Objektu honen bidez bideratzen dira ekintza guztiak eta jokalarien arteko nahia, salto gehien egitea, objektu honek bideratzen du.

Aspektu pedagogikoak:

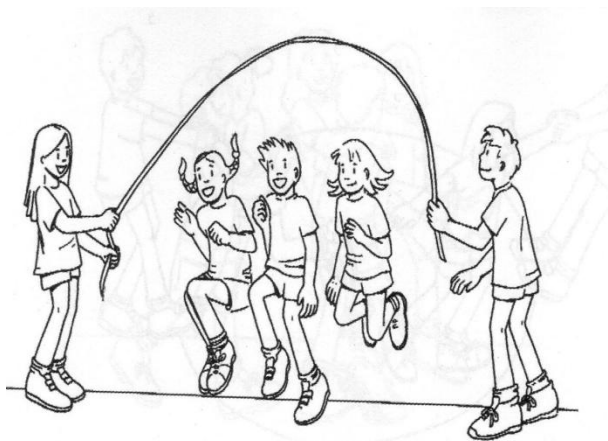
Nahiz eta talde batean eta bata besteari atzetik salto egiten duen jolasa izan, joko honetan berebiziko garrantzia du norberaren ekintzak. Norbera da bere ekintzen arduraduna eta gainontzeko jokalariek ezin dute eragin zure salto egiteko unean. Beraz, honen arabera esan dezakegu kideen artean ez dela oposiziozko ezta kolaboraziozko harremanik ematen eta era honetako jolasak aproposak direla jokalarien arteko balioak zabaltzeko.

Garrantzitsuena ez da bakoitzak 50 salto egitea, baizik eta talde moduan, baina norberak bere zatia eginda, helburu batera heltzea eta aldi bakoitzean helburu edo meta hori gainditzea.

Jokatzeko beste moduak: ez dugu beste jokatzeko modurik ezagutzen.

31. SOKA SALTOKA: AL MOTROLLON

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Saltoka dabilen jokalaria talde bat izanen dugu. Jolasaren helburua hainbat pertsona batera soka barruan daudelarik salto egitea da, baina baldintza batekin, jokalaria soka barrura sartzeko eta aterazteko kanpoan dauden jokalariek markatuko dute eta errespetatu beharko dute. Jolasak ez du amaierarik etengabe jokalariren bat hasiko delako soka saltoan.

Espazioa:

Oztoporik gabeko eremua da erabiliko dena eta beraz, eremua zuzena izanen da. Erabilitako espazioak ez du mugarik baino gutxi gora behera 5 x 5 eko eremua erabiliko da, guztiek arazorik gabe salto egin ahal izateko eremu bat.

Parte-hartzaileak:

Osotara 10-12 pertsona egon daitezke soka bakoitzarekin jolasean eta jokalaria horietako bi sokari ematen egonen dira. Rol hau tokatu zaienei besteekin txandakaturaz joanen dira sokarekin estropezu egiten duen jokalaria sokari ematen jarritz.

Materiala:

Jolas honen garapenerako soka saltorako soka bat erabiliko da.

Hasierako egoera:

Bi jokalaria soka mutur bakoitzetik soka eusten egonen dira. Bitartean, gainontzeko jokalaria sokari ematen dagoen kide baten ondoan kokatu beharko dira ilara bat osatuz. Jolasa hasiko da lehenengo jokalaria soka barrura sartzeko agindua ematen diotenean.

Garapena:

Jolas honen helburua soka mugimenduan dagoen bitartean filan itxoi ten dauden jokalaria abestuko den ordenaren arabera sartzeko joatea da. "Motrollonera lehenengo zenbakia" esatean filako lehena sartuko da, bigarrena esatean bigarrena eta horrela soka barruan lau edo bost kide sartu arte. Behin jokalaria guzti hauek soka barruan daudela eta saltoka ari direla kontrakoa egingen da, kanpora atera beharko dira ordenean honako esaldia entzutean "ateratzea lehenengo zenbakia". Momentu horretan lehenengo zenbakia aterako da, bigarrena ateratzeko esatean bigarrena eta horrela denak atera arte. Soka mugimenduan egonen da beti eta jokalaria adi egon beharko dira soka barrura noiz sartzeko. Jokalaria batek kale egiten badu eta soka zapaldu edo saltoa ez badu erabat burutzen sokari ematen dagoenari bere papera aldatuko dio eta bera salto egitera joanen da.

Amaiera:

Jolas honek ez du amaierarik etengabe beste jokalaria bat sartu daitekeelako salto egitera. Beraz, esan daiteke ez dagoela amaierarik eta beraz, irabazlerik.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* ziurgabetasunik gabeko jolasa da, eremu ziur batean jokatzen baita. Taldean eginiko jolasa da eta beraz, soziomotorra.
- *Besteekiko harremana:* jokalariek salto egiten duten unean haiek bakarrik daude ekintza hori burutzen. Beraz, nahiz eta gainerako jokalariekin jolasean egon eta haiekin batera erronka bat lortu, hau da, soka barruan ahalik eta jende gehien batera salto egiten egotea, norbera bere ekintzen arduraduna da eta gainontzeko jokalariek ezin dute ekintza horretan eragin.
- *Denborarekiko harremana:* jolas hau memoria gabekoa da, ez dagoelako garailerik, behin azken saltoa egiten denean atzean dagoen jokalaria sartzen delako eta berriro ere jolasa hasiko balitz bezala gaudelako. Beraz, esan dezakegu ziklikotasun bat ematen dela jolasean zehar.
- *Objektuarekiko harremana:* soka da jolas honen erdigunea. Objektu honen bidez bideratzen dira ekintza guztiak eta jokalarien arteko nahia, ahalik eta jokalaria gehienek batera salto egitea, objektu honek bideratzen du.

Aspektu pedagogikoak:

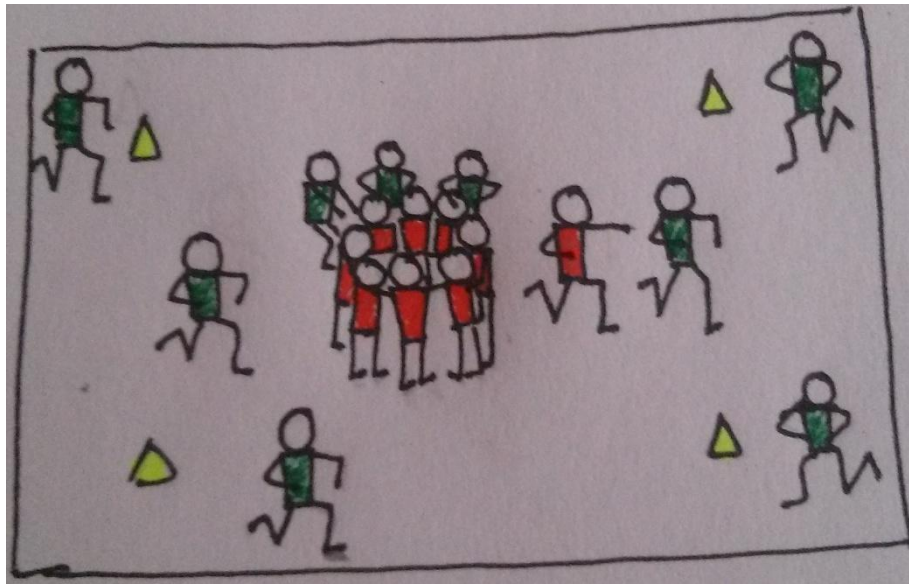
Nahiz eta talde batean egon eta bata bestearen atzetik salto egiten duen jolasa izan, joko honetan berebiziko garrantzia du norberaren ekintzak. Norbera da bere ekintzen arduraduna eta gainerako jokalariek ezin dute eragin zure salto egiteko unean. Beraz, honen arabera esan dezakegu kideen artean ez dela oposiziozko ezta kolaboraziozko harremanik ematen eta era honetako jolasak proposak direla jokalarien arteko balioak zabaltzeko.

Garrantzitsuena ez da bakoitzak 50 salto egitea, baizik eta talde moduan, baina norberak bere zatia eginda, helburu batera heltzea eta aldi bakoitzean helburu edo meta hori gainditzea, kasu honetan ahalik eta pertsona gehienek batera salto egitea.

Jokatzeko beste moduak: ez dugu beste jokatzeko modurik ezagutzen.

32. HARTZA/ YA ESATEN/ HAY ARROZ/ HAY LUZ

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Jokalari kopuru berdineko bi talde elkarren aurka norgehiagoka arituko dira. Jolasaren helburua kontrako taldeak osatzen duen borobila botatzen saiatzea da. Helburu hori lortzen zailagoa izateko, beste taldeak harrapatzaile bat izanen du eta kontrako taldekoak harrapatzen saiatuko da. Lortuz gero rolak aldatuko dira, erasokoa defentsan eta defentsakoa erasoan. Jolasa amaitu egiten da defentsako harrapatzaileak jokalaria guztiak harrapatzea lortzen duenean edota erasoko taldeak defentsakoek borobila botatzen duenean.

Espazioa:

Oztoporik gabeko espazioa izango da erabiliko dena, eta ondorioz espazio zurrak izanen da. Erabiliko den eremua txikia izanen da 5 x 5 metroko zelaia. Zelaia kono batzuen bidez egonen da markatua eta ez da azpierzur egonen.

Parte-hartzaileak:

Osotara 12 pertsonako bi talde osatuko dira. Talde bat zelaiaren barruan kokatuko da eta defentsan arituko da eta bestea berriz erasoan egonen da. Defentsan dagoen taldeko jokalaria guztiak borobil bat osatuko dute haien artean jokalaria batek izan ezik. Jokalaria hori defentsa taldearen harrapatzailea izanen da, ausaz hautatua izanen dena.

Materiala:

Ez da materialik behar.

Hasierako egoera:

Defentsan dauden jokalariek borobil bat osatuko dute sorbaldetatik helduz. Bitartean erasotzaileak diren jokalariai konoek zehaztutako zelaiaren eremuaren kanpoaldean egonen dira. Jolasa erasotzaileak defendatzaileen bizkar gainera botatzen hasten direnean hasiko da.

Garapena:

Jolasaren helburua erdian dauden jokalarien borobila botatzen saiatzea da. Horretarako erasoan dauden jokalariai erdian daudenengana botako dira haien gainean salto eginez eta

hau eror dadin saiatuko dira. Defentsan dauden jokalariek gogor eutsi beharko diete beste taldeko erasoei. Defendatzaileek ordea, haien taldekide bat harrapatzaile gisa izanen dute erasoan dauden pertsonak harrapatzen saiatuko dena. Erasoko pertsonak zelaiko eremu barruan daudenean harrapatuak izan daitezke, kontrari aldiz ez. Harrapatzaileak hauetako bat harrapatuz gero eta bere taldeko defentsako borobilak zutik jarraitzen badu, rolak aldatu egingen dira eta defentsako taldea pasako da erasora.

Amaiera:

Jolas hau amaieraduna da, hau da, irabazle edo galtzaile bat du. Defentsan dauden jokalariek osatutako dorrea erortzen bada, hauek izanen dira galtzaileak eta hauen gainera botatzen direnak irabazleak. Defentsako taldeko harrapatzaileak kontrako taldeko jokalaria guztiak harrapatzen baditu, talde hau izanen da garailea.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* ziurgabetasunik gabeko jolasa da, eremu ziur batean jokatzen baita. Duelu simetriko bat da rol sistemak berdinak direlako eta pertsona kopuru berbera dagoelako bi taldeetan.
- *Besteekiko harremana:* kooperazio eta oposizio egitura duen jolas bat da. Erasotzaileak diren jokalarien artean kolaborazioa ematen delako, baina erasotzaile eta defendatzaileen artean kontrakoa da, oposizio harremana dago, batak bestea erori dadin edo harrapatua izan dadin nahi duelako. Joko eksklusibo eta egonkor baten aurrean aurkitzen gara. Alde batetik, eksklusiboa da laguntasun eta aurkakotasun harremanak elkarren baztertzatzaileak ezaugarri duelako, hau da bi jokalaria ezin dira aldi berean erasotzaile eta defendatzaile izan. Bestetik, egonkorra da jokoan zehar bi jokalarien arteko harremanak aldaezinak direlako, hau da ezin direla taldez aldatu.
- *Denborarekiko harremana:* memoriadun jolasa da honakoa, hau da, garaile bat eta galtzaile bat duen jolasa da. Horretarako jolasak puntuazio sistema bat edota berezkoa duen markagailua erabiltzen du jakiteko talde bakoitzak zenbat partida irabazi dituen.
- *Objektuarekiko harremana:* ez dago barne logikan eragina izango duen objekturik.

Aspektu pedagogikoak:

Duelu simetriko bati buruz ari gara joko-jolas honetaz ari garenean, beraz, jokalaria kopuru jakin bat kopuru bereko beste baten aurka ibiliko da. Taldeek eginkizun, taldekide kopuru edo rol sistema berdinak izateak aukera berdintasunean oinarritutako errendimenduen konparaketa bideratzen du. Beraz esan daitekeena da, joko mota hauetan errendimenduak bere berezko balioa duela. Joko honek instituzionalizatutako jokoen ildoak jarraitzen du eta horren arabera galtzaile eta irabazle bat daude jokoaren muina zehazten dutenak.

Garrantzitsua da aipatzea joko mota hauetan norberaren habileziak agerian jartzen direla eta ez duela zertan azkarrenak irabazi behar. Estrategiaren faktoreak errendimenduaren aspektua mugatzen du eta aldi berean guztientzako joko-jolasa bihurtzen du honakoa.

Gainera, joko honek kolaborazio oposizio egitura dauka kideen arteko harremanean eta hori ere jokoaren aspektu garrantzitsua da. Bai libre dauden jokalarien arteko estrategiak garatzen direlako, baita defentsan dauden jokalariei artekoak.

Jokatzeke beste moduak: ez dugu beste jokatzeke modurik ezagutzen.

33. TERREMOTO

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Jokalari bakoitzak rol bat hartuko du. Batzuk etxea izanen dira, beste batzuk apopiloak. Bi etxe eta apopilo bat elkartuta figura jakin bat osatuko dute. Jolasaren helburua figura hauek osatzea da eta libre ez gelditzen saiatzea, hau da, bikoterik gabe. Jokalariak libre dagoen jokalariairengandik aldatzeko abisua jasoko dute honek etxea, apopiloa edo terremoto esanez. Hauetako bat esatean rol hori duen jokalaria aldatuko da. Terremoto esatean rolak ahaztu eta bikote bila Joan beharko dira. Jolasak ez du amaierarik jokalariak etengabe bikote berriak aurkituz doazelako.

Espazioa:

Espazio txikia izango da, alde zuriatik finkatutakoa, oztoporik gabekoa eta laua (5x10 aprox).

Parte hartzaileak:

20-25 bat jokalarirentzat.

Materiala:

Ez dago.

Hasierako egoera:

Jokalariak hirunaka egongo dira kokatuta, bi kanpoan barrura begira eta eskutik helduta (etxea izenarekin) eta beste bien artean egongo dena (apopilo izenarekin). Hauetatik aparte, bi jokalaria libre egongo dira aske daudenak.

Garapena:

Aske dauden jokalaria libreak, erabaki beharko dute zer esango duten 3 aukera desberdin dituztelarik:

- Lehenengoa, apopilo esatea, hau gertatzen bada, apopilo guztiak, hau da, beste bi jokalariren artean dauden jokalaria guztiak mugitu egin beharko dira beste etxe baten bila baina bi jokalaria askeak ere saiatuko dira sartzen beraz kanpoan gelditzen diren biak izango dira hurrengoak erabakitzen zer esango dute.
- Bigarren aukera, etxea esate da, hau gertatuz gero, kanpoan dauden jokalaria guztiak mugitu beharko dira apopilo berri baten bila eta azken biak geldituko dira kanpoan berriro ere.
- Azkenik, lurrikara esateko aukera ere izango dute aske dauden jokalaria, horrela bada, zelaiko jokalaria guztiak mugitu egin beharko dira.

Bukaera:

Ez du alde aurretik ezarritako bukaerarik beraz, jokalaria aspertzean edota irakasleak jokoari amaiera ematerakoan bukatuko da.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* eremu ziur batean jokatzeko da, oztoporik gabekoa.
- *Besteekiko harremana:* joko soziomotor baten aurrean gaude, jokalariren arteko harremanak etengabe ematen direlo joko osoan zehar. Anibalentea da izan ere, aldi berean egon zaitezke kide batekin kolaborazioan edo oposizioan, adibidez, kanpoko jokalariaekin aliantzak eginaz eta zure bikotekideari traizionatuz aldaketa bat egiterako orduan. Gainera, ez-egonkorra da, etengabe ematen direlako rol aldaketak, jokalaria libreak hartzen duten erabakia hartzen dutela ere, jokalaria mugimenduan baitaute eta etxe izatetik apopilo izatera edo jokalaria libre izatera pasa daitezke, eta modu honetan bezalaxe beste hainbat aldaketa gehiago eman baitaitezke.
- *Denborarekiko harremana:* memoriarik gabeko joko bat da ez baitu inork irabazten, hau da, irabazlerik gabeko joko-jolas bat da. Hau gertatzen da bereziki, jokoak ez baitu alde aurretik ezarritako amaiera bat, baizik eta kanpo logikaren elementuen bidez ematen zaiola bukaera eta beraz ez da posible inork joko irabaztea.
- *Objektuekiko harremana:* ez dago barne logikan eragina izango duen objekturik.

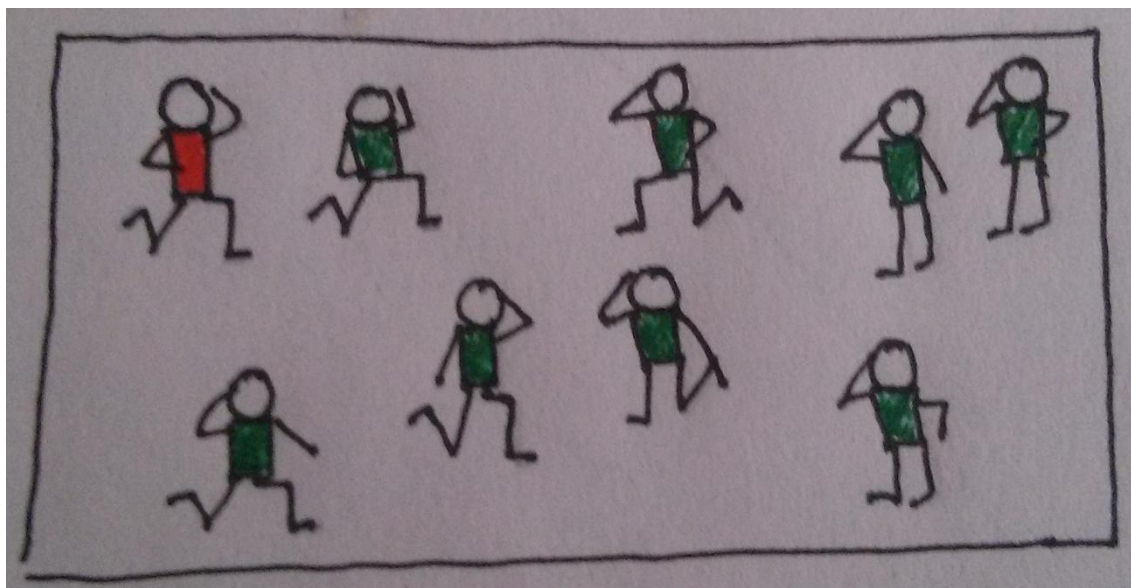
Aspektu pedagogikoak:

Joko-jolas honen mamia bereziki jokalaria guztien artean ematen diren aliantzetan eta traizioetan oinarritzen da. Beraz, besteekiko nolabaiteko prespektiba eduki beharra dago, besteak laguntzarren zeure burua atera baitaiteke kaltetua eta beraz kontua eduki behar da, besteekiko gertatzen diren harremanetan.

Jokatzeke beste moduak: ez dugu beste jokatzeke modurik ezagutzen.

34. TOKA-KALKO

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Jokalari bat harrapatzailea izanen da eta gainontzekoak iheslariak. Jolasaren helburua harrapatzaileak bidalitako postura jarraituz, honengandik ihes egitea da. Jolasak ez du amaierarik harrapatzaileak etengabe norbait berria harrapatzen duelako eta jolasa berriro hasten delako.

Espazioa:

Oztoporik gabeko espazioa da erabiliko dena eta ondorioz, espazio ziur batean jolastuko da. Jolas honen garapenerako saskibalo kantxa baten eremua erabili dezakegu 28 x 15 metro neurtzen duena. Zelaia inguratzen duten kanpoko marrak erabiliko dira muga bezala eta honen barruan ez da azpierzemurik egonen.

Parte-hartzaileak:

Osotara 20-25 pertsonak hartu dezakete parte jolasean. Harrapatzaile bat egonen da ausaz aukeratua izanen dena eta bestetik jokalaririk libreak.

Materiala:

Ez dago.

Hasierako egoera:

Jokalariak zelaian zehar sakabanaturik egonen dira. Harrapatzailea ere zelaian zehar egonen da gainontzeko jokalarien artean murgildurik. Jolasa harrapatzailea libre dauden jokalarien bila doanean hasiko da.

Garapena:

Jolasaren helburua libre dagoen jokalariren bat harrapatzea da. Jokalari hori harrapatzean kideen arteko rola aldatu egingo dira eta lehen harrapatzaile zena orain jokalaririk libre

bihurtuko da eta alderantziz. Jolasaren funtsa ordea harrapatzeko eran dator. Harrapatzailea gainontzeko jokalaria harrapatzeko jarrera jakin bat eginen du eta geinerako jokalariek imitatu beharko dute. Posizio horretan daudelarik, harrapatzailea jokalaria libreak harrapatzen saiatu beharko da.

Amaiera:

Jolas honek ez du amaierarik etengabe rol aldaketen bidez jokalaria berri bat jartzen delako harrapatzaile gisa eta jolasa berriro hasten delako.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* ziurgabetasunik gabeko jolasa da, eremu ziur batean jokatzen baita. Duelu disimetriko bat da rol sistemak ezberdinak dira eta ez dago pertsona kopuru berbera bi taldeetan.
- *Besteekiko harremana:* kooperazio eta oposizio egitura duen jolas bat da. Iheslariak diren jokalarien artean kolaborazioa ematen da, baina harrapatzaile eta jokalaria libreen artean kontrakoa da, oposizio harremana dago, bata bestea harrapatu nahi duelako. Joko eskusibo eta ezegonkor batean aurrean aurkitzen gara. Alde batetik, eskusiboa da laguntasun eta aurkakotasun harremanak elkarren baztertzailerik ezaugarri duelako, hau da bi jokalaria ezin dira aldi berean iheslari eta harrapatzaile izan. Bestetik, ezegonkorra da jokoan zehar bi jokalarien arteko erlazioak aldatu daitezkelako: etsaia lagun eta laguna etsai bihurtu. Kasu honetan permutantzia ikusi daiteke harrapatzaileak libre dagoen jokalaria bat harrapatzean bere rola uzten diolako.
- *Denborarekiko harremana:* jolas hau memoria gabekoa da, ez dagoelako garailerik, behin azken jokalaria harrapatzean jokalaria honek hasiera ematen dio datorren partidari. Beraz, esan dezakegu ziklikotasun bat ematen dela jolasean zehar. Sare permutantea azaltzen zaigu jolas honetan harrapatzaileak libre dagoen jokalaria bat harrapatzean bere rola uzten diolako.
- *Objektuarekiko harremana:* ez dago barne logikan eragina duen objekturik.

Aspektu pedagogikoak:

Duelu disimetriko bati buruz ari gara joko-jolas honetaz ari garenean, beraz, jokalaria kopuru txiki bat edo bakar bat gainerakoen aurka ibiliko da. Taldeek eginkizun, taldekide kopuru edo rol sistema desberdinak izateak aukera berdintasunean oinarritutako errendimenduen konparaketa ezinezkoa bihurtzen du. Horrela, ahalmen ezberdinek aukera ezberdinak izan ditzakete eta horrek errendimenduaren azterketa zailtzen du, egoerak eta oinarriak ezberdinak direlako eta ezin direlako konparatu. Beraz esan daitekeena da, joko mota hauetan errendimenduak bere berezko balioa galtzen duela eta ezin dela hain errez baloratu.

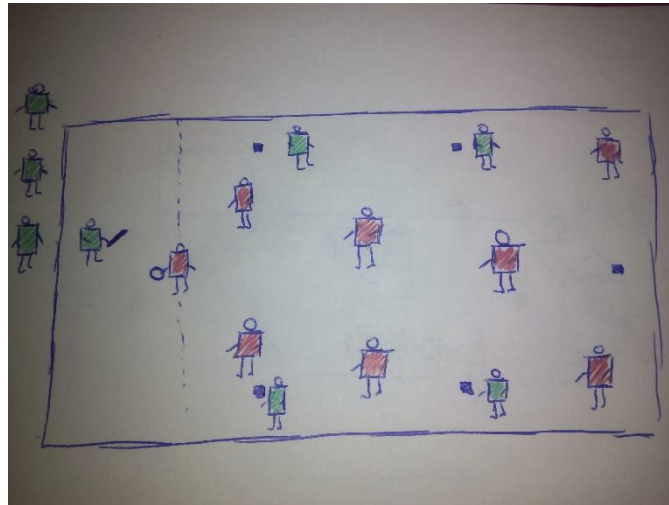
Gainera, joko honek kolaborazio oposizio egitura dauka kideen arteko harremanean eta hori ere jokoaren aspektu garrantzitsua da. Jokalaria estrategiaz baliatzen dira kideak harrapatzeko, kasu honetan aukeratutako postura eta aldi berean kideen artean estrategia ematen da haien arteko kolaborazioan laguna salbatzeko.

Orokorrean esan daiteke lankidetzaren sustatzen duen jokas bat dela honakoa eta hurren garapenean funtsezko ezaugarriak betetzen dituen jolasa dela honakoa.

Jokatzeke beste moduak: ez dugu beste jokatzeke modurik ezagutzen.

35. PITXI

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Bi talde egongo dira, bata bateatzailea eta bestea defendatzailea izango direnak. Defendatzaileak zelaian zehar sakabanatuta egongo dira eta bateatzaileak bateatzen duen pilota hartzen saiatuko dira. Bateatzaileak, bateatu ondoren lehen basera korrika joan beharko da pitxi-ak pilota hartu eta lurrean botatu baino lehen. Base batean ez badago kanporatua izango da.

Espazioa:

Espazio laua eta oztoporik gabekoa izango da. Neurriei dagokienez, areto futboleko batenak izango dira gutxi gora behera (10x15).

Parte hartzaileak:

20-25 parte hartzaileak egon daitezke, bi taldetan banaturik egongo direnak.

Materiala:

Jolas honetan beisbol batea eta teniseko pilota behar da.

Hasierako egoera:

Bi talde egongo dira, talde bat bateatzailea izango dena eta beste taldea pilota jasotzen duena. Honetaz gain, pilota jasotzen duen taldeetako kide bat pitxi-a izango da. Modu horretan, zelaian zehar bost base ezberdin egongo dira, eta pitxi izenekoa pilota batearekin jotzen duten tokiaren aurrean kokatuta egongo da.

Garapena:

Bateatzen duen taldea zelaiaren iskina batean egongo da kokatuta, modu horretan, bere aurrean metro batzuetara kokatuta dagoen beste taldeko pitxia (zeina uztai baten barruan egongo den eta ezingo da bertatik atera) pilota botako dio eta bateatzaileak pilotari eman beharko dio.

Beste taldeko kideak zelaian zehar sakabanatuta egongo dira. Modu horretan, bateatzaileak pilota batearekin kolpatzen duenean defendatzaileak pilota hartzen saiatu behar dira, eta pitxiri pasa, honek bateatzailea base batera iritsi baino lehen pilota lurrean botatzen badu, jokalaria hori kanporatu dezan. Beste alde batetik, defentsan daudenak pilota bote eman gabe hartzen badute, hau da, airean, rol aldaketa emango da, eta bateatzaileak defendatzaile eta defendatzaileak bateatzaile izatera pasako dira. Defendatzaileak pilota airean hartzen ez badute, bateatzaileak lehenengo basera korrika joan behar da edo bestela bigarrenera, ahalik eta base gehien korrika pasatzenizango da bere helburua, berriro ere atera den lekura iritsi arte.

Bateatzailea base batean aurkitzen bada pitxiak pilota hartu baino lehen, bateatzaileen taldea bateatzen jarraituko du. Bateatu duena base batean ez badago pitxiak pilota hartu baino lehen, jokalaria hori kanporatua izango da. Base batera iristea lortzen badu, pitxiak hurrengo bateatzaileari jaurtiko dio pilota eta honek kolpatzean korrika hasiko da aurreko bateatzailea ere korrika jarraitu beharko du beraien helburua hasierako posiziora iristea izango baita.

Bukaera:

Joko honek ez du bukaerarik, aldez aurretik ez badugu puntu muga bat ezartzen, beraz muga horretara iristean edota bestela irakasleak jokoari amaiera ematean bukatuko da.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* jokalaria espazio zurreran arituko dira, izan ere, kontrolatutako espazio bat izango da, oztoporik gabekoa eta aldez aurretik markatutako eremua duena. Duelu simetriko baten aurrean gaude, izan ere, bi taldeak kopuru berdineko partaideekin egongo dira osatuak.
- *Besteekiko harremana:* Soziomotorra izango da, eta oposizio kolaborazio harremana emango da. Oposizio beste taldeekin eta kolaborazioa taldeekin soilik horrexegatik esan dezakegu joko eskusibo bat dela. Ez-egonkorra da, izan ere rola aldatu egiten baitira adibidez, defentsan dagoen taldeak pilota airean hartzen duenean eta beraz, defendatzaileak bateatzaile izatera pasako dira eta alderantziz.
- *Denborarekiko harremana:* Joko-jolas hau memoriaduna da, izan ere, talde bat izango baita jokoaren irabazlea. Irabazlea puntuazio altuena lortzen duena izango da. Buelta osoa ematen duen jokalaria bakoitzeko puntu bana lortuko du taldeak eta jokalaria batek buelta osoa karrera batean egitea lortzen badu hiru puntu izango dira taldearentzat.
- *Objektuekiko harremana:* Kasu honetan, pilota eta bate bat erabiliko da, eta jolasa pilotan egongo da oinarritua bereziki.

Aspektu pedagogikoak:

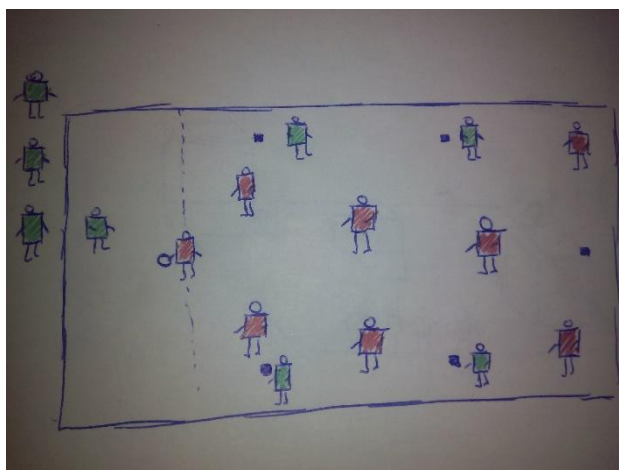
Lantzen diren aspektu garrantzitsuenetariko batzuk talde kohesioa eta koordinazioa dira, izan ere, defentsa rolean dagoen taldea saiatu behar da pilota pitxiari ahalik eta azkarren pasatzen eta horrexegatik oso inportantea da haien arteko komunikazioa eta koordinazioa. Talde

kohesioari dagokionez, garrantzitsua da taldekideak zelaian zehar ondo banaturik egon daitezen eta bakoitzak eremu zehatz bat edukitzea pilota hartzeko, honela zelai guztia "babestua" egon dadin.

Jokatzeke beste modu batzuk: jokatzeke beste modu bat kickball-a izango litzateke baina klasean beste joku bat bezala ikusi dugunez, jarraian azalduko dugu.

36. KICK-BALL

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Bi talde egongo dira, bata bateatzailea eta bestea defendatzailea izango direnak. Defendatzaileak zelaian zehar sakabanatuta egongo dira eta bateatzaileak ostikatzen duen baloia hartzen saiatuko dira. Bateatzaileak, bateatu ondoren lehen basera korrika joan beharko da pitxi-ak baloia hartu eta lurrean botatu baino lehen. Base batean ez badago kanporatua izango da.

Espazioa:

Espazio laua eta oztoporik gabekoa izango da. Neurriei dagokienez, bi areto futboleko batenak izango dira gutxi gora behera (20x30).

Parte hartzaileak:

20-25 parte hartzaileak egon daitezke, bi taldetan banaturik egongo direnak.

Materiala:

Baloi bat eta uztailak baseak eta pitxiaren eremua zehazteko.

Hasierako egoera:

Bi talde egongo dira, talde bat bateatzailea izango dena eta beste taldea baloia jasotzen duena. Honetaz gain, baloia jasotzen duen taldeetako kide bat pitxi-a izango da. Modu horretan, zelaian zehar bost base ezberdin egongo dira, eta pitxi izeneko baloia hankarekin jotzen duten tokiaren aurrean kokatuta egongo da.

Garapena:

Bateatzen duen taldea zelaiaren iskina batean egongo da kokatuta, modu horretan, bere aurrean metro batzuetara kokatuta dagoen beste taldeko pitxia (zeina uztai baten barruan egongo den eta ezingo da bertatik atera) baloia botako dio eta bateatzaileak baloiari ostiko bat eman beharko dio.

Beste taldeko kideak zelaian zehar sakabanatuta egongo dira. Modu horretan, bateatzaileak baloia batearekin kolpatzen duenean defendatzaileak baloia hartzen saiatu behar dira, eta pitxiri pasa, honek bateatzailea base batera iritsi baino lehen baloia lurrean botatzen badu, jokalaria hori kanporatu dezan. Beste alde batetik, defentsan daudenak baloia bote eman gabe hartzen badute, hau da, airean, rol aldaketa emango da, eta bateatzaileak defendatzaile eta defendatzaileak bateatzaile izatera pasako dira. Defendatzaileak baloia airean hartzen ez badute, bateatzaileak lehenengo basera korrika joan behar da edo bestela bigarrenera, ahalik eta base gehien korrika pasatzen izango da bere helburua, berriro ere atera den lekura iritsi arte.

Bateatzailea base batean aurkitzen bada pitxiak baloia hartu baino lehen, bateatzaileen taldea bateatzen jarraituko du. Bateatu duena base batean ez badago pitxiak baloia hartu baino lehen, jokalaria hori kanporatua izango da. Base batera iristea lortzen badu, pitxiak hurrengo bateatzaileari jaurtiko dio baloia eta honek ostikatzean korrika hasiko da aurreko bateatzailea ere korrika jarraitu beharko du beraien helburua hasierako posiziora iristea izango baita.

Bukaera:

Joko honek ez du bukaerarik, aldez aurretik ez badugu puntu muga bat ezartzen, beraz muga horretara iristean edota bestela irakasleak jokoari amaiera ematean bukatuko da.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* jokalaria espazio zurreran arituko dira, izan ere, kontrolatutako espazio bat izango da, oztoporik gabekoa eta aldez aurretik markatutako eremua duena. Duelu simetriko baten aurrean gaude, izan ere, bi taldeak kopuru berdineko partaideekin egongo dira osatuak.
- *Besteekiko harremana:* Soziomotorra izango da, eta oposizio kolaborazio harremana emango da. Oposizio beste taldekoekin eta kolaborazioa taldekoekin soilik horrexegatik esan dezakegu joko eskusibo bat dela. Ez-egonkorra da, izan ere rolak aldatu egiten baitira adibidez, defentsan dagoen taldeak baloia airean hartzen duenean eta beraz, defendatzaileak bateatzaile izatera pasako dira eta alderantziz.
- *Denborarekiko harremana:* Joko-jolas hau memoriaduna da, izan ere, talde bat izango baita jokoaren irabazlea. Irabazlea puntuazio altuena lortzen duena izango da. Buelta osoa ematen duen jokalaria bakoitzeko puntu bana lortuko du taldeak eta jokalaria batek buelta osoa karrera batean egitea lortzen badu hiru puntu izango dira taldearentzat.

- *Objektuekiko harremana:* Kasu honetan, baloia erabiliko da, eta jolasa baloian egongo da oinarrিতua bereziki, izan ere, hau gabe ezinezkoa litzateke joko-jolas honetara jolastea.

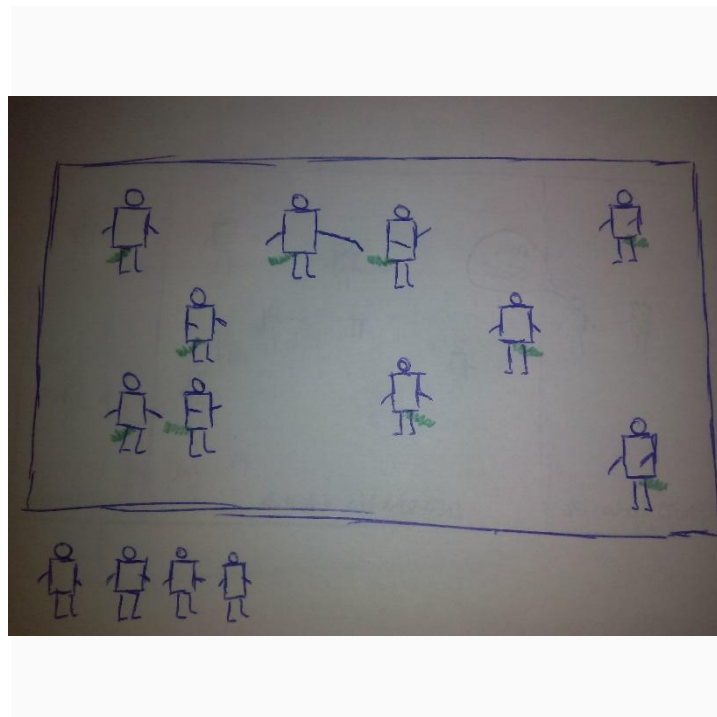
Aspektu pedagogikoak:

Lantzen diren aspektu garrantzitsuenetariko batzuk talde kohesioa eta koordinazioa dira, izan ere, defentsa rolean dagoen taldea saiatu behar da baloia pitxiari ahalik eta azkarren pasatzen eta horrexegatik oso inportantea da haien arteko komunikazioa eta koordinazioa. Talde kohesioari dagokionez, garrantzitsua da taldekideak zelaian zehar ondo banaturik egon daitezen eta bakoitzak eremu zehatz bat edukitzea baloiahartzeko, honela zelai guztia "barestua" egon dadin.

Jokatzeko beste modu batzuk: jokatzeko beste modu bat Pitxi izango litzateke, aurretik azaldutako joko-jolasa.

37. BUZTANAK KENTZEA

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Jokalari guztiak eremu baten barruan egongo dira bakoitzak ipurdian zintzilik zapi bat duelarik eta helburua gainerakoen zapia lapurtzea izango da, bakoitzak bere zapia babesten duen bitartean. Eremuan zapiarekin gelditzen den azken jokalaria irabazlea izango da eta momentu horretan jolasa amaitu egingo da.

Espazioa:

Espazioa karratu bat izango da, gutxi gorabehera, 15x15 metrotakoa baina parte hartzaile kopuruaren arabera izango da. Jokalari guztiak, eremu horren barnean kokatuko dira eta bertan sakabanatuta egongo dira.

Parte hartzaileak:

Ikasle guztiak jokalaria libreak izango dira eta jokalaria askorekin jolasteko jolasa da 15-20 inguru.

Materiala:

Helburu izango den zapi bat izango du jokalaria bakoitzak.

Hasierako egoera:

Ikasle guztiak jokalaria libreak izango dira lehen esan bezala eta bakoitzari zapi bat banatuko zaio buztan gisa praktetatik (Ipurdian) zintzilik eramango dutena. Jolasa hasten denean, denak denen kontrako egoera bat sortuko da.

Garapena:

Jolasaren helburua, beste jokalaria libreen buztana lapurtzea izango da bakoitzak berea mantentzen eta defendituzten duen bitartean, horregatik sortuko da denak denen kontrako egoera bat. Beraz, jokalaria, besteen zapia kentzen ahaleginduko dira.

Bukaera:

Jokalari bati buztana kentzen diotenean, jokalaria hori jolasetik kanpo geldituko dira eta horrela jarraituko dute azkenean jokalaria bakarria gelditu arte, hori gertatzen denean, jolasa amaitu egingo da.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* eremu ziur batean jolastuko da, oztoporik gabekoa. Duelu asimetriko baten aurrean gaude.
- *Besteekiko harremana:* jolas soziomotorra da. Horrek esan nahi du elkarrekintzak bereizten direla parte hartzaileen artean. Joko jolas honetan, kolaborazioa eta oposizioa bereizten dira. Oposizioaren adibide argiak daude izan ere, denak denen kontra jolasten dutenez, argi ikus dezakegu oposizioa (Zapia norbaiti kentzen diogunean). Hala ere, jolas honetan, kolaborazioa ere ikus dezakegu ezaugarritzat duen anbibalentzia baten ondorioz. Izan ere, jokalaria baten beste jokalaria baten zapia gainerakoentzat agerian uztea erreztu dezake eta hor, besteekin kolaboratzen egongo da norbaiti zapia kentzeko. Beraz, jolas hau ezegonkorra da. Jokalariak nahi dutenean aldatuko dutelako rola eta uneoro izango dutelako kolaboratzeko edo norbait "traizionatzeko" aukera.
- *Denborarekiko harremana:* memoriadun jolasa da, hau da, badago irabazle argi bat, zapiarekin gelditzen den azken jokalaria. Beraz, jokalaria bakarria gelditzen den momentuan, jolasa bukatu egingo da.
- *Objektuarekiko harremana:* zapiak izango dira jolas honetan erabiliko den materiala eta hauek, jolasaren helburu izango dira. Hau da, jokalaria guztien helburua lehen izan bezala, besteei zapiak lapurtzea izango da, euren babesten duten bitartean eta zapia kontserbatzen duen azken jokalaria izango da jolasaren irabazlea.

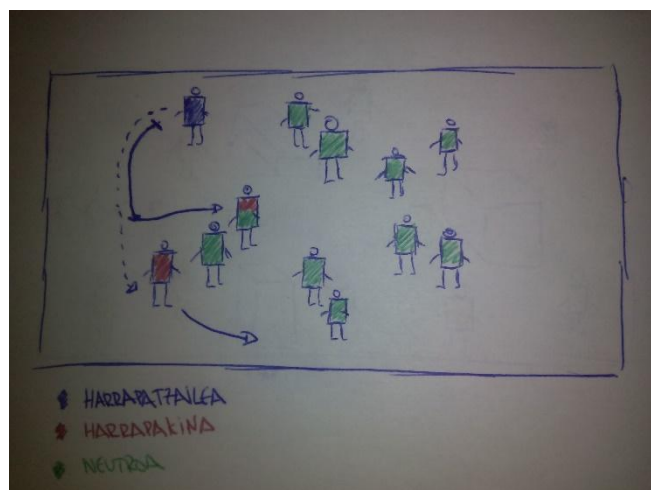
Aspektu pedagogikoak:

Joko jolas hau oso interesgarria da batez ere ikasleek erabaki azkarrak hartzen ikasteko eta baita euren arteko erlazioak sendotzeko. Izan ere, traizionatzeko, kolaboratzeko, aurka joateko aukera dago eta bakoitzak erabaki beharko du bera aurrera ateratzeko zein estrategia erabili. Horeregatik, abilezia motorrez gain, abilezia psikikoak ere indartuko dira eta egoera fisiko onean egotea ez da pentsatzea eta besteen harremanak kudeatzea bezain garrantzitsua izango.

Jokatzeke beste moduak: ez dugu beste jokatzeke modurik ezagutzen.

38. GERRIKOA

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Jokalariak bikoteka jarriko dira bata bestearen atzean eta guztion artean borobil bat osatuz. Bi jokalaria libre egongo dira bata zapiarekin eta bestea gabe. Zapiduna bestea jo beharko du zapiarekin bestea borobileko jokalaria baten aurrean jartzen den arte edo zapidun jokalaria kanpoko borobilean dagoen jokalaria bati zapia ematen dion arte.

Espazioa:

Oztoporik gabeko eremu ziur batean jokatzen da adibidez 10x10 eko karratu batean.

Parte hartzaileak:

16 jokalarientzat inguru prestatuta dagoen joko jolasa da hau.

Materiala:

Zapi bat.

Hasierako egoera:

Hasierako egoeran esan bezala jokalaria bikoteka jarriko dira zirkulu bat osatuz, bata bestearen atzean zirkuluaren erdira begira eta bi jokalaria zirkuluaren kanpoan, batek zapi bat duenari.

Garapena:

Kanpoan dauden jokalariek bi rol desberdin izango dituzte. Bata harrapatzailea izango da (zapia duen jokalaria) eta bestea harrapakina (zapia ez duena). Horretarako bi aukera daude. Lehenengoa ematen da harrapatzaileak zapia kanpoko borobila osatzen duten jokalaria bati uzten badio zapia eskuetan (hauek eskuak atzean edukiko dituzte kokatuta, zapia jaso behar badute prest egoteko). Bigarren aukera harrapakina bikote baten aurrean jartzea denean emango da, modu honetan, bera zirkuluan geldituko da eta bikotearen atzeko jokalaria harrapakin bihurtuko da.

Bukaera:

Joko-jolas honek ez dauka zehaztutako amaierarik, beraz jokalariek erabakitzen dutenean, aspertzean edo kanpoko arduradun batek erabakitzean amaituko da joko-jolasa.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* joko hau burutzeko, oztoporik gabeko eta ziurra den eremu bat aukeratuko dugu. Duelo disimetriko baten aurrean gaude, izan ere, ez dago buruz buruko enfrentazio bat bi talderen artean.
- *Besteekiko harremana:* aldagai honi dagokionez, esan daiteke joko soziomotorra etengabe ari garelako besteekiko kolaborazioan edota oposizioan. Zapia duenak, beste bati ematen dionean zapia honekin kolabortzen egongo da eta aldiz, harrapakina banreko borobilean dagoen baten aurrean jartzen bada honen bikotekidearekin oposizioan egongo da, azken hau bihurtuko baita harrapakinean. Joko anbiguo bat da, izan ere, zapia duen jokalaria erabakitzen du noiz gertatzen den rol aldaketa, gainera joko ez-egonkorra da, denbora guztian gertatzen ari baita rol aldaketa eta momentu oro ari gara oposiziotik, kooperaziora pasatzen edo alderantziz.
- *Denborekiko harremana:* memoriarik gabeko joko-jolas baten aurrean gaude, izan ere, ez dago irabazlerik ezta ezarritako amaierarik ere ez. Amaiera kanpo logikatik datorren elementu batek ezarria izango da eta beraz amaiera eduki ezean ezinezkoa da irabazle bat edukitzea.
- *Objektuekiko harremana:* zapiak pertsona baten rola zehazten du.

Aspektu pedagogikoak:

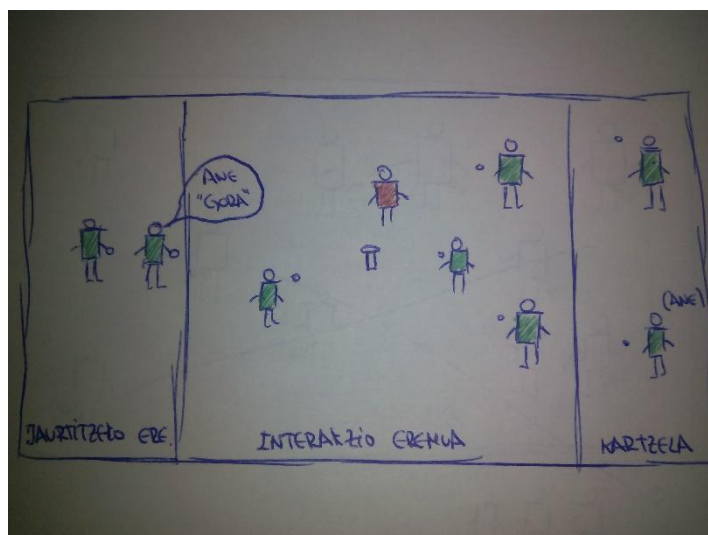
Joko-jolas honen ezaugarri interesgarrienetakoa, borobilean dauden jokalarien parte hartzeko aukera da. Izan ere, aliantzak sortu daitezke zapia duena eta kanpoko borobileko jokalariekin edota harrapakina eta barruko borobileko jokalarien artean. Beraz joko-jolas honetan

kolaborazioak ematen dira uneoro, eta batez ere interesgarriak dira harrapatzaileak ere kolabora dezakelako gainontzeko jokalariekin, ez bakarrik harrapakinak.

Jokatzeke beste moduak: ez dugu beste jokatzeke modurik ezagutzen.

39. GORABEHERA

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Jokalariak marra baten atzean kokatuko dira, non bere helburua harri baten bitartez erdian dagoen bote bat jotzea izango da, aldiz, jokalarietako batek bote horren zaindaria izango da. Jaurtiketa egin baino lehen aukeratu beharko dute kartzelan norbait sartzea edo kartzelatik libratzea, gora edo behera esanez. Gainera, norbaitek botea botatzen duenean, zaindaria norbait harrapatzeke aukera izango du beraien arteko rola aldatzen saiatuz.

Espazioa:

Oztoporik gabeko eremu lau batean jolasten den joko- jolasa da, esate baterako, edozein polikiroldegiko pista batean. Neurriak ez daude finkaturik baina erraz ikusten da eremu txiki batean jolasten dela. Joko- jolas honen eremu nagusia interakzioa dagoen eremua da eta bestetik azpideremua kartzelak izango dira, biak fondoetan egongo dira eta atzekotik harria botako da. Eremuaren erdian bote bat jarriko da bertan ikasleak harria jaurti eta jotzeko.

Parte-hartzaileak:

10 pertsona inguru jolastea gomendagarria da. Joko- jolasaren hasieran, partaide guztiak bat izan ezik, beraien helburua harria jaurtitzea izango da. Aldiz, beste pertsona bat zaindaria izango da. Gainera, rola bai ausaz baita eztabaidaz ere aukeratu daitezke.

Materiala:

Bote bat eta harri bat parte hartzaile bakoitzeko.

Hasierako egoera:

Eremuaren erdian kokatuta dagoen bote horretan zaindaria kokatuko da eta jaurtitzaille guztiek hasierako marraren atzean jarriko dira. Lehen jaurtitzailleak harria botatzean hasiko da jolasa. Harria botatzean beste jaurtitzaille baten izena esango du "gora" eta "behera".

Garapena:

Aipatu bezala batek ematen dio eta gora edo behera esan beharko du, esaten ez badu kartzelara joan beharko delako, orduan, " Behera" hitza esaten badu eta botean jotzen badu lehen aipatutako pertsona kartzelara joango da. Ez badu jotzen, bere harria erori den ondoan kokatuko da itxoi ten. Horrela jaurtitzaille guztiek botatzen joango dira hurrenez hurren. Norbait kartzelan badago, bere izena eta "gora" hitza esan dezake jaurtitzailleak eta botea botatzen badu kartzelako pertsona libre geratuko da. Bestela jaurtitzaillea bere harriaren ondoan kokatuko da. Suposa dezagun bi pertsonak bota dutela harria eta ez dutela botea bota. Hirugarren jaurtitzaille batek jaurtitzen badu eta botea botzatzen badu zaindaria botea hartu beharko du, bere harria gainean jarri eta jaurtitzaille hau edo beste bietako bat harrapatzen saiatuko da. 3 jaurtitzaille hauek haien harria berreskuratu eta hasierako marrara bueltatu beharko dira zaindaria harrapatu gabe. Zaindaria norbait harrapatzen badu rol aldaketa gertatuko da haien artean. Eman daitekeen beste kasu bat da inork ez botatzea botea eta azken jautilari bat soilik geratzea. Kasu honetan harria bota eta ez badu botea botzaten honako hau gertatuko da: zaindaria iheslari bihurtuko da eta hasierako marratik hurrunen dagoen jaurtilaria harrapatzailea bihurtuko da eta beste pertsonetatik pertsona bat harrapatzen saiatuko da hauek hasierako marrara iritsi baino lehen.

Amaiera:

Joko- jolas honi dagokionez ez dago ez irabazle ez galtzailerik, izan ere, etengabeko rol aldaketa dago eta ez da zergatik bukatu behar. Beraz, araudiak ez digu markatzen noiz amaitu behar den joko- jolas hau eta ikasleek edo irakasleak erabakitzen duten arte, bai eztabaidaz baita beste komunikazio batzuen bitartez, jolasa amaitutzat emango da.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* Jolas hau burutzeko oztoporik gabeko eta ziurra de eremu bat aukeratuko dugu. Duelo disimetrikoko baten aurrean gaude, izan ere, ez dago buruz buruko enfrontazio bat bi talderen artean.
- *Besteekiko harremana:* Aldagai honi dagokionez, esan daiteke joko soziomotorra etengabe ari garelako besteekiko kolaborazioan edota oposizioan, horregatik kolaborazio oposiziozkoa da, Botea ematerako garaian hitz batzuk esan behar dituzulako eta hor norbait libratu edo kartzelara eraman dezakezu. Gainera, aurretik norbaitek harria bota duenez, orduan hori zure jokoan eragin nabarmena izan dezake eta ezberdin bota izatea. Joko anbibalentea da, izan ere, zaindaria aukeratzen du noiz egiten den rol aldaketa, hau da, berak erabakitzen du noiz harrapatu kidea behin botea bota dutela. Gainera, jolas ez- egonkor baten aurrean gaude, denbora guztian rol aldaketa ematen delako, momentu batzuetan kooperazioa landuko delako eta beste batzuetan oposizioa.
- *Denborarekiko harremana:* Memoriarik gabeko joko-jolas baten aurrean gaude, izan ere, ez dago irabazlerik ezta ezarritako amaierarik ere ez. Amaiera kanpo logikatik datorren elementu batek ezarria izango da eta beraz amaiera eduki ezean ezinezkoa da irabazle bat edukitzea.

- *Objektuarekiko harremana:* Harriak eta/edo botea izatea pertsonen rolak zehazten ditu.

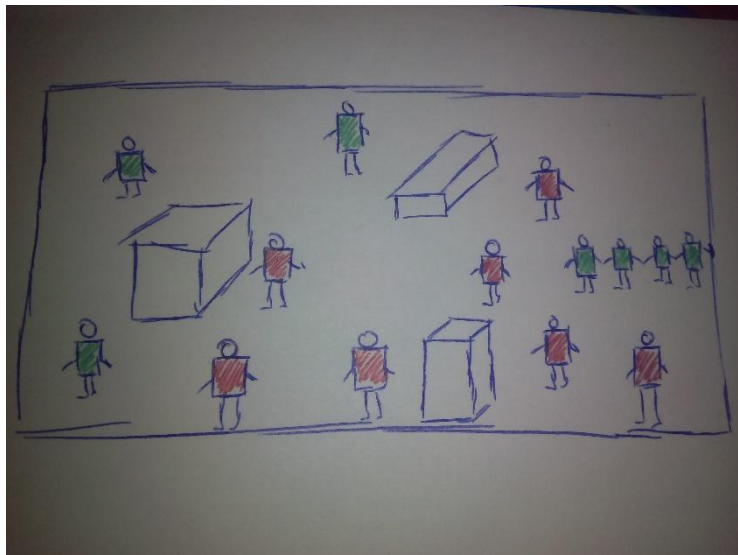
Aspektu pedagogikoak:

Joko- jolas honen ezaugarri nagusietako bat da, ez duela inporta nolako ona zaren harria botatzen, non jolas osoan zehar kartzelan egon zaitezkeelako, izan ere, kideen artean batu egiten badira eta beste baten kontra joan, besteak ezin izango du ezer egin. Horregatik nire ustez komunikazioa lantzen da jolas honen bitartez. Gainera, ikasi beharko dute zer da gehien komeni zaiena, norbait libratea edo norbait kartzelan sartzea, hau da, zurekin aurretik komunikatu den norbait kartzelan badago, egokiena bera libratzea izango da, aldiz, guztiak kanpoan bazaudete, beste norbaiten aurka joan beharko zara.

Jokatzeko beste moduak: ez dugu beste jokatzeko modurik ezagutzen.

40. POLIS Y KAKOS

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Bi talde osatuko dira eta talde bati lapurraren rola egokituko zaio “kakos” eta beste taldeari, poliziaren rola. Lapurrak, poliziek zenbatzen duten bitartean izkutatu beharko dira eta poliziek zenbatzen amaitzean, lapurren bila joango dira. Lapurrak harrapatzeko, ukitu egin beharko zaie eta kartzelara eraman. Kartzelan kate bat osatuko dute eta lapurretako batek kateko azkena ukituz gero, lapurrak libre geldituko dira. Lapur guztiak harrapatuta daudenean, jolasa amaituko da eta berriz hastean rolak aldatuko dira.

Espazioa:

Espazio zabala izango da oso handia eta leku batean kartzela egongo da non harrapatutako lapurrak kate bat osatuz kokatuko diren.

Materiala:

Ez da materialik behar.

Parte hartzaileak:

Parte hartzaile ugari jolasa izango da 10-25 pertsona inguru. Bi taldetan banatuta egongo dira, talde bakoitzean pertsona kopuru berdina egonez.

Hasierako egoera:

Polizia rola daukan taldea, zenbatzen hasiko da kartzela inguruan daudela eta lapur denak eremutik izkutatzen joango dira. Behin zenbatu dutelarik poliziak lapurren bila joango dira. Horrela hasiko da jolasa.

Garapena:

Poliziek, lapurrak harrapatu beharko dituzte, ukituz. Behin harrapatuta, kartzelaraino lagundu beharko dituzte eta beste lapurren bila joango dira. Kartzelan dauden lapurrak, kate bat osatu beharko dute bitartean. Libre dauden lapurrak, kartzelan dauden kideak libratzeko aukera izango dute, katea ukituz eta harrapatuak izan gabe.

Bukaera:

Jolasaren helburua, lapur guztiak gartzeleratzea izango da eta ondorioz, lapur denak harrapatzean, jolasa amaituko da eta poliziek irabaziko dute.

Barne logikaren elementuak:

- *Espazioarekiko harremana:* espazio ziurgabe batean jolastea garrantzitsua da, izkutalekuak behar baitira. Beraz, eremua irregularra izan beharko da oztupoz betea lapurrak errazago izkutatatu ahal izateko.
- *Besteekiko harremana:* jolas soziomotorra da. Hau da, parte hartzaileen artean elkarrekintzak daude. Elkarrekintzak, kolaboraziozkoak edo oposiziozkoak izan daitezke. Esaterako, kolaboraziozko elkarrekintza bat izango zen libre dagoen lapur batek kartzelan dauden bere kideak libratzen dituenean. Eta oposiziozko adibidea, polizia batek lapurretako bat harrapatzen duenean. Jolas hau, egonkorra eta eskusiboa da. Bi taldeen rola ez dira aldatuko jolasa bukatu arte. Hau da, jolasak irauten duen artean, poliziak eta lapurrak arerio izango dira, poliziak euren artean kide diren bitartean. Lapurrak euren artean berdin.
- *Denborarekiko harremana:* joko jolas hau, memoriaduna da. Horrek esan nahi du, irabazle eta galtzaile bat dagoela. Jolas honetan, irabazleak beti poliziak izango dira, jolasaren helburua lapur guztiak kartzeleratzea baita. Beraz, lapurrak, poliziek euren helburua lortzea ekidin beharko dute baina ez dira inoiz jolasaren irabazleak izango, soilik jolasa luzatzeko aukera izango dute.
- *Objektuekiko harremana:* Ez da materialik erabiltzen eta ondorioz, ez dago barne logikan eragina duen materialik.

Aspektu pedagogikoak:

Jolas honetan azpimarratu beharra dago, azkarrena izateak, indartsuena izatean, abilena izateak ez digula asko lagunduko. Izan ere, beste aspektu batzuk dute garrantzi handiagoa, ondo izkutatzeko irudimena izatea esaterako. Kideak libratzeko momentua ondo aukeratzen jakitea (erabakiak hartzen jakitea). Kolaborazioa ezinbestekoa da jolas honetan, taldeka

jolasten baita eta helburua taldekide guztientzat berdina da beraz, elkarren artean laguntza ematea ezinbestekoa da. Beraz, taldearen garrantzia erakusten digu.

Hortaz gain, ikasleen arteko harremanak indartzen laguntzen du, jolas sozomotor gehienen antzera.

Jokatzeke beste moduak: ez dugu beste jokatzeke modurik ezagutzen.

41. MALABAREAK: DEABRUAREN MAKILAK EDO MAKIL TXINATARRAK

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Makil txinatarrak, 3 makilekin egingo da. Bi makil berdinak izango dira eta bestea luzeagoa izango da. Helburua, makil berdinak esku bakoitzean izanez, beste makila airean mugitzea eta berarekin figurak egitea izango da lehenengo errezenetatik hasiz eta gero komplexuagoak pixkanaka sartzen. Ikusgarritasuna bilatzen da jolas honetan.

Espazioa:

Mugatu gabeko espazio ziur batetan burutuko dugu jarduera hau, oztoporik gabeko eremu batean.

Parte hartzaileak:

Jarduera psikomotorra denez, bakoitza bere kabuz ibiliko da, beraz, ikasle guztiek parte hartzeko aukera izango dute materiala nahikoa bada.

Materiala:

Makil txinatarrak.

Hasierako egoera:

Ikasle bakoitzak 3 makil izango ditu bat besteak baino luzeagoa. Hau izango da figurak egingo dituen. Beraz, berdinak diren bi makilak bakoitza esku batean izango ditugu biekin perpendikularrean kokatutako beste makila eutsiz. Pendulu bat izango balitz bezala kolpatuko dugu makila berarekin figurak eginez.

Bukaera:

Lortu behar dena, figurak egitea da makila airean mantentzen diren bitartean. Beraz, makila lurrera erortzen denean, berriz hasierako egoerara itzuliko gara. Etengabe errepikatuko da.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* espazioa ziurra izan behar da baino ez dago erlazio zuzenik.
- *Besteekiko harremana:* jolas psikomotorra da beraz, ez da elkarrekintzarik gertatzen inorekin. Hala ere, hainbat figura elkarrekin egin daitezke eta orduan, jolasa soziomotorra bilakatuko da, kolaborazio hutsekoa, bien artean figura lortzeko helburuarekin elkarlanean arituko baitira.
- *Denborarekiko harremana:* memoria gabea da, ondorioz, ez dago ez irabazle ez galtzailerik. Joko jolas hau kanpo logikatik datotzen arrazoiengatik bukatuko da.
- *Objektuekiko harremana:* makilak izango dira jolas honen materialak. Makila hauek, jolasaren funtsa izango dira, helburua hauek airean mantentzea izango baita eta hori lortzeko makila berak erabiliko direlako.

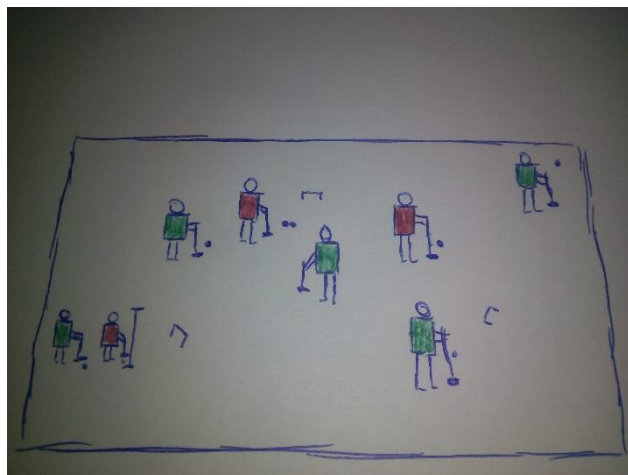
Ohar pedagogikoak:

Jolas honen bitartez, koordinazioa eta makilekiko abilezia lantzen da gehien bat. Azken finean, helburua figurak sortzea da, hau da, helburu estetikoa da. Beste era batean esanda, ikusgarritasuna bilatzen da.

Jokatzeke beste moduak: ez dugu beste jokatzeke modurik ezagutzen.

42. GOLPE SAMURAI

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Oztoporik gabeko eta ziurra den eremu batean 4 porteria txikiaren antzeko tramankulua lurrean ezarrita egongo dira. Bi talde egongo dira zeinetan jokalaria bakoitzak egurrezko makila

eta pilota bat edukiko du eta porteria hauen barrutik pasa beharko du, helburua talde osoa porteria guztietatik pasatzea da bukaeraraino, iristen lehen taldea izanik.

Espazioa:

Aldez aurretik zehaztutako eremu batean jokatuko da, oztoporik gabekoa. Eremua ez da oso handia izango eta karratua izango da, honen barruan porteriekin jarraitu beharreko ibilbidea ipiniz.

Parte hartzaileak:

Jokalari kopuruaren aldetik, 2 talde egongo dira eta talde bakoitzean 5-6 pertsona inguru.

Materiala:

Egurrezko makilak, egurrezko pilotak eta 4 porteria modukoak (10x15cm).

Hasierako egoera:

Taldekideten artan jokalarien ordena zehaztuko du ere bai eta txandakakoa izango da, kolpe bat eta beste kolpea beste taldekoa. Helburua izango da talde oso baten jokalarien pilotak porteria guztietatik pasatzea

Garapena:

Jokalari guztiak eremuaren marraren atzetik hasiko dira, lehenengo porteriarekiko paraleloki eta nahiko gertu egongo dira. Kolpe bakarrarekin pasa beharko dute lehen porteria bestela ezingo dute jarraitu eta berriro ere marraren atzean kokatuko dira. Jokoa hasiko da aldez aurretik zehaztuta nork hasi duen.

Kolpatzerakoan beste pilota bat ukitzen baduzu 2 egoera ezberdinak egongo dira zure taldekide bateko pilota bada edo beste taldekoarena. Bi egoeretan (zure kide batena edo beste taldeko batena ukitzerakoan) hartuko duzu zure pilota (ukitu eta gero) eta jarriko duzu ukitu duzun pilotaren ondoan, zurea zapalduz makilarekin bestea jo behar duzu zurea joz (zurea estatikoan dagoena bestea kolpatuko du). Zure taldeko batena bada lagundu dezakezu, aldiz beste taldeko norbaitena bada jo dezakezu urruntzeko.

Bukaera:

Jokoa irabaziko du pilota guztiak porteria guztietatik sartu duen lehen taldeak. Beraz esan behar da jokoaren araudia zehazten duela nork irabaziko duen.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* honi dagokionez, espazio ziur batean jokatzen da, oztoporik gabekoa eta aldez aurretik ezarritako eremu batean non erabiliko ditugun porteriak ipiniko ditugu, ibilbide bat osatzen.
- *Besteekiko harremana:* soziomotorra da izan ere, gure taldekideekiko kolaborazioan ari gara, talde guztia iritsi dadin bukaerararte, beraz taldekideen arteko kolaborazioa ezinbestekoa da. Gainera, eksklusiboa dela ere esan daiteke, izan ere, gure

taldekideekiko kolaborazioa ematen da eta arerioekiko oposizioa baina harreman hauek ez dira aldatzen jokoan zehar eta horregatik egonkorra dela esan daiteke.

- *Denborarekiko harremana*: joko jolas hau memoriaduna da izan ere, iristen den lehen taldea izango da irabazlea.
- *Objektuekiko harremana*: egurrezko makila, pilotak eta porteriak dira jokoaren muina, izan ere ezinezkoa litzateke hauek gabe jokia aurrera eramatea.

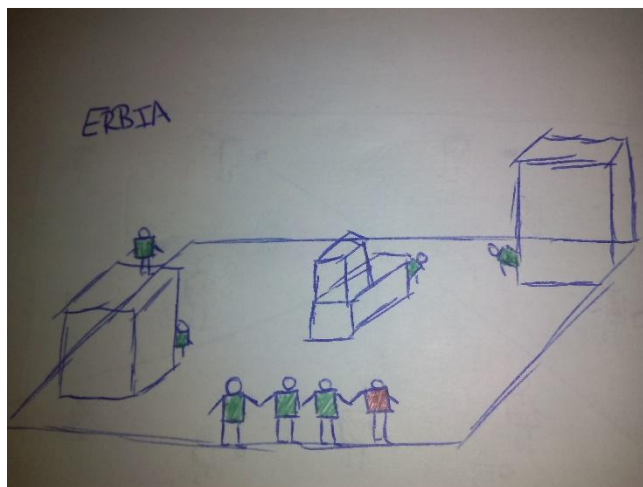
Aspektu pedagogikoak:

Joko jolas honekin, hezkuntzarako interesgarriak diren arlo ezberdinak lantzen dira. Alde batetik, talde lana landu egiten da; izan ere, helburua taldeko kide guztiek amaierara iristea da eta horretarako ezinbestekoa da taldekideen arteko kolaborazioa egotea. Horregatik, talde lanean jokatzeko ikasten da joko-jolas honetan, baina bereziki talde izaera erakitzen. Gainera beste hainbat abilezia lantzen dira, hala nola, punteria eta indarraren neurketa.

Jokatzeko beste moduak: ez dugu beste jokatzeko modurik ezagutzen.

43. HERBIA

Irudi grafikoa:



Laburpena:

Harrapatzailea den jokalaria, jokalaria libreka ikusten saiatu beharko da, bat ikustean bere izena esan beharko du eta hau harrapatzailearekin elkartuko da kate bat osatuz. Katea osatzen duen azken jokalaria aukera dauka katetik alde egiteko harrapatzaileak ikusten ez badu.

Espazioa:

Espazio ziurgabea eta oztopodun batean jolasten den joko-jolasa da. Ereku irekian eta nahiko zabalean.

Parte hartzaileak:

20-25 pertsona inguruk jokatuko dute.

Materiala:

Ez dago.

Hasierako egoera:

Ausaz aukeratutako harrapatzaile bat egongo da eta beste guztiak jokalaria libreak izango dira. Harrapatzaileak begiak itxita alde zurretik adostutako zenbaki bateraino zenbatu beharko du eta honela emango dio hasiera jokoari.

Garapena:

Harrapatzaileak zenbatzen duen bitartean beste jokalaria libreak ezkutatu egin beharko dira eta harrapatzaileak zenbatzeaz bukatzen duenean hauen bila joango da. Norbait ikusten duenean bere izena esan beharko du eta orduan hau harrapatzaileari elkartu beharko da kate bat osatuz. Katean azkena kokatuta dagoena, katetik askatu daiteke berriro ere izkutatzeko baina harrapatzaileak ikusten badu eta bere izena esaten badu katera bueltatu beharko da. Berriro ere joaten saiatzen bada eta harrapatzaileak ikusten badu hauen artean rol aldaketa emango da eta harrapatzailea katearen bukaeran kokatuko da beste jokalaria harrapatzaile izatera pasatzen delarik. Jokalari bakarra falta denean harrapatua izateko, hau ikusi gabe katearen azpitik pasatzen bada kate guztia aske geldituko da eta harrapatzailea berriro ere hasi beharko da hasieratik.

Bukaera:

Harrapatzaileak jokalaria guztiak harrapatzean emango zaio amaiera jokoari.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* Espazio ziurgabeen jokatzen den joko-jolas baten aurrean gaude, zeinak alde zurretik muga batzuk ezarri behar diren eta oztoporik betetako eremua izan beharko da, izkutaketako jolas bat baita eta beraz oztopoak behar ditugu izkutatzea posible izan dadin. Duelu disimetriko baten aurrean gaude, izan ere, jokalaria bakarra beste guztien aurka hasten da eta gero hau aldatzen doa, azkenean harrapatzaileak gehiengoa izatera pasatzen direlarik, izkutatzaile bakarra gelditzen den arte.
- *Besteekiko harremana:* joko-jolas soziomotorra denez, kolaborazio eta oposiziozko harremanak ematen dira jokoan zehar. Anibalentea dela esan dezakegu, izan ere, katean dauden jokalariai beraiek erabakiko dute harrapatzailearekin edota jokalaria libreekin kolaboratuko duten, eta katean bertan ere desadostasunak egon daitezke, batzuk jokalaria libreekin kolaboratzen dutelarik eta beste batzuk aldiz harrapatzailearekin. Gainera, ez-egonkorra da, rol aldaketak ematen direlako jokoan zehaz, iheslari izatetik, harrapatzaile izatera pasa zaitezke bai katearen parte izanik edota harrapatzaileak katetik ihes egiten bi alditan harrapatzen bazaitu, honekin ere rol aldaketa bat gertatuko delako.

- *Denborarekiko harremana*: memoriarik gabeko joko-jolas bat da, izan ere, azken harapatua izango baita hurrengo partidako harrapatzailea.
- *Objektuekiko harremana*: ez dago barne logikan eragina edukiko duen objekturik.

Aspektu pedagogikoak:

Alderdi honi dagokionez, beste joko-jolas askotan bezalaxe talde kohesioaren lantzea oso garrantzitsua da, izan ere, katean dauden kideak adostasun batetara iritea garrantzitsua da, batekin edo bestearekin kolaboratu dezaten. Gainera, estrategiari dagokionez ere, badaude landu beharreko zenbait aspektu, izkutalekua biatzerako orduan eta arriskuaren faktorea ere, dinamika gehiago emateko jokoari, honela jokalaria aske batek izkutalekua aldatzerako orduan arriskua hartu du errazagoa delako modu honetan harrapatzaileak ikusi dezan.

Jokatzeke beste modu batzuk: ez dugu ikusi jokatzeke beste modurik.

44. ITSUAREN MAKILA

Irudi grafikoa:

Laburpena:

Bikoteka batek begiak estalirik dituela, beste bikotekideari jarraitu honek dionaren arabera. Jolasaren helburua kidearengandik gidatua izatea da. Jolas honek ez du amaierarik kideak etengabe egon daitezkeelako jolasean eta batek bukatu ostean bestea hasi.

Espazioa:

Nahiko handia eta oztopotuna izatea komeni da.

Parte hartzaileak:

Nahi adina parte hartzaile egon daitezke ondoren bikoteka jarri behar baitira, hala ere, komenigarria da bikoitiak izatea inor bakarrik gelditu ez dadin.

Materiala:

Zapia bana bikotekide bakoitzeko.

Hasierako egoera:

Bikoteka jarriko dira, batek begiak zapi batekin estalirik eta besteak estali gabe dituela.

Garapena:

Jolasaren helburua bikotekideak zuk begiak estalirik dituzula gidatzea da. Begiak estali gabe dituen kideak, beste kidea gidatu beharko du, bai hau ukituz gidatzen edota hitz egiten.

Bukaera:

Ez du alde zuzenik ezarritako bukaerarik. Kideek edota irakasleak dioenean amaituko da edota rola aldatuko dituzte.

Barne logikaren ezaugarriak:

- *Espazioarekiko harremana:* espazio ez zurrak eta oztopoduna.
- *Bestearekiko harremana:* sozomotorra da bestearekiko harremana baitago eta eksklusiboa da momentu oro duzula harreman bera kidearekiko, hau da, beti zaude bestearekin kolaborazioan. Gainera, ez-egonkorra da, rol aldaketa dagoelako, begiak estaliak zituen kidea, gidaria izatera pasatzen baita eta alderantziz.
- *Denborekiko harremana:* memoriarik gabeko joko baten aurrean gaude, izan ere, ez dago irabazlerik, joko honen helburua ez delako zerbait irabaztea baizik eta kidearekiko konfidantza bultzatzea.
- *Objektuekiko harremana:* zapiak da joku honen mamia, izan ere, aurrera eramateko ezinbestekoa da zapiaren funtzioa, honen bidez estaltzen baititugu begiak.

Aspektu pedagogikoak:

Kidearekiko konfidantza lantzea, modu horretan, zu zeu bestearen eskuetan jartzen zara eta berak esaten dizunari eta egiten duenari kasu egin behar diozu berak agintzen baitu eta berarengan konfidantza eduki gabe ezinezkoa izango litzateke joko aurrera eramatea.

Jokatzeke beste moduak: ez dugu beste jokatzeke modurik ezagutzen.