Entrenatzaile eta irakasleentzako

FITXA DIDAKTIKOAK

OINARRIZKO SOIN HEZKUNTZA

KIROLA EUSKARAZ

GIPUZKOAKO
FORU ALDUNDIA

AURKIBIDEA

AURKIBIDEA

1. ZEIN DA OINARRIZKO SOIN HEZKUNTZAREN XEDEA?

2. 4-8 URTE BITARTEKOEN GARAPENAREN EZAUGARRI OROKORRAK
- 2.1. Ezaugarri sozio-afektiboak
- 2.2. Ezaugarri kognitiboak
- 2.3. Ezaugarri motorrak

3. GAITASUN MOTORRAK
- 3.1. Gaitasun pertzeptibo-motorrak
  - 3.1.1. Gorputz-eskema
  - 3.1.2. Lateralitatea
  - 3.1.3. Esparruaren pertzepzioa eta antolaketa
  - 3.1.4. Denboraren pertzepzioa eta antolaketa
- 3.2. Gaitasun neuromotorrak
  - 3.2.1. Oreka
  - 3.2.2. Koordinazio dinamiko orokorra
  - 3.2.3. Koordinazio dinamiko espezifikoa

4. PROGRESIO DIDAKTIKOA
- 4.1. Gaitasun pertzeptibo-motorrak
  - 4.1.1. Gorputz-eskema
  - 4.1.2. Lateralitatea
  - 4.1.3. Esparruaren pertzepzioa eta antolaketa
  - 4.1.4. Denboraren pertzepzioa eta antolaketa
- 4.2. Gaitasun neuromotorrak
  - 4.2.1. Oreka
  - 4.2.2. Koordinazio dinamiko orokorra
  - 4.2.3. Koordinazio dinamiko espezifiko

5. METODOLOGIA
- 5.1. Jardueren proposamena nola egin
  - 5.1.1. Hizkuntza ezaugarriak eta sinbolismoak
  - 5.1.2. Taldearen eta irakaslearen kokapena
- 5.2 Irakaskuntza eredu kognitiboak
  - 5.2.1. Gidatutako aurkikuntza
  - 5.2.2. Arazoen ebazpena
- 5.3 Ingurunea eta giroa jardueretan
  - 5.3.1. Haurraren beharrak
- 5.4 Irakaslea
  - 5.4.1. Gaitasun motorren irakaskuntza antolatzeko jarraibideak
  - 5.4.2. Transferentzia
  - 5.4.3. Motibazioa
  - 5.4.4. Errefortzua eta zuzenketak

6. HIZTEGIA

7. BIBLIOGRAFIA

8. KREDITUAK

Eskura ezazu kirolari buruzko euskal bibliografia!

1 Oinarrizko soin hezkuntzaren xedea

1.1. HAURRAK ETA MUGIMENDUA

Haurrek mugitzeko beharra dute. Neska-mutilekin harremanetan dagoen edonor berehala konturatzen da haurren mugimendu beharra errealitate bat dela.

Baina beharra ez ezik, haurrek mugitzeko gaitasuna ere badute. Lau urteko haurrek, adibidez, mugimendu mota asko egin ditzakete eta modu desberdinetan desplazatu daitezke.

Pertsonaren garapena eta hezkuntzarekin batera, haurraren mugimenduek eboluzionatu egingo dute. Beraz, bere mugimendu gaitasuna ez da egonkorra; heldutasun maila eta esperientziari esker zeregin gero eta konplexuagoak egingo ditu. Modu progresiboan gaitasunak, trebetasunak, ezagutzak eta jarrerak bereganatuko ditu eta ondorioz, jardutea egokitzen zaion ingurune desberdinetara gero eta hobeto moldatuko da.

1.2. OINARRIZKO SOIN HEZKUNTZAREN XEDEA

Haurrak bere gorputzarekin, objetuekin, espazioarekin eta besteekin mantentzen dituen erlazioak aberatsagoak izan daitezen lagunduko du oinarrizko soin hezkuntzak. Garapen armoniko eta integralaren lorpen prozesuan eragin positiboa edukiko du eta azken finean, haurraren benetako autonomia lortzen lagunduko du.

Proposatutako jardueretan haurra bera izango da arazo motorrei irtenbidea bilatu behar diona. Informazioa jaso, tratatu, erabakiak hartu eta erantzun motorrak edo mugimenduak sortu beharko ditu.

Modu honetan, planteatutako jarduerek haurraren trebetasunaren alderdi kualitatiboetan edukiko du eragina, edo beste modu batera esanda, pertzepzioan eta motrizitatean.

Egingo diren jarduerak ugariak eta era askotakoak izango dira. Honen ondorioz, haurrak sortu behar duen erantzuna edo mugimendua arrazoitutakoa izango da, eta ez mugimendu estereotipatua eta mekanikoa soilik.

2.1. EZAUGARRI SOZIO-AFEKTIBOAK

4 urte

Haurrak lau urte inguru dituenean, bere sozializazio prozesuak kontrakotasun krisi bat jasaten du eta arrunta izan ohi da ingurukoen aurka agertzea. Bere guraso, anai-arreba, lagun eta irakasleen kontra egiten hasten da.

Baina jarrera hori bere autonomia babesteko erabili ohi du. Izan ere, adin honetan bere buruaren kontzientzia hartzen du: “ni naiz, nere ipuina da, hori nerea da...” eta antzekoak entzungo dizkiogu.

Wallon

4 urte

Garai honetan haurra grazia egiten saiatuko da. Bere lagunekin eta inguruko guztiekin erlazionatzeko besteei farra egin arazten saiatzen da, modu horretan pertsona asko beregana hurbiltzen direla antzematen duelako.

Atentzioa beregan jar dadin bilatzen du, izan ere bere burua garrantzitsutzat jotzen du.

Wallon

5 urte

Bere burua garrantzitsutzat jotzen duen arren, haurrak adin honetan asko miresten dituen pertsonak ere baditu inguruan.

Miresten duen pertsona imitatzen hasiko da, berak ere horrelakoa izan nahi duelako.

Normalean pertsona helduak imitatuko ditu: beraiek bezala jan, jantzi, mugitu, hitzegin... nahi du.

Wallon

5 urte

Haurra garai horretara iritsi arte normalean familia ingurunean murgilduta egoten da. Bere familiako kide guztiekin edukiko duen erlazioa garrantzia handikoa izango da.

Haurrarentzat familia da pertsonen arteko harremanetarako duen lehenengo ingurunea. Ondorioz, izaera sozialeko lehenengo esperientziak ingurune honetan bizituko ditu.

Familian dagoen giro afektiboa eta bere kideen arteko erlazioen kantitatea nahiz kalitatea eragin sozializatzailean esanguratsuak izango dira haurrarentzat.

Wallon

6 urte

Sei urte inguru dituenean haurra gauza handi batez konturatuko da: era askotarikoa dela.

“Ni eskolan bat naiz, ni lagun artean beste bat naiz, ni gurasoekin beste bat naiz... “

Honen ondorioz besteekin elkartzen denean ez da beti berdin agertuko.

“Ni amonarekin honela portatuko naiz, nere lagunei honela hitzegingo diet, amari hau ez diot esango...”

Wallon

7 urte

Era askotarikoa dela jabetzen denetik haurra egoera bakoitzean jarrera doitzen hasiko da.

Une eta leku konkretu bakoitzean bere jokabidea egokitu egingo du, bere nahiaren arabera.

Hori dela eta, bere dohainak ezagutzen hasiko da: badaki zer egiten duen ongi eta zer gaizki.

Wallon

4-8 urte bitartekoen garapenaren ezaugarri orokorrak

8 urte

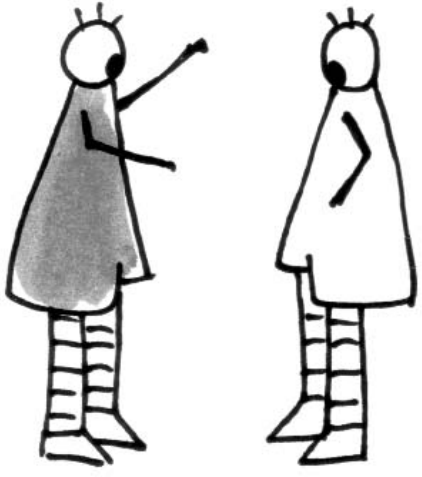
Berari buruz duen ezagutza gero eta zehatzagoa eta osoagoa da. Besteak ere gero eta hobeto ezagutzen ditu.

Harremanetarako bilatuko dituen pertsonak bere gustokoak, bere zaletasunekin eta asmoekin bat datozenak izango dira gehienetan.

"Zurekin, horrela biok gustoko dugun jokua egingo dugu eta!"

Bere burua eta besteak gero eta hobeto ezagutzen dituelako sozialki besteekin ongi konpontzeko badaki zer esan behar duen eta zer ez, edo nola jokatu eta nola ez.

Wallon



2.2. EZAUGARRI KOGNITIBOAK

4 urte

Esan dezakegu adin horretan haurra kontzeptu aurreko fasean dagoela. Sinboloak sortzen ditu, hizkuntza erabiltzen du, jolasean simulazioa erabiltzen du.

Garai horretan bere adimena eta pentsamendua praktikoak dira eta pertzepzioan eta mugimenduan oinarritzen dira.

Objetuak manipulatuz, beraiekin jolastuz eta desplazatuz deskubrituko du berak une batean leku konkretu batean utzitako jostailu batek hantxe jarraitzen duela.

Piaget

5 urte

Haurrak bost urte dituen arte bere pentsamendua itzulezina da. Gauzak, jostailuak... modu batean daude eta kitto. Orain arte gauzek jasan dezaketen eraldaketez ez da ohartzen oraindik.

“Ogi bat bi zati egiten badugu bi ogi dauzkagu.”

Ez du ulertzen oso ongi zergatik dauzkagun orain bi, baina konturatzen da lehen genuen ogia handiagoa zela eta orain ditugun biak txikiagoak direla.

Piaget

5 urte

Laister gauzen eta gertakizunen zergatiak bilatzen hasiko bada ere, haurra arrazoitzen hasteko garaian egon ohi da adin honetan.

Bere arrazoitzeko modua intuitiboa da oraindik.

Piaget

2 4-8 urte bitartekoen garapenaren ezaugarri orokorrak

6 urte

Haurra piskanaka gauzak ulertzen eta arrazoitzen doa. Arrazoitzeko modu intuitiboa pentsamendu logiko bilakatzen ari dela esan dezakegu.

Prozesu honetan aurrerapauso nabarmenak egiten ari da, baina bere arrazoibidea ez da guztiz koherentea.

Bere logika garatzen ari da, baina zenbait hutsune ere aurki daitezke oraindik.

Piaget

7 urte

Gero eta koherentzia handiagoz arrazoitzen du haurrak. Garai horretan pentsamendu itzulgarriaren hasiera emango da eta horren ondorioz zenbait ekintza eskema itzulgarriak direla barneratuko du.

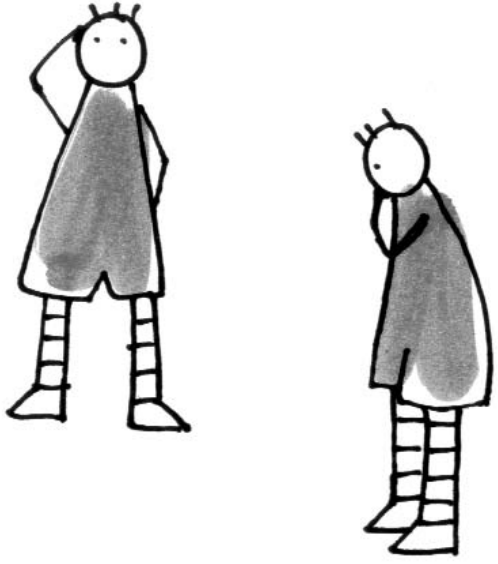
Adibidez, ate bat irekitzeko bultza egin behar badugu, ixteko tira egin beharko dugula aurrikusten du.

Piaget

8 urte

Haurrak zortzi urte dituenean, dagoeneko modu logikoan arrazoitzen duela esan dezakegu.

Piaget



2.3. EZAUGARRI MOTORRAK

4-5 urte

Bere mugitzeko modua gero eta koordinatuagoa da. Bere mugimendu eta zinestesia gaitasunek haurrari gorputz osoaren erabilera gero eta zehatzagoa izaten laguntzen diote.

Helduekin daukan harremana bere garapenaren oinarrizko ezaugarri bat izango da, era berean kanpoko mundutik askatzeko eta bere burua pertsona bezala ezagutzeko beharrezkoa izango dena.

Pierre Vayer

4 urte

Tente ibiltzen da eta bere hanken gainean ziur agertzen da.

Une batez hanka baten gainean geldi daiteke. Pilota bat orekarik galdu gabe jaurtitzen du.

Musikaren erritmoa jarraituz lauhazka, ibili, korri eta salto egiten du.

Gessel

5 urte

Asko mugitzen da. Eskailerak korrika igo eta jeisten ditu. Bere trizikloan abiadura handian ibiltzen da. Oreka-ekintzetan gozatu egiten du. Pilota bat jaurti dezake eskua burua baino gorago kokatuz.

Gessel

2 4-8 urte bitartekoen garapenaren ezaugarri orokorrak

6 urte

Haurra egoerak aztertzen hasiko da. Pertzepzio motorrak beste sentimen datu batzuekin elkartuko ditu, batez ere ikusmenarekin.

Jarrerak eta arnasketa kontrolatzeko moduak garatzen hasiko da.

Lateralitatearen behin betiko finkapena emango da.

Eskuina eta ezkerra ezagutuko ditu.

Besoek enborrarekiko duten bereizketaz konturatuko da haurra.

Pierre Vayer

6 urte

Gorputza orokorrean erreztasun eta kontrol handiagoz mugitzen du eta bere mugimendu ekonomia asko hobetu da.

Lehendabizi orpoak bermatuz ibiltzen da. Gihar handiekin trebeagoa da txikiekin baino. Gora egiteko ekintzak edo trepak asko atsegin ditu.

Gessel

7-8 urte

Gorputz atal desberdinen kontzientzia hartzen du eta mugimenduak kontrolatzen ditu ekintzak burutzeko.

Hori dela eta ondorengoak garatuko ditu:

- Erlaxatzeko ahalmena.
- Beso-hankak enborretik bereiztea.
- Eskuin-ezkerrak bereiztea.
- Goi eta behe atalen funtzioa bereiztea.
- Bere burua ezagutzeak besteak ezagutzeko balioko dio.

Pierre Vayer

7 urte

Asko eta etengabe mugitzen da. Bere ekintzak batzuetan traketsak dira, gehiegikeriak egin eta erori egiten delako.

Maiz aurki dezakegu borrokan, lurrean zilipurdika edo zaldiak bezala jolasean.

Pilotarekin boteak egin ditzake, gora bota eta, batzuetan, pilotak lurra jo baino lehen hartu.

Gessel

8 urte

Gihar talde handiak mugiarazten dituzten ekintzetan kontu handiagoarekin ibiltzen hasiko da.

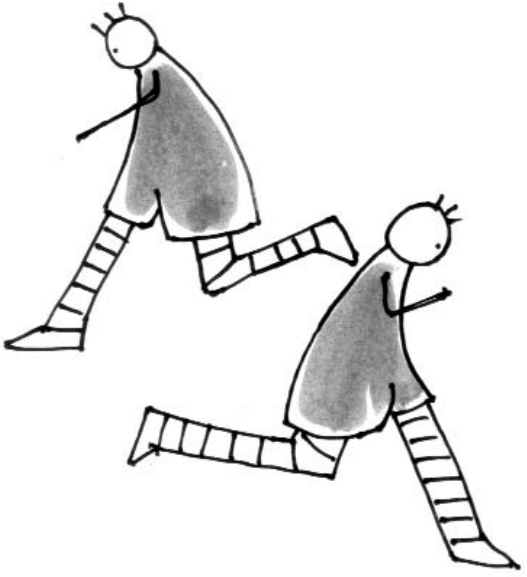
Bere ekintza maila aldakorra izaten da: batzuetan asko mugitzen da eta besteetan berriz, guztiz geldirik egongo da.

Bere ariketak behin eta berriz errepikatzen ditu.

Musikaren erritmoa jarraituz korrika eta lauhazka ibiltzea atsegin du.

Bere gorputz jarreraz eta besteenaz ohartzen da.

Gessel



3.1. GAITASUN PERTZEPTIBO MOTORRAK

3.1.1. Gorputz-eskema

■ **Zer da gorputz-eskema?**

Norberak bere gorputzari buruz duen ezagutza eta kontrola dela esan dezakegu.

Norbere gorputzaren kontzientzia eta kontrola eduki ahal izateko ezagutza prozesu bat ematen da.

Haurra jaiotzen denetik bere gorputzaren ezagutze prozesuan murgiltzen da. Bere gorputzarekin jolasten eta esperimentatzen hasiko da, eta sentsazioen bidez bere pertzepzioa garatuz joango da.

Horrekin guztiarekin erreferentzi eredu bat eraikitzen joango da eta bere gorputzari buruzko irudi mental bat gauzatuko du.

Gorputza, hazkuntza eta garapena direla eta aldatuz doanean, berari buruzko erreferentzi eredua edo irudi mentala ere aldatuz joango da. Aldaketa hauen kontzientzia hartzearekin batera haurra bere gorputz irudia eraikiz eta garatuz joango da.

Gorputz atalen ezagutza

Haurrak bere gorputz atalen kontzientzia hartu aurretik eta hauen mugimendu aukerak zeintzuk diren ezagutu baino lehen, atal horiek ezagutzea beharrezkoa da. Eduki badituela jakin behar du eta atal hauek izenak dituztela ere bai.

Gorputz atalen ezagutzan pauso progresibo batzuk emango dira:

- Atalen kokapena: haurrak lehendabizi atalalak lekutu behar ditu.
- Atalen agerpena: ondoren haurrak atalak markatu eta besteei erakutsiko dizkie.
- Atalen izendapena: azkenik haurrak atalak bere izenaz ezagutuko ditu.

Mugitu egin behar duen jarduera dinamiko eta ludikoetan parte hartuz haurrak bere gorputz atalen ezagutza lortuko du eta pixkanaka gorputz-eskemaren antolaketa gauzatuko du.

Norbere gorputzaren kontrola eduki ahal izateko eta norberak bere gorputza nahi duen bezala mugitu ahal izateko, ezinbestekoa da aldez aurretik gorputza sentitzen ikastea eta horretaz gozatzea.

Gorputzak gaitasun hau lortzea mesedegarri izango da ondoren mugimendu trebetasun konplexuagoak egin ahal izateko.

3 Gaitasun motorrak

Gorputz atalen zerrenda

Haurren adinaren arabera atal desberdinen ezagutza landuko dugu. Zerrenda hau lagungarria izan daiteke irakaspena aberatsagoa egiteko.

1 lepoa
2 kopeta
3 kokotza
4 masailak
5 ezpainak
6 hortzak
7 ilea
8 sorbaldak
9 belaunak
10 oinak
11 orpoak
12 eskuak
13 erpuruak
14 eskumuturrak
15 aurpegia
16 lokiak
17 betazalak
18 ahoa
19 belarriak
20 begia
21 bekainak
22 sudurra
23 bizkarra
24 sabela
25 betileak
26 enborra
27 aldakak
28 gerria
29 ukaiak
30 ukondoak
31 azkazalak
32 izterrak
33 bernak
34 orkatilak

Gorputz-eskemaren antolaketa prozesuaren jarraipena

1. Norbere gorputzaren pertzepzio orokorra.
Gorputz osoaren mugimenduak sentitzea.

2. Atalen pertzepzioa.
Gorputz atalen identifikazioa eta independentzia.

3. Goi eta behe atalen independentzia.
Mugimenduak sortzen diren lekuen kontzientzia hartzea.

4. Giltzaduren mugimendu ahalmenak.
Bere mugimendu gaitasunak ezagutzea.

5. Gorputzaren planoak.
Aurre, atze, eskuin, ezkerra ezagutzea.

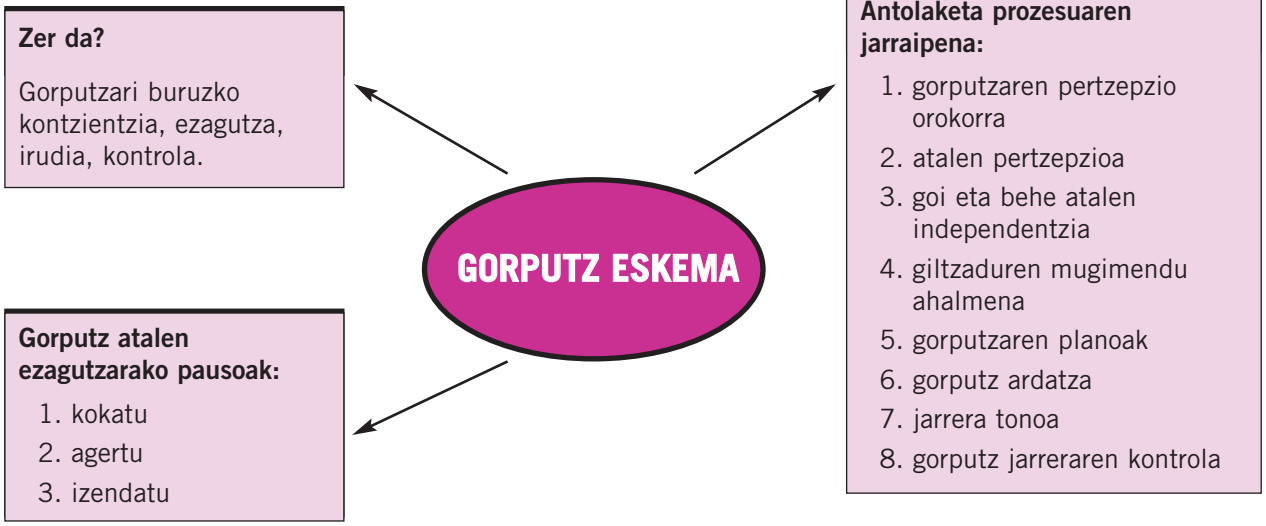
6. Gorputz ardatza.
Bizkar-hezurra ezagutzea.

7. Jarrera-tonoaren ekintza.
Gihar talde desberdinen tonifikazioa lantzea.

8. Tonoaren oreka.
Gihar tonoaren armonia lantzea.

9. Gorputz jarreraren kontrola.
Oinarrizko jarrera motorrak hobetu ahal izateko garrantzitsua eta mesedegarria delako.

Begirada batean



3.1.2. Lateralitatea

Zer da lateralitatea?

Gorputzaren bi atal simetrikoetatik baten erabilpenaren hobespena dela esan dezakegu.

Gorputza simetrikoa da. Zenbait atal anatomiko bikoteka agertzen dira eta ardatz batekin simetrikoki kokatuta daude.

Baina egin ohi ditugun jarduera askotan, bikotearen atal batek bakarrik hartzen du parte. Hau dela eta, funtzionalki asimetria bat ematen da.

Albo bateko atalaren erabileraren hobespena lateralizazio kortikalarekin erabat loturik dago. Nerbio sistemaren heldutasunak garuneko bi hemisferioetako baten espezifikotasuna sortzen du. Hori dela eta, garuneko hemisferio batek informazio sentsoriala tratatzeko edo zenbait funtzio kontrolatzeko ardura hartzen du.

Badirudi herentziak zeresan handia duela lateralizazioaren prozesuan, baina faktore kulturalek eta gaixotasunek prozesua desbidera dezakete.

Haurtzaroan zehar albo batek bestearekiko eduki dezaken nagusitasunean gora-beherak egon ohi dira. Nagusitasuna erabat finkaturik gelditzen denean haurrek duten adina, gehienen kasuan, sei urte inguru izan ohi da.

Lateralitatearen lokalizazioa

Albo bateko atalaren edo bestearen erabilpena hebesten den jakiteko, haurrei zeregin batzuk burutzeko eskatzen zaie. Eginbehar horiek esku bakar batekin, hanka bakar batekin, begi bakar batekin... egitea eskatuko zaie.

Emaitzen arabera ondorioztatuko da haurra zein mailatan den eskuindar edo ezkertiarrra.

Hona hemen albo nagusitasuna aztertzeko autore batzuek erabili izan dituzten zereginak:

Eskuaren nagusitasuna:

- Idaztea
- Pilota bat jaurtitzea
- Hortzak garbitzea
- Guraizeak erabiltzea
- Orraztea
- Ate bat irekitzea

Hankaren nagusitasuna:

- Baloi bat ostikoz jotzea
- Txingoka ibiltzea
- Marrak eta arrastoak zapaldtzea

Begiaren nagusitasuna:

- Paper batean egindako zulotik begiratzea
- Kaleidoskopio batetik begiratzea
- Kono batetik begiratzea

Lateralitatea ez finkatzeak ekar ditzaken ondorioak

Lateralizazio kortikalaren eta gorputzaren albo baten nagusitasunaren artean egon behar duen oreka finkatzen ez bada, ondorio hauek sor daitezke:

- gorputz-eskemaren antolaketako zailtasunak
- koordinazio orokorrari dagozkion zailtasunak
- esparruaren antolaketari dagozkion zailtasunak, gorputza esparruan ez delako ongi proiektatzen

Haurrek jardueretan egin behar dituzten mugimenduak egiteko atal simetriko bat erabiltzen ari direnean, atal baten nagusitasuna erreforzatzen ari dira. Hori dela eta, jardueren orientazioa lateralitatearen garapenari mesede egiteko modukoa izatea komeni da.

Horretarako, ahal den neurrian lateralizazio kortikalaren eta gorputzaren albo baten nagusitasunaren arteko harremana errespetatu behar da.

Lateralitatearen antolaketa prozesuaren jarraipena.

Lateralitatea lantzeko garaian kontuan eduki behar dugu haurren adina. Ez dugu berdin landuko lau-sei urteko haurrekin eta sei-zortzi urtekoekin, ondorengo bi arrazoiak direla eta:

- lateralitatearen behin betiko finkapena haurrak sei urte inguru dituenean ematen delako.
- sei urtetik gorako haurrek esparruaren antolaketarako erreferentzi puntuak hartzeko dituzten gaitasunak desberdinak direlako.

4-6 urte:

Helburua: albo nagusiaren parte hartzeak eginaraziko dizkion mugimendu jarduera anitzen bitartez, haurrak albo baten nagusitasuna finkatzea izango da.

Proposatutako jardueren bidez haurrak ondokoa lortuko du:

- gorputz simetriaren kontzientzia hartzea
- mugimenduetan goi eta behe atalak gorputzaren gainerako atalak bereiztea
- gorputzaren albo baten eta bestearen erabilera bereiztua eskatuko duten ahalik eta mugimendu kopuru gehienak esperimentatzea

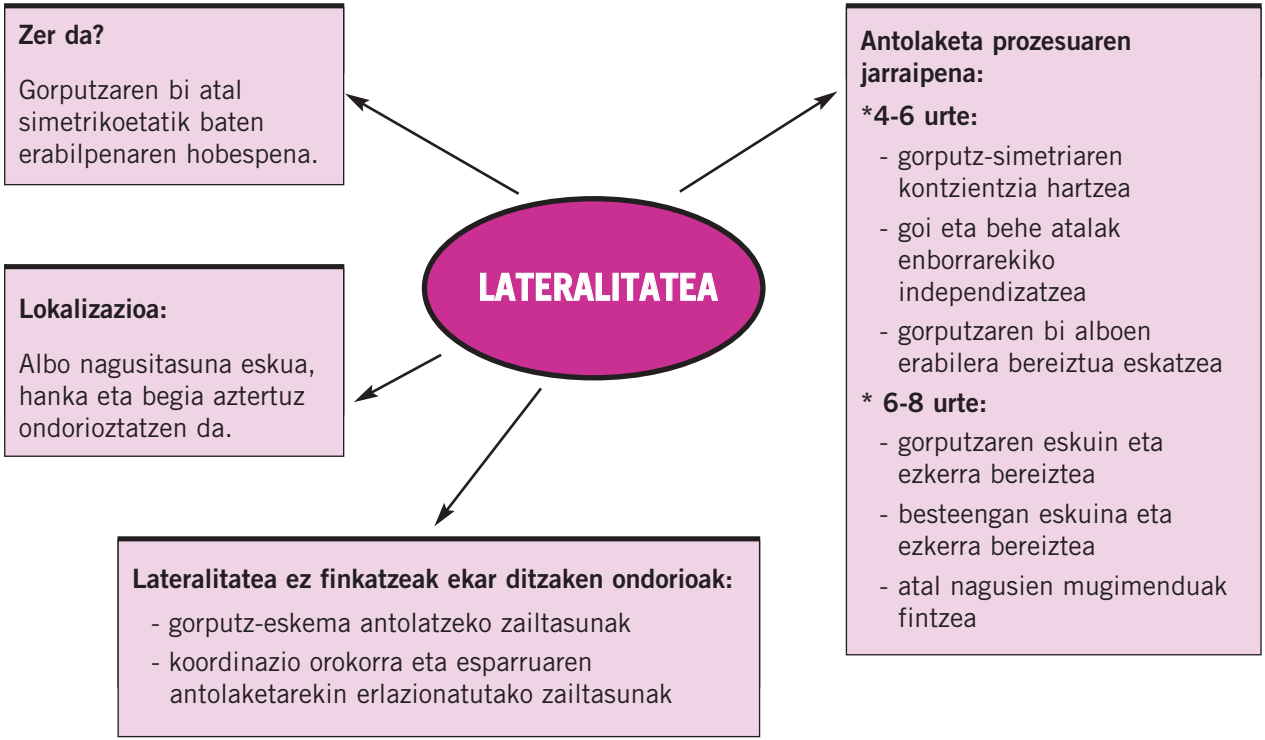
6-8 urte:

Helburua: haurrak dagoeneko finkaturik duen lateralitatea ziurtatzea.

Proposatutako jardueren bidez haurrak ondorengoa lortuko du:

- gorputzaren eskuin eta ezkerra bereiztea
- besteengan eskuina eta ezkerra bereiztea
- atal nagusien mugimenduak fintzea.

Begirada batean



3.1.3. Esparruaren pertzepzioa eta antolaketa

Haurra eta esparrua

Haurrak, jaiotzen denean, ez du bereizten bere gorputza ingurunetik. Bera noraino iristen den eta mundua non hasten den ez daki.

Pertsona heldua, berriz, distantziak hautemateko eta perspektibak ulertzeko gai da. Dagoen lekua ez den beste puntu batetik ere imagina dezake esparrua. Azken finean, bere inguruko espazioa antolatzeko gai da.

Haur jaioberria eta helduaren arteko desberdintasuna handia da beraz esparruaren antolaketari dagokionez.

Nerbio sistemaren heldutasuna eta bizitutako esperientziei esker, haurrak piskanaka esparruaren antolaketa egokia edukitzea lortuko du.

Mugitzen garenean gure jarudera motorrak esparru bat betetzen du beti; zenbat eta esparru antolaketa hobea izan orduan eta eraginkorragoak izango dira gure mugimenduak.

Esparruaren antolaketa egoki batek seguritatea ematen digu eta pertsona, gauza zein leku ezezagunei diegun beldurra gainditzen laguntzen digu. Horrek guztiak gure emozioen kontrolean positiboki eragiten du eta ondorioz gure erlazioetan ere bai.

Eskolako oinarrizko irakaskuntzetan ere esparruaren antolaketak eragin handia du: irakurketa-idazketa, beste zenbait grafismo, matematikako oinarrizko kontzeptuak... inolako zalantzarik gabe hobetu egingo dira esparruaren antolaketaren hezkuntzarekin.

Haurra eta espazioaren antolaketaren eboluzioa

Lehenengo aldia: pertzepzio esparrua

Lehenengo aldi batean haurraren esparru-antolaketa "pertzepzio esparrua" deitu dezakegun aro batetik pasatzen da. Haurtzaroko bizipen pertzeptiboak eta mugimendu esperientziak ematen dira garai honetan.

Aro hau jaiotzaren eta zazpi urteen artean kokatu dezakegu. Haurrak espazioarekin bizi dituen erlazioak ikuspuntu egozentriko batetik hautematen ditu.

Modu progresiboan gertutasun eta aldentze erlazioak, ordena eta hurrenkera, inklusioa, jarraipena... bereganatuko ditu.

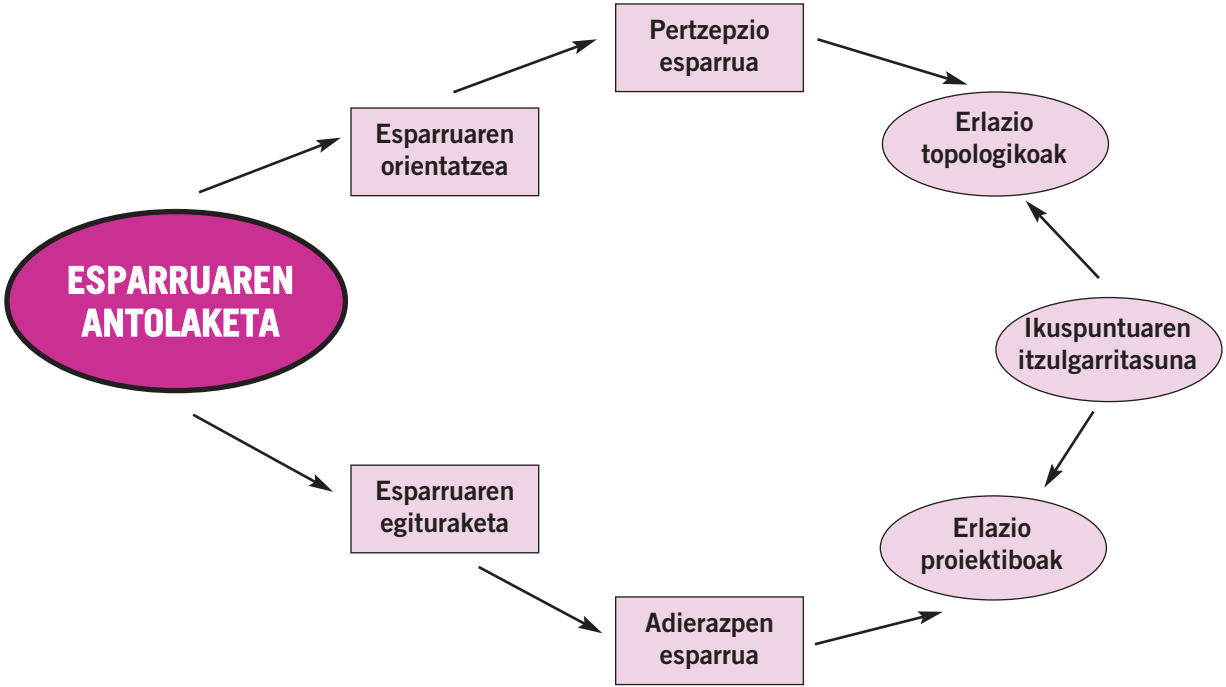
Bigarren aldia: adierazpen esparrua

Bigarren aro honetan, zazpi-zortzi urtetik aurrera, haurra adierazpen esparru batean sartzen da. Bertan bere pertzepzioen analisia beharko du.

Haurra orain kanpoko erreferentzi puntuak hartzeko gai izango da; beregandik kanpo daudenak. Honek esparruaren erlazioak ulertzen lagunduko dio.

Erlazio proiektiboak (perspektibak hautematea, sekzioak, azalera eta bolumenen luzapenak, ezker-eskuin orientazioa besteekiko...) eta erlazio euklidianoak (eskalaren ulermena, proportzioak, paralelismoa, angeluak...) bere pentsamendu eskemen zati izatera pasako dira.

- **Esparruaren antolaketan alderdi desberdinek duten harremana**



Esparruaren pertzepzio eta antolaketa prozesuaren jarraipena

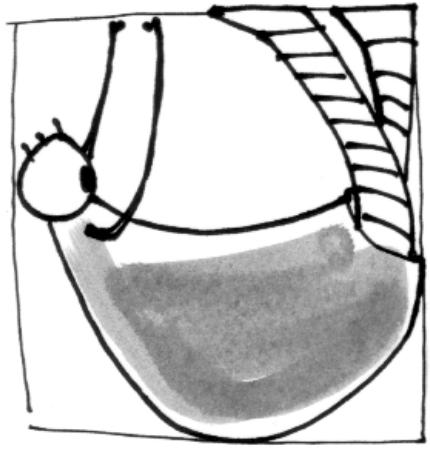
Pentsamenduaren ezaugarrietan desberdintasunak ikus daitezkenez zazpi urte bitarteko eta zazpi urte baino gehiagoko haurren artean, adin tarte bakoitzarekin helburu desberdinak lantzea komeni da.

4-7 urte:

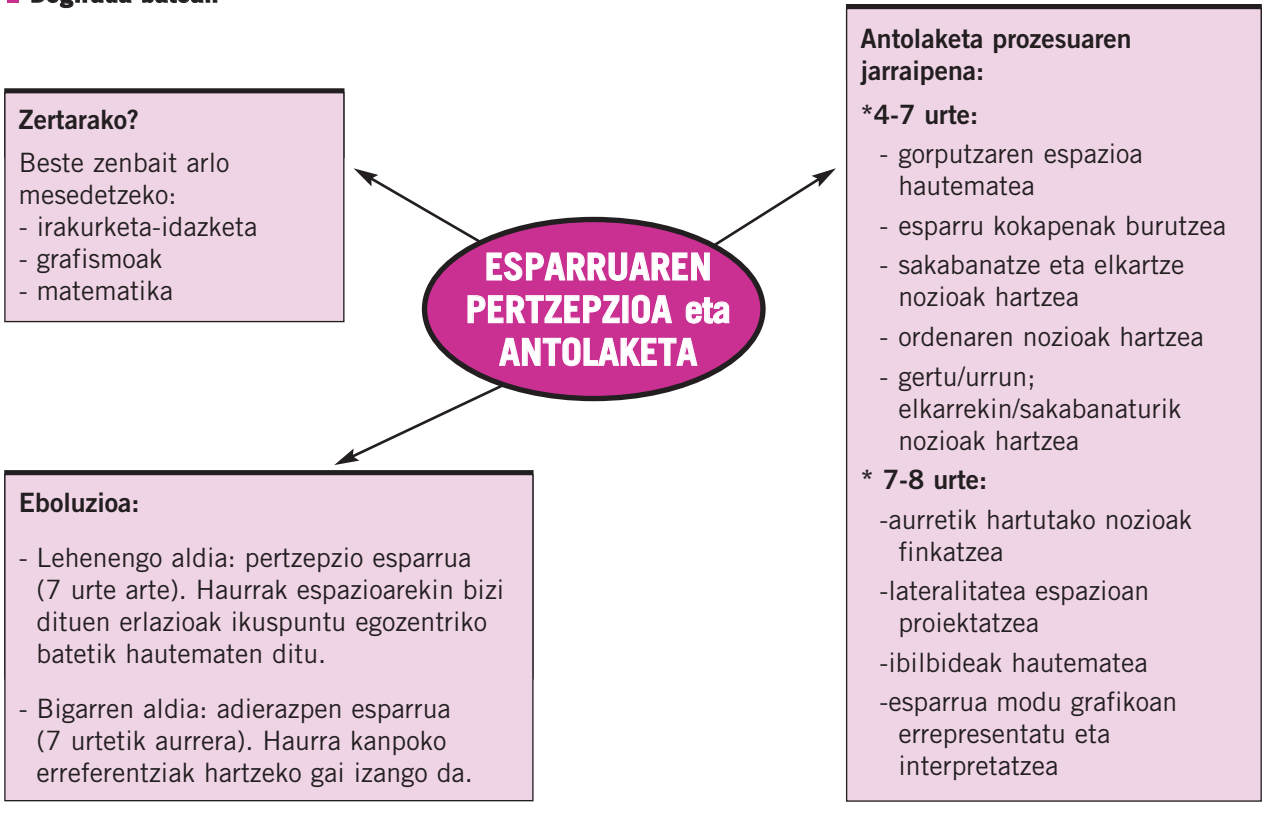
- gorputzaren espazioa hautematea
- esparru kokapenak burutzea
- ekintzarako esparrua ezagutzea
- barruan/kanpoan nozioak
- aurrean/atzean nozioak
- goi/behe eta gainean/azpian nozioak
- sakabanatze eta elkartze nozioak hartzea
- ordenaren nozioak hartzea
- gertu/urrun eta elkarrekin/sakabanaturik nozioak hartzea

7 -8 urte:

- aurretik hartutako nozioak finkatzea
- lateralitatea espazioan proiektatzea
- ibilbideak, abiadurak eta azelerazioak hautematea
- esparrua modu grafikoan errepresentatu eta interpretatzea



Begirada batean



3.1.4. Denboraren pertzepzioa eta antolaketa

Haurra eta denbora

Haurraren mugimendua denbora batean zehar garatzen da. Hasiera bat eta bukaera bat dauka; "aurretik", "bitartean" eta "ondoren" bat dauka. Jarduera motor bat egiten hastera doan haurrak bere iraupena eta ekintzaren zatien antolaketa denbora epe batean aurrikusi behar ditu. Halaber, jarduera burutzeko erritmo egokia bilatu behar du.

Alde batetik, denbora dimentsioak jarduera motorraren emaitzan zerikusi zuzena duela ikus dezakegu. Bestalde, haurrak, egiten dituen mugimenduen bidez, denboraren nozioa garatu dezake; bere ekintzen hurrenkera, horien abiadura, adibidez, iraupena baloratzeko haurrak erabiliko dituen erreferentzi puntuak izango dira.

Kontuan hartu beharreko bi jarduera ildo bereiz ditzakegu:

- Denboraren antolaketaren hobekuntza bilatzen dugu, mugimenduen egitea bera mesedetzeko.
- Mugimendua erabiltzen dugu haurrak denboraren nozioa aurki eta landu dezan.

Haurra eta denboraren antolaketaren eboluzioa

Haurrak, ordenaren pertzepzioan eta iraupenaren perzepzioan oinarrituko du denboraren antolaketa.

Ordenak, edo gertakizunen hurrenkeraren antolaketa kronologikoak, denboraren alderdi kualitatiboa suposatzen du.

Iraupenak berriz, denboraren alderdi kuantitatiboa.

Ordenaren pertzepzioa

Denbora epe baten barnean ematen diren gertakizunen jarraipenak ordena sortzen du,

Adibide gisa mugimendu bat hartzen badugu, ordenaren pertzepzioa jarraipenean oinarrituko da.

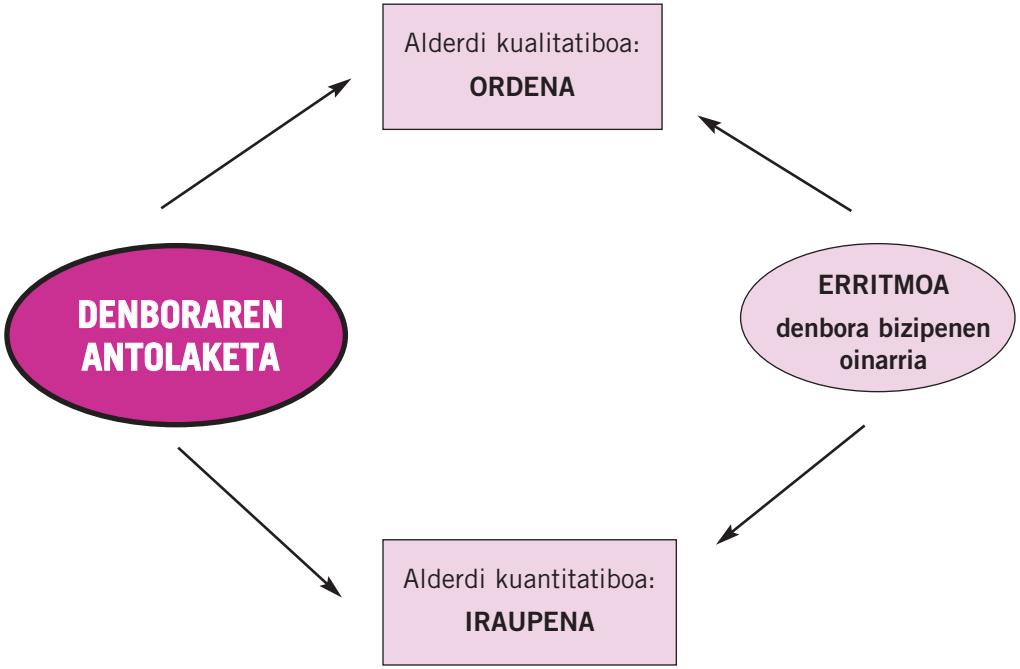
Mugimendua zeregin txikiagotan zatitzen badugu, zati hauen jarraipena sailkatu dezakegu. Ordenaren pertzepziorako "aurretik" eta "ondoren" nozioak oso garrantzitsuak izango dira.

Iraupenaren pertzepzioa

Iraupenaren pertzepzioak, muga batzuk ezartzeko gaitasuna eskatzen du lehenik eta behin, hasiera eta amaieraren zehaztapena.

Bigarren maila batean, ezarritako muga horien artean igarotako denboraren hautemate kuantitatiboa beharrezkoa izango da. Hemen memoriak parte hartzen du. Aldez aurretik bizitutako esperientziekin konparaketa egitea beharrezkoa izango da horretarako.

- **Denboraren antolaketan alderdi desberdinek duten harremana**



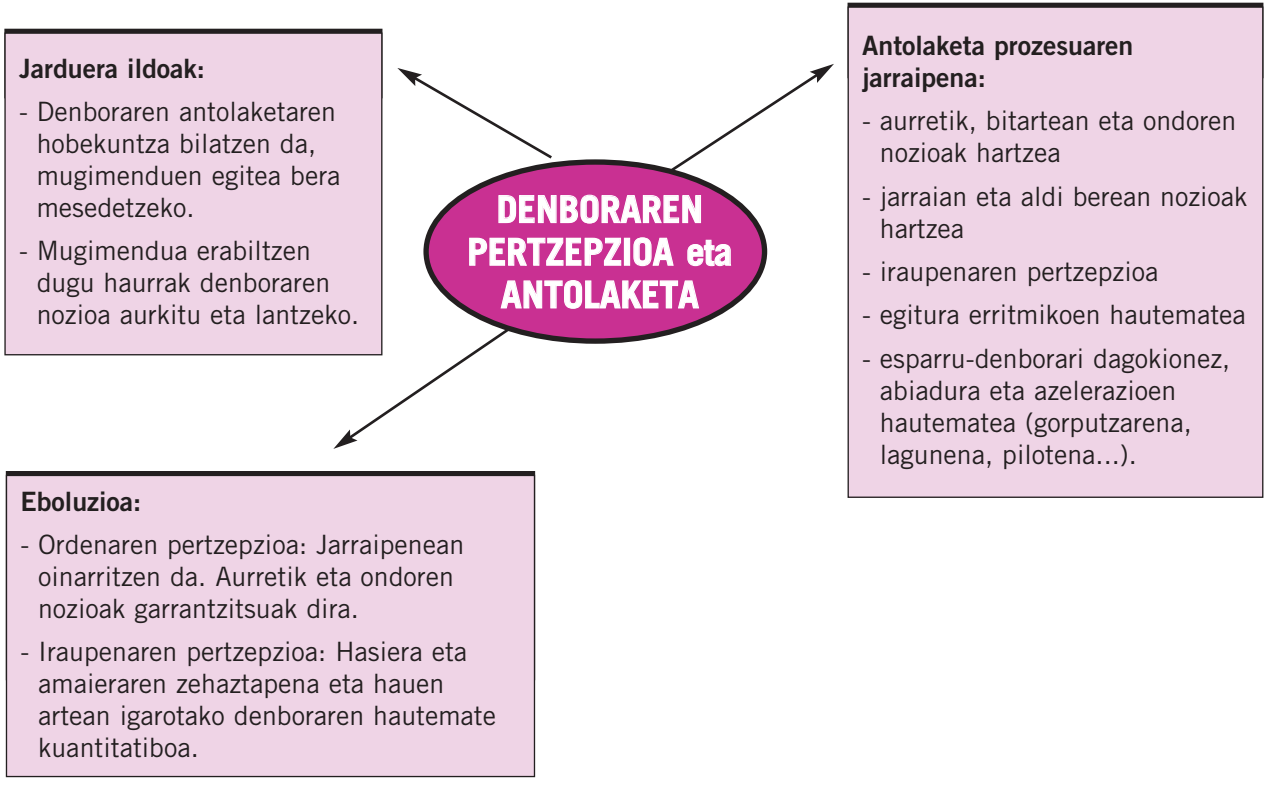
Denboraren pertzepzio eta antolaketa prozesuaren jarraipena

Haurraren mugimenduan eragina duten alderdi tenporalak lantzen ditugunean, denboraren antolaketa prozesua mesedetzen ari gara. Modu honetan, proposatuko ditugun jarduerek haurrari ondorengoa lortzeko balio behar diote:

- "aurretik, bitartean eta ondoren" nozioak hartzeko
- "jarraian eta aldi berean" nozioak hartzeko
- iraupenaren pertzepzioa lortzeko
- egitura erritmikoak hautemateko
- esparru-denboraren antolaketari dagokionez, abiaduraren eta azelerazioen hautematea (norbere gorputzarena, lagunena, pilotena...) lortzeko.

Jarduera erritmikoak izango dira inolako zalantzarik gabe helburu hauek lortzeko garaian eraginik handiena izango dutenak.

Begirada batean



3.2. GAITASUN NEUROMOTORRAK

3.2.1. Oreka

■ Zer da oreka?

Bere jarrera aldarazten duten indarrei aurre egiteko haurrak eman behar duen mugimendu erantzuna dela esan dezakegu. Grabitatearen legearen aurka edozein gorputz jarrera mantentzeko gaitasuna da.

Haurra edozein mugimendu jarduera burutzen ari denean, askotan, jarrera jakin bat mantentzeko duen gaitasuna estuasunean aurkitzen da.

Jarduera edo keinu bat mantendu, geldirik iraun edo esparruan gorputza mugitzeko gaitasuna ematen digun egoera da oreka. Zenbait jardueretan grabitatea bera erabiliko dugu eta beste zenbaitetan grabitateari kontra egin beharko diogu.

3 Gaitasun motorrak

Oreka baldintzatzen duten alderdiak

Nerbio sistemaren garapenak eta bizitutako mugimendu jarduerek orekaren heldutasuna ekarriko dute.

Oreka eta bere heldutasun prozesua baldintzatzen duten alderdiak ondorengoak dira:

· desorekaz informatzen duten errezeptore taldeak eragindako fenomenoak:

- laberintikoak
- propiozeptiboak
- ikusmenezkoak
- ukimenezkoak
- psikologikoak

· oreka erreakzioak sortzen dituzten prozesuak:

- garuna

· aipatutako erreakzioak gauzatzen dituzten eragileak:

- gihar uzkurdura
- mugimenduen abiadura

Orekaren antolaketa prozesuaren jarraipena

Haurraren jarreran egonkortasun eza sortuko duten jardueren bizipenek lagunduko diote haurrari orekaren piskanakako garapena eta ondorioz orekaren heldutasuna lortzen.

Hain zuzen ere horixe da ondoren proposatutako jarraipenaren helburua:

1. Oreka estatiko eta dinamikoak lurraren gainean, oinzolako sentsazioak estimulatzea.

- gainazal deberdinetan ibiltzea
- begiak itxita gainazal desberdinetan ibiltzea.

2. Jarrera estatikoetan oreka hartzeko modu desberdinak bizi izatea.

- bi oinen gainean
- oin baten gainean
- beste gorputz atal baten gainean...

3. Desplazamendu eta biretan oreka hartzeko modu desberdinak bizi izatea.

- bira laurdena
- bira erdia
- bira osoa...

4. Airean egon ondoren orekaren berreskuraketa bizi izatea.

- lurraren gainetik korrika eta salto egitea
- altuera batetik salto egitea.

5. Lurra ez den gainazal desberdinetan orekatzeko moduak bizi izata.

- altueran dauden gainazaletan oreka hartzea
- inklinatutako planoetan oreka hartzea
- gainazal labainkorretan oreka hartzea

6. Objetu desberdinekin eta hauek erori gabe oreka estatikoak bizi izatea.

- gorputz atal desberdinekin
- jarrera desberdinak mantenduz...

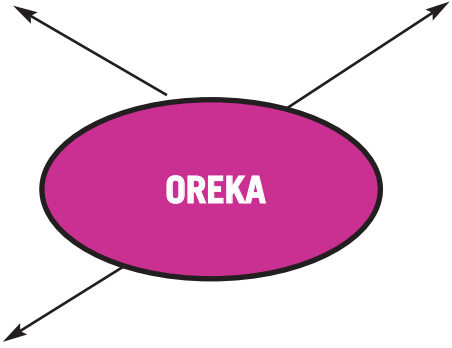
7. Objetuekin eta hauek erori gabe oreka dinamikoak edo desplazamenduak bizi izatea.

- gorputz atal desberdinekin
- jarrera desberdinak mantenduz
- desplazamendu mota desberdinak eginez
- markatutako ibilbideetan
- altueran dauden gainzaletan
- inklinatutako planoetan
- obstakuluei izkin eginez...

Begirada batean

Zer da?

Jarrera aldarazten duten indarrei aurre egiteko ematen den mugimenduzko erantzuna.



Antolaketa prozesuaren jarraipena:

1. oreka estatiko eta dinamikoak lurraren gainean bizitzea
2. jarrera estatikoetan oreka hartzeko modu desberdinak bizitzea
3. desplazamendu eta biretan oreka hartzeko modu desberdinak bizitzea
4. airean egon ondoren oreka berreskuratzea
5. lurra ez den gainazaletan orekatzea
6. objetuekin oreka estatikoak bizitzea
7. objetuekin oreka dinamikoak edo desplazamenduak bizitzea

Oreka baldintzatzen duten alderdiak:

- desorekaz informatzen duten errezeptore taldeak
- oreka erreakzioak sortzen dituzten prozesuak
- oreka erreakzioak gauzatzen dituzten eragileak

3.2.2. Koordinazio dinamiko orokorra

Zer da koordinazio dinamiko orokorra?

Gihar talde desberdinei parte hartu araziz, mugimendu globalak egiteko gaitasuna dela esan dezakegu.

Lokomozioak edo desplazamenduak egin ahal izateko beharrezkoa da.

Espazioan desplazatzeko modu desberdin asko daude: oinez, korrika eginez, saltoka, lauhankan ibiliz, narrastuz, igoz, irristatuz... desplazatu gaitezke. Mugimendu hauek guztiek zentzurik edukiko badute eta eraginkorrak izan daitezen, koordinazioa ezinbestekoa da.

Izan ere, koordinazio dinamiko orokorrari buruz hitzegiten dugunean, estimulu jakin batetik abiatuz gorputzak mugimendu batekin erantzuteko prozesuari buruz pentsatzen ari gara; emandako erantzunak, hau da, mugimenduak, esparruan desplazatu ahal izatea ekarriko du.

Koordinazio dinamiko orokorra eta nerbio sistema

Koordinazio dinamiko orokorraren prozesuak nerbio sistema inplikatzen du bete-betean.

Beste modu batean esanda, nerbio sistemari esker koordinatu ditzakegu gure mugimenduak; bera da gure gihar desberdinen ekintzak antolatzeko arduraduna.

Koordinazio dinamiko orokorraren prozesua gauzatu ahal izateko ondorengo pausoak ezinbestekoak dira:

- Informazioaren tratamendua eta integrazioa: informazioa gorputz jarrerari eta ingurunearen ezaugarriei buruzkoa izango da.
- Parte hartuko duten gihar taldeen aukeraketa: erdiko nerbio sistemak gihar hauei nerbio-kinada bidaliko die.
- Gihar uzkurduren kontrola: uneoro erdiko nerbio sistemak uzkurdu behar duten giharren kontrola egingo du. Modu horretan burutzen ari garen mugimendua aurrikusitako mugimenduari doitu ahal izango zaio.

Koordinazio dinamiko orokorraren hezkuntzan bereizten diren garaiak

Koordinazio dinamiko orokorraren hezkuntzan hiru garai bereiz daitezke. Mugimendu berri baten lorpenari dagokio garai bakoitza.

- **Doikuntza garaia:** haurrak egoera berrien aurrean daude, mugimendu arazo berriak, askotarikoak eta desberdinak, eta horiek konpondu egin behar dituzte. Saiatuz eta huts eginez, inguruneak ekartzen dizkion zailtasunei aurre egiteko, haurra bere mugimenduak doitzen joango da.
- **Ohartze garaia:** kontzientzia hartu, ohartu, aztertu eta beste mugimendu batzuekin konparaketak egitea izango da garai honen oinarria.
- **Automatizazio garaia:** mugimenduak errepikatuz, alderdi desberdinen koordinazioa automatizatu egiten da. Lehenengo aldi batean **jarraipen kontrola** dagoela esan dezakegu; jarduera motorraren alderdi guztiak jarraipen bat eginez edo hurrenez hurren kontrolatzen dira. Ondoren **kontrol bateratura** pasatzen da; mugimendua gero eta ekonomikoagoa izango da, errazago eginez eta arreta gutxiago eskatuz.

Koordinazio dinamiko orokorraren antolaketa prozesuaren jarraipena

Interesatzen zaigun adin tartean, 4-8 urte, koordinazio dinamiko orokorraren hezkuntzak arestian aipatutako Doikuntza eta Ohartze garaiekin bat egingo du. Haurrak 8 urte inguru dituenean eta adin horretatik aurrera Automatizazioa ematen hasiko da.

4-8 urte bitarteko haurren koordinazio dinamiko orokorraren antolaketa prozesuan modu positiboan eragiteko, begingo ditugun jarduerak aukeratzeko garaian ondorengo jarraibideak kontuan hartu behar ditugu:

1. Era askotako egoerak planteatzea:

- Materiala haurren imaginazioa pizteko moduan antolatuz.
- Saioak burutzeko ingurune fisikoa aldatuz (gimnasioa, patioa, pilotalekua, parkea...)
- Mugimenduaren ondorengo parametroak aldaraziko dizkieten jarduerak proposatzea:

zabalera, norabidea, azelerazioa, indarra, abiadura, iraupena...

2. Egoerei buruz pentsaraztea:

Modu honetako galderak eginez:

- Nola egin duzue? Azaldu al dezakezue?
- Beste modu batera egin al dezakegu?
- Azkarrago, polikiago egin al dezakegu?
- Zer gertatzen da mugimendu hau lehen egin dugunarekin elkartzen badugu?

Era askotako egoerak burutzean eta beraiei buruz pentsatzean mugimendua hezitzailea izango da. Kontuan eduki behar dugu haurrak zentzua aurkitu behar diola mugimenduari. Horretarako une askotan beharrezkoa izango da hezitzaileak oharrak ematea eta mugimendu eraginkorrago baterantz bideratuko duten proposamenak egitea.

Begirada batean

Zer da?

Gihar talde desberdinen parte harketa inplikatuz, mugimendu globalak burutzeko gaitasuna.

Nerbio sistemaren pausoak:

- Informazioaren tratamendua eta integrazioa.
- Parte hartuko duten gihar taldeen aukeraketa.
- Gihar uzkurduren kontrola.

Bere hobekuntzarako garaiak:

- Doikuntza garaia.
- Ohartze garaia.
-Automatizazio garaia.

Antolaketa prozesuaren jarraipena:

*Era askotako egoerak planteatzea:

- materiala imaginazioa pizteko moduan erabiliz
- saioak ingurune fisiko desberdinetan burutuz
- mugimenduen zabalera, norabidea, azelerazioa, indarra, iraupena... aldatuz

* Egoerei buruz pentsaraztea:

- "Nola egin dugu?"
- "Beste modu batera egin al dezakegu?"
- "Zer gertatzen da mugimendu hau eta bestea elkartuz?"

3.2.3. Koordinazio dinamiko espezifikoa

Zer da koordinazio dinamiko espezifikoa?

Ikusmena eta gorputz atalen bat erlazionatuz (eskua, oina, burua...), mugimendu analitikoak edo gorputz atalen mugimenduak egiteko gaitasuna dela esan dezakegu.

Koordinazio dinamiko espezifikoa eta gorputz atalen koordinazioa gauza bera dira.

Objetuekin erlazionatzeko eta trebetasunez erabili ahal izateko koordinazio dinamiko espezifikoa beharrezkoa da.

Koordinazio dinamiko espezifikoa lantzeko garaian esku-begi eta oin-begi koordinazioan sakondu ohi dugu.

Esku-begi koordinazioari garrantzi handia ematen zaio eguneroko zereginetarako beharrezkoa delako guztiontzat: hartu, bota, idatzi, marraztu... Ekintza hauetan ukimen sentsazioak eta sentsazio zinestesikoak garrantzitsuak badira, ikusmen informazioak ezinbestekoak dira, bai eskua objeturantz bideratzeko bai ondoren objetua manipulatzeko.

Haurraren koordinazio dinamiko espezifikoa modu globalean garatu nahi badugu, eskua ez ezik beste zenbait gorputz atal ere kontuan hartu behar ditugu (oina eta burua batez ere). Gorputz atal hauek objetuekin edukiko duten elkarrekintza aberatsa izan dadin saiatuko gara.

3 Gaitasun motorrak

Zer da disoziazioa?

Koordinazio dinamiko espezifikoa edo gorputz atalen koordinazioarekin harremanetan, kontzeptu garrantzitsu bat dago: disoziazioa.

Disoziazioa, borondatez gihar talde batzuk besteekiko independentziaz mugitzeko gaitasuna dela esan dezakegu. Aldi berean, gorputz atal batzuekin helburu desberdinak dituzten mugimenduak burutzea da.

Adibidez, korrika goazela etengabe eskuarekin pilota bat gora bota eta hartzea.

Jarritako adibidean, hankak korrika egiten ari diren bitartean, besoak pilota bat bota eta hartzen ari dira, hau da, hankak eta besoak modu disoziatuan mugimenduak egiten ari dira.

Koordinazio dinamiko espezifiko motak

Gorputz atalak asko dira (besoak, eskuak, bizkarra, sabela, gerria, burua, ahoa...) eta zentzumenak ere bai (ikusmena, entzumena, dastamena, ukimena eta usaimena).

Beraz, gorputz atalak eta sentsazioak konbinatuz koordinazio dinamiko espeziko mota ugari eratorri daitezke.

Dena den, oinarrizko soin hezkuntzan koordinazio dinamiko espezifikoaz hitz egiten dugunean, nagusiki bi koordinazioz ari gara:

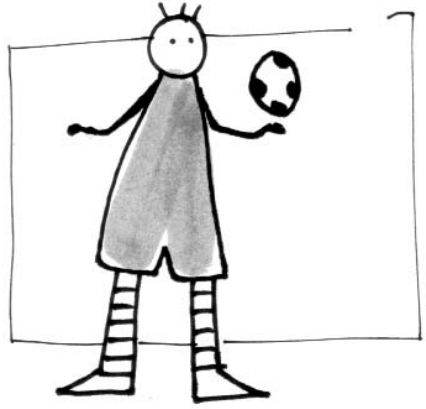
- Esku-begi koordinazioa: objetuak eta eskuen arteko elkarrekintza, edo objetuak eskuekin erabiltzeko egindako mugimenduak.
- Oin-begi koordinazioa: objetuak eta oinen arteko elkarrekintza, edo objetuak oinekin erabiltzeko egindako mugimenduak.

Koordinazio dinamiko espezifikoaren hezkuntzan bereizten diren garaiak

Koordinazio dinamiko espezifikoaren hezkuntzarako, arestian koordinazio dinamiko orokorraren atalean aztertutako metodologia irizpide berberetan oinarrituko gara.

Beraz, oso garrantzitsuak izango dira mugimenduaren doikuntza eta ohartze garaiak.

(Ikusi "Koordinazio dinamiko orokorraren hezkuntzan bereizten diren garaiak", 41. orrialdean).



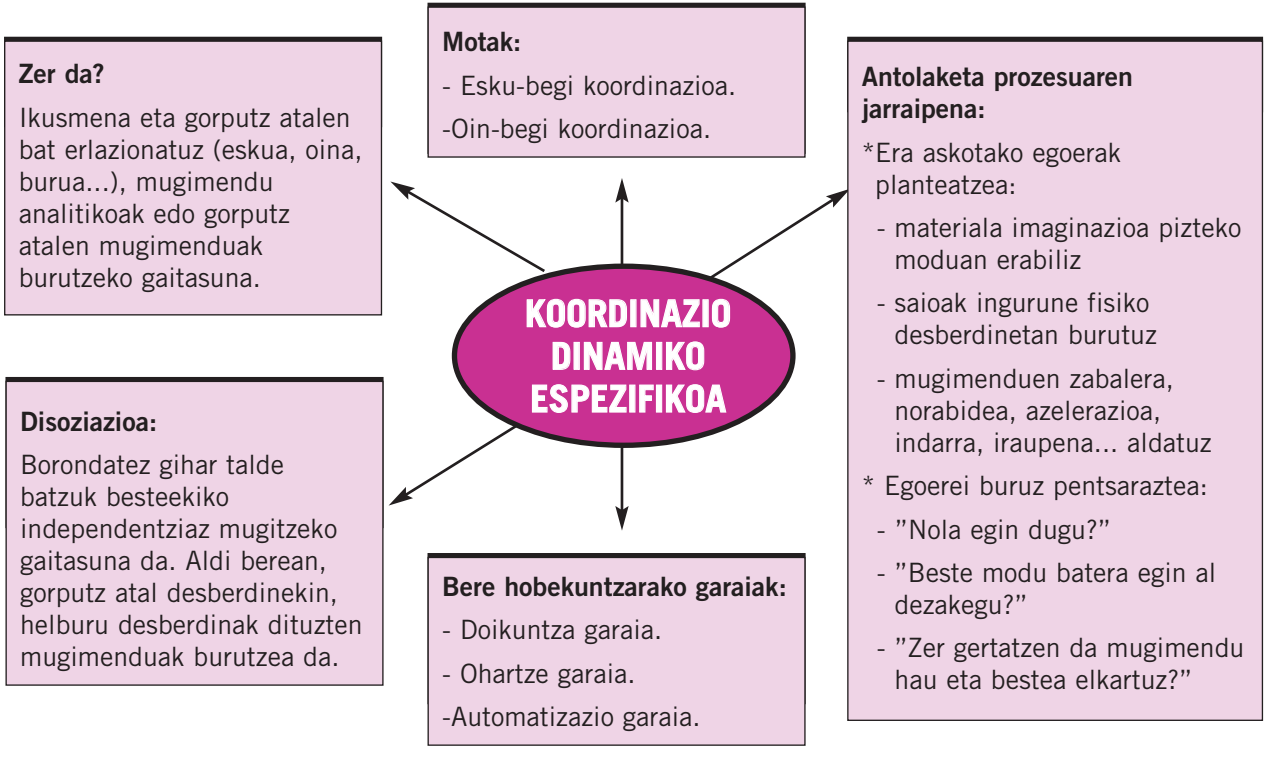
Koordinazio dinamiko espezifikoaren antolaketa prozesuaren jarraipena

Koordinazio dinamiko orokorraren antolaketa prozesurako kontuan hartutako jarraibide berdinak aplikatuko ditugu:

1. Era askotako egoerak planteatzea:
2. Egoerei buruz pentsaraztea:

(Ikusi"Koordinazio dinamiko orokorraren antolaketa prozesuaren jarraipena", 42. orrialdean).

Begirada batean



4.1. GAITASUN PERTZEPTIBO MOTORRAK

4.1.1. Gorputz-eskema

■ EZKUTATU

· **Adina:** 4-6 urte.

· **Joko-eremua:** Edonon.

· **Materiala:** Partaide bakoitzak zapi bat behar du.

· **Antolaketa:** Haurrak eremu guztian zehar sakabanaturik egongo dira, lurrean etzanda.

· **Garapena:** Irakasleak gorputz atal bat izendatuko du eta ikasleek beraien gorputzean atal hau zapiarekin ezkutatu behar dute. Irakasleak egoera girotzeko modu honetako esaldiak bota ditzake: "Ez dut belaunik ikusten! Bai arraroa! Haur hauek ez dute belaunik!..."

· **Aldaerak:**

- Jarduera bera haurrak binaka antolatuz egin daiteke. Bikote bakoitzak zapi bat edukiko luke eta haur batek bestearen gorputz atala ezkutatuko luke.

■ BALOIARI EUSTEA

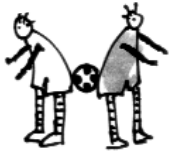
· **Adina:** 4-6 urte.

· **Joko-eremua:** Edonon.

· **Materiala:** Baloi bat bi lagunentzat.

· **Antolaketa:** Haurrak eremu guztian zehar bikoteka eta zutik jarriko dira.

· **Garapena:** Bikoteka baloiari eutsi egin behar diote, baina irakasleak aipatzen duen gorputz atalarekin. Haurrek baloia eror ez dadin saiatu behar dute.



· **Aldaerak:**

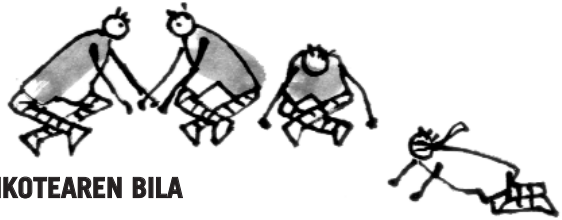
- Modu librean, haurrek beraiek aukeratutako gorputz atalekin eutsiko diote baloiari.

- Baloiari kopetarekin eutsi eta belaunak ukitzea.

- Baloiari eutsiz eremuan zehar desplazatzea.

HARRIAK

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Barruko aretoan.
- **Materiala:** Harriak edo antzekoak (egur txikiak, pintzak,...).
- **Antolaketa:** Bikoteka. Bat lurrean etzanda egongo da, begiak itxita. Bestea bere ondoan belauniko edo eserita, harriak gertu dituela.
- **Garapena:** Eserita dagoenak poliki-poliki bestearen gorputz atalen gainean kokatuko ditu harriak. Bukatu duenean, lurrekoak zehatz-mehatz asmatu beharko du non dauden kokatuta. Ongi erantzuten badu, gorputz atala aipatzen duenean bertan zeukan harria kendu egingo zaio. Asmatzen ez diren harriak lekuan bertan utziko dira, eta azkenean, begiak irekitzean kenduko zaizkio, nabaritu ez den lekua eta bere izena gogoratzeko. Bukatzean aldatu egingo dira.
- **Aldaerak:**
  - Harriak kokatu behar dituen haurrak bere kideen ideiak begiratu ditzake aretoan ibiliz.



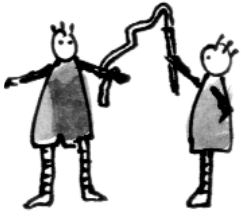
BIKOTEAREN BILA

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Barruko aretoan.
- **Materiala:** Begiak estaltzeko zapiak.
- **Antolaketa:** Lau edo seiko taldeak.
- **Garapena:** Taldeko bat izan ezik, gainontzeko haurrak elkarrekin jarriko dira, lurrean eserita. Hauek eskuak lurrean jarriko dituzte, baina modu nahasian. Aparte gelditu dena taldetxoari begira, aurrez aurre kokatuko da, eserita edo belauniko, begiak zapiarekin estalita dituela. Taldetxoan daudenek beraien eskuak erabat nahaspilatu dituztenean, irakasleak begiak estalita dituenari hasteko oharra emango dio. Honek esku bat aukeratu behar du, ongi aztertu eta esku honen bikotea aurkitu. Bukatzen duenean beste batek estaliko ditu begiak eta horrela guztiek joko hori egin arte.
- **Aldaerak:**
  - Oinekin (oinutsik jarrita) egin daiteke jarduera berdina.

4 Progresio didaktikoa

ZINTAK

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Gimnasia erritmikoko zintak.
- **Antolaketa:** Binaka, hirunaka... dauzkagun zinten arabera.
- **Garapena:** Zinta dutenek bikotearen edo taldekidearen gorputz atal bat zintarekin biltzen saiatu behar dute (besoa, hanka, burua...), horretarako zintaren makilatxoa astinduz bakarrik. Ez badute modu horretan lortzen, poliki poliki eta beraien beste eskuaren laguntzarekin egin dezakete. Bukatzeko, piska bat aldendu eta berriz ere aurkako norabidean zintaren makilatxoa astinduz gorputz atala agerian uzten saiatu behar dute.
- **Aldaerak:**
  - Zintekin egin beharrean erritmoko sokekin egin daiteke.



AURKIBIDEA

BALOIEN GAINEAN IRRIST EGIN

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Barruko aretoa.
- **Materiala:** Neurri, gainalde eta gogortasun desberdinetako baloiak. Gutxienez bakoitzarentzat bana.
- **Antolaketa:** Taldekide guztiak lurrean etzanda eta areto guztia hartuz. Bakoitzak gutxienez baloi bat edukiko du.
- **Garapena:** Etzanda, baloiaren gainean errodatuz ibil daitezken gorputz atalak esperimentatuko dituzte. Gorputza mugitu egingo da baloiak irrist egitearekin batera. Ondoren aretoan dauden baloi desberdinekin esperimentazio bera egiteko esango diegu. Azkenean aretoaren alde batetik bestera baloien gainean irristatuz joango dira (baloi batetik bestera aldatuz). Gorputza baloien gainean ongi kokatzeko eskuak erabil ditzakete.
- **Aldaerak:**
  - Aldi berean bi baloiren gainean irristatuz egin daiteke froga.

BEGIA BEGIAREKIN, IPURDIA IPURDIAREKIN...

· **Adina:** 4-6 urte.

· **Joko-eremua:** Barruko aretoa.

· **Materiala:** Ez da behar.

· **Antolaketa:** Talde guztia aretoan sakabanaturik eta zutik.

· **Garapena:** Denak espazioan zehar ibiliko dira irakasleak txaloak joz markatzen duen erritmoa jarraituz. Irakasleak erritmo lasaia markatuko du horretarako. Txaloen erritmoa asko bizitzearekin batera gorputz atal bat aipatuko du (aldez aurretik ikasleei aldaketa honen esanahia zein den azaldu zaie). Haur bakoitzak beste batekin elkartu beharko du eta aipatutako bere gorputz atala beste batenarekin bat egin. Adibidez, sudurra sudurrarekin, belarria belarriarekin, ipurdia ipurdiarekin.... Sudurrak elkartzean eskimalek bezala musu emateko proposa dezakegu, belarriak elkartzean itsasoa entzuteko...

· **Aldaerak:**

- Irakasleak txaloak jo beharrean, musikarekin egin daiteke. Musika gelditzen denean aipatuko dugu gorputz atala.

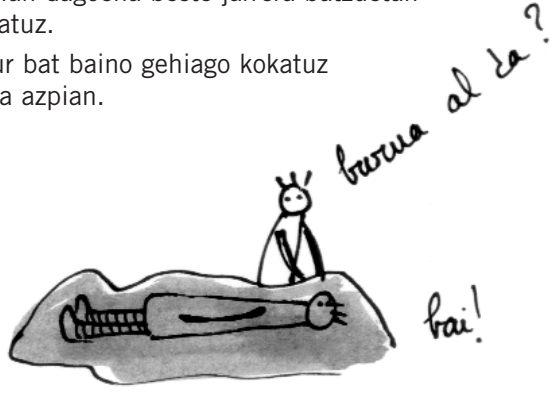
4 Progresio didaktikoa

ZER OTE DA?

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Barruko aretoan.
- **Materiala:** Izara bat edo antzeko zerbait.
- **Antolaketa:** Taldekide guztiak aretoaren erdian zirkulu bat osatuz eserita. Honen erdian izara bat jarriko dugu.
- **Garapena:** Haur bat izararen azpian izkutatuko da, ahoz gora etzanda. Beste haur bat izararen gainetik ikuitzen eta aztertzen hasiko da. Gorputz atalak asmatzen saiatuko da eta haiek aipatu egingo ditu. Aztertzaile lana egiten ari denak galderak egin ditzake: belarria al da? Masaila al da?. Azpian dagoenak bai ala ez erantzun dezake. Behin eta berriz saiatuz ez badu asmatzen azpikoak gorputz atala aipatu dezake.

- **Aldaerak:**

- Azpian dagoenak objeturen bat eduki dezake, gehiago nahasteko (baloia, soka, uztaia...)
- Azpian dagoena beste jarrera batzuetan kokatuz.
- Haur bat baino gehiago kokatuz izara azpian.



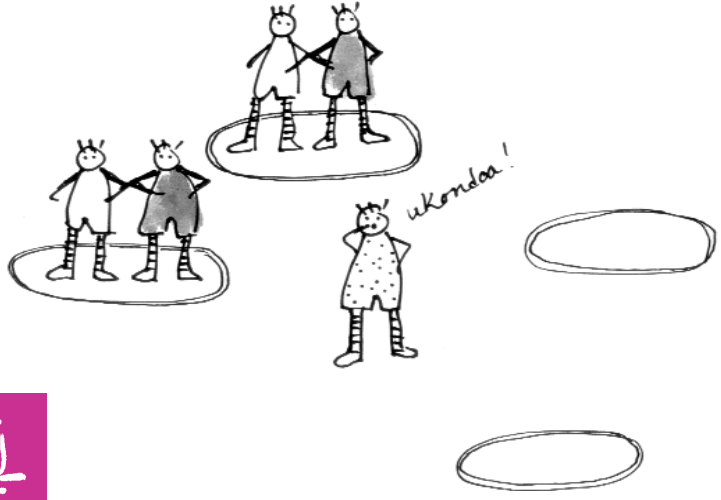
AURREZ AURRE

· **Adina:** 6-8 urte.

· **Joko-eremua:** Edonon.

· **Materiala:** Uztai bat bikoteka.

· **Antolaketa:** Uztaiak eremuan zehar sakabanaturik egongo dira. Haurrak bikoteka jarriko dira. Bikote bakoitza uztai baten barnean. Haur bat lagunik gabe (edo irakaslea) eremuaren erdian.



· **Garapena:** Erdian dagoen haurrak gorputz atal bat aipatuko du. Ikasleak aipatutako gorputz atala berarekin uztai barnean dagoen lagunaren gorputz atalarekin bat egin behar du. Ukondoa lagunaren ukondoarekin, aldaka lagunaren aldakarekin... Gorputz atal bat ez den beste gauzaren bat aipatzen denean, denek beren uztaia utzi eta beste batera joan behar dute. Bikoteak mantentzea ez da beharrezkoa. Lagunik gabe zegoenak ere uztai bat bilatu behar du. Uztairik gabe gelditzen denak, hurrengo txandan gorputz atala aipatu behar du eremuaren erdian jarrita.

· **Aldaerak:**

- Haur bakoitzak bere lagunaren atala eskuarekin ukituz egitea.

4 Progresio didaktikoa

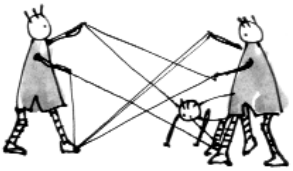
GURE IRUDIAK

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Erritmoko soka bat edo bi binaka (dauzkagun soken arabera).
- **Antolaketa:** Bikoteka ala hirukoteka eremuan zehar sakabanatuta.
- **Garapena:** Talde bakoitzeko bat lurrean etzanda jarriko da, berak nahi duen bezala. Besteak, edo besteek, lurrean dagoena sokekin inguratuko dute, hauek bere gorputzaren mugen ondo-ondoan kokatuz. Ondoren, lurrean zegoena poliki-poliki altxa egingo da, bere gorputz posizioaren irudia ikusteko. Aldatu egingo dira denak lurretik pasa arte.

- **Aldaerak:**
  - Kanpoan egiten badugu soken ordez klarionak erabiliz ere egin daiteke.

PIN-PAN SUA!

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** 4-6 metroko goma luze bat, bi muturrak korapilo batez elkartuta dituena.



- **Antolaketa:** Bi taldekidek gomari irudian ikus daiteken bezala helduko diote. Besteak hauen albo batera jarriko dira.
- **Garapena:** Gomari helduta daudenek hitz hauek aipatuko dituzte, aldi berean besoak alde batera eta bestera mugituz:

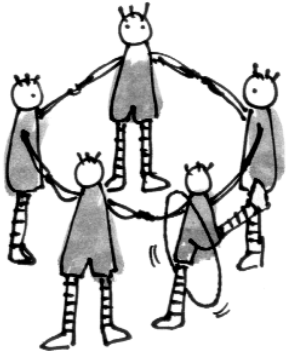
  PIN-PAN SUA, AMONAREN PIKUA!

  PIN-PAN SUA, AITONAREN PIKUA!

  Azkeneko hitza aipatzearekin batera, gomari eusten diotenek hanka bat altxa eta ondoren goma zapalduko dute. Ondoren geldi-geldi geratu behar dute. Gomak itxura nahasi samarra hartzen du eta gainontzeko taldekideek, banan-banan gomaren alde batetik bestera pasa behar dute, baina goma ukitu gabe, ukitzen badugu "erre" egiten baikara. Ukitzen badugu, gomari eustera pasako gara.

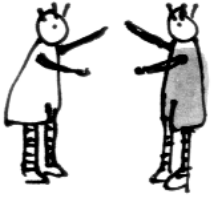
UZTAIA BADOA

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Uztai bat.
- **Antolaketa:** Denak zutik, zirkulu bat osatuz eta eskuak emanda.
- **Garapena:** Bi esku askatuz uztai bat jarriko da zirkuluan. Ondoren bi esku horiek elkartu egingo dira berriz. Uztaia zirkulu guztian zehar pasarazi behar da inork eskurik askatu gabe.
- **Aldaerak:**
  - Zirkuluan, eskutik helduta, baina aurrera begira eta atzekoari eskua emateko besoa hanken azpitik pasata.

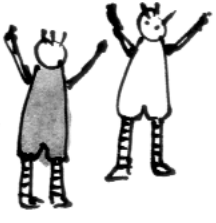


ISPILUA

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Ez da behar.
- **Antolaketa:** Haurrak eremu guztian zehar bikoteka jarriko dira, zutik eta aurrez aurre. Bat ispilua izango da eta bestea ispiluan bere burua begiratzen duena.
- **Garapena:** Ispiluan bere burua begiratzen duenak mugimendu bat egin behar du (poliki, erreza eta jarraia) eta ispiluak aldi berean mugimendua bikoiztu egin behar du. Gero, aldatu egingo dira.



- **Aldaerak:**
  - Desplazamenduak burutuz egin daiteke jarduera berbera, hau da, ispilua mugikorra balitz bezala.



4 Progresio didaktikoa

SOKAREN AZPITIK

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Erritmoko soka bat edo antzeko material bat (zinta luzea, soka luzea, goma...).
- **Antolaketa:** Bi taldekide sokari eutsiz jarriko dira. Bakoitzak mutur batetik eutsiko dio sokari. Gainontzekoak sokaren alde batera jarriko dira.
- **Garapena:** Taldekideek banaka sokaren azpitik pasa behar dute, soka ukitu gabe edo behintzat ez ukitzen saiatuz. Irakasleak esango die sokari eusten diotenei soka zein altueratan kokatu. Sokaren azpitik pasa behar dutenei ere berak esango die nola desplazatu behar duten:
  - makurtuta aurreruntz
  - makurtuta atzeruntz
  - makurtuta alboruntz
  - lauhanketan aurreruntz
  - lauhanketan atzeruntz
  - ahoz behera etzanda
  - ahoz gora etzanda...

- **Aldaerak:**
  - Binaka eskutik helduta egin daiteke jarduera berdina.

ESKULTURGILEA

· **Adina:** 6-8 urte.

· **Joko-eremua:** Edonon.

· **Materiala:** Ez da behar.

· **Antolaketa:** Bikoteka, zutik eta eremuan zehar sakabanatuta. Bat eskulturgilea izango da eta bestea eskultura.

· **Garapena:** Eskulturgilea bere eskultura egiten hasiko da. Horretarako bere bikotearen gorputz atalak mugitzen hasiko da: besoa gora, ukondoa flexionatu, burua okertu... Eskulturgileak eskulturari eserita, etzanda... jartzeko agindu diezaioke. Baita begiak ixteko ere, edo ahoa irekitzeko... Eskulturgileak bere eskultura bukatu duenean aldatu egingo dira.

· **Aldaerak:**

- Bikoteka egin beharrean launaka ere egin daiteke. Modu horretan bi eskulturgile edukiko genituzke eta eskultura bat egiteko bi lagun. Eta eskulturak bi elementu edukiko ditu. Adibidez, zaldia eta zalduna, ama eta haurra, pertsona bat bere txakurrarekin...

NEURKETAK

· **Adina:** 6-8 urte.

· **Joko-eremua:** Edonon.

· **Materiala:** Hirunaka papera, arkatza, borragoma eta zinta metriko bat.

· **Antolaketa:** Hirunaka. Zinta metriko asko ez badauzkagu talde handiagoak egingo ditugu.

· **Garapena:** Bat lurrean etzanda jarriko da. Beste batek irakasleak aipatzen dituen gorputz atalak neurtu behar ditu. Adibidez:

- besoaren luzera
- hankaren luzera
- buruaren ingurua
- lepoaren ingurua
- gerriaren ingurua
- oinaren luzera...

Hirugarrenak paperean datuak jaso behar ditu. Gero aldatu egingo dira, hirurak rol guztiak egin arte.

· **Oharrak:** Irakasleak zenbait gorputz atalen "hasiera" eta "bukaera" non dagoen adieraztea komeni da (beso nondik nora, hanka nondik nora... neurtu).

4.1.2. Lateralitatea

■ AURKAKO NORABIDEAK

· **Adina:** 4-6 urte.

· **Joko-eremua:** Edonon.

· **Materiala:** Ez da behar.

· **Antolaketa:** Bi talde. Talde bakoitza zirkuluan jarriko da, zutik eta eskuak emanda. Zirkulu baten barnean beste zirkulu bat kokatuko da.

· **Garapena:** Zirkulubat bestearen barnean kokatzen da. Bi zirkuluak biraka hasiko dira, baina aurkako norabidean. Hezitzaileak oharra ematen duenean, bi zirkuluek bere norantza aldatu behar dute.

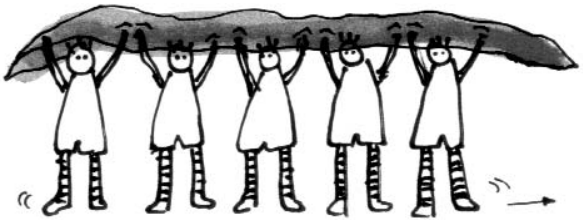
· **Aldaerak:**

- Hanka batean gainean, igelak bezala, zaldiak bezala... desplazatuz.
- Zirkulu bakoitza modu ezberdinean desplazatuz (adibidez, bat hanka puntetan eta bestea orpoen gainean).
- Jarduera musikarekin batera: musika gelditzen denean gertatuko da norabide aldaketa.

· **Oharrak:** Partehartzaileek zirkulua zaindu behar dute, beraien artean eskuak emanda, askatu gabe.

TEILATUA

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Paper zati handi eta luze bat taldeko.
- **Antolaketa:** Bost edo seiko taldeetan banatuta. Talde bakoitzak ondoz ondoko ilara bat osatuko du, gainean paper zatia duelarik.
- **Garapena:** Talde guztiak leku beretik aterako dira teilatua (papera), eskuekin eutsiz, denon buru gainean dutela. Alboruntz desplazatzen hasiko dira, irakasleak esandako leku edo erreferentziraino eta ondoren abiapuntura itzuli.



GOMETSAK

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Bakoitzak pilota biguin bat (apargomazkoa, adibidez) eta bi gomets.
- **Antolaketa:** Haurrak eremuan zehar sakabanatuta jarriko dira, bakoitzak bere pilota duela. Bakoitzari bere eskubiko eskuaren gainean eta eskubiko belaunean gomets bana pegatuko diogu.
- **Garapena:** Haurrek modu librean nahi dutena egin dezakete pilotarekin: bota, hartu, kolpatu, ostikoz jo... baina irakasleak ematen dien oharrari kasu eginez. Oharrak ondorengo bi hauek izango dira:
  - Orain gometsaren aldeko eskuarekin edo hankarekin nahi duguna egingo dugu!
  - Orain gometsik ez duen aldeko eskuarekin edo hankarekin!

4 Progresio didaktikoa

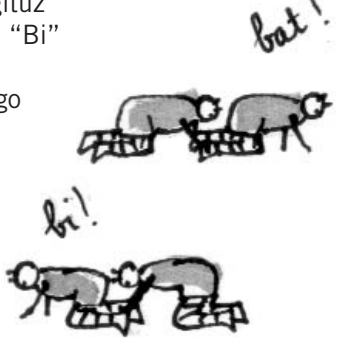
BIHURGUNEAK

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Erritmoko soka asko.
- **Antolaketa:** Erritmoko sokak eremuan sakabanatuko ditugu, bihurgune edo kurbaz betetako ibilbide bat osatuz. Haurrak ilara luze batean jarriko dira, irteerako marran.
- **Garapena:** Haurrak banan-bana aterako dira, korrika, bihurgunez betetako ibilbidea egitera.
- **Aldaerak:**

- Materialik gabe, haurrak modu librean korrika dabiltzala irakasleak emandako ondorengo oharrei kasu eginez: “Bihurgunea alde batera! “, “Bihurgunea beste aldera!”.

TANDEMAK

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Ez da behar.
- **Antolaketa:** Haur guztiak bikoteka. Bikotea lauhanka jarreran, bata bestearen atzean. Atzekoak aurrekoaren oinak helduko ditu eskuekin.
- **Garapena:** Bikote bakoitza “Tandem” bat da. Tandemak aurrera egiteko beharrezkoa izango da bi haurrek bere mugimenduak bateratzea. Hitz egin eta ados jarri behar dute: “Bat” esaten dutenean biek alderdi berdineko atalak mugituz emango dute pausoa; “Bi” esatean beste aldeko atalak mugituz emango dute pausoa.



ZUBIRI-ZUBIRI

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Ez da behar.
- **Antolaketa:** Irakaslea eta beste haur bat “zubia” osatuz eta gainontzeko haurrak “tren” luze bat osatuz, irudian ikus daiteken bezala.
- **Garapena: “**Zubiri-zubiri” abesti herrikoia abestearekin batera trena mugitu egingo da, etengabe zubi azpitik pasaz. Abestia bukatzen den bakoitzean “zubiak” treneko bat harrapatuko du eta beste haurrek entzun gabe, galdera bat egingo dio: “Zer nahiago duzu, marrubia ala sagarra?”. Marrubia erantzuten badu irakaslearen atzean kokatuko da, hari gerritik helduz. Sagarra esaten badu zubia osatzen duen beste haurraren atzean. Azkenean haur guztiak zubia osatzen dutenen atzean egongo dira gerritik helduta eta “soka-tira” moduko tiraldia egingo dute. Ea nork irabazten duen!

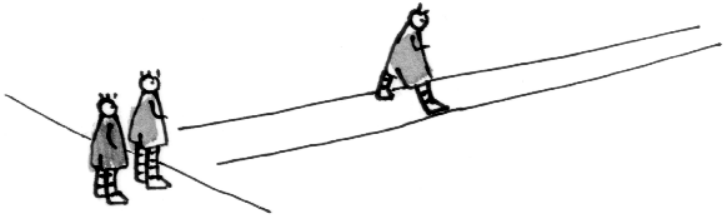
- Abestia:

Zubiri-zubiri, nongori nongori
Nongo alkate zerade?
Frantziako errege baten
Seme-alabak gerade
Zubi hontatik pasatzen dena
Hemen geldituko dena
Hemen geldituko deeeeeeeeeeeeeena!

4 Progresio didaktikoa

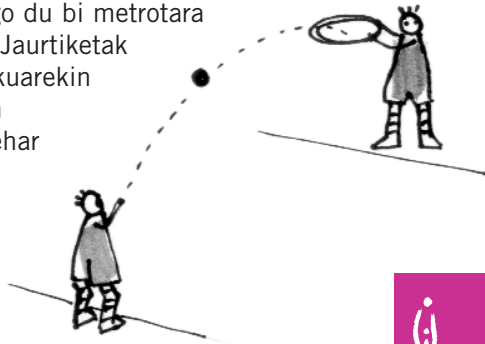
BIDE ZABALAK

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Erritmoko soka asko.
- **Antolaketa:** Sokak bide luze, zuzen eta zabalak balira bezala jarriko ditugu lurrean. Haurrak, ilara luze bat osatuz, sokekin egindako ibilbidearen hasieran.
- **Garapena:** Haurrak banaka aterako dira eta sokekin egindako bidean oinez joango dira. Baina bere oinak bidearen ertzean bermatu behar dituzte eta bidea zabala denez, hankak oso irekita dituztela ibili behar dute.



SASKIRATZEAK

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Uztai bat, bi gomets eta pilota biguin bat binaka (apar-gomazkoa, adibidez).
- **Antolaketa:** Bikoteka eremuan zehar sakabanatuta jarriko dira. Haur bakoitzak eskubiko eskuaren gainean gomets bat edukiko du pegatuta. Bikote bakoitzean batek uztaia eta besteak pilota edukiko dituzte.
- **Garapena:** Batek uztaia irudian ikus daiteken bezala eutsiko du (saskibaloiko saski handi bat balitz bezala). Besteak pilota jaurti egingo du bi metrotara dagoen marratik. Jaurtiketak gometsa duen eskuarekin eta ez duenarekin txandatuz egin behar dira. Ondoren txandatu egingo dira.



ITSUA ETA ITSUMUTILA

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Zapiak, uztaiak, baloiak, sokak eta antzekoak.
- **Antolaketa:** Bikoteka (itsua begiak estalita), irteerako marran.
- **Garapena:** Eremuan zehar material ezberdinak kokatu ondoren, irteeratik helmugaraino iritsi behar da eta horretarako itsuak itsumutilaren aginduak jarraitu behar ditu.

  Ezin da gauzarik ukitu, ez da beste taldekiderik ere. Itsumutilak itsuari eman diezazkiokeen seinaleak:

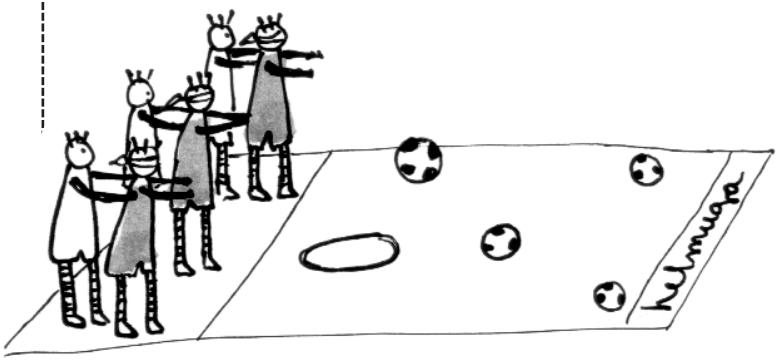
  Burua ukitu = oinez hasi.

  Eskuineko sorbalda ukitu = eskuinerantz bira eman.

  Ezkerreko sorbalda ukitu = bira ezkerrerantz.

  Bizkarra ukitu = gelditu.

- **Aldaerak:**
  - Ukimen estimuluak erabili ordez entzumen estimuluak erabilita.



4 Progresio didaktikoa

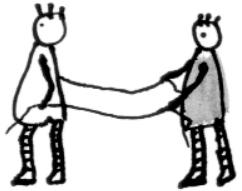
NAHASTE BORRASTEA

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Talde bakoitzak kolore desberdinetako zortzi edo hamar uztai.
- **Antolaketa:** Haurrak bosteko taldeetan eremuan zehar sakabanatuta. Talde bakoitzak bere uztaiak lurrean kokatuko ditu, bata bestearengandik gertu daudela.
- **Garapena:** Talde bakoitzean zuzendari bat egongo da eta besteak bikoteka jarriko dira. Bikoteek beraien arteko kontaktua mantendu behar dute jarduera guztian (eskutik helduta). Bi bikoteetako haurrek zuzendariak emandako aginduak bete behar dituzte. Adibidez: "Mikel, zure ezkerreko hanka uztai gorriaren barnean jarri eta Naroa, zuk urdinean"... Denak zuzendari izan arte aldatuz joango dira.
- **Aldaerak:**
  - Eskutik helduta egon gabe egin daiteke, modu horretan zuzendariak eskuak eta hankak mugitzeko aginduak eman ditzakeelarik.

ARRE ASTOA!

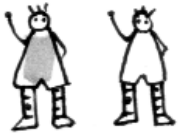
- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Haur bakoitzeko erritmoko soka bat.
- **Antolaketa:** Binaka eta zutik jarriko dira haurrak; “astoa” aurrean eta “nagusia” atzean, sokei irudian agertzen den bezala helduz.
- **Garapena:** Nagusiak aginduak emango dizkio astoari: “Arre astoa! Eskubitara!”, “Arre astoa! Aurrera!”, “Arre astoa! Ezkerretara”... Desplazatzeko moduari buruzko aipamenak ere egin ditzake nagusiak: “Korrika!”, “Saltoka!”, “Ezkerreko hankaren gainean txingoka!”... Zeregina aldatuz joango dira.
- **Aldaerak:**

- Astoa lauhankatan dagoela egin dezakegu jarduera.



ONDOZ-ONDO, AURREZ-AURRE

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Haur bakoitzak bi gomets.



- **Antolaketa:** Haurrak bikoteka antolatuko dira, eremuan zehar sakabanatuta eta zutik.
- **Garapena:** Haurrei gomets bat eskubiko eskuaren gainean eta bestea eskubiko belaunean jartzeko esango diegu. Denek gometsak ongi kokatuta edukitzea garrantzitsua da. Hori egin eta gero, bikotekideak ondoz-ondo jarriko dira. Batek mugimenduak egingo ditu eta besteak lagunaren mugimenduak errepikatu. Txandatu egingo dira. Ondoren aurrez-aurre jarriko dira, gauza bera eginez.

- **Oharrak:**

- Mugimenduen errepikapena zuzena izateko, gometsa duten atalen mugimenduak gometsa duten atalekin berregin behar dira eta gometsik ez duten atalen mugimenduak gometsik ez duten atalen mugimenduekin berregingo dira.

4 Progresio didaktikoa

ZAPALDU!

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Ez da behar.
- **Antolaketa:** Haurrak eremuan zehar sakabanatuta eta zutik.
- **Garapena:** Haur bakoitzak beste haurren oinak zapaltzen saiatu behar du eta aldi berean, saiatu bere oinak ez ditzaten zapaldu. Baina irakasleak etengabe, zapaltzeko zein oin erabili behar duten esango die:

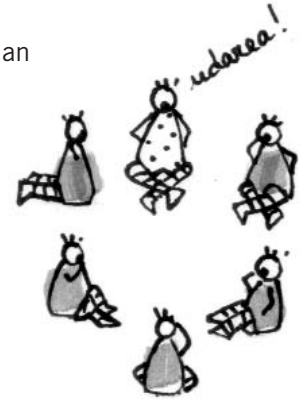
- "Orain eskubiko oinarekin zapalduko dugu!"
- "Orain ezkerreko oinarekin!"

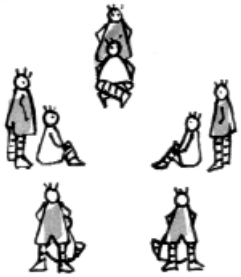
NORANTZA-ALDAKETA

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Ez da behar.
- **Antolaketa:** Haur guztiak zirkulu bat osatuz, eskutik helduta. Irakaslea zirkuluaren erdian.
- **Garapena:** Irakasleak bere eskubiko eskua altxatzen duenean zirkuluak eskubi aldera egin behar du bira. Irakasleak bere ezkerreko eskua altxatzen duenean berriz, zirkuluak ezker aldera egin behar du. Irakasleak gero eta azkarrago altxako ditu bere besoak, zirkulua eteteko asmotan.

UDAREA ETA BANANA

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Ez da behar.
- **Antolaketa:** Haurrak zirkulu bat osatuz, lurrean eserita.
- **Garapena:** Haurrek bere eskubiko eskuan udare bat eta ezkerrekoan banana bat dutela imaginatu behar dute. Irakasleak "Udarea!" esaten duenean, haurrek eskubiko eskua eramango dute ahora, udarea jaten ariko balira bezala. Irakasleak "Banana!" esaten duenean, ezkerreko eskua eraman behar dute ahora, banana jaten ariko balira bezala. Irakasleak aipamenak gero eta azkarrago egingo ditu, haurrak nahasten saiatuz.





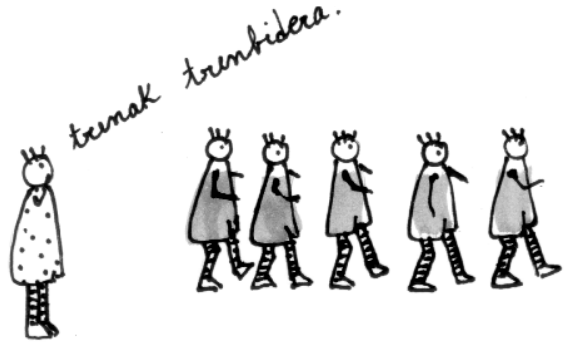
ZEIN ALDETARA?

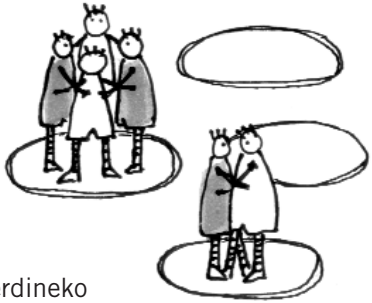
- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Ez da behar.
- **Antolaketa:** Bikoteka, bi zirkulu osatuz, irudian ikus daiteken bezala. Aurrekoak lurrean eserita; atzekoak zutik.
- **Garapena:** Zutik daudenak zirkuluaren inguruan korrika hasiko dira. Irakasleak "Eskubia!" esaten duenean korrika jarraituko dute, bakoitza bere bikotearen eskuin aldean eseri arte. Irakasleak "Ezkerra!" esaten badu ezker aldean eseri behar dute. Ondoren txandatu egingo dira.

4.1.3. Esparruaren pertzepzioa eta antolaketa

TRENAK

- **Adina:** 4-7 urte.
- **Joko-eremua: Edonon.**
- **Materiala:** Ez da behar.
- **Antolaketa:** Bost edo seinaka ilaran, trenak osatuz eremuan zehar sakabanaturik.
- **Garapena:** Irakasleak "Trenak JAI!" esaten duenean haurrak bere trenetik irten eta eremuan zehar korrika ibiliko dira. Irakasleak "Trenak TRENBIDERA!" esaten duenean haurrak berriz ere trenak osatuz elkartuko dira, kide berdinak elkartuz tren bat osatzeko eta kokapen ordena errespetatuz.





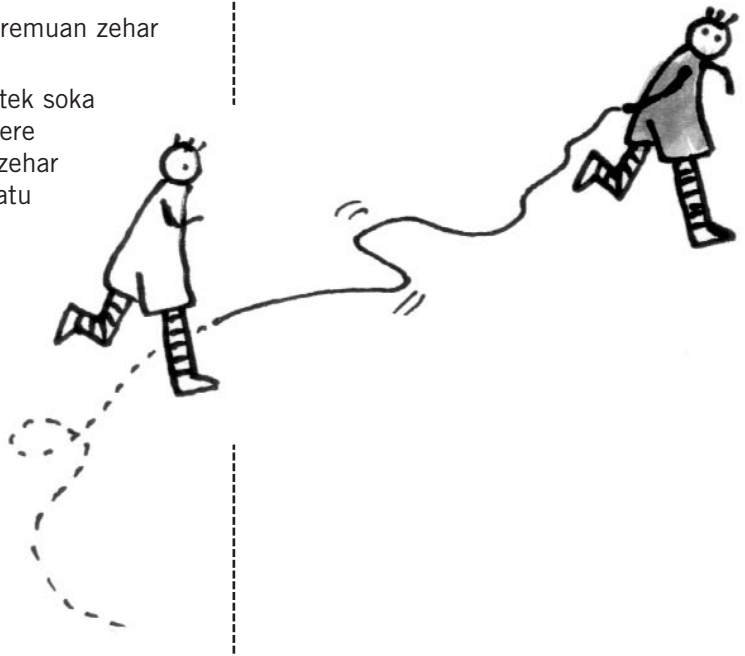
BARRURA DENAK

- **Adina:** 4-7 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Kolore desberdineko 10-20 uztai.
- **Antolaketa:** Uztaiak lurrean jarriko ditugu, eremuan zehar sakabanatuta.
- **Garapena:** Haurrak modu librean eremuan ibiliko dira. Irakasleak kolore bat aipatuko du (kolore horretako uztaiak egon behar dute). Haurrak aipatutako kolorea duen uztai baten barruan sartuko dira. Uztai bakoitzean bat, bi, hiru, lau... haur sar daitezke; hau da, bertan lekua duten guztiak. Denak uztaien barruan sartu direnean, berriz ere atera eta eremuan modu librean ibiliko dira. Irakasleak beste kolore bat aipatuko du eta haurrek berriz ere aipatutako kolorea duen uztai barruan sartu behar dute.
- **Aldaerak:**

- Kolorea aipatzeaz gain beste erreferentzia bat ere emanez. Adibidez: "Gorria, baina niregandik urrutien dagoen gorria", "Berdea, baina norberagandik gertuen dagoen berdea", "Urdina, baina gehienez bi lagun urdin bakoitzaren barruan"...

BUZTANAK

- **Adina:** 4-7 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Erritmoko soka bat binaka.
- **Antolaketa:** Bikoteka, zutik eta eremuan zehar sakabanaturik.
- **Garapena:** Bikote bakoitzean, batek soka esku batekin hartuko du. Soka bere "buztana" izango da. Eremuan zehar korrika, saltoka, oinez... desplazatu egingo da. Bere bikoteak aurrekoaren "buztanak" egiten duen ibilbidea jarraituko du.



4 Progresio didaktikoa

BIOK SARTUKO AL GARA?

· **Adina:** 4-7 urte.

· **Joko-eremua:** Edonon.

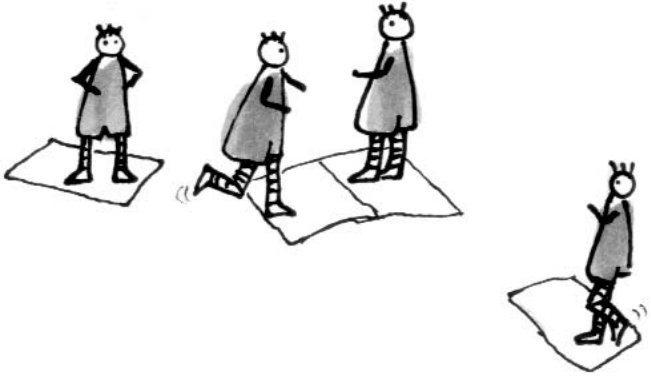
· **Materiala:** Egunkari bat. Orri batzuk osorik eta beste batzuk erditik moztuta.

· **Antolaketa:** Eremuan zehar egunkariaren orriak (bai osoak eta baita erdiak) sakabanatuta jarriko dira. Orriak beraien artean aldenduta, haurrek desplazatzeko lekua izan dezaten.

· **Garapena:** Haur guztiak egunkari orrien gainean jarriko dira: bi haur orri osoetan eta haur bat moztutako orrietan edo orri erdietan. Irakasleak txaloak joko ditu etengabe, erritmo bizian. Txaloak entzuten direnean haurrak eremuan zehar modu librean ibiliko dira, korrika, saltoka... periodiko orriak ukitu gabe. Bapatean irakasleak txalo sendo edo fuerte bat jotzen duenean (ondoren txaloak jotzen jarraitu gabe) haur guztiek egunkari orrien gainean jarri behar dute: bi haur egon daitezke orri osoetan eta bat bakarrik orri erdietan.

· **Aldaerak:**

- Jarduera hori bera musikaren laguntzarekin egin daiteke: musika entzuten denean denak modu librean mugituz eta musika isiltzen denean orrien gainean jarriz.



KANIKAK

· **Adina:** 4-7 urte.

· **Joko-eremua:** Edonon.

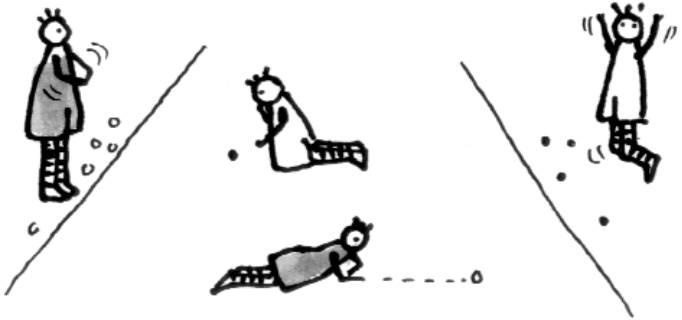
· **Materiala:** Kanika bat haur bakoitzeko eta erritmoko soka batzuk.

· **Antolaketa:** Haurrak hiru edo lauko taldeetan. Talde bakoitzarentzat joku-eremua markatuko dugu sokekin (irudian ikusten den bezala).

· **Garapena:** Talde bakoitzak (haur bakoitzak bana) bere kanikak joku eremuaren alde batetik bestera garraiatu behar ditu; hau da, soka batetik bestera eraman eta ekarri. Horretarako behatz-kolpeak eman behar dizkiete. Jokua lan hori burutzen duen lehenengo taldeak irabaziko luke, baldin eta jokuan irabazlerik egotea nahiko bagenu.

· **Aldaerak:**

- Jarduera kanpoan burutzen badugu, soka batetik bestera klarionaz ibilbide bat marka dezakegu (bihurguneak, bide zabalago zein hestuagoak...)
- Jardueraren zailtasuna handitzeko ibilbidean zapiak jarri ditzakegu, horrela kanikak zapi gainetik pasa beharko ditu.
- Kanpoan eta lur gainean egin ezkero, zuloak ere sar ditzakegu ibilbidean.



SALTOKA

· **Adina:** 4-7 urte.

· **Joko-eremua:** Edonon.

· **Materiala:** Koloretako uztai asko (hogei, hogeitamar...).

· **Antolaketa:** Uztaiak eremuan zehar lurrean sakabanaturik jarriko ditugu, batetik bestera tarte desberdinak utziz (txikiak, ertainak, handiak...). Haurrak bi ilaratan antolatuko ditugu; ilara bat eremuaren alde batean eta bestea beste aldean.

· **Garapena:** Irakasleak seinalea ematen duenean, talde bakoitzeko lehenengoak aterako dira. Hauek uztai batetik bestera bi oinak elkarrekin dituztela salto eginez eremuaren alde batetik bestera joan behar dute. Nahi duten uztaietan sar daitezke helburua lortzeko. Eremuaren beste aldera iritsi direnean, bertan dagoen ilararen bukaeran jarriko dira.

· **Aldaerak:**

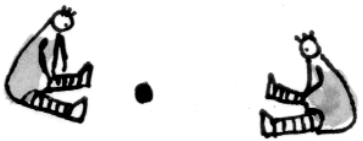
- Ibilbidea modu librean eta nahi duten uztaietan sartuz egin beharrean, irakasleak emandako oharrak betetzen saiatuz egitea proposa daiteke. Adibidez: “Ea hamar saltotan iristen garen beste aldera!”, “Ea zortzi saltotan iristea lortzen dugun!”.
- Ibilbidea saltoka burutu beharrean pausoak emanez ere egin dezakegu.

GERO ETA URRUTIAGO

- **Adina:** 4-7 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Teniseko pilota bat binaka.
- **Antolaketa:** Haurrak binaka jarriko dira. Bikote bakoitzeko kideak lurrean eserita, hankak irekita, aurrez-aurre eta batetik bestera tarte txikia utziz kokatuko dira. Batek pilota edukiko du eskuetan.
- **Garapena:** Bikotekideek elkarren artean paseak egingo dituzte. Irakasleak seinalea ematen duenean pixka bat urrundu egingo dira elkarrengandik eta paseak egiten jarraituko dute. Irakaslearen seinaleei kasu eginez, gero eta urrutiago egongo dira bikotekideak eta paseak gero eta luzeagoak izango dira.

- **Aldaerak:**

- Jarduera bera zutik egonda egin daiteke.



ESKUTIK HELDUTA

- **Adina:** 4-7 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Ez da behar.
- **Antolaketa:** Jardueraren hasieran haur guztiak banaka eta eremuaren alde batean kokatuko dira, irteera lekuan.
- **Garapena:** Haurrek eremuaren beste aldean dagoen marraraino edo irakasleak esandako lekuraino korrika joan behar dute. Hasieran banaka egin behar dute ibilbide hori. Banaka egin ondoren irakasleak binaka jartzeko esango die eta korrika binaka eskutik helduta joan behar dute. Ondoren hirunaka eskutik helduta, launaka, bosnaka... eta horrela talde guztia elkarrekin eta eskutik helduta eremuaren beste alderaino korrika joan arte.

  Korrika doazela, haurrek eskuak ez askatzen saiatu behar dute.

SOKA HARRAPAKETA

· **Adina:** 7-8 urte.

· **Joko-eremua:** Edonon.

· **Materiala:** Soka bat.

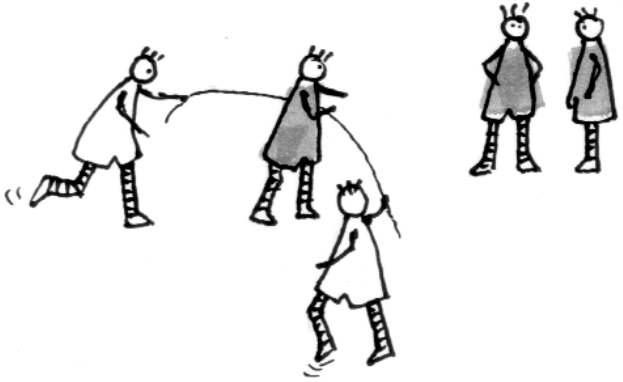
· **Antolaketa:** Haur guztiak esparruan zehar sakabanaturik. Bi haurrek sokari helduko diote; bakoitzak mutur batetik.

· **Garapena:** Sokari heltzen dioten haurrak harrapatzaileak dira. Eremuan korrika hasiko dira besteak harrapatzeko. Harrapatzeko sokarekin inguratu egin behar dute beste haur bat. Hori gertatzen denean lehen soka eusten ari zen bietako bat libre geldituko da eta harrapatu berri dena jarriko da haren lekuan.

· **Aldaerak:**

- Joku bera uztai batekin egin daiteke, harrapatzeko uztaia burutik behera sartuz.
- Libre daudenak binaka eta eskutik helduta egon daitezke.

· **Oharrak:** Libre dauden haurrek esparru guztian zehar korrika egin dezakete eta beraien artean txoke ez egiten saiatu behar dute.

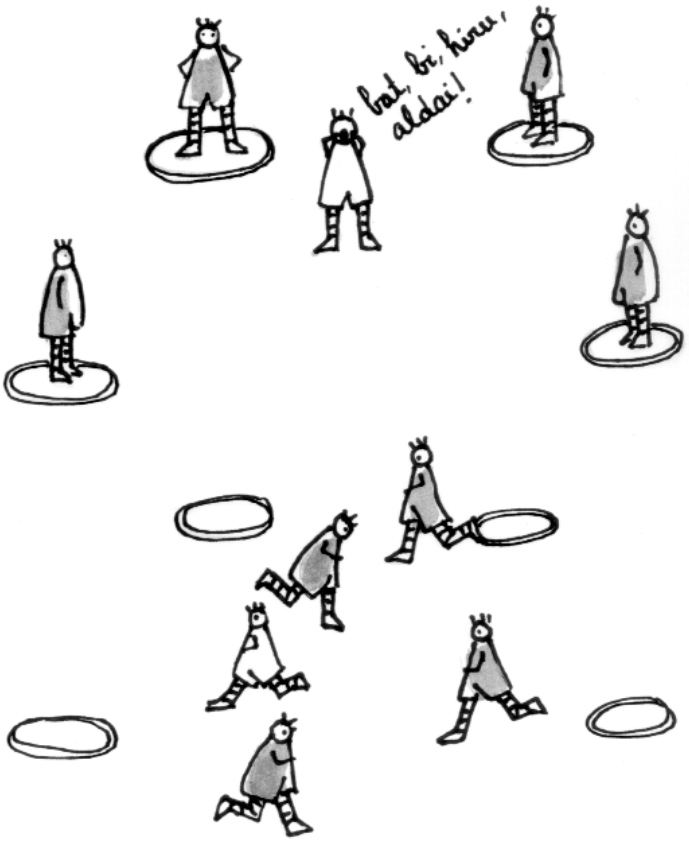


BAT, BI, HIRU, ALDAI!

- **Adina:** 7-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Koloretako uztaiak. Kopurua: parte hartu behar duten haurrak baino bat gutxiago.
- **Antolaketa:** Uztaiak eremuan zehar lurrean sakabanatuta jarriko ditugu, batetik bestera laubost metroko tartea utziz. Uztai bakoitzaren barnean haur bat jarriko da zutik. Uztairik ez duen haurra eremuaren erdian jarriko da.
- **Garapena:** Erdian uztairik gabe dagoen haurrak ozen eta denok ongi entzuteko moduan ondorengo esaldia botako du:

  "BAT, BI, HIRU, ALDAI!"

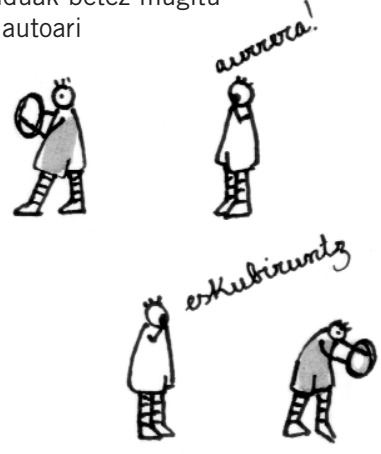
  Esaldia bukatu bezain laister, haur guztiak bere uztaitik irten eta beste uztai baten barruan sartzera joango dira. Erdian zegoenak eta "Bat, bi, hiru, Aldai!" esan duenak ere uztai baten barruan sartzen saiatu behar du. Beraz, norbait uztairik gabe gelditzen da. Uztairik gabe gelditzen dena eremuaren erdialdean kokatuko da eta "Bat, bi, hiru Aldai!" esango du. Jarduera nahi dugunean amaituko da.



4 Progresio didaktikoa

AUTO TELEGIDATUAK

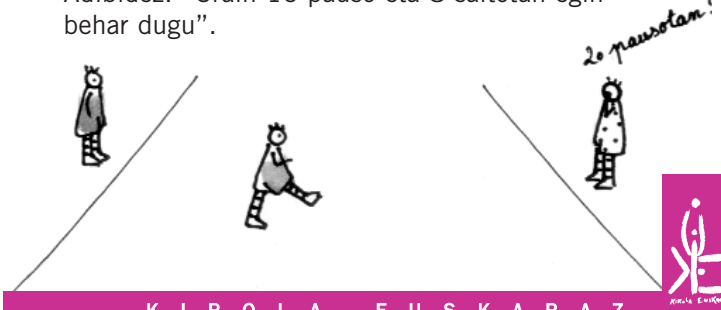
- **Adina:** 7-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Uztai bat binaka.
- **Antolaketa:** Haurrak bikoteka jarriko dira, eremuan zehar sakabanatuta. Batek uztaia edukiko du; hau autoa izango da. Bestea autoa gidatuko duena.
- **Garapena:** Autoaren papera egiten duenak uztaiari auto baten bolantea balitz bezala helduko dio. Autoa telegidatua denez, gidariak ematen dituen aginduak betez mugitu behar du. Gidariak autoari aginduak hitzez emango dizkio: "Aurrera, geldirik, atzera, eskubiruntz, ezkerreruntz...". Ondoren txandatu egingo dira.



ZENBAT PAUSOTAN?

- **Adina:** 7-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Ez da behar.
- **Antolaketa:** Eremuaren alde batean kokatuko dira haurrak, banaka eta zutik.
- **Garapena:** Haurrek eremua oinez zeharkatu behar dute, baina irakasleak zenbat pausotan egin behar duten esango die aldi bakoitzean. Adibidez: "Beste alderaino 25 pausotan joan behar dugu", "Orain 20 pausotan", "Ea nork egiten duen 18 pausotan".
- **Aldaerak:**

- Jarduera berbera aginduak ematean pausoak, saltoak eta zenbakiak konbinatuz egin daiteke. Adibidez: "Orain 10 pauso eta 8 saltotan egin behar dugu".



LAU IZKINAK

- **Adina:** 7-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Bosnaka lau pibote edo lau uztai. Hauen ordez klarionarekin egindako arrastoek berdin balio dezakete.
- **Antolaketa:** Haurrak bosnaka. Boskoteak eremuan zehar sakabanatuta jarriko dira eta beren lau piboteak karratu itxuran kokatuko dituzte, lau izkina balira bezala. Pibote batetik bestera lau metro inguru egongo dira.
- **Garapena:** Boskote bakoitzeko lau karratu itxuran kokatutako piboteen ondoan kokatuko dira (haur bat pibote bakoitzaren ondoan). Bosgarrena karratuaren erdian jarriko da. Honek zaindariaren lana egingo du. Piboteetan edo izkinetan daudenek beraien artean komunikatu ondoren (hitzez, keinu bidez...) leku aldaketak egingo dituzte. Zaindariak leku aldaketa hauek aprobetxatuz izkinaren bat hartzen saiatu behar du. Lortzen badu beste norbait gelditu da izkinarik gabe, beraz badago beste zaindari bat.

KATEA

- **Adina:** 7-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Ez da behar.
- **Antolaketa:** Haurrak eremuan zehar sakabanatuta eta zutik egongo dira. Jardueraren hasieran harrapatzile bat dago.
- **Garapena:** Harrapatzailea haurrak harrapatzen hasiko da. Bat harrapatzen duenean, biak eskutik helduta hirugarren baten bila joango dira. Hirugarrena harrapatzean, hirurak eskutik helduta kate bat osatuz beste laugarren bat harrapatzera joango dira... eta horrela haur guztiak eskutik helduta katean egon arte.

4 Progresio didaktikoa

BANPIROAK ETA OTSO-GIZONA

- **Adina:** 7-8 urte.
- **Joko-eremua:** Kanpoan.
- **Materiala:** Klariona.
- **Antolaketa:** Eremua "basoa" izango da. Basoaren lau izkinetan lau etxe markatuko dira klarionarekin, irudian ikus daiteken bezala. Haurrak basoan ibiliko dira. Haur bat "banpiroa" izango da eta irakaslea "otso-gizona".
- **Garapena:** Haurrak basoan modu librean ibiliko dira (oinez, korrika, saltoka...). Banpiroak otso-gizonari ordua galdetuko dio, ozen eta denek entzuteko moduan: "Zer ordu da?". Otso-gizonak erantzun egingo dio: "Bostak". Banpiroak behin eta berriz galdetuko dio ordua eta otso-gizonak "GAU ERDIA!" erantzuten dionean, basoan dabiltzan haur guztiek etxeetara joan behar dute korrika. Baina banpiroak basoan dabilen haur bat harrapatzen badu, banpiro bihurtuko da. Azkenean haur guztiak banpiro izango dira.

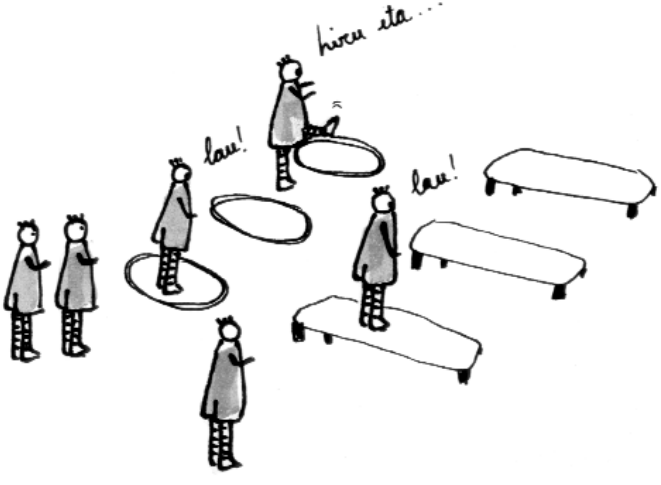
IBILBIDEAK MARRAZTU

- **Adina:** 7-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Papera, arkatza eta borragoma binaka.
- **Antolaketa:** Haurrak binaka antolatuko dira. Bikote bakoitzak bere papera, arkatza eta borragoma edukiko ditu.
- **Garapena:** Bikoteko bat, eremuaren izkin edo albo batetik irtengo da oinez eta nahi duen lekutik ibiliko da. Bitartean bere bikotekideak honen ibilbideak paper gainean marraztu behar ditu. Ondoren txandatu egingo dira. Biek bere lana bukatu dutenean paper gainean dauden ibilbideak eta beraiek egindakoak bat ote datozten aztertuko dute.
  - **Aldaerak:**
  - Irakasleak ibilbide bat marraztuta duen papera bana dezake eta haurrak ibilbidea desplazatuz egin behar du.

4.1.4. Denboraren pertzepzioa eta antolaketa

BAT, BI HIRU ETA LAU!

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Banku suediarrak eta uztaiak.
- **Antolaketa:** Banku suediarrak ilaran eta paraleloki kokatuko dira, batetik bestera tartea utziz. Uztaiak beste ilara bat osatuz, hauen aldamenean, batetik bestera ere tartea utziz. Haurrak bi ilaratan antolatuko dira. Talde bat banku ilara hasten den lekua baino piska bat atzerago kokatuko da eta bestea berdin uztaiak hasten diren lekuan.
- **Garapena:** Haur ilara bakoitzetik lehenengoa aterako da: haur bat bankuetarantz eta bestea uztaietarantz. Batetik laura zenbatu behar dute ozenki eta zenbaki bakoitza aipatzearekin batera pauso bat eman. "Lau" zenbakia aipatzean beti banku gainean ala uztai barruan kokatu behar dute oina. Banku ilara amaitzean uztai ilaran kokatu behar dute eta alderantziz.
- **Aldaerak:**
  - Zenbaki eta pauso kopuruak alda daitezke.
  - Desplazatzeko modu desberdinak egin daitezke bankutik bankura ala uztaitik uztaira: saltoka hanka baten gainean, bi hanken gainean...
  - Binaka eskutik helduta egin daiteke, baina lagunarekin zenbaketa erritmoa bateratu egin beharko dute.



4 Progresio didaktikoa

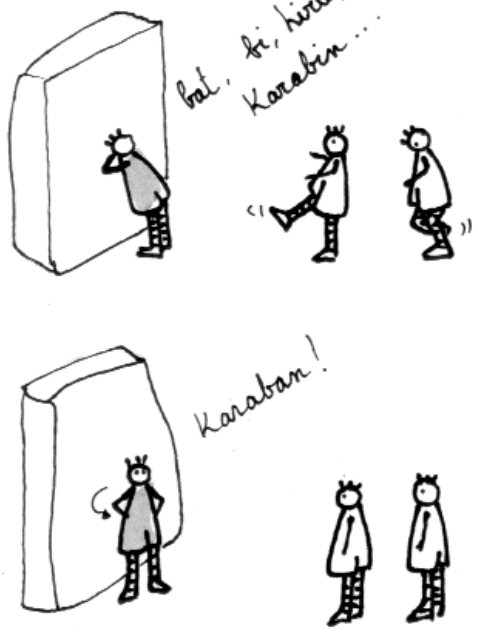
BAT, BI, HIRU, KARABIN KARABAN!

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Ez da behar.
- **Antolaketa:** Bat pareta bati begira jarriko da. Besteak, horrengandik urruti, irteerako marran.
- **Garapena:** Paretari begira dagoenak ozen eta denak entzuteko moduan esaldi hau aipatuko du: BAT, BI, HIRU, KARABIN KARABAN!

  Hori esaten duen bitartean, besteak irteera puntutik paretaruntz mugitzen hasiko dira, baina "Karaban" hitza bukatu orduko, geldi-geldi geratu behar dute, paretan dagoenak buelta emango du eta norbait mugimenduan harrapatzen badu, irteera puntura bidaliko du. Behin eta berriz errepikatuko du esaldia, denak paretaraino iritsi arte. Paretara iristen den haur bakoitzak "TXORIXO" esango du, iritsi dela adierazteko.

  Behin denak iritsi direnean, paretan egon dena paretari bizkarra emanez jarriko da. Beste guztiek haren eskuei helduko diete eta berak "TXORIXO" esaten duenean denak korrika hasiko dira irteerako marraraino joateko asmotan.

Baina paretan egon dena ere, hau da, "TXORIXO" esan duena, korrika hasiko da eta honek norbait harrapatzen badu, harrapatutako hura hurrengo txandan paretan "BAT, BI , HIRU, KARABIN KARABAN!" esaldia errepikatzen aritul



XAGUA ETA MARRASKILOA

· **Adina:** 4-6 urte.

· **Joko-eremua:** Edonon.

· **Materiala:** Ez da behar.

· **Antolaketa:** Binaka, zutik eta eremuan zehar sakabanatuta.

· **Garapena:** Irakasleak lehendabizi xaguak eta marraskiloak nolako abiaduran ibiltzen diren azalduko du lehendabizi; xagua azkar ibiltzen dela eta marraskiloa poliki ibiltzen dela, alegia. Bikote bakoitzean zuzendari bat egongo da. Zuzendariak bere kideari "xagua" ala "marraskiloa" esango dio. Ondorioz xaguak bezala –azkar- ala marraskiloak bezala –poliki- ibili behar du. Gero aldatu egingo dira, biak zuzendari izan daitezen.

· **Aldaerak:**

- Animalia gehiago aurkez daitezke: azkar ibiliko direnen artean zaldia, zezena, tigrea.... aipa daitezke. Poliki ibiliko direnen artean dortoka, barea...

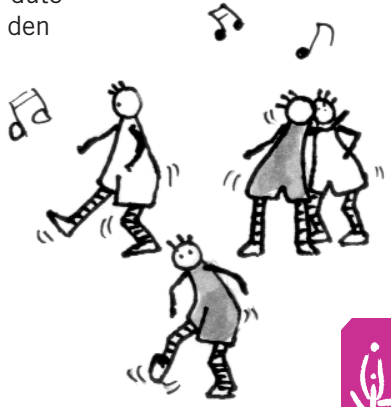
4 Progresio didaktikoa

ZALDIA ETA ZALDUNA

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Hirunaka uztai bat eta pandero bat.
- **Antolaketa:** Haurrak hirunaka jarriko dira. Bi haurrek uztai batekin zaldiarena egingo dute. Hirugarrena zalduna izango da.
- **Garapena:** Irakasleak panderoarekin erritmo lasaia markatzen badu, zaldiak zalduna gainean dagoela (uztai barnean) oinez joango dira. Erritmoa biziagoa bada trostan. Panderoaren hotsa eteten denean, hau da, irakasleak panderorik jotzen ez duenean, zaldiak gelditu egingo dira eta zaldunak jeitsi egingo dira (uztai barnetik irten), eta bidean paseatzen ibiliko dira. "Aupa gora" entzuten denean, zaldunak berriz ere zaldi gainera igoko dira. Irakasleak panderoa jotzen badu "Aupa gora" esan aurretik, zaldiak zaldunik gabe ibiliko dira.

ASTINDU GORPUTZA!

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Barruko aretoa.
- **Materiala:** Musika aparailua eta musika alaia, erritmoa oso markatua duena.
- **Antolaketa:** Denak eremuan zehar zutik, modu librean.
- **Garapena:** Irakasleak musika jarriko du eta haurrak beren gisara dantzan hasiko dira: lekuan edo desplazatuz, nahi duten bezala. Bat batean irakasleak musika kendu egingo du eta haurrek geldi-geldi egon behar dute musikarik entzuten ez den bitartean. Berriz ere musika entzuten denean dantzan hasiko dira.



TILIN-TALAN

· **Adina:** 4-6 urte.

· **Joko-eremua:** Barruko aretoan.

· **Materiala:** Ez da behar.

· **Antolaketa:** Haurrak binaka jarriko dira eremuan zehar sakabanatuta eta lurrean eserita. Bikoteko bi kideak aurrez-aurre, hankak irekita eta oinak elkarren ondoan dituztela eskuak emanda kokatuko dira.

· **Garapena:** Esaldi hau erritmikoki eta ozen aipatu behar dute:

TILIN / TALAN /

ESKUAK HEMEN / ESKUAK HAN /

Hitz hauek aipatzearekin batera beren gorputza aurrera eta atzera mugituko dute, baina beren mugimenduek esaldiaren erritmoarekin bat egin behar dute.

· **Aldaerak:**

- Behin jarduera ongi burutzen ari direnean, irakasleak azkar-azkar eta poliki-poliki egitea proposatu dezake.

· **Oharrak:** Haurrek aduktoreetan minik ez hartzeko, aldez aurretik lagunari indar handiz ez tiratzeko esatea komeni da.

4 Progresio didaktikoa

■ TXINO KAPUTXINO (esku-jokua)

· **Adina:** 4-6 urte.

· **Joko-eremua:** Edonon.

· **Materiala:** Ez da behar.

· **Antolaketa:** Binaka, aurrez-aurre.

· **Garapena:** "Txino Kaputxino" abestearekin batera esku-jokoa egin, ondoren azaltzen den bezala:

NI NAIZ / TXINO

(norberak txalo) / (eskuak lagunarekin bat egin)

KAPU / TXINO

(norberak txalo) / (eskuak lagunarekin bat egin)

MANDA / LIN-LIN-LIN

(norberak txalo) / (eskuak lagunarekin bat egin, hiru aldiz, "LIN" ekin batera)

Esku-joku hau behin eta berriz errepikatuz, abestiak honela jarraitzen du...

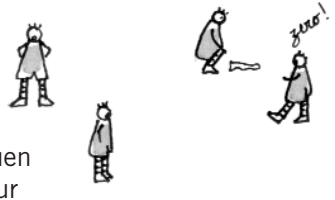
URRUTIKO URRUTIKO GIZON BAT,BAT,BAT
NIRE MOTOTSAK OSO MOTZAK DIRA,RA,RA
ETA HAIEKIN NOA JOLASTERA,RA,RA

- Abestiaren bigarren ahapaldia:

BEHIN BATEAN JOLASTERA NINDOALA, LA, LA
NESKA BATEK JO ZIDAN BURUAN, AI! , AI!
AIZU NESKA NI EZ NAIZ HASERRETZEN, TZEN, TZEN
NI NAIZ TXINO KAPUTXINO MANDALIN, LIN, LIN

BOST, LAU, HIRU, BI, BAT, ZERO

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Zapi bat.
- **Antolaketa:** Haurrak zutik, esparruan sakabanaturik.
- **Garapena:** Jokuaren hasieran zapia haur batek edukiko du eskuetan. Zapia duena korrika ibiliko da esparruan, nahi duen norabidean. Beste haur guztiek bitartean "BOST, LAU, HIRU, BI, BAT, ZERO!" esango dute denek batera. "Zero" esatean zapia duen haurrak utzi egin behar du lurrean eta beste haur batek hartuko du. Honek berdin egingo du: korrika ibiliko da bere lagunek bostetik zerora zenbatzen duten bitartean. Jarduera denak zapiarekin korrika ibili direnean bukatuko da.



ISILIK ABESTU

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Ez da behar.
- **Antolaketa:** Talde guztia zutik, zirkuluan, eskutik helduta. Haur asko badauzkagu bi zirkulu egin ditzakegu.
- **Garapena:** Denok ezagutzen dugun abesti bat abestuz biraka hasiko gara. Abestia bukatzen denean denak geldirik egongo gara. Berriz ere biraka hasiko gara, baina oraingoan abestia ozenki abestu gabe, hau da, isilik, bere buruan abestu behar du, barrutik. Mentalki abesten ari garen abestia bukatzen denean berriz ere gelditu egin behar dugu, denak aldi berean gelditzen saiatuz.
- **Aldaerak:**

- Beraiek abestu beharrean musika aparailua erabiliz abesti bat jar dezakegu.

4 Progresio didaktikoa

ILARGI ERDIA

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Sokasaltoan aritzeko soka luze bat.
- **Antolaketa:** Bi taldekidek sokari helduko diote, bakoitzak mutur batetik. Gainontzekoak hauen albo batera jarriko dira.
- **Garapena:** Sokari heltzen diotenak hura birarazten hasiko dira. Besteak, banaka, sokaren azpitik pasatzen saiatuko dira. Kontuz ibili beharko dute, sokak jo ez ditzan. Irakasleak hasiera batean erritmoa hartzen eta sokaren azpitik pasatzeko une egokia noiz den adierazten lagun dezake. Adibidez: "Bat, bi eta hiru, orain!", edo "Orain, orain, orain"...
- **Aldaerak:**

- Jarduera bera sokaren azpitik eskuak emanda binaka, hirunaka, launaka... egin daiteke.

TXALAPARTARIAK

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Barruko aretoan.
- **Materiala:** Banku suediar bat launaka eta haur bakoitzeko pika bana.
- **Antolaketa:** Banku bakoitzean bi bikote kokatuko dira. Bikote bakoitzeko batek bi pika hartuko ditu.
- **Garapena:** Pikak dituenak kolpeak jo behar ditu bankuaren gainean, "txalaparta" jotzen ariko balitz bezala. Nahi duen erritmoa emango die bere kolpeei. Ondoren lagunak hartuko ditu pikak eta bere bikotekideak jotako kolpeak errepikatzen saiatu behar du. Bukatzen duenean, berak sortutako erritmoak joko ditu eta ondoren bere lagunak errepikatu egin behar ditu.

BOTESALTOKA

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Baloi bat binaka.
- **Antolaketa:** Haur guztiak bikoteka, eremuan zehar sakabanatuta. Batek baloia edukiko du.
- **Garapena:** Baloia duenak punpatu egin behar du. Bere lagunak salto egin behar du, baloiak lurra jotzearekin batera. Baloia duena oinez joan daiteke, korrika, lekuan geldirik egon daiteke... eta baloia nahi duen erritmoan punparazi dezake. Ondoren txandatu egingo dira.

KANPANDORREA

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Lau zapi eta kanpai bat. (triangelu batek edo pandero batek ere balio dezakete).
- **Antolaketa:** Haurrak lauko taldeetan antolatuko ditugu. Jarduera laukoteka egingo dute, bitartean besteak begira daudela. Irakaslea, kanpaia eskuetan duela, “kanpandorrea” izango da.
- **Garapena:** Jarduera burutu behar duten lau haurrak eremuaren erdian egongo dira, begiak zapiekin estalita dituztela. Irakaslea eremuaren izkin edo alderdi batean jarriko da eta kanpaia jotzen hasiko da. Begiak estalita dauden haurrek “kanpandorrerantz” hurbildu behar dute, horretarako soinuaren jatorrian arreta jarriz. Behin denak kanpandorrera hurbildu direnean, hura mugitu egingo da eta berriz ere beste leku batetik etorriko zaizkie kanpai hotsak. Ondoren beste laukote batek hartuko du txanda, denek jarduera burutu arte.

4 Progresio didaktikoa

HOTSAK

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Ez da behar.
- **Antolaketa:** Haurrak bosteko taldetan antolatuta. Taldetxoak eremuan zehar zutik edo eserita jarriko dira.
- **Garapena:** Talde bakoitzean, batek tresna edo aparailu baten hotsa imitatu behar du eta besteek zein tresna edo objetu den asmatu behar dute. Imitatu daitezken tresnak edo objetuak: ordulariak, iratzargailuak, tinbreak, sirenak, txilibituak, animaliak, motozerra, eskopetak, suziriak, trenak, autoak...
- **Aldaerak:**

- Hotsak imitatzearekin batera, tresna horien erabileran egin ohi diren mugimenduak imita daitezke.

MUSIKAREKIN BAT

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Barruko aretoa.
- **Materiala:** Musika aparailua eta musika.
- **Antolaketa:** Haurrak eremuan zehar sakabanatuta jarriko dira.
- **Garapena:** Musika jarriko dugu eta haurrek musikaren erritmoa jarraitzen saiatu behar dute. Horretarako txaloak eta kriskitinak jo ditzakete.
- **Aldaerak:**

- Txalo edo kriskitinak jotzearekin batera desplazatuz (oinez, korrika, saltoka...) egin daiteke.

BALOIA NAGUSI

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Baloi bat binaka.
- **Antolaketa:** Haurrak binaka antolatuko dira. Bikote bakoitzak baloi bat edukiko du.
- **Garapena:** Baloia duenak lurrean jira-bira arazi behar du. Lagunak baloiaren ondo-ondoan joaten saiatu behar du; hau da, baloia poliki badoa, honen ondoan oinez joango da eta baloia azkar badoa, honen parean joateko korrika egin behar du. Gero txandatu egingo dira.

4.2. GAITASUN NEUROMOTORRAK

4.2.1. Oreka

ZUBI GAINEAN TOPO

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua: Edonon.**
- **Materiala: Banku suediarra.**
- **Antolaketa:** Haurrak bi taldetan banatuko ditugu. Talde bat bankuaren mutur batean kokatuko da ilaran, bankuari begira. Beste taldea berdin, baina bankuaren beste muturrean.
- **Garapena:** Ilara bakoitzeko haur bat igoko da banku gainera. Biek aldi berean zeharkatu behar dute bankua, aurkako norabidean. Erdiparean topo egingo dute eta bankutik erori gabe aurrera egin behar dute.
- **Aldaerak:**
  - Berdin baina atzeruntz desplazatuz.
  - Aurreruntz baina ilara batekoak begiak estalita.
  - Aurreruntz baina denak begiak estalita

EGUNKARIAK

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Egunkari pare bat.
- **Antolaketa:** Haurrak eremuan zehar sakabanatuko dira, zutik eta modu librean. Haur bakoitzari egunkari orri bana emango diogu.
- **Garapena:** Haur bakoitzak bere egunkari orria berak nahi duen gorputz atalaren gainean jarriko du eta modu librean mugituko da eremuan zehar, orria eror ez dadin saiatuz. Irakasleak orria kokatzeko lekuen edo moduen ideiak eman ditzake. Adibidez: “Buru gainean eraman al dezakegu?”, “Ea hanka altxatuz belaunaren gaiean eraman daiteken”...
- **Aldaerak:**
  - Jarduera bera haur bakoitzari bi orri emanez eta hauetako bakoitza gorputz atal desberdinetan kokatzeko esanez egin daiteke.

ZANGOAK

· **Adina:** 4-6 urte.

· **Joko-eremua:** Edonon.

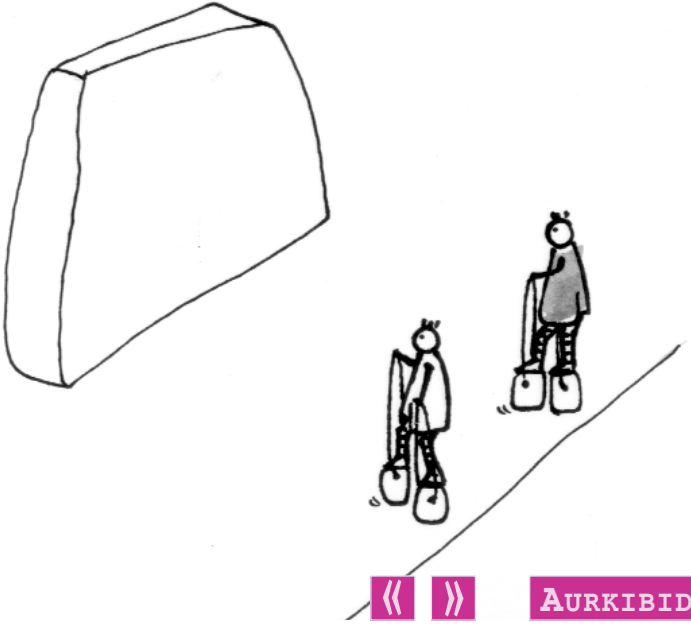
· **Materiala:** Haurrentzako zangoak (irudian agertzen direnen berdinak edo antzekoak). Baldin badauzkagu, zango pare bat haur bakoitzeko. Bestela berriz, txandaka erabili ditzakete.

· **Antolaketa:** Irakasleak erreferentzia moduan emandako irteera leku batean kokatuko dira haurrak. Bakoitzari zango pare bana emango diogu.

· **Garapena:** Haur bakoitzak berak bakarrik saiatu beharko du zango gainean jartzen. Ondoren eremuan zehar modu librean ibiliko dira, ala irakasleak agindutako erreferentzia batetik bestera. Adibidez: "Marra honetatik hasiko gara. Pareta ukitu ondoren itzuli egin behar dugu". Denak aldi berean zangoekin ibiltzeko adina zango ez badugu, ilara bat osatu eta zangoak txandatuz erabiliko ditugu.

· **Aldaerak:**

- Aurreruntz ibiltzen ongi moldatzen badira, atzeruntz eta alboruntz ibiltzeko proposamena egin diezaiekegu.
- Eskilarak edo koskak igo eta jeisteko proposamena egin dezakegu.



4 Progresio didaktikoa

MARRAZKIGILEAK ETA OREKARIAK

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Sokasaltoan ala sokatiran aritzeko soka luzeak. Erritmoko sokak ere erabil daitezke.
- **Antolaketa:** Haurrak lau edo bosteko taldetan, talde bakoitzak soka luze bana edo erritmoko hiru soka dituztela.
- **Garapena:** Talde bakoitzak lehendabizi marrazkilari lana egin behar du. Hau da, sokarekin (edo sokekin) irudi handi bat egin behar dute lurrean. Ondoren beraien marrazkiaren gainetik ibiliko dira, zirko bateko orekariak bailiran.

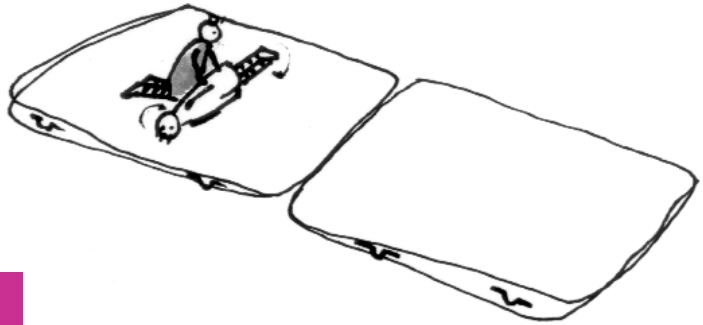
KONTUZ KROKODILOEKIN!

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Barruko aretoan.
- **Materiala:** Bi banku suediar.
- **Antolaketa:** Bankuak bata bestearen jarraian jarriko ditugu, zubi luze bat izango balira bezala.
- **Garapena:** Haur guztiak ilara bat osatuz jarriko dira "zubiaren" hasieran. Banaka "zubi" gainera igo eta bestalderaino igaro behar dute. "Uretan" krokodiloak daude. Hauek aspaldi jan gabe daude eta horregatik gosetuta daude. Beraz, kontuz ibili behar dute haurrek zubia igarotzean, erortzen badira krokodiloek kozka egingo baitiete.
- **Aldaerak:**

- "Zubia" errez igarotzen badute, jardueraren zailtasuna handiagotzeko banku suediarrei buelta eman diezaiekegu, ondorioz zubiaren zabalera txikiagoa izango da.

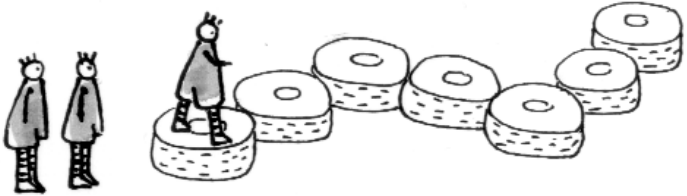
ENBORRAK

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Barruko aretoan.
- **Materiala:** Bi koltxoneta.
- **Antolaketa**: Haurrak binaka jarriko dira. Bi koltxonetak bata bestearen jarraian jarriko ditugu.
- **Garapena:** Bikote bakoitzeko bat etzanda jarriko da, “enbor” baten modura, irudian ikus daiteken bezala. Bestea belauniko jarriko da eta “enborra” birarazten hasiko da koltxoneten bukaeraraino iritxi arte. Ondoren txandatu egingo dira.



GURPILAK

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Barruko aretoan.
- **Materiala:** Gurpilen pneumatikoak.
- **Antolaketa:** Pneumatikoak ibilbide luze bat osatuz jarriko ditugu, bata bestetik gertu, irudian ikus daiteken bezala. Haurrak ibilbide honen hasieran ilaran jarriko dira.
- **Garapena:** Banaka irtenda, pneumatikoen gainetik eta aurreruntz ibiliz osatu behar da ibilbidea. Ez erortzen saiatu behar dugu.
- **Aldaerak:**
  - Desplazatzeko moduak alda daitezke: atzeruntz eta alboruntz ibiliz, bi oinak batera mugituz aurreruntz salto eginez...
  - Oinez ongi egiten denean korrika egiten saia daitezke.



4 Progresio didaktikoa

TXAPELA BURUAN IBILI MUNDUAN

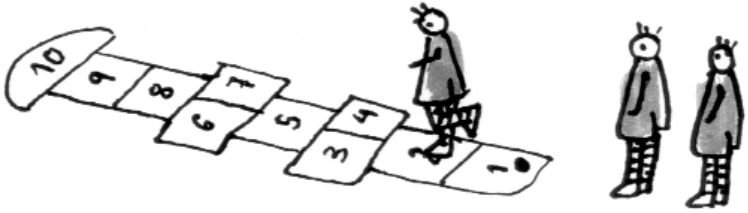
- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Diska egalari edo frisby bat seinaka.
- **Antolaketa:** Haurrak seinaka antolatuta ilaran jarriko dira, bata bestearen atzean, irteerako marran. Ilara bakoitzeko lehenengoak diska egalari bat edukiko du.
- **Garapena:** Ilara bakoitzeko lehenengoak diska hegalaria buru gainean jarriko du eta oinez, poliki-poliki, diska eror ez dadin saiatuz, irakasleak adierazitako lekuraino iritsi ondoren irteerako marrara itzuli behar du. Diska erortzen bazaio, berriz buru gainean jarri eta ibilbidea jarraitu behar du. Bigarrenari pasatuko dio diska, eta bera ilararen bukaeran jarriko da.

URKETARI TXINARRAK

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua: Edonon.**
- **Materiala:** Bi pika eta baloi bat bikoteka.
- **Antolaketa:** Bikote bakoitza bere materialarekin ilaran antolaturik ibilbidearen hasieran.
- **Garapena:** Bikote bakoitzak baloia bi piken artean eraman behar du adierazitako ibilbidean zehar. Horretarako kide bakoitzak pika bakoitzaren muturrari helduko dio eta baloia erdian kokatuko du. Urketari txinarrak bailiran baloia bi piken artean dutela desplazatu behar dute, irakasleak adierazitako ibilbidean zehar. Baloia eror ez dadin saiatu behar dute. Behin abiatu direnean ibilbide guztian zehar ezingo dute baloia eskuez ukitu.
- **Aldaerak:**
  - Bi piken erdian baloi bat jarri beharrean beste hirugarren pika bat zeharka jarrita egin daiteke.

TXINGOA

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Kanpoan.
- **Materiala:** Klariona eta egurrezko tako bat hirunaka.
- **Antolaketa:** Irakasleak klariona erabiliz lurrean txingoan aritzeko esparrua markatuko du. Ikasleak hirunaka kokatuko direnez, behar adina joko-esparru edo “txingo” markatu behar ditu. Hirukote bakoitza “txingo” batean jarriko da, bere egurrezko takoa edo antzeko zerbaitekin.



Garapena: Hirukote bakoitzeko lehenengoak bere takoa “1” zenbakia duen koadrora botako du. Takoa koadro barruan kokatzea lortzen badu, hanka baten gainean “2” koadroraino joango da. Ondoren”3” eta “4” koadroetan aldi berean oin bana kokatuko du; “5” koadroan oin bat; “6” eta “7” koadrotan oin bana aldi berean; “8” eta “9” koadroetan oin bana, txingoka joanez eta “10” biribil erdian bi oinak aldi berean. Hemen salto batez bira erdia eman eta joanekoan bezala itzulerako bidea hasiko du, “2” koadroraino. Bertan oin baten gainean dagoela eta eskuak lurrean bermatuz, “1” koadroan dagoen takoa hartu behar du. Takoa hartu ondoren “1” koadroaren gainetik salto egin eta irteera puntura iritsi behar du. Txanda guztia ongi bete badu, orain takoa “2” koadrora bota behar du eta horrela “txingo” guztia bete arte. Okerren bat egiten duen bakoitzean (takoa behar ez den lekura bota, oreka galdu, marra zapaldu...) txanda hurrengoari emango zaio.

4 Progresio didaktikoa

ESEKITAKO ZUBIA

- **Adina: 6**-8 urte.
- **Joko-eremua:** Barruko aretoan.
- **Materiala:** Bost edo sei banku suediar.
- **Antolaketa:** Bankuak bata bestearen jarraian jarriko dira, “esekitako zubi” luze bat balira bezala. Haurrak bi taldetan banatuko dira. Erdiak zubiaren alde batean eta beste erdiak bestaldean jarriko dira.
- **Garapena:** Bi taldeak aldi berean hasiko dira zubia igarotzen: batzuk norabide batean eta besteak aurkako norabidean. Denek saiatu behar dute erori gabe zubia igarotzen eta lagundu ere egin behar dute besteak zubi gainetik eror ez daitezen.
- **Aldaerak:**

- Jarduera errez burutzen badute, zailtasuna handiagotzeko bankuak buelta emanda jar daitezke.

ZANGO TRUKEA

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Sei-zortzi zango pare.
- **Antolaketa:** Haurrak bi taldetan banatuko ditugu. Talde bakoitzeko lehenengo hiru edo lauk zangoak edukiko dituzte. Taldeek bata besteari begira jarri behar dute, hamabost metro inguruko tartearekin.
- **Garapena:** Talde bakoitzeko lehenengoa zango gainean ibiliz aurreruntz abiatuko da. Beste taldeko lehenengoarekin topo egitean, bere zangoak erantzi gabe bestearen zango gainean jartzen saiatu behar du. Hau da, zangoak trukatu behar dituzte. Topo egin duten biek elkarri lagundu behar diote horretarako. Zangoak trukatu ondoren auurera jarraituko dute, taldera iristean zangoak erantzi, hurrengoari eman eta ilararen bukaeran kokatuko dira.

KARRAMARROAK

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Sokasaltoan ala sokatiran aritzeko soka luzea. Horren ordez erritmoko bost-sei soka ere erabil daitezke.
- **Antolaketa:** Haur guztiak hilara batean kokatuko dira eremuaren alde batera. Soka lurrean jarriko dugu, bihurguneak dituen bide luze baten antzera.
- **Garapena:** Haurrak banaka aterako dira, lau bermapuntu dituztela (bi eskuak eta bi oinak), gora begira eta atzeruntz, "karramarroak" bezala ibiliz. Esku bakoitza eta oin bakoitza sokaren alde bakoitzera bermatuko dituzte horretarako. Ibilbide guztia erori gabe egiten saiatu behar dute.
- **Aldaerak:**

- Jarduera bera ahoz behera eta aurreruntz desplazatuz egin daiteke.

ERRAKETA ERRELEBOA

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Erraketa bat eta teniseko pilota bat seinaka.
- **Antolaketa:** Haurrak seikoteka antolatuko ditugu. Seikote bakoitza ilaran, irteera marran kokatuko da. Lehenengoak erraketa eta pilota edukiko ditu.
- **Garapena:** Talde bakoitzeko lehenengoa erraketaren gainean pilota duela, eror ez dadin saiatuz, irakasleak adierazitako lekuraino desplazatuko da. Ondoren bigarrenari erraketa eta pilota pasa eta bera ilararen azkenean kokatuko da. Jarduera denak erraketarekin desplazatu direnean bukatuko da.
- **Aldaerak:**

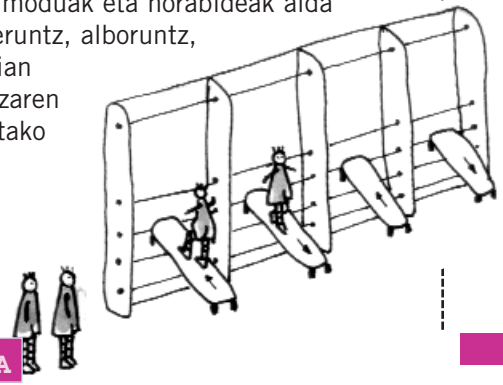
  - Jarduera bera desplazatzeko moduak aldatuz burutu daiteke: makurtuta desplazatuz, atzeruntz, alboruntz, saltoka, korrika...

4 Progresio didaktikoa

ALDAPAK

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Barruko aretoa.
- **Materiala:** Lau horma-barra eta lau banku suediar.
- **Antolaketa:** Banku bakoitza horma-barra batean bermatuz lau aldapa eraikiko ditugu. Haurrak ilaran eta zutik, irteera lekuan jarriko dira.
- **Garapena:** Haurrek, banaka irtenda, aldapak balira bezala jarritako bankuen gainetik oinez desplazatu behar dute. Lehenego aldapa igo, bigarrena jetxi, hirugarrena igo eta laugarrena jetxi egin beharko dute hurrenez-hurren.
- **Aldaerak:**

- Desplazatzeko moduak eta norabideak alda ditzakegu: atzeruntz, alboruntz, bankuaren erdian luzekako ardatzaren inguruan 360ºtako bira emanez... lauhankatan deaplazatuz...



ZABU-ZABUKA

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Ez da behar.
- **Antolaketa:** Haurrak hiruko taldetan, espazioan zehar sakabanatuta. Hauetako bi aurrez-aurre jarriko dira, metro bateko tartearekin. Hirugarrena bi hauen erdian.
- **Garapena:** Erdian dagoena "zabua" izango da. Honek, oinak lurrean bermaturik dituela, bere gorputza lagun bat dagoen alderdira erortzen utzi behar du. Lagunak bere besoen laguntzaz bultza egingo dio, horrela "zabu" moduan dagoena hirugarrenarengana joango da. Gero txandatu egingo dira, hiruak "zabu" izan arte.
- **Aldaerak:**

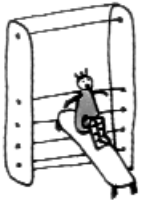
- Jarduera bera "zabua" begiak itxita dagoela egin daiteke.

4.2.2. Koordinazio dinamiko orokorra

BANKUAK

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Banku suediarrak, espalderak eta baloiak.
- **Antolaketa:** Bankuekin eremu ezberdinak antolatuko dira. Taldekideak libreki banatuko dira espazioan zehar.
- **Garapena:** Taldekideek libreki, desplazatzeko modu desberdinak probatuko dituzte antolatutako eremuetan.

  Beraiek proposatutako desplazamenduetatik abiatuz mugimendu aberatsagoak eta zailtasun maila handiagokoak proposa daitezeke.



- **Aldaerak:** Haurrek egin duten ibilbide bera baloiekin egin daiteke. Banaka ala bikoteka, ibilbideko bankuetan zehar eraman beharko dituzte baloiak.

PUTZUAK ETA ERREKAK

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Erritmoko hamabi edo hamasei soka.
- **Antolaketa:** Haurrak ilara bat osatuz jarriko dira, irakasleak esandako irteera lekuan. Lurrean sokekin egindako “putzuak” eta “errekak” kokatuko ditugu, ibilbide moduan. “Putzuak” soka batekin eta “errekak” bi sokekin antolatuko ditugu, irudian ikus daiteken bezala.
- **Garapena:** Haurrak banaka aterako dira irteera lekutik korrika eta ibilbidea burutu behar dute, horretarako bidean topatzen dituzten “putzuak” eta “errekak” jauzi eginez pasatu behar dituzte. Ibilbidea oinak “busti” gabe egin behar dutela esango diegu, hau da, “putzu” eta “erreken” barnean oinak sartu gabe.

4 Progresio didaktikoa

ANIMALIAK

· **Adina:** 4-6 urte.

· **Joko-eremua:** Edonon.

· **Materiala:** Ez da behar.

· **Antolaketa:** Haur guztiak eremuan zehar sakabanatuta jarriko dira.

· **Garapena:** Irakasleak animalia bat aipatuko du eta denak eremuan zehar animalia hori balira bezala mugituko dira. Adibidez, "tximinoa" aipatzen badu, denak tximinoak bezala mugituko dira. Nahi ditugun animalia guztiak aipa ditzakegu. Hona hemen zenbait ideia:

Txakurra, katua, zaldia, zezena, igela, sugea, karramarroa, elefantea, krokodiloa, txoria, katagorria, kangurua...

Haurrek ezagutzen dituzten animaliak aipatzea komeni da. Irakaslea animalia hauek bezala mugitzea ere komeni da, horrela haurren batek aipatutako animalia nola mugitzen den ez badaki, erreferentzia bat edukiko baitu.

tximinoa.

· **Aldaerak:**

- Haur guztiak bi taldetan banatu eta talde bateko partaideei animalia bat aipatuko diegu, baina beste taldeak entzun gabe. Lehenengo taldekoak irakasleak aipatutako animalia balira bezala mugituko dira eta bigarren taldekoak, haiei begira egon ondoren, zein animalia ziren asmatu behar dute.

ZUBI GAINETIK ETA ZUBI AZPITIK

· **Adina:** 4-6 urte.

· **Joko-eremua:** Barruko aretoan.

· **Materiala:** Koltxonetak eta banku suediarrak.

· **Antolaketa:** Koltxonetak eta bankuak irudian ikus daiteken bezala jarriko ditugu. Dauzkagun koltxoneta eta bankuen arabera, "zubi" gehiago ala gutxiago eraikiko ditugu. Haurrak ilaran jarriko dira, irteera lekuan.

· **Garapena:** Banaka aterako dira, zubien gainetik eta zubien azpitik pasatuz ibilbidea osatu arte.

· **Aldaerak:**

- Ibilbide berbera modu desberdinetan desplazatuz egin daiteke: zubien gainetik oinez, baina atzeruntz eta zubien azpitik ahoz gora eta atzeruntz desplazatuz.

DORTOKA HANDIA

· **Adina:** 4-6 urte.

· **Joko-eremua:** Barruko aretoan.

· **Materiala:** Koltxoneta bat lau edo bosnaka.

· **Antolaketa:** Lau edo bosteko taldeak egingo ditugu. Talde bakoitzak koltxoneta bat behar du. Koltxonetarik ez badugu, honen ordez kartoi zati handiak erabil ditzakegu.

· **Garapena:** Taldekideak lauhankatan eta elkarrengadik oso hurbil jarriko dira, beraien bizkar gainean koltxoneta jarriz, irudian ikus daiteken bezala. Talde bakoitza dortoka handi bat izango da eta koltxoneta dortokaren "maskorra" izango da. Dortoka guztiek irakasleak adierazitako lekuraino joan beharko dute, maskorra eror ez dadin saiatuz.

SUGE LUZEA

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Sokasaltoan aritzeko soka luzea.
- **Antolaketa:** Irakasleak sokaren mutur bat hartuko du eta haur batek bestea. Gainontzeko haurrak bi horien alde batera jarriko dira.
- **Garapena:** Soka lurrean dagoela, ezker-eskubi mugi dadin eragingo diogu, suge luze bat balitz bezala. Haurrek salto egin behar dute sugearen gainetik (sokaren alde batetik bestera) eta sugea ez ukitzen saiatuz. Soka ukitzen duenak, irakaslearekin batera sokari eragiten ari denari txanda hartu behar dio.
- **Aldaerak:**

- Soka ezker-eskubi mugitu beharrean gora eta behera mugitu daiteke.

ZIRKUITUA (I)

· **Adina:** 4-6 urte.

· **Joko-eremua:** Barruko aretoan.

· **Materiala:** Erritmoko lau soka, koltxoneta bat, banku suediar bat, goma, bi oinarri eta bi pika.

· **Antolaketa:** Materiala zirkuitu bat osatuz antolatuko dugu, irudian ikus daiteken bezala. Haurrak irteera lekuan, ilaran.

· **Garapena:** Zirkuituak bost gune edukiko ditu: 1, 2, 3, 4 eta 5. Haurrak banaka irtengo dira, eta zirkuitu guztia osatu behar dute, gune bakoitzean ondoren azalduko den jarduera eginez:

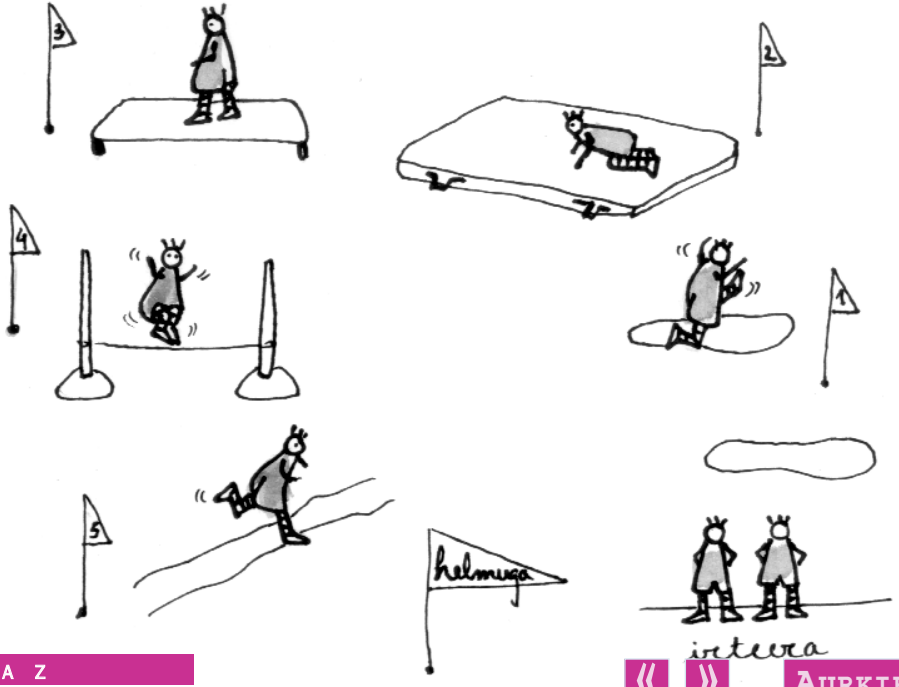
- 1 GUNEA: "Putzuen" gainetik jauzi egin.

- 2 GUNEA: Lauhankan edo katuka ibili.

- 3 GUNEA: Bankuaren gainetik aurreruntz ibili.

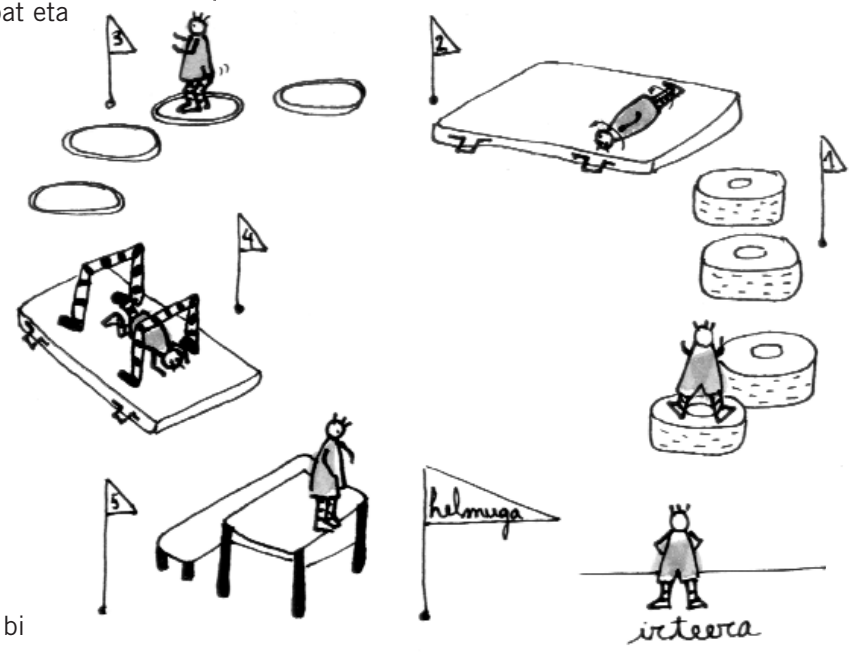
- 4 GUNEA: Gomaren gainetik jauzi egin.

- 5 GUNEA: "Errekaren" gainetik jauzi egin.



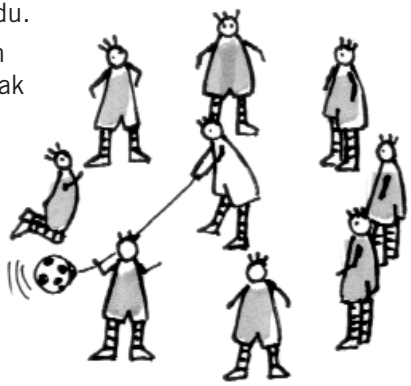
ZIRKUITUA (II)

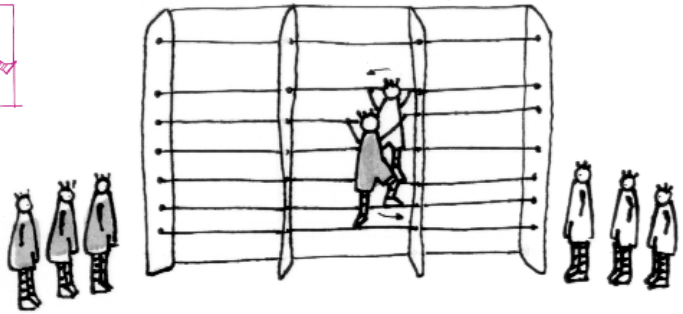
- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Barruko aretoan.
- **Materiala:** Lau pneumatiko, bi koltxoneta, lau uztai, bi hesi, banku suediar bat eta ikasmahai bat.
- **Antolaketa:** Materiala zirkuitu bat osatuz antolatuko dugu, irudian ikus daiteken bezala. Haurrak irteera lekuan, ilaran.
- **Garapena:** Zirkuituak bost gune edukiko ditu: 1, 2, 3, 4 eta 5. Haurrak banaka irtengo dira eta zirkuitu guztia osatu behar dute, gune bakoitzean ondoren azalduko den jarduera eginez:
  - 1 GUNEA: Pneumatikoen gainetik ibibli.
  - 2 GUNEA: Etzanda, besoak eta hankak luzatuta, "enborrak" bezala ibili (luzekako ardatzaren inguruan).
  - 3 GUNEA: Uztai batetik bestera bi oinak batera ditugula jauzi egin.
  - 4 GUNEA: Ahoz behera etzanda eta arrastaka hesien azpitik pasa.
  - 5 GUNEA: Ikasmahai gainera igo (bankuaren laguntzaz) eta bertatik lurrera jauzi egin.



ORDULARIA

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Soka, zapia eta baloi txiki bat taldeko.
- **Antolaketa:** Bost-hamarreko taldeak.
- **Garapena:** Talde bakoitzeko bat erdian jarriko da eta besteak bere inguruan. Erdikoak sokari mutur batetik eutsiko dio eta biraka hasiko da. Sokaren beste muturrean baloi txikia egongo da lotuta, zapiarekin. Besteek jauzi eta izkin egin behar dute. Jokalariren batek sokaren ibilbidea oztopatzen badu berak erdikoaren lekua hartuko du.
- **Aldaerak:** Biren artean, bakoitzak sokaren mutur bati eutsi eta besteen azpitik eta gainetik pasatzen saiatu.





HORMA-BARRAK

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Barruko aretoan.
- **Materiala:** Elkarren ondoan dauden hiru, lau edo bost horma-barra.
- **Antolaketa:** Haurrak bi taldetan banatuko ditugu. Talde hauetako bakoitza ilara bat osatuz jarriko da. Lehenengo taldea lehenengo horma-barraren ondoan kokatuko da eta bigarren taldea azkeneko horma-barraren ondoan.
- **Garapena:** Talde bakoitzeko lehenengoak hasiko dira aldi berean. Horma-barra guztiak zeharkatu beharko dituzte, nahi duten altueraraino igoz. Baina esan diegu biek elkartu egin behar dutela eta, elkartzen direnean, haur batek besteen eta horma-barraren tartetik pasa behar du. Horma-barra guztiak zeharkatzean iritsi diren lekuan dagoen ilararen bukaeran jarri behar dute.

4 Progresio didaktikoa

KALEAN GORA, KALEAN BEHERA

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Ez da behar.
- **Antolaketa:** Sei edo zortziko taldeak egingo ditugu. Talde bakoitzeko hiru lehenengoak irudian ikus daiteken bezala jarriko dira: lehenengoa zutik, hankak irekita, bigarrena "zaldi" baten moduan eta hirugarrena ere zutik, hankak irekita.
- **Garapena:** Irteerako marran dauden talde guztietako lehenengoa irtengo da. Hankak irekita dauzkan bere lehen taldekidearen hanka azpitik pasako da; ondoren "zaldi" moduan dagoenaren gainetik; azkenik berriz ere hankak irekita dagoenaren azpitik. Ondoren azken horren ondoan jarriko da, "zaldi" moduan. Irteera marran zegoen bigarrena aterako da gero, eta hirugarrena... denak atera arte. Irteerako marran inor ez denean gelditzen, marra horretatik gertuen eta hankak irekita dagoen lehenengoak jarraituko du jarduera.

Gero hurrengoak, eta hurrengoak, eta hurrengoak... jarduera nahi adina denbora edo espazioan zehar luzatuz.

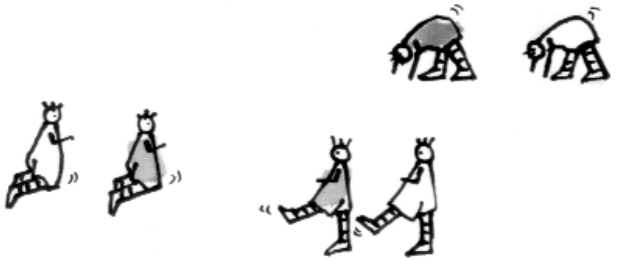
- **Aldaerak:**
  - Hankak irekita edo "zaldi" moduan jarri beharrean beste zenbait eratan jar daitezke:
  - Lurrean eserita hankak itxita edo hankak irekita, horrela taldekideek jauzi eta desplazamendu mota desberdinak egin ditzakete (zankada moduko jauziak, jauziak bi hanken gainean, jauziak hanka baten gainean..., zig-zag desplazamenduak taldekideak alde batera eta bestera utziz...).

MATXINSALTOAK ETA IGELA

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Klariona edo kono batzuk.
- **Antolaketa:** Lurrean zirkulu handi bat markatuko dugu, klarionarekin edo konoekin. Haur guztiak zirkuluaren barnean jarriko dira zutik.
- **Garapena:** Hasieran haur bat igela izango da eta beste guztiak matxinsaltoak. Matxinsaltoak hanka baten gainean txingoka joango dira eta igela, makurtuta dagoela ibiliko da. Igelak matxinsaltoak harrapatu behar ditu. Igelak harrapatzen dituen matxinsaltoak igel bihurtzen dira. Azkenean denak igelak izango dira.

ETORRI NIREKIN

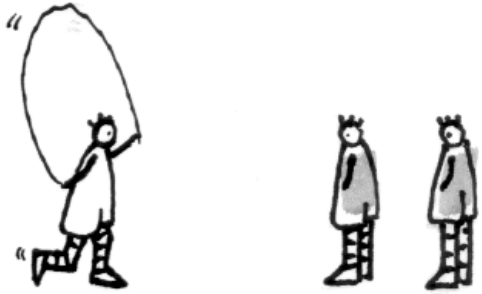
- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Ez da behar.
- **Antolaketa:** Haur guztiak bikoteka jarriko dira, espazioan zehar sakabanatuta eta zutik.
- **Garapena:** Bikote bakoitzeko bat nahi duen bezala desplazatzen hasiko da: oinez, korrika, lauhankan, jauzika... eta besteak lagunaren desplazamenduak berregin behar ditu. Irakasleak seinale bat ematen duenean aldatu egingo dira.



4 Progresio didaktikoa

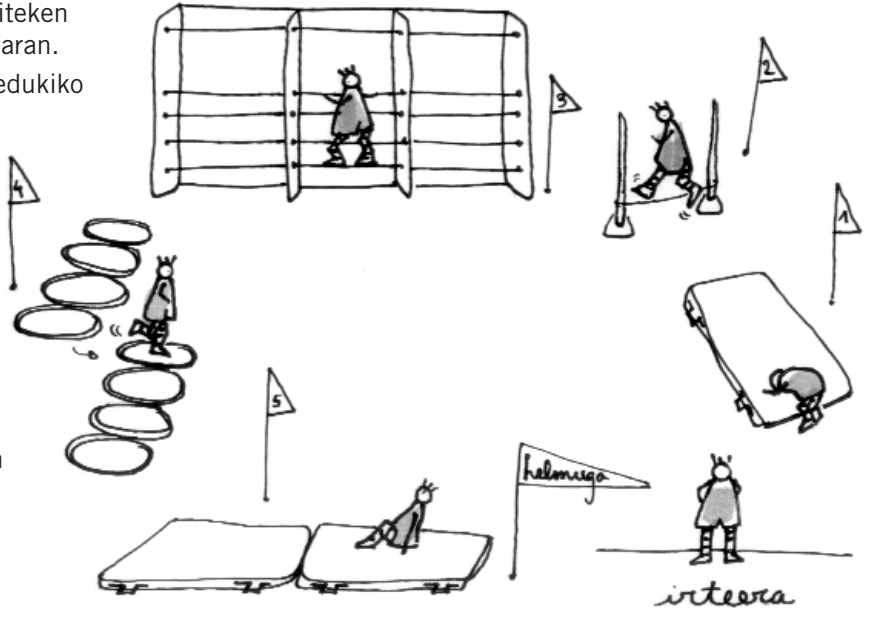
URTARRILA, OTSAILA, MARTXOA...

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Erritmoko soka bat binaka edo hirunaka.
- **Antolaketa:** Taldetxo bakoitzak erritmoko soka bat edukiko du. Taldetxoak espazioan zehar sakabanatuta eta zutik jarriko dira.
- **Garapena:** Talde bakoitzeko haurrek txandaka burutuko dute jarduera. Haur bakoitzak soka hartu eta bakarkako sokasaltoan aritu behar du. Ematen duen salto bakoitzeko hilabete bat esango du, "urtarrila" esaten hasi eta "abendua" esan arte. Hamabi hilabeteak saltoka hutsik egin gabe osatzen baditu soka taldekide bati pasatuko dio, berak berdina egin dezan. Lau saiakeren ondoren ez badituzte hamabi hilabeteak saltoka osatu, txanda taldekideari pasatuko diote.
- **Aldaerak:**
  - Sokasaltoan bakarka aritu beharrean taldean ere ibil daitezke. Hirunaka erritmoko soka bat dutela, taldeko bik sokari eragin diezaiokete eta hirugarrenak salto egin.



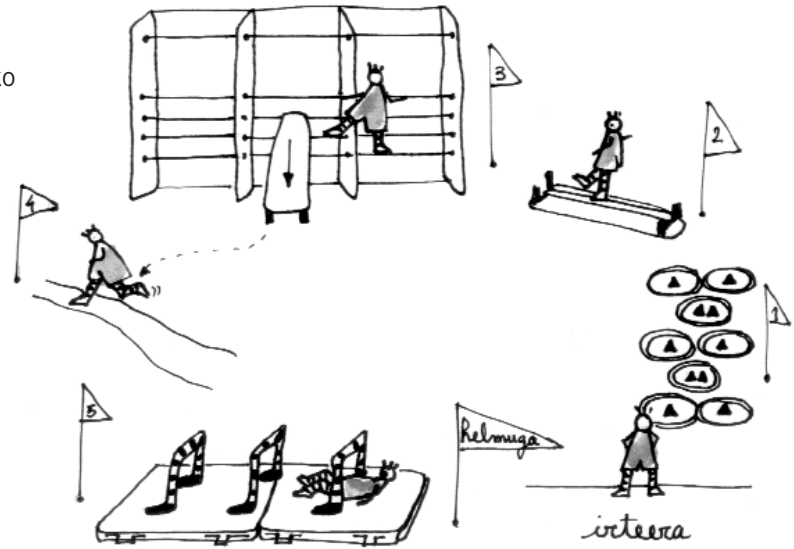
ZIRKUITUA (I)

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Barruko aretoan.
- **Materiala:** Hiru koltxoneta, goma bat, bi oinarri, bi pika, hiru horma-barra eta zortzi uztai.
- **Antolaketa:** Materiala zirkuitu bat osatuz antolatuko dugu, irudian ikus daiteken bezala. Haurrak irteera lekuan, ilaran.
- **Garapena:** Zirkuituak bost gune edukiko ditu: 1, 2, 3, 4 eta 5. Haurrak banaka irtengo dira eta zirkuitu guztia osatu behar dute, gune bakoitzean ondoren azalduko den jarduera eginez:
  - 1 GUNEA: Txiribuelta bat egingo dugu, aurreruntz.
  - 2 GUNEA: Gomaren gainetik jauzi egin.
  - 3 GUNEA: Horma-barrak zeharkatuko ditugu, nahi duten lekuraino igoz.
  - 4 GUNEA: Lehenengo lau uztaiak hanka baten gainean txingoka jauzi eginez pasatuko ditugu eta hurrengo lauak beste hankaren gainean berdin eginez.
  - 5 GUNEA: Eserita gaudela, atzeruntz ibili, besoez baliatuz..



ZIRKUITUA (II)

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Barruko aretoan.
- **Materiala:** Zortzi uztai, bi banku suediar, hiru horma-barra, erritmoko bi soka, bi koltxoneta eta bi hesi.
- **Antolaketa:** Materiala zirkuitu bat osatuz antolatuko dugu, irudian ikus daiteken bezala. Haurrak irteera lekuan, ilaran.
- **Garapena:** Zirkuituak bost gune edukiko ditu: 1, 2, 3, 4 eta 5. Haurrak banaka irtengo dira eta zirkuitu guztia osatu behar dute, gune bakoitzean ondoren azalduko den jarduera eginez:
  - 1 GUNEA: Bi oinak batera mugituz eta hankak ireki eta itxiz uztaiak pasatu.
  - 2 GUNEA: Iraulita dagoen banku suediarraren gainetik ibili.
  - 3 GUNEA: Horma-barretatik igo eta bankuaren gainetik irristatuz jaitsi
  - 4 GUNEA: "Erreka" edo erritmoko bi sokek hartzen duten zabalera jauzi eginez pasatu.
  - 5 GUNEA: Ahoz gora etzanda eta burua aurretik dugula hesien azpitik arrastaka pasatu.



4.2.3. Koordinazio dinamiko espezifikoa

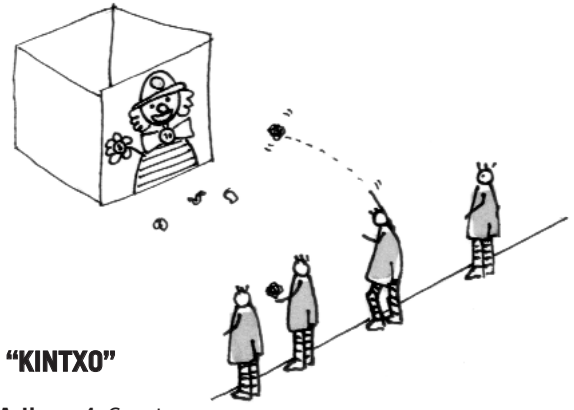
■ PUXIKA HEGALARIAK

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Haur bakoitzeko puztutako puxika bat.
- **Antolaketa:** Haur bakoitza bere puxikarekin eremuan zehar sakabanaturik.
- **Garapena:** Gorputz atal desberdinak erabiliz puxika kolpatu eta airean edukitzen saiatu behar dute. Helburua puxika lurrera ez erortzea izango da.
- **Aldaerak:**
  - Puxika irakasleak adierazitako gorputz atalarekin jo daiteke bakarrik.
  - Puxikari jarraian bi-hiru kolpe eman ondoren bi eskuekin hartu behar da.

PATATA BEROA

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Baloi bat hamarnaka.
- **Antolaketa:** Hamarreko taldeak osatuko ditugu. Talde bakoitza zirkuluan eta zutik jarriko da. Taldekide bat zirkuluaren erdian eseriko da.
- **Garapena:** Zirkuluan daudenak eskuz-esku baloia pasatzen hasiko dira. Bitartean erdian dagoenak (begiak itxita dituela) "barrutik" batetik hamarrera kontatu behar du. Hamarrera iristean ozen eta bere eskubiko besoa altxatuz "HOTZ" esango du. Beso hori altxatuta edukiko du eta berriz ere barrutik batetik hamarrera kontatuko du. Hamarrera iristean ozen eta ezkerreko besoa altxatuz "EPEL" esango du. Bi besoak altxatuta edukiz, berriz ere kontatzen hasiko da eta hamarrera iristean "BERO" esango du, bi eskuez buru gainean txalo eginez. Une horretan baloia eskuetan duen haurrak lurrean eseri behar du, hankak itxita eta luzatuta jarriz. Erdian dagoena berriz ere kontatzen hasiko da... denak lurrean eserita egon arte.

Zirkuluan daudenek baloia eskuz-esku pasa behar dutenean eserita dagoen bat topo egiten badute, bere gainetik salto egin behar dute baloia zutik dagoen hurrengoari pasa ahal izateko.



"KINTXO"

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Irudian ikus daiteken bezala pailazo bat marraztuta eta zulo batzuk eginda dituen kartoizko kaxa handi bat eta egunkariak.
- **Antolaketa:** Haur guztiak lauko taldetan antolatuko ditugu.
- **Garapena:** Egunkariaren orriekin paper bolak egingo ditugu; haur bakoitzak bi bola. "Kintxo" dagoen lekutik hiru metrotara jaurtiketa marra kokatuko dugu. Talde bakoitzak txandaka bere paper bolak "Kintxok" dituen zuloetara jaurti behar ditu. Zuloek puntu desberdinak dituzte eta talde bakoitzeko haurrek bi bolak jaurti ondoren lortutako puntuak batu egingo dira. Ea zein taldek lortzen dituen puntu gehien!

BALOI GARRAIOA

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Barruko aretoan.
- **Materiala:** Baloi bat seinaka.
- **Antolaketa:** Haurrak seiko taldetan antolatuko dira, eta talde bakoitza ilara bat osatuz, ahoz gora etzanda eta bata bestearen atzean jarriko da.
- **Garapena:** Talde bakoitzeko lehenengoak baloi bat jarriko du bi oinen artean. Honek, hankak bakarrik mugituz, bere atzean dagoenari pasatuko dio baloia. Honek hurrengoari... eta horrela baloia ilararen bukaerara iritxi arte. Bukaeran dagoenak baloia artu eta ilararen hasierara joan behar du. Jarduera irakasleak adierazitako distantzia bete arte errepikatuko da.
- **Aldaerak:**
  - Antolaketa berdinarekin baina haurrak zutik daudela eta baloia modu desberdinetan pasaz atzekoari: buruaren gainetik, hanken azpitik, albo batetik...

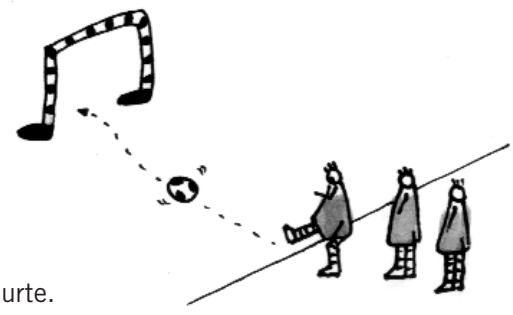
4 Progresio didaktikoa

TXALO JO ETA HARTU

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Haur bakoitzak baloi bat.
- **Antolaketa:** Esparruan zehar sakabanatuta, zutik, haur bakoitzak eskuetan baloi bat duela.
- **Garapena:** Haur bakoitzak bere baloia gora bota, bi eskuez txalo egin eta baloia berriz ere hartzen saiatu behar du.

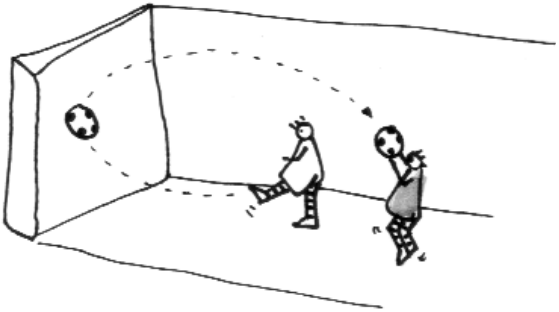
  Ea lortzen dugun baloia lurrera erori gabe hartzea!

  Ea txalo asko jotzen ditugun baloia hartzerako!
- **Aldaerak:**
  - Baloiarekin jarduera ongi egiten badugu, zailtasuna handitzeko teniseko edo espumazko pilotak erabil ditzakegu.
  - Baloia gora bota beharrean, bote handi bat egiteko asmoz jaurti dezakegu lurraren kontra. Ondoren txalo jo eta berriz ere lurrera erori baino lehen hartzen saiatu behar dugu.



GOL!

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Hiru hesi eta hiru baloi.
- **Antolaketa:** Haurrak hiru taldetan banatuko ditugu. Talde bakoitzak hesi batetik hiru-lau metrora kokatuko da ilaran eta lehenengoak baloi bat edukiko du oinetan.
  - **Garapena:** Ilara bakoitzeko lehenengo haurra hasiko da. Baloia ostikoz jo eta hesian gola sartzen saiatu behar du. Ondoren jaurtitako baloiaren bila joango da eta ilaran bigarren dagoenari emango dio, berdin egin dezan.



PARETA, ZU ETA NI

- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Pareta handi bat duen eremua (aretoa, pilotalekua...).
- **Materiala:** Baloi bat binaka.
- **Antolaketa:** Haurrak bikoteka jarriko dira. Bikote bakoitza bere baloiarekin pareta zati baten aurrean kokatuko da.
- **Garapena:** Haur batek baloia paretaren aurka jaurtiko du eskuekin. Besteak paretatik bueltan datorren baloia eskuekin hartzen saiatu behar du, ahal izanez gero baloia lurrera erori baino lehen. Erortzen bada, baloiari ahalik eta bote kopuru gutxien egiten utzi behar dio. Baloia hartu duenak ere paretaren aurka jaurtiko du, oraingoan lagunak hartu behar duelarik paretatik bueltan datorren baloia.

BOTE ETA BOTE

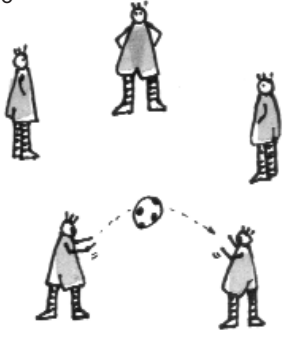
- **Adina:** 4-6 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Baloi bat bosnaka.
- **Antolaketa:** Boskotetan antolatuko ditugu haurrak, zutik eta ilaran. Talde bakoitzeko lehenengoak baloi bat edukiko du.
- **Garapena:** Talde bakoitzeko lehenengoek irteerako marratik irakasleak seinalatutako lekuraino eraman behar dute boteak eginez eta ondoren berriz ere irteera marrara ekarri. Ibilbide hori boteak eginez egin dutenean taldeko bigarrenari baloia eman eta honek berdin egingo du, denek jarduera egin arte.
- **Oharrak:**
  - Hasieran baloia esku batekin boteak eginez desplazatzea oso zaila egiten bazaie, baloia bi eskuekin lurrera bota eta bi eskuekin hartuz desplazatzeko esango diegu.

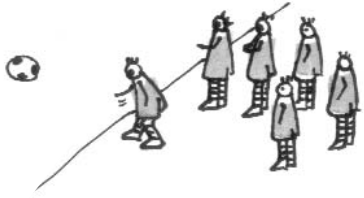
4 Progresio didaktikoa

HANDITZEN HANDITZEN

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Baloi bat (bi talde egiten badira bi).
- **Antolaketa:** Taldekide guztiak zutik, zirkulu txiki bat osatuz jarriko dira. Haur asko badira, bi talde eta bi zirkulu osa ditzakegu.

- **Garapena:** Zirkulu hasieran txikia izango da. Haurrak baloia eskuz esku pasatzen hasiko dira. Baloiak zirkuluari bira oso bat eman dionean, haur guztiek pauso bat atzerutz emango dute. Zirkulua gero eta handiagoa izango da eta hasieran eskuz esku pasatzen zuten baloiarekin pase gero eta luzeagoak egin behar dituzte.





BOLOAK

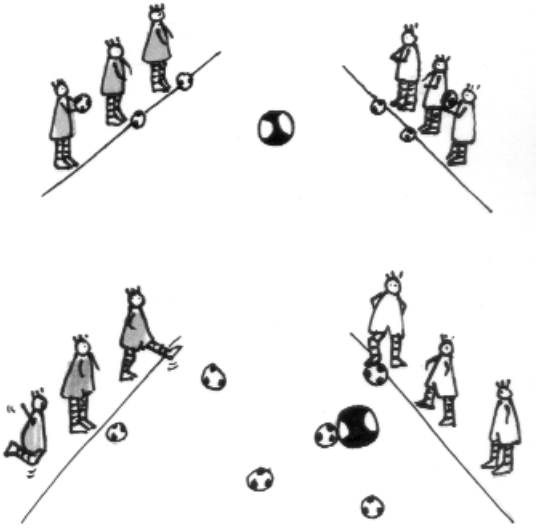
- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Plastikozko hamar ur botila eta baloi bat taldeko eta klariona. Ur botilen herena urez ala hondarrez beteta badago hobe.
- **Antolaketa:** Haurrak sei edo zortziko taldeetan antolatuko ditugu. Talde bakoitza bere materialarekin esparruaren leku edo txoko desberdinetan jarriko da.
- **Garapena:** Boloak irudian ikus daiteken bezala jarri eta haur bakoitzak lau edo bost metrora dagoen jaurtiketa marratik baloia boloetara jaurtiko du horretarako eskuak erabiliz. Ahalik eta bolo gehien botatzen saiatu behar du. Botatako bolo bakoitzagatik puntu bat lortuko du. Tiraldiaren ondoren boloak bere lekuan kokatu (irakasleak aldez aurretik klarionarekin lurra markatuko du horretarako) eta baloia hurrengoari emango dio.

BALOI ERRALDOIA

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Haur bakoitzeko baloi bat eta beste baloi handiago eta pisutxuago bat guztiontzat (2-3 kiloko sendabaloi batek edo saskibaloiko baloi handi batek balio dezakete horretarako). Baloi "erraldoia" izango da.
- **Antolaketa:** Haur guztiak bi taldetan banatuko ditugu. Talde bat jaurtiketa eremu batean eta beste taldea beste jaurtiketa eremuan jarriko dira, irudian ikus daiteken bezala. Haur bakoitzak baloi bat edukiko du hasieran. Baloi erraldoia erdian egongo da.
- **Garapena:** Irakasleak seinalea ematen duenean haur guztiak bere baloia jaurtitzen has daitezke. Helburua baloi erraldoia beste taldearen jaurtiketa eremuan sartzea izango da eta aldi berean norbere eremura baloia sar dadin galaraztea. Baloia beste taldearen eremuan sartzea lortzen duen taldeak puntu bat jasoko du.

Haurrek beren baloia jaurti dutenean eremuan zehar sakabanaturik dauden baloiak har ditzakete berriz ere baloi erraldoia mugiarazteko asmotan jaurtiketak egiteko. Baina beti marraren atzean daudela jaurti behar dute.

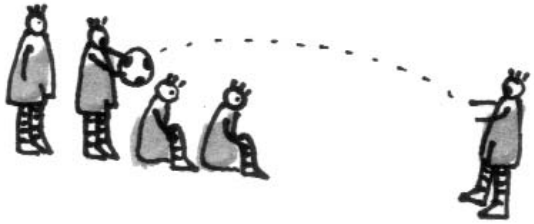
- **Aldaerak:**
  - Jarduera aurrera doan heinean, bigarren baloi erraldoi bat sar daiteke, modu horretan bi baloiri begiratu beharko diete.



4 Progresio didaktikoa

ALDI BEREAN

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Baloi bat haur bakoitzeko.
- **Antolaketa:** Lau edo bosteko taldetan. Talde bakoitza zirkuluan eta zutik kokatuko da, haur bakoitzak eskuetan baloi bat duela.
- **Garapena:** Talde bakoitzeko kideek, denek aldi berean eskubitara duten lagunari pasa behar diote baloia. Beraz, norberak ezkerraldetik jasoko duen baloiari ere arreta jarri behar dio. Elkarren artean paseak noiz egin adostea komeni da. Adibidez: "Bat, bi eta hiru!" esanda. Irakasleak "NORABIDE ALDAKETA!" esaten duenean, paseen norabidea aldatu behar dute; hau da, pasea ezkerraldean duten lagunari egin eta eskubitik datorkien baloia hartu.



KAPITAINA

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Baloi bat bosnaka.
- **Antolaketa:** Taldeko lau ilaran jarriko dira. Bosgarrena –kapitaina- besteei aurrez aurre begira, bi-hiru metroko tartera, baloia eskuetan duela.
- **Garapena:** Baloia duenak ilarako lehenengoari pasatuko dio; honek pasea itzuli egingo dio eta eseri egingo da; ordena jarraituz, bigarrena, hirugarrena eta lugarrenarekin gauza bera egingo da. Kapitainak eserita dagoen laugarrenari pasatuko dio berriz; honek pasea itzuliko dio eta altxa egin behar du. Ondoren hirugarrenarekin, bigarrenarekin eta lehenengoarekin gauza bera egingo da, azkenean denak berriz ere zutik geratu arte. Aldatuz joango dira, denak kapitain izan arte.

PUNPATUZ JARRAITU

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Baloi bat binaka.
- **Antolaketa:** Bikote bakoitza bere baloiarekin, esparruan zehar sakabanatuta.
- **Garapena:** Bikotekideak bata bestearen atzean jarriko dira. Atzekoak baloia du eskuetan. Aurrekoa eremuan zehar nahi duen norabidean eta erritmoan desplazatuko da: aurreruntz, atzeruntz, alboruntz... oinez, korrika, azkar, poliki.... eta atzekoak aurrekoaren mugimendu berdinak egin behar ditu, baina baloia punpatuz edo boteak eginez. Ondoren txandatu egingo dira.

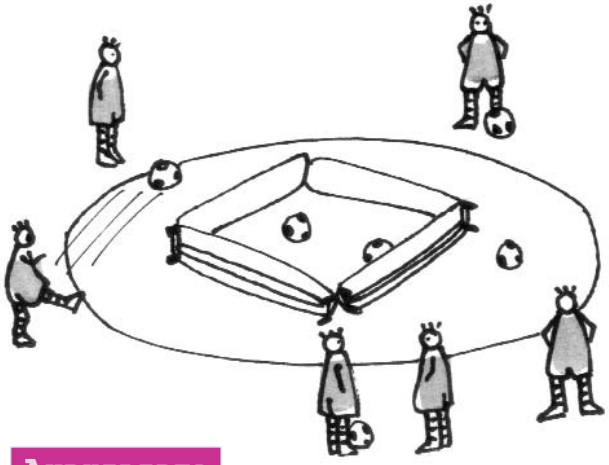
TUNELA

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Edonon.
- **Materiala:** Baloi bat hirunaka.
- **Antolaketa:** Hirukoteka antolatuta, espazioan zehar sakabanatuta. Hirukote bakoitzeko bi aurrez-aurre jarriko dira, hiru-lau metroko tartearekin. Hauetako batek baloi bat edukiko du oinetan. Hirugarrena bi hauen erdian jarriko da zutik eta hankak irekita.
- **Garapena:** Baloidunak ostikoz jo behar du baloia eta erdian dagoenaren hanka azpitik pasatuz hirugarrenari iristarazten saiatu behar du. Honek berdin eginez, lehenengoari pasako dio. Erdian dagoena mugitu egingo da, baloia bere hanka azpitik pasa dadin lagunduz. Saiakera batzuren ondoren txandatu egingo dira.

4 Progresio didaktikoa

DORREA

- **Adina:** 6-8 urte.
- **Joko-eremua:** Kanpoan.
- **Materiala:** Lau banku suediar eta sei baloi seinaka eta klariona.
- **Antolaketa:** Haurrak seikoteka antolatuta. Seikote bakoitzak bere lau bankuak "dorrea" osatuz jarriko ditu, irudian ikus daiteken bezala. Irakasleak "dorrearen" inguruan zirkulu handi bat egingo du klarionarekin.



- **Garapena:** Talde bakoitzeko sei haurrak zirkuluaren kanpoan jarriko dira, bakoitzak oinetan baloi bat duela. Banaka baloiak hankarekin jaurtitzen hasiko dira, baloiak dorrearen barruan kokatzeko helburuarekin. Jaurti ondoren dorre barruan gelditu ez diren baloiak hartu ditzakegu, zirkuluaren kanpoan jarri eta berriz jaurti. Horrela baloi guztiak dorre barruan sartu arte. Denak sartu ditugunean baloi guztiak aterako ditugu eta jarduerari ekingo diogu berriz, irakasleak bukatu dela adierazi arte. Dorre barruan kokatzen dugun baloi bakoitzagatik puntu bat lortuko dugu. Ea zenbat puntu lortzen ditugun taldekide guztiek elkarrekin!

5.1. JARDUEREN PROPOSAMENA NOLA EGIN

5.1.1. Hizkuntza ezaugarriak eta sinbolismoak

Hizkuntzaren ikaskuntza prozesua hasi aurretik gaitasun berdintsuak agertzen dituzten gela edo talde bereko haurrek, hizkuntzaren ikaskuntza prozesua erritmo desberdinetan gauzatuko dute seguru aski. Arrazoia, sarritan behintzat, haurrek bere inguruko pertsonekin duten hizkuntza-erlazioa izan ohi da. Horren ondorioz, adin berdineko haurrek, hizkuntza erabiltzeko gaitasun desberdinak agertu ohi dituzte adibide gisa aipatuko ditugun kasuotan:

- Norberak bere jarrerari buruz modu arrazoituan azalpenak emateko garaian. Zergatik, noiz, nola...
- Inguruneari buruzko analisiak egiteko eta ezaugarriak azaltzeko unean. Formak, koloreak, tamainak...
- Egoerak edo istorioak irudikatzeko orduan.
- Pentsamenduak edo eritziak azaltzeko garaian.
- Beste pertsona batzuen sentimenduak pentsatu eta azaltzeko unean.

Haurren inguruan dauden helduek erabiltzen duten hizkuntza aberatsa bada eta gertakizunak, egoerak, sentimenduak, beldurrak, pozak... hitzen bidez helarazten bazaizkie, munduari buruzko ikuspuntu desberdin bat garatuko dute; munduari buruzko eredu mentala garatzen lagunduko diegu.

Gure saio praktikoak aurrera eramatean erabiliko dugun hizkuntza beraientzat ulergarria izatea komeni da eta, aldi berean, aberatsa, bai hiztegiari dagokionez eta baita kontzeptu abastraktuen erabilerari dagokionez (poza, grina, gogoa, beldurra, tristura, edertasuna...). Modu horretan bizitu ez dituzten egoerak ere errez ulertu eta barneratzen ikasiko dute.

Saioak ipuin moduan girotzea eta jardueretan sinbolismoa erabiltzea, adibidez, oso lagungarria izan daiteke . Hauen bidez sinismenak, kontzeptuak, gertakizunak... irudika ditzakete haurrek. Gainera, egoerak modu honetan girotzea lau eta zortzi urte bitarteko haurrentzat oso motibagarria izan ohi da. Pertsonaia sinbolikoak, leku sinbolikoak, egoera sinbolikoak... baliabide paregabeak izan daitezke bizitu ez dituzten egoeretan murgiltzen laguntzeko.

Ipuinak eta, oro har, sinbolismoak erabiltzeak haurren irudimena pizten laguntzen du; leku ezezagunak (oihan handi bat, urrutiko herri bat), pertsonaia bitxiak (erraldoiak, sorginak, hitzegiten duten animaliak).... haurrak eredu eta bizipenez hornitzeko lagungarriak izango dira.

Sinbolismoa erabiltzeko saio baten adibidea

Progresio didaktikoan aurkeztu diren zenbait jarduera elkarlotuz, adibide gisa balio dezaken sinbolismoz beteriko saioa aurkeztuko dugu ondoren:

"Gaurko saioan urrutiko oihan batera ibilaldi bat egingo dugu. Goazen denok!".

"Hara! Baina zenbat putzu eta erreka dauden bidean! Ba... oinak busti nahi ez baditugu, gainetik salto egin beharko dugu! ". (*Putzuak eta errekak* jarduera).

"Ene! Bidean zubi bat dago eta bertatik igarotzea ezinbestekoa da! Baina kontuz pasa beharko dugu, uretan krokodiloak baitabiltza!". (*Kontuz krokodiloekin* jarduera).

"Ikusi al duzue ibaian krokodiloekin batera dortoka erraldoi bat? Zergatik ez gara dortoka erraldoia bezala ibiltzen?". (*Dortoka erraldoia* jarduera).

"Azkenean iritxi gara oihanera! Baina zenbat animalia dauden! Ibiliko al gara bertan guri begira dauden zaldiak bezala? Eta elefanteak bezala?...". (*Animaliak* jarduera).

"Iluntzen ari du eta itzuli egin beharko dugu! Aizue! Hor tren geltoki bat dago eta zergatik ez gara trenez itzultzen? Dagoeneko goseak gaude eta horrela lehenago iritxiko gara". (*Trenak* jarduera).

5.1.2. Taldearen eta irakaslearen kokapena

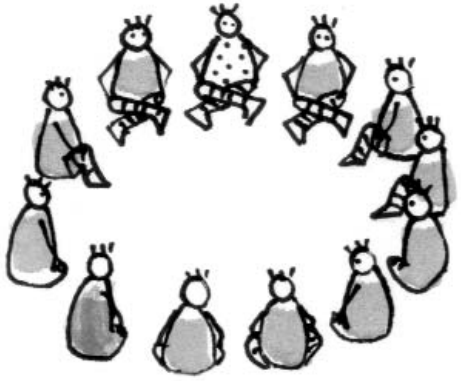
Oinarrizko soin hezkuntzako saioak burutzeko garaian kontuan hartu beharreko beste alderdi bat kokapena da, hain zuzen ere. Haur taldea eta irakaslea saioa aurrera eramateko eremuan nola antolatuko edo nola kokatuko diren erabakitzeko ondorengo pautak kontuan hartzea komeni da:

- Proposatutako kokapenak irakaslearen azalpenak ikusten eta entzuten lagundu behar die haurrei.
- Proposatutako kokapenak haurrei arreta jartzen lagundu behar die.
- Proposatutako kokapenak haurrei beste haurrak ikusten lagundu behar die.
- Proposatutako kokapenak irakasleari haurrak behatzen lagundu behar dio.
- Proposatutako kokapenak irakasleari isiltasuna (beharrezkoa denean) lortzen lagundu behar dio.
- Proposatutako kokapenak irakasleari ondoren egin behar den jarduera antolatzen eta ulertarazten lagundu behar dio.

Kokapen desberdinen adibideak

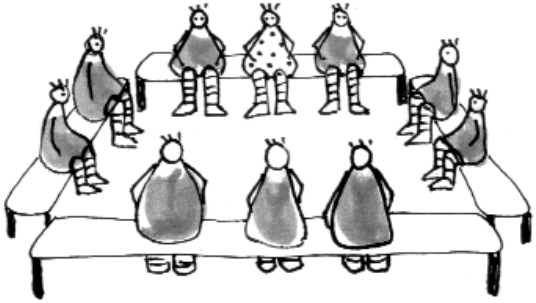
- Saioaren hasieran edo amaieran azalpenak eman nahi direnean edo beraiekin hitzegin nahi dugunean:

  - zirkuluan eserita:

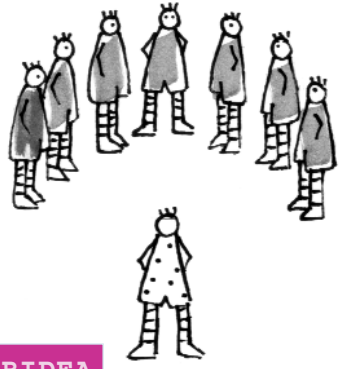


5 Metodologia

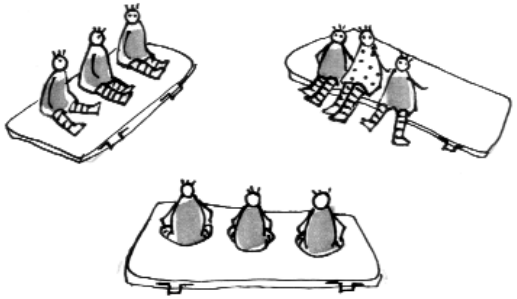
- karratuan bankuen gainean eserita:



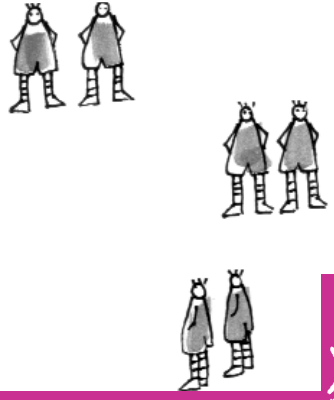
- zirkulu erdian zutik:



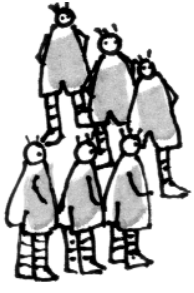
- koltxonetetan taldetxoetan eserita:



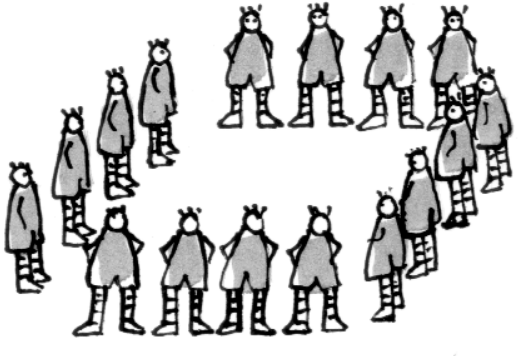
- Jarduera batetik bestera kokapena aldatu behar dugunean, ondorengo jardueraren antolaketa mesedetuz:
  - binaka eremuan zehar sakabanatuta:



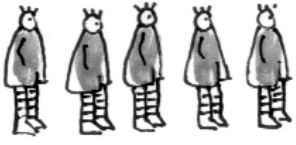
- hirunakako ilaretan:

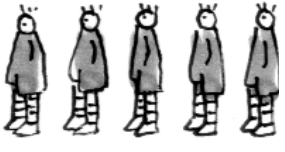


- launaka ondoz-ondoko ilaretan:



- talde guztia bi ilaratan:





5.2. IRAKASKUNTZA EREDU KOGNITIBOAK

Errepikapenean oinarritutako irakaskuntza ereduen aurka, eredu kognitiboek irakaskuntza aktiboa eta esanguratsua estimulatu nahi dute esperimentazio motorraren bidez. Haurra mugitzen ari denean etengabe erabakiak hartzen ari da eta ondorioz bere autonomia garatuz doa.

Eredu kognitiboak ondorengo ezaugarriak dituen giroa sortzen saiatzen dira:

- hasiera-hasieratik haurra zereginean integratzen duen giroa
- bere zailtasunen arabera eta lortutako aurrerapenak kontutan hartuz, beharrezkoa den laguntza maila luzatzen duen giroa
- modu progresiboak eta aurrerapenak lortzen doan heinean haurrari laguntza kenduko dion giroa

Irakaskuntza eredu kognitiboen adibide dira ondoren azaltzen direnak.

5.2.1. Gidatutako aurkikuntza

Irakaskuntza eredu honek modu hestuan lotzen ditu soin hezkuntza eta jarduera kognitiboa. Pertsona bere globaltasunean baloratzen da eredu honetan, jarduera fisikoa eta intelektuala bereiztu gabe.

Irakaskuntza eredu honen oinarria ondorengoa da: disonantzia edo desadostasun kognitibo bat dagoenean, soluzio bat bilatzeko beharra sortzen zaigu. Honek haurra edo ikaslea ikerkuntza prozesu batetara bultzatuko du eta ondorioz aurkikuntza bat emango da, eskemak adierazten duen moduan:

Disonantzia kognitiboa ➔ *Ikerkuntza* ➔ *Aurkikuntza*

Ikasleaz espero den erantzuna eta irakasleak emango dituen pisten artean lotura dago gidatutako aurkikuntzan.

Erantzuna ikasleagandik ateratzea espero behar du irakasleak, horretarako pazientzia ezinbestekoa izango delarik. Ager daitezken erantzun posibleen kontrola edukitzea ere beharrezkoa izango da.

Aurkikuntza gidatua martxan jartzeko irakatsi nahi den gaia definitu egin behar da eta ondoren emango diren pausoen jarraipena ezarri. Azken soluzioraino ordenean iristeko moduan egin behar da jarraipena. Aurrerapauso bakoitza aurreko pausoan emandako erantzunetan oinarrituko da. Pistak galdera moduan ematen dira eta hauek kontu handiz prestatzea komeni da.

Irakaskuntza eredu hau, haurrak oinarrizko mugimenduen aurkikuntza burutzeko oso gomendagarria da. Antzeko egoeretan hauek modu eraginkorrean aplikatu ahal izateko gaitasuna lortuko du haurrak.

5.2.2. Arazoen ebazpena

Irakaskuntza eredu honek aurrerapauso bat gehiago suposatzen du gidatutako aurkikuntzaren sakontzean.

Arazoen ebazpena ereduan, ikasleak berak erantzuna aurkitzea da helburua. Irakasleak arazoak diseinatu egingo ditu soilik.

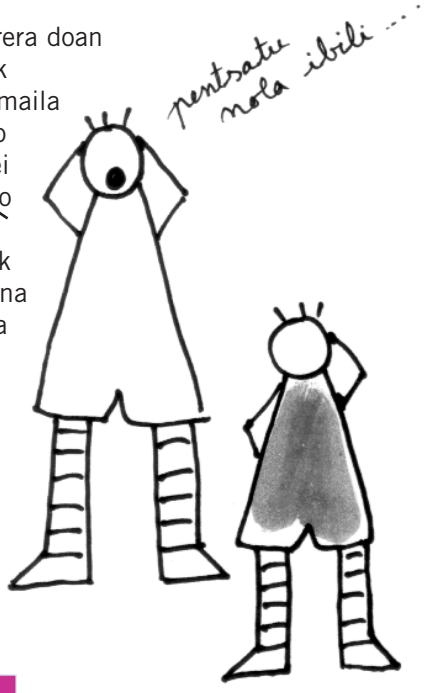
Arazo motorrei erantzuna emateko moduen esperimentazioan eta aurkikuntzan datza estrategia. Ikaslearen kreatibitatea eta irakasleakiko independentzia garatzen dira. Ebatzi behar diren arazoen aukeraketa on bat egitea ezinbestekoa da.

Planteatutako arazoak ikasleen esperientzia eta interesei egokituko zaizkie. Esanguratsuak izango dira eta horretarako irakasleak ikasleen domeinu maila ezagutu behar du. Planteatutako arazoen soluzioak aldezaurretik ez du ezaguna izan behar ikaslearentzat.

5 Metodologia

Eredua martxan jartzeko, lehenengo ikasleei arazoa aurkeztuko zaie. Ondoren ikasle bakoitza bakarka, bere erritmoa eta gaitasunaren arabera, jardunean hasiko da. Bukatzeko, ikasleek emandako erantzun positiboei errefortzua emango die irakasleak.

Prozesu hau aurrera doan heinean, ikasleak indibidualizazio maila handitzea lortuko du alderdi guztiei dagokionez, arazo berriei aurre egiteko eta hauek ebazteko gaitasuna hobetuz, gero eta autonomoagoa izatera iritsiz.



5.3. INGURUNEA ETA GIROA JARDUERETAN

Antolatuko dugun inguruneak haurraren hezkuntza globala mesedetu behar du. Giroak haurraren ongi sentitzeko beharrari erantzun behar dio. Ongi sentitzea behar biologiko eta kulturala da, bizi ahal izateko beharrezkoa den ongizate egoera.

5.3.1. Haurraren beharrak

Ingurunea eta giroa antolatzeko garaian haurra errealitate global gisa eta bere behar guztiak aztertuz hartuko dugu kontutan.

- **Behar afektiboa**

Ingurunean erreferentzi puntu fisikoek nahiz giza erreferentziek seguritatea eta oreka emango diote haurrari. Haurra helduarengana hurbiltzeko esparruak sortuko ditugu: txoko goxoak eta erosoak. Irakasleak jarrera lasaia eta afektiboa agertu behar du.

Haurrak esparruetan nolabaiteko ordena aurkitu behar du eta baita giro atsegina ere. Haurraren hezkuntzan ingurunea definiturik egotea beharrezkoa da.

- **Autonomia beharra**

Haurra libreki ibiltzeko moduko esparruak aurrikusi ditzakegu; haurra gauzak dauden lekura irits dadin mesedetu; haurraren sarbide autonomoa eragotziko duten oztopo arkitektonikoak kendu...

- **Mugitzeko beharra**

Mugimendua eta trebetasun motorrak estimulatuko dituzten esparruak bilatuko ditugu; esparru libreak eta zabalak korrika egin ahal izateko eta desplazatzeko; aldapak, eskilarak, bankuak eta modu honetako material espezifikoak...

5 Metodologia

Sozializatzeko beharra

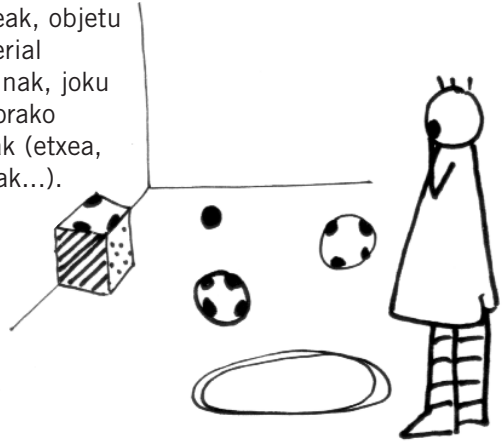
Haurrarentzat beharrezkoa da bere adineko beste batzuekin nahiz helduekin erlazionatzea eta komunikatzea, elkarlanean aritzeko aukera izatea, esperientziak elkarbizitzea... baina aldi berean, bere esparrua ere bai, bakardaderako uneak bilatzen dituenerako.

Taldearentzako eta bakardaderako esparruak planifikatuko ditugu: elkarbanatzeko eta bakartzeko giroak.

Aurkikuntza, esplorazio eta ezagutza beharrak

Haurra ingurunean dagoenaz aberastuko da, bertan ikasi, esperimentatu, ezagutu eta araldatu egiten du. Estimulazioan aberatsak izango diren inguruneak aurrikusi behar dira. Bilatu behar duguna estimuluen kalitatea da kantitatea baino gehiago.

Haurrak berak eraikitzen du ezagutza bere antolaketa mentalak ingurunearekin edukiko duen interakzioaren bidez. Aurkikuntza eta esplorazioa estimulatuko duten inguruneak, objetu eta material desberdinak, joku sinbolikorako esparruak (etxea, mozorroak...).



5.4. IRAKASLEA

5.4.1. Gaitasun motorren irakaskuntza antolatzeko jarraibideak

Irakaskuntzaren praktika burutzeko, irakasleak aprendizaia eta motibazioaren teorian oinarritutako jarraibide batzuk kontutan edukitzea komeni da:

1. Jarduerak esanguratsu egiten saiatzea: lehendabizi ikasleen esperientzia zein den jakin behar dugu. Hemendik abiatuko gara. Ondoren beraien interesak ezagutu beharko ditugu. Bi aldagai hauek kontutan hartuz, beraiekin konektatzen saiatuko gara. Aukeratutako jarduera bakoitzak haurrengan zein alderdi landuko duen argi eduki behar dugu; hau da, jarduera honekin oreka landuko dugu, beste honekin lateralitatea, beste honekin koordinazio dinamiko orokorra...

   Jarduera bakoitzaren helburua argi edukitzeak ere aprendizaia esanguratsua egiten du.

2. Zeregin berriak aurkeztean ikasleen interesa pizten saiatzea: jarduera berriak burutu behar direnean irakasleak zeregina modu interesgarrian aurkeztu behar du. Horrela haurrak garrantzia emango dio ondoren egin beharrekoari eta barne motibazioa piztu dezakegu beraiengan. Baita beraien jarrera jarduerarekiko oso positiboa izatea ere.

3. Elkarren segidako hurbilketak egiten saiatzea: jarduera zailegia bada, ikasleak desmotibatu egin daitezke. Zailtasun maila handia suposatzen duten jardueretan, aldez aurretik beste ekintza multzo bat proposatzea komeni da, jarduera “zail” hori lortzeko piskanakako hurbilketak eginez.

4. Jarduerak errepikatzen saiatzea: errepikapena ezinbestekoa da aprendizaia finkatu eta iraunkorragoa egite. Errepikatzeak ez du esan nahi jarduera lehen egin genuen bezala, berdin-berdin egin behar dugunik; errepikapenetarako jardueren aldaerak erabili ditzakegu eta aprendizaia finkatzeko oso baliagarriak dira.

5. Atzeraelikadura egokia erabiltzen saiatzea: modu honetan errepikapen batetik bestera zuzenketak egiten saiatuko dira haurrak.

5.4.2. Transferentzia

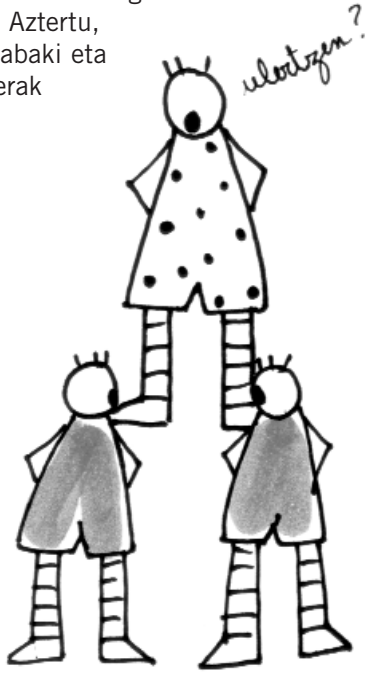
Trebetasun baten ikaskuntzak, ondoren landuko diren beste trebetasun batzuen lorpenean eragina edukiko duela adierazten digu transferentziak. Ikasten dena ez da erabat berria; aldez aurretik landu eta lortutako abilezia eta estrategiengandik sortutakoa da. Hauen konbinazioa da.

Bestalde, jarduera batetik bestera zenbat eta transferentzia maila handiagoa egon ordun eta errezago eta hobeto ikasiko da bigarrena. Beste modu batean esanda, orain ikasten duguna baliagarria eta oso mesedegarria bada gero ikasi behar dugunaren aprendizaia errezteko, esan dezakegu lehenengo jardueratik bigarrenera dagoen transferentzia maila handia dela.

Ikaskuntza eraginkorragoa izateko, transferentzia maila handiko jarduerak aukeratzea komeni da.

Helburu hau lortzeko ondorengo aholkuak lagungarri izan daitezke:

- Ikasitako eta ikasiko ditugun jarduerek antzekotasuna edukitzea: honek ondorengo jardueren ikaskuntza mesedetuko duelako.
- Ikasleei hasierako jardueran behar adina esperientzi ematea: zailtasun maila handiagoa suposatuko duen hurrengo jarduera proposatzerako lehenengo jarduera ongi egin behar dute haurrek. Horretarako praktika denbora bat eskeini beharko diogu jarduerari.
- Jarduerak ugariak izatea: haurrak lan berdin-berdina denbora luzean zehar egiten aspertu egiten dira. Aspertzen badira beraien motibazioa asko jeisten da. Baina nahikoa izaten da jarduerari aldaera txiki-txiki bat egitea beraiei jarduera berria dela iruditzeko.
- Ikasleek jarduerak ulertzen dituztela ziurtatzea: oso garrantzitsua da egin behar dutena ongi ulertzea, irakasleak emandako pistak eta orientabideak beraiengana iritsi direla ziurtatzea. Modu honetan aprendizaia esanguratsuagoa izango da.
- Trebetasunak ikasteko garaian haurren adimena inplikatzen saiatzea: ez da nahikoa haurrek mugimenduak modu mekanikoan egiten ikastea. Beraien adimena garatzeko aukera eman behar diegu jardueretan. Aztertu, pentsatu, erabaki eta egiteko aukerak eman behar dizkiegu.



5.4.3. Motibazioa

Pertsonen ekintza estimulatzen duen mekanismoa dela esan dezakegu. Motibaturik gaudela esateak, gogoarekin gaudela esan nahi du.

Orokorrean bi motibazio mota daude:

- **Barne motibazioa:** norberak jarduera bat, kirol bat, ikasketa batzuk... egiteko barne-barnetik sentitzen duen gogoa.

  Adibidez, nik kirola egiten badut gustatzen zaidalako eta horrela ongi sentitzen naizelako, besterik gabe, nik kirola egiteko barne motibazioa daukat.

- **Kanpo motibazioa:** norberak jarduera bat, kirol bat, ikasketa batzuk... egiteko sentitzen duen gogoa, baina kanpoko beste aldagai bat lortzeko bide bezala.

  Adibidez, nik kirola egiten badut, baina kirola eginez ospetsu ala dirudun bilakatu nahi dudalako gustatzen zaidalako baina gehiago, nik kirolarekiko daukadana kanpo motibazioa dela esan dezakegu.

Jarduera batekiko barne motibazio indartsu bat badugu, gu geu jarduera hori ez uzten saiatuko gara. Daukaguna kanpo motibazioa bada berriz, jarduera horren bidez lortu nahi duguna ez bada gauzatzen, seguru aski jarduera utzi egingo dugu.

Adibide baten bidez hobeto ulertuko dugu. Haur batek krosak gustoko ditu, korrika egitea gustoko duelako, besterik gabe. Seguru aski ikastetxean krosa antolatzen denean parte hartuko du. Beste haur batek krosak egiten ditu baina irabazten badu domina bat ematen diotelako. Ikastetxean krosa antolatzen denean dominarik ez dagoela esaten badiote, seguruaski ez du krosa egingo.

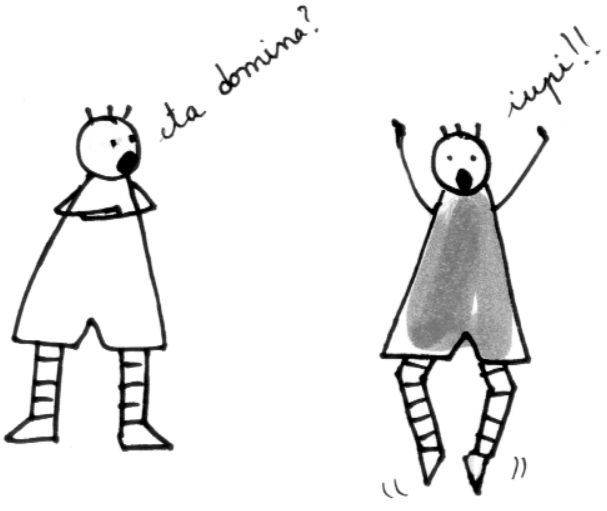
Barne motibazioak jarduerak denboran zehar iraunarazi egiten ditu. Kanpo motibazioak berriz, jardueraren bidez lortu nahi dugun hori lortzen dugun artean iraunarazten ditu jarduerak.

Barne motibazioa piztea oso beharrezkoa da ikasteko. Ikaskuntza-irakaskuntza prozesuan barne motibazioak duen eragina oso handia da.

Hona hemen gure ikasleengan barne motibazioa pizten lagun diezaguketen aholku txiki batzuk:

- Jardueren praktikan haurrentzat erakargarriak diren materialak eta objetuak erabiltzea.
- Beraiek egiten duten esfortzua baloratzea lortzen duten emaitza baino askoz ere gehiago.
- Ikasleen aspirazio maila altu mantentzen saiatzea.
- Helburuak ezartzeko garaian beraiek inplikatzea, modu batean edo bestean, parte hartzen dutenaren sentsazioa edukitzeko.
- Ikasleei beraiengandik espero dena esatea. Beraien autoestima estimulatzen dugu honekin eta ondorioz motibatuago sentituko dira.

- Irakasleak ikasle bakoitzarekiko dituen espektatibak (bakoitzaren lorpenen aurrerabideaz espero duena) baikorrak izatea. Hau horrela bada ikasleek gehiago progresatzen dutela oso frogaturik dago.



5.4.4. Errefortzuak eta zuzenketak

Ikasle bat jarduera bat burutzen ari denean, etengabe egindakoa ongi ala gaizki dagoen adieraziko dion informazioa jasotzen ari da. Hau da, saskibaloiko saski baten aurrean jaurtiketak egiten ari bada, egiten duen jaurtiketa bakoitza saski barruan sartzen ala ez sartzen ikusiko du. Beraz badaki egindako jaurtiketa bakaoitza ongi ala gaizki dagoen; bere helburua bete duen ala ez.

Egiten dugun edozein jardueran, informazio asko jasotzen ari gara. Informazio bilketa prozesua atzeraelikadura edo feedback bezala ezagutzen da.

Norberaren pertzepzioak jasotako informazioari barne atzeraelikadura esan ohi zaio. Kanpoko beste pertsonaren batek, irakasleak adibidez, emandako jarduerei buruzko informazioari berriz, kanpo atzeraelikadura edo *emaitzen ezagutza.*

Emaitzen ezagutzak berebiziko garrantzia dauka ikasleak burutu beharreko jardueraren ikaskuntzan. Emaitzen ezagutzaren bidez ikasleak, egiten ari denari buruzko informazioa jasoko du. Aldi berean egiten ari dena ongi, erdizka, gaizki... dagoen jakingo du. Hau ezinbesteko da berak zuzenketak egin ahal izateko. Emaitzen ezagutzak akatsen zuzenketarako balioko du.

Irakasleak emaitzen ezagutzak jakinarazteko normalean ahozko mezuak erabiltzen ditu. Mezu hauetan, egindakoa ongi ala gaizki dagoen eta zuzenketak egiteko oharrak emateaz gain, errefortzu positiboa erabiltzea guztiz komenigarria da.

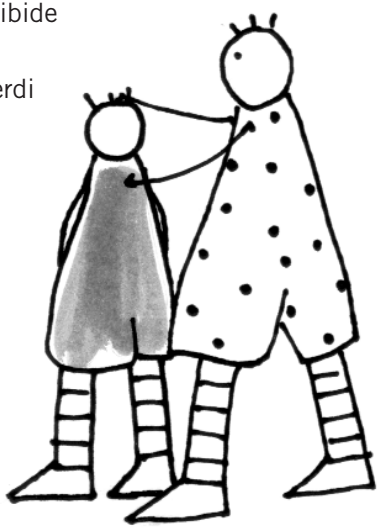
Errefortzu positiboa ikasleari emandako estimulu bat dela esan dezakegu. Mezu bat, irrifar bat, besarkada bat, bizkarrean kolpetxo bat...

Adibidez, haur batek ez badu lortzen jarduera erabat ongi burutzea, irakasleak modu alaian, honelako errefortzu mezu bat eman diezaioke: Aupa! Ia-ia lortu duzu! Saiatu zaitez berriz, lortuko duzu eta!

Errefortzu positiboaren helburua ikaslea animatzea eta motibatzea da. Zientifikoki oso frogaturik dago errefortzu positiboa modu egokian eta behar den unean erabiltzeak ikaskuntza-irakaskuntza prozesuaren emaitzak hobetu egiten dituela.

Zuzenketak egiteko garaian atzeraelikadurak eta errefortzuak duten garrantzia azpimarratuz, hona hemen irakaslearen oharrak konstruktiboagoak izateko jarraibide batzuk:

- Burututako jardueraren alderdi positiboren bat azpimarratu behar da.
- Pista eta laguntza zehatzak eman behar dira, zuzenketak egiten lagunduko diotenak eta ez ezertarako balio ez duen alferrikako informazioa.
- Errefortzu positiboa erabili, hitzez nahiz keinuen bidez.
- Balorazio negatiboak aipatzerik ez da komeni.



6 Hiztegia

Abilezia: trebetasuna. *Habilidad.*

Adierazpen esparrua: adierazteko erabili ohi dugun espazioa. *Espacio de expresión.*

Adimena: ulertzeko edo ikasteko gaitasuna. *Inteligencia.*

Aduktoreak: izterraren barnealdeko gihar taldea. *Aductores.*

Ahalbidetu: zerbait ahalezko bihurtu. *Permitir.*

Aldaka: mehaka hezurra, mokorra. *Cadera.*

Apar-goma: goma mota. *Goma espuma.*

Aretoa: gela handia. *Sala.*

Arrazoi aurreko aroa: arrazoiak edo zergatiak bilatzen eta ulertzen hasteko garaiaren aurretik dagoen aroa. *Fase preracional.*

Atzeraelikadura: feedbacka. *Retroalimentación.*

Aurreikusi: aldez aurretik ikusi. *Prever.*

Bakartu: lagun artetik nork bere burua urrundu. *Aislarse.*

Bermatu: zerbait edo norbait, beste zerbaitek eusten diola jarri. *Apoyar.*

Bira: zerbaiten inguruan, abiapuntura itzuli arte egiten den higidura. *Giro.*

Disonantzia: konforme ez egotea edo proportzioan ez dagoela uste izatea. *Disonancia.*

Doitu: behar adinakoa egitea. *Ajustar.*

Ebatzi: arazo edo eragozpen baten askabidea aurkitu. *Resolver.*

Elkarrekintza: bi objetu, pertsona edo gehiagoren artean gertatzen den ekintza. *Interacción.*

Eragotzi: zerbait egiten edo burutzen ez utzi. *Impedir.*

Eratorri: etorrarazi. *Hacer venir.*

Erlazio proiektiboak: gorputz baten irudia edo itzala egin ahal izateko behar diren gaitasunen multzoa. *Relaciones proyectivas.*

Erlazio euklidianoak: Euklidesen metodo matematikoarekin zerikusia duten erlazioak. Zehazkiago, geometriaren oinarriak ulertu ahal izateko behar diren gaitasunen multzoa. *Relaciones euclidianas.*

Errezeptorea: zerbait jasotzen duena. *Receptor.*

Esanguratsua: esanahiez betea. *Significativo.*

Eseki: zintzilik edo dilindan jarri. *Colgar.*

Estuasuna: Larritasuna, estualdia. *Apuro.*

Gainazala: gainaldea. *Superficie.*

Gihar uzkurdura: giharren laburtze mugimendua. *Contracción muscular.*

Gomets: kolore desberdinetako pegatina txikiak. *Gomets.*

Halaber: era berean. *Al mismo tiempo.*

Hauteman: ohartu, konturatu, nabaritu. *Sentir, percibir.*

Hesia: igarobidea galarazten duen eragozgarria. *Valla.*

Horma-barra: gimnasiako ariketak egiteko erabili ohi diren paretari heldutako egurrezko barrak. *Espaldera.*

Hurrenkera: segida batean, osagaiak edo banakoak hurrenez hurren antolaturik dauden era. *Secuencia.*

Ikasmahaia: gainean idazteko erabili ohi den mahaia. *Pupitre.*

Ildo: haria, bidea. *Sentido, camino.*

Integrazioa: talde batean sartzea. *Integrarse.*

Irrist egin: irristatu, labaindu. *Deslizarse.*

Izara: maindirea, mihisea. *Sábana.*

Izkin egin: alde batera utzi. *Driblar, fintar.*

Jarduera motorra: mugimenduzko ekintza. *Actividad motriz.*

Jarraibideak: jarraitzekoa izan daitekeela uste den jokaera. Eredua. *Pautas.*

Jira-bira arazi: bira egin arazi. *Rodar.*

Katuka ibili: katuen moduan ibiltzea. *Andar a gatas.*

Kontzeptu aurreko fasea: kontzeptuak osatzen hasi aurretik bizitzen den aroa edo garaia. *Fase preconceptual.*

Kronologia: gauzak edo gertaerak denboraren arabera sailkatzeko edo antolatzeko modua. *Cronología.*

Kualitatiboa: kualitatearekin erlazionatutakoa. *Cualitativo.*

Kuantitatiboa: kantitatearekin erlazionatutakoa. *Cuantitativo.*

Labainkorra: irristakorra. *Resvaladizo.*

Lauhankan ibili: bi eskuak, bi belaunak eta bi oinak bermatuz ibili. *Andar en cuadrupedia..*

Lauhazka: zaldiez mintzatuz, ahal duten urrats bizienean ibiltzea. *Galopar.*

Luzekako ardatza: *Eje longitudinal.*

Narrastu: arrastaka, herrestan joan edo eraman. *Reptar.*

Nerbio-kinada: nerbio sistemak bidaltzen dituen bulkadak. *Impulso nervioso.*

Oinzola: oinpea. *Planta del pie.*

Ongizatea: egoera erosoa mantentzea. *Bienestar.*

Otso-gizona: gauean otso bihurtzen den gizona edo fikzio-pertsonaia. *Hombre lobo.*

Pentsamendu logikoa: pentsatzeko modu arrazoitua eta koherentea. *Pensamiento lógico.*

Pertzepzio esparrua: nabaritzeko, antzemateko espazioa. *Espacio de percepción.*

Saihestu: *Evitar.*

Sendabaloia: ariketa fisikoak egiteko erabili ohi diren baloi astunak. *Balón medicinal.*

Sigi-saga: elkarren kontrako norabideko bihurgune edo bira saila. *Zig-zag.*

Urketari: ura eramaten edo saltzen duen pertsona.*Aguador.*

Zabua: kulunka edo kulunka egiteko erabiltzen dena. *Balanceo.*

Zangoak: oinak gainean jarriz altu ibiltzeko erabiltzen diren tresnak. *Zancos.*

Zinestesia: gure gorputz atalen mugimendua, pisua eta posizioaren pertzepzioa ahalbidetzen digun sentsazioa edo zentzumena. *Cinestesia.*

7 Bibliografia

- AZNAR, P., MORTE, J., SERRANO, R. eta TORRALBA, J. La Educación Física en la Educación Infantil de 3 a 6 años. Barcelona: Inde, 1999.
- BISSONNETTE, R. Tareas de evaluación en educación física. Barcelona: Paidotribo, 2000.
- BUENO, M., MANCHON, J. eta MORAL, P. Educación infantil por el movimiento corporal. Madrid: Gymnos, 1990.
- CASADO, J.M., DÍAZ DEL CUETO, M., LAUSÍN, C. Compendio de sesiones de: Educación Física. Educación Primaria. Primer ciclo. Madrid: Pila Teleña, 1998.
- CONTRERAS, O. Didáctica de la Educación Física. Barcelona: Inde, 1998.
- EUSKO JAURLARITZA. Gorputz-Hezkuntza, Lanerako proposamenak, Haur eta Lehen Hezkuntza. Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusia, 2000.
- Fichero de... habilidades motrices básicas. Inde: Barcelona, 1999.
- Fichero de... educación física de base. Inde: Barcelona, 1999.
- GESSEL, A. Psicología evolutiva de 1 a 16 años. Buenos Aires: Paidós, 1975.
- GODALL, T. eta HOSPITAL, A. 50 propuestas de actividades motrices para el segundo ciclo de educación infantil, 4-5 años. Barcelona: Paidotribo, 1999.
- GODALL, T. eta HOSPITAL, A. 50 propuestas de actividades motrices para el segundo ciclo de educación infantil, 5-6 años. Barcelona: Paidotribo, 1999.
- GOMENDIO, M. Gorputz Hezkuntza Gidaliburua, Lehen Hezkuntza-Lehen Zikloa. Donostia: Elkar, 1992.
- GOMENDIO, M. Gorputz Hezkuntza Gidaliburua, Lehen Hezkuntza-Bigarren Zikloa. Donostia: Elkar, 1994.
- GONZÁLEZ, M. E. Educación Física en Primaria, Fundamentación y desarrollo curricular. Madrid-Barcelona: Centro de Publicaciones del MEC eta Paidotribo, 1998.
- GONZÁLEZ, M. E. Educación Física en Primaria, Unidades didácticas, 6-7 años. Madrid-Barcelona: Centro de Publicaciones del MEC eta Paidotribo, 1998.
- GONZÁLEZ, M. E. Educación Física en Primaria, Unidades didácticas, 7-8 años. Madrid-Barcelona: Centro de Publicaciones MEC eta Paidotribo, 1998.

- La Tarusa, grupo. Educación física en Primaria a través del juego, Primer Ciclo. Barcelona: Inde, 2001.
- La Tarusa, grupo. Educación física en Primaria a través del juego, Segundo Ciclo. Barcelona: Inde, 2001.
- LLEIXÀ, T. La educación física de 3 a 8 años. Barcelona: Paidotribo, 2000.
- LLEIXÀ, T. eta bere taldea. La educación infantil, El descubrimiento de sí mismo y del entorno. Barcelona: Paidotribo, 2001.
- LLEIXÀ, T. eta bere taldea. La educación infantil, Expresión y comunicación. Barcelona: Paidotribo, 2001.
- LLEIXÀ, T. eta bere taldea. La educación infantil, Organización escolar. Barcelona: Paidotribo, 2000.
- LLEIXÀ, T. eta TORRES, A. Manual fichero educación física, Primaria Reforma, 6-12 años. Barcelona: Paidotribo, 2001.
- MARTIN, E. 1000 ejercicios gimnásticos con material fijo y móvil. Barcelona: Paidotribo, 1998.
- RUIZ, L., BUENO, M., FERNÁNDEZ, M., MANCHÓN, J., MORAL, P. eta SAURA, J. Educación Primaria, Educación física, 6-8 años. Madrid: Gymnos, 1990.
- LLORENTE, B. eta DIEZ, B. Eskubaloia Lehen Hezkuntzan; El Balonmano en la Educación Primaria. Vitoria-Gasteiz: SHEE-IVEF, 1995.
- OMEÑACA, R., PUYUELO, E., RUIZ, J.V. Explorar, jugar, cooperar. Barcelona: Paidotribo, 2001.
- SHEE-IVEFeko apunteak. Jokoak. Gasteiz, 1993-1994.
- SHEE-IVEFeko apunteak. Mugimenduaren Ikaste eta Garapena. Gasteiz, 1994-1995.
- SHEE-IVEFeko apunteak. Oinarrizko Soin Hezkuntza. Gasteiz, 1994-1995.
- VAYER, P. El niño frente al mundo. Barcelona: Científico-Médica, 1985.
- UNSAIN, J. eta POUEYTS, M. Euskal Pilotarako Urratsak, Fitxa pedagogikoak. Donostia: Gipuzkoako Ikastolen Elkartea, 1992.
- ELHUYAR. Euskara Gaztelania, Castellano Vasco Hiztegia. Usurbil: Elhuyar, 2000.
- EREIN. Anatoniako hiztegia. Zarautz: Erein, 1995.
- LUR. Euskal mini hiztegia. Lur, 1996.
- ESPASA. Diccionario Espasa de la lengua española. Madrid: Espasa-Calpe, 1999.

ERAGILEA

DEBARROKO
EUSKARA ETA
KIROL ZERBITZUAK

LAGUNTZAILEA

Gipuzkoako Foru
Aldundia

EGILEA: Alazne Mutiloa Irazusta.

MARRAZKILARIA: Idoia Beratarbide Arrieta.

MAKETAZIOA: Maite Rementeria Totorika.

ARGITARATZAILEA: Debarroko Euskara eta Kirol Zerbitzuak.

INPRENTA: Gertu inprimategia, Oñati.

I.S.B.N.: 84-932492-3-8

LEGE GORDAILUA:

2002ko abendua

AURKIBIDEA

ESKURA EZAZU
KIROLARI BURUZKO EUSKAL BIBLIOGRAFIA!

Informazioa eta salmenta Deba Goieneko Mankomunitateko Kirol Zerbitzuan (943 79 55 87) edo Bergarako Udaleko Kirol zerbitzuan (943 77 91 67).

Argitaratutako tituluak:

1. Futbol entrenatzailea. Christian Bourrel eta Maurizio Seno. (Liburua 6 euro)
2. Kirol entrenamenduaren oinarriak. Ina Oiartzabal eta Aitor Zinkunegi. (Liburua 6 euro)
3. Sasoian: zure kirol programa, etxerako ariketaz osatua. (Bideoa 6 euro)
4. Beroketa, saskibaloia, eskubaloia eta errugbiko fitxa didaktikoak. (Karpeta osoa 12 euro)
5. Atletismo eta futboleko fitxa didaktikoak. (Karpeta osoa 9 euro)
6. Igeriketako fitxa didaktikoak. (Karpeta 6 euro)
7. Judoko fitxa didaktikoak. (Karpeta 6 euro)
8. Karateko fitxa didaktikoak. (Karpeta 6 euro)
9. Kirol alternatiboetako fitxa didaktikoak. (2 karpeta, 6 euro bakoitza)
10. Teniseko fitxa didaktikoak. (Karpeta 6 euro)
11. Herri Kiroletako fitxa didaktikoak. (Karpeta 6 euro)
12. Gimnasia erritmikoko fitxa didaktikoak. (Karpeta 6 euro)
13. Malabaretako fitxa didaktikoak. (Karpeta 6 euro)
14. Aerobika fitxa didaktikoak. (Karpeta 6 euro)
15. Prestakuntza fisikoa fitxa didaktikoak. (Karpeta 6 euro)