

HELBURUAK

- Ingurugirotu. Jolastuz eta harremanduz gozatu.
- Ikasturtean zehar errespetatuko diren elkarbizitza eta saioetarako arauak gogorarazi eta barneratu.
- Taldekideen arteko konfiantza garatzen jarraitu.
- Haurren emozio eta harremanak behatu, haien beharrei erantzun ahal izateko.



ESKU-HARTZEKO ARGIBIDEAK

- Helduen begiradak eragin handia dauka haurrengan. Begirale bezala hezitzaile eta eredu ere bagara eta beraz, fokoa haurren gaitasun eta beharretan jartzea da garrantzitsuena etiketak ekidinez.
- Emozio eta gatazken kudeaketan bidelagun izateko gako garrantzitsua da hezitzailearen jarrera.
- Dinamiken iraupena hezitzaileak moldatuko ditu beharren arabera.

MATERIALAK

- Txurroak eta uztaiak. "Superbotereen kutxa" eta aukeran, material anitzak "Aske erabaki" dinamika gauzatzeko.

HARRERA BOROBILEAN

- Ongietorria, nola nator? dinamika eta adostutako arauen errepassoa. Azkenik saiorako superbote bat "hartu".
- Nola nator dinamika** : "Oraintxe zein kolore aukeratu zenuke nola sentitzen zaren adierazteko? Zergatik aukeratu duzu kolore hori?" 3 minutu.
- Superbotereen kutxa**ren erabilpena gogorarazi . Norbere emozioak nahiz gatazkek kudeatzeko baliagarria izango den superbote bat hautatu edo jasoko dute kutxatik. 2 minutu.
(*ikusi bideoa zehaztasun gehiago izateko*)

ATAL NAGUSIA

ASKE ERABAKI

Materiala: mota ezberdinetako material anitza, ikasle bakoitzarentzako unitate bat egon dadila: sokak, pilotak, konoak, baloiak, gomak, puztukiak, hockeyeko stick eta pilotak... Egunetik egunera aldatzen joan edo saioan erabiliko den materiala lehenetsi.

Hasiera: aukeratutako materiala espaziotik sakabanatuta egongo da eta hurrek oso argi izango dituzte arauak: kontakturik gabe jardun, 2 metrotako distantzia mantenduz.

Helburua: ikasle bakoitzak nahi duen materiala aukeratu, bereganatu eta libreki jolastuz jardutea autonomia, erabaki hartzea eta sormena sustatzeko. Baita energi zikloak eta haurren beharrak orekatzeko (ikus sarreran espantsio-biltze zikloaren azalpena).

Garapena: ikasleek bete behar duten araua: berain artean distantzia mantendu eta kontaktua ekiditea. Material batekin jolastu eta amaitzen dutenean lurrean utzi eta beste bat hartu dezakete libreki aukeratuz eta beraien kaxa erabakiz.

Amaiera: materialarekin jolasteko interesa galtzen hasten direnean.

Aldaerak: ikasleek proposatutako material ezberdinak erabiliz.

Iraupena: 10 minutu.

TXO-KO-LATE

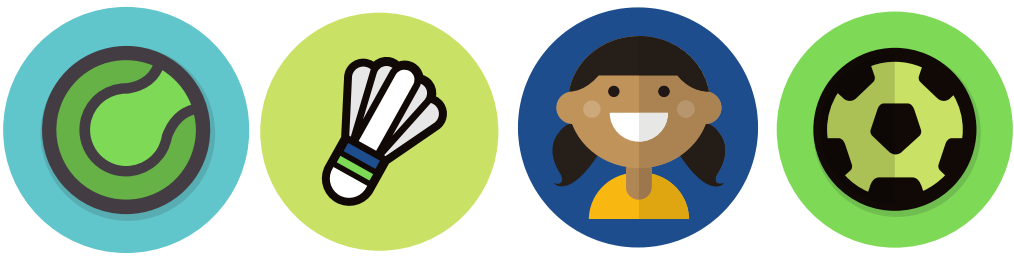
Materiala: txurroak

Hasiera: jokalariek txurro bana izango dute eta zelaitik sakabanatuko dira. Jokalari bat harrapatzailea izango da eta beste jokalariek txurroarekin ikutzen saiatuko da.

Helburua: iheslariena arrapatua ez izatea.

Garapena: iheslariak harrapatua ez izateko "Txo" esan beharko du eta lekuan gelditu besoa luzatuta txurroa duela, bera askatzera datorrenak "ko" esan eta alboan jarriko da eta txurroak elkar ikutzuz jarriko dituzte porteria bat osatuz. Ondoren hirugarren jokalari batek bi txurroen azpitik pasatuz "Txokolate!" esan beharko du hirurak libre gelditzeko.





Amaiera: 10 min pasa ondoren.

Aldaerak: harrapatzailea aldatu gabe: harrapatzailea berdina da beti eta beste norbait ikutzen duenean hau "Txo" posizioan geldituko da. Iheslari guztiak "Txo" edo "ko" posizioan geldiaraztea lortzen badu, harrapatzaileak irabaziko du eta besteek erronka bat gainditu beharko dute, adibidez: paretaraino korrika joan, ikutu eta itzuli, abesti kantatu edo dantzatu...

Iraupena: 10 minutu.

BRAIN GYM - 2. MIKROPRAKTIKA



Garuneko konexioak sustatzeko entrenamendua mugimendu sinpleekin, arreta eta kontzentrazioa areagotzeko: besoak gurutzatu aurrean eta atzean, zortzi bat "marrastu" airean behatzarekin, aldakarekin... (ikusi bideoa). 3 minutko iraupena.

KALEAK ETA HIRIBIDEAK



Materiala: materialik ez

Hasiera: taldekideak 4 kidez osaturiko lerroetan banatuko dira. Jokalari bakoitza uztai baten barruan 1,5m-ko distantziara daudela eta besoak zabalik, gurutze bat izango balira bezala kokatuko dira. Horrela sortuko dira "hiribideak". Harrapatzaile bat egongo da: "katua". Eta iheslari bat: "sagua". Katuak sagua harrapatu behar du, eta katuak ihes egin behar du.

Helburua: katuak sagua harrapatzea, eta saguak ihes egitea.

Garapena: katuak "kaleak" oihukatzen duenean, beste guztiak (sagua izan ezik) 90° biratuko dira?/mugituko dira kaleak osatuz. Katuak "hiribideak" esanez garrasi egiten badu ordea, parte-hartzaileak hasierako kokapenera itzuliko dira. Katuak gauza bat edo bestea ohiukatuko du, sagua harrapatzeko komeni zaionaren arabera.

Amaiera: harrapatu ondoren, katua sagu bilakatuko da. Sagua zena kalea osatzera pasako da eta lagun berri bat katua izango da.

Iraupena: 5-7 minutu.

BALOI ESERIA



Materiala: baloi pare bat.

Hasiera: guztiak mugatutako zelaiaren barruan mugitzen egongo dira kontaktua ekiditen eta 1,5 m-ko distantzia mantenduz.

Helburua: zelaian zehar dauden ahalik eta jokalaria gehien baloiaz ikutu eta beraz eseri araztea norbera baloiarekin ikutua izatea ekiditen, zutik mantentzeko.

Garapena: baloia daukan jokalaria beste norbaiti botako dio haren gorputa baloiarekin botea jo aurretik ikutzeko helburuz. Jokalari hark, baloia airean hartuz gero, baloia bota duena eseri beharko da lurrean. Baina ez badu hartzen eta bloiak bere gorputz atalen bat ikutuz gero bera eseriko da.

Lurrean dauden jokalaria ezin dira desplazatu, baina lekuan bertan mugituz baloia ukitzea lortzen badute, berriz zutitu ahal izango dira. Lurrean daudela eskuetan hartuz gero, lurrean dauden gainontzeko kideak libratuko dituzte.

Amaiera: aldaera guztiak egitean amaitzen daiteke jolasa edo motibazioaren arabera luzatu edo murriztu daiteke.

Aldaerak:

- Baloia duenak 2-3 pausu egin ahal izatea.
- Eremuaren tamaina murriztuz edo zabalduz.
- Aldi berean bi baloi erabiltzea. Oso erabilgarria da, koordinazioa eta adimen espaziala lantzeko.

Iraupena: 10-15 minutu.

ESKUAK BIHOTZ ETA SABELEAN - 3. MIKROPRAKTIKA



"Eskuak bihotzean eta sabelean kokatu. Eskuen berotasuna sentitu eta nola mugitzen diren somatu. Azkar? Mantxo? Saiatu eskuen mugimenduaren erritmoa jeisten, mantxotzen, baretzen"...

AGURRA BOROBILEAN

Zer izanda gustoko izan duzuna? Nola sentitu zara saioan zehar? Gozatu al duzu? Hezitzaileak feedbacka partekatuko du errefortzu positiboa sustatuz.

