Eskupilotaren ikaskuntza-irakaskuntza prozesua

Gipuzkoako Foru Aldundia
Diputación Foral de Gipuzkoa
Kiroletako eta Kanpo Ekintzako Departamentua
Departamento de Deportes y Acción Exterior

GIPUZKOA KIROLAK

GEPE
GIPUZKOAKO EUSKAL PILOTA ELKARTEA

Esker onak

Edozein liburu idaztean gertatu ohi den moduan, gauzatzera iritsi ahal izateko ezinbestekoa izan ohi da hainbat laguntzaileren parte hartzea. Kasu honetan, gure alboan laguntzaile bikainak edukitzeaz gain, lagun eta kide ugari izan ditugu; bejondeizuela denoi!!

Lehenik eta behin, egileen idatziak modu kritikoan zein konstruktiboan aztertu dituzten adituen lana goraipatu nahi genuke. Besteak beste, Ellande Alfaro, Joxan Unsain eta Lander Iglesias-ek egindako ekarpenek asko aberastu dute testu hau.

Halaber, Gipuzkoako Foru Aldundiaren sail ezberdinetako teknikarien lana eskertu nahi dugu. Eskola kiroleko alorrean, Imanol Fernandez de Larrinoaren iritziak oso baliagarriak izan dira lanaren ibilbidea zehaztu ahal izateko. Bestetik, Martin Aramendi euskara teknikariaren zuzenketek eta gomendioek testuan erabilitako hizkuntza aberastu dute.

Azkenik, ez dugu ahaztu nahi Gipuzkoako Euskal Pilota Federazioa osatzen duten elkarteen laguntza. Elkarteen eskaerek eta ekarpenek federazioaren eginbeharrak bideratu ohi dituzte; jarrai dezagun elkarrekin Euskal Pilota sustatzen eta zabaltzen.

Egileak:

· Mikel Egibar Mitxelena

· Juan Carlos Etxeberria Conde

· Igor Gutierrez Maortua

· Maider Mendizabal Azurmendi

· Oidui Usabiaga Arruabarrena

· Haritz Zubiaur Blasco

Argitaratzen du:

Gipuzkoako Foru Aldundia

Kiroletako eta Kanpo Ekintzako Departamentua

Kiroletako Zuzendaritza

Diseinua:

Typo 90

Sarrera

Gu ez gara besterik gabe garelako, gu izan direlako gara! Herri batek bere sentimenduak zein bere nortasuna adierazteko baliabide askotarikoak ditu. Hizkuntza, ohiturak, hots, belaunaldiz belaunaldi tradizioz transmititzen diren balioak, herri baten partaide garen kontzientzia sortzen diguten ezaugarriak dira.

Kirola kulturaren azpimultzo gisa hartu ohi da, aztertu eta bere dimentsio kulturala ulertzeko oinarrira itzuli behar baita. Kirolaren sustrai kulturala berreskuratzeko herriaren jolas eta jokoek izan duten bilakaera ezagutu beharra dago. Elkarrekin ondo pasatzeko, giza harremanez gozatzeko, bizitzaren gogortasuna, trebetasuna, maltzurkeria era atsegin batean adierazteko, azken batean, herri baten iragana eta etorkizuna bermatzeko, komunitate batek aisia hartzen du tresnatzat.

Joko eta jolas horiek, hastapenean, ez dute kirol izateko asmorik. Era primario batean oinarriturik, kirolarekin baino mitologiarekin eta erritoekin lotura zuzenagoa dute. Ehiza, arrantza, dantza eta beste ekintzek soinketa edota soin jarduerak definitzen dituzte. Ez da kasualitatea naturak eta ingurumenak hainbesteko garrantzia izatea euskal kulturan. Ez da harritzekoa euskal jolas eta jokoak garatzeko natura eta ingurumena ezinbesteko partaide izatea. Euskal izaera herriaren loturan oinarriturik dago, eta lotura horrek naturaren dimentsioarekin erlazio handia du.

Gaur egun, kirolaz hitz egiterakoan, euskal jolas eta jokoen dimentsioari ez badiogu arreta jartzen, kirolaren zentzu mugatu batean eror gaitezke, non futbolak, atletismoak eta beste hainbat kirolek trataera berdina edukiko duten, bai Euskal Herrian, bai munduko beste herrietan.

Joko eta jolas guztiek urteen poderioz bilakaera berezia dute. Euskal pilota ere horietako bat da. Hasiera batean, soroetan egiten zen bi taldeen arteko "bekoz beko"-ko jokoa, pixkanaka, atzealdeko elementu naturalak baliatuz, pilota horma baten aurka jotzeko jokoa bihurtu zen. Hortik aurrera jokamolde berri bat sortu zen euskal pilotaren munduan; plekako jokoak, hain zuzen ere. Zer da plekako jokoa? Pilota frontisera bideratzean oinarritzen den jokamoldea. Hau da, tantoa ez galtzeko, aurkariak pilotaren kolpea egin aurretik, nahitaez pilotak horma nagusian, goiko eta beheko mugen artean, talka egin behar du. Kasu honetan jokalariek ez dute bata bestearen aurrean (bekoz beko) jokatzen, elkarren ondoan baizik; joko-espazio berean parte hartzen dute.

Pilota erabiltzen duten jokoak mundu osoan aurki ditzakegu. Horrek zer esan nahi du, jatorriz pilota ez dela euskal jolasa? Ez, logikoa denez gizaki orok erakargarritasun berezi bat sentitu du objektu esferikoekiko, jolasak eta jokoak sortzeko gailu ezin hobea baita. Horregatik Egiptiarrak, Mayak eta antzerako zibilizazioek pilota jokoak izan dituzte. Euskal zibilizazioari dagokionez, gaur egun ezagutzen ditugun pilota jokamolde guztien jatorriak berdintsua dirudi, hots, pilota batekin jolasteko erakargarritasuna.

Erakargarritasun hori da gure gazteei transmititu behar dieguna. Pilota batek jolasteko eta jokatzeko ematen dituen aukerak deskubritu, esperimentatu eta esplotatu (ni eta pilota); pilota hormaren kontra joz, espazioko edozein gunetara botatzen ikasi (ni, pilota eta espazioa); jokoan aurkari bat badela ohartu eta honen arabera oposizioa egiten ikasi (ni, pilota, espazioa eta aurkaria); eta kide batekin edo batzuekin jokoa konpartituz, hau da kolaboratuz, aurkako taldearekin oposizioa garatzen ikasi (ni, pilota, espazioa, kidea/k eta aurkariak).

Testuliburu hau egiteko ideiaren sorburua behar oinarrizko bat da, eskupilotaren ikaskuntza-irakaskuntza prozesuan orain izan dugun gabeziari eta beharrei aurre egitea hain zuzen ere. Gaurdaino, eskola adineko ikasleekin lan egiten duten begiraleek ez dute eskupilota irakasteko testu baten laguntzarik izan, eta ondorioz, bakoitzak duen esperientziaren arabera jardun du. Liburu honen bidez, eskupilotaren ikaskuntza-irakaskuntza prozesuko irizpide nagusiak bateratzeaz gain, begiraleen sormena eta motibazioa kitzikatu nahi dira.

Liburuaren sortzaile eta eragileei gagozkiela, hainbat erakundek elkarlanean abiatutako proiektua izan da: Gipuzkoako Euskal Pilota Federazioa, Ikastolen Elkarteko Ikaspilota taldea, Jarduera Fisikoaren eta Kirolaren Zientzietako Fakultateak (Euskal Herriko Unibertsitatea), Gipuzkoako Foru Aldundiko Kirol Zerbitzua. Erakunde horiek ezinbestekotzat jo dute eskupilota sustatzeko eta hastapeneko alderdiak zabaltzeko testuliburu baten beharra.

Eskupilotako ikaskuntza-irakaskuntza prozesua liburua eskola kirolean lan egiten duten ikasleei zuzendua dago. Era berean, ikasle hauekin lan egingo duten hezitzaile guztientzako gida moduko testua da. Eskupilotan jokatzen irakasteko, eskupilotarekin ongi pasatzeko, eta batez ere, eskupilotan jardunez ikasleak hezitzeko tresna baliagarria izango delakoan prestatu dugu.

Kirol sustapena eta hastapena jorratzen dituen liburu hau lau zatitan banatua dago:

1) **Euskal pilotaren deskribapena:** eskupilotako jokamoldeak: atal honetan, euskal pilotaren, eta zehazki, frontoi motzeko eskupilotako jokamoldeen ezaugarriak deskribatu dira, eskola kirolean duen egitura adieraziz.

2) **Eskupilotaren irakaskuntza prozesua:** atal honetan, eskupilotaren ikaskuntza-irakaskuntza prozesuaren alderdi eta zio nagusiak finkatu dira, hala nola, eskupilotaren joko-aldiak, ebaluazio irizpideak, metodologia eta zeharkakotasuna zehaztuz.

3) **Atal praktikoa:** zati honetan, ikaskuntza-irakaskuntza prozesuan zehaztutako alderdi eta irizpideak modu praktikoan

gauzatzeko bideak zehaztu dira. Eskupilotan irakasteko saioen eta edukien plangintza zein antolaketaren alderdi nagusiak azaltzeaz gain, aldi ezberdinetako saio ereduak eta edukiak lantzeko ariketa solteak aurkeztu dira.

4) **Terminoen zerrenda:** atal txiki bezain garrantzitsu honetan, testuliburuan erabilitako zenbait terminoren definizioa aurki daiteke. Kontzeptu horiek ezagutzea beharrezkoa da liburuko edukia ulertzeko, eta batez ere, eskupilotan jokatzen irakasten duten hezitzaileek terminologia berbera erabiltzeko.

Aurkibidea

1. Euskal pilotaren deskribapena: eskupilotako jokamoldeak 7

1.1. Euskal pilotaren ezaugarriak 7
1.1.1. Berdintasunak 7
1.1.2. Ezberdintasunak 8
1.1.3. Laburpen taula 10
1.2. Frontoi motzeko eskupilotaren ezaugarriak 11
1.2.1. Berdintasunak 11
1.2.2. Ezberdintasunak 12
1.2.3. Laburpen taula 13
1.3. Eskupilota eskola kirolean 14

2. Eskupilotaren irakaskuntza prozesua 17

2.1. Eskupilotako joko-aldiak 17
2.1.1. Sarrera 17
2.1.2. Aldien oinarrizko eskema 17
2.1.3. Lehenengo aldia: Ni eta pilota 20
2.1.4. Bigarren aldia: Ni, pilota eta espazioa 22
2.1.5. Hirugarren aldia: Ni, pilota, espazioa eta aurkaria 24
2.1.6. Laugarren aldia: Ni, pilota, espazioa, kidea eta aurkariak 26
2.2. Ebaluazio irizpideak 28
2.2.1. Sarrera 28
2.2.2. Noiz erabili 28
2.2.3. Nola erabili 28
2.2.4. Oinarrizko ebaluazio taula. Puntuazio sistema 29
2.2.5. Hasiberriak kokatzeko oinarrizko ebaluazio ariketak 31
2.2.6. Aldi bakoitzeko ebaluazio ariketak 31
2.2.6.1. Lehenengo aldirako ebaluazio ariketak 33
2.2.6.2. Bigarren aldirako ebaluazio ariketak 36
2.2.6.3. Hirugarren aldirako ebaluazio ariketak 39
2.2.6.4. Laugarren aldirako ebaluazio ariketak 42
2.3. Metodologia 45
2.3.1. Sarrera 45
2.3.2. Irizpide metodologikoak eskupilotan 45
2.3.2.1. Antolaketa 45
2.3.2.2. Irakaskuntza estiloak 46
2.3.3. Helburuak eta edukiak antolatzeko sailkapenak 47
2.3.3.1. Joko-ekintza 47
2.3.3.2. Egituraren moldatzea 50
2.4. Zeharkakotasuna eskupilotan 51
2.4.1. Norbere buruarekiko ezagutza eta prozedurak 51
2.4.2. Kideekiko harremanak 52
2.4.3. Inguruarekiko harremanak 52

3. Atal praktikoa 53

3.1. Sarrera moduan 53
3.2. Saioen eta edukien planifikazioa 53
3.2.1. Prozesu orokorra 53
3.2.2. Prozesu pedagogikoa 54
3.3. Saioaren antolaketa 55
3.3.1. Saioaren barne egituraketa 55
3.3.2. Saioak eta jarduerak aurkezteko modua 56
3.4. Aldi ezberdinetako saio ereduak 59
3.4.1. Lehenengo saioa 59
3.4.2. Bigarren saioa 63
3.4.3. Hirugarren saioa 67

3.4.4. Laugarren saioa 71
3.4.5. Bostgarren saioa 76
3.5. Ariketa solteak 80
3.5.1. Pilotaren ibilbidea / pilotara jartzea 80
3.5.2. Kolpea 83
3.5.3. Norabidea: 1. espazio-helburua 86
3.5.4. Norabidea: 2. espazio-helburua 89
3.5.5. Norabidea: 3. espazio-helburua 92
3.5.6. Espazio-rola: lekualdatzeak eta kokapenak itxaronaldian 94
3.5.7. Sakeak eta errestoak 97
3.5.8. Euskal pilotaren antzerako egitura duten jolas eta jokoak 100
3.5.9. Moldatutako egoerak 103
3.5.10. Komunikazioa: hitz eta keinu bidez elkar ulertzea 108
3.5.11. Taktika eta estrategia 111

4. Terminoen zerrenda 115

5. Bibliografia 117

1. Euskal pilotaren deskribapena: eskupilotako jokamoldea

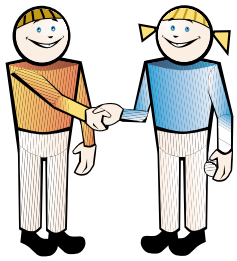
Euskal Pilota kirol multidiziplinarra da, hots, jokamolde ezberdinez osatua dago. Jokamolde horien ezaugarriak kontuan izanda, hainbat berdintasun eta ezberdintasun izango dituzte. Berdintasunek Euskal Pilotaren kirol izaera (kirol honen oinarrizko egitura) finkatuko dute, eta ezberdintasunek, aldiz, jokamolde bakoitzaren berezitasunak. Adieraziko diren ezaugarriak joko-arauetan oinarrituko dira, eta horiek, kirol honen barne logika zehaztuko dute. Barne logikak Euskal Pilotaren egiturako elementu ezberdinen (ikasleak, espazioa, denbora, pilota eta puntuazio sistema) erlazioa adieraziko du. Jokotik at geratzen diren elementuek kanpo logika osatuko dute (epailearen eta entrenatzailearen adierazpenak, atsedenaldiak, ikusleria…), eta puntu honetan ez dira kontuan hartuko.

Euskal Pilotaren berdintasunak eta ezberdintasunak ezagutzeak hainbat gauzatarako balio du: irakatsi nahi dugun kirolaren izaera ezagutzeko, beste kirolekiko ezberdintasunak finkatzeko eta, batik bat, ikasleekin zein ariketa landu jakiteko irizpideak eduki ahal izateko. Kirol jarduera batean parte hartzen duen ikasleak, ulertu behar du jokamolde bakoitzak bere jokatzeko moduak dituela eta ondorioz, bere jokabidea egitura horren arabera egokitu behar duela.

1.1. Euskal pilotaren ezaugarriak

1.1.1. Berdintasunak

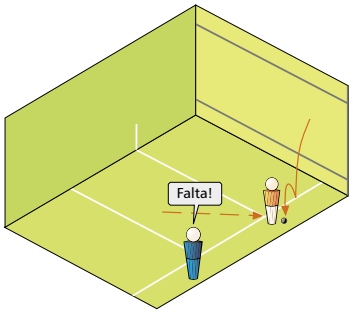
Pilotarien arteko elkarrekintza



Duelu simetrikoak dira: jokamolde guztietan beti kopuru berdineko bi alde elkarren aurka arituko dira. Adibidez errebotean bost bosten aurka arituko dira.

Puntuatzeko modua oposizioa da: pilotarien arteko harremana aurkakotasunean oinarrituko da, hau da, norgehiagoka izango da.

Espazioarekiko erlazioa

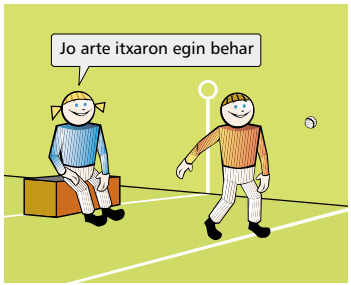


Joko-espazioa ezaguna da: pilotariek aurrez erabiliko duten instalazioaren ezaugarriak ezagunak izango dituzte. Instalazio hau espazio eraginkorraz (kantxa eta dauden hormak) eta espazio debekatuaz (kontrakantxa eta hormaz gaineko guneak) osatua egongo da.

Tantoa lortzeko espazioa erabili behar da: tantoa lortzeko pilota beti espazio eraginkorrera bideratu behar da.

Pilotak edozein marratan punpa egitean kanpoko eremuan egingo balu bezala hartuko da: marra eraginkorrek (sakean edo jokoan zehar eragina duten marrak) kanpoko eremuaren gunea zehazten dute.

Tantoa abian jartzeko alde batek sakea egitea ezinbestekoa da: Sakea egitea derrigorrezkoa da eta beti pilotari batek egingo du (sakatzailea edonor izan daiteke eta partidan zehar nahi adina alda daiteke).



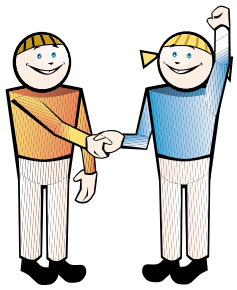
Denborarekiko erlazioa

Kolpea txandaka burutu behar da: jokamolde guztietan pilota lehenengo alde batek eta gero besteak erabiliko du, baina beti joko egoera berdinean (alde batek pilota jotzean, beste aldea ere jokoaren parte izango da eta elkarri eragingo diote).

Pilotarekiko erlazioa

Pilota erabiliz jokatzen da: norgehiagoka pilota erabiliz gauzatzen da, eta beraz, aurkarien eta kideen ekintza ezin da nahita oztopatu.

Pilotaren ezaugarriak ezagunak dira: pilotariek partida hasi aurretik jokoan erabiliko dituzten pilotak ezagunak izango dituzte eta berauen ezaugarri orokorrak (pisua eta diametroa) joko-arauen barruan zehaztuak egongo dira.



Puntuazio sistemarekiko erlazioa

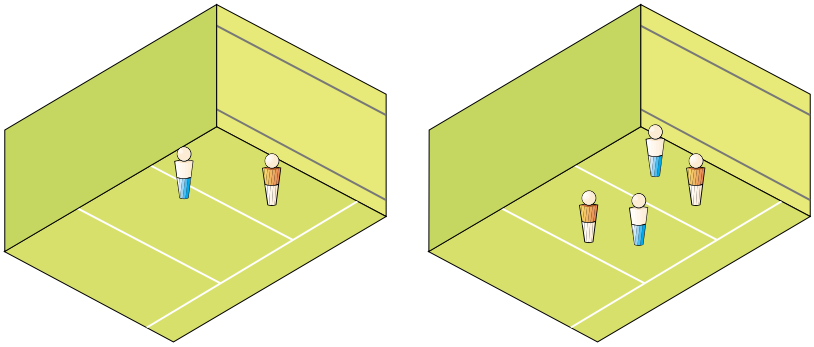
Alde bat tanto kopuru zehatzera iristean amaitzen dira partidak: pilotan ezinezkoa da partida amaieran berdinketarik egotea; beraz, alde bat irabazlea izango da eta bestea galtzailea.

1.1.2. Ezberdintasunak

Pilotarien arteko elkarrekintza

Alde bakoitzeko pilotari kopurua ezberdina da: Euskal Pilotako jokamoldeetan banaka edo taldeka (2:2, 3:3, 4:4 eta 5:5 egoerak) jardun daiteke.

Taldeka jokatzean kolaboratzeko aukera dago: taldekideen artean elkar laguntzeko modua, batik bat, espazioaren erabilerara mugatuko da (besteak beste, joko-espazioa gordetzea eta eremu ezberdinen arabera jotzailea aukeratzea). Banaka aritzean berriz, ez dago kolaboraziorik.

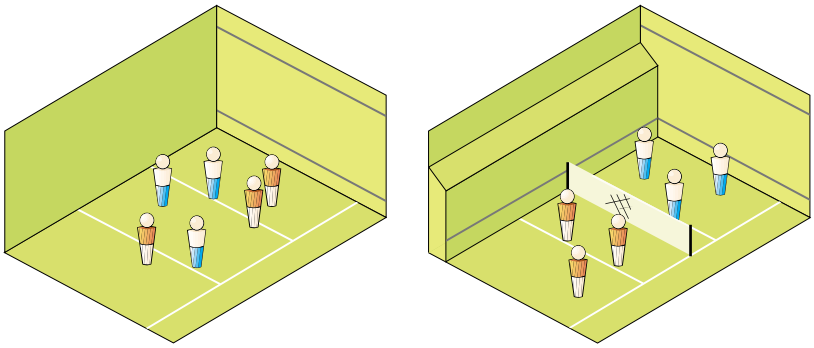


Espazioarekiko erlazioa

Oposizioa, espazioa modu ezberdinetan erabiliz gauzatu daiteke: zenbait jokamoldetan tantoa eskuratzeko modu bereziak daude. Trinketeko jokamolde batzuetan (larruzko paleta, gomazko paleta pilota hutsaz eta xarean), pilotak frontisa jo ondoren, kantxan punpa egin eta teilatupeko sarea ukitzen badu, tanto zuzena izango da bota duen aldearentzat. Pasaka jokamoldearen kasuan berriz, aurreko ezaugarriaz gain, pilota teilatupeko sarera zuzenean botatzean ere tantoa eskuratuko da.

Espazioa modu anitzean erabil daiteke: alde batetik, jokamolde batzuetan joko-espazioa alderatua edo berdina izan liteke pilotarientzat. Besteak beste, pasakan gorde beharreko eta tantoa bilatzeko joko-eremuak alderatuak egongo dira, marradun jokamoldeetan (errebotean, laxoan eta bote luzean) sakean alderatuak eta jokoan zehar espazio berdinean, eta plekako jokamoldeetan (pilota frontisera bideratu behar den jokamoldeetan) bi aldeek momentu oro espazio berdinean jardungo dute.

Bestetik, espazioa maila bertikalean mugatua edo mugagabea izan daiteke. Plekako jokamoldeetan eta pasakan, ardatz bertikalean goitik zein behetik mugatua izango da (beheko muga sareak edo txapak adieraziko du eta goikoa txapak edo



sapaiak). Marradun jokamoldeetan ardatz bertikalean ez da inolako mugarik izango; eta ondorioz, pilota modu horizontalean ere (pirritaka lurretik) bideratu ahal izango da.

Sakeko distantzia eta moduak ezberdinak dira: jokamolde gehienetan sakean lurrean edo botarrian punpa egin beharra dago, pasakan berriz, ez. Sakearen hasierako kolpea edo jaurtiketa aurkako aldearen eremutik distantzia ezberdinera egin behar da. Adibidez, pala motzean sakea 9 ½tik (frontisetik 33 metrora) egin behar da eta joko garbian 8tik (frontisetik 28 metrora). Sakea sartu beharreko eremuek ere, neurri eta kokapen ezberdina dute. Adibidez, xarean, trinketean, sakea joko-espazioaren ezker aldetik eskuin aldeko eremura (47 m^2) egin behar da; eta laxoan berriz, sakea alde baten eremutik beste aldearen eremura (gutxi gora-behera 800m^2) egin behar da.

Pilotak punpa egin duen marraren arabera, kolpea burutu duen aldearentzat eragin ezberdina izango du: kasu batzuetan falta izango da (bota duenak tantoa galduko du), besteetan, luze edo falta erdia (jokamolde batzuetan sakean gertatuko da, eta bota duenak beste aukera bat izango du). Marradun jokamoldeetan, aurrez punpa bat edo gehiago egin baditu, marra izan liteke (beranduago jokatuko den tantoa).

Instalazio mota ezberdinak daude: lau instalazio ofizial mota ezberdin daude: trinketea, frontoi motza, frontoi luzea eta plaza librea. Instalazio hauen barnean, jokamolde batzuetan joko-espazioa ezberdina izango da (plaza librean joko garbian jarduteko erabiltzen den joko-espazioa ez da instalazio osoak duena).

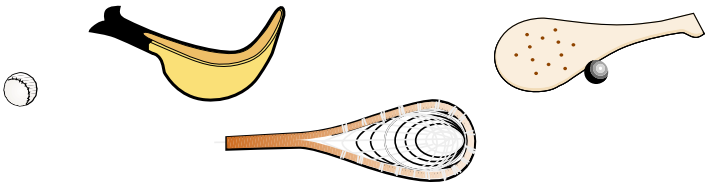
Denborarekiko erlazioa

Aldizkotasunaren iraupena aldakorra da: partidei dagokienez, hainbat arrazoiren artean, amaierako tanto edo kintze kopurua ezberdina denez, iraupena ere aldakorra izan daiteke. Tantoen eta kolpe sekuentzien iraupena aldakorra da, besteak beste ondorengo aldagaiengatik: pilota mota, instalazio mota, pilotarekin erlazionatzeko modua (eskua edo erreminta), sakeen distantzia eta espazioa erabiltzeko modua.

Pilotarekiko erlazioa

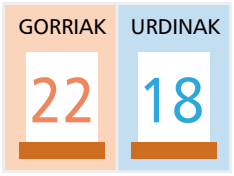
Pilota ezberdinekin jokatzen da: pilotaren diametroaren neurria, elaborazio modua eta materiala ezberdinak izango dira. Adibidez, palan erabiltzen den pilotak bi larru ditu, eskuz erabiltzen denak bat eta gomazko pilotak ez du larrurik.

Pilota modu ezberdinetan erabiltzen da: pilotarekin kontaktua eskuz edo erremintaz egin daiteke. Eskuz eta palaz-paletaz jo egin behar da, xareaz eta joko garbiko xisteraz jaso-jaurti, erremonteko xisteraz eta eskularruez irristatu eta zesta puntako xisteraz gehienetan atxikia egin daiteke.

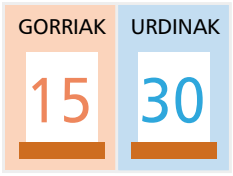


Puntuazio sistemarekiko erlazioa

Tantoak kontatzeko modua eta amaierako tanto kopurua ezberdinak dira: amaierako tanto sistema jokotara edo puntutara izan daiteke. Jokotara jokatzean, tanto bakoitzak kintzearen balioa izango du, eta jokoa eskuratzeko bi kintzeko diferentziaz irabazi behar da (15, 30, 40 eta jokoa dira kintze motak), baina partida joko bateko diferentziaz irabaz daiteke. Gainerako jokamoldeetan tanto bakoitzak puntu baten balioa du, eta tanto baten diferentziaz ere partida irabaz daiteke.



Sistema Unitarioa

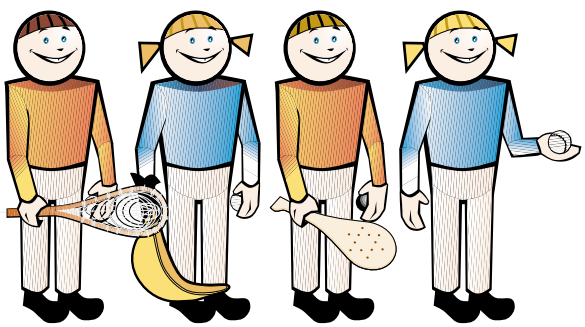


Kintze Sistema

1.1.3. Laburpen taula

BERDINTASUNAK	EZBERDINTASUNAK
Pilotarien elkarrekintzarekiko erlazioa	
· Duelu simetrikoak dira. · Puntuatzeko modua oposizioa da.	· Alde bakoitzeko pilotari kopurua ezberdina da. · Taldeka jokatzean kolaboratzeklo aukera dago.
Espazioarekiko erlazioa	
· Joko-espazioa ezaguna da. · Tantoa lortzeko espazioa erabili behar da. · Pilotak edozein marratan punpa egitean, kanpoko eremuan egingo balu bezala hartuko da. · Alde batek sakea egitea ezinbestekoa da tantoa abian jartzeko.	· Oposizioa, espazioa modu ezberdinetan erabiliz gauzatu daiteke. · Espazioa modu anitzean erabil daiteke. · Sakeko distantzia eta moduak ezberdinak dira. · Pilotak punpa egin duen marraren arabera, kolpea burutu duen aldearentzat eragin ezberdina izango du. · Instalazio mota ezberdinak daude.
Denborarekiko erlazioa	
· Pilota txandaka kolpatu behar da. (aldizkotasuna).	· Aldizkotasunaren iraupena aldakorra da.
Pilotarekiko erlazioa	
· Pilota *erabiliz* jokatzen da. · Pilotaren ezaugarriak ezagunak dira.	· Pilota ezberdinekin jokatzen da. · Pilota modu ezberdinetan erabiltzen da.
Puntuazio sistemarekiko erlazioa	
· Alde bat tanto kopuru zehatzera iristean amaitzen dira partidak.	· Tantoa kontatzeko modua eta amaierako tanto kopurua ezberdinak dira.

1. taula: Euskal pilotako jokamoldeen barne logikaren berdintasunak eta ezberdintasunak



1.2. Frontoi motzeko eskupilotaren ezaugarriak

1.2.1. Berdintasunak

Pilotarien elkarrekintzarekiko erlazioa

Aurreko tantoa irabazi duen aldeak egin behar du hurrengo sakea: eskupilotan, lehenengo sakean izan ezik (zozketa bidez aukeratzen da), gainerako sakeak eskuratzeko aurreko tantoa irabazi beharko da.

Espazioarekiko erlazioa

Sake egiterakoan, derrigorrean punpa egin behar da, eta muga frontisetik distantzia berdinera kokatua dago: eskupilotan punpa egiteko sakeko gunea 4. koadroko marra eta errebotearen arteko kantxa izango da. Punpa 4. koadroko marraren gainean, marra eta frontisaren arteko kantxan edo alboko marran edo kontrakantxan egiten badu, sakea falta izango da.

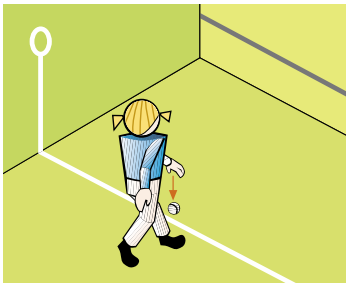
Sake *luze* bat egitean, beste aukera bat izango du: sakatzaileak egindako kolpearen bidez pilota espazioko gune batean sartu behar da. Pilotak gune honetatik atzera (edo gune hori zehazten duen zeharkako marran) punpa eginez gero, luze izango da eta beste sake bat egiteko aukera izango du.

Bi sake luze jarraian eginez gero, txarra izango da.

Errestoa airez egin daiteke.

Plekako jokamoldeak dira: eskupilotan, alde bateko pilotariak kolpea burutu ondoren, eta beste aldeko pilotariak jo aurretik, pilotak nahitaez frontisean talka egin beharko du (bestela tantoa amaituko da).

Pilotariek espazio berdinean jardungo dute: pilotaren kolpea egitean edo ez egitean, pilotariak joko-espazio berdinarekin erlazionatuko dira.



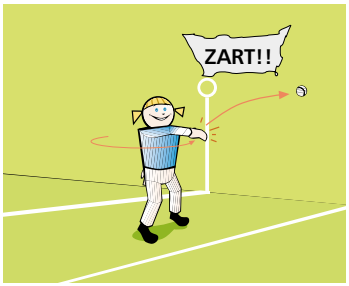
Denborarekiko erlazioa

Pilota txandaka jo behar da, eta kolpetik kolpera pilotak frontisa ukitu beharko du: alde bateko pilotariak pilota jo, eta berriro alde bereko pilotariak pilota jo arte, ezinbestean, gutxieneko iraupena duen ibilbide bat egingo du pilotak (A aldearen kolpea - frontisa – B aldearen kolpea – frontisa – A aldearen kolpea).

Pilotarekiko erlazioa

Atxikia txartzat hartuko da, pilota jo egin behar da (eskuaz edo eskumuturraz): pilotariak gorputzeko beste edozein zatirekin pilota jotzean, edo eskuarekin pilotari heltzean, tantoa galduko du. Hala ere, pilota eskumuturrarekin jo daiteke.

Piloten oinarrizko ezaugarriak berdinak dira: maila berean parte hartzen duten pilotariek erabiltzen dituzten pilotak, muga baten barruan, pisu eta diametro berdina dute.



Puntuazio sistemarekiko erlazioa

Tantoak banaka kontatzen dira: tanto bat jokatzen den bakoitzean, pilotariek puntu bat izango dute jokoan (puntu bat irabazteko edo galtzeko aukera dute).

Partidak tanto kopuru berdinera jokatuko dira: eskupilotako jokamoldeetan partida irabazteko aurkako aldeak baino lehen 22 tanto egin behar dira.

1.2.2. Ezberdintasunak

Pilotarien elkarrekintzarekiko erlazioa

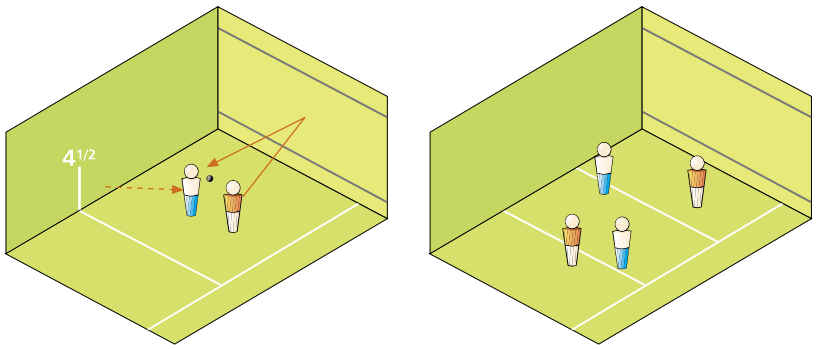
Banaka edo binaka joka daiteke: eskupilotako jokamoldeetan banaka edo binaka jokatzeko aukera dago, hala nola, banakakoaren barnean 4 ½-a eta kantxa osoa aurki ditzakegu. Binaka, banaka gertatzen ez den moduan, oposizioa egiteaz gain, kidearekin kolaboratu daiteke.

Espazioarekiko erlazioa

Joko-espazioa ezberdina da: 4 ½-ko joko-espazioaren azalera, beste bi jokamoldeekin alderatuz, txikiagoa izango da. Ondorioz, pilotarien jokoa baldintzatua egongo da, pilota jotzean eta ez jotzean.

Sakeko guneen kokapena eta neurria ezberdina da: banaka frontoi osoan (buruz burukoa), eta binaka aritzean, sakearen lehenengo punpa 4. koadroko marra eta errebotearen arteko eremuan egin beharko da, eta kolpea egin ondoren, 4 eta 7 koadroen arteko eremuan sartu behar da. 4 ½-aren kasuan, lehenengo punpa beste bi jokamoldeetako egoera berdinean egin beharko da, baina kolpea egin ondoren, 3 eta 5 koadroen arteko eremuan sartu behar da.

Joko-espazioa luzeran mugatua edo mugagabea izango da: binaka eta buruz burukoan kantxa guztia erabiltzeko aukera dago, luzeran ez dago mugarik (pilotariek nahi adina atzera dezakete pilota). 4 ½-ko jokamoldean aldiz, joko gunearen luzera mugatua egongo da (pilotariek jokoan zehar burututako kolpean, pilotak 4 ½-ko marran edo atzerago punpa egiten badu falta izango da).



Denborarekiko erlazioa

Partiden tanto eta kolpe sekuentzien iraupena aldakorra da: hainbat alderdiren arabera (banaka edo binaka jokatu, espazio mugatuan edo mugagabean jokatu, sakea eta errestoaren distantziaren arabera, kolpeak airez edo punpaz egin,…) kolpetik kolperako denbora aldakorra izango da. Horretaz gain, kolpe kopurua aldatu egiten denez, tantoen iraupena aldakorra izango da.

Pilotarekiko erlazioa

Alderdi honetan ez dago ezberdintasunik.

Puntuazio sistemarekiko erlazioa

Alderdi honetan ez dago ezberdintasunik.

1.2.3. Laburpen taula

BERDINTASUNAK	EZBERDINTASUNAK
Pilotarien elkarrekintzarekiko erlazioa	
· Aurreko tantoa irabazi duen aldeak ondorengo sakea egin behar du.	· Banaka edo binaka joka daiteke.
Espazioarekiko erlazioa	
· Sakea egiterakoan nahitaez punpa egin behar da, eta muga frontisetik distantzia berdinera kokatua dago. · Sake *luze* bat egitean, beste aukera bat izango du. · Bi sake *luze* jarraian eginez gero, tantoa galduko da. · Errestoa airez egin daiteke. · Plekako jokamoldeak dira. · Pilotariek espazio berdinean jardungo dute.	· Joko-espazioa ezberdina da. · Sakeko guneen kokapena eta neurria ezberdina da. · Joko-espazioa luzeran mugatua edo mugagabea izango da.
Denborarekiko erlazioa	
· Pilota txandaka jo behar da, eta kolpetik kolpera pilotak frontisa ukitu behar du.	· Partiden tanto eta kolpe sekuentzien iraupena aldakorra da.
Pilotarekiko erlazioa	
· Atxikia txartzat hartuko da, pilota jo egin behar da (eskuaz edo eskumuturraz). · Piloten oinarrizko ezaugarriak berdinak dira.	
Puntuazio sistemarekiko erlazioa	
· Tantoak banaka kontatzen dira. · Partidak tanto kopuru berdinera jokatuko dira.	

2. taula: frontoi motzeko eskupilotako jokamoldeen barne logikaren berdintasunak eta ezberdintasunak.

1.3. Eskupilota eskola kirolean

Eskola kiroleko eskupilota jarduerak Gipuzkoako Foru Aldundiaren programa orokorreko atal bat dira. Gipuzkoako Foru Aldundiak eta Gipuzkoako Euskal Pilota Federazioak hitzartutakoaren arabera, federazioa arduratzen da, gaur egun, jarduera hauek antolatzeaz.

Eskupilotan ere, beste kiroletan bezala, joko-arauak moldatu egin dira, adinaren ezaugarrietara hobeto egokitu daitezen. Hala, IKASPILOTAren eskutik Pilotan Jolas izenaz ezagutzen den joko sistema erabiltzen hasi zen eskupilotako eskola kirol jardueretan.

Hauek dira *Pilotan Jolas* sistemaren ezaugarri nagusiak:

1) Taldeak hiru jokalariz osatuta daude eta norgehiagokak ez dira 18 edo 22 tantora, bost joko edo partida txiki irabaztera baizik.

2) Joko bat irabazteko lau tanto edo kintze egin behar dira, betiere bi tantoko diferentzia ateraz. Joko bateko sake guztiak jokalari berak egingo ditu.

3) Jokoak eskuz banaka edota binaka izango dira, txandaka, eta jokalariak, errotazio sistema batez, bi eratara jardungo dira. (zehaztasun gehiagorako epaileentzako kontrol orria ikusi, 4. taula)

Beheko taulan ikus daitekeenez, sakearentzako baldintzak ere bereziak dira, bai distantziari dagokionez, bai jokalariak sakea ondo egiteko bi aukera izango dituelako.

BENJAMINAK	ALEBINAK	INFANTILAK	KADETEAK
7 m-tik (2. koadroa), frontisean 2,20 m-ko altueran kokatutako marra gainditu. **2 aukera**	7 m-tik, 7 m-ra (2. koadrotik 2. koadrora) **2 aukera**	10.5 m-tik, 7 m-ra (3. koadrotik 2. koadrora) **2 aukera**	10.5 m-tik, 10.5 m-ra (3. koadrotik 3. koadrora) **2 aukera**

3. taula: sakeko distantziak eta aukera kopurua.

Beste kategoria batzuetan gaur egun ohiko bihurtu den joko eta puntuazio sistemarekin alderatuz, alegia, 22 puntuko norgehiagokarekin alderatuz, hauek lirateke adin hauetarako *Pilotan Jolas* sistemak lituzkeen onurak:

1) Hirunaka jokatzeak talde izaera handiagoa ematen dio.

2) Jokalariak norgehiagoka batean eskuz banaka eta binaka jokatzeko aukera du.

3) Sakalaria jokoz joko txandatzen denez, sakalari on batek norgehiagoka bateko tanto gehienak jokaldi horrekin lortzea. ekiditen da. Horrekin ez zaio sakeari garrantzia kendu nahi; ahal den neurrian, norgehiagoka batean, pilotakada gutxi egotea eragotzi nahi da. Azken batean, tanto lehiatu ugari izateak ikasi, hobetu eta ondo pasatzeko aukera areagotzen du.

4) Norgehiagoka joko eta partida txikiz osatuta dagoenez, neurri batean, interesak eta emozioak gehiago iraun dezakete. 22 tantora jokatzean, adibidez, talde bat 13 eta 3 aurretik jartzen bada, norgehiagokak emozioa eta jokalariek jokatzeko gogoa galdu dezakete; eta zer esanik ez, 13 tanto horietatik 9 sakez egin badira.

Pilotan jolas ereduaren puntuazio sistema

Jokoa	Taldeak	JOKOAN Aurrelaria-atzelaria * Sakea	KANPOAN	15	30	40							Gorriak	Urdinak
1		*B-A	D											
		B-A	D											
2		D	A, B											
		*D	A, B											
3		B-D	A											
		*B-D	A											
4		*A	B, D											
		A	B, D											
5		*D-A	B											
		D-A	B											
6		B	A, D											
		*B	A, D											
7		A-D	B											
		*A-B	D											
8		*B	A, D											
		D	A, B											
9		*D-B	A											
		A-D	B											

4. **taula**: epaileek darabilten kontrol orria.

2. Eskupilotaren ikaskuntza-irakaskuntza prozesua

2.1. Eskupilotako joko-aldiak

2.1.1. Sarrera

Eskupilotan jokatzen ez dakien ikasle batek (hastapeneko ikasle batek), ongi jokatzera iritsi arte hainbat joko aldi gainditu beharko ditu. Eskupilotako joko-aldi hauek, beste kirolekin alderatuz, ezaugarri bereziak izango dituzte eta ikaslearen joko-maila zein den adieraziko dute. Eskupilota irakasten hasi baino lehen, joko-aldi bakoitzeko alderdiak kontuan izatea ezinbestekoa izango da. Eskupilotaren ikaskuntza-irakaskuntza prozesua zehazteko asmoz, aldi bakoitzeko ondorengo hiru alderdiak zehaztu dira:

1) Ikasleen jokoaren ezaugarriak

2) Landu beharreko oinarrizko helburuak

3) Landu beharreko oinarrizko edukiak

Ezaugarriei gagozkiela, aldi bakoitzean ikasleen jokoan garrantzitsuak diren bereizgarriak zehaztu dira. Ikasleak orokorrean nola jokatzen duen ezagutzeaz gain, jokoaren elementu ezberdinen elkarrekintzan (pilotariak, espazioa, denbora, pilota eta puntuazio sistema) nola moldatzen den eta zein gabezia dituen adierazi da. Aldi bakoitzean adierazitakoa orokorrean ulertu behar da. Askotan, aldi ezberdinetako ezaugarriak betetzen dituzten ikasleak aurki ditzakegu. Egoera hori ez da batere arraroa eta ikaslearen maila ezagutzeko, ebaluazio irizpideen ataleko test ezberdinak erabil daitezke. Hala ere, ikaslea bi alditan kokatua dagoela uste izanez gero, bertan adierazitako ezaugarriak kontuan izan beharko dira. Aldi bakoitzeko ezaugarriak irakurtzean, hiru atal ezberdindu dira:

1) **Jotzen duena eta bere kidea:** pilotaren kolpea burutzen den unean, pilota jotzen duen ikaslea, eta bikoteka aritzean bere kidea, aztertuko dira. Jotzeko aldiaren sekuentzia, ikaslea pilota jotzera abiatzen den unetik kolpea burutu artekoa izango da. Horrez gain, aldi bakoitzeko, ikasleak kolpea burutzean, jokoaren alderdi taktikoak eta estrategikoak zehaztuko dira.

2) **Jotzen ez duena:** pilotaren kolpea burutzen den unean, pilota jotzen ez duen ikaslea, eta bikoteka aritzean bere kidea, aztertuko dira. Zati honetako ezaugarriak, pilota jo ondorenetik hurrengo kolpea burutzeko prestatu artekoak izango dira, pilota jotzeko zain dagoenekoak alegia. Kasu honetan ere, aldi bakoitzeko, pilotaren kolpea ez burutzean, jokoaren alderdi taktikoak eta estrategikoak zehaztuko dira.

3) **Arauak eta joko dinamika:** ikasleek arauekiko duten ezagutza adierazteaz gain, jokatzeko moduen inguruan duten informazioa eta ezagutza zehaztuko da.

Helburuei eta edukiei dagokienez, aldi bakoitzeko ikasleen jokoaren ezaugarri nagusiak kontuan izanda, zer landu adieraziko da. Informazio garrantzitsua eta erabilgarria izango da, ikaskuntza-irakaskuntza prozesua abian jartzeko ezinbestekoa. Ikaslea aldi batean kokatu ondoren, helburuak eta edukiak zer egin zehazteko erabili behar dira, eta saioak zein ariketak sortu eta antolatzeko lagungarri izango dira. Ezaugarrien kasuan gertatu bezala, ikasle bat aldi ezberdinetan kokatuz gero, aldi horietako helburuak eta edukiak kontuan hartu beharko dira.

2.1.2. Joko-aldien oinarrizko eskema

Hasiera batean, eskupilotaren ikaskuntza-irakaskuntza prozesuaren aldiak ez dira ikaslearen adinarekin lotu, baizik eta ikaslearen joko-ezaugarriekin. Hala ere, adinarekin nolabaiteko erlazioa izan dezakete, eta aldi bakoitza kategoria batekin lotu daiteke (ikus 5. taula). Hala eta guztiz ere, kontuan hartu behar da, kategoria bereko ikasleek ez daukatela zertan joko-maila berdina izan beharrik. Ikasleen ezaugarriak ezagutzeko, ezinbestekoa da bakoitzaren joko-mailaren hasierako ebaluazioa gauzatzea. Hartara, ikasle guztiek bere joko-mailaren arabera ikasteko aukera izango dute, eta saioak antolatzea askoz ere errazagoa izango da.

Aldia	Adina	Kategoria
1. aldia	8-10 urte	Benjaminak
2. aldia	10-12 urte	Alebinak
3. aldia	12-14 urte	Infantilak
4. aldia	14-16 urte	Kadeteak

5. taula: joko-aldien eta adina-kategoriaren arteko erlazioaren eskema.

Kategoria bereko ikasle taldea izanez gero, beraien joko-maila ezagutu, eta aldi ezberdinetan badaude, ahal den heinean, ikasle bakoitzak bere aldiko helburuak eta edukiak lantzea lortu behar da. Ikasle talde handietan hori egitea zaila izan arren, ariketen zailtasuna egokituz eta ikasleak espazioan ongi antolatuz, saioak askoz ere aberatsagoak eta kalitate hobekoak izango dira. Halaber, ikasleek beraien mailako edukiak landuko dituztenez, ikasteaz gain, hobeto pasatuko dute.

Aldi baten barnean, hasierako eta amaierako joko-mailen artean ezberdintasun handia dago. Aldi bakoitzaren izenburuak, aldi horretan oso garrantzitsuak diren elementuak edo ezaugarriak izendatuko ditu, eta hurrengo aldietan elementu berriak gehituko dira (ikus 1. irudia).

Orokorrean aztertuz gero, **lehenengo aldian**, pilotan hasiberriak diren ikasleak aurkituko dira. Aldi honetan, ikasleak pilotan jarriko du aditasun guztia. **Bigarren aldian**, pilotaz gain, espazioa aztertzen eta erabiltzen hasiko da. **Hirugarren aldian**, aurkariaren egoeraz ohartu eta bere jokoa egoera horren arabera egituratzen hasiko da. **Laugarren aldian**, aurreko elementuez gain, aurkariak eta kidea kontuan izanda, egoera ezberdin batean, jokoa egituratzen hasiko da. Laugarren aldian dagoen ikasleak ez du eskupilotako ikaskuntza-irakaskuntza prozesua amaitu, beti dago zer ikasia. Eskupilotari hoberenek ere, ez dituzte joko egoera guztiak menperatzen. Gehiena ikasia duela uste izanez gero, kirol honekin gozatzen eta ongi pasatzen lagundu eta irakatsi behar zaio.

1. irudia: eskupilotako ikaskuntza-irakaskuntza prozesuko joko-aldien oinarrizko eskema.

Aldi batetik bestera igarotzea ikasle bakoitzaren joko-garapenaren araberakoa izan ohi da, eta alderdi ezberdinen eraginpean egongo da:

1) **Ikaslearen garapen fisikoa.** Ikaslea handitzen doan eran, orokorrean, bere joko-maila hobetu egingo da. Hala ere, adin batzuetan, garapen azkarrak, gabezia batzuk sortuko ditu ikaslearen joko-mailan. Adibidez, ikasle bat asko haztean, aurretik ongi egiten zituen kolpe asko okerrago egiten hastea gerta daiteke.

2) **Ikasleak ikasteko duen gaitasuna.** Ikasle batzuek zenbait joko-egoera errazago ikasten dituzte. Beste batzuek aldiz, lehendik antzerako kirolekin erlaziorik izan ez dutenek, adibidez, zailtasun handiagoak izan ohi dituzte.

3) **Ikasleen motibazioa.** Ikasleen hobetzeko nahia kitzikatzea garrantzitsua izango da. Motibatua dagoen ikasleak askoz hobeto, eta batez ere, gusturago, jokatzen du. Helburu nagusiak, joko-maila hobetzeaz gain, ikasleek kirol honetan gozatzea eta ongi pasatzea izan behar du.

Joko-aldiei buruzko atala irakurtzean, aldi bakoitzeko ezaugarriak, helburuak eta edukiak bere osotasunean irakurri behar dira. Alderdi horiek ezin dira banandu. Gogoratu: ezaugarriek aldi bakoitzeko ikasleen joko-maila zein den adieraziko dute, eta helburuek zein edukiek, berriz, joko-maila horren arabera zer egin behar den. Joko-aldi bakoitzeko orokortasunak ezagutu ostean, hurrengo puntuetan, aurrez adierazitako hurrenkeran aztertuko da aldi bakoitza.

2.1.3. Lehenengo aldia: ni eta pilota

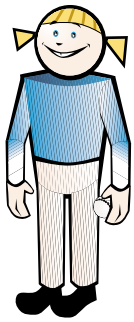
EZAUGARRIAK	
Jotzen duena	Jo aurretik: · Pilotaren ibilbidea ezagutzen es dutenez: · Kolpearekiko distantzia ez du ongi neurtzen (gertuegi/ urrunegi). · Kolpea prestatzeko denborarik ez dio ematen: batzuetan pilotak punpa bat baino gehiago egingo du, besteetan "jan" egiten du.
	Jotzeko unea: · Askotan ez da pilota jotzeko gai, eta jotzen duenean ez du modu egokian jotzen: · Ez du kontrako hanka aurreratzen; ondorioz gaizki orientatzen da. · Ez du ondo jotzen eskua pilotara ez duelako egokitzen. Ondorioz, min hartzen du eta honek beldurra sortarazten dio (batez ere airez). · Pilota gorputzetik gertu dagoenean, gehiagotan joko du.
	Norabidea: · Helburu nagusia pilota jotzea denez, aditasun guztia pilotara zuzenduko du. Ondorioz, ez daki nora bota, ez eta nora botatzen duen ere.
	Taktika-estrategia: · Ez daki tantoa nola eta noiz lortzen den. Askotan tanto amaieran ez daki puntua norentzako izan den. · Ez daki kideak eta arerioak ezberdintzen.
Jotzen ez duena	Espazioarekiko erlazioa: · Ez daki pilotalekuan non kokatu behar duen, galduta dabil. Ondorioz, ez da hurrengo kolperako prestatzen. · Pilotak frontisa jo ondoren, punpa egitera doanean, ohartzen da berak jo behar duela eta nora mugitu behar duen.
	Taktika-estrategia: · Ez daki zein aukera dituen.
Arauak eta joko dinamika	· Ez daki txandaka jo behar denik. · Ez daki atxikia zer den. · Ez daki marrak eta txapak txarra (falta) direnik. · Ez daki sakea nondik nora (distantziak) eta nola (punpa ondoren edo gabe) egin behar den.

	HELBURUAK	EDUKIAK

Jotzen duena	· Pilotaren ibilbidea ezagutu eta kolpearekiko distantzia eta prestatze denbora egokia neurtzeko gai izan.
	· Pilota modu egokian jotzekko gai izan.
	· Pilota frontiserantz bideratzen hasi.
	· Pilota jotzean modu ezberdinak erabiltzen hasi.
		· Pilotaren ibilbidea.
		· Pilotara jartzea.
		· Jaurtiketak.
		· Kolpeak:
		  · Esku onarekin edo txarrarekin.
		  · Punpaz edo airez.
		· Kolpe ezberdinak:
		  · Beheko kolpea.
		  · Erdiko kolpea.
		  · Goiko kolpea.

Jotzen ez duena	· Pilota jo ondoren, espazioan duen kokapenaz ohartu, eta frontisarekiko modu egokian kokatzeko gai izan.	· Kokapena frontisarekiko:
		  · Luzeran (gertu / urrun).
		  · Zabaleran (ezkerrean / eskuinean).

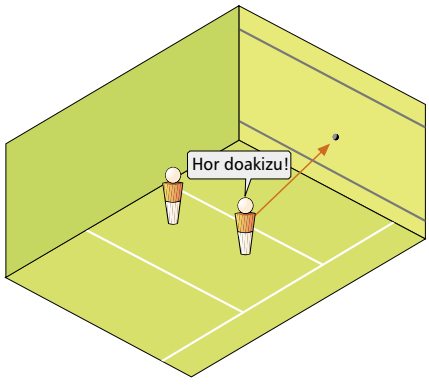
Arauak eta joko dinamika	· Eskupilotako kirolaren oinarrizko joko-arauak ikasi (txandaka jo behar da, atxikia ezin da egin, txapak eta marrak txarra, falta, dira, sakea nondik nora eta nola egin behar den...).
	· Jokatzeko dauden modu ezberdinak ikasi (tantoak lortzeko moduak, espazioan kokatzeko modu ezberdinak, elkar ulertzeko modu ezberdinak...).
		· Esku pilotaren antzerako egitura duten joko, jolas eta kirolak.
		  · Oposizioko jarduerak.
		  · Taldekako zein bakarkako duelu egoerako jarduerak.
		· Eskupilotako kirolaren espazioko elementuak:
		  · Marrak ezagutzeko jarduerak.
		  · Hormak ezagutzeko jarduerak.
		  · Kantxa eta kontrakantxa ezberdintzeko jarduerak.



2.1.4. Bigarren aldia: ni, pilota eta espazioa

EZAUGARRIAK	
Jotzen duena	Jo aurretik: · Pilotaren ibilbideak ezagutzen ditu eta kolpera jartzen da. · Punparen ondoren pilotara hobeto jartzen da, eta airez oraindik zailtasunak ditu.
	Jotzeko unea: · Pilota punpaz jotzeko gai da, airez zailtasunak ditu (oraindik beldurraren eragina du). Kolpe mota ezberdinak erabiltzen hasiko da. · Gorputza ondo orientatzen du eta eskua pilotara hobeto egokitzen du. Ondorioz, kolpeari beldur gutxiago dio.
	Norabidea: · Pilota frontiseko gune ezberdinetara bideratzen hasiko da: gora, behera, ezkerrera eta eskuinera (1. espazio-helburua). · Pilota lurreko gune ezberdinetara botatzeko zailtasun gehiago du (2. espazio-helburua). · Gutxiago menderatzen duen eskua erabiltzean, airez kontrol gutxiago izango du.
	Taktika-estrategia: · Tantoa espazioa erabiliz lortzen dela badaki, baina oraindik ez du aurkariaren arabera jokatzen. · Pilota espazioko gune ezberdinetara botatzeko modu ezberdinak erabiltzen hasiko da.
Jotzen ez duena	Espazioarekiko erlazioa: · Pilotaren ibilbidearen arabera eta frontisarekiko distantziaren arabera, espazioan modu egokian kokatzen hasiko da. · Ez du bere kokapena jotzailearen ekintzen arabera egokituko.
	Taktika-estrategia: · Pilotaren ibilbide mota ezberdinak ezagutzen dituenez, espazioan izango duen kokapena zehazteko erabakiak hartzen hasiko da.
Arauak eta joko dinamika	· Badaki txandaka jo behar dela. · Badaki atxikia ezin dela egin. · Badaki marrak falta edo falta erdia (pasa) direla. · Sakean eta errestoan zer egin behar duen ezberdintzen hasiko da.

	HELBURUAK	EDUKIAK
Jotzen duena	· Pilota, kolpe mota ezberdinekin, frontiseko zein lurreko gune ezberdinetara botatzeko gai izan. · Kolpe motak espazioko gune ezberdinekin erlazionatzeko gai izan.	· Kolpearen bidez, pilotaren norabide ezberdinak lantzeko jarduerak 3 aldagai hauek erlazionatuz: · Ibilbide zuzenak eta loratuak. · Pilotari emaniko indarra: asko eta gutxi. · Espazio-helburuak: - Frontiseko jokoa (altueran eta zabaleran). - Lurreko jokoa (luzeran eta zabaleran). · Kolpe mota eta norabide mota ezberdinen arteko erlazioa lantzeko jarduerak. · Sake eta erresto mota ezberdinak lantzeko jarduerak.
Jotzen ez duena	· Espazioan kokatzeko gune mota ezberdinak ezagutu eta pilotaren ibilbidearen arabera moldatzeko gai izan.	· Kokapen ezberdinak: · Luzeran: aurrean edo atzean. · Zabaleran: Ezkerrean edo eskuinean. · Pilotaren ibilbidearen arabera lekualdatze ezberdinak. · Aurrerantz. · Atzerantz. · Alborantz.
Arauak eta joko dinamika	· Jokoaren oinarrizko arauak finkatu (pilota jo egin behar da, txandaka egin behar da,…). · Pilotan jokatzeko dauden modu ezberdinak ikasi (espazioaren erabilera kolpea burutzean, espazioan kokatzeko modu ezberdinak, kolaborazioan elkar ulertzeko modu ezberdinak, puntuak lortzeko moduak, oposizioan elkar ulertzeko modu ezberdinak…).	· Esku pilotaren antzerako egitura duten joko, jolas eta kirolak. · Moldatutako jokoak: · Oposizioa aldatzeko jarduerak. · Txandaka aritzea aldatzeko jarduerak. · Espazioa aldatzeko jarduerak. · Puntuazio sistema aldatzeko ariketak. · Rolak aldatzeko ariketak.

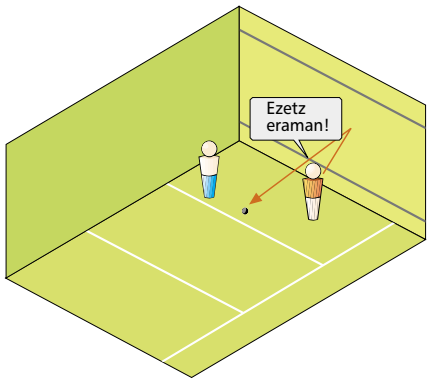


2.1.5. Hirugarren aldia: ni, pilota, espazioa eta aurkaria

EZAUGARRIAK	
Jotzen duena	Jo aurretik: · Pilotaren ibilbide ezberdinak kontrolatzen ditu, eta airez hobeto jartzen da. · Pilotaren efektuak ezagutzen ditu. · Orokorrean: · Kolaborazioan[1] punpaz nahiz airez pilotara ongi jartzen da. · Oposizioan[2] helburua tantoa egitea denean, pilotara jartzeko zailtasunak ditu.
	Jotzeko unea: · Kolaborazio egoeran, gorputzaren orientazioa eta egoerak egokiak direnez, punpaz egoki, eta airez hobeto jotzen hasiko da. · Oposizio egoeran, bien helburua tantoa egitea denez, punpaz zein airez jotzeko zailtasunak izango ditu, askotan gorputza gaizki orientatu eta egokituko baitu.
	Norabidea: · Kolaborazioan pilota frontiseko edozein gunetara eta lurreko gune ezberdinetara zehaztasun handiagoz botatzeko gai da. · Pixkanaka, kolaborazioan, ezker horma, aireko espazioa eta aurkariaren araberako espazioa (3. espazio-helburua) erabiltzen hasiko da. · Kolaborazioan, airez eta gutxiago menperatzen duen eskuarekin burututako kolpeak hobeto bideratuko ditu.
	Taktika-estrategia: · Kolpearen unean erabakiak hartzerakoan, aurkariaren kokapena kontuan hartzen hasiko da.
Jotzen ez duena	Espazioarekiko erlazioa: · Espazioan duen kokapena ondorengo baldintzen arabera egokitzen hasiko da: · pilotaren ibilbidea eta abiadura. · frontisarekiko eta ezker hormarekiko duen distantzia. · jotzailearekiko duen kokapena.
	Taktika-estrategia: · Espazioan duen kokapenarekin, jotzailearen intentzioa baldintzatzen saiatzen hasiko da.
Arauak eta joko dinamika	· Badaki aurkariaren ekintzak joko egoeran nola ez oztopatu. · Bat baten aurka jokatzean (1:1 egoeran), pilota jotzean edo ez jotzean dituen aukera guztiak ezagutzen hasiko da (sakean, errestoan eta jokoan zehar).

[1]Ikasleek elkar lagunduz burutzen duten egoera. Kideari pilota ahalik eta modu egokienean botatzen dioten egoera.
[2]Ikasleek elkarren aurka jokatzen duten egoera. Bi aldeek tantoa egitea bilatzen duten egoera.

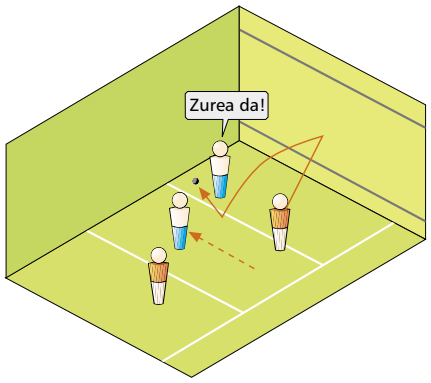
	HELBURUAK	EDUKIAK
Jotzen duena	· Hirugarren espazioaren erabilera bultzatu eta oposiziora bideratu. · Kolpea aukeratuz pilota espazio librera (aurkaria ez dagoen gunea) zein betera (aurkaria dagoen gunea) botatzeko gai izan. · Aurkariak jokoan duen parte hartzeaz ohartu. · Aurkariaren intentzioak edo erabakiak irakurri eta norberarenak gordetzeko gai izan. · Espazio libreak sortzeko eta erabiltzeko gai izan.	· Oposizioan norabide ezberdinak lantzeko jarduerak: · 1. espazio-helburuko jokoa (altueran eta zabaleran). · 2. espazio-helburuko jokoa (luzeran eta zabaleran). · 3. espazio-helburuko jokoa (aurkariaren arabera). · Banakako jokaldiak: · Punpa ondorengo jokaldiak. · Aireko jokaldiak. · Frontisetik gertu egindako jokaldiak. · Frontisetik urrun egindako jokaldiak.
Jotzen ez duena	· Aurkariaren kokapena eta kolpea kontuan izanda norberak espazioan duen kokapena egokitzeko gai izan. · Espazioan duen kokapenarekin aurkariaren erabaki hartzea mugatu (aurkariaren jokoa baldintzatu).	· Jotzen ez duenaren kokapen ezberdinak: · Jotzailearen kokapenaren arabera. · Kantxan duen kokapenaren arabera.
Arauak eta joko dinamika	· Aurkariarekiko harremana duten arauak ezagutu eta barneratu. · Tantoa bilatzeko garrantzitsuak diren arauak ezagutu eta garaipena lortzeko erabili. · Eskupilotan banaka jokatzeko dauden modu ezberdinak ikasi (oposizioan: espazioaren erabilera kolpea burutzean, espazioan kokatzeko modu ezberdinak, puntuak lortzeko moduak,…).	· Moldatutako jokoak. · Plekako jokoa aldatzeko jarduerak. · Sakea aldatzeko jarduerak. · Pilota jotzea aldatzeko jarduerak. · Kolpea egin ondoren ekintza ezberdinak burutzeko jarduerak. · Joko erreala (1:1 egoera): · Rol ezberdinak: sakalaria, errestatzailea (erreferaria) eta elkartrukeko ikaslea.



2.1.6. Laugarren aldia: ni, pilota, espazioa, aurkariak eta kidea/k

EZAUGARRIAK	
Jotzen duena	Jo aurretik: · Orokorrean, kolaboratzen dutenean punpaz nahiz airez ongi jartzen da eta pilotaren efektuak kontrolatzen ditu; oposizioan, kontrolatzen hasiko da. · Bi aurkari dituenez, espero ez duenak jotzean, pilotaren ibilbidea kontrolatzeko zailtasunak izango ditu.
	Jotzeko unea: · Kolaborazio egoeran, punpaz zein airez egokitasunez joko du eta oposizioan kontrolatzen hasiko da.
	Norabidea: · Pilota frontiseko eta lurreko edozein gunetara botatzeko gai da. · Ezker horma, aireko espazioa eta aurkariaren araberako espazioa (3. espazio-helburua) hobeto erabiltzen ditu, baina bi aurkari dituenean zailtasunak ditu.
	Taktika-estrategia: · Aurkari baten kokapenaren arabera jolasteko gai da, baina bi aurkarien egoera kontrolatzeko zailtasunak izango ditu. · Kolpe batzuetan bere intentzioa ezkutatzen saiatuko da, eta bi taldekideen artean erabakiko dute pilota nork jo.
Jotzen ez duena	Espazioarekiko erlazioa: · Kantxan, bakoitzak bere lekua hartuko du, bere postu espezifikoa (bat eskuinean eta bestea ezkerrean edo bat aurrean eta bestea atzean) · Kantxa osoa ahalik eta ondoen gordetzeko asmoz, bi taldekideek elkar ulertzeko zailtasunak izango dituzte.
	Taktika-estrategia: · Oraindik ere erabakiak banaka jokatzen ariko balira bezala hartzen dituzte. Ez diote elkarri lagunduko.
Arauak eta joko dinamika	· Kidearekin kolaboratzeko moduak ikusiko dira. · Bi biren kontra jokatzean (2:2 oposizio egoeran), pilota jotzean edo ez jotzean egindako jokoa ezberdindu egingo da.

	HELBURUAK	EDUKIAK
Jotzen duena	· Binakako egoeran 3.espazioaren erabilera bultzatu eta oposiziora bideratu. · Pilota jotzeko garaian kidearekin elkar ulertzeko gai izan. · Jotzen ez dutenen intentzio edo erabaki posibleak irakurri eta bereak gordetzeko gai izan. · Kolpea aukeratuz pilota espazio librera (aurkariak ez dauden gunera) zein betera (aurkariak dauden gunera) botatzeko gai izan. · Espazio libreak sortzeko eta erabiltzeko gai izan.	· Oposizioan norabide ezberdinak lantzeko jarduerak: · 1. espazio-helburuko jokoa (altueran eta zabaleran). · 2. espazio-helburuko jokoa (luzeran eta zabaleran). · 3. espazio-helburuko jokoa (aurkariaren arabera). · Binakako jokaldiak: · Punpa ondorengo jokaldiak. · Aireko jokaldiak. · Frontisetik gertu egindako jokaldiak. · Frontisetik urrun egindako jokaldiak.
Jotzen ez duena	· Aurkarien kokapena eta kolpea kontuan izanda espazioan duten kokapena egokitu. · Jotzen duenaren intentzio edo erabaki posibleak irakurri eta beraienak gordetzeko gai izan. · Espazioan duten kokapenaren bidez, aurkarien jokoa baldintzatzeko gai izan.	· Jotzen ez dutenen kokapen ezberdinak: · Jotzailearen eta bere kidearen kokapenaren arabera. · Bikotekidearen kokapenaren arabera. · Kantxan duen kokapenaren arabera.
Arauak eta joko dinamika	· Kidearekiko zein aurkariekiko harremana duten arauak ezagutu eta barneratu. · Taldekako egoeretan garrantzitsuak diren joko-arauak jokoan aplikatzeko gai izan. · Tantoa bilatzeko garrantzitsuak diren arauak ezagutu eta garaipena lortzeko erabili. · Eskupilotan binaka jokatzeko dauden modu ezberdinak ikasi (oposizioan: espazioaren erabilera kolpea burutzean, espazioan kokatzeko modu ezberdinak, kolaborazioan elkar ulertzeko modu ezberdinak, puntuak lortzeko moduak…).	· Moldatutako jokoak: · Taldekako arauak aldatzeko jarduerak (kidearekiko harremana). · Espazioa aldatzeko jarduerak. · Materiala aldatzeko jarduerak. · Kolpea egin ondoren ekintza ezberdinak burutzeko jarduerak. · Joko erreala, 2:2 egoera. · Kokapenaren araberako rolak: aurrelari-atzelari eta ezkerlari-eskuinlari. · Jokatzeko modu ezberdinak (estrategia ezberdinak): - Luzerako jokoa. - Zabalerako jokoa.



2.2. Ebaluazio irizpideak

2.2.1. Sarrera

Edozein kirolen ikaskuntza-irakaskuntza prozesuan, ebaluazioa kirolariaren alderdi ezberdinen maila jakiteko eta kontrolatzeko tresna edo baliabidea izango da. Eskupilotaren kasuan, irakaskuntza prozesua 4 alditan banatu dugunez, lehenik eta behin, pilotarien joko-maila zein den ikusi eta horren arabera, aldi batean edo bestean kokatu behar da. Beraz, ebaluazio irizpideen helburu nagusia, pilotarien joko-maila adierazteaz gain, aldi bateko ezaugarrien arabera pilotaria kokatu eta irakatsitakoaren arabera lortu duen garapena kontrolatzea eta ezagutzea izango da. Ebaluazio tresna ezberdinen artean, test mota ezberdinak aurki genitzake: elkarrizketak (pilotariekin hitz eginez gai bati buruz zer iritzi duten jakin), inkestak (idatzi bat pasatu eta galdeketa baten bidez gai bati buruz duten iritzia ezagutu) eta behaketa tresnak (ariketa bat proposatu ondoren pilotariek zer egiten duten ikusi eta aztertu).

Aurrez adierazitako ebaluazio tresnen bidez, alderdi ezberdinak aztertu daitezke, besteak beste: pilotarien jarrera, arauekiko eta kideekiko errespetua, ikasleen parte hartzea, joko maila eta abar. Atal honetan pilotarien joko maila aztertzeko ebaluazio tresnak deskribatu dira, bereziki eskupilotarako sortuak. Gainerako alderdiak aztertzeko, edozein kiroletarako sortuta dauden ebaluazio tresnak erabil daitezke.

2.2.2. Noiz erabili

Proposatu diren ebaluazio ariketak ikaskuntza-irakaskuntza prozesuaren memento ezberdinetan erabil daitezke:

1) **Hasieran:** lehenengo saioan, pilotariaren maila zein den jakiteko balioko du.

2) **Prozesuan zehar:** tarteka, irakatsitakoaren arabera, ikasleak bere jokoan zer hobetu duen jakiteko balioko du.

3) **Amaieran:** gauzatu beharreko saio multzoaren azken saioetan, ikasleak jokoan zer-nolako hobekuntza izan duen jakiteko balioko du.

Ebaluazio ariketak noizbehinka egin behar dira. Saio batean, bat edo gehienez bi egin daitezke. Saioaren barnean, beroketa egin ondoren egitea komeni da ebaluazio ariketa. Hartara ikaslea ez da nekatuta egongo, eta lortutako emaitzak bere benetako maila adieraziko du. Ebaluazio ariketak burutzeko gehienez saio baten laurdena erabili behar litzateke. Adibidez, ordubeteko saioan 15 minutu.

2.2.3. Nola erabili

Ebaluazio ariketak egitean, ezinbestekoa izango da ikasleari ongi adieraztea zer eta nola egin behar duen. Gaizki-ulertuak egoten badira, lorturiko emaitzak ez du bere benetako maila adieraziko. Halaber, ebaluazio ariketa bakoitza egitean, ondorengo pausuak kontuan izan behar dira:

1) Ikasle guztiak bildu eta ariketak zer ebaluatzen duen adierazi.

2) Ikasleek ariketa zein ordenatan egingo duten adierazi.

3) Bakoitzak ariketa egiteko zenbat denbora edo aukera dituen eta non kokatu behar duen adierazi.

4) Puntuaketa nola egingo den eta emaitza noiz ezagutuko duen adierazi.

Proposaturiko ebaluazio ariketetan, aldaera ezberdinak adierazi dira. Aldaera horiek, ariketa errazegi egiten duenean erabil daitezke, eta ondorengo alderdiak moldatuko ditu:

1) Kolpe mota.

2) Norabidea edo espazio-helburua.

3) Baldintza motak.

4) Puntuazio sistemak.

2.2.4. Oinarrizko ebaluazio taula. Puntuazio sistema

Ikasleen jokoaren ezaugarriak jaso ahal izateko ebaluazio-taula bat erabil daiteke. Bertan, aldi bakoitzeko ariketa guztiak, ikasleen zerrenda eta lorturiko puntuazioak biltzeko aukera izango da. Ebaluazioa egiten den bakoitzean honelako taula bat betez gero, ikasleak zer progresio izan duen ikusi ahal izango da. Puntuazio sistema hau begiralea edo hezitzailearentzat tresna erabilgarria da, baina infantilen adinera arte, inola ere ez ikasleari nota adierazteko sistema. Lorturiko emaitzak ikasleari adieraztean, ez da komeni nota zehatza adieraztea; adibidez, "4 bat atera duzu", baizik eta, "oraingoan 4 aldiz jo duzu, ea hurrengoan gehiagotan jotzen duzun". Modu horretara, ikasle bakoitza bere emaitza hobetzen saiatuko da, besteena kontuan hartu gabe. Ikasleari ez zaio esan behar hil ala biziko ariketa bat egin behar duenik, baizik eta ebaluazio ariketa bat egin behar duela, eta beti bezala ahalik eta ondoen egiten saiatzeko.

Puntuazio sistema oso sinplea da: aldi bakoitza 5 ebaluazio ariketa ezberdinez osatua dago. Ariketa bakoitza 0 puntutik 10 puntura baloratuko da; beraz, aldi bakoitzeko 5 testen puntuak batuz gero, ikasle bakoitzak gehienez 50 puntu lortu ahal izango ditu. Erreferentzia moduan, aldi bateko helburuak betetzeko, gutxienez 30-35 puntu atera behar dira. Gutxiago ateraz gero, ikasle horrek oraindik aldi horretako edukiak gehiago landu behar ditu. Gutxieneko puntuazioa eskuratzean, berriz, hurrengo aldiko helburuak kontuan hartzen hasi behar da. Baina horrek ez du esan nahi, aurreko aldiko helburuak eta edukiak lantzen jarraitu behar ez denik.

Ikasle batek aldi bateko ezaugarriak erabat betetzen dituela ziurtatzeko, berriz, 40 puntu edo gehiago atera behar dira. Azken puntuazio maila hori lortzeak, aldi bateko joko maila asko menperatzen duela adieraziko du. Seigarren taulan ageri diren aldi bakoitzeko ariketek ordena zehatz bat dute eta aurrerago, nola egin behar diren eta puntuazioa nola lortzen den zehaztuko da. Puntuazio taula betetzeko ondorengo pausuak jarraitu behar dira:

1) Ebaluazioa hasierakoa, tartekoa edo amaierakoa den finkatu.

2) Kolore urdinez dauden zutabeetan ikasle bakoitzaren izena jarri.

3) Kolore gabe dauden hutsuneetan, ikasle bakoitzak ariketa horretan lortutako puntuak idatzi.

4) Kolore horiz dauden hutsuneetan, aldi bateko ebaluazio ariketa guztiak egin ondoren, puntuen batura jarri.

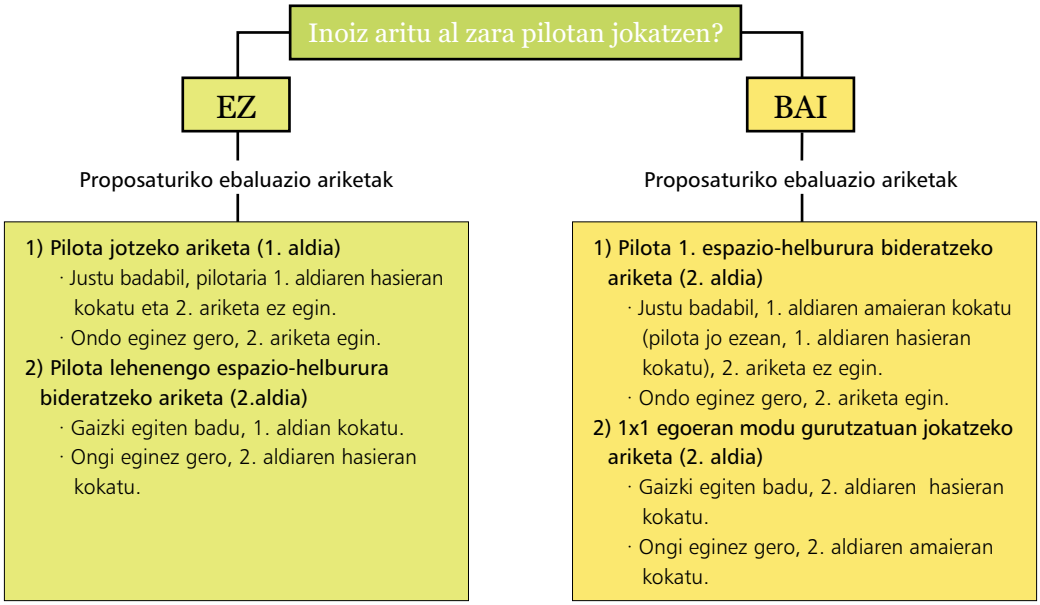
Noiz:

1. aldia														
1) Pilotaren ibilbidea														
2) Pilota jo														
3) Pilota airez jo														
4) Oinarrizko joko-arauak														
5) Pilota ibiltaria jolasa														
2. aldia														
1) Norabidea: 1. espazio-helburua														
2) Norabidea: 2. espazio-helburua														
3) Norabidea: kolpea airez														
4) 1x1 norabidea kolaborazioan														
5) Norabidea sakean														
3. aldia														
1) 1:1 tantoa espazio librean														
2) 1:1 pilota jotzen ez duenaren kokapena														
3) 1:1 aurkaria finkatu														
4) 1:1 airez tantoa amaitu														
5) 1:1 desorekan														
4. aldia														
1) 2:2 desoreka zabaleran														
2) 2:2 pilota jotzen ez duten pilotarien kokapena														
3) 2:2 airea kendu														
4) 2:2 airez amaitu														
5) 2:2 gune debekatua														

6. taula: ikasleen jokoa baloratzeko eta kontrolatzeko ebaluazio-taula.

2.2.5. Hasiberriak kokatzeko oinarrizko ebaluazio ariketak

Sarreran adierazi bezala, ebaluazio ariketa hauen helburua pilotarien joko-maila ezagutzea (aldi bateko ezaugarriekin parekatuz) eta lortutako garapena kontrolatzea izango da. Halaber, lehenengo aldiz talde bateko pilotariak ebaluatzean, **ebaluatzeko ariketa guztiak ez dira inoiz erabili behar**, baizik eta, gehienez ere bi ariketa. Horretarako, ebaluazio ariketak egiten hasi baino lehen, gutxi gorabehera nondik hasi jakiteko, oinarrizko galdera bat egitea komeni da: *Inoiz aritu al zara pilotan jokatzen?Inoiz jokatu al duzu pilotan?*



Ikasle hasiberriekin ez da komenigarria oposizio egoeretan oinarritutako ebaluazio ariketak egitea. Askotan, oposizio egoerek ez dute pilotarien hasierako benetako maila adierazten; aitzitik, kolaborazioan eginez gero, ziurtasun maila altuagoa eskuratuko da. Erantzuna baiezkoa denean, bi ebaluazio ariketak bikain egiten baditu, hirugarren aldiko ikaslea dela esan daiteke eta ez da ariketa gehiago egin behar.

2.2.6. Aldi bakoitzeko ebaluazio ariketak

Eskupilotaren ikaskuntza-irakaskuntza prozesuan zehaztutako lau aldietarako ebaluazio ariketa guztiek ondorengo egitura izango dute:

1) **Izenburua:** ariketa izendatzeko modua izango da.

2) **Elkarrekintza** (elkar.)**:** ariketan parte hartzen duten ikasleen arteko harremana zehaztuko da. Hiru laburdura erabili dira: kolaborazioa (K), oposizioa (O) eta kolaborazioa-oposizioa (KO) adierazteko. Bakarkako ariketen kasuan (-) ez da hizkirik erabili behar.

3) **Helburu zehatza:** ariketa zertarako den adieraziko da.

4) **Eduki zehatza:** ariketaren edukiak adieraziko dira, hots, jorratuko diren joko-ekintzaren alderdiak.

5) **Deskribapena:** ariketa burutzeko zer eta nola egin behar den zehaztuko da. Lehenengo, ariketaren egitura adierazi eta jarraian, oinarrizko dinamika finkatuko da.

6) **Irudi grafikoa:** ariketaren irudikatzea zehaztuko da. Bertan, ikaslearen edo ikasleen zein irakaslearen kokapena eta oinarrizko ekintzaren mugimendua adieraziko da. Erabiliko den izendegia 2. irudian adierazitakoa izango da.

7) **Ebaluazio irizpidea:** testa gainditzeko modua zehaztuko da.

8) **Aldaerak:** ariketaren oinarrizko helburua mantenduz, zailtasuna ikaslearen jokora egokitzeko alda daitezkeen ezaugarriak zehaztuko dira. Ariketa bakoitzeko bi aldaera proposatu dira. Moldatze hauek, sailkapenetan zehaztutako aukera ezberdinen araberakoak izango dira.

FRONTOI MOTZEKO ESKUPILOTAKO IZENDEGIA

Irakaslea

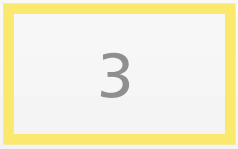
Ikaslea (eta kidea)

Ikasle aurkaria (oposizio eta oposizio-kolaborazio egoeretan)

Pilotaren ibilbidea

Ikaslearen lekualdatzearen ibilbidea

Azpi-espazio zehatza



Gune batera bideratutako kolpe kopurua

Debekatutako gunea

Espazio zatikatzeko marra irudikatzailea

2. irudia: ariketen irudi grafikoetan erabiliko den izendegia.

2.2.6.1. Lehenengo aldirako ebaluazio ariketak

1) Pilotaren ibilbidea

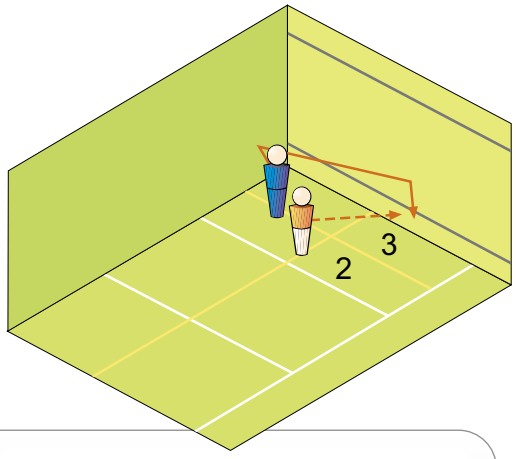
Zenbakia: 1

Elkarrekintza: K

Helburu zehatza: Ikasleak pilotaren ibilbide ezberdinak ezagutzen dituen aztertu.

Eduki zehatza: Pilotaren ibilbideak.

Deskribapena:
Testa banaka egingo da. Irakaslea 2. koadroan egongo da. Kantxa 4. koadrotik aurrera lau gunetan bananduko da. Irakasleak 4 gune horietara 10 kolpe jarraian bota edo jaurtiko ditu. Aurreko guneetara 6 aldiz (3 ezkerrera eta 3 eskuinera) eta atzeko guneetara 4 aldiz (2 ezkerrera eta 2 eskuinera). Ordena irakaslearen esku egongo da.
Kolpearen altuera eta abiadura aldakorrak izan daitezke, baina abiadura ez da handiegia izan behar.
Irakasleak pilota jaurti arte ikaslea ezin da erdiko gunetik mugitu. Ondoren, 2. punpa egiterako, pilota hartu behar du.



Ebaluazio irizpidea:
Zenbat hartzen dituen kontatu eta apuntatu.
Testa gainditzeko gutxienez 6 hartu behar ditu.

Aldaerak:
1) Pilota punpa egin eta igotzen ari denean hartzen saiatu.
2) Ikaslea lurrean eserita egotetik abiatu.

2) Pilota jo

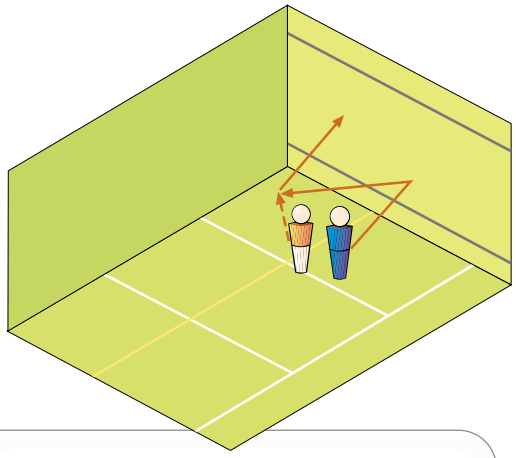
Zenbakia: 2

Elkarrekintza: K

Helburu zehatza: Ikaslea pilota jotzeko gai den aztertu.

Eduki zehatza: Pilotaren punpa ondorengo kolpea.

Deskribapena:
Testa banaka egingo da. Irakaslea 2. koadroan egongo da. Kantxa zabaleran erditik banatuko da.
Irakasleak 2-3 koadrora 20 kolpe jarraian botako edo jaurtiko ditu. Lehenengo 10ak eskuinera eta, beste 10ak ezkerrera.
Kolpearen altuera erdi mailakoa eta abiadura baxukoa izango da.
Ikasleak pilota jo eta frontisera botatzen saiatu behar du. Eskuinera doanean, eskuinez, eta ezkerrera doanean, ezkerrez.
Irakasleak jaurtitzean, pilotak ezker horma ukitzen badu, jaurtiketa horrek ez du balioko.



Ebaluazio irizpidea:
Esku bakoitzarekin zenbat jotzen dituen zenbatu eta apuntatu.
Testa gainditzeko gutxienez esku bakoitzarekin 6 jo behar ditu.

Aldaerak:
1) Kolpe mota zehaztu. Adibidez, azpiko kolpea.
2) Kolpearen momentua punpa egin eta pilota jaisten ari denean egin.

3) Pilota airez jo

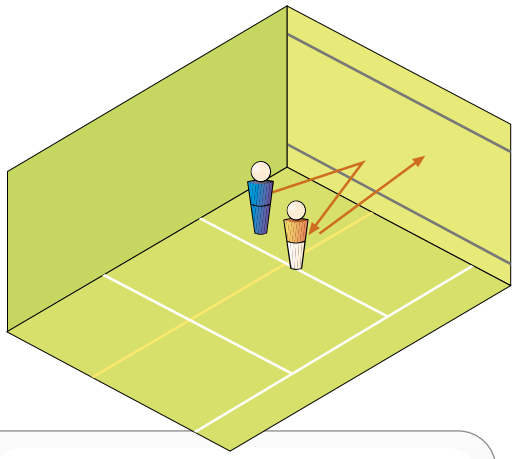
Zenbakia: 3

Elkarrekintza: K

Helburu zehatza: Ikaslea pilota airez jotzeko gai den aztertu.

Eduki zehatza: Pilotaren aireko kolpea.

Deskribapena:
Testa banaka egingo da. Irakaslea 2. koadroan egongo da.
Kantxa zabaleran erditik banatuko da.
Irakasleak 2-3 koadrora 10 kolpe jarraian joko edo jaurtiko ditu.
Beti ikasleak gehien menperatzen duen eskura.
Kolpearen altuera erdi mailakoa eta abiadura baxukoa izango da.
Ikasleak pilota airez jo eta frontisera botatzen saiatu behar du.
Berak nahi duen eskuarekin jo dezake.



Ebaluazio irizpidea:
Zenbat hartzen dituen kontatu eta apuntatu.
Testa gainditzeko gutxienez 6 kolpe egin behar ditu.

Aldaerak:
1) Aire mota zehaztu. Adibidez, goitik.
2) 5 ezkerrez eta 5 eskuinez jo.

4) Oinarrizko joko-arauak

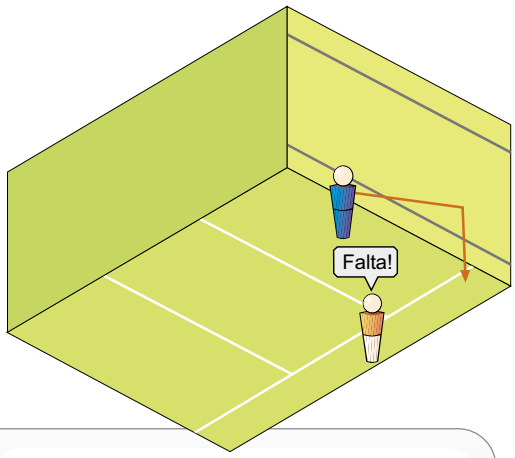
Zenbakia: 4

Elkarrekintza: K

Helburu zehatza: Ikasleak oinarrizko joko-arauen inguruan duen ezagutza aztertu.

Eduki zehatza: Oinarrizko joko-arauak.

Deskribapena:
Testa banaka egingo da. Irakaslea 2. koadroan egongo da eta ikaslea kontrakantxan.
Irakasleak 10 kolpe jarraian joko ditu. Lehenengo 5ak sake egoeran eta ondorengo 5ak joko egoeran (ikasleari adierazi).
Sakeetan, 2 luze izango dira, 1 ona eta 2 motz.
Joko egoeran, 3 falta eta 2 ona egin. Falta egoerek ezberdinak izan behar dute (gora, behera, zabalera,…)
Ikasleak pilota bakoitza ona edo falta izan den asmatu behar du.
Ariketa berriro egitean, ordena edo egoerak aldatu behar dira.



Ebaluazio irizpidea:
Zenbat asmatu dituen kontatu eta apuntatu.
Testa gainditzeko gutxienez 6 asmatu behar ditu.

Aldaerak:
1) Pilotak 2 punpa emandako egoerak simulatu.
2) Atxiki egoerak simulatu.

5) *Pilota ibiltaria* jolasa

Zenbakia: 5

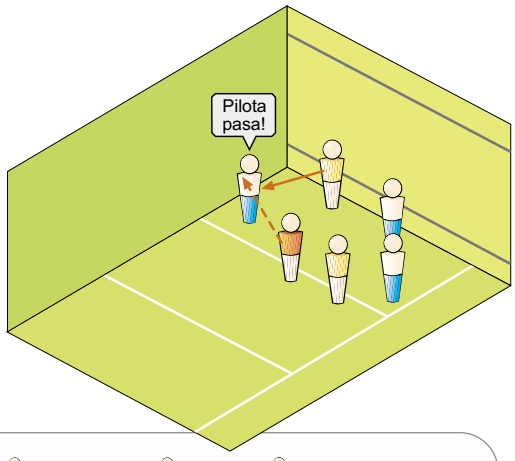
Elkarrekintza: KO

Helburu zehatza: Ikasleak joko dinamikaren inguruan duen ezagutza aztertu. Kolaborazio eta oposizio harremanak aztertu.

Eduki zehatza: Eskupilotaren antzerako egitura duen jolasa.

Deskribapena:

Denek batera jolastuko dute.
Harrapaketa jolasa izango da. Bat harrapatzailea izango da eta beste guztiak iheslariak.
Iheslarien taldeak bi pilota izango ditu.
Pilota eskuetan duena ezin da harrapatu. Ikasleek pilota elkarri pasatzeko aukera izango dute. Harrapatzaileak pilota ez duen iheslari bat harrapatzean, azken hori harrapatzaile eta lehenengoa iheslari bihurtuko dira.



Ebaluazio irizpidea:

Jolas honetan, jokabide bakoitzak bere puntuazioa izango du, 0, 1, 2 edo 3 puntu.
Jokalari bakoitza bi minututan zehar aztertu behar da. Ikasleak taulan adierazitako jokabidea egiten duenean, ixa batez adierazi behar da.
Bi minutu pasatzen direnean, aztertutako ikaslearen puntuazioa batu eta apuntatu.
Testa gainditzeko gutxienez 6 puntu lortu behar ditu.

Aldaerak:

1) Baloi gehiago erabili.
2) Baloiak erabili beharrean pilotak erabili.

Jokalarien izenak:

HARRAPATZAILEA															
Ez da inor harrapatzen saiatzen (0)															
Pilota ez duena harrapatzen saiatzen da (1)															
IHESLARIA															
Pilota gabe, alde egiten du (0)															
Pilota gabe, alde eginez pilota eskatzen du (2)															
Pilota gabe, harrapatzailearengana gerturatzen da (xaxatzera) (2)															
Pilota gabe, harrapatzailearengandik urrun geratzen da (1)															
Pilotadunak, pilota mantentzen jarraitzen du (0)															
Pilotadunak, harrapatua izateko dagoenari pasatzen dio (3)															
Pilotadunak, harrapatua izateko egoeran ez dagoen lagunari pasatzen dio (0)															
DENERA LORTUTAKO EMAITZA															

2.2.6.2. Bigarren aldirako ebaluazio ariketak

1) Norabidea: 1. espazio-helburua

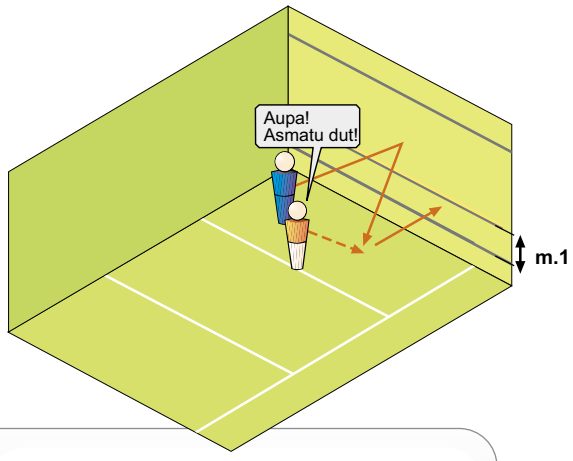
Zenbakia: 1

Elkarrekintza: K

Helburu zehatza: Ikaslea pilota frontiseko gune ezberdinetara botatzeko gai den aztertu.

Eduki zehatza: 1. espazio-helburua.

Deskribapena:
Testa banaka egingo da. Irakaslea 2. koadroan egongo da.
Beheko txapatik metro 1era marra bat egingo da.
Irakasleak 2.-3. koadrora 20 kolpe jarraian jaurtiko ditu. Lehenengo eskuinera 10 eta gero ezkerrera beste 10.
Kolpearen altuera erdi mailakoa eta abiadura baxukoa izango da.
Ikasleak, kolpearen bidez, pilota txapa eta marraren artean sartzen saiatu behar du. Eskuinera doanean, eskuinez eta ezkerrera doanean berriz, ezkerrez.
Kolpea egiteko modua eta altuera librea izango da.
Irakasleak jaurtitzean, pilotak ezker horma ukitzen badu, jaurtiketa horrek ez du balioko.



Ebaluazio irizpidea:
Zenbat sartzen dituen zenbatu eta apuntatu.
Testa gainditzeko gutxienez esku bakoitzarekin 6 sartu behar ditu.

Aldaerak:
1) Frontiseko espazio-helburua aldatu. Adibidez, goiko txapatik gertu jotzen saiatu.
2) Kolpe mota zehaztu. Adibidez, goiko kolpeaz beheko gunera bideratu.

2) Norabidea: 2. espazio-helburua

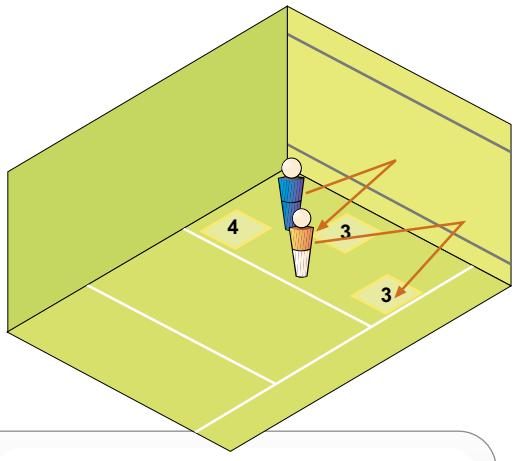
Zenbakia: 2

Elkarrekintza: K

Helburu zehatza: Ikaslea pilota frontiseko gune ezberdinetara botatzeko gai den aztertu.

Eduki zehatza: 2. espazio-helburua.

Deskribapena:
Testa banaka egingo da. Irakaslea 2. koadroan egongo da.
3x3 metroko 3 karratu markatuko dira: bat ezkerrean, frontisetik 9 m-ra; bestea erdian, frontisetik 2 m-ra; eta hirugarrena eskuinean, frontisetik 3,5 m-ra. Irakasleak, 2½ ingurura, 10 kolpe jarraian jaurtiko ditu. Zein espazio-helburutara bideratu ikaslearen esku egongo da.
Ikasleak gune bakoitzera adierazitako kolpe kopurua sartu beharko du. Ezkerreko gunera gehienez 4 aldiz sartu ahal izango du, erdira 3 eta eskuinera beste 3.



Ebaluazio irizpidea:
Zenbat sartzen dituen zenbatu eta apuntatu.
Testa gainditzeko gutxienez 6 puntu atera behar ditu.

Aldaerak:
1) Pilota ezkerrez jo.
2) Espazio-helburuak txikiagotu, aldatu edo ordenatu.

3) Norabidea: kolpea airez

Zenbakia: 3

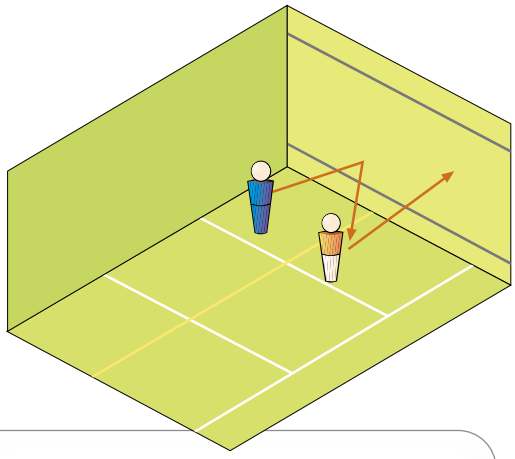
Elkarrekintza: K

Helburu zehatza: Ikaslea, pilota airez joz, frontiseko zein lurreko gune ezberdinetara botatzeko gai den aztertu.

Eduki zehatza: Aireko kolpea. 2. espazio-helburua.

Deskribapena:

Testa banaka egingo da. Irakaslea 2. koadroan egongo da. Kantxa zabaleran erditik banatu.
Irakasleak 2. koadrora, erdira, 10 kolpe jarraian jaurtiko ditu. Kolpearen altuera erdi mailakoa eta abiadura baxukoa izango da, airez sartzeko modukoa.
Ikasleak pilota airez jo eta 2. espazio-helburuan, ezkerrera edo eskuinera botatzen saiatu behar du, aurrez nora bideratuko duen adieraziz. Kolpea nahi duen eskuarekin jo dezake.
Kolpea jotzeko modua eta altuera zehaztu gabeak izango dira.



Ebaluazio irizpidea:

Zenbat asmatu dituen kontatu eta apuntatu.
Testa gainditzeko gutxienez 6 kolpe adierazitako gunean sartu behar ditu.

Aldaerak:

1) Irakasleak 5 pilota eskuinera eta 5 ezkerrera prestatu eta ikasleak pilota kontrako aldeko gunean sartu beharko du.
2) Espazio-helburuak txikiagotu edo lekuz aldatu.

4) 1x1 norabidea kolaborazioan

Zenbakia: 4

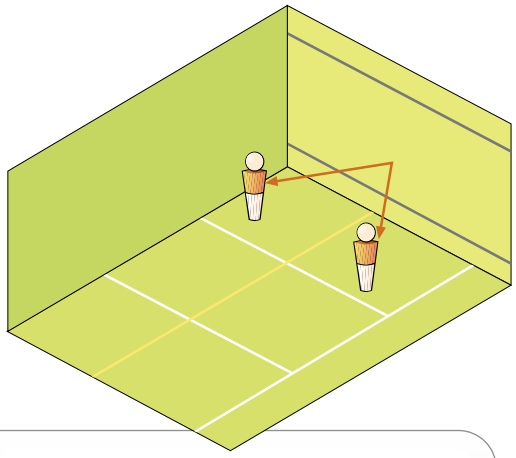
Elkarrekintza: K

Helburu zehatza: 1x1 kolaborazio egoeran, pilota, espazioan ongi bideratzeko gai den aztertu.

Eduki zehatza: 2. espazio-helburua zabalerako ardatzean.

Deskribapena:

Testa banaka egingo da. Joko-eremua erditik banatuko da marra baten bitartez. Ikasle bakoitza eremu batean kokatuko da.
2 ikasle txandaka pilota jotzen arituko dira. Kolpeak modu gurutzatuan egin behar dira, bestearen gunera botaz.
Ariketa errazago kontrolatzeko, beti ikasle bat soilik aztertuko da, hau da, honek jarraian ematen dituen kolpe gurutzatu kopurua zenbatuko da.
Ez da sakerik egingo, pilota besterik gabe jokoan jarriko da.



Ebaluazio irizpidea:

Ikasleak alboko eremura jotako kolpeak kontatu eta apuntatu.
Testa gainditzeko gutxienez 6 kolpe alboko gunera bideratu behar ditu.

Aldaerak:

1) Ezkerreko gunean dagoen ikasleak beti ezkerrez joko du, eta eskuinekoak eskuinez.
2) Joko-espazioa luzeran banatu, 2. koadroan marra bat eginez, hau da, ikasle batek 2tik aurreko gunera bota beharko du eta besteak, 2tik atzekora.

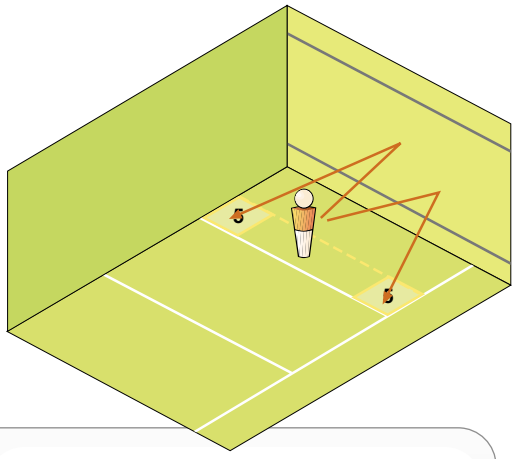
5) Norabidea sakean

Zenbakia: 5

Elkarrekintza: -

Helburu zehatza: Sakean, pilota 2. espazio-helburura botatzeko gai den aztertu.

Eduki zehatza: Sakea. 2. espazio-helburua.



Deskribapena:

Testa banaka egingo da.
Sake marratik atzera, ezkerrean eta eskuinean bi espazio-helburu egongo dira, zabaleran 2 m-koak eta luzeran 3,5 m-koak.
Ikasle bakoitzak, 2 ½tik edo 3tik (marraren atzetik) 10 sake egingo ditu, 5 ezkerrera eta 5 eskuinera.
5 sake ezkerreko gunera bideratu behar dira eta beste 5, eskuinera.
Espazio-helburuak mugatzen dituzten marretan punpa eginez gero, kanpoan egin balu bezala hartuko da.

Ebaluazio irizpidea:

Guztira, gune bakoitzera sartutako pilota kopurua zenbatu eta apuntatuko da.
Testa gainditzeko gutxienez eremu bakoitzeko 3 sake sartu behar dira.

Aldaerak:

1) Espazio-helburuak atzerantz luzatu eta puntuazio bat eman azpi-gune bakoitzari. Adibidez, 4tik aurrera 1 eta atzera 2 puntu.
2) Sakean, ezkerreko horma punpa ondoren 5 aldiz ukitu behar da, eta punpa egin baino lehen, beste 5 aldiz.

2.2.6.3. Hirugarren aldirako ebaluazio ariketak

1) 1:1 tantoa espazio librean

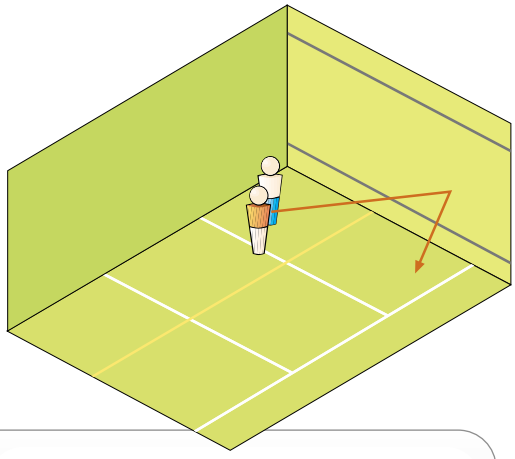
Zenbakia: 1

Elkarrekintza: O

Helburu zehatza: Ikaslea, aurkariaren kokapenaren arabera, tantoa espazio librean lortzeko gai den aztertu.

Eduki zehatza: 3. espazio-helburua. Espazio librea.

Deskribapena:
Testa binaka egingo da, 1:1 egoeran, eta horietako bat ebaluatuko da. Joko-eremua erditik banatuko da marra baten bitartez.
5 tanto jokatuko dira eta sake guztiak ebaluatua izango denak egingo ditu. Horrek tantoa lortzen saiatu behar du, eta besteak pilota soilik frontisera bideratu. Aurkaria beti eremu batean edo bestean egongo da, ezin da aldi berean bi eremuetan egon.



Ebaluazio irizpidea:
Aurkaria ez dagoen eremuan tantoa lortuz gero = 2 puntu; aurkaria dagoen eremuan lortuz gero, puntu 1. Bestela, 0 puntu. Egoera hori sakean ere erabilgarria izango da. 5 tantoetan lorturiko puntuak kontatu eta apuntatu.

Aldaerak:
1) Jarduera bera baina kantxa zabaleran banatu.
2) Jarduera bera baina kantxa lau zatitan banatu.

2) 1:1 pilota jotzen ez duenaren kokapena

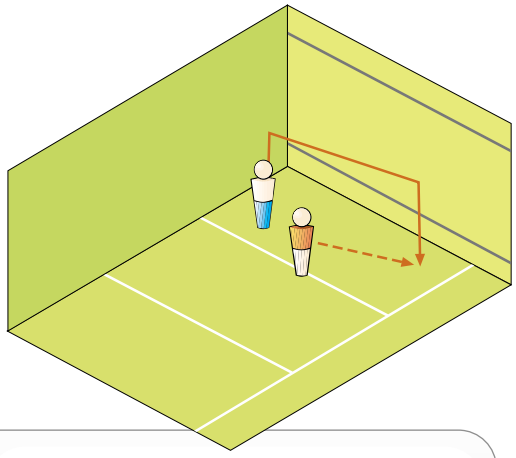
Zenbakia: 2

Elkarrekintza: O

Helburu zehatza: Pilota jotzen ez duen ikaslea, oposizioan, espazioan duen kokapenaren arabera, pilotara ongi iristeko gai den aztertu.

Eduki zehatza: Espazio rola. Kokapena oposizioan.

Deskribapena:
Testa binaka egingo da, 1:1 egoeran, eta horietako bat ebaluatuko da.
5 tanto jokatuko dira eta sake guztiak ebaluatua izango denak egingo ditu. Horrek tantoari eusten saiatu behar du; hau da, pilota ez galtzen, eta aurkaria tantoa ahalik eta azkarren egiten saiatuko da.
Aurkariak txarra egiten badu, tantoak ez du balioko, eta errepikatu egingo da.



Ebaluazio irizpidea:
Ebaluatua izango denak 5 kolpe edo gutxiago eramaten baditu, 0 puntu; 6-10 kolpe artean eramaten baditu, puntu 1; eta 11 kolpe edo gehiago egitean, 2 puntu.
Lorturiko puntuak batu eta apuntatu.

Aldaerak:
1) Tantoa egin behar duenak kolpea egitean, erdiko gune batean egon behar du.
2) Ebaluatua izango denak, eraman ondoren, 4. koadroko marra zapaldu behar du.

3) 1:1 aurkaria finkatu

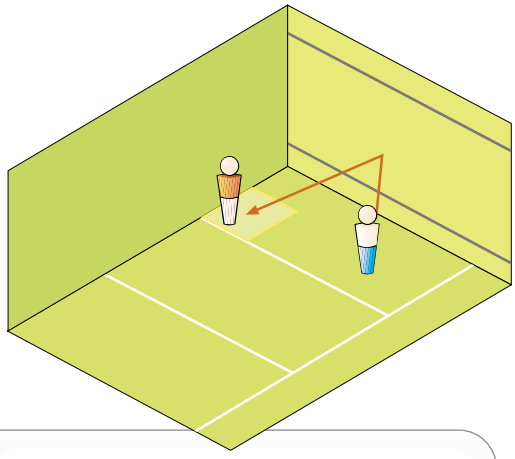
Zenbakia: 3

Elkarrekintza: O

Helburu zehatza: Ikaslea, aurkaria kantxako gune ezberdinetan finkatzeko gai den aztertu.

Eduki zehatza: 3. espazio-helburua. Espazio finkoa eta mugikorra.

Deskribapena:
Testa binaka egingo da, 1:1 egoeran, eta horietako bat ebaluatuko da.
5 tanto jokatuko dira eta sake guztiak ebaluatua izango denak egingo ditu. Honen helburua, aurkariak kolpea gune barnean egitea izango da.
Aurkariak tantoa lortzen saiatu behar du. Airez ezin izango du jo. Txarra egiten badu, tantoak ez du balioko eta errepikatu egingo da.



Ebaluazio irizpidea:
Ebaluatua izango denak 3 kolpe edo gutxiagotan bidaltzen badu aurkaria gune barrura, 0 puntu; 4-8 kolpetan bidaltzen badu, puntu 1; eta 9 kolpe edo gehiagotan bidaltzen badu, 2 puntu.
Lorturiko puntuak batu eta apuntatu.

Aldaerak:
1) Eremua, kantxaren barnean, tokiz aldatu.
2) Aurkariari airez jotzeko aukera utzi.

4) 1:1 tantoa airez amaitu

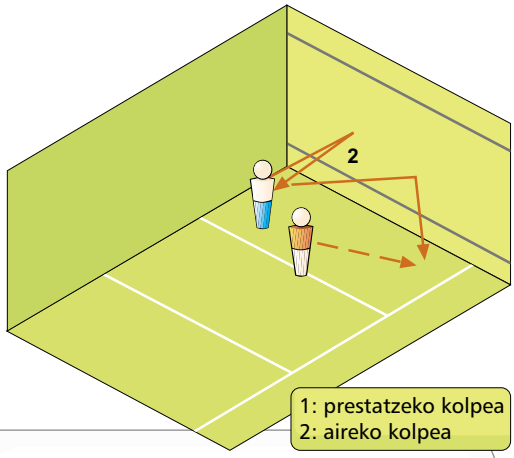
Zenbakia: 4

Elkarrekintza: O

Helburu zehatza: Ikaslea, airez tantoa amaitzeko gai den aztertu.

Eduki zehatza: 3. espazio-helburua, espazio finkoa. Aireko kolpea.

Deskribapena:
Testa binaka egingo da, 1:1 egoeran, eta horietako bat ebaluatuko da.
5 tanto jokatuko dira eta sake guztiak ebaluatua izango denak egingo ditu. Sakea egin ondoren, sakatzaileak beti bi kolpe jarraian egingo ditu: bata prestatzeko eta bestea aireko kolpearekin tantoa bilatzeko.
Aurkariak tantoa lortzen saiatu behar du, baina beti kolpe bakarra eginez.



Ebaluazio irizpidea:
Ebaluatua izango denak 7 kolpe edo gehiagorekin amaitzen badu tantoa, 0 puntu; 3-6 aireko kolperekin amaitzean, puntu 1; eta lehenengo aireko 2 kolperekin amaitzean, 2 puntu lortuko ditu.
Lorturiko puntuak batu eta apuntatu.

Aldaerak:
1) Kolpe mota zehaztu, adibidez, aireko azpiko kolpearekin egin behar da tantoa.
2) Aireko kolpea egiteko besoa zehaztu: eskuina den batek adibidez, ezkerrez bakarrik egin ahal izango du.

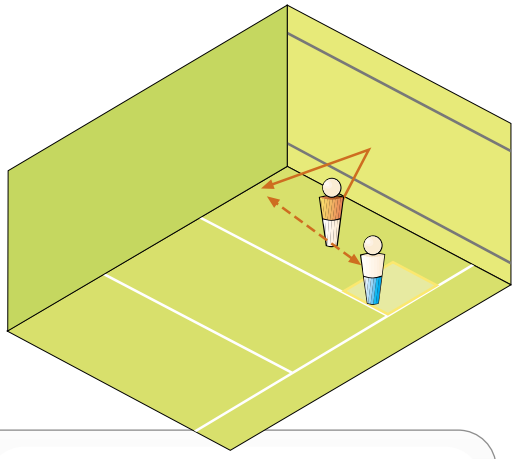
5) 1:1 desorekan

Zenbakia: 5

Elkarrekintza: O

Helburu zehatza: Ikaslea, aurkariaren desorekaren arabera, tantoa espazio librean amaitzeko gai den aztertu.

Eduki zehatza: Espazio rola, desoreka egoera.
3. espazio-helburua, espazio librea.



Deskribapena:

Testa binaka egingo da, 1:1 egoeran, eta horietako bat ebaluatuko da.
5 tanto jokatuko dira eta sake guztiak ebaluatua izango denak egingo ditu. Sakea egin ondoren, biek (ebaluatuak eta aurkariak) tantoa egiten saiatu behar dute.
Aurkariak kolpea jotzen duen aldi oro, irudiko eremua zapaldu behar du.

Ebaluazio irizpidea:

Tantoaren amaieran, aurkariak pilota bigarren punpa baino lehen ukitzen ez badu, 2 puntu; bestela, puntu 1. Tantoa galtzen badu, 0 puntu.
Lorturiko puntuak batu eta apuntatu.

Aldaerak:

1) Eremua, lekuz aldatu.
2) Tantoa amaitu beharreko gunea zehaztu.

2.2.6.4. Laugarren aldirako ebaluazio ariketak

1) 2:2 desoreka zabaleran

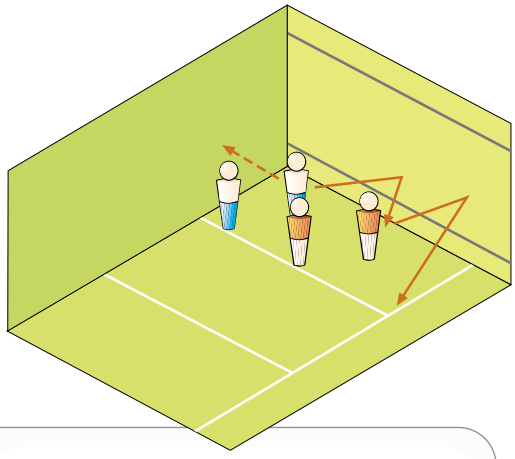
Zenbakia: 1

Elkarrekintza: KO

Helburu zehatza: Ikasleak, aurkarien zabalerako desorekaren arabera, tantoa espazio librean amaitzeko gai dien aztertu.

Eduki zehatza: Espazio rola, desoreka egoera zabaleran 3. espazio-helburua, espazio librea.

Deskribapena:
Testa launaka egingo da, 2:2 egoeran, eta horietako bikote bat ebaluatuko da.
5 tanto jokatuko dira. Bikote aurkariak beti zabalerako desoreka egingo du; hau da, horietako batek pilota jotzen duen aldi oro ezker horma ukitzera joan beharko du. Bikote ebaluatuak egoera hau aprobetxatuko du sortzen den espazio librean tantoa amaitzeko.
Ebaluatuek pilota jo arte desoreka egin duen aurkariak ezingo du ezker hormatik urrundu.



Ebaluazio irizpidea:
Tantoaren amaieran, aurkariek pilota bigarren punpa baino lehen ukitzen ez badu, 2 puntu; bestela, puntu 1. Tantoa galtzen badute, 0 puntu.
Lorturiko puntuak batu eta apuntatu.

Aldaerak:
1) Desorekan dagoen bikoteko jotzailea zein kidea, biak joango dira ezker horma ukitzera.
2) Bikotearen desoreka zabaleko eremuan edo kontrakantxan zehaztu.

2) 2:2 pilota jotzen ez dutenen kokapena

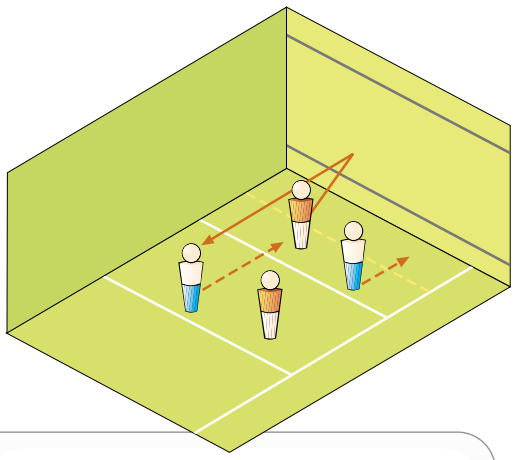
Zenbakia: 2

Elkarrekintza: KO

Helburu zehatza: Pilota jotzen ez duten ikasleek, oposizioan, espazioan duten desorekaren arabera, pilotara ongi iristeko gai diren aztertu.

Eduki zehatza: Espazio rola, desoreka egoera zabaleran 3. espazio-helburua, espazio librea.

Deskribapena:
Testa launaka egingo da, 2:2 egoeran, eta horietako bikote bat ebaluatuko da.
5 tanto jokatuko dira. Bikote ebaluatua beti desoreka egoeran egongo da. Horietako batek pilota jotzen duen aldi oro, biek aurreranzko (edo atzeranzko) desoreka burutu behar dute. Adibidez, atzelaria 4tik aurrera eta aurrelaria 2tik aurrera (pilotarien indarraren arabera egokitu).



Ebaluazio irizpidea:
Bikote ebaluatuak 5 kolpe edo gutxiago eramaten baditu, 0 puntu; 6-10 kolpe artean eramaten baditu, puntu 1; eta 11 kolpe edo gehiago egitean, 2 puntu.
Lorturiko puntuak batu eta apuntatu.

Aldaerak:
1) Bikote ebaluatuan, pilota jo duenak, frontisa ukitu behar du, ezker hormarekin elkartzen den gunean.
2) Bikote ebaluatuko batek jotzean, aurrelaria 5. koadrotik atzera eta atzelaria 7. koadrotik atzera sartu behar dute (ikasleen mailaren arabera egokitu)

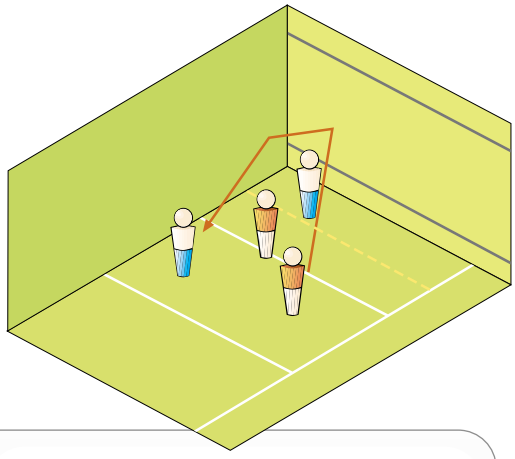
3) 2:2 airea kendu

Zenbakia: 3

Elkarrekintza: KO

Helburu zehatza: Ikasleak, alkasleak, atzeko eremutik egindako kolpeetan, aurreko aurkariari airea kentzeko gai diren aztertu.

Eduki zehatza: 3. espazio-helburu mugikorra, aurrealdeko espazio librea. Luzerako jokoa.



Deskribapena:

Testa launaka egingo da, 2:2 egoeran, eta horietako bikote bat ebaluatuko da.
10 tanto jokatuko dira. Bikote ebaluatuaren helburua aurkari aurrelariak pilota ez ukitzea izango da. Horrek, gainera, 2. koadrotik atzerantz ezingo du atera (eremua pilotarien indar-mailaren arabera egokitu).

Ebaluazio irizpidea:

Bikote ebaluatuak 10 aldiz jarraian aurrelariak pilota ez ukitzea lortzen badu, puntu 1; eta bestela 0 puntu. Lorturiko puntuak batu eta apuntatu.

Aldaerak:

1) Aurkariari airea bakarrik kendu behar zaio, baina joko-espazioa ez zaio mugatuko.
2) Aurreko aldaeran bezala, baina joko-espazioan, ikasle guztientzat 4 ½a falta izango da.

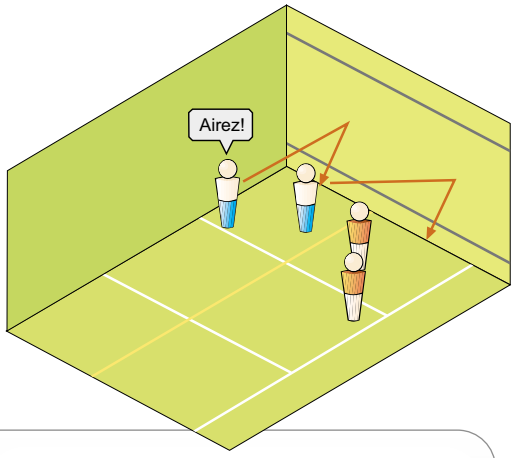
4) 2:2 airez amaitu

Zenbakia: 4

Elkarrekintza: KO

Helburu zehatza: Ikaslea, tantoak airez amaitzeko gai den aztertu.

Eduki zehatza: Aireko jokoa. Zabalerako jokoa.



Deskribapena:

Testa launaka egingo da, 2:2 egoeran, eta horietako bikote bat ebaluatuko da. Joko-eremua erditik banatuko da, eta bikote bakoitzak bere eremua izango du. Beste aldera ezin dira pasatu. Ezkerreko eremuko bikotea ebaluatuko da.
5 tanto jokatuko dira. Pilota beti beste gunera bideratuko da (sakea ere bai). Tantoa nahitaez beste eremuan bilatu behar da, eta bikotekideek txandaka jo behar dute.
Kideen artean laguntzak egin daitezke; hau da, batak besteari pilota prestatu ahal izango dio frontiserantz bideratuz. Ondoren, besteak jarraian airez jo behar du.

Ebaluazio irizpidea:

Bikote ebaluatuak tantoa airez jota amaituz gero, 2 puntu eta bestela, puntu 1.
Lorturiko puntuak batu eta apuntatu.

Aldaerak:

1) Joko eremua banatu gabe, nahitaez kideari pilota prestatu behar zaio.
2) Airez tantoa lortzean, pilota kontrakantxara bideratu bada, 5 puntu lortuko dira, bestela puntu bakarra.

5) 2:2 gune debekatua

Zenbakia: 5

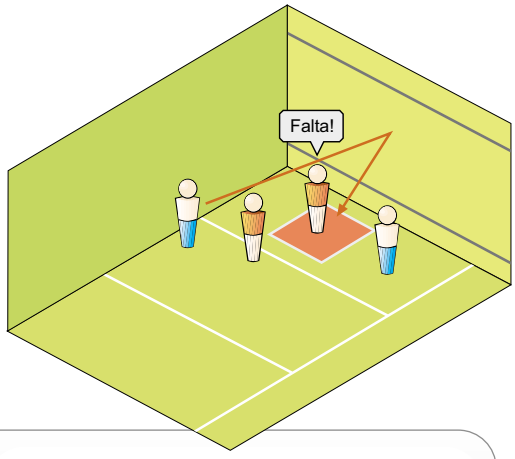
Elkarrekintza: KO

Helburu zehatza: Ikaslea, joko-espazioko eremu debekatuak ekidinez, tantoa amaitzeko gai den aztertu.

Eduki zehatza: 3. espazio-helburu mugikorra, espazio librea. Luzerako eta zabalerako jokoa.

Deskribapena:

Testa launaka egingo da, 2:2 egoeran, eta horietako bikote bat ebaluatuko da. Joko-eremuaren erdian, 1 eta 3 koadroen artean, eta ezker hormatik 3 metrora, 3 m-ko zabalera duen gune debekatua markatuko da (gunearen luzera pilotarien indar-mailaren arabera egokitu).
5 tanto jokatuko dira. Pilotak gune debekatuan punpa egiten badu, falta izango da, baina pilotariak bertan sar edo egon daitezke.



Ebaluazio irizpidea:

Tanto guztiek puntu 1 balioko dute, baina aurkariek pilota bigarren punpa egin aurretik ukitzen ez badute, 2 puntu lortuko dira.
Lorturiko puntuak batu eta apuntatu.

Aldaerak:

1) Tantoa horma bikoz amaituz gero, 4 puntuko balioa izango du. Lortutako puntuak zati bi eginda eskuratuko da azken emaitza.
2) Debekatutako eremua, gunez aldatu. Adibidez, ezker hormari itsatsia.

2.3. Metodologia

2.2.1. Sarrera

Metodologia, askotan erabili ohi den hitz potoloa da, baina zehazki praktikan nola jarri ez dakiguna. Jostunaren adibidearekin, ordea, ulerterrazagoa da. Jostun batek traje bat egin aurretik, trajearen zati guztiak prestatzen ditu; hala nola, mahukak, aurreko aldea, bizkarraldea, hanka bakoitzeko zatiak,… Ondoren, haria erabiliz, zati guztiak txukun-txukun elkarren artean josi eta trajea osatzen du.

Jostunak trajea egiteko haria erabiltzen duen bezala, pilotako begiraleok pilotan jolasten eta jokatzen irakasteko metodologia erabiliko dugu. Lan honek dituen zati guztiak logikaz, koherentziaz eta modu ordenatuan lotu behar dira. A zer lardaskeria litzatekeen jostun batek mahuka bat prakaren hanka baten ordez josiko balu! Beraz, jostunak bere lana ordenarekin egin behar duen bezala, eskupilotako irakaspena ere metodo edo modu ordenatu batean gauzatu behar da.

2.3.2. Irizpide metodologikoak eskupilotan

Eskupilotako ikaskuntza-irakaskuntza prozesuan, ordena hori jarraitzeko asmoz, bi irizpide metodologiko nagusi hartu behar dira kontuan. Alde batetik, saioaren antolaketaren inguruko elementuak zeintzuk diren argi eduki behar da, eta bestetik, elementu hauen erabilera zehaztuko duten irakaskuntza estilo ezberdinak ezagutu behar dira. Honela, bi irizpide horiek era logikoan bat eginez, ikaskuntza-irakaskuntza prozesuaren metodologia zehaztu ahal izango dugu. Jostunaren adibidearekin jarraituz, trajearen zatiak elkarren artean josteko, hari mota asko egongo dira, baina zatien koloreak kontuan hartuz, konbinaketa egokia egingo duen haria aukeratu ahal izango dugu.

2.3.2.1. Antolaketa

Saioaren antolaketaz hitz egitean, komenigarria da ondorengo elementuak kontuan izatea: helburua, edukia, espazioaren antolaketa, iraupena, materiala, joko dinamika, aldaerak eta irudi grafikoa. Elementu horietaz gain, nahi izanez gero, beste batzuk ere gainera daitezke, baina hemen adierazitakoak oinarrizkoak izango dira. Jarraian, elementu horien definizioa zehaztuko da, eta horretaz gain, atal bakoitzean adibide bat gaineratuko da:

1) **Helburua:** planteatutako jarduerarekin zer lortu nahi den adieraziko da.

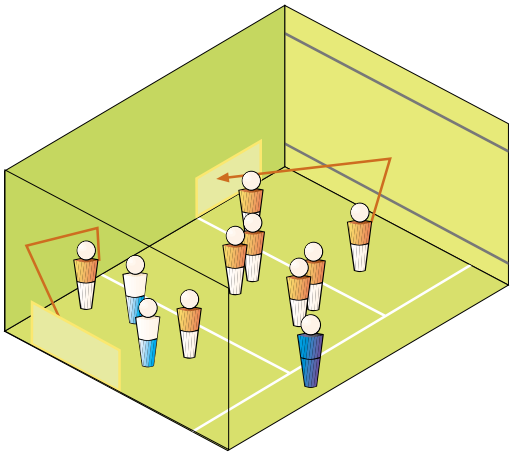
Adibidez: ikaslea, erdiko kolpea erabiliz, pilota ezker horman zehazturiko gunean sartzeko gai izan.

2) **Edukia:** helburuaren arabera planteatutako jarduerarekin zer landu nahi den adieraziko da.

Adibidez: erdiko kolpea, ibilbide zuzena eta 3. espazio-helburu finkoa.

3) **Espazioaren antolaketa:** planteaturiko jardueran ikasleek joko-espazio osotik erabiliko duten gunea eta banatzeko modua zehaztuko da.

Adibidez: joko-espazio osoa erabiliko da. Ikasle guztiak bi taldetan banandu. Bata frontisari begira, eta bestea, errebotean



3. irudia: espazioaren erabilerari dagokion adibidearen irudi grafikoa

ezker hormari begira (ikus 3. irudia).

4) **Iraupena:** planteaturiko jarduera egiten zenbat denbora behar den eta nola banatuta dagoen adieraziko da. Adibidez: denera 16 minutuko ariketa izango da, 8 minutu frontiseko eremuan eta 8 minutu erreboteko eremuan·

5) **Materiala:** planteaturiko jarduera egiteko erabiliko den tresneria adieraziko da.

Adibidez: 2 pilota eta azpi-eremuak zehazteko zinta itsaskorra.

6) **Joko-dinamika:** planteaturiko jardueraren ekintza deskribatuko da.

Adibidez: frontiseko gunean talde osoaren erdia kokatuko da. Bertan ikasleak bi ilaratan jarri ondoren, eskuinekoek pilota ezker hormako gunera (3. espazio-helburu finkoa) bideratuko dute eta ezkerreko ilarakoak pilota eraman eta joko-espazioaren erdian uzten saiatuko dira (kolaborazioan). Erreboteko gunean, gainerako ikasleek, 2:2 egoeran (kolaborazio-oposizioan), partida bat jokatuko dute 5 puntura. Erdiko kolpearekin ezker hormako (erreboteko) eremuan pilota sartu eta tanto egiten duenak 5 puntu lortuko ditu, eta bestela, puntu bat. Irakaslea bi guneetatik pasatuko da, eta 8 minutu pasa ondoren, bi taldeak lekuz aldatuko dira.

7) **Aldaerak:** planteaturiko jardueraren helburua mantenduz, gainerako elementuen moldaketa izango da.

Adibidez: Erdiko kolpea egin beharrean, azpikoa erabili. Pilotak ezker hormako eremua kantxan punpa egin ondoren ukitu behar du.

8) **Irudi grafikoa:** planteaturiko jardueran, espazioaren banaketa eta pilotarien kokapena nahiz joko-dinamika modu grafikoan adieraziko dira.

2.3.2.2. Irakaskuntza estiloak

Irakaskuntza prozesu guztietan, begiraleak bere lana aurrera eraman ahal izateko, irakaskuntza estilo (modu) ezberdinak erabili ahal izango ditu. Izaera oso ezberdineko estiloak aurki daitezke, baina estilo nagusiak 7. taulan laburbildu dira. Taulan zehazten den bezala, estilo ezberdinak hiru alderdiren konbinaziotik sortzen dira: inguruaren antolaketa, lortu nahi diren helburuen zehaztapena eta egin beharreko ekintzen zehaztapena. Saio batean irakasteko modu ezberdinak erabil daitezke, hau da, ariketa bat aurkikuntza estiloa erabiliz landu daiteke, eta hurrengoa, berriz, diziplinaren bidez. Hiru alderdien definizioa ondorengoa da:

1) **Inguruaren antolaketa:** ariketaren iraupena, erabiliko den espazioa eta materiala hartuko dira kontuan.

2) **Lortu nahi diren helburuen zehaztapena:** lantzen den ariketarekin helburu bat bete nahi den edo ez hartuko da kontuan.

3) **Egin beharreko ekintzen zehaztapena:** begiraleak ariketan burutu beharreko ekintza deskribatzen duen ala ez

	Askatasuna	Aurkikuntza		Egoera/arazoa		Eredua/diziplina	
	- Espontaneitatea - Mugimenduak aurredefinitu gabe					- Jarrera zehatza - Mugimenduak definituta	
Inguruaren antolaketa	EZ	BAI	EZ	EZ	BAI	BAI	BAI
Lortu nahi diren helburuaen zehaztapena	EZ	EZ	BAI	BAI	BAI	EZ	BAI
Egin beharreko ekintzen zehaztapena	EZ	EZ	EZ	BAI	EZ	BAI	BAI

7. taula: irakaskuntza estiloen ezaugarriak zehaztea.

hartuko da kontuan.

Beraz, hiru alderdi horiek zehazten diren edo ez kontuan hartuta, irakaskuntza estilo ezberdinekin topatuko gara (ikus 7. taula). Jarraian, estilo bakoitzaren ezaugarriak eta adibideak zehaztu dira:

1) **Askatasuna:** estilo honetan, inguruaren antolaketa, lortu beharreko helburuak eta ekintzak ez daude zehaztuak. Norberaren naturaltasuna garatzeko estilo interesgarriena da.

Adibidea: pilotak lurrean utzi eta haurrari nahi duen moduan pilotak hartu eta erabiltzeko aukera eman.

2) **Aurkikuntza:** bi motatako egoerekin topa gaitezke: alde batetik, inguruaren antolaketa soilik zehazten den egoera, eta bestetik, lortu beharreko helburua soilik zehaztutakoa.

Lehenengo egoeraren adibidea: ikasleei pare bat pilota eman eta 4. koadrotik aurrera nahi dutena egiteko aukera dute. Ariketa honetan, ikasleak lortu beharreko helburuak eta horretarako egin beharreko ekintzak erabakitzeko aukera izango du. Bigarren egoeraren adibidea: ikasleei agindu bakarra adieraziko zaie, hau da, piloteoa kolaborazioan mantentzen saiatu behar dute. Hortik aurrera berari dagokio helburu hori lortzeko antolatu behar den ingurua eta egin beharreko ekintzak aurkitzea. Azken ariketa horren ondoren, askotan planteatu ohi den ariketa ondorengoa da: piloteoa kolaborazioan mantendu, eskuinez eta azpiko kolpea erabiliz. Ariketa hori egokia da, baina jada ez da aurkikuntza estiloa landuko, baizik eta zehaztasun gehiagoko beste bat (egoera/arazoa edo eredua/diziplina).

3) **Egoera/arazoa:** estilo honetan lortu nahi den helburua beti zehatza izango da, eta ikasleari dagokio planteaturiko arazoaren aurrean irtenbide bat edo bestea ematea. Kasu batean, ikasleak ingurua antolatuko du, hau da, egin beharreko ekintza eta helburua aurrez erabakita daude. Eta bigarren egoeran, berriz, egin beharreko ekintzak ikasleak sortuko ditu, hots, ingurua antolatua eta lortu beharreko helburuak finkatuta daude. Ondorengo adibideak aurki daitezke:

Lehenengo kasuaren adibidea: ikasleek aireko kolpea landu behar dute (helburua), binaka eta batak besteari pilota prestatuz (ekintza). Bi baldintza horiek aurrera eramateko, beraiek antolatuko dute ingurua edo espazioa.

Bigarren kasuaren adibideak: ikasleek bolea landu behar dute (helburua), eta horretarako pilota frontisera, txapa eta txapatik 2 metrora dagoen marraren arteko gunera bota behar dute (inguruaren antolaketa). Baldintza horiek kontuan hartuz, ikasleek erabakiko dute nola antolatzen diren beraien artean (ekintza). Halaber, kasu honetan, partida egoera ere izan liteke, bertan inguruaren antolaketa eta helburua zehatzak dira, baina ikasleek beraien ekintzak aukera ditzakete.

4) **Eredua/diziplina:** estilo honetan, ikasleari ez zaio naturaltasunerako aukerarik emango. Hemen aipatu hiru elementuak zehaztuko dira.

Adibidez: ariketaren helburua sakearen mugimendua ikastea da. Ikasleek norabide eta indar egokia emateko, oinarrizko teknikaren ezaugarriak zehaztuko dira. Sakeen norabideak luzeak eta ezkerrera bideratuak izango dira. Estilo honetan, lortu beharreko helburuak eta egin beharreko ekintzak bat egiten dute eta askotan nahastu egiten dira.

Aipatu ditugun estiloek ezaugarri ezberdinak dituzte eta bakoitzak egoera ezberdinetarako balio dezake. Beraz, hasiera batean, estilo bat ez da bestea baino hobea. Ahal den neurrian guztiak erabiltzen saiatu behar dugu, betiere, jardueraren helburu nagusia modu egokienean lortzeko asmoz.

2.3.3. Helburuak eta edukiak antolatzeko sailkapenak

2.3.3.1. Joko-ekintza

Puntu honetan adieraziko ditugun sailkapenak guk zehaztutako irizpideen araberakoak dira. Sailkapen hauen helburua da ariketak sortzeko baliabideak aberastea. Adibidez, ariketa batean kolpea punpa ondoren burutu ordez airez eginez gero, beste ariketa ezberdin bat sor daiteke, nahiz eta hasierako helburua ez aldatu (ariketa beraren aldaera bat izango da).

Aldaera gehiegi egitea bezain txarra da ariketa bera askotan errepikatzea. Hau da, saio batean landuriko ariketa batzuk hurrengo saioan ere errepikatzea garrantzitsua da eta, era berean, ikasleentzat ariketa bat edo bi berriak (edo aldaerak) sartzea aberasgarria eta dibertigarria izango da.

Honela, jarraian adieraziko ditugun atalek aldietan zehaztutako eskemaren ordena berbera izango dute: lehenengo *jotzen duenaren* inguruko sailkapenak, eta ondoren, *jotzen ez duenaren* ingurukoak. Gogoratu bi egoera horiek jokoan aldi berean gertatzen direla; eta beraz, ariketa askotan biak elkarrekin nahastea komenigarria da.

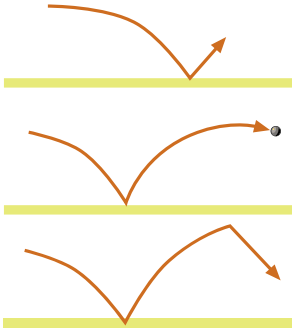
A. JOTZEN DUENAREN INGURUKO SAILKAPENA

Kontzeptua: punparen altuera

1) **Goranzko ibilbidea:** pilotak punparen ondoren altuera gorena lortu arteko aldia.

2) **Altuera gorena:** pilotak punparen ondoren gorantz egin eta norabidea aldatzen duen unea.

3) **Beheranzko ibilbidea:** pilotak punpa egin eta altuera gorena lortzen duenetik lurra jo arteko aldia.



Kontzeptua: kolpe mota

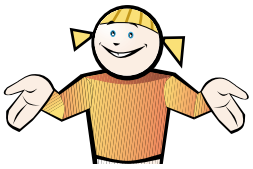
1) **Punpaz:** kolpearen aurretik pilotak lurrean punpa egitean.

2) **Airez:** frontisetik zuzenean datorren pilota punpa egin aurretik jotzean.

Kontzeptua: erabilitako eskua

1) **Eskuinez**

2) **Ezkerrez**

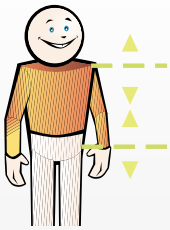


Kontzeptua: kolpearen altuera

1) **Goikoa:** besaburuen gainetik egindako kolpea.

2) **Erdikoa:** aldaka eta besaburuen artean egindako kolpea.

3) **Behekoa** (azpikoa)**:** lurra eta aldakaren artean egindako kolpea.

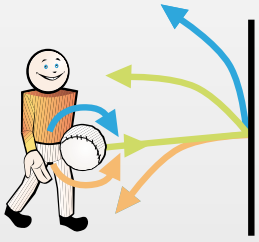


Kontzeptua: efektuak

1) **Kolpe laua:** pilotari efekturik ematen ez zaionean.

2) **Goranzko efektua:** eskuarekin pilota ukitzeko unean, eskuak goranzko ibilbidea egitean.

3) **Beheranzko efektua:** eskuarekin pilota ukitzeko unean, eskuak beheranzko ibilbidea egitean.

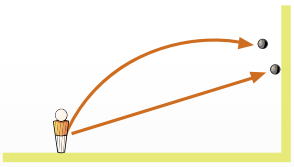


A. JOTZEN DUENAREN INGURUKO SAILKAPENA

Kontzeptua: pilotaren ibilbidea

1) **Zuzena:** kolpea egin eta frontisaren arteko ibilbideak lerro zuzena osatzean.

2) **Loratua:** kolpea egin eta frontisaren arteko ibilbidea leroomakurra denean.



Kontzeptua: pilotari emaniko indarra

1) **Indartsu** (fuerte)**:** pilotari abiadura handia ematen zaionean.

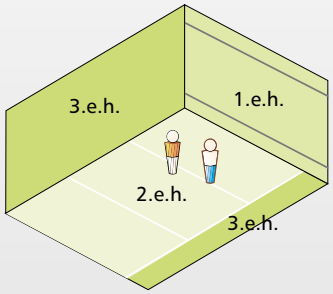
2) **Suabe:** pilotari abiadura txikia ematen zaionean.

Kontzeptua: norabidea (espazio-helburuak)

1) **1. espazio-helburua:** frontiseko gunea.

2) **2. espazio-helburua:** zoruko gunea (kantxa).

3) **3. espazio-helburua:** ezker horma, errebotea eta kontrakantxako gunea (espazio finkoa) eta aurkariaren araberako espazioa (espazio mugikorra).

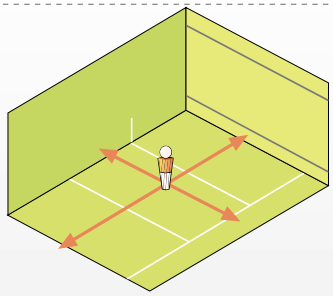


B. JOTZEN EZ DUENAREN INGURUKO SAILKAPENA

Kontzeptua: betetzen duen espazioa

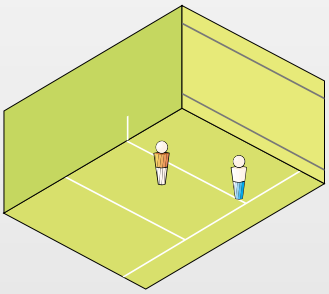
1) **Luzerako ardatza:** frontisa eta errebotearen arteko ardatza.

2) **Zabalerako ardatza:** ezker horma eta kontrakantxaren arteko ardatza.



Kontzeptua: jokatzailearen araberako egoera[1]

1) **Ezker-aurretik:** jotzen ez duena kolpea jotzen duenaren ezkerrean, aurretik, kokatuko da.
2) **Ezker-atzetik:** jotzen ez duena kolpea jotzen duenaren ezkerrean, atzetik, kokatuko da.
3) **Eskuin-aurretik:** jotzen ez duena kolpea jotzen duenaren eskuinean, aurretik, kokatuko da.
4) **Eskuin-atzetik:** jotzen ez duena kolpea jotzen duenaren eskuinean, atzetik, kokatuko da.



[1]Aurkariak binaka jardutean, egoera hauek aberatsagoak izango dira.

2.3.3.2. Egitura moldatzea

Frontoi motzeko eskupilotako jokamoldeen egitura eraldatzeko, lehenik eta behin, beharrezkoa da oinarrizko egituraren ezaugarriak ezagutzea, hau da, jokamoldeen berdintasunak eta ezberdintasunak zein diren jakitea. Pausu hori egin ondoren, egituraren alderdi ezberdinak moldatuz, hainbat ariketa sortu ahal izango dira. Egitura moldatzen duten jardueren helburu nagusia izango da kirola ezagutzea eta joko-arauen arabera ikasleek beraien jokabidea egokitzeko gai izatea.

Jokamolde hauen ezaugarriak adieraztean egin bezala (2.2.3. puntua), egituraren moldatzea alderdi zehatzen araberakoa izango da. Alderdi bakoitzean, egitura eraldatzeko aukera ezberdinak zehaztuko dira, berdintasunak eta ezberdintasunak aztertuz (ikus 8. eta 9. taulak). Aukera horiek sailkapen moduan har daitezke, eta, betiere, irakasleak bata bestearekin nahastuz, gehiago sortzeko aukera dauka.

BERDINTASUNAK	EGITURA MOLDATZEKO AUKERAK
Pilotarien elkarrekintzarekiko erlazioa	
· Aurreko tantoa irabazi duen taldeak ondorengo sakea egin behar du. · Oposizio harremana oinarri duten dueluak dira.	1) Sakearen ardura tanto kopuru jakinera aldatu. 2) Tantoa galtzen duenak sakatu. 3) Ikasleen arteko oposizio harremanak aldatu.
Espazioarekiko erlazioa	
· Sakean nahitaez punpa egin behar da, eta muga frontisetik distantzia berdinera kokatua dago. · Sake luze bat egitean, beste aukera bat izango du. · Bi sake luze jaraian eginez gero, txarra izango da. · Errestoa airez egin daiteke. · Plekako jokamoldeak dira. · Ikasleek espazio berdinean jardungo dute.	1) Sakea punpa gabe egin. 2) Sakearen punpa gune ezberdinetan egin, librea, frontisetik gertu, urrun, eta abar. 3) Sakean aukera bakarra edo bi baino gehiago. 4) Sake motza eginez gero, beste aukera bat eman. 5) Errestoa ezin da airez egin. 6) Frontis bat baino gehiago erabili. 7) Frontisik gabe jokatu, modu zuzenean. 8) Talde edo ikasle bakoitzari bere azpi-eremua finkatu.
Denborarekiko erlazioa	
· Pilota txandaka jo behar da, eta kolpetik kolpera pilotak frontisa ukitu behar du.	1) Joko-eremua txikiagotu edo handiagotu. 2) Kolpe mota zehaztu. 3) Aldizkotasuna hautsi, adibidez, alde bakoitzak bi kolpe jarraian eginez. 4) Ikasleen artean paseak egiteko aukera utzi. 5) Frontiseko txapa altuago jarri. 6) Eremu debekatuak zehaztu.
Pilotarekiko erlazioa	
· Atxikia txartzat hartuko da, pilota jo egin behar da (eskuz, eskumuturraz). · Piloten oinarrizko ezaugarriak berdinak dira.	1) Pilotariekin erlazionatzeko modu ezberdinak erabili: atxikia, hartu-bota edo irristatu. 2) Pilota mota ezberdinak erabili, punpa handia edo txikia dutenak, biziak edo motelak. Gogoratu, hastapenean pilota goxoak erabili.
Puntuazio sistemarekiko erlazioa	
· Tantoak banaka kontatzen dira. · Partidak tanto kopuru berdinera jokatuko dira.	1) Kintze sisteman jokatu. 2) Tanto motaren puntuazioa aldatu, adibidez, aireko kolpea erabiliz gero, 2 puntu. 3) Partidak denbora zehatzera jokatu.

8. taula: frontoi motzeko eskupilotako jokamoldeen barne logikaren berdintasunak moldatzeko aukerak.

EZBERDINTASUNAK	EGTURA MOLDATZEKO AUKERAK
Pilotarien elkarrekintzarekiko erlazioa	
· Banaka edo binaka joka daiteke.	1) Duelu simetrikoetan jardun, hirunaka, launaka,... 2) Duelu asimetrikoetan jardun, bi baten aurka, hiru biren aurka, lau hiruren aurka,...
Espazioarekiko erlazioa	
· Joko-espazioa ezberdina da. · Sakeko guneen kokapena eta neurria ezberdina da. · Joko-espazioa luzeran mugatua edo mugagabea izango da.	1) Joko-espazioa eraldatu: neurria handiagotu edo txikiagotu, debekatutako guneak zehaztu, erronbo edo biribil motako espazioetan jardun eta abar. 2) Tantoa galdu duenak erabakiko du aurkariak sakea nondik eta nola egin behar duen. 3) Binakako zein banakako dueluetan joko-espazioan mugak zehaztu, luzeran zein zabaleran.
Denborarekiko erlazioa	
· Partiden tanto eta kolpe sekuentzien iraupena aldakorra da.	1) Tantoen iraupena zehaztu, adibidez, 10 kolpeko tantoak jokatu. 2) Tanto bakoitzean pilota bideratu beharreko gunera zehaztu, adibidez, 5 kolpe frontisetik gertu dagoen gunera, eta beste 5 urrun dagoenera.

9. taula: frontoi motzeko eskupilotako jokamoldeen barne logikaren ezberdintasunak moldatzeko aukerak.

2.4. Zeharkakotasuna eskupilotan

Baina eskupilota lantzeak, jokoaren edukiak lantzeaz gain, beste helburu batzuk lortzea ere ahalbidetu dezake. Modu horretan, ikasleen formazioan sakontasun handiagoa lor daiteke, hau da, ikasle hobeak izateaz gain, pertsona hobeak ere izateko bideak eraiki behar dira. Joko-ekintzaren alderdiak eta zeharkakotasunean adieraziko direnak erabateko elkarrekintzan egongo dira; ikaskuntza-irakaskuntza prozesuaren elementu garrantzitsuak dira.

Kirol jokamolde hau irakastean, era zuzenean lantzen diren edukiez gain, zeharkako bide batetik landu daitezkeen beste hainbat eduki ere plantea daitezke. Ez dira elkarren aurka doazen elementuak izango, elkarrekin doazenak baizik. Joko-ekintzaren edukiak errepideko erdiko karriletik; eta zeharkakoak, norantza berdinean, alboko karriletik.

2.4.1. Norbere buruarekiko ezagutza eta prozedurak

Badira norbere buruarekin zuzenean erlazionatutako edukiak, hau da, higienea, konfiantza eta autoestimuarekin lotutako edukiak:

1) **Higienea:** irakaskuntzaren helburu nagusia pilotan jokatzen erakustea da, baina ikasleei higienea zaintzen irakatsi behar zaie. Horretarako, besteak beste, saioetarako arropa egokia ekarri, beroketa eta luzaketak modu egokian egin, eta saioaren ondoren dutxatzea eskatu behar zaie.

2) **Konfiantza / autoestimua:** eskupilotako saioetan gustura jarduteko, nork bere buruan konfiantza izatea ezinbestekoa

da. Izan ere, konfiantza gabeko pertsona batek ariketak egiterako orduan zalantzak izango ditu, oker egiteko arrisku handiagoa izanik. Behin eta berriz egindako hutsegiteek aldiz, autoestimua jaitsiaraziko diote, honek konfiantza jaitsiaraziz, eta beraz, zikloari jarraipena emanez. Ikasleek lor ditzaketen helburuak eta edukiak planteatu behar dituzte hezitzaileek.

2.4.2. Kideekiko harremanak

Norbere buruaz gain, inguruko ikasleekin eta pertsonekin (begiraleekin, gurasoekin eta abarrekin) ere izango ditu harremanak:

1) **Hizkuntza:** ikasleak elkarrekin erlazionatzen direnean, euskara egoki erabil dezaten bultzatu behar da. Horretarako, begiraleek ere euskara erabili behar dute eguneroko irakaskuntzan.

2) **Eskupilotako euskal terminologia:** eskupilotako irakaskuntzaren bitartez kirol honetako euskal terminologia bereganatzea lor dezakegu. Horretarako, saioetan eskupilotako terminologia erabiltzen saiatu behar da, ikasleei kontzeptu arras errazak gerta dakizkien. Dudarik izanez gero, begiratu pilotako kirol hiztegian (Agirre et al., 1994).

3) **Kideekiko errespetua:** bai planteatu den ikaskuntza-irakaskuntza prozesu honetan, bai jendarteko harremanetan, behar-beharrezkoa da gainerako kideak errespetatzea. Eskupilotak, nahiz eta oposizioko harremanak izan, kide eta aurkariekiko errespetu eta begirunea eskatzen du, bai kantxan, jokoan ematen diren jokabide ezberdinetan, eta baita kantxaz kanpo ere (aldageletan, pilotalekutik at, eta abar). Errespetua gure saioetan lantzeko, lehian planteatzen diren jarduera eta ariketa guztiak (oposizio, kolaborazio zein oposizio-kolaborazio jarduerak) joko parametro hutsean oinarrituko dira. Era berean, ariketaz kanpoko harremanak ere lagun giro batean oinarrituak egon behar dute, harreman negatibo eta peioratiboak (irainak, mespretxuak, harremanik eza, eta abar) ekidinez. Era honetan, lortu nahi den helburuetako bat talde kohesioa izango da, ikasle guztiek talde izaera izatea hain zuzen. *Oposizioko harremana gauzatzeko ere, nahitaez, aurkariarekin edo aurkariekin kolaboratu beharra dago, ez dago eskupilota partidan jarduterik aurkariak edo aurkariek jokatu nahi ez badute.*

4) **Hezikidetza:** planteatuko diren saio eta jarduerak genero arteko berdintasunean oinarrituak egongo dira; hots, neskak zein mutilak egoera berdinetan eta aurreiritzirik gabe tratatu behar dira. Batez ere, benjamin eta alebin mailetan bereizketarik ez egitea komeni da. Infantiletatik aurrera, ikasleen joko maila eta nahiak kontuan izatea komeni da, adin horietan, askotan, nesken eta mutilen helburuak ezberdinak izan ohi dira, eta beraz, bakoitzaren gustuko jarduerak modu alderatuan proposatzea interesgarria izan ohi da.

2.4.3. Ingurua ezagutu eta zaindu

Azkenik, gure inguru fisikoa eta kulturala ere kontuan hartu beharra dago:

1) **Inguruarekiko errespetua:** instalazioaren elementuak eta ikasleek darabilten materiala zaintzen irakastea garrantzitsua da. Materiala zaintzea, zaborra zabortegira botatzea, ingurua garbi mantentzea, eta antzerako ekintza eta jarrerak irakastea beharrezkoa da, eta beraz, eskupilotako saioetan ere kontuan izan behar dira. Eskupilotako pilota eskuz jarduteko da, oinak lekualdatzeetarako erabili behar dira.

2) **Lurraldetasuna:** euskal kultura transmititzeaz gain, euskal geografia ezagutzeko ere baliabide egokia izan daiteke eskupilota. Izan ere, eskupilota Euskal Herriko leku askotan jokatzen da, era ezberdinetan gainera. Halaber, toki geografikoen izen eta kokalekuak irakats ditzakegu, lekuan lekuko jokamoldeari erreferentziak eginez.

3) **Euskal kulturaren transmisioa:** eskupilotak euskal kulturaren arlo bat ezagutzen lagun dezake, euskal joko baten jatorria eta bilakaera hain zuzen. Horretarako, historian zehar eskupilota noiz, non eta nola jokatu izan den eta non eta nola jokatzen jarraitzen den azaltzea interesgarria litzateke. Frontoi motzeko eskupilota Euskal Pilotaren barnean kokatzen den jokamoldea izaki, euskal kulturaren osagai garrantzitsuetako bat da. Hainbat herriren eta pilotariren arteko apostu egituratik, gaur egungo kirol egiturara iritsi arteko ibilbidea egin du.

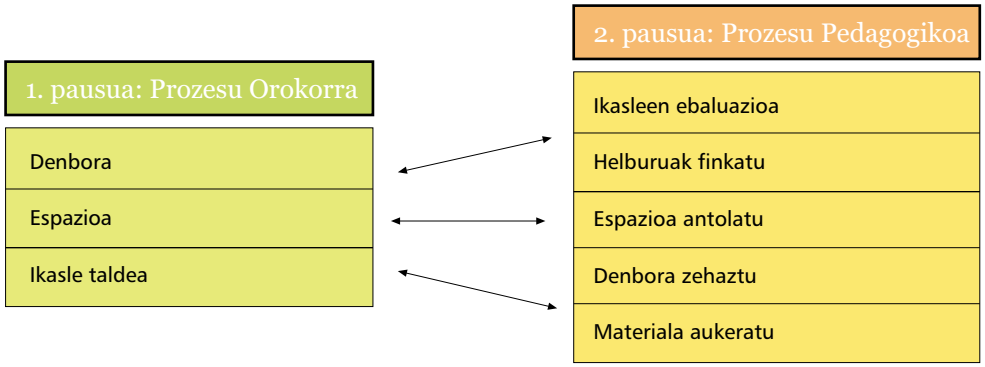
3. Atal praktikoa

3.1. Sarrera

Ikaskuntza-irakaskuntza prozesua maila praktikoan ulertzeko, beharrezkoa da aurreko ataletan eskupilotaren ezaugarriak zein eskupilota irakasteko bermatu behar diren baldintzak ezagutzea. Hori guztia kontuan hartuz, ondorengo lerroetan saio praktikoaren ildo nagusiak garatu dira. Saio hauek aurrera eramateko garaian errespetatu beharreko lehenengo ezaugarria ikaslearen joko-maila izango da. Halaber, ezinbestekoa da helburuak pilotarien joko ezaugarrien arabera finkatzea. Langintza horren ardura irakasleak edo begiraleak izango du. Nahiz eta hasiera batean taldea mailaka sailkatu, talde horretan ere ikasle bakoitzak bere maila izango du. Irakaslearen edo begiralearen interbentzioaren bidez taldea homogeneizatzea lortuko da, hau da, aldaerak erabiliz ikasle bakoitzari dagokion mailako irakaskuntza eskaini behar zaio. Hartara, ikasle guztiak motibazio maila egokian edukitzea lortuko da, eta helburuak bere osotasunean beteko dira.

3.2. Saioen eta edukien planifikazioa

Eskupilotako ikaskuntza-irakaskuntza prozesua hainbat saioz osatua egongo da. Saio multzo hori denboran kokatu beharra dago; hau da, hastapenetik joko-maila gorena eskuratu arte ikasle batek jarraituko duen prozesuak zer-nolako garapena izan behar duen planifikatu behar da. Antolaketa behar den bezala garatzeko bi pausu ezberdinduko dira. Batetik, prozesu orokorraren planifikazioa, eta bestetik, prozesu pedagogikoaren aurreikuspena. Hona hemen eskema batean jasota bi pausu horien deskribapena:



3.2.1. Prozesu orokorra (1. pausua)

Eskupilotako ikaskuntza-irakaskuntza prozesuaren lehenengo zatian honako oinarrizko hiru ezaugarriak aztertu behar dira:

1) **Denbora**

Beharrezkoa da ikaskuntza-irakaskuntza prozesu osoa aurrera eramateko begiraleak zenbat denbora duen jakitea. Irakaskuntzaren plangintzan denboraren alderdiak berebiziko garrantzia dauka; izan ere, ikasleek zer maila daukaten jakin ostean, helburuak gauzatu ahal izateko, epeak finkatzea oinarrizko pausua izango da. Begiraleak ikasleei eskupilota irakasteko duen denbora kontrolatu eta kudeatu behar du, eta ez alderantziz, denborak ez du begiralearen erritmoa zehaztu behar.

2) **Espazioa**

Bigarren alderdi garrantzitsua espazioa izango da. Denboraren planifikaziotik egutegi finko bat aterako da. Egutegi honi jarraituz, behar diren instalazioak erreserbatu ahal izango dira. Gehienetan pilotalekua erreserbatuko da, baina gerta daiteke beste mota bateko instalazioen beharra izatea ere (gimnasioa, pilotaleku handiagoa edo txikiagoa...).

3) **Taldearen ezaugarriak**

Aurreko bi elementuez gain, taldearen ezaugarriak ezagutzea garrantziko alderdia izango da. Jakina da 10 ikaslerekin

aritzetik 20 ikaslerekin jardutera alde handia dagoela. Ikasle kopuruak antolaketa guztia baldintzatuko du. Baina kopurua ez da taldearen ezaugarri bakarra; horretaz gain, partehartzaileen adina, neska eta mutil kopurua, jaioturtea, jatorria, eskupilotan duen esperientzia eta antzerako alderdiak ezagutzea komeni da.

Taldea	Irakaskuntza prozesua							
	1.hilabetea				2.hilabetea			
	1.saioa	2.saioa	3.saioa	4.saioa	5.saioa	6.saioa	7.saioa	8.saioa
	Ebaluazioa	1.aldiaren hasiera		Eb.	1.aldiaren jarraipena			Eb.
	Helburuak				Helburuak			
	Edukiak				Edukiak			
	Espazioa: instalazioen aukeratzea							

Taldea	Izenak									
Neska										
Mutila										
Jaioturtea										
Jatorria										
Esperientzia										
...										

3.2.2. Prozesu pedagogikoa (2. pausua)

Prozesu pedagogikoari gagozkiola, ondoren adieraziko diren alderdiak zehaztea garrantzikoa izango da:

1) **Ikasleen ebaluazioa**

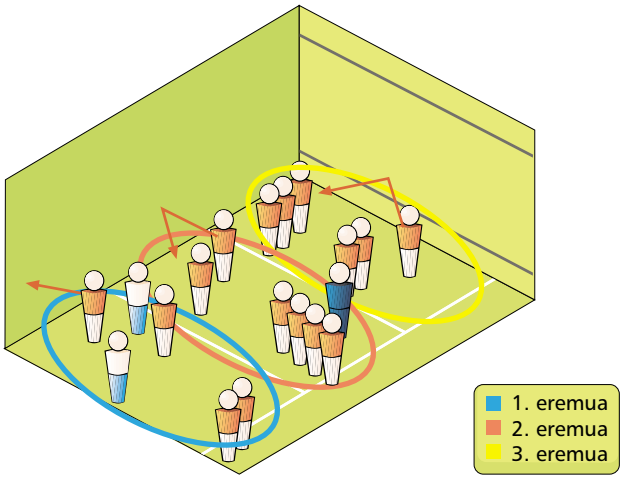
Ikasleen joko-mailaren ezaugarriak aztertu eta ebaluatzea eskupilotaren ikaskuntza-iraskuntza prozesuan aldi ezberdinetan burutu beharreko jarduera izango da. Halaber, hasierako ebaluazioa, epe jakin baterako helburuak formulatu ahal izateko, oinarrizko pausua izango da. Joko-mailaren ebaluazioa ikaslearen motibazioa bizirik mantentzeko erabilgarria izan liteke. Izan ere, sarreran esan bezala, planteatuko ditugun helburuak ez badatoz bat ikaslearen mailarekin, prozesu pedagogikoarekin deskonexioa sor daiteke.

2) **Helburuak finkatu**

Behin ikaslearen joko-maila zehaztu ondoren, hau da, ikaslea aurrez adierazitako lau aldietako batean kokatu ostean, ikaskuntza-irakaskuntza prozesuaren norabidea finkatu ahal izango da. Proposatutako helburuak ikasleen joko-mailaren araberakoak izango dira, eta era berean, operatiboak edo egiteko modukoak izan behar dute. Helburu bat jarduera edo ariketa ezberdinekin lor daiteke.

3) **Espazioa antolatu**

Pilotaleku batek aukera ezberdinak ematen ditu eskupilota irakasteko. Pilotalekua txoko ezberdinetan zatitzea izan ohi da ikasleak antolatzeko modurik egokienetakoa. Horrela, pilotalekuan zehar ikasleak ongi banatuz gero, parte-hartze handiagoa izan lezakete. Pilotaleku bateko joko-espazioa modu askotan bana daiteke (ikus 4. irudia).



4. **irudia**: pilotaleku bateko joko-espazioaren antolaketaren adibidea, 18 pilotari 3 eremutan.

4) **Denbora zehaztu**

Ariketa bat helburu bat edo batzuk lortzeko egin ohi da. Helburu horiek lortzeko hainbat eduki barneratu behar dira. Ikasle bakoitzak helburuak gauzatzeko erritmo ezberdina behar du; beraz, talde batean erritmo ezberdinak planteatu behar dira. Beraz, aurrez zehaztu diren helburuak denboraren arabera planifikatu behar dira.

5) **Materiala aukeratu**

Ikasleen ebaluazio egin, helburuak finkatu, espazioa antolatu eta denbora zehaztu ondoren, materiala aukeratu behar da. Saioak garatzeko behar diren tresnak eta pilotak zehazteko aurrez adierazitako alderdiak ezagutu behar dira. Saioa egiterakoan, denbora ez galtzeko, komenigarria da aldez aurretik materiala zehaztua eta bertan eskura izatea.

3.3. Saioaren antolaketa

Saioa antolatzeko garaian ikasleak, duten joko-mailaren arabera, multzoka sailkatu behar dira; betiere, haien ezaugarriak kontuan izanda, zein alditan kokatzen diren zehaztu behar da. Gehienetan, kategoriak berak zehaztu ohi ditu taldeak, hau da, duten adinaren arabera sailkatu ohi dira talde batean edo bestean. Baina kasu honetan ere beharrezkoa da talde bereko ikasleen joko-maila ebaluatzea; modu horretan, beren ezaugarrien araberako irakaskuntza eskaini ahal izango baitzaie.

Atal teorikoan zehaztu diren lau aldietan, joko-maila bakoitzeko helburu eta eduki nagusiak adierazi dira. Helburu eta eduki nagusi horiek abiapuntutzat hartuta, azpi-helburu eta azpi-edukiak sortu behar dira, eta horiek izango dira saio bat antolatzeko lehenengo urratsak. Hala ere, saio bakoitzean ez dira helburu eta eduki gehiegi planteatu behar. Saio batean, gehienez, bizpahiru helburu eta eduki zehaztu eta landu behar dira.

Helburuak eta edukiak aldez aurretik zehaztea komeni da. Hartara, saioko jarduerak antolatu baino lehen, ibilbide nagusiaren xehetasunak ezagunak izango dira.

3.3.1. Saioaren barne egituraketa

Saio bat unitate bat da, hasieratik amaitu arte helburuak lortzeko unitate bat hain zuzen ere. Saioa modu egokian egituratzeko, hiru zatitan banatu behar da:

1) Girotzeko zatia (beroketa).

2) Zati nagusia.

3) Lasaitzeko zatia (lasaitzea).

1) Girotzeko zatia edo beroketa

Zati honekin ikaslea saioan barneratu behar da. Saio osoaren laurdena iraun dezake. Ikaskuntza-irakaskuntza prozesuaren amaieran ikasleak girotzeko zatiaren garrantziaz jabetu behar du, hau da, eskupilotan jarduteko gutxieneko ariketa multzoa barneratua izan behar du. Girotzeak ondorengo hiru atalak izan ditzake:

1.1) Lehenengo atala azalpen kognitiboari dagokiona izango da. Atal honetan taldea osatzeaz gain, ikasleei arreta jartzeko eskatuko zaio. Saioarekin lortu nahi dena azaldu behar zaio. Zati honetan ikaslearen jakin-mina (motibazioa) piztu behar da.

1.2) Bigarren atalean mugimenduari ekingo zaio. Soina martxan jarri behar da, dituen funtzio nagusiak aktibatuz. Zeregin horretarako, gomendagarria da egoera ludikoak (jolasak) erabiltzea.

1.3) Hirugarren eta azken atalaren bidez, zati nagusiarekiko lotura finkatuko da, hots, zati nagusian landuko diren edukien araberako behar fisiologikoak lantzen hasi behar da. Atal honetan, ikasleek eskupilotako jokamoldean jardun behar dutenez, eskuak berotzea ezinbestekoa izango da.

2) Zati nagusia

Saio baterako proposatu diren helburuak lortzeko jardueren multzoa izango da, saioaren mamia izango da hain zuzen. Zati honek saioaren erdia, edo pixka bat gehiago, iraun dezake. Gainerako zatietan bezala, beharrezkoa da jarduerak (ariketak) modu egokian antolatzea eta bakoitza gauzatzeko behar den denbora zehaztea.

3) Lasaitzeko zatia edo lasaitzea

Saioaren amaieran nekea zein emozioak puri-purian egon ohi dira. Egindakoa barneratzen langundu behar zaie ikasleei. Asimilazioa bi eratara planteatu ohi da: batetik, azalpen kognitiboa berreskuratuz, hau da, norbere burua ebaluatzeko parada hartuz, eta bestetik, gorputzak maila fisiologikoan pairatu dituen aldaketak bere onera ekarriz. Zati honek saio osoaren laurdena baino gutxiago iraun ohi du, hau da, ordubeteko saioan, gehienez, 10 minutu (baina nahiz eta iraupen motzekoa izan, berebiziko garrantzia du). Lasaitzeko zatiak ez du zati nagusiko jarduerekin erlaziorik izan beharrik. Askotan, saioa agurtzeko, jarduera ludikoak eta libreak erabiltzea interesgarria izan ohi da. Era berean, zati hau egokia da luzaketak ikasi eta praktikan jartzeko.

3.3.2. Saioak eta jarduerak aurkezteko modua

Eskupilotako ikaskuntza-irakaskuntza prozesuaz arduratzen den begiraleak sortu eta ezagutzen dituen jarduerak (ariketak) modu egokian jasotzeko, beharrezkoa da informazio hori sistematikoki jasotzea. Saioak jasotzeko era asko daude, baina eragingarrienak tauletan jasotakoak izan ohi dira. Bi taula edo eskema mota egin daitezke saioak eta ariketak sailkatzeko(jasotzeko): 1) saioaren ezaugarri nagusiak identifikatzeko taula eta 2) ariketen ezaugarriak identifikatzeko taula.

1) Saioaren ezaugarri nagusiak identifikatzeko taula

Saioaren ezaugarriak bi azpi-taulatan banatu dira (ikus 10. taula). Lehenengo azpi-taulan irakaskuntzaren aldia, saioa burutuko den data, saioaren zenbakia eta iraupena, aurreikusitako ikasle kopurua, erabiliko den instalazioa, helburu nagusiak eta eduki nagusiak zehaztuko dira. Bigarren azpi-taulan saioa osatzen duten ariketen oinarrizko eskema azalduko da, ariketa bakoitzeko oinarrizko ezaugarriak zehaztuz:

1.1) **Zatia:** saioaren barneko atal bati erreferentzia egingo dio. Hiru aukera daude, beroketa (B), zati nagusia (ZN) eta lasaitzea (L).

1.2) **Zenbakia (Zbk.):** jardueraren ordena zehaztuko da.

1.3) **Denbora (t'):** ariketaren iraupena zehaztuko da.

1.4) **Elkarrekintza (Elkar.):** jardueran eragina duten pilotarien erlazioak zehaztuko dira. Ondorengo aukerak daude:

a) Psikomotorra (P): bakarkako jarduera

b) Soziomotorra (S): jarduera horretan bi edo gehiagok parte hartzen dutenean. Bigarren kasu horretan

beste hiru aukera daude:

- Kolaborazioa: ariketan elkar laguntzen dutenean
- Oposizioa: bakarkako duelua edo norgehiagoka
- Kolaborazioa-oposizioa: taldekako duelua edo norgehiagoka

1.5) **Helburu zehatza:** ariketaren xede nagusia izango da. Jardueraren bidez pilotariek egitea edo lortzea nahi duguna, haien jokabidean espero dugun moldatzea hain zuzen.

1.6) **Eduki zehatza:** ariketaren gai nagusia izango da, landu nahi den joko-ekintzaren alderdia.

2) **Ariketen ezaugarriak identifikatzeko taula**

Ariketa edo jarduera bakoitzeko taula bat erabiliko da (ikus 11. taula). Taularen goialdeko zatian, saioaren oinarrizko eskeman jarritako datuak azalduko dira (Zatia, zenbakia, denbora, elkarrekintza, helburu zehatza eta eduki zehatza). Horrez gain, ariketa bakoitzeko ondorengo ezaugarriak gaineratu dira:

2.1) **Deskribapena:** jardueraren oinarrizko egitura eta dinamika azalduko dira.

2.2) **Materiala:** ariketan erabilitako tresna eta pilotak zehaztuko dira.

2.3) **Puntuazio sistema:** jarduera batzuek ez dute puntuazio sistemarik (ez dago), baina norgehiagoken kasuan puntuatzeko modu ezberdinak izan ohi dira, besteak beste, puntuazio muga (adibidez, Pilotan Jolas sistema, 9 jokora) edo denbora (denbora tarte batean puntu gehien duenak irabaziko du).

2.4) **Aldaera:** ariketaren moldatzea izango da, betiere, jardueraren helburuak eta edukiak aldatu gabe. Jarduera bakoitzeko bi aldaera egitea gomendagarria da, bat ariketa errazteko eta bestea zailtzeko.

2.5) **Irudi grafikoa:** espazioan ikasleen antolaketa eta dinamikaren oinarrizko irudikatzea adieraziko da. Izendegia ebaluazioaren atalekoa izango da (ikus 3.2.6. puntua)

Irakaskuntzaren Aldia: 1.aldia
Saioaren zenbakia: 1
Aurreikusitako ikasle kopurua: 10-12
Helburu nagusiak: Pilotaren ibilbide ezberdinez jabetu. Pilotara jartzeko gai izan.
Eduki nagusiak: Pilotaren ibilbide ezberdinak.

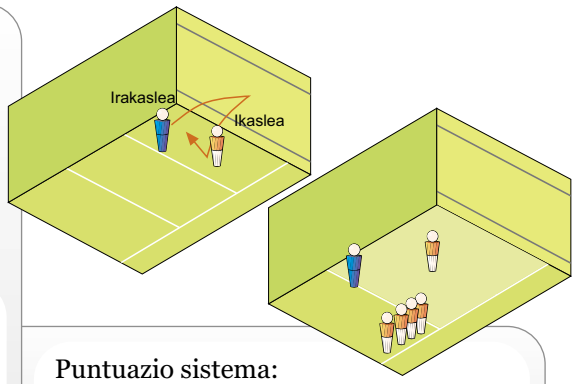
Data:
Saioaren iraupena: Ordu 1
Instalazioa: Frontoi motza

Zatia	Zenbakia	Denbora	Elkarrekintza	Helburu zehatza	Eduki zehatza
B	1	12'	KO	Gorputza berotu eta girotu.	Antzerako egitura duen taldekako joera.
ZN	2	10'	K	Pilotara jartzeko gai izan.	Pilotara jartzea.
ZN	3	10'	K	Pilotara jartzeko gai izan.	Pilotara jartzea.
ZN	4	15'	KO	Eskupilotaren antzerako egitura duen jokoan jarduteko gai izan.	Antzerako egitura duen taldekako jokoa.
ZN	5	6'	K	Pilota ahalik eta punpa gutxienekin jotzeko gai izan.	Punpa ondorengo kolpea.
L	6	7'	O	Lasaitu.	Punteria jolasa.

10. **taula**: saioaren ezaugarri nagusiak identifikatzeko taularen adibidea.

Zatia: ZN
Zenbakia: 2
Denbora: 10'
Elkarrekintza: K
Helburu zehatza: Pilotaren ibilbidea ezagutu.
Eduki zehatza: Pilotaren ibilbide zuzenak.

Deskribapena:
Ikasle bat eremu barruan kokatuko da, eta beste guztiak kanpoan lerrokaturik.
Irakasleak pilota jaurtiko du, eta ikasleari zer egin behar duen adieraziko dio: 1) pilota eremutik atera baino lehen gelditu; 2) pilota, eremutik atera baino lehen, hanka artetik pasarazi; 3) berdin, baina hankarekin; berdin, eskuekin, 4) pilota hartu.
Ikasle bakoitzak ariketa bat egin eta ilararen azkenean kokatuko da.



Puntuazio sistema:
Ez dago.

Aldaerak:
1) Ekintza egiteko eremua txikiagotu.
2) Bikoteka egin.

11. **taula**: ariketen ezaugarriak identifikatzeko taularen adibidea.

3.4. Aldi ezberdinetako saio ereduak

3.4.1. Lehenego saioa

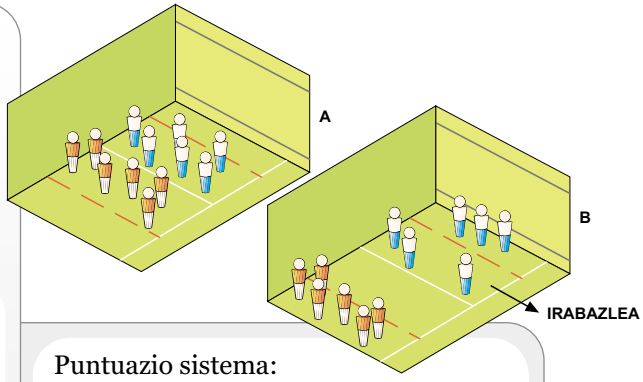
Irakaskuntzaren Aldia: 1.aldia
Saioaren zenbakia: 1
Aurreikusitako ikasle kopurua: 10-12
Helburu nagusiak: Pilotaren ibilbide ezberdinez jabetzeko gai izan. Pilotara jartzeko gai izan.
Eduki nagusiak: Pilotaren ibilbide ezberdinak.

Data:
Saioaren iraupena: Ordu 1
Instalazioa: Frontoi motza

Zatia	Zenbakia	Denbora	Elkarrekintza	Helburu zehatza	Eduki zehatza
B	1	12'	KO	Gorputza berotu eta girotu.	Antzerako egitura duen taldekako joera.
ZN	2	10'	K	Pilotara jartzeko gai izan.	Pilotara jartzea.
ZN	3	10'	K	Pilotara jartzeko gai izan.	Pilotara jartzea.
ZN	4	15'	KO	Eskupilotaren antzerako egitura duen jokoan jarduteko gai izan.	Antzerako egitura duen taldekako jokoa.
ZN	5	6'	K	Pilota ahalik eta punpa gutxienekin jotzeko gai izan.	Punpa ondorengo kolpea.
L	6	7'	O	Lasaitu.	Punteria jolasa.

Zatia: B
Zenbakia: 1
Denbora: 12'
Elkarrekintza: KO
Helburu zehatza: Gorputza berotu eta girotu.
Eduki zehatza: Antzerako egitura duen taldekako jokoa.

Deskribapena:
6 ikasleko 2 talde.
2 azpi-eremuz (aurrekoa eta atzekoa) osatutako 2 eremu zehaztu.
Joko hasieran bi taldeak aurreko azpi-eremuan kokatuko dira (ikus A irudia). Zozketa bidez zein talde hasiko den erabaki eta taldeko batek baloia jaurtiz beste taldeko norbait jotzen badu, jotakoa bere eremuko atzeko azpi-eremura pasatuko da.
Jaurtitzaileak atzeko azpi-eremutik beste atzeko azpi-eremuko norbait jotzen badu, jaurti duena aurreko azpi-eremura pasatuko da.
Taldeko batek baloia jaurtitzean, hurrengo txandan jaurtiketa beste taldekide batek egingo du. Beste taldeko partaide guztiak atzeko azpi-eremura bidaltzen dituen taldeak irabaziko du.
Baloia joko espaziotik ateratzen bada, atera den eremuko taldeak sakatuko du.
Alde bateko jokalariak jaurtitzean, "Hankak geldirik" esan, eta une horretan aurkariak ezin izango dira mugitu.

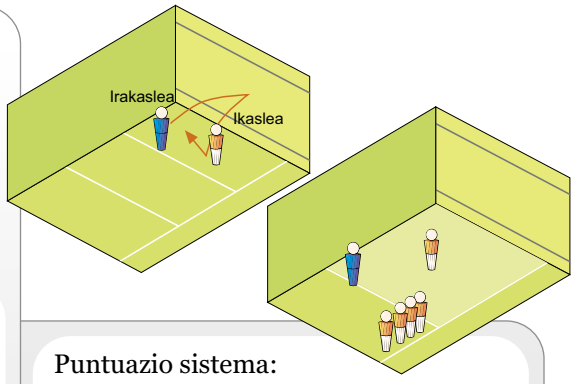


Puntuazio sistema:
Talde bat atzeko azpi-eremura bidaltzean puntu 1 lortuko da.
5 puntu lehenengo lortzen dituenak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Jaurtiketa unean beste aldekoak une oro mugi daitezke.
2) Menperatzen ez den eskuarekin egin behar da jaurtiketa.

Zatia: ZN
Zenbakia: 2
Denbora: 10'
Elkarrekintza: K
Helburu zehatza: Pilotara jartzeko gai izan.
Eduki zehatza: Pilotara jartzea.

Deskribapena:
Ikasle bat eremu barruan kokatuko da, eta beste guztiak kanpoan lerrokaturik.
Irakasleak pilota jaurtiko du, eta ikasleari zer egin behar duen adieraziko dio: 1) pilota eremutik atera baino lehen gelditu; 2) pilota, eremutik atera baino lehen, hanka artetik pasarazi; 3) berdin, **baina hankarekin**; **berdin**, **eskuekin**, 4) pilota hartu.
Ikasle bakoitzak ariketa bat egin eta ilararen azkenean kokatuko da.

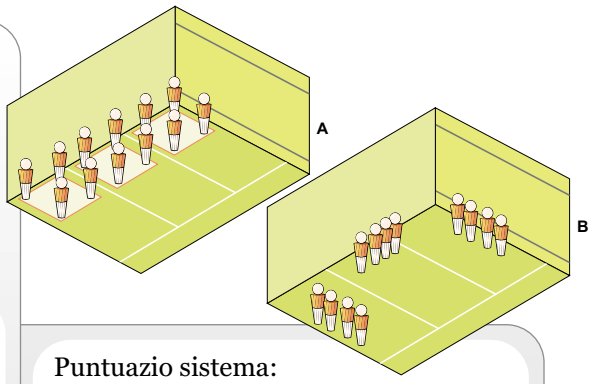


Puntuazio sistema:
Ez dago.

Aldaerak:
1) Ekintza egiteko eremua txikiagotu.
2) Bikoteka egin.

Zatia: ZN
Zenbakia: 3
Denbora: 10'
Elkarrekintza: K
Helburu zehatza: Pilotara jartzeko gai izan.
Eduki zehatza: Pilotara jartzea.

Deskribapena:
Ikasleak launaka kokatuko dira:
(A): Laukoteak baloiarekin ezkerretara elkarren artean paseak egin behar ditu. 2 buelta jarraian egindakoan, denek pausu bat emango dute kanporantz (laukia handituz).
(B): Laukoteak, pilota hormara botata bere alboko kideari pasatuko dio; joan-etorria osorik egindakoan, hormatik pausu bat urrundu beharko dira.

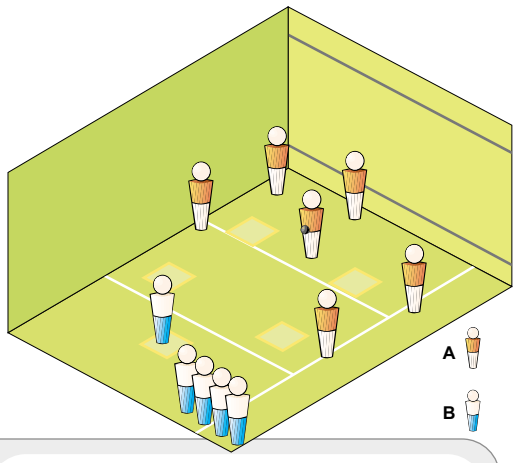


Puntuazio sistema:
Urrunago iristen den taldea irabazle.

Aldaerak:
1) Beso ez eragilearekin eginarazi.
2) Pilotarekin egin.

Zatia: ZN
Zenbakia: 4
Denbora: 15'
Elkarrekintza: KO
Helburu zehatza: Eskupilotaren antzerako egitura duen jokoan jarduteko gai izan.
Eduki zehatza: Antzerako egitura duen taldekako jokoa.

Deskribapena:
"Beisbol-pilota" jokoa.
6ko bi talde, bat jaurtiketa eremuan (A) eta bestea jotzeko eremuan (B). A eremuko taldean jaurtitzaile bat egongo da, eta B eremuko taldean jotzaile bat.
Jaurtitzaileak jotzaileari pilota modu egokian botako dio, eta honek A eremura bideratuko du.
A taldekoek pilota jaso eta jaurtitzaileari pasa baino lehen, B taldeko jotzaileak ahalik eta bira gehien emango ditu. Jaurtitzaileak pilota duela jotzailea bi gune artean ikusten badu, azken hau kanporatua izango da. A eta B eremu aldaketa B-ko partaide guztiek pilota jotzean burutuko da.

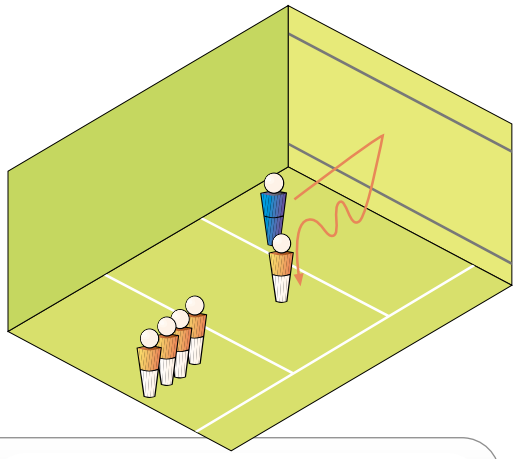


Puntuazio sistema:
Talde bakoitzak emandako bira kopurua zenbatu eta gehien ematen dituenak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Kolpe mota zehaztu.
2) Ezkerrez edo eskuinez jotzea zehaztu.

Zatia: ZN
Zenbakia: 5
Denbora: 6'
Elkarrekintza: K
Helburu zehatza: Pilota ahalik eta punpa gutxienekin jotzeko gai izan.
Eduki zehatza: Punpa ondorengo kolpea.

Deskribapena:
Ikasle guztiak lerroan jarriko dira frontisera begira.
Irakasleak pilota frontisera ahalik eta egokien jaurti eta lehenengo ikasleak 3 punpa egin baino lehen jo beharko du.
Ahalegin bat egin eta gero, ilararen atzera joan eta hurrengo ikasleari tokatuko zaio.

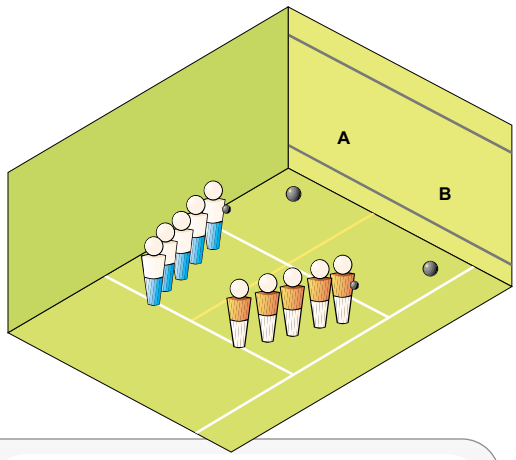


Puntuazio sistema:
Ez dago.

Aldaerak:
1) Kolpe mota zehaztu.
2) Irakasleak kolpe azkarragoak egin.

Zatia: L
Zenbakia: 6
Denbora: 7'
Elkarrekintza: O
Helburu zehatza: Lasaitu.
Eduki zehatza: Punteria jolasa.

Deskribapena:
"Petanka-pilota" jokoa.
6ko bi talde, bat (A) eremuan eta bestea (B) eremuan. Bi eremutan jolas bera izango da.
Ikasle batek baloia eremuaren barnera botako du, eta ondoren partaide bakoitzak bere pilota jaurtiz, baloitik ahalik eta gertuen uzten saiatu behar du.
Gertuen uzten duenak tanto bat irabazi eta hurrengo baloi jaurtiketa egingo du.



Puntuazio sistema:
3 tanto lortzen dituenak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Baloiarekiko jaurtiketa distantzia handitu.
2) Jaurtitzeko erabili beharreko eskua zehaztu (gutxien menperatzen den eskua adibidez).

3.4.2. Bigarren saioa

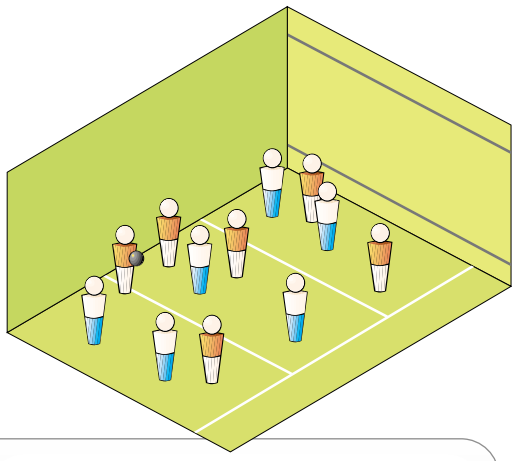
Irakaskuntzaren Aldia: 1-2.aldia
Saioaren zenbakia: 2
Aurreikusitako ikasle kopurua: 10-12
Helburu nagusiak: Pilota kolpe mota ezberdinez frontiseko gune ezberdinetara jaurtitzeko gai izan.
Eduki nagusiak: Kolpe motak. 1. espazio-helburua.

Data:
Saioaren iraupena: Ordu 1
Instalazioa: Frontoi motza

Zatia	Zenbakia	Denbora	Elkarrekintza	Helburu zehatza	Eduki zehatza
B	1	12'	KO	Gorputza berotu eta girotu.	Antzerako egitura duen taldekako joera.
ZN	2	8'	K	Kolpearen bidez pilota frontiseko ezkerreko eta eskuineko eremuetara bideratzeko gai izan.	1. espazio-helburua zabaleran.
ZN	3	12'	O	Kolpearen bidez pilota frontiseko gune zehatzera bideratzeko gai izan.	1. espazio-helburuko punteria jokoa.
ZN	4	8'	K	Punpa ondoren pilota modu ezberdinetan jotzeko gai izan.	Beheko eta alboko kolpea.
ZN	5	10'	O	Ikaslea joko-espazioko gune ezberdinen arabera kokatzeko gai izan.	Kantxako kokapenak.
L	6	10'	K	Lasaitu.	1. espazio-helburua.

Zatia: B
Zenbakia: 1
Denbora: 12'
Elkarrekintza: KO
Helburu zehatza: Gorputza berotu eta girotu.
Eduki zehatza: Antzerako egitura duen taldekako joera.

Deskribapena:
6 ikasleko 2 talde, bat baloiarekin harrapatzen eta bestea baloirik gabe ihesi.
Baloidun taldeak, beraien artean paseak eginez, talde iheslariko partaideak kaleratu behar ditu.
Baloia duenak ezin du pausurik eman, eta baloiarekin ukitu behar du iheslaria.
Beste taldea kaleratzean, baloidun taldea iheslari izatera pasatuko da.

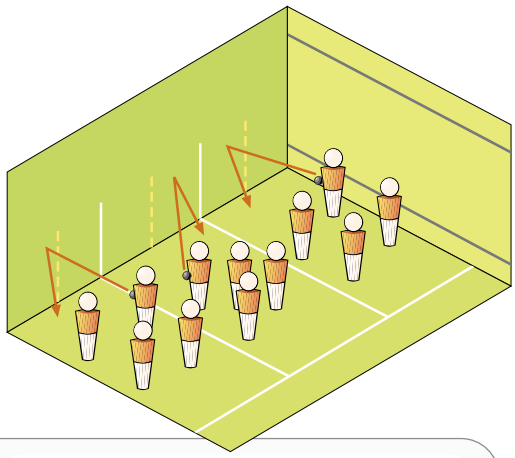


Puntuazio sistema:
Denbora gutxienean kaleratzea lortzen duenak puntu bat eskuratuko du. Hiru puntu lortzen dituenak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Baloidun taldeari baloia eroriz gero, kaleratutako iheslari bat berriro sartuko da.
2) Bi baloi erabili.

Zatia: ZN
Zenbakia: 2
Denbora: 8'
Elkarrekintza: K
Helburu zehatza: Kolpearen bidez pilota frontiseko ezkerreko eta eskuineko eremuetara bideratzeko gai izan.
Eduki zehatza: 1. espazio-helburua zabaleran.

Deskribapena:
4ko 3 talde, ezkerreko hormari begira jarriko dira. Talde bakoitzak 2 koadroko horma eremua izango du, eta 2 taldekide eremuaren ezkerreko aldean eta beste biak eskuineko aldean kokatuko dira lerroan.
Eskuineko lerrotik pilota hormako eremuaren ezkerreko aldean joz beste lerrora bideratuko dute, eta ezkerreko lerrotik eskuinera. Pilota hartu eta jo egin behar da, eta hau egindakoan lerroz aldatu behar da.



Puntuazio sistema:
Ea denen artean era jarraituan 12 kolpe egiteko gai diren.

Aldaerak:
1) Ezkerreko lerrotik ezkerrez jo, eta eskuineko lerrotik eskuinez.
2) Kolpe mota zehaztu.

Zatia: ZN

Zenbakia: 3

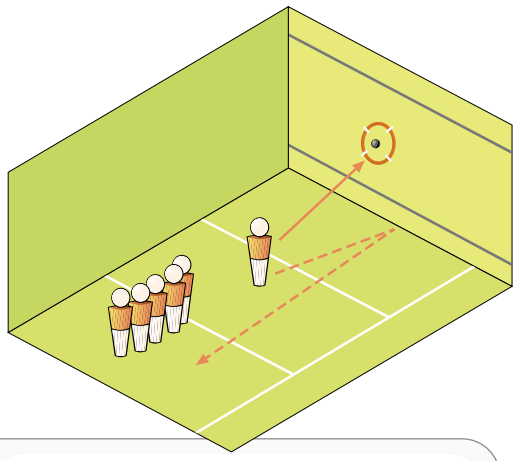
Denbora: 12'

Elkarrekintza: O

Helburu zehatza: Kolpearen bidez pilota frontiseko gune zehatzera bideratzeko gai izan.

Eduki zehatza: 1. espazio-helburuko punteria jokoa.

Deskribapena:
Frontisean uztaia zintzilikatu, eta lerroan jarrita dauden ikasleek, txandaka joz, pilota uztaiaren barnean sartzen saiatu behar dute.
Ikasle bakoitzak 3 puntu izango ditu.
Pilota gunean sartzean, jotzaileak ez du punturik galduko , eta besteek irudiko ibilbidea ahalik eta azkarren egiten saiatu behar dute. Azkena iristen denak puntu 1 galduko du.
Pilota sartzen ez badu, jotzailea lerroan azkena jarriko da. Sakean ezin da uztaian sartu.



Puntuazio sistema:
Azkena gelditzen dena irabazle izango da.

Aldaerak:
1) Kolpe mota zehaztu.
2) Uztaiaren kokapena aldatu.

Zatia: ZN

Zenbakia: 4

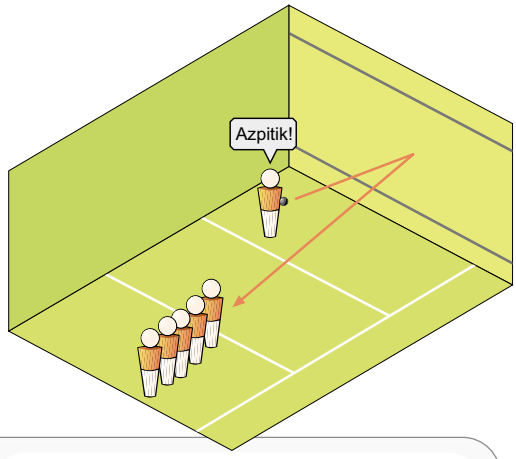
Denbora: 8'

Elkarrekintza: K

Helburu zehatza: Punparen ondoren pilota modu ezberdinetan jotzeko gai izan.

Eduki zehatza: Beheko eta alboko kolpea.

Deskribapena:
Partaide guztiak lerroan jarriko dira. Pilota abian jartzen duenak hurrengoari zein kolpe mota erabiliko duen esango dio (punpa ondorengo azpiko edo alboko kolpea), eta gainerako ikasleek ere berdin egingo dute.
Denen artean pilota ez galtzen saiatu behar dute.

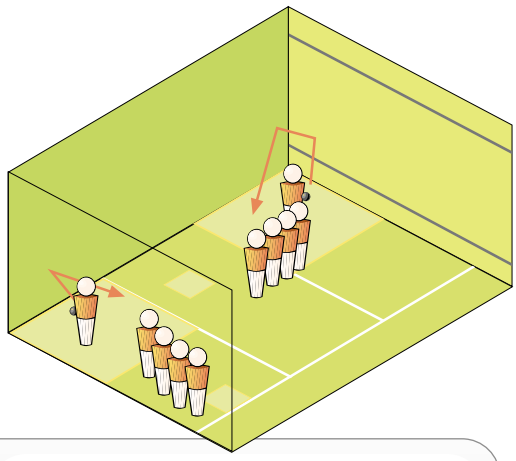


Puntuazio sistema:
Ez dago.

Aldaerak:
1) Beste kolpe mota batzuk erabili (aireko kolpeak, eta abar).
2) Frontisarekiko distantzia aldatu.

Zatia: ZN
Zenbakia: 5
Denbora: 10'
Elkarrekintza: O
Helburu zehatza: Ikaslea joko-espazioko gune ezberdinen arabera kokatzeko gai izan.
Eduki zehatza: Kantxako kokapenak.

Deskribapena:
6ko 2 talde egongo dira, bata frontisean eta bestea errebotean.
Talde bakoitza irudiko eremutan lerrokaturik jarriko da.
Ikasle bakoitzak era txandakatuan lerroko hurrengoari pilota botaz tantoa egiten saiatu beharko du (ezin du pilota jo; pilota jaso eta jaurti egin behar da, gehienez pausu bat emanez).
Jaurti ondoren, partaideek zehaztutako gunea ukitu behar dute.
Txarra egiten duena kaleratua izango da.

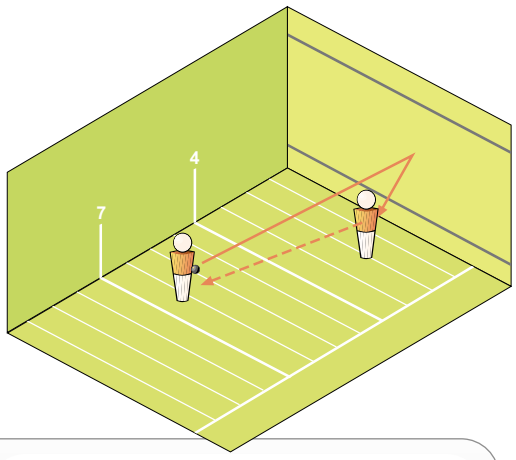


Puntuazio sistema:
Azken gelditzen denak puntu 1 irabaziko du.
5 puntu lortzen dituenak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Eremua handiagotu.
2) Kokapenak urrunago jarri.

Zatia: L
Zenbakia: 6
Denbora: 10'
Elkarrekintza: K
Helburu zehatza: Lasaitu.
Eduki zehatza: 1. espazio-helburua.

Deskribapena:
6 bikote osatu.
Bikote bakoitzak minutu batean ondorengo ekintza egin beharko du (30 segundo batek, 30 segundo besteak): batek 1. koadrotik pilotari punpa eginarazi eta pilota joz frontisera bota beharko du; bere kideak pilota jaso eta berari pasatuko dio.
Pilota frontisera iristen ez bada, jaurtiketa leku beretik errepikatu beharko du, eta iristen bada, hurrengo eremutik jaurtiko du.



Puntuazio sistema:
Frontisetik urrunen iristen den bikoteak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Lagunak egindako pasea zuzenean joz egin kolpea.
2) Kolpe bakoitzeko besoa aldatu.

3.4.3. Hirugarren saioa

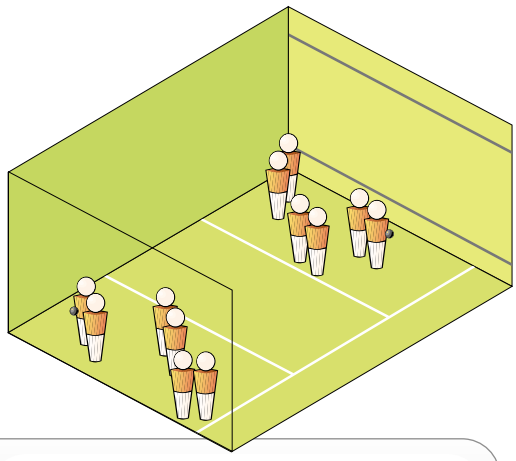
Irakaskuntzaren Aldia: 2-3.aldia
Saioaren zenbakia: 3
Aurreikusitako ikasle kopurua: 10-12
Helburu nagusiak: Pilota kolpe mota ezberdinez frontiseko zein lurreko gune ezberdinetara jaurtitzeko gai izan.
Eduki nagusiak: Kolpe motak. 2. espazio-helburua.

Data:
Saioaren iraupena: Ordu 1
Instalazioa: Frontoi motza

Zatia	Zenbakia	Denbora	Elkarrekintza	Helburu zehatza	Eduki zehatza
B	1	12'	KO	Gorputza berotu eta girotu.	Moldatutako jokoa.
ZN	2	10'	K	Kolpearen bidez pilota kantxako gune ezberdinetara bideratzeko gai izan.	2. espazio-helburua.
ZN	3	10'	O	Kolpearen bidez pilota kantxako gune ezberdinetara bideratzeko gai izan.	Sakea eta errestoa.
ZN	4	12'	O	Kolpe mota ezberdinak espazioko gune ezberdinekin erlazionatzeko gai izan.	Luzerako ardatza 2. espazio-helburuan.
ZN	5	8'	K	Ikaslea joko-espazioko gune batetik abiatuz, pilota eremu batera bideratzeko gai izan.	2. espazio-helburua desoreka egoeran.
L	6	8'	O	Lasaitu.	2. espazio-helburuan gune debekatuak.

Zatia: B
Zenbakia: 1
Denbora: 12'
Elkarrekintza: KO
Helburu zehatza: Gorputza berotu eta girotu.
Eduki zehatza: Moldatutako jokoa.

Deskribapena:
Bikoteka eskutik helduta, 6 ikasle frontisean eta beste 6ak errebotean kokatuko dira.
Bikote bakoitzeko ikasle batek frontisetik datorren pilota jaso, kideari punpa batekin prestatu eta honek kolpea frontisera bideratuko du.
Beste bikoteei tantoa egitea izango da helburua.

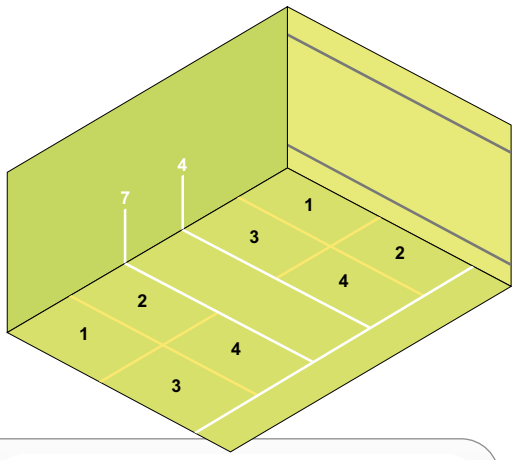


Puntuazio sistema:
10 minututan tanto gehien lortu dituen bikoteak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Airez prestatu.
2) Kolpe bakoitzaren ondoren, bikotekideak posizioz aldatu.

Zatia: ZN
Zenbakia: 2
Denbora: 10'
Elkarrekintza: K
Helburu zehatza: Kolpearen bidez pilota kantxako gune ezberdinetara bideratzeko gai izan.
Eduki zehatza: 2. espazio-helburua.

Deskribapena:
6ko 2 talde egongo dira, bat frontisean eta bestea errebotean. Taldekideak lerrokaturik jarriko dira, eta pilota, txandaka joz, eremu ezberdinetara bideratu behar dute.
Lehenengo zenbakien ordena jarraituko dute (1, 2, 3, 4, 1, 2, …) eta ongi egiten badute, jotzaileak berak nora botako duen adieraziko dio hurrengoari.

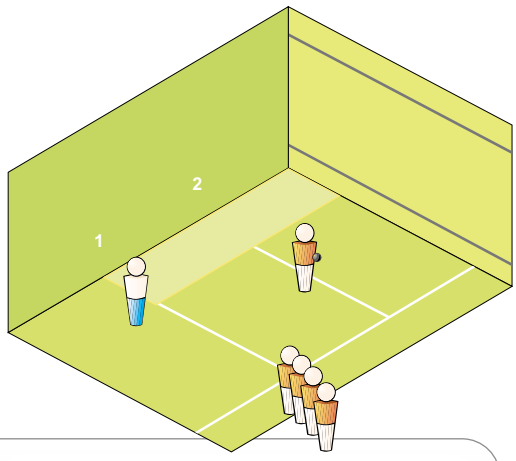


Puntuazio sistema:
Ez dago.

Aldaerak:
1) Ezin da bota kolpea egin den zonara.
2) Zenbaki bakoitiak eta bikoitiak txandakatuz joan behar dira.

Zatia: ZN
Zenbakia: 3
Denbora: 10'
Elkarrekintza: O
Helburu zehatza: Kolpearen bidez pilota kantxako gune ezberdinetara bideratzeko gai izan.
Eduki zehatza: Sakea eta errestoa.

Deskribapena:
Ikasle bat sakea jotzeko prestatuko da, eta beste bat errestorako. Beste guztiak kanpoan ilaran jarrita zain egongo dira.
Sakalariak sakea 2. koadrotik egingo du, 2. eta 4. koadro artean sartuz. Errestatzen dagoenak errestoa eremuan sartzen badu, puntua eskuratuko du, eta bestela, puntua sakatzailearentzat izango da.
Sakea egin duena errestora pasatuko da, errestoan zegoena lerroko azkenera eta lerroko lehenengoa sakera.

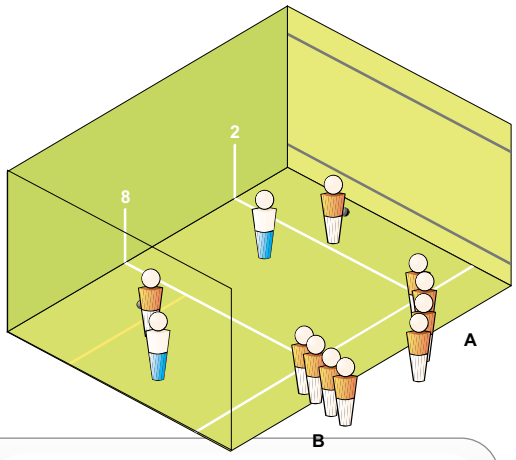


Puntuazio sistema:
7 puntu lortzen dituenak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Errestoko eremua aldatu.
2) Sakeko gunea aldatu.

Zatia: ZN
Zenbakia: 4
Denbora: 12'
Elkarrekintza: O
Helburu zehatza: Kolpe mota ezberdinak espazioko gune ezberdinekin erlazionatzeko gai izan.
Eduki zehatza: Luzerako ardatza 2. espazio-helburuan.

Deskribapena:
6ko 2 talde egongo dira, bata frontisean eta bestea errebotean. Kiniela egituran jokatuko dute (tanto bat egitera, galtzailea kanpora doa eta irabazleak puntu bat irabazi eta jokatzen jarraitzen du).
2. koadrotik atzera punpa egindakoan, aurreko tantoko irabazleak ezkerrez jo beharko du, eta 2. koadrotik aurrera egiten badu, nahi duen eskuarekin baina beheko kolpearekin.
Sakea sartzen denak egingo du.

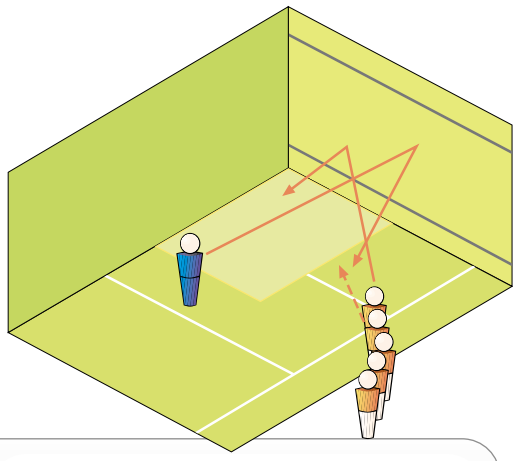


Puntuazio sistema:
11 puntura iristen denak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Kolpe motak aldatu.
2) Eremuak aldatu.

Zatia: ZN
Zenbakia: 5
Denbora: 8'
Elkarrekintza: K
Helburu zehatza: Ikaslea joko-espazioko gune batetik abiatuz, pilota eremu batera bideratzeko gai izan.
Eduki zehatza: 2. espazio-helburua desoreka egoeran.

Deskribapena:
Denak lerroan kokatuko dira kontrakantxan. Irakasleak pilota kantxan zabalean utziko du, eta kontrakantxatik abiatuz, lerroko lehenengoak pilota jo eta eremuan sartu beharko du.

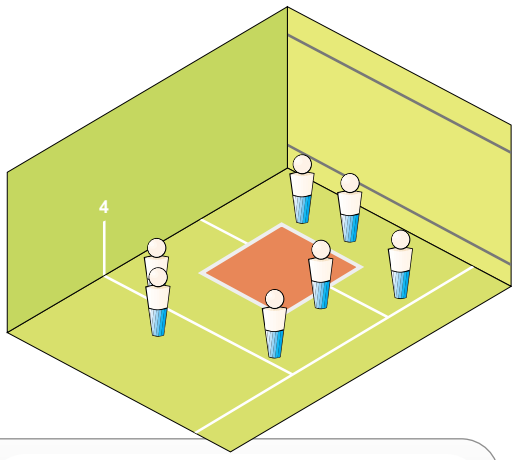


Puntuazio sistema:
Ez dago.

Aldaerak:
1) Abiapuntua zehaztu.
2) Leku aldatzea zehaztu.

Zatia: L
Zenbakia: 6
Denbora: 8'
Elkarrekintza: O
Helburu zehatza: Lasaitu.
Eduki zehatza: 2. espazio-helburuan gune debekatuak.

Deskribapena:
Txokotan 4. koadroaren barruan, debekatutako gune zehatza markatu behar da.
Pilotak gune horretan punpa egiten badu, txarra izango da.
Ikasle bakoitzak 3 puntu izango ditu, eta zerora iristean kaleratua izango da.



Puntuazio sistema:
Azkena gelditzen dena irabazle.

Aldaerak:
1) Gunearen neurriak aldatu.
2) Gunearen kokapena aldatu.

3.4.4. Laugarren saioa

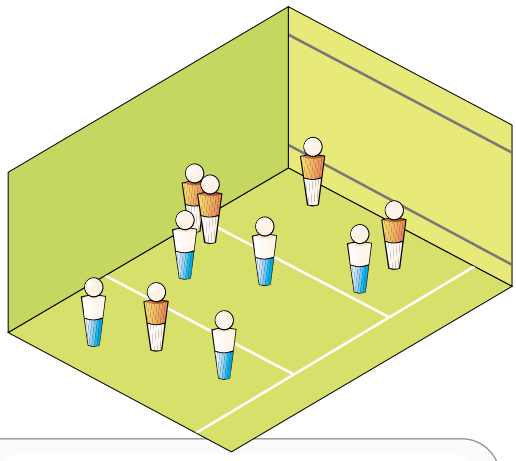
Irakaskuntzaren Aldia: 3.aldia
Saioaren zenbakia: 3
Aurreikusitako ikasle kopurua: 10-12
Helburu nagusiak: Aurkariak jokoan duen parte hartzeaz ohartu.
Eduki nagusiak: 3. espazio-helburu mugikorra.

Data:
Saioaren iraupena: Ordu 1
Instalazioa: Frontoi motza

Zatia	Zenbakia	Denbora	Elkarrekintza	Helburu zehatza	Eduki zehatza
B	1	7'	O	Gorputza berotu eta girotu.	Taldekako harrapaketa jokoa.
B	2	6'	K	Eskuak berotu.	Kolpe jarraituak binaka.
ZN	3	8'	O	Aurkariaren kokapenaren arabera tantoa espazio librean egiten saiatu.	3. espazio-helburu mugikorra.
ZN	4	8'	O	Aurkariaren ekintzaren arabera pilota frontiseko gune ezberdinetara bideratzeko gai izan.	1. espazio-helburua oposizioan.
ZN	5	10'	KO	Moldatutako joko egoeran tantoa lortzeko gai izan.	Moldatutako jokoa: aldizkotasuna.
ZN	6	15'	O	Jokoan zehar aurkariaren araberako jokoa burutzeko gai izan.	3. espazio-helburu mugikorra.
L	7	6'	O	Sake ezberdinen bidez errestoaren aukerak murrizteko gai izan.	Sake-errestoak.

Zatia: B
Zenbakia: 1
Denbora: 7'
Elkarrekintza: O
Helburu zehatza: Gorputza berotu eta girotu.
Eduki zehatza: Taldekako harrapaketa jokoa.

Deskribapena:
Ikasleak 2 taldetan banatu. Batzuk poliziak izango dira eta besteak lapurrak.
Poliziek lapurrak harrapatu beharko dituzte, eta harrapatutakoan hormaren kontra jarriz katea osatuko dute. Horiek libratzeko aukera izango dute, taldekideren batek katean dagoen azkenari eskuan ukituz.
Denak harrapatutakoan poliziak lapur bihurtuko dira eta lapurrak polizi.

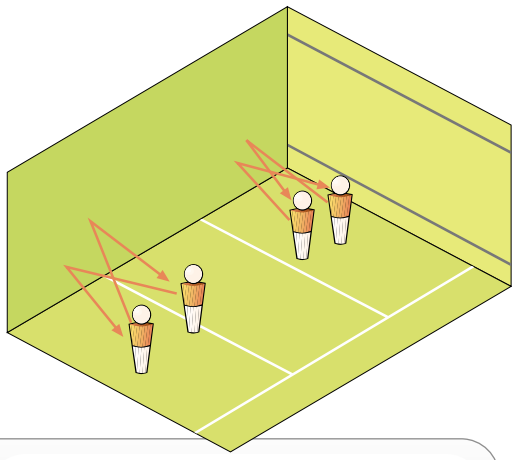


Puntuazio sistema:
Denak harrapatzen pasatutako denbora kontutan harturik, gutxiago behar izan duen taldeari puntu bat emango zaio. Bi puntu lortzen dituen taldeak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Joko-eremua txikiagotu.
2) Bestea harrapatzeko ipurdia ukitu.

Zatia: B
Zenbakia: 2
Denbora: 6'
Elkarrekintza: K
Helburu zehatza: Eskuak berotu.
Eduki zehatza: Kolpe jarraituak binaka.

Deskribapena:
Binaka pilota batekin
Pilota ezker hormaren aurka era jarraituan txandaka jo. Kolpeak bi eskuekin egingo dira. Hormatik gertu hasi, urruntzen joan eta berriro gerturatu.

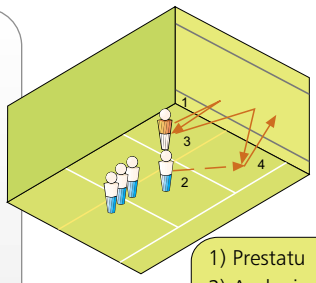


Puntuazio sistema:
Ez dago.

Aldaerak:
1) Bikoteko batek punpaz jo eta besteak airez.
2) Bikoteko batek eskuinez jo eta besteak ezkerrez.

Zatia: ZN
Zenbakia: 3
Denbora: 8'
Elkarrekintza: O
Helburu zehatza: Aurkariaren kokapenaren arabera, tantoa espazio librean egiten saiatu.
Eduki zehatza: 3. espazio-helburu mugikorra.

Deskribapena:
Kantxa zabaleran banatuko da eta ikasleak ilara batean jarriko dira.
Ikasle bakoitzak bi pilotakada joko ditu jarraian, bigarrena beti aurkaria ez dagoen espaziora (1. prestatzeko; 2. tantoa egiten saiatzeko). Pilota jotzen ez duen ikasleak eskuin edo ezkerreko espazioa okupatu behar du, aurkariak prestatzeko kolpea egin ondoren.



1) Prestatu
2) Aurkariaren desplazamenduak: ezk., esk.
3) Jotzaileak pilota aurkaria dagoen lekura bideratu (tantoa egiten saiatu).
4) Prestatu

Puntuazio sistema:
Egindako tanto bakoitzeko puntu bat. 10 puntu lehenengo lortzen dituenak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Era jarraituan jo, ikasle bakoitzak kolpe bakarra eginez.
2) Kolpea egiten duen ikasleak tantoa egiteko 3 kolpe jarraian egin beharko ditu: 1.ean eraman; 2.ean airea prestatu; 3.ean airez espazio librean tantoa bilatu.

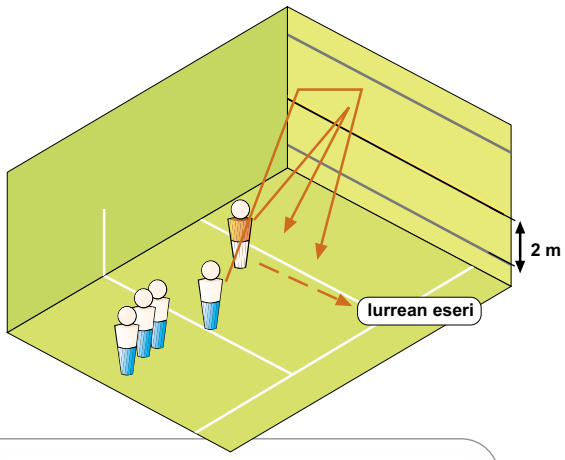
Zatia: ZN
Zenbakia: 4
Denbora: 8'
Elkarrekintza: O
Helburu zehatza: Aurkariaren ekintzaren arabera, pilota frontiseko gune ezberdinetara bideratzeko gai izan.
Eduki zehatza: 1. espazio-helburua oposizioan.

Deskribapena:
Frontiseko txapatik 2 m-ra beste marra bat egingo da. Ikasleak ilaran jarriko dira.
Ikasle bakoitzak kolpea egingo du, eta aurkariak pilota jo ondoren egiten duen ekintzaren araberako norabidea emango dio:

1) Jo ondoren aurkaria lurrean esertzen bada, hurrengoak pilota marra eta txapa artera jo beharko du.

2) Aurkariak gorantz salto eginez gero, marratik gora jo beharko du.

Aurkariak pilota jo bezain laster egin behar du bere ekintza.

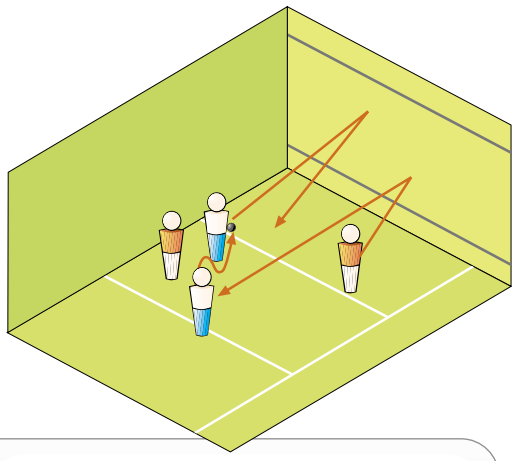


Puntuazio sistema:
Ondo egiten duen kolpe bakoitzeko puntu 1. Irakasleak ariketa amaitutzat jotzean, puntu gehien dituena irabazle.

Aldaerak:
1) Esertzen bada, hurrengo kolpea ezkerrez egin, eta salto egiten badu, eskuinez.
2) Frontiseko marra aldatu eta bertikalean jarri (frontisa ezker-eskuin banatu).

Zatia: ZN
Zenbakia: 5
Denbora: 10'
Elkarrekintza: KO
Helburu zehatza: Moldatutako joko egoeran, tantoa lortzeko gai izan.
Eduki zehatza: Moldatutako jokoa: aldizkotasuna.

Deskribapena:
Binaka jarri.
2:2 moldatutako joko egoera. Bikote batek sakea egin ondoren, aurkako bikoteko lehenengoak pilota hartu eta bere kideari pase bat egingo dio (bote bidez); pasearen ondorengo kolpea 2. koadrotik atzera jo behar da betiere. Kideak kolpearen bitartez tantoa egiten saiatu behar du.

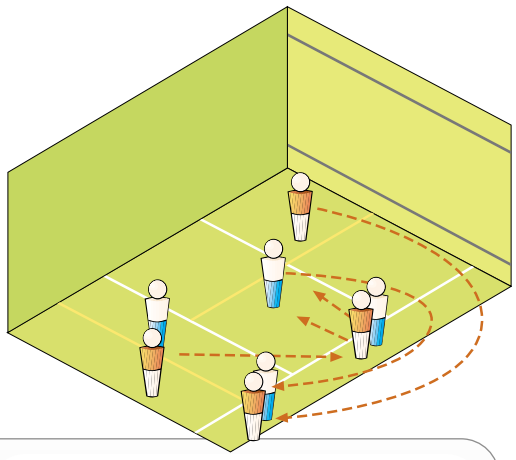


Puntuazio sistema:
Kinielak puntu batera. Irabazitako partida bakoitzeko puntu bat. 7 puntu lortzen dituen bikoteak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Pasea egiten duen kideak pilota ezker hormara botako du.
2) Lehenengo pasean ezin da pilota hartu (pilota joz prestatu).

Zatia: ZN
Zenbakia: 6
Denbora: 15'
Elkarrekintza: O
Helburu zehatza: Jokoan zehar aurkariaren araberako jokoa burutzeko gai izan.
Eduki zehatza: 3. espazio-helburu mugikorra.

Deskribapena:
Zelaia zabaleran banatuko da. Errotazio sistema: aurrean 6 ikasle eta atzean beste 6, binaka jarrita. Partidak beti aurkari beraren aurka jokatuko dira, eta amaitutakoan leku aldaketa egin beharko dute (ikus irudi grafikoa).
1:1 partida egoerak aurrean eta atzean. Ikasle batek tantoa aurkaria ez dagoen lekuan eginez gero, 2 puntu.



Puntuazio sistema:
Partida bakoitza 3 puntura jokatuko da. Irabazten duen ikasleak puntu bat lortuko du. Denbora amaitzean, bikote bakoitzean partida gehien irabazi dituena izango da garaile.

Aldaerak:
1) Pilota nahitaez aurkaria ez dagoen gunera bota behar da beti.
2) Aurrean partida irabazten duena bertan geratuko da, eta galtzailea atzera pasatuko da. Atzeko irabazlea aurrera pasatuko da, eta galtzaileak irabazi arte jokatzen jarraituko du.

Zatia: L

Zenbakia: 7

Denbora: 6'

Elkarrekintza: O

Helburu zehatza: Sake ezberdinez errestoaren aukerak murrizteko gai izan.

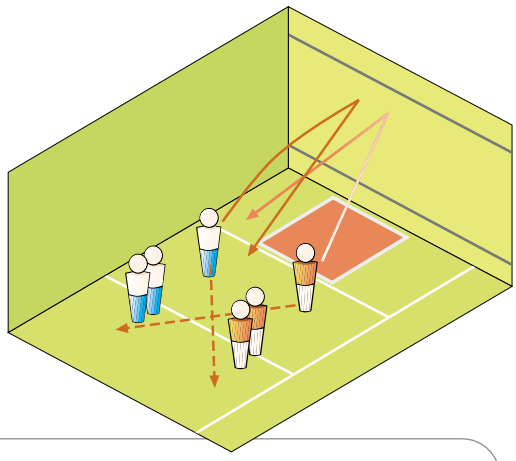
Eduki zehatza: Sake-errestoak.

Deskribapena:

Kantxa erdian, 1. koadrotik 3. koadrora bitartean, gune debekatu bat egongo da. Ikasleak bi ilaratan.

Sake-erresto egoerak. Sakatzaileak pilota egoera zailean uzten saiatu behar du. Errestatzaileak pilota gune debekatura ez botatzen saiatu behar du.

Sakea egin duena errestoko ilarara joango da, eta errestatzailea sakeko ilarara. Bakoitzak 5 sake egingo ditu.



Puntuazio sistema:

Errestatzaileak pilota gune debekatura botatzen badu, tantoa sakatzailearentzat izango da, eta bestela berarentzat. Amaieran tanto gehien lortu dituenak irabaziko du.

Aldaerak:

1) Gunearen kokapena eta neurriak aldatu.

2) Errestoa beti gutxien menperatzen duen eskuaz egin.

3.4.5. Bostgarren saioa

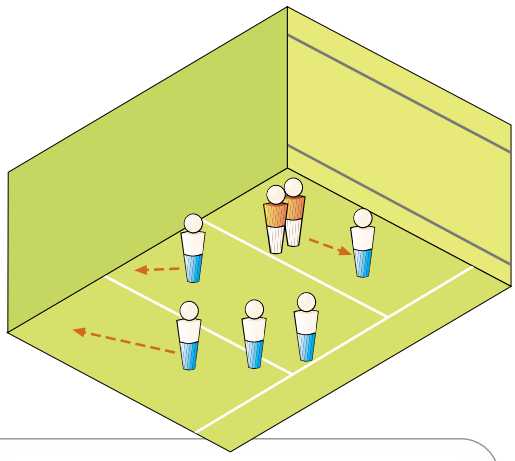
Irakaskuntzaren Aldia: 4.aldia
Saioaren zenbakia: 1
Aurreikusitako ikasle kopurua: 10-12
Helburu nagusiak: Binakako egoeran 3. espazio-helburuaren erabilera bultzatu eta oposiziora bideratu.
Espazio libreak sortzeko eta erabiltzeko gai izan.
Eduki nagusiak: 2. eta 3. espazio-helburua.

Data:
Saioaren iraupena: Ordu 1
Instalazioa: Frontoi motza

Zatia	Zenbakia	Denbora	Elkarrekintza	Helburu zehatza	Eduki zehatza
B	1	6'	K-O	Gorputza berotu eta girotu.	Harrapaketa jokoa.
B	2	8'	K	Eskuak berotu.	Piloteo jarraitua.
ZN	3	8'	KO	Kolaborazioa eta oposizioa landu denak denen aurkako egoeran.	Txokotan jokoa.
ZN	4	15'	KO	Espazio libreak sortu eta erabiltzeko gai izan.	3. espazio-helburu mugikorra (espazio libreak)
ZN	5	15'	KO	Espazio libreak sortu eta erabiltzeko gai izan.	3. espazio-helburu mugikorra (espazio libreak)
L	6	5'	K	Lasaitu.	Norabidea lantzeko jolasa (3. espazio-helburu finkoa)

Zatia: B
Zenbakia: 1
Denbora: 6'
Elkarrekintza: KO
Helburu zehatza: Gorputza berotu eta girotu.
Eduki zehatza: Harrapaketa jokoa.

Deskribapena:
Ikasle guztiak talde batean ipini edo bi taldetan (6 ikaslez osatutako bi talde)
Bikote harrapatzailea osatzen duten ikasleek une oro eskutik helduta egon beharko dute, eta beste bikote bat harrapatzeko unean askatzen badira, harrapaketa hori ez da balekoa izango.
Bikote harrapatzaileak kide bat harrapatzean, haiek libre izango dira, eta harrapatutakoak bere bikote bezala lagun bat aukeratu, eta biek harrapatzaile rola hartuko dute.
Eremua ez da oso zabala izango, eta modu horretan dinamika aberatsagoa izango da, eta bikote harrapatzaileak aukera gehiago izango du norbait harrapatu eta libre izateko.

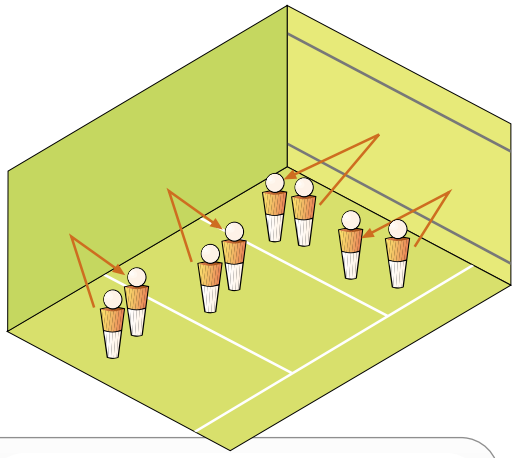


Puntuazio sistema:
Ez dago.

Aldaerak:
1) Harrapatzaileak bi bikote izatea.
2) Kadeneta jolasaren antzera, harrapatutakoak harrapatzaileen taldera elkartu eta 4ko taldea osatzean, bi bikotetan banatu, eta jolasa jarraitu, kide guztiak harrapatu arte.

Zatia: BE
Zenbakia: 2
Denbora: 8'
Elkarrekintza: K
Helburu zehatza: Eskuak berotu.
Eduki zehatza: Piloteo jarraitua.

Deskribapena:
Ikasleak bikoteka jarri. Bikote bakoitzarentzako pilota bat.
Bikoteak 10 pilotakada jarraian eginez gero, bikotekide batek punpaz jo beharko du pilota, eta beste bikotekideak airez.
Modu horretan, pilota txandaka joz, piloteo jarraituari eustea izango da helburua.
Ea zein bikotek mantentzen duen piloteo luzeena.
Hori lortuz gero, hasierako 10 pilotakadak ikasle bakoitzak esku bakar batekin jo beharko du pilota, eta ondoren punpaz eta airez piloteoa mantendu.
Haseran pilota motelekin, eta ondoren pilota biziagoekin probatu.

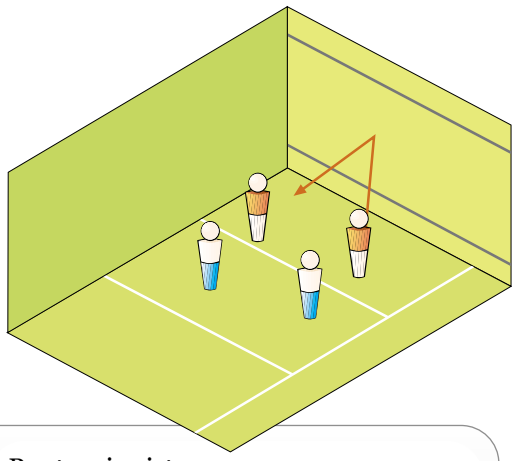


Puntuazio sistema:
Ez dago.

Aldaerak:
1) Piloteo jarraituari eutsi, baina bikote bakoitzarentzako gune txiki bat zehaztu.
2) Piloteoa bera kateatu behar da, baina bakarrik piloteatuz. Proba egin eta bikoteari txanda eman.

Zatia: ZN
Zenbakia: 3
Denbora: 8'
Elkarrekintza: KO
Helburu zehatza: Denak denen aurkako jooko egoeran bikoteka jokatuz tantoa lortzeko gai izan.
Eduki zehatza: Txokotan jokoa (denak denen aurkako joko egoera).

Deskribapena:
6 ikaslez osatutako 2 talde. Talde bat aurrean eta bestea atzean (erreboteko gunean).
Bikotekide batek pilota jo ondoren, bere kideak ezin izango du jarraian jo. Batek akatsa egitean, biek bizitza bat gutxiago izango dute.
Pilota jo ondoren, desplazamendu bat egin beharko dute. Bi aukera izango dituzte; eskuarekin horma ukitzea edo zabaleko marra ukitzea.
Tanto zuzena egin daiteke (aurkariak bigarren botean pilota ez ukitzea)

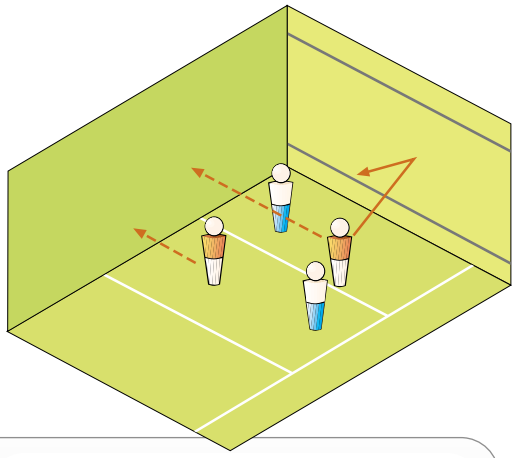


Puntuazio sistema:
Tanto zuzena eginez gero, bi bizitza galdu.
Pilota jo ondoren marra edo horma ukitzeko desplazamendurik egin ez badu, bizitza bat galdu.
Bikote bat O-ra iristean kaleratua. Bikote guztiak kaleratzean jokoa amaitzen da.

Aldaerak:
1) Bikote guztiak 0 puntuazioarekin hastea eta tantoa eginez gero, +1, eta tanto galduz gero, –1, puntuazioa gehitzea. Denbora baten ondoren, puntuazioa kontatuko genuke.
2) Bikotekide batek horma eta besteak zabalerako marra ukitu behar, biek ezin aukera berdina hartu.

Zatia: ZN
Zenbakia: 4
Denbora: 15'
Elkarrekintza: KO
Helburu zehatza: Binakako joko egoeran espazio libreak sortu eta erabiltzeko gai izan.
Eduki zehatza: Binakako joko egoeran 3.espazio mugikorra.

Deskribapena:
6 ikasle aurrean eta beste sei ikasleak atzean kokatuko dira, erreboteko txokoan.
2:2 joko egoera.
3 puntura partida laburrak.
Aurreko gunean (A gunea), pilota jo ondoren, bikotekide batek ezker horma ukitu behar, eta posizio horretan egon beharko du aurkariek hurrengo kolpea egin arte
Atzeko gunean, ukitu beharreko erreferentzia zabaleko marra izango da.
Sakearen ondoren ere desplazamendua egin beharko da.



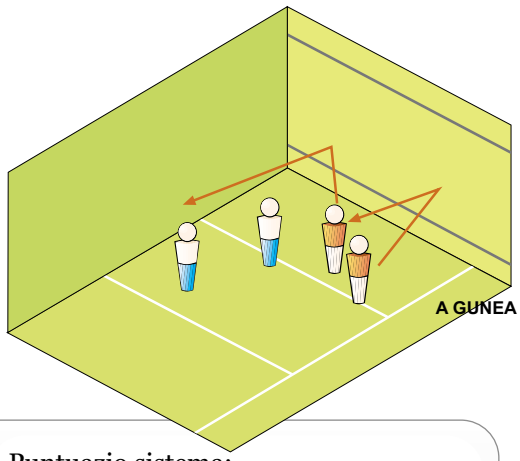
Puntuazio sistema:
Airez lortutako tantoek balio bikoitza izango dute.
3 puntura iristean partida amaitzen da, eta bikote galtzailea kanpora atera eta beste bikote bat sartuko da jokora.

Aldaerak:
1) Ukitu beharreko gunea aldatu.
2) Lurreko gune zehatz batean puntuazio bikoitza zehaztu.

Zatia: ZN
Zenbakia: 5
Denbora: 15'
Elkarrekintza: KO
Helburu zehatza: Binakako joko egoeran espazio libreak sortu eta erabiltzeko gai izan.
Eduki zehatza: Binakako joko egoera. 3. espazio mugikorra.

Deskribapena:

6 ikasle aurrean eta beste sei ikasleak atzean kokatuko dira, erreboteko txokoan. 2:2 joko egoera.
3 puntutara partida laburrak.
A gunean (aurreko gunean) bikoteak jarraian 2 kolpe egin behar ditu. Bikotekide batek bi aldiz jarraian edo batek lehenengo eta ondoren besteak.
B gunean (atzeko gunean), aldizkotasuna moldatu gabe, bikote bakoitzak kolpe bakarra egin behar du, eta 2:2 joko egoera. Sakearen ondoren ere desplazamendua egin beharko dute.
Bikote batek jarraian hiru aldiz irabazten duenean, nahitaez kanpora joango da eta bere txandaren zain geratuko da.
Partida bukatzean bikote galtzailea kanpora atera, eta beste bikote bat sartuko da jokora.



Puntuazio sistema:

Bikote batek kontrakantxan lortzen badu tantoa 3 puntu lortuko ditu.
Beste bikoteak ezker paretean (ezker horma ukitzen duen pilota) lortzen badu tantoa balio hirukoitza izango du.
Airez lortutako tantoek balio bikoitza izango dute.
3 puntu lortzen duen bikoteak partida irabaziko du.

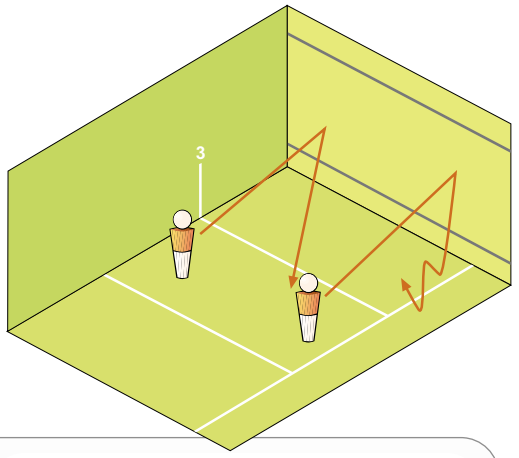
Aldaerak:

1) 3 puntu balio duten tantoetan, alboko kolpearekin egin beharra zehaztu (honen bidez kolpea eta espazio-helburuaren arteko lotura indartuko da).
2) Jotzen ez dutenen kokapenak mugatu edo moldatu.

Zatia: L
Zenbakia: 6
Denbora: 5'
Elkarrekintza: K
Helburu zehatza: Lasaitu.
Eduki zehatza: 3. espazio-helburu finkoa.

Deskribapena:

Talde guztiak parte hartu. Bikoteka egingo dute jolasa.
A ikasleak sakea egin (3. koadrotik 3. koadrora), B ikasleak errestoa egin eta A ikasleak pilota jo eta bigarren punpan ezker horma edo kontrakantxa ukitzea izango da helburua.
Bikote bakoitzak 5 aldiz egingo du, eta ea zenbateko puntuazioa lortzen duen.
A ikasleak azkeneko kolpea punpaz 2.koadrotik edo atzeragotik egin beharko du, eta airez jotzeko ez du mugarik izango.



Puntuazio sistema:

Punpa ondoren eginiko kolpearen bidez ezker horma edo kontrakantxa ukitzen badu pilotak, puntu bat lortuko da.
Airez eginiko kolpearen bidez ezker horma edo kontrakantxa ukitzen badu pilotak, bi puntu lortuko dira.
5 aldiz egin eta puntuazio gehien lortzen duen ikasleak irabaziko du jokoa.

Aldaerak:

1) Gune batera edo bestera bideratzeko kolpe mota zehaztu.
2) Guneak aldatu.

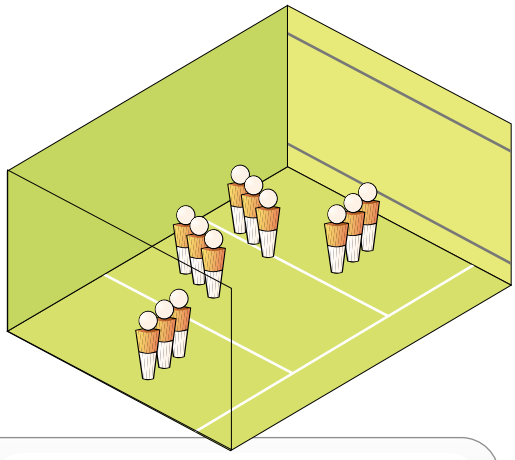
3.5. Ariketa solteak

3.5.1. Pilotaren ibilbidea/pilotara jartzea

Zenbakia	Aldia	Denbora	Elkarrekintza	Helburu zehatza	Eduki zehatza
1	1.	5'	K	Pilotaren ibilbide ezberdinak ezagutu.	Pilotaren ibilbide zuzenak.
2	2.	8'	O	Pilotaren ibilbide ezberdinak ezagutu.	Pilotaren ibilbide ezberdinak.
3	1.	8'	K	Pilotaren ibilbide ezberdinak ezagutu.	2 hormadun pilotaren ibilbide ezberdinak.
4	3.	10'	O	Pilotara jartzeko gai izan.	Pilota jo aurreko lekualdatzeak.
5	2.	6'	K	Pilotara jartzeko gai izan.	Punpa ondorengo beheko kolpearen prestatzea.

Zenbakia: 1
Aldia: 1.
Denbora: 5'
Elkarrekintza: K
Helburu zehatza: Pilotaren ibilbide ezberdinak ezagutu.
Eduki zehatza: Pilotaren ibilbide zuzenak.

Deskribapena:
Ikasleak hirunaka jarriko dira.
Taldeko batek pilota hormara bota, eta hurrengoak pilota beheraka doanean hartu eta bota beharko du.
2' inguru pasa eta gero, berdin egingo dute, baina pilota goraka doanean.

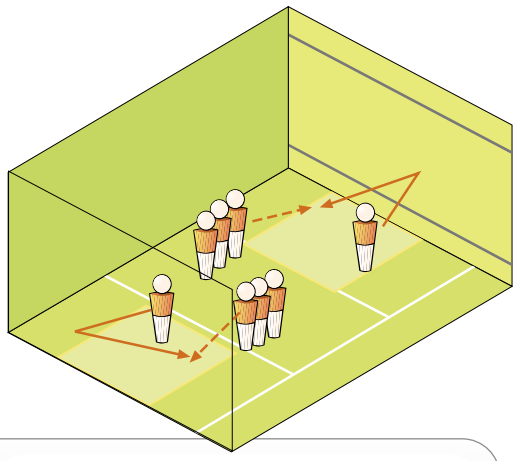


Puntuazio sistema:
Ez dago.

Aldaerak:
1) Erabili beharreko eskua zehaztu.
2) Eremua zehaztu.

Zenbakia: 2
Aldia: 2.
Denbora: 8'
Elkarrekintza: O
Helburu zehatza: Pilotaren ibilbide ezberdinak ezagutu.
Eduki zehatza: Pilotaren ibilbide ezberdinak.

Deskribapena:
2 talde egongo dira, 1 errebotean eta bestea frontisean, lerrokaturik.
Lerroko aurreko ikasleak bere atzekoari eremuan tantoa egiten saiatu behar du, eta azken honek bere atzekoari, honela era ziklikoan, beti ere, pilota hartu, punpa egin eta joz.
Tantoa lortzen badu, puntu 1 eskuratuko du.
Ikasleren bat 5 puntura iristean, lerroko ordena aldatuko da.

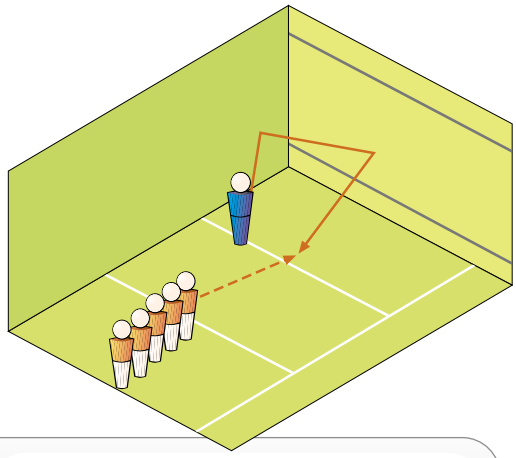


Puntuazio sistema:
10 puntu lortzen duenak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Eramaten duenaren kokapena zehaztu.
2) Jotzailearen aukerak mugatu.

Zenbakia: 3
Aldia: 1.
Denbora: 8'
Elkarrekintza: K
Helburu zehatza: Pilotaren ibilbide ezberdinak ezagutu.
Eduki zehatza: 2 hormadun pilotaren ibilbide ezberdinak.

Deskribapena:
Ikasleak lerroan jarriko dira; irakasleak pilota horma bikoa eginez botako du, eta 3 punpa egin aurretik hartu beharko du pilota lerroko lehenengoak.

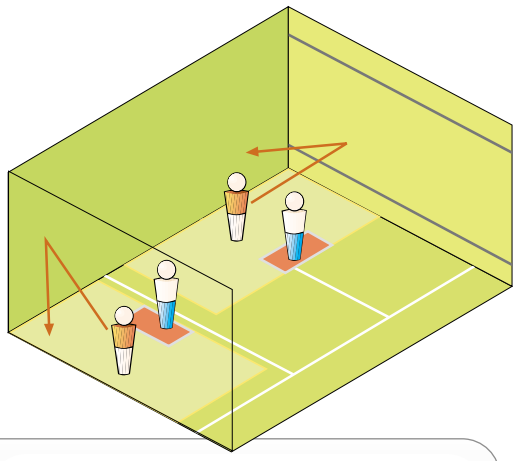


Puntuazio sistema:
Bakoitzak zenbat hartzen dituen zenbatu.

Aldaerak:
1) Pilotaren abiadura handitu / txikitu.
2) Irteteko lekua / zona zehaztu.

Zenbakia: 4
Aldia: 3.
Denbora: 10'
Elkarrekintza: O
Helburu zehatza: Pilotara jartzeko gai izan.
Eduki zehatza: Pilota jo aurreko lekualdatzeak.

Deskribapena:
1:1 kiniela egoerak jokatuko dira, aurrean eta atzean.
Ikasle batek tantoa egin ahal izateko pilotak ezker horma ukitu beharra dauka, eta beste ikasleak pilota jo eta gero zabaleko zona ukitu beharra dauka.

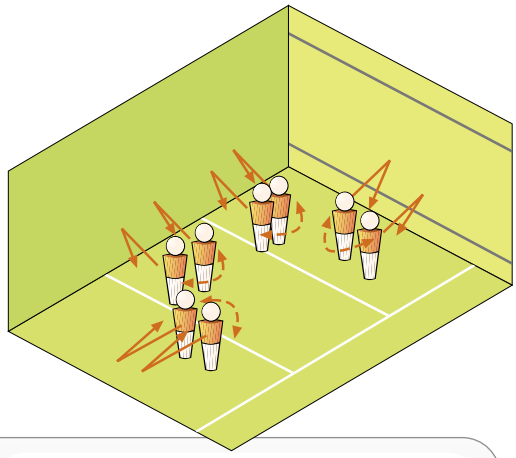


Puntuazio sistema:
Puntuazio altuena lortzen duenak irabazi.

Aldaerak:
1) Ukitu beharreko zona aldatu.
2) Bota beharreko zona aldatu.

Zenbakia: 5
Aldia: 2.
Denbora: 6'
Elkarrekintza: K
Helburu zehatza: Pilotara egoki jartzeko gai izan.
Eduki zehatza: Punpa ondorengo beheko kolpea.

Deskribapena:
Binaka jarrita, bikote bakoitzak 2 pilota izango ditu. Kide bat ezkerrean jarriko da, eta bestea eskuinean.
Biek batera pilota zuzen jo eta ilaraz aldatuz kideak jotako pilotak bi punpa egin aurretik beheko kolpea erabiliz jotzen saiatu behar dute.



Puntuazio sistema:
Ez dago.

Aldaerak:
1) Ezkerreko ilaran ezkerrarekin jo eta eskuinekoan eskuinarekin.
2) Ilaren arteko distantzia aldatu.

3.5.2. Kolpea

Zenbakia	Aldia	Denbora	Elkarrekintza	Helburu zehatza	Eduki zehatza
1	1.	6'	K	Pilotaren hartu eta kolpea egiteko gai izan.	Kolpea hormarantz.
2	2.	8'	K	Zehaztutako gunera bideratuz, kolpea airez egiteko gai izan.	Aireko kolpea. 1. espazio-helburua.
3	2.-3.	15'	K-O	Alboko eta azpiko kolpeak espazioko gune ezberdinekin erlazionatzeko gai izan kolaborazioan eta oposizioan.	Alboko eta azpiko kolpeak eta 1. eta 2. espazio helburuak.
4	3.	15'	O	Kolpe bakoitzarekin espazio gune batera botatzeko gai izan oposizioan.	Kolpe ezberdinak eta 2. espazio-helburua.
5	4.	20'	KO	Bikote bakoitzak bi kolpe jarraian eginez, tantoa egiteko gai izan.	Moldatutako jokoa: bikote bakoitzak bi kolpe jarraian.

Zenbakia: 1

Aldia: 1.

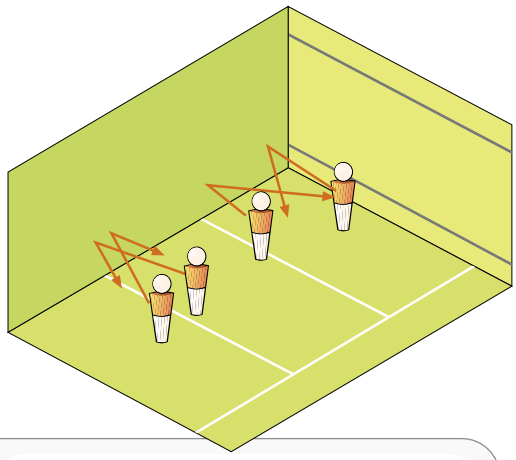
Denbora: 6'

Elkarrekintza: K

Helburu zehatza: Pilota hartu eta kolpea egiteko gai izan.

Eduki zehatza: Kolpea hormarantz.

Deskribapena:
Binaka jarri.
Piloteo jarraituari eutsi, baina lehenengo pilota hartu eta ondoren pilota hormarantz bota kolpea eginez.

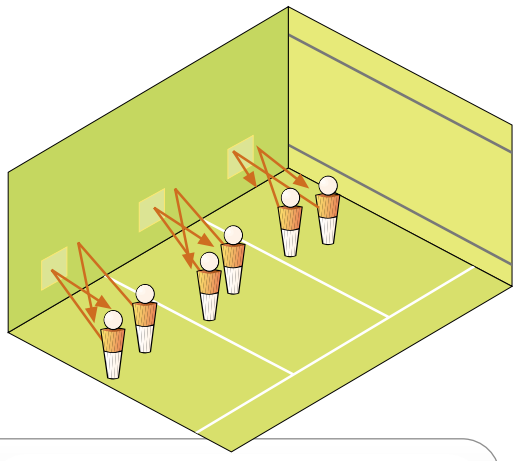


Puntuazio sistema:
Ez dago.

Aldaerak:
1) Kolpea beti azpitik egin.
2) Kolpea eskuinez eta ezkerrez egin txandaka.

Zenbakia: 2
Aldia: 2.
Denbora: 8'
Elkarrekintza: K
Helburu zehatza: Zehaztutako gunera bideratuz, kolpea airez egiteko gai izan.
Eduki zehatza: Aireko kolpea. 1. espazio-helburua.

Deskribapena:
Kantxa 6 zatitan banatu. Zati bakoitzak ezker horman gune bat izango du. Bikote bakoitzak bere joko gunea izango du. Batak besteari pilota prestatu kolpearen bidez. Besteak airez ezker horman zehazturiko gunean sartzen saiatu behar du. Prestatzen ari denak, pilota hartu eta berriz prestatuko dio pilota kideari. 10 aldiz prestatzean, airez jotzen ari dena prestatzera pasatuko da, eta alderantziz.

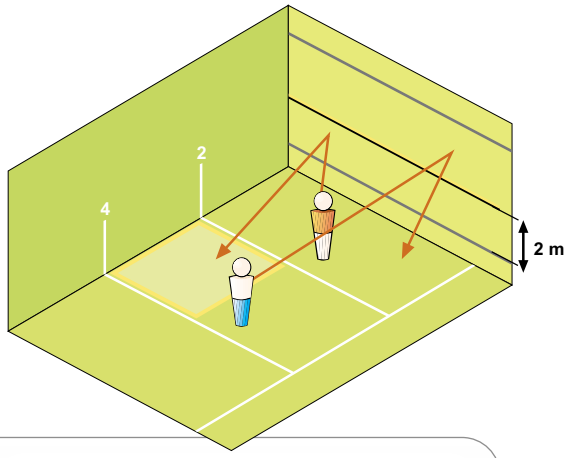


Puntuazio sistema:
Pilota gehien zehaztutako gunean sartzen duen bikotekideak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Erabili beharreko aireko kolpea zehaztu: azpitik edo goitik.
2) Piloteo jarraitua egiten saiatu.

Zenbakia: 3
Aldia: 2.-3.
Denbora: 15'
Elkarrekintza: K-O
Helburu zehatza: Alboko eta azpiko kolpeak espazioko gune ezberdinekin erlazionatzeko gai izan kolaborazioan eta oposizioan.
Eduki zehatza: Alboko eta azpiko kolpeak. 1. eta 2. espazio-helburuak.

Deskribapena:
2. espazio-helburuan gune bat zehaztu (ikus grafikoa) eta frontisean txapatik 2 m-ra marra bat egin.
Binaka jarri (A eta B)
A ikasleak albotik joaz pilota lurreko gunean sartzen saiatu behar du. B-k azpitik joaz pilota frontiseko marratik gora bota behar du. A-k 5 kolpe ondo egindakoan, honek tantoa egiten saiatu behar du, betiere pilota albotik joaz eta gunean sartuz.
Frontoiko atzeko gunean ere ariketa berdina egin liteke, kanpoan zain ikasle gehiegi gera ez daitezen.



Puntuazio sistema:
Oposiziora pasatzean, A-k tantoa lortzen badu, 2 puntu. B-k pilota 5 aldiz ongi altxatzen duen bakoitzeko puntu bat. 8 puntura lehenengo iristen denak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Lurreko gunea lekuz aldatu edo txikitu.
2) Albotik beti eskuinez jo beharko da eta azpitik beti ezkerrez.

Zenbakia: 4

Aldia: 3.

Denbora: 15'

Elkarrekintza: O

Helburu zehatza: Kolpe bakoitzarekin espazio gune batetara botatzeko gai izan oposizioan.

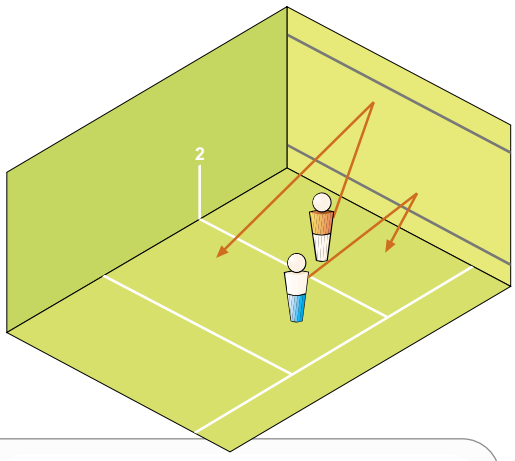
Eduki zehatza: Kolpe ezberdinak eta 2. espazio-helburua.

Deskribapena:

Zelaia 2 gunetan banatuko da. A ikaslearen gunea 2. koadrotik aurrerakoa izango da eta B ikaslearena 2tik atzerakoa.

1:1 egoeran, A-k beti azpitik jo beharko du, eta B-ren gunean tantoa egiten saiatu. B-k, berriz, beti albotik jo beharko du eta tantoa aurrean egiten saiatu.

Bi ikasle hauei berriz beraien txanda iristean, lekuz aldatuko dira.



Puntuazio sistema:

Partida 4 puntura. Amaitutakoan beste 2 ikasle sartuko dira. Irabazitako partida bakoitzeko puntu bat.

Aldaerak:

1) A-k posible badu, beti lehenengo kolpean airez jo beharko du, eta ezin badu, prestaketako kolpe bat egin ahal izango du.

2) Joko gunean beste marra bat egin zelaia zabaleran banatzeko. Ikasle bakoitzaren kolpe mota mantenduz, pilota gurutzatuz jo behar dute, hau da, eskuinez jotzean ezkerrera bideratu eta ezkerrez jotzean eskuinera. B-k lehen bezala jokatuko du azpitik joaz.

Zenbakia: 5

Aldia: 4.

Denbora: 20'

Elkarrekintza: KO

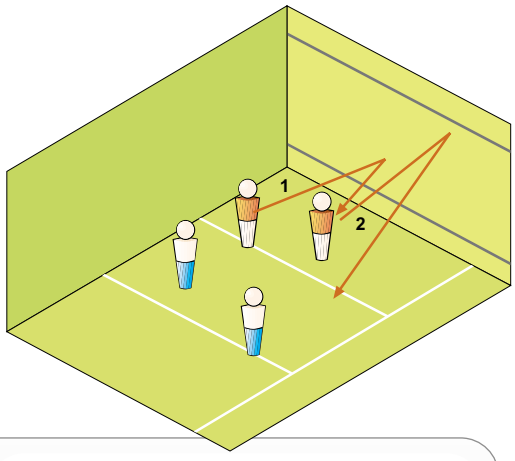
Helburu zehatza: Bikote bakoitzak bi kolpe jarraian eginez, tantoa egiteko gai izan.

Eduki zehatza: Moldatutako jokoa: bikote bakoitzak bi kolpe jarraian.

Deskribapena:

Binaka jarri.

2:2 egoeran. Bikote bakoitzak jarraian bi kolpe egingo ditu frontiserantz. Ikasle batek ezingo ditu bi kolpeak berak egin. Bi kideen artean egingo dituzte bi kolpeak.



Puntuazio sistema:

6 puntura iristen den bikoteak irabaziko du partida.

Aldaerak:

1) 2. kolpea nahitaez airez egin. Tantoa lortuz gero, 2 puntu.

2) Prestatze kolpea esku batekin egiten bada, 2. kolpea beste eskuarekin egin beharko da.

3.5.3. Norabidea: 1. espazio-helburua

Zenbakia	Aldia	Denbora	Elkarrekintza	Helburu zehatza	Eduki zehatza
1	1.	7'	K	Entrenatzailearekin txandakatuz pilota frontiserantz bideratuz piloteo jarraituari eusteko gai izan.	Piloteo jarraitua eta 1. espazio-helburua.
2	2.	8'	K	Orden jakin bat jarraituz pilota 1. espazio-helburuko guneetara bideratzeko gai izan.	Piloteo jarraitua eta 1. espazio-helburuko gune ezberdinak.
3	2.-3.	10'	K-O	1. espazio-helburura erabilitako kolpearekin erlazionatzeko gai izan.	1. espazio-helburuko gune ezberdinak eta kolpea.
4	3.	15'	O	1:1 moldatutako jokoan frontis murriztuagoarekin tantoa lortzeko gai izan.	Moldatutako jokoa: 1. espazio-helburua.
5	4.	30'	KO	2:2 oposizio egoeran pilota beti frontiseko gune ezberdinetara bideratzeko gai izan.	Frontiseko gune ezberdinen erabilera oposizioan.

Zenbakia: 1

Aldia: 1.

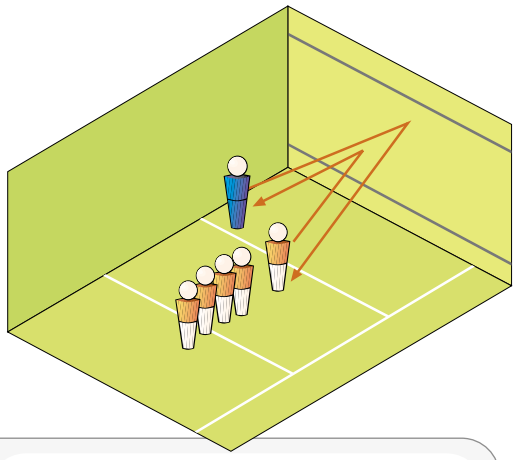
Denbora: 7'

Elkarrekintza: K

Helburu zehatza: Entrenatzailearekin txandakatuz pilota frontiserantz bideratuz piloteo jarraituari eusteko gai izan.

Eduki zehatza: Piloteo jarraitua. 1.espazio-helburua.

Deskribapena:
Ikasleak ilaran jarri.
Entrenatzaileak pilota prestatu eta ikasleak pilota joz frontisera bideratu. Piloteo jarraitua egiten saiatu entrenatzailearen laguntzaz.
Sekuentzia hau izango da:
Entrenatzailea + A ikaslea + entrenatzailea + B ikaslea + entrenatzailea…



Puntuazio sistema:
Ez dago.

Aldaerak:
1) Pilota eskuinez eta ezkerrez txandaka jo.
2) Frontisean jo beharreko gunea zehaztu.

Zenbakia: 2

Aldia: 2.

Denbora: 8'

Elkarrekintza: K

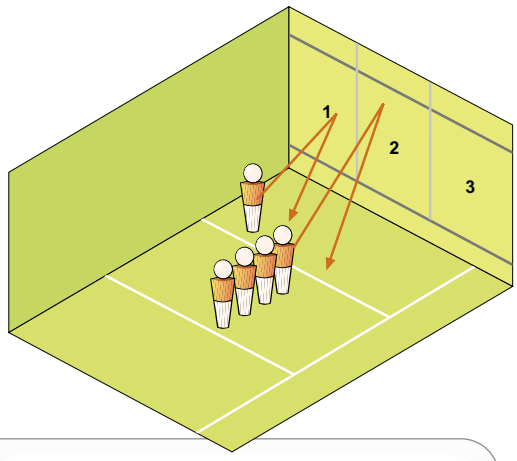
Helburu zehatza: Hurrenkera jakin bat jarraituz pilota 1. espazio-helburuko guneetara bideratzeko gai izan.

Eduki zehatza: Piloteo jarraitua. 1. espazio-helburuko gune ezberdinak.

Deskribapena:

1. espazio-helburua (frontisa) 3 zatitan banatuko da bertikalki. Ikasleak ilaran jarrita.

Bakoitzak txandaka kolpe bat eginez, pilota 1, 2, 3 guneetara bota beharko dute, betiere ordenari jarraituz. Kolpea egin eta ilararen atzera joan. Tokatzen den gunean jo arte ezin da hurrengo gunera pasatu.



Puntuazio sistema:

Ez dago.

Aldaerak:

1) Gune gehiago jarri, estuagoak eta 2 ilara egin (erditik gora eta erditik behera).

2) Pilota bota beharreko gunea entrenatzaileak zehaztu, jo aurretik.

Zenbakia: 3

Aldia: 2.-3.

Denbora: 10'

Elkarrekintza: K-O

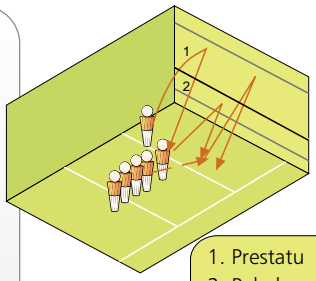
Helburu zehatza: 1. espazio-helburura bideratzeko erabilitako kolpearekin erlazionatzeko gai izan.

Eduki zehatza: 1. espazio-helburuko gune ezberdinak. Kolpea.

Deskribapena:

1. espazio-helburua 2 zatitan banatu marra horizontal batekin (txapatik 2 m-ra). Ikasleak ilaran jarri.

Bakoitzak behin jo eta atzera. Lehenengoak pilota prestatu, bigarrenak albotik joz pilota frontiseko beheko gunera bideratu eta hirugarrenak azpitik joz gora bideratu… Horrela txandaka bakoitzak kolpe ezberdinak egin. Lehenengo 12 kolpeak kolaborazioan egingo dira, eta ondoren, ikasle bakoitzak hurrengoari tantoa egiten saiatu behar du.



1. Prestatu
2. Beheko gunera albotik jo.
3. Goiko gunera azpitik jo.

Puntuazio sistema:

Kolaborazioan ondo egindako kolpe bakoitzeko puntu bat. Oposizioan, pilota prestatzen duenak ezin du puntua lortu. Amaieran puntu gehien dituenak irabaziko du.

Aldaerak:

1) Berdina, baina prestaketako kolperik ez da erabiliko oposizioan.

2) Pilota gune bakoitzera bideratzeko erabilitako kolpea aldatu. Adb.: beheko gunera botatzeko azpiko kolpea erabili eta goiko gunera bideratzeko albokoa.

Zenbakia: 4

Aldia: 3.

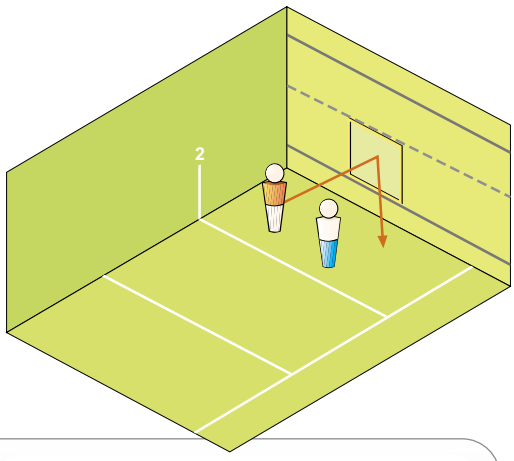
Denbora: 15'

Elkarrekintza: O

Helburu zehatza: 1:1 moldatutako jokoan frontis murriztuagoarekin tantoa lortzeko gai izan.

Eduki zehatza: Moldatutako jokoa. 1. espazio-helburua.

Deskribapena:
Frontiseko beheko gunea (txapatik 2 m-ra bitarte) 3 zatitan banatuko da.
1:1 partida egoeran jardun moldatutako jokoan. Partida 2 koadro barruan jokatuko da. Frontis modura soilik erdiko gunea erabiliko da. Ezkerrean edo eskuinean jotzen badu, txartzat hartuko da.



Puntuazio sistema:
Tanto bakoitzeko puntu bat lortuko da. Hiru puntu lortzen dituenak irabaziko du partida.

Aldaerak:
1) Tantoa airez jota lortuz gero, 2 puntu.
2) Joko gunea mugatu gabe, erdiko gunea altueran handitu frontis erdialdera arte.

Zenbakia: 5

Aldia: 4.

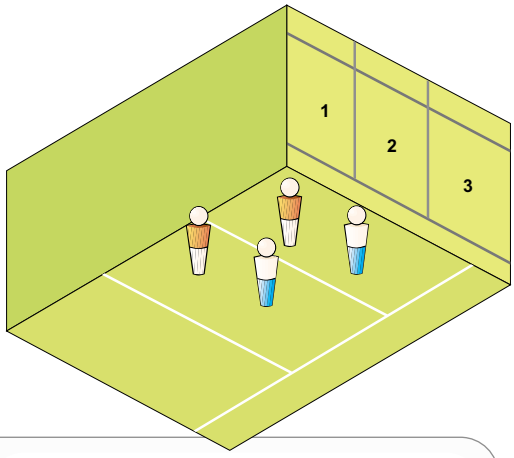
Denbora: 30'

Elkarrekintza: KO

Helburu zehatza: 2:2 oposizio egoeran pilota beti frontiseko gune ezberdinetara bideratzeko gai izan.

Eduki zehatza: Frontiseko gune ezberdinen erabilera oposizioan.

Deskribapena:
Frontisa hiru gunetan banatua egongo da.
2:2 partida egoera. Bikotekideek ezingo dute jarraian inoiz gune berean jo; hau da, bikotekide batek sakean pilota frontiseko 2. gunera (erdikora) bideratu badu, errestoaren ondoren berak edo bere kideak pilota ezkerrera edo eskuinera bota beharko du. Gune berean 2 aldiz jarraian joz gero, falta izango da. Arau hau beti bikote batek bete beharko du, eta besteak ohiko egituran jokatuko du.



Puntuazio sistema:
Bost puntura lehenengo iristen den bikoteak irabaziko du partida.

Aldaerak:
1) Bi bikoteek bete behar dute araua; hau da, ezin dute bi bikoteetako partaideek beti frontiseko gune berean jo.
2) Gune bakoitzera zein eskurekin jota bideratu litekeen soilik zehaztu. Adb: ezkerrarekin jotzean, ezkerreko gunean soilik jo daiteke, eskuinez eskuineko gunean, eta erdikoan bi eskuekin.

3.5.4. Norabidea: 2. espazio-helburua

Zenbakia	Aldia	Denbora	Elkarrekintza	Helburu zehatza	Eduki zehatza
1	2.	10'	K	Kolpearen bidez pilota kantxako gune ezberdinetara bideratzeko gai izan.	2. espazio-helburua.
2	3.	10'	O	Kolpearen bidez pilota kantxako gune ezberdinetara bideratzeko gai izan.	2. espazio-helburua.
3	2.-3.	8'	O	Kolpearen bidez pilota kantxako gune ezberdinetara bideratzeko gai izan.	2. espazio-helburua sakean eta errestoan.
4	3.	10'	O	Kolpearen bidez pilota kantxako gune ezberdinetara bideratzeko gai izan.	2. espazio-helburu debekatuak.
5	2.	10'	KO	Kolpearen bidez pilota frontiseko eta kantxako gune ezberdinetara bideratzeko gai izan.	1. eta 2. espazio-helburuen arteko erlazioa.

Zenbakia: 1

Aldia: 2.

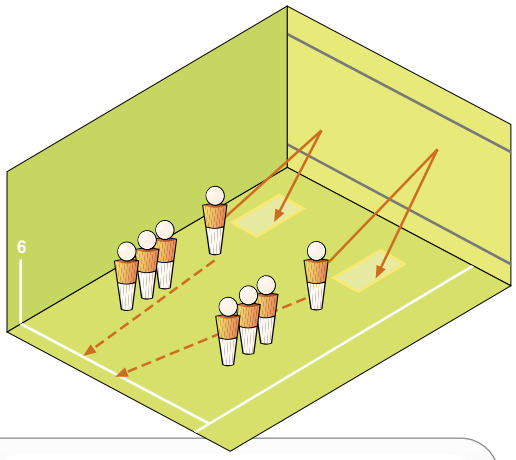
Denbora: 10'

Elkarrekintza: K

Helburu zehatza: Kolpearen bidez pilota kantxako gune ezberdinetara bideratzeko gai izan.

Eduki zehatza: 2. espazio-helburua.

Deskribapena:
2 talde egongo dira, 2 ilaratan lerrokaturik.
Pilota lurreko zonan sartzen saiatu behar dute. Pilota jo eta gero 6. koadroa zapaldu behar dute.
Zonan punpa egiten duen bakoitzeko puntu bat eskuratuko dute.

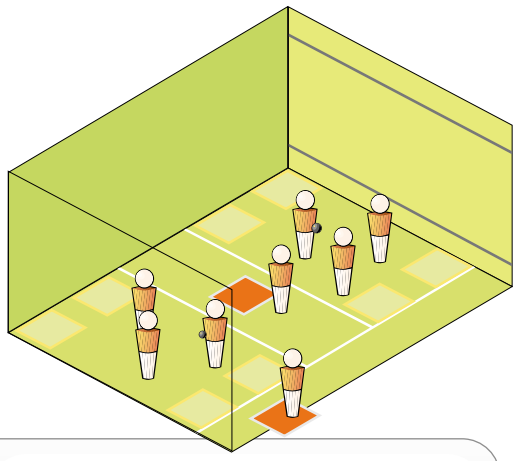


Puntuazio sistema:
Zonan punpa egiten duen bakoitzeko puntu bat eskuratuko da.
15 puntu lortzen dituen taldeak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Erabili beharreko eskua zehaztu.
2) Erabili beharreko kolpea zehaztu.

Zenbakia: 2
Aldia: 3.
Denbora: 10'
Elkarrekintza: O
Helburu zehatza: Kolpearen bidez pilota kantxako gune ezberdinetara bideratzeko gai izan.
Eduki zehatza: 2. espazio-helburua.

Deskribapena:
2 talde egongo dira txokotan jolasten, bat aurrean eta bestea atzean.
Pilotak zonatan ez badu punpa egiten, pilota jo duenak atzeko eremu iluna zapaldu behar du.

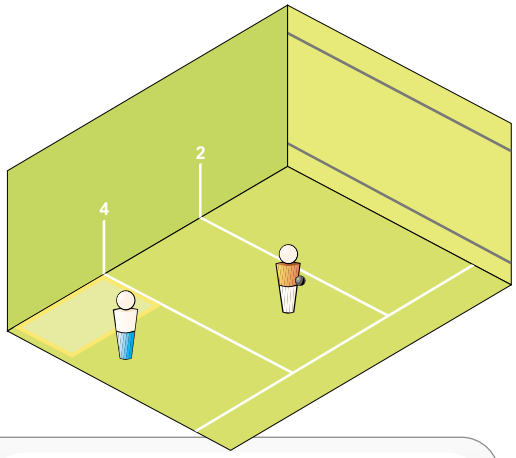


Puntuazio sistema:
Egindako tanto bakoitzeko puntu bat lortuko da, eta galdutako bakoitzeko bat kendu.
Amaieran puntu gehien dituenak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Eremuak aldatu.
2) Ezkerreko zonetan ezkerrez sartu behar eta eskuinekoetan eskuinez.

Zenbakia: 3
Aldia: 2.-3..
Denbora: 8'
Elkarrekintza: O
Helburu zehatza: Kolpearen bidez pilota kantxako gune ezberdinetara bideratzeko gai izan.
Eduki zehatza: 2. espazio-helburua sakean eta errestoan.

Deskribapena:
Ikasle bat sakean egongo da, beste bat errestoan, eta beste guztiak ilaran.
Sakekoak zonan punpa eginez tantoa lortzen badu, 2 puntu irabaziko ditu, eta zonatik kanpo punpa eginez lortzen badu tantoa, puntu 1.
Errestokoak errestoan 2. koadroa gainditzen badu, 2 puntu lortuko ditu, eta 2. koadroa gainditu gabe ona egiten badu, puntu 1.
Sakea egiten duena errestatzera pasatuko da, eta errestatzen zegoena ilarara.

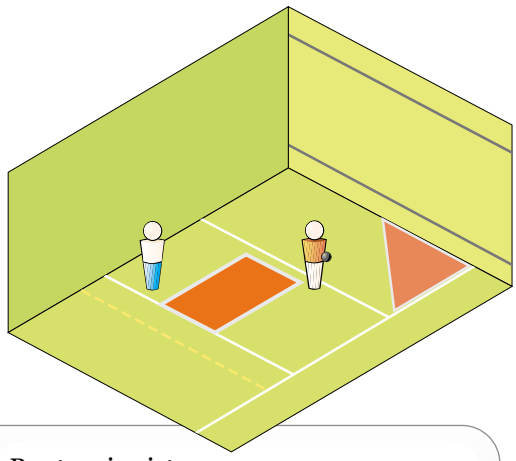


Puntuazio sistema:
Amaieran puntu gehien dituenak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Sakeko eremua aldatu.
2) Sakeko eremuak gehitu.

Zenbakia: 4
Aldia: 3.
Denbora: 10'
Elkarrekintza: O
Helburu zehatza: Kolpearen bidez pilota kantxako gune ezberdinetara bideratzeko gai izan.
Eduki zehatza: 2. espazio-helburu debekatuak.

Deskribapena:
1:1 kinielak jokatuko dira 4 ½ barruan. Espazio debekatuan punpa egiten badu, falta izango da.

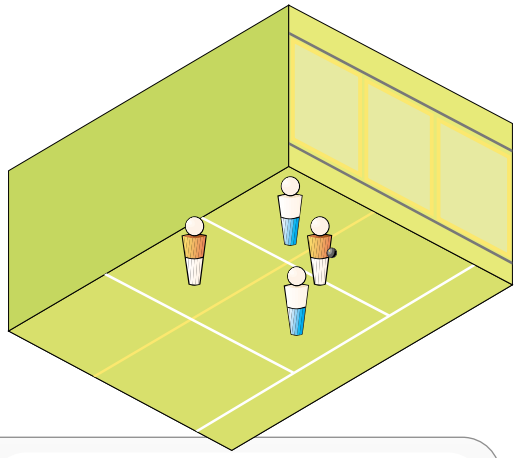


Puntuazio sistema:
10 puntu lehenengo lortzen dituenak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Espazio debekatuak aldatu.
2) Aurkariak bi bote egin eta gero jotzen badu pilota, jotzailearentzat 2 puntu.

Zenbakia: 5
Aldia: 2.
Denbora: 10'
Elkarrekintza: KO
Helburu zehatza: Kolpearen bidez pilota frontiseko eta kantxako gune ezberdinetara bideratzeko gai izan.
Eduki zehatza: 1. eta 2. espazio-helburuen arteko erlazioa.

Deskribapena:
2 talde egongo dira, talde bakoitzetik kide bat kantxaren ezkerreko eremuan eta bestea eskuineko eremuan jarririk.
Eskuinean dagoenak eskuineko zonan punpa egiten duen pilota soilik jo dezake, eta ezkerrekoak, ezkerreko eremuan egiten duena.
Talde bakoitzak bi kolpe egin ditzake jarraian, bat prestatzeko (frontis erditik gora bota behar da) eta bestea jotzeko.
Eremu batetik eremu berdinera jotzeko, eremu horretako frontiseko izkinako zonan jo behar du pilotak, eta eremuz aldatzeko, erdiko zonan.



Puntuazio sistema:
3 tanto jokatuko dira, galtzailea kanpora.
Bukaeran tanto gehien duen taldeak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Frontiseko zonak txikitu.
2) Prestatzeko kolpea kendu.

3.5.5. Norabidea: 3. espazio-helburua

Zenbakia	Aldia	Denbora	Elkarrekintza	Helburu zehatza	Eduki zehatza
1	2.	6'	K	Kolpearen bidez pilota ezker hormara eta kontrakantxara bideratzeko gai izan.	3. espazio-helburua. Ezker horma eta kontrakantxa.
2	3.	8'	O	Kolpearen bidez pilota espazio betera bideratzeko gai izan.	3. espazio-helburua. Espazio betea.
3	4.	10'	KO	Kolpearen bidez pilota ezker hormara eta kontrakantxara bideratzeko gai izan.	3. espazio-helburua Ezker horma eta kontrakantxa.

Zenbakia: 1

Aldia: 2.

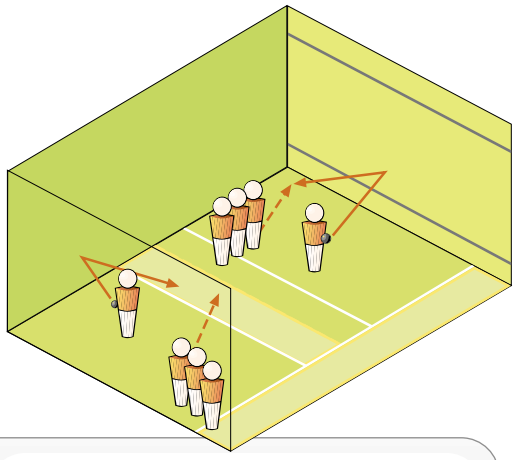
Denbora: 6'

Elkarrekintza: K

Helburu zehatza: Kolpearen bidez pilota ezker horma eta kontrakantxara bideratzeko gai izan.

Eduki zehatza: 3. espazio-helburua. Ezker horma eta kontrakantxa.

Deskribapena:
2 talde egongo dira, 1 aurrean eta bestea atzean, lerrokaturik. Pilota ezker hormara (punpa ondoren) edo kontrakantxara (hurrengoak han joz) bideratzen saiatu behar dute.
Hori lortzen den bakoitzeko, taldeak puntu 1 lortuko du.

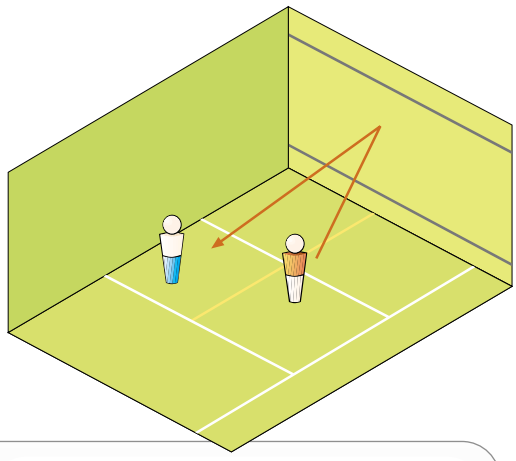


Puntuazio sistema:
Amaieran puntu gehien dituen taldeak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Ezker horman edo kontrakantxan eremua zehaztu.
2) Kolpea egiteko eskua zehaztu (adibidez, ezkerrera ezkerrez eta eskuinera eskuinez).

Zenbakia: 2
Aldia: 3.
Denbora: 8'
Elkarrekintza: O
Helburu zehatza: Pilota kolpearen bidez espazio batera bideratzeko gai izan.
Eduki zehatza: 3. espazio-helburua. Espazio betea.

Deskribapena:
1:1 kinielak 4. koadro barruan.
Ikasle batek, pilota jotzeko unean aurkaria dagoen lekura bideratu behar du pilota (bertan punpa eginaraziz), bestela falta izango da.
Aurkaria mugitzen egongo da, baina bestea jotzera doanean, zona batean geldirik kokatuko da, eta pilota jotzerakoan frontis erditik gora jo beharko du, bestela falta izango da.
Irabazten duenak jarraituko du, eta berak izango du espazio betea bilatzeko kontsigna.

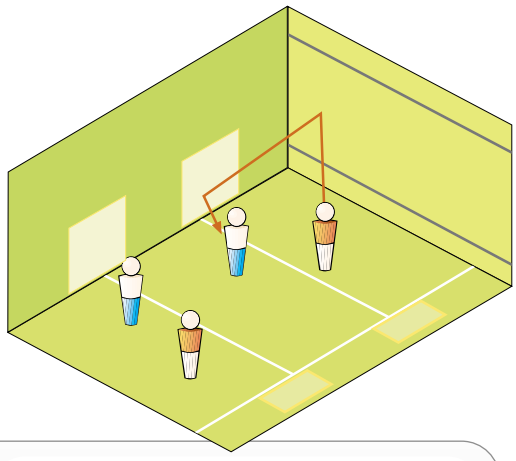


Puntuazio sistema:
10 puntu lehenengo lortzen dituenak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Aurkariari oposizio osoa egiten utzi.
2) Aurkaria ezin da bi aldiz jarraian zona berean gelditu.

Zenbakia: 3
Aldia: 4.
Denbora: 10'
Elkarrekintza: KO
Helburu zehatza: Kolpearen bidez pilota ezker hormara eta kontrakantxara bideratzeko gai izan.
Eduki zehatza: 3. espazio-helburua. Ezker horma eta kontrakantxa.

Deskribapena:
2:2 egoeran jardungo dute.
5 tanto jokatuko dituzte.
Zona hauetan tantoa lortuz gero, 3 puntu lortuko dira (Ezker hormaren kasuan, pilotak hor jo badu, eta kontrakantxaren kasuan, aurkariak hor jo badu).



Puntuazio sistema:
Bikote bakoitzak 2 partida jokatu ondoren, puntu gehien lortu duenak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Eremuak txikitu.
2) Ezkerreko horman eskuineko eskuarekin eta kontrakantxako zonan ezkerrarekin sartu behar.

3.5.6. Espazio-rola: lekualdatzeak eta kokapenak itxaron aldian

Zenbakia	Aldia	Denbora	Elkarrekintza	Helburu zehatza	Eduki zehatza
1	3.	10'	O	Aurkariak kolpea burutzen duen gunearen arabera espazioan kokatzeko gai izan.	Espazio-rola Kokapena oposizioan.
2	2.	8'	K	Luzerako lekualdatzeak eginez piloteoari eusteko gai izan.	Espazio-rola Lekualdatzeak kolaborazioan.
3	4.	12'	KO	Aurkarien kolpearen arabera joko-espazioan kokatzeko gai izan.	Espazio-rola Desoreka egoera.
4	1.	8'	K	Joko-espazioko gune ezberdinetan lekualdatzeak egiteko gai izan.	Espazio-rola Lekualdatzeak kolaborazioan.
5	4.	15'	KO	Taldekako duelu egoeran lekualdatzeak egiteko gai izan.	Espazio-rola Lekualdatzeak kolaborazio-oposizioan.

Zenbakia: 1

Aldia: 3.

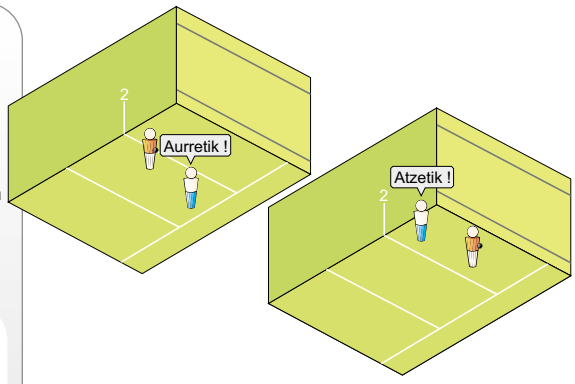
Denbora: 10'

Elkarrekintza: O

Helburu zehatza: Aurkariak kolpea burutzen duen gunearen arabera espazioan kokatzeko gai izan.

Eduki zehatza: Espazio-rola. Kokapena oposizioan.

Deskribapena:
Bat baten kontrako egoera. Kiniela egituran jokatuko dute. Tantoa irabazten duenak, aurkariak bigarren koadrotik aurrera kolpea egitean, bere atzetik egon beharko du. Kolpea bigarren koadroaren atzetik egitean, berriz, bere aurrean kokatu behar du. Baldintza horiek bete ezean tantoa galduko du.
Sartzen den ikasleak ez du baldintza hori bete beharko.

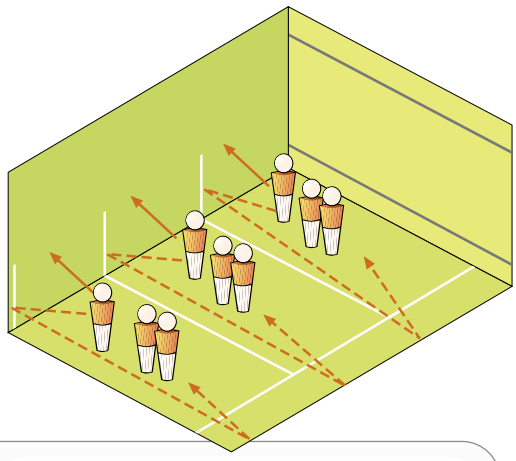


Puntuazio sistema:
Tanto bakoitzak puntu 1 balio du. Kiniela 10 puntura izango da.

Aldaerak:
1) Besteak airez jotzen duenero bere aurretik kokatu behar du.
2) Kantxa zabaleran banandu eta ikaslea ezkerreko aldean kokatu.

Zenbakia: 2
Aldia: 2.
Denbora: 8'
Elkarrekintza: K
Helburu zehatza: Luzerako lekualdatzeak eginez piloteoa mantentzeko gai izan.
Eduki zehatza: Espazio-rola. Lekualdatzeak kolaborazioan.

Deskribapena:
Hiru partaideko taldeak osatu. Denak ezker hormari begira. Taldekide bakoitzak pilota jo ondoren, frontisa eta kontrakantxako zabaleko marra ukitu behar ditu, eta ondoren pilota jotzeko prest jarri.
Kolpean edo ibilbidean akatsen bat eginez gero, berriro hasieratik abiatu beharko dute.
Hirukote bakoitzak lekualdatzeak errespetatuz ahalik eta kolpe kopuru handiena egiten saiatu behar du.

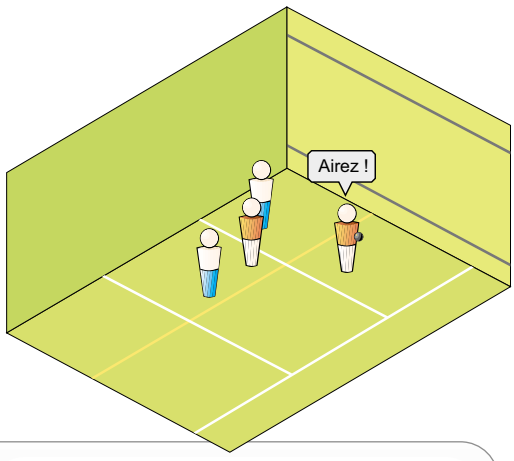


Puntuazio sistema:
Ariketak irauten duen bitartean, kolpe gehien egiten duen hirukoteak lortuko du garaipena.

Aldaerak:
1) Kolpeak bakarrik ezkerrez edo eskuinez egin.
2) Lekualdatzearen ibilbidea zaildu (luzatu).

Zenbakia: 3
Aldia: 4.
Denbora: 12'
Elkarrekintza: KO
Helburu zehatza: Aurkarien kolpearen arabera joko-espazioan kokatzeko gai izan.
Eduki zehatza: Espazio-rola. Desoreka egoera.

Deskribapena:
Kiniela egoeran binakako partidak jokatu behar dira. Aurreko tantoa irabazi duen bikoteak, aurkariek pilota airez jotzen dutenean, kolpea egiten duenaren ezkerretik jarri behar du. Punparen ondoren jo behar duenean, berriz, eskuinetik. Baldintza horiek betetzen ez dituen bikoteak tantoa galduko du.

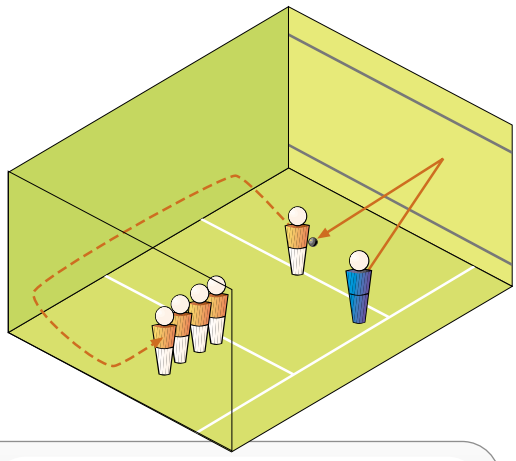


Puntuazio sistema:
Tanto bakoitzak puntu bat balio du. Kiniela 7 puntura.

Aldaerak:
1) Ikasleek ezkerrez edo eskuinez jotzean zehaztu baldintzak.
2) Kolpearen arabera joko-espazioko gune finko bat ukitu behar da.

Zenbakia: 4
Aldia: 1.
Denbora: 8'
Elkarrekintza: K
Helburu zehatza: Joko-espazioko gune ezberdinetan lekualdatzeak egiteko gai izan.
Eduki zehatza: Espazio-rola. Lekualdatzeak kolaborazioan.

Deskribapena:
Ikasle guztiak ilaran jarriko dira.
Irakasleak bakoitzari pilota bat jaurti eta ikasleak kolpea egitea lortzen badu (frontisera bideratuz), ezker horma eta errebotea ukitzen dituen ibilbidea burutu behar du. Pilota jotzen ez badu, kontrakantxa eta errebotea ukitzen dituen ibilbidea osatu behar du.
Bi ibilbideetako bat egin ostean, lerrora bueltatu behar du.

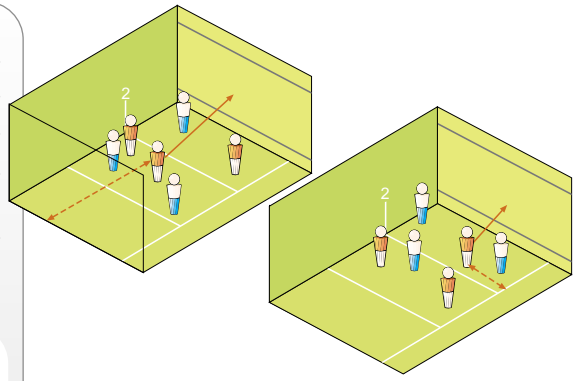


Puntuazio sistema:
Ez dago.

Aldaerak:
1) Lekualdatze mota eta ibilbidea aldatu.
2) Jo duen eremuaren arabera lekualdatzea aldatu.

Zenbakia: 5
Aldia: 4.
Denbora: 15'
Elkarrekintza: KO
Helburu zehatza: Taldekako duelu egoeran lekualdatzeak egiteko gai izan.
Eduki zehatza: Espazio-rola. Lekualdatzeak kolaborazio-oposizioan.

Deskribapena:
Hiruko taldeak osatu. Kiniela egiturako partidak jokatu behar dira.
Partaide guztiek, pilota jo ondorengo kolpean ezin izango dute berriro pilota jo. Gainera, kolpea bigarren koadrotik atzera egin badu, erreboteko gunea ukitu beharko du eta bigarren koadrotik aurrera eginez gero, kontrakantxa zapaldu behar du.
Baldintza horiek betetzen ez dituen hirukoteak tantoa galduko du.



Puntuazio sistema:
Tanto bakoitzak puntu bat balio du. Kiniela 12 puntura.

Aldaerak:
1) Ukitu beharreko guneak aldatu.
2) Binakako egoeran jokatu.

3.5.7. Sakeak eta errestoak

Zenbakia	Aldia	Denbora	Elkarrekintza	Helburu zehatza	Eduki zehatza
1 2	3. 3.	10'	O	Norabide ezberdineko sake eta errestoak lantzeko gai izan.	Sakea eta errestoa 1. eta 3. espazio-helburuak Espazio rola
		10'	O	Errestoko ikasleak adierazitako zonan tantoa egiteko gai izan sakatzailea.	Sakea eta errestoa. 2. espazio-helburua.
3	3.	10'	O	Distantzia luzeko sakeak eta errestoak egiteko gai izan.	Sakea eta errestoa. 2. espazio-helburua. Luzerako jokoa
4	4.	10'	O	Errestoko ikasleak airez ez jotzeko moduko sakea egiteko gai izan.	Sakea eta errestoa. 2. eta 3. espazio-helburuak.
5	3.	10'	O	Sakerako behar den inertzia abiadaren bitartez lortu.	Distantzia, abiadura eta mugimenduaren arteko koordinazioa

Zenbakia: 1

Aldia: 3.

Denbora: 10'

Elkarrekintza: O

Helburu zehatza: Norabide ezberdineko sake eta errestoak lantzeko gai izan.

Eduki zehatza: Sakea eta errestoa 1. eta 3. espazio-helburuak.

Deskribapena:

Ikasleak binaka jarriko dira, bata sakean eta bestea errestoan.
Sakatzaileak 4 espazio-helburu izango ditu sakea gauzatzeko:

1) Frontisera, txapa eta gainetik 2 metrora kokatuta dagoen

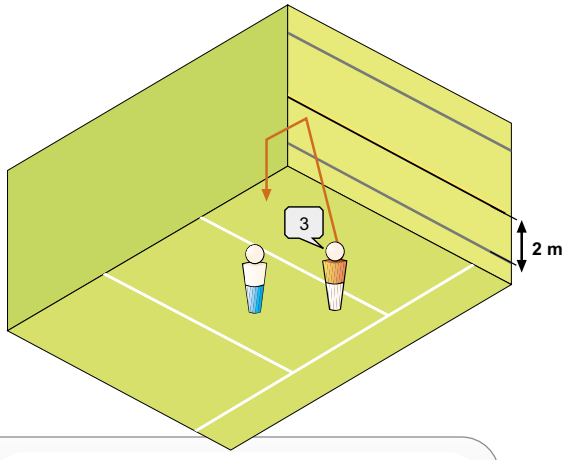
marra artera

2) Frontisera, txapatik 2 metrora dagoen marra gaindituz

3) Horma bikoa (frontisa eta gero ezker horma)

4) Horma bikoa (ezker horma eta gero frontisa)

Sakatzaileak sakatu baino lehenago egingo duen sakearen zenbakia aipatuko du (punpa egitean).
Errestatzaileak sakatzaileari bizkarra emango dio (zutik, eserita, etzanda, ...).
Zenbakia entzutean errestoa egiten saiatu behar du.
Ikasle bakoitzak, denera, 10 sake eta 10 erresto egin behar ditu.



Puntuazio sistema:

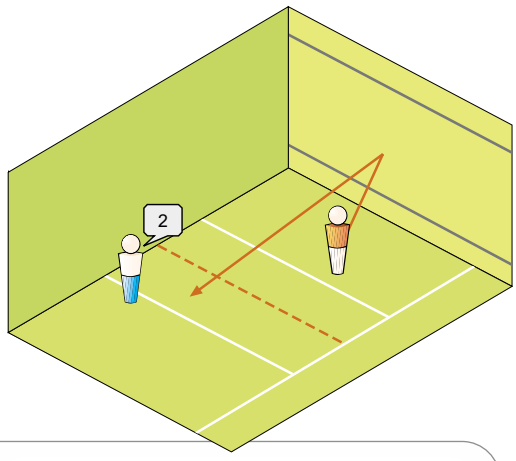
Adierazitako sakea egiten denero, puntu 1.Erresto ona egiten den bakoitzean, puntu 1. Puntu gehien dituenak irabaziko du.

Aldaerak:

1) Sake mota konplexuagoak zehaztu.
2) Errestoaren espazio-helburuak finkatu.

Zenbakia: 2
Aldia: 3.
Denbora: 10'
Elkarrekintza: O
Helburu zehatza: Errestoko ikasleak adierazitako zonan tantoa egiteko gai izan sakatzailea.
Eduki zehatza: Sakea eta errestoa. 2. espazio-helburua.

Deskribapena:
Ikasleak binaka jarriko dira, bata sakean eta bestea errestoan. Pilotalekua zonatan banatu, eremu bakoitza zenbaki batez identifikatu.
Errestatzaileak eremu baten zenbakia esango du.
Sakatzaileak pilota zona horretara bideratu behar du.
Errestatzaileak errestoa egin behar du.
Nahiz eta sakatzaileak pilota behar den eremura ez bidali, errestatzaileak errestoa egiten saiatu behar du.
Bakoitzak 10 sake eta 10 erresto egin ahal izango ditu.

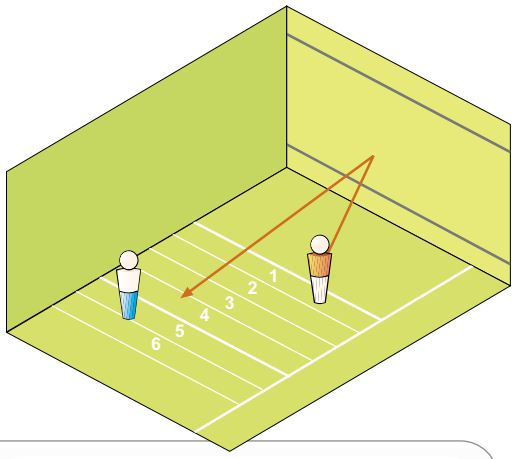


Puntuazio sistema:
Sakatzaileak pilota eremura bidaltzen badu, puntu 1 lortuko du, baina errestatzaileak errestoa egitea lortzen badu, sakatzaileak bere puntua galduko du.
Sakatzaileak pilota zona oker batera bidaltzen badu, eta errestatzaileak erresto egokia (frontisera iritsi eta kantxan sartzen da) egiten badu, errestatzaileak puntu 1 lortuko du.
10 puntu lehenengo lortzen dituenak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Ezker horma ezin da ukitu
2) Ezker horma derrigorrez ukitu behar da

Zenbakia: 3
Aldia: 3.
Denbora: 10'
Elkarrekintza: O
Helburu zehatza: Sakeak indar handiz egin eta hauei erantzuteko gai izan.
Eduki zehatza: Sakea eta errestoa. 2. espazio-helburua. Luzerako jokoa.

Deskribapena:
Ikasleak binaka jarriko dira, bata sakean eta bestea errestoan. Sakatzaileak 5 sake egingo ditu. Sakea egiteko garaian pilota frontisetik ahalik eta urrunen bidali behar du. Distantziaren araberako puntuak lortuko ditu (1, 2, 3, 4, 5 edo 6).
Errestatzaileak errestoa egitea eta ahalik eta urrunen iristea lortu behar du (aurrez adierazitako eremuak erabiliz).
Ikasle bakoitzak 10 sake eta 10 erresto egingo ditu.

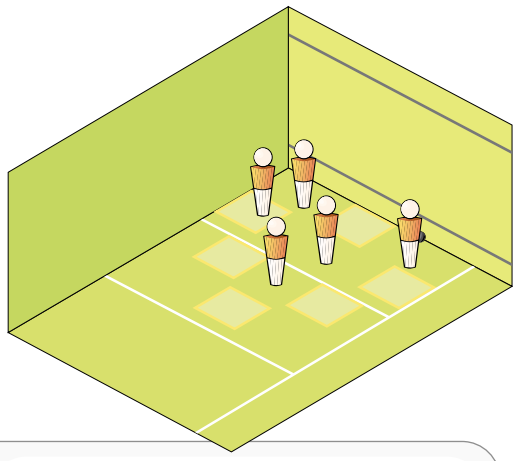


Puntuazio sistema:
Sake-erresto guztien batura egin eta puntuazio altuena lortu duenak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Eremuak zabalerako ardatzean zehaztu
2) Errestoa airez eginez gero, sakatzaileari puntuak kendu

Zenbakia: 4
Aldia: 4.
Denbora: 10'
Elkarrekintza: O
Helburu zehatza: Errestoko ikasleak airez ez jotzeko moduko sakea egiteko gai izan.
Eduki zehatza: Sakea eta errestoa. 2. eta 3. espazio-helburuak.

Deskribapena:
Denek denen aurkako egoeran jokatuko dute (gune bakoitzeko gehienez 5 ikaslek parte har dezakete).
Sakatzaileak pilota kantxan zehaztutako eremuetako batean sartzen saiatu behar du.
Sakatzaile izateko errestoa airez edo punpaz egin beharko du. Airez erantzunez gero, sakea kantxako edozein tokitatik egin ahal izango du (punpa nahi duen gunean egin ahal izango du), punparen ondoren erantzunez gero, berriz, hautatutako tokian punpa egin beharko du.
Ikasle guztiak sakatzaile eta errestatzaile izan daitezke.

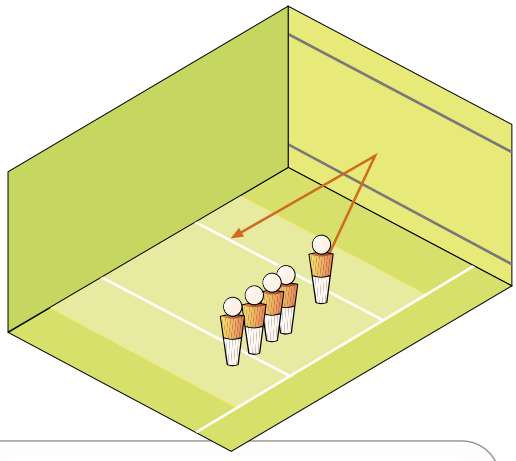


Puntuazio sistema:
Ikasle guztiak 5 "bizitzarekin" hasiko dira.
Eremuan sartzen duenak bizitza 1 irabaziko du.
Sakea edo errestoa eremuren batean sartu ezean, puntu 1 galduko da.

Aldaerak:
1) Eremuen kokapena frontisetik urrundu.
2) Sakea egiteko denbora murriztu.

Zenbakia: 5
Aldia: 2.
Denbora: 10'
Elkarrekintza: O
Helburu zehatza: Sakeak modu ezberdinetan eta gune ezberdinetara egiteko gai izan.
Eduki zehatza: Sakea eta errestoa. 1. eta 2. espazio-helburuak.

Deskribapena:
Ikasle guztiak lerro batean kokatuko dira.
Bakoitzak pilota bat izango du.
Lerroburuan dagoenak sakea egin behar du. Bakoitzak 5 sakez osatutako 3 aldi izango ditu. Zenbat eta sake mota gehiago egin (eskuinez, ezkerrez, efektuarekin, efektu gabe, ezkerretik hasita, eskuinetik hasita, eta abar) eta norabide ezberdinak bilatu (ezkerrera, eskuinera, hormaduna, horma gabea, loratua, zuzena, eta abar), puntuazioa hainbat eta altuagoa izango da.
Adierazitako eremuan sartu behar dira sake guztiak.
Sake bat egin eta lerroan azkena jarri behar da, berriro sakea egiteko aukera izan arte.



Puntuazio sistema:
Bakoitzak bere puntuak kontatu behar ditu, 3 alditan lortutako puntuazio altuena kontatuko da. Sake mota bakoitzeko puntu 1 lortuko da eta norabide ezberdin bakoitzeko puntu 1. Beraz, puntuazio altuena 10 izango da. Sakeen kontrola irakasleak egingo du. Sakea eremuan sartzen ez bada, ez da punturik eskuratuko

Aldaerak:
1) Sakeko azpi-eremua txikiagotu.
2) Sakeko distantzia handiagotu.

3.5.8. Euskal pilotaren antzeko egitura duten jolas eta jokoak

Zenbakia	Aldia	Denbora	Elkarrekintza	Helburu zehatza	Eduki zehatza
1	1.	15'	KO	Taldekako duelu egoeran, kolaborazio eta oposizio harremanak ezagutu.	Antzeko egitura duen jokoa. Taldekako duelu simetrikoa. Kolaborazio-oposizio harremanak.
2	1.	15'	KO	Taldekako duelu egoeran espazioaren erabilera ezberdinak ezagutu.	Antzeko egitura duen jokoa. Taldekako duelu simetrikoa. Azpi-espazioak.
3	2.	10'	KO	Aldizkotasuna errespetatuz, denbora eta pilotaren kolpearen arteko erlazioa ezagutu.	Antzeko egitura duen jokoa. Aldizkotasuna. Kolpe sekuentzien erritmoa.
4	1.-2.	10'	KO	Joko zuzen batean espazioan aurrera egiteko modu ezberdinak ezagutu.	Antzeko egitura duen jokoa. Joko zuzena. espazioaren erabilera.
5	2.	15'	KO	Taldekako dueluan espazioa baloia jaurtiz modu ezberdinetan erabiltzeko gai izan.	Antzeko egitura duen jokoa. Kolaborazio-oposizio harremanak. Espazioaren erabilera.

Zenbakia: 1

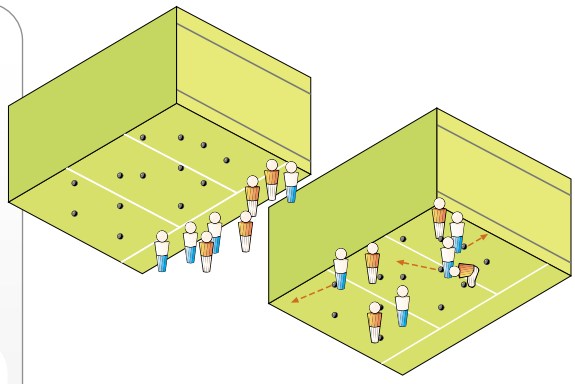
Aldia: 1.

Denbora: 15'

Elkarrekintza: KO

Helburu zehatza: Taldekako duelu egoeran, kolaborazio eta oposizio harremanak ezagutu.

Eduki zehatza: Antzeko egitura duen jokoa. Duelu simetrikoa. Kolaborazio-oposizio harremanak.



Deskribapena:

Arrautzak jaso jokoan, ikasle guztiak bi taldetan banatu behar dira (kopuru berbera).

Hasieran bi taldetako ikasleak kontrakantxan kokatuko dira. Irakasleak pilota guztiak (baloiak ere erabil daitezke) kantxan zehar banatuko ditu.

Pilota hartzaileek (A taldeak), irakasleak adieraztean, ahalik eta denbora gutxienean pilota guztiak kontrakantxan uzten saiatu behar dute (ezin da pilota jaurti, bertaraino eraman behar da). B taldeko kideek, aurkariek pilotak jaso bitartean, kantxan dauden pilotak aurkariengandik urruntzen saiatu behar dute, betiere, eskuarekin pilota joz edo bultzatuz (lurretik pirritaka).

A taldeko ikasle batek pilota eskuan hartzean, B taldekoek ezin izango dute pilota urrundu. Kontrakantxako pilotak ere ezin dituzte ukitu.

Amaitzean, rolak aldatuko dira, B taldekoak hartzaile bihurtuz eta A taldekoak berriz, "urruntzaile".

Puntuazio sistema:

Norgehiagoka bakoitzean arrautzak (pilotak) biltzen denbora gutxien pasatzen duen taldeak puntu 1 irabaziko du. Partida 3 puntura izango da.

Aldaerak:

1) Hartzaileek eta urruntzeko rolean daudenek, pilota ezker eskuarekin bakarrik har edo urrun dezakete.

2) Pilota urrundu behar duten ikasleak jokoaren hasieran kantxan koka daitezke.

Zenbakia: 2

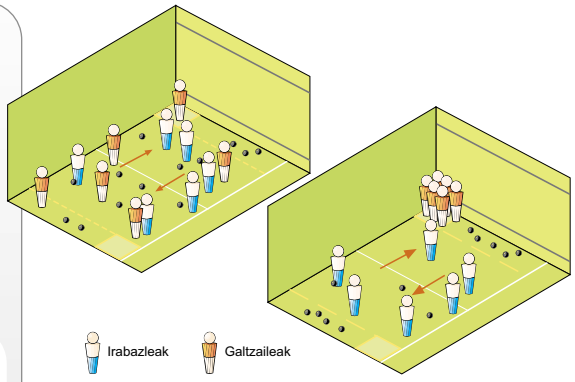
Aldia: 1.

Denbora: 15'

Elkarrekintza: KO

Helburu zehatza: Taldekako duelu egoeran espazioaren erabilera ezberdinez jabetu.

Eduki zehatza: Antzerako egitura duen jokoa. Taldekako duelu simetrikoa. Azpi-espazioak.



Deskribapena:

Nire *oilotegia* babesten jokoan, ikasleak bi taldetan banatu behar dira (kopuru berbera).

Talde bakoitzak beste eremuan dauden pilotak lapurtu eta bere eremura ekarri behar ditu.

A taldekoak B taldekoen eremuan sartzean (edo alderantziz), B taldekoek A taldeko ikaslea harrapatu ahal izango dute. Harrapatua izatean, harrapatzaileak harrapatua bi eremuen atzealdean dagoen gunera eraman behar du. Preso dauden kideak banan-banan libratu daitezke; horretarako, bere kide batek eremuaren barnean ukitu behar du.

Puntuazio sistema:

Jokoa bi eratara amaitu daiteke: pilota guztiak eremu batean pilatzean edo talde bat jolaskiderik gabe gelditzean. Partida gehiegi luzatzen bada, 10 minutu igarotzean, pilota gehien duen taldeak irabaziko du.

Aldaerak:

1) Aurkaria harrapatu beharrean, gerrian (praketan sartuta) daraman zapia kendu behar da.

2) Joko-eremuak txikiagotu.

Zenbakia: 3

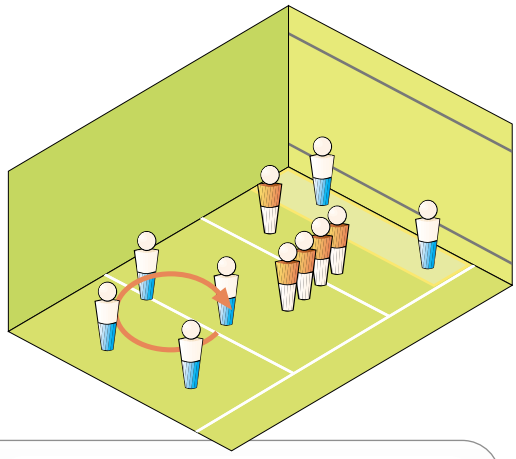
Aldia: 2.

Denbora: 10'

Elkarrekintza: KO

Helburu zehatza: Aldizkotasuna errespetatuz, denbora eta pilotaren kolpearen arteko erlazioa ezagutu.

Eduki zehatza: Antzerako egitura duen jokoa. Aldizkotasuna. Kolpe sekuentzien erritmoa.



Deskribapena:

Pilota ordularia jokoan, kopuru bereko bi talde osatu behar dira (A eta B taldea).

A taldeko 4 partaidek biribil bat egin, eta pilota kide batek besteari pasatuz, ahalik eta buelta gehien eman behar dituzte (minutu 1).

Bitartean, B taldeak frontisera begira, lerroan jarrita ahalik eta kolpe gehien egiten saiatu behar du, betiere, pilota 1. koadrotik atzeratuz (minutu 1). A taldeko bi partaidek, zehaztutako eremuaren barnean (1. koadroan), pilota hartuz, B taldekoen kolpeak oztopatzen saiatu behar dute. Pilota hartzen duten bakoitzean, A taldekoei buelta bat gehituko zaie.

Denbora amaitzean (minutu 1) rolak aldatu behar dituzte.

Puntuazio sistema:

Minutu batean buelta gehien ematen dituen taldea izango da neurketa bakoitzaren irakaslea, eta puntu 1 irabaziko du. Partida 3 puntura izango da.

Aldaerak:

1) A taldeak pilota lurrera erori gabe pasatu behar du.

2) Frontiseko eremuaren neurriak handiagotu, A taldeko bi partaideen azpi-eremuarenak.

Zenbakia: 4

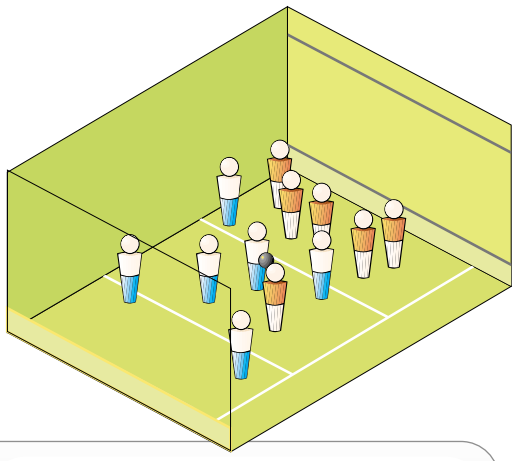
Aldia: 1.-2.

Denbora: 10'

Elkarrekintza: KO

Helburu zehatza: Joko zuzen batean espazioan aurrera egiteko modu ezberdinak ezagutu.

Eduki zehatza: Antzerako egitura duen jokoa. Joko zuzena. Espazioaren erabilera.



Deskribapena:

Raspall jokoan bi talde osatu behar dira (kopuru berbera). Aurkako taldearen horma baloiaren bidez ukitzea izango da bi taldeen helburua.

Baloia eskuarekin bakarrik jo edo bultza daiteke. Gorputzeko beste atal batekin joz gero, falta izango da.

Errebotean, frontisean dagoen txaparen altuera berberean, marra bat marraztu behar da. Erreboteko taldeak, baloia txaparen azpiko frontiseko eremura bideratu behar du, eta frontiseko taldeak, berriz, erreboteko txapazpiko gunera.

Baloia txandaka jo behar da, hau da, lehenengo A taldeak eta gero, B taldeak.

Baloia kontrakantxara doanean, bota ez duen taldeak marra gainean jarri eta kolpearen bidez sakatuko du.

Puntuazio sistema:

Azpi-eremu hau ukitzen duen taldeak puntu 1 irabaziko du. Baloiak ikaslearen gorputzeko zati bat ukitzean (eskua izan ezik), bere taldeak puntu 1 galduko du. Partida 10 tantora izango da.

Aldaerak:

1) Baloia ezkerrez bakarrik jo daiteke.

2) Talde bakoitzak bi kolpe jarraian egin ditzake.

Zenbakia: 5

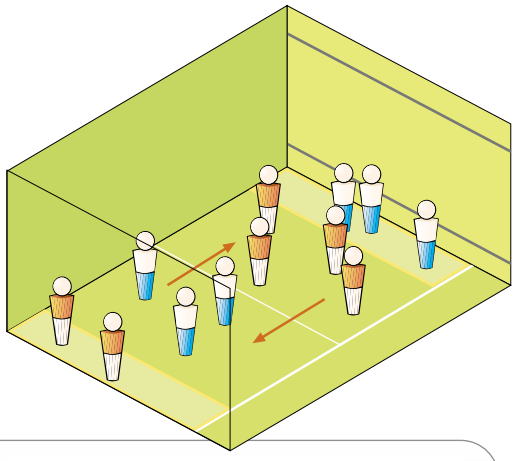
Aldia: 2.

Denbora: 15'

Elkarrekintza: KO

Helburu zehatza: Taldekako dueluan espazioa baloia jaurtiz modu ezberdinetan erabiltzeko gai izan.

Eduki zehatza: Antzerako egitura duen jokoa. Kolaborazio-oposizio harremanak. Espazioaren erabilera.



Deskribapena:

Brile aurrez aurreko jokoan kopuru berbereko bi talde osatu behar dira.

Talde bakoitza bere eremuan kokatu behar da (erdiko bi azpi-eremuetan)

Goma-aparrezko baloia joz, aurkako taldeko partaideak kaleratu behar dira. Baloiak aurkako jokalari baten gorputzeko atala ukitzen badu (lurrean talka egin aurretik), kaleratua izango da, eta aurkako taldearen atzean dagoen azpi-eremura joan beharko du. Kaleratua izan denak, sakea egiteko aukera izango du, eta beste taldeko partaideren bat ukitzen badu, berriro hasierako azpi-eremura joan ahal izango da.

Baloiak gorputzeko atal bat ukitu eta lurrera erori aurretik hartuz gero, ez da kaleratua izango.

Talde bereko partaideen artean aireko paseak egin daitezke.

Puntuazio sistema:

Talde batek beste taldeko partaide guztiak kaleratzean amaituko da partida. Partida gehiegi luzatzen bada, 10 minutu igarotzean, erdiko eremuan partaide gehien dituen taldeak irabaziko du.

Aldaerak:

1) Baloiak punpa egin ondoren partaide bat ukitzen badu, kaleratua izango da.

2) Baloia taldekide baten pasearen ondoren jo behar da.

3.5.9. Moldatutako egoerak

Zenbakia	Aldia	Denbora	Elkarrekintza	Helburu zehatza	Eduki zehatza
1	3.	10'	O	Murriztutako joko-espazioan tantoa egiteko gai izan.	Moldatutako jokoa. Espazioaren erabilera. Kantxako azpi-espazioa.
2	2.-3.	12'	KO	Murriztutako joko-espazioan, talde berean paseak eginez, tantoa airez amaitzeko gai izan.	Moldatutako jokoa. Espazioaren erabilera. Aldizkotasuna.
3	4.	12'	KO	Taldeka aurrez aurreko joko egoeran ezker hormaz baliatuz jokatzeko gai izan.	Moldatutako jokoa. Espazioaren erabilera. Debekatutako azpi-espazioa.
4	2.-3.	10'	O	Pilota hartuz eta botaz tantoa egiteko gai izan.	Moldatutako jokoa. Pilotarekiko erlazioa.
5	3.	10'	O	Pilotaren ibilbidean bi horma erabiliz bakarkako norgehiagokan tantoa egiteko gai izan.	Moldatutako jokoa. Espazioaren erabilera. 3. espazio-helburu finkoa.
6	3.	12'	O	Kantxaren forma eraldatuz bakarkako norgehiagokan tantoa egiteko gai izan.	Moldatutako jokoa. Espazioaren erabilera. Kantxaren azpi-espazioa.
7	3.-4.	15'	KO	Bat biren aurkako norgehiagokan tantoa egiteko gai izan.	Moldatutako jokoa. Pilotari kopurua. Espazio rola.
8	3.	12'	O	Joko-espazio txikian bakarkako norgehiagokan tantoa egiteko gai izan.	Moldatutako jokoa. Espazioaren erabilera. Kantxa azpi-espazioa.
9	4.	12'	KO	Denbora mugatuan tantoak egiteko gai izan.	Moldatutako jokoa. Denbora. Puntuazio sistema.

Zenbakia: 1

Aldia: 3.

Denbora: 10'

Elkarrekintza: O

Helburu zehatza: Murriztutako joko-espazioan tantoa egiteko gai izan.

Eduki zehatza: Moldatutako jokoa. Espazioaren erabilera. Kantxako azpi-espazioa.

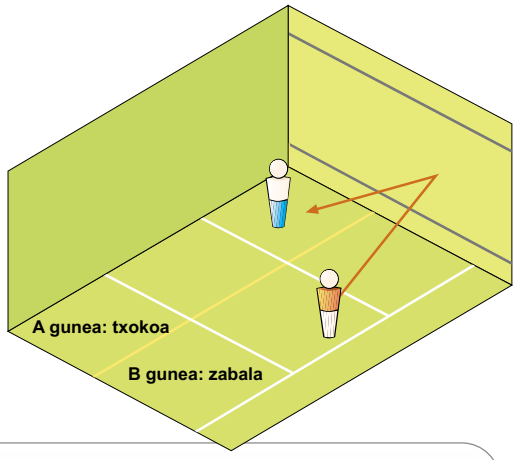
Deskribapena:

6 ikasle aurrean eta beste 6 ikasleak atzean, erreboteko txokoan. Zabalerako ardatzean espazioa bitan zatituta 1:1 joko egoeran jardun.

A ikasleak B ikaslearen azpi-espazioan egin behar du tantoa, eta B ikasleak A ikaslearen azpi-espazioan.

Partida laburrak egin behar dira.

Errotazio sistema: irabazten duena txokoan jarriko da, eta kanpotik sartzen den ikaslea, zabalean. Galtzen duen ikaslea kanpora joan eta eta lerroko azkena jarriko da, eta bere txanda iritxi arte itxaron beharko du.



Puntuazio sistema:

Partida laburrak egin, 3 tantora. Kiniela egituran jokatu eta partida gehien irabazten duenak, joko osoa irabaziko du.

Aldaerak:

1) Espazioa zabalerako ardatzean banatu ordez, luzerakoan banatu.

2) Kolpea airez egiten bada, pilotakada horretan (pilota) edozein gunetara botatzeko aukera eskaini.

Zenbakia: 2

Aldia: 2.-3.

Denbora: 12'

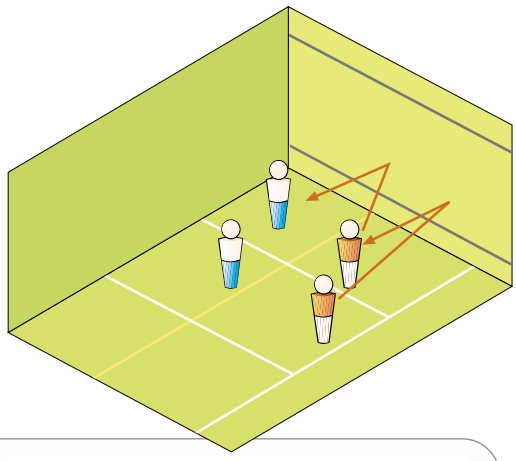
Elkarrekintza: KO

Helburu zehatza: Murriztutako joko-espazioan, talde berean paseak eginez, tantoa airez amaitzeko gai izan.

Eduki zehatza: Moldatutako jokoa. Espazioaren erabilera. Aldizkotasuna.

Deskribapena:

Taldea bitan banatu, 6 ikasle aurrean eta 6 ikasle atzeko txokoan. Joko-espazioa zabalerako ardatzean bitan zatitu, talde batek bestearen aurka jokatuko du, bakoitzak bere eremuan.
Taldekideen artean kolaboratu egin beharko dute, betiere, beste taldeari tantoa egiteko asmoarekin.
Talde bakoitzak pilota jotzearen ardura duenean (jotzaile rolean), 3 kolpe egiteko aukera izango du: beste taldetik datorren pilota jaso + prestatzeko kolpea egin + aireko kolpearekin beste zonan tantoa lortu.
Tantoak ez dira kontatuko eta hiru tanto jokatzean, beste bikotea sartuko da.



Puntuazio sistema:

Ez dago.

Aldaerak:

1) Hirugarren kolpea egiteko ezkerrez amaitu behar da (beste kolpe mota bat zehaztu).
2) Puntuazio sisteman, ezker horma erabiliz egindako tantoek balio handiagoa izango dute; 2 puntu.

Zenbakia: 3

Aldia: 4.

Denbora: 12'

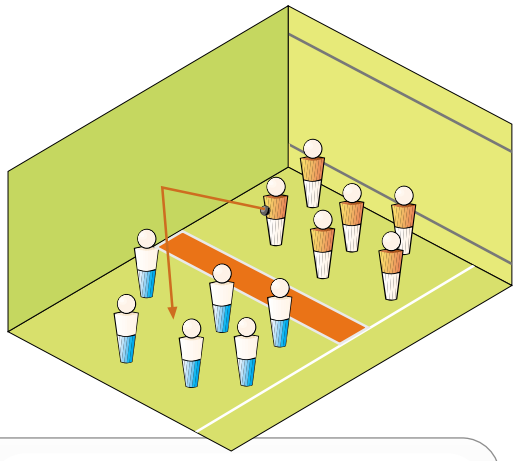
Elkarrekintza: KO

Helburu zehatza: Taldeka aurrez aurreko joko egoeran ezker hormaz baliatuz jokatzeko gai izan.

Eduki zehatza: Moldatutako jokoa. Espazioaren erabilera. Debekatutako azpi-espazioa.

Deskribapena:

Partaideak bi taldetan banatu.
Talde bakoitza alderatutako azpi-espazio batean kokatuko da, tartean zeharkatzeko espazioa dutelarik.
Zeharkatzeko espazioaren zabalera 3,5-4,5 m artekoa izango da.
Pilota beste taldearen eremura bota behar da, ibilbidean nahitaez ezker horma joz. Aireko kolpea erabiliz gero, ordea, ez dago ezker horma ukitu beharrik.
Sakea atzeko marratik egin behar da.
Joko bakoitzean, 40ra iristean, taldeak lekuz aldatuko dira.



Puntuazio sistema:

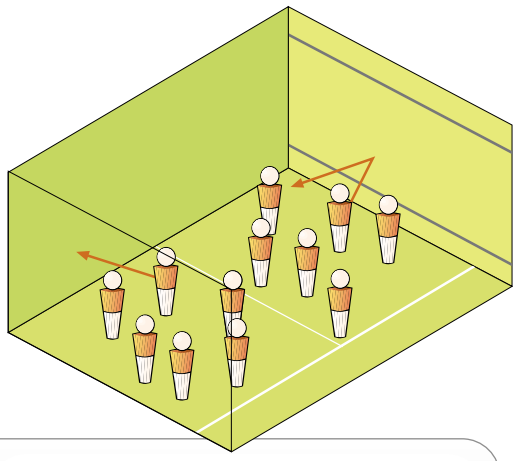
Kintze sistema erabiliz, 10 jokora iristen den taldeak irabaziko du.

Aldaerak:

1) 2 kolpe erabiltzeko aukera eskaini (prestaketa + kolpea).
2) Prestatzeko kolpea errebotera bideratu.

Zenbakia: 4
Aldia: 2.-3.
Denbora: 10'
Elkarrekintza: O
Helburu zehatza: Pilota hartuz eta botaz tantoa egiteko gai izan.
Eduki zehatza: Moldatutako jokoa. Pilotarekiko erlazioa.

Deskribapena:
Ikasle taldea bitan banatu, 6 ikasle aurrean eta 6 ikasle atzeko txokoan (errebotean).
Pilota hartu eta botaz, Txokotan (kaleketan) izeneko jokoan parte hartuko dute. Joko honetan denek denen aurka jokatu behar dute. Ez dago pilota jotzeko ordena zehatzik.
Txarra egiten duenak hurrengo sakearen errestoa egin behar du, eta tantoa egin duenak, berriz, hurrengo sakea.

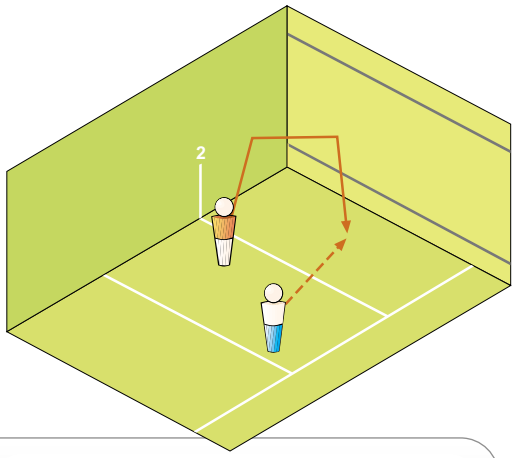


Puntuazio sistema:
Parte hartzaile bakoitzak 5 puntu izango ditu, eta txarra egiten duenero bat galduko du. Azkena kaleratzean, kantxan geratu denak irabaziko du norgehiagoka. Bat ez beste denak kaleratzean, jokoa berriro hasiko da. 3 aldiz azkena geratzen denak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Esku trebearekin hartu eta bota, trebea ez denarekin, berriz, pilota jo egin behar da.
2) Punpaz pilota jo eta airez hartu eta bota.

Zenbakia: 5
Aldia: 3.
Denbora: 10'
Elkarrekintza: O
Helburu zehatza: Pilotaren ibilbidean bi horma erabiliz bakarkako norgehiagokan tantoa egiteko gai izan.
Eduki zehatza: Moldatutako jokoa. Espazioaren erabilera. 3. espazio-helburu finkoa.

Deskribapena:
Partaideak 6 ikaslez osatutako 2 taldetan banatu. 6 aurrean eta 6 atzeko txokoan, errebotean.
Kiniela egituran jokatu. Sakea 2tik 2ra egin.
1:1 joko egoeran, pilota jotzean, nahitatez, 2 hormak ukitu behar dira (frontisa eta ezker horma edo alderantziz).



Puntuazio sistema:
Tanto bakoitzak puntu 1 balio du. 10 puntura iristen den lehenengo ikasleak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Airez eginiko kolpeetan arau hori moldatu, eta pilota frontisera nahi duen moduan bideratu.
2) Bat biren aurka jokatu. Bakarrik ari den ikasleak libre, eta besteek, nahitaez, punpa egin aurretik, 2 hormak ukitu behar.

Zenbakia: 6

Aldia: 3.

Denbora: 12'

Elkarrekintza: O

Helburu zehatza: Kantxaren forma eraldatuz bakarkako norgehiagokan tantoa egiteko gai izan.

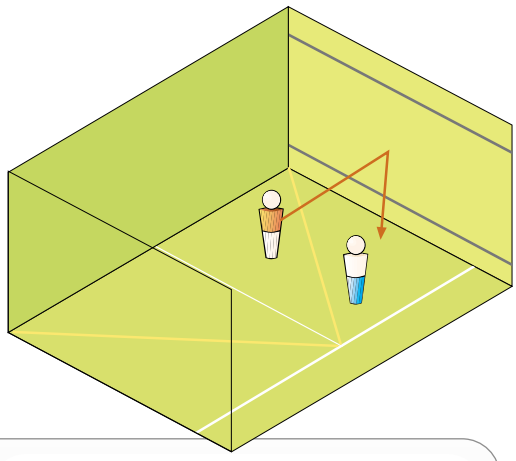
Eduki zehatza: Moldatutako jokoa. Espazioaren erabilera. Kantxa azpi-espazioa.

Deskribapena:

6 ikaslez osatutako 2 talde banatu. 6 aurrean eta 6 errebotean. 1:1 joko egoeran jardungo dute.

Joko-espazioa (kantxa) bi hirukitan banatu (marra diagonal baten bidez).

Errotazio sistema erabili: partida irabazten duena txokoan dagoen espazioan kokatuko da, eta kanpotik sartzen dena zabaleko espazioan ipiniko da. Txokoan kokatzen den ikasleak zabaleko gunean egin beharko du tantoa, eta zabalekoak, berriz, txokoan.



Puntuazio sistema:

Partida txikiak jokatu behar dituzte. Denek denen aurka jokatu, eta partida gehien irabazi dituena izango da garailea.

Aldaerak:

1) Aireko kolpearekin edozein gunetara bideratu ahal izango da.

2) Debekatutako guneak gaineratu.

Zenbakia: 7

Aldia: 3.-4.

Denbora: 15'

Elkarrekintza: KO

Helburu zehatza: Bat biren aurkako norgehiagokan tantoa egiteko gai izan.

Eduki zehatza: Moldatutako jokoa. Pilotari kopurua. Espazio rola.

Deskribapena:

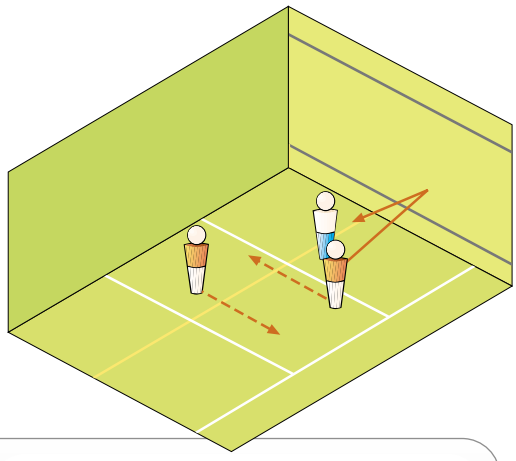
Partaideak 6 ikaslez osatutako 2 taldetan banatu. 6 frontisean eta 6 errebotean.

Bi baten aurkako egoeran jokatu behar dute.

Joko-espazioa zabaleko ardatzean bitan banatu. Bikoteko partaide bakoitza eremu batean kokatuko da.

Bikotekide batek pilota jotzean, gunez aldatu behar dute. Bakarrik jokatzen duen ikasleak ez du baldintza hori bete behar.

Errotazio sistema erabili: bakarrik jokatzen duenak irabaziz gero, bakarka jokatzen jarraituko du, eta puntu 1 irabaziko. Bikotea kanporatua izango da. Bikoteak irabaziz gero, bietako bat bakarkako egoerara pasatuko da, eta bakarkakoa kaleratua izango da.



Puntuazio sistema:

10 puntu lehenengo irabazten dituena izango da garaile.

Aldaerak:

1) Bikoteka ari direnek esku bakarrarekin jokatu dezakete.

2) Luzerako ardatzean bi eremu banatu.

Zenbakia: 8

Aldia: 3.

Denbora: 12'

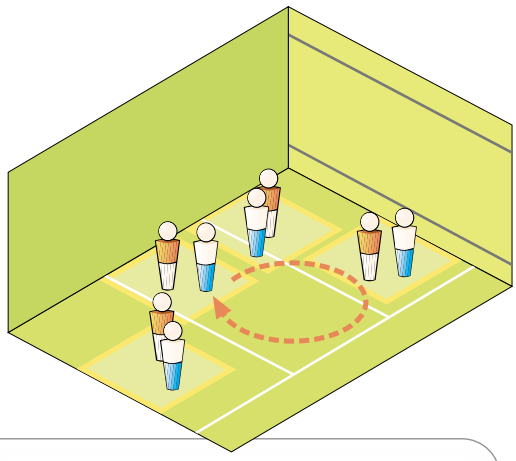
Elkarrekintza: O

Helburu zehatza: Joko-espazio txikian bakarkako norgehiagokan tantoa egiteko gai izan.

Eduki zehatza: Moldatutako jokoa. Espazioaren erabilera. Kantxa azpi-espazioa.

Deskribapena:

Parte hartzaileen artean 6 bikote osatu.
Bakarkako norgehiagokak jokatu behar dira, bakoitzak bere azpi-eremua izango du.
Jokatzeko gunea oso txikia izango da, adibidez, 3,5 m x 4 m.
Airez ezin da jokatu.
Errotazio sistema erabili: partida irabazten duenak bere eremuan jarraituko du, eta galtzailea hurrengo azpi-espaziora joango da.
Sakea kolpe baten bidez egingo da, adibidez, punpaz azpiko kolpea erabili.



Puntuazio sistema:

Tanto bakoitzak puntu 1 balio du. 10 puntu lehenengo lortzen dituen bikoteak irabaziko du.

Aldaerak:

1) Trebea ez den eskuarekin pilota airez jo daiteke.
2) Azpi-espazioaren forma aldatu, adibidez, laukizuzen formakoa.

Zenbakia: 9

Aldia: 4.

Denbora: 12'

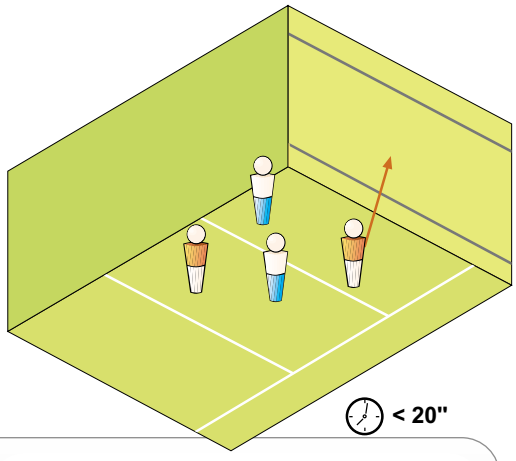
Elkarrekintza: KO

Helburu zehatza: Denbora mugatuan tantoak egiteko gai izan.

Eduki zehatza: Moldatutako jokoa. Denbora. Puntuazio sistema.

Deskribapena:

6 ikaslez osatutako 2 talde kokatu, 6 aurrean eta 6 atzean.
2:2 joko egoeran jardun.
Kiniela egitura erabiliz, binakako norgehiagokak egin behar dituzte.
Lehenengo tantoa jokatu ostean, irabazi duen bikoteak tantoa 20 segundo baino lehenago amaitu behar du; egin ezean, sartu den bikoteak irabaziko du.
Sartzen den bikoteak egingo du sakea.



Puntuazio sistema:

Tanto bakoitzak puntu 1 balio du. 10 puntu lehenengo lortzen dituen bikoteak irabaziko du.

Aldaerak:

1) Airez egindako tantoek balio bikoitza dute.
2) Denbora mugatua duten partida egoerak jokatu (adibidez, 3 minutuko partidak). Tantotik tantorako atsedenak ez dira kontatzen.

3.5.10. Komunikazioa: hitz eta keinu bidez elkar ulertzea

Zenbakia	Aldia	Denbora	Elkarrekintza	Helburu zehatza	Eduki zehatza
1	1.	10'	K	Pilotaren ibilbidea identifikatu eta kideei erabakiak adierazi.	Hitz bidezko komunikazioa. Kolaborazioa.
2	4.	12'	KO	Kideari keinu bidez erabakiak adierazteko gai izan.	Keinu bidezko komunikazioa. Kolaborazioa.
3	3.	10'	KO	Pilota jokoan ez dagoenean elkar ulertzeko gai izan.	Hitz bidezko komunikazioa. Estrategia.
4	4.	12'	KO	Taldekideen artean espazioa kudeatzeko gai izan.	Komunikazioa. Espazioaren erabilera.
5	2.	8'	K	Desoreka egoeren aurrean elkar ulertzeko gai izan.	Komunikazioa. Kolpearen ardura.

Zenbakia: 1

Aldia: 1.

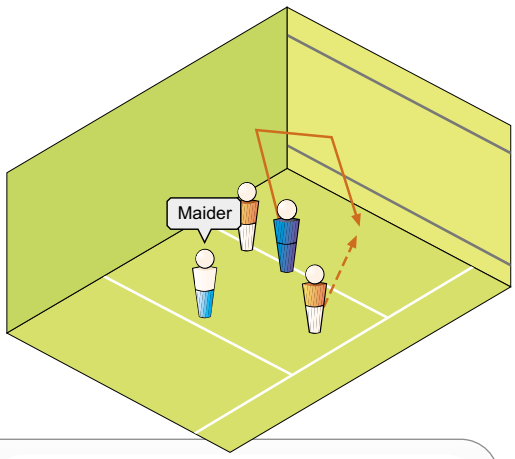
Denbora: 10'

Elkarrekintza: K

Helburu zehatza: Pilotaren ibilbidea identifikatu eta kideei erabakiak adierazi.

Eduki zehatza: Hitz bidezko komunikazioa. Kolaborazioa.

Deskribapena:
Hiruko taldeak osatu.
Irakasleak 10 pilota jaurtiko ditu, batzuk ezkerrera eta besteak eskuinera.
Ikasleek bi punpa baino lehen jasotzen saiatu behar dute.
Hirukoteko batek (artzainak) beste bien kokapena aztertu, eta berak adieraziko die nork hartu behar duen (izena esan).
Artzain postutik hirukoteko partaide guztiek pasa behar dute.

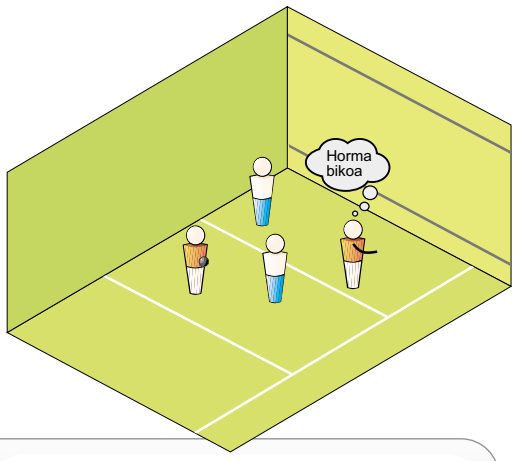


Puntuazio sistema:
Pilota gehien hartzen dituen taldeak irabaziko du.

Aldaerak:
1) Esatariak frontisa ukitu baino lehen esan behar du.
2) Bosteko taldeak egin, eta punpa baten ondoren hartu behar da.

Zenbakia: 2
Aldia: 4.
Denbora: 12'
Elkarrekintza: KO
Helburu zehatza: Kideari keinu bidez erabakiak adierazteko gai izan.
Eduki zehatza: Keinu bidezko komunikazioa. Kolaborazioa.

Deskribapena:
Binakako partida egoeran jardun.
Bikote bakoitzak jokoan hasi aurretik bi jokaldi zehaztuko ditu.
Adibidez, horma bikoa zabalera eta txokora moztea.
Jokaldi bakoitzak bere keinua izango du.
Partidan zehar pilota jotzen ez duenak kolpea egiten duenari zein jokaldi egin adieraziko dio.

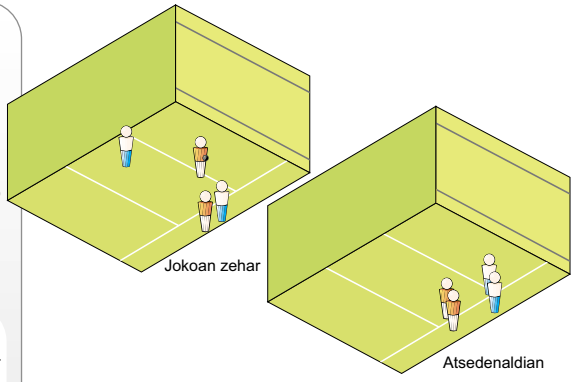


Puntuazio sistema:
Tanto bakoitzak puntu bat balio du. Kiniela 7 puntura.

Aldaerak:
1) Jokaldiak hitzez adierazi.
2) Tantotik tantora keinuak aldatzeko aukera utzi.

Zenbakia: 3
Aldia: 3.
Denbora: 10'
Elkarrekintza: KO
Helburu zehatza: Pilota jokoan ez dagoenean elkar ulertzeko gai izan.
Eduki zehatza: Hitz bidezko komunikazioa. Estrategia.

Deskribapena:
Ikasleak binaka jarri eta bat baten kontrako egoeran jokatu behar dute. Bikoteko bat ikaslea izango da eta bestea aholkularia.
Pilotan jokatzen ari denak, tantotik tantora dagoen atsedenalditxoan, hurrengo tantoan zer joko mota egingo duen zehaztuko du bere kidearekin.
Joko mota pilotaren norabidera mugatuko da, hau da, atzerantz edo aurrerantz, eta ezkerrerantz edo eskuinerantz jokatzera.
Atsedenaldia tantoa eskuratu duenak bakarrik eska dezake.

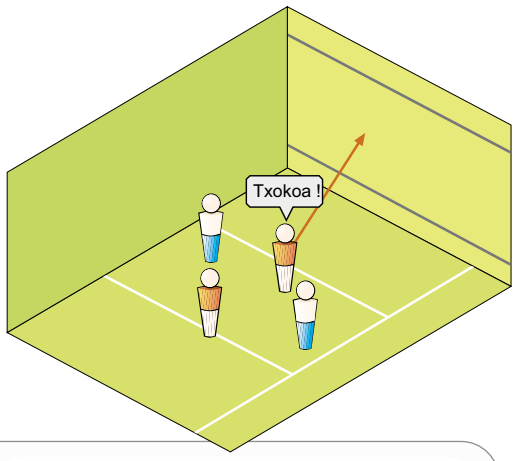


Puntuazio sistema:
Partida txikiak 5 tantora. Partida gehien irabazten dituena izango da garaile.

Aldaerak:
1) Erabiliko dituen kolpe motak zehaztu.
2) Partidan zehar aholkulari eta ikaslearen rolak aldatzeko aukera utzi.

Zenbakia: 4
Aldia: 4.
Denbora: 12'
Elkarrekintza: KO
Helburu zehatza: Taldekideen artean espazioa kudeatzeko gai izan.
Eduki zehatza: Komunikazioa. Espazioaren erabilera.

Deskribapena:
Binakako partida egoeran jardungo dute.
Jotzen duen ikasleak, aurkarien kolpea baino lehen, non kokatu adieraziko dio kideari.
Hitzez edo keinuz komunikatu ahal izango dira, baina beste bikoteak ahalik eta informazio gutxien edukitzea izango da helburua.

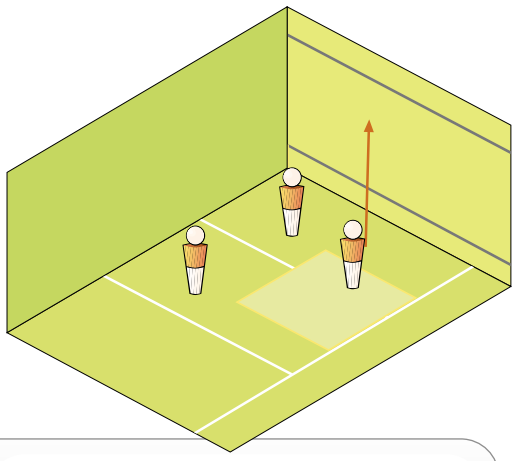


Puntuazio sistema:
Partidak hamar puntura izango dira. Hiru partida irabazten dituena izango da garailea.

Aldaerak:
1) Pilota jotzen duenak bere lekualdatzeekin kideari non jarri behar duen adierazi.
2) Pilota jotzen ez duenak adierazi behar du.

Zenbakia: 5
Aldia: 2.
Denbora: 8'
Elkarrekintza: K
Helburu zehatza: Desoreka egoeren aurrean elkar ulertzeko gai izan.
Eduki zehatza: Komunikazioa. Kolpearen ardura.

Deskribapena:
Hiruko taldeak osatu.
Ikasle batek 10 pilota jarraian jaurtiko ditu. Beste biek frontisari bizkarra emanez egon behar dute. Bata frontisetik urrun, eta bestea gertu.
Jaurtitzaileak adieraztean, bi ikasleek bira eman, eta nork jo erabakiko dute. Bien helburua pilota jaurtitzailea dagoen eremura bideratzea izango da; beraz, ongien datorkionak jotzea izango da erabaki egokiena.



Puntuazio sistema:
Ez dago.

Aldaerak:
1) Begiak itxita hasiko dira.
2) Keinu bidez bakarrik komunika daitezke.

3.5.11. Taktika eta estrategia

Zenbakia	Aldia	Denbora	Elkarrekintza	Helburu zehatza	Eduki zehatza
1	4.	15'	KO	Bikotekako joko egoeran espazioa zatikaturik eta airearen erabilera baliatuz jokatzeko gai izan.	Taktika. Espazioaren erabilera. Aireko kolpea.
2	3.	15'	O	Kolpe kopurua mugatuz tantoa azkar amaitzeko gai izan.	Estrategia. Tanto amaiera. Kolpe kopurua.
3	4.	15'	KO	Desoreka egoeran bikoteka tantoa lortzeko gai izan.	Taktika. Moldatutako egoera. Kolpe mota.
4	3.	15'	O	Joko egoeran aurretik adierazitako sekuentzia bat egiteko gai izan.	Estrategia. Joko sekuentziak.
5	4.	15'	KO	Esparru debekatuak ekidinez, binakako joko egoeran tantoa lortzeko gai izan.	Estrategia. Moldatutako egoera. Laguntza moduak.

Zenbakia: 1

Aldia: 4.

Denbora: 15'

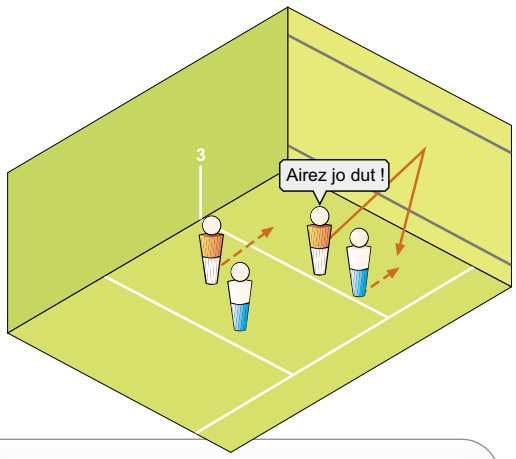
Elkarrekintza: KO

Helburu zehatza: Bikotekako joko egoeran espazioa zatikaturik eta airearen erabilera baliatuz jokatzeko gai izan.

Eduki zehatza: Taktika. Espazioaren erabilera. Aireko kolpea.

Deskribapena:

Partaideak 6 ikaslez osatutako 2 taldetan banatu. 6 aurrean eta 6 atzean.
2:2 joko egoeran jardungo dute.
Bikotekide bakoitzak bere esparrua definiturik izango du. Luzerako ardatzean pilotalekua bitan zatituko dugu (3. koadroan).
Aurrelariak 3. koadrotik aurrera punpa egitean parte hartuko du, eta atzelariak berriz, 3. koadrotik atzera.
Bikotekide batek pilota airez jotzen badu, hurrengo 2 pilotakadetan atzelariak aurrelariari aurreko zonan lagundu ahal izango dio, eta ez alderantziz.
Galtzen duen taldea kanpora joango da, eta kanpotik talde berri bat sartuko da. Kanpoan dagoen taldeak bere txanda iritsi arte itxaron behar du.
Bi partida jarraian irabazten dituen taldea kanpora irtengo da, eta atsedena hartuko du.



Puntuazio sistema:

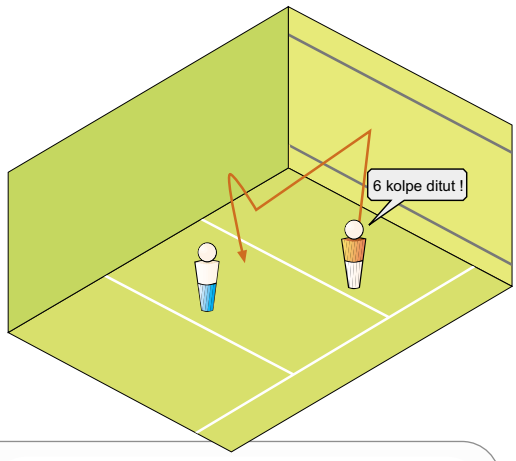
3 puntuko partida txikiak. Partida gehien irabazten dituen bikotea izango da garailea.

Aldaerak:

1) Tantoan zehar aurrelaria atzelariaren zonara sartzeko aukera bakar bat eman.
2) Aurrelariak kolpe mota bat eginez gero, baimena eman atzelariari aurreko zonan sartzeko.

Zenbakia: 2
Aldia: 3.
Denbora: 15'
Elkarrekintza: O
Helburu zehatza: Kolpe kopurua mugatuz tantoa azkar amaitzeko gai izan.
Eduki zehatza: Estrategia. Tanto amaiera. Kolpe kopurua.

Deskribapena:
6 ikaslez osatutako 2 talde banatu. 6 aurrean eta 6 atzean.
1:1 joko egoeran jardun behar dute.
Ikasle batek pilota jo, frontisean talka eta lurrean punpa egin, eta ondoren ezker horma ukitzen duenean, 6 kolpe izango ditu gehienez tantoa egin ahal izateko.
Tanto bakoitzaren hasieran, bi ikasleek bila dezakete egoera hau, lehenengo egiten duenak, baldintza betez tantoa eskuratzen saiatu behar du.
Ezker horma ukitzen ez duen ikaslearen helburua, 6 kolpe horietan, tantoa ez jasotzea izango da.

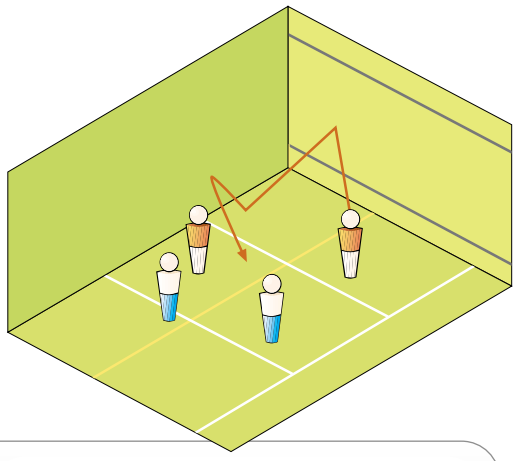


Puntuazio sistema:
4 tanto jokatzean puntuazio gehien lortu duen ikasleak irabaziko du. Modu "berezian" tantoa lortuz gero, 3 puntu eskuratuko dira, eta ohiko moduan lortuz gero, puntu 1.

Aldaerak:
1) Ezker horma ukitu beharrean, aurkariak kontrakantxan jotzea lortu behar du.
2) Kolpe kopurua gutxiagotu.

Zenbakia: 3
Aldia: 4.
Denbora: 15'
Elkarrekintza: KO
Helburu zehatza: Desoreka egoeran bikoteka tantoa lortzeko gai izan.
Eduki zehatza: Taktika. Moldatutako egoera. Kolpe mota.

Deskribapena:
6 ikaslez osatutako 2 talde banatu. 6 aurrean eta 6 atzean.
2:2 joko egoeran jardun.
Bikote batek bi eskuekin jokatu ahal izango du, baina pilotak frontisa jo ondoren, ezker horma ukitu aurretik, punpa egin beharko du.
Beste bikoteak kantxako bi guneak (zabalerako ardatzean banatuak) kontuan izan behar ditu, zona bakoitzean esku bakar bat erabili ahal izango dute. Kantxaren ezkerraldean, ezker eskua eta eskuinaldean, eskuina.
Bi bikoteek pilota nahi duten gunera bota dezakete.
Partida irabaztean bi eskuak erabili dituen bikoteak atsedena hartuko du, esku bakarrarekin aritu den bikotea bi eskuekin jokatzera pasatuko da, eta kanpotik sartu den bikote berriak esku bakarrarekin jokatuko du.
Partida amaitzen den oro, rolak aldatu.



Puntuazio sistema:
3 puntuko partida gehien irabazten dituena izango da garailea.

Aldaerak:
1) Airez jotzean bi eskuak erabili ahal izango dituzte.
2) Gune batean jotako pilotetan araua hautsi eta libre jokatu hurrengo pilotakadan.

Zenbakia: 4

Aldia: 3.

Denbora: 15'

Elkarrekintza: O

Helburu zehatza: Joko egoeran aurretik adierazitako sekuentzia bat egiteko gai izan.

Eduki zehatza: Estrategia. Joko sekuentziak.

Deskribapena:

6 ikaslez osatutako 2 taldetan banatu. 6 frontisean eta 6 errebotean.

1:1 joko egoeran jardun.

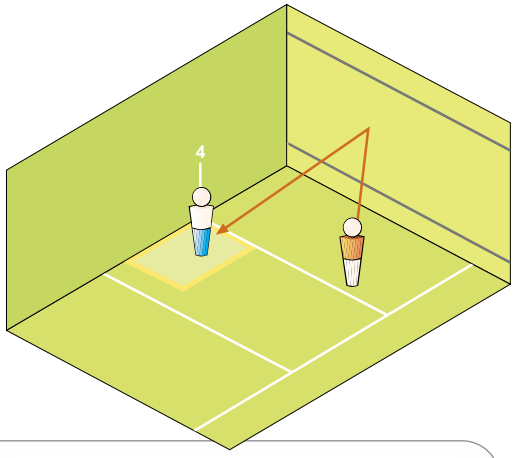
Ikasle batek aurrez zehaztutako sekuentzia bat ahalik eta gehienetan egiten saiatu behar du.

Norabide ezberdinez osatutako kolpe kopurua izango da sekuentzia bat.

A ikaslearen sekuentzia: aurkariak 3 aldiz jarraian 4. koadrotik atzera txokotik jotzea (ezker paretetik 3 metrora marra jarri) lortu.

B ikaslearen helburua A ikasleak bere sekuentzia ez lortzea izango da.

Errotazio sistema errespetatu, puntuazio gehien duenak sekuentzia egin behar du, puntuazio gutxien duena kalera joango da, eta kanpotik sartzen den ikasleak jokoan sekuentzia egiten saiatu behar du.



Puntuazio sistema:

Tanto bakoitzean lortutako sekuentziak kontatu. Partida guztien amaieran sekuentzia gehien lortu dituenak irabaziko du.

Aldaerak:

1) Sekuentzia aldatu, zabaleko eremua zehaztu eta txokora eta zabalera aldizkatu (2 aldiz gune bakoitzera).

2) Kolpe mota bat zehaztu sekuentzia egin ahal izateko.

Zenbakia: 5

Aldia: 4.

Denbora: 15'

Elkarrekintza: KO

Helburu zehatza: Esparru debekatuak ekidinez binakako joko egoeran tantoa lortzeko gai izan.

Eduki zehatza: Estrategia. Moldatutako egoera. Laguntza moduak.

Deskribapena:

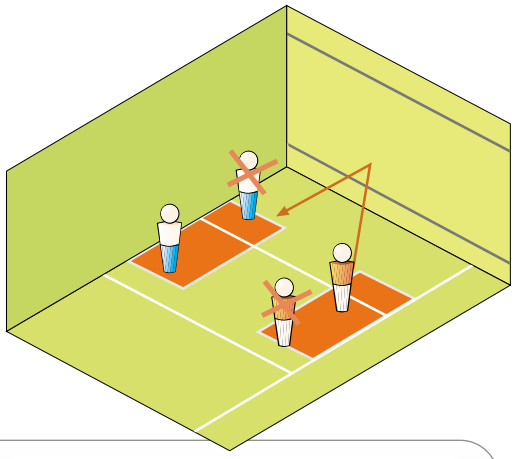
6 ikaslek aurrean jokatuko dute, eta beste 6 ikaslek atzean, erreboteko hormaren aurka.

2:2 partidak egin.

Bi gune debekatu zehaztu behar dira (ikus irudia). Ezkerreko gunean ezin du aurrelariak jo, eta eskuinekoan, berriz, atzelariak.

Errotazio sistema: partida irabazten duen taldeak jokoan jarraituko du, eta galdu duena kanpora joango da.

Atzeko gunean, debekatutako zonak beste modu batean jarri, frontiseko gunearen alderantzizko egoera (eskuinaldean aurrelariak ezin du jo, eta ezkerraldean, atzelariak ezin du jo).



Puntuazio sistema:

6 puntuko partidak jokatu. Gune bakoitzean 6 puntu (partida) lehenengo lortzen dituena izango da garailea.

Aldaerak:

1) Airez pilota jotzean mugarik gabe jokatu.

2) Tantoa irabazi duen bikoteak esparru debekatuekin jokatu, eta sartzen denak libre.

4. Terminoen zerrenda

1:1 egoera: bakarkako duelu simetrikoa, buruz buruko egoera.

2:2 egoera: taldekako duelu simetrikoa, binakako egoera.

1. espazio-helburua: plekako jokamoldeetan, pilotari batek pilotaren kolpearen bidez lehenengo bilatu ohi duen azpi-espazio eraginkorra, hau da, frontisa.

2. espazio-helburua: plekako jokamoldeetan, pilotari batek pilotaren kolpearen bidez frontisaren ondoren bilatu ohi duen azpi-espazio eraginkorra, hau da, kantxa.

3. espazio-helburu finkoa: plekako jokamoldeetan, pilotari batek pilotaren kolpearen bidez frontisean talka egin ondoren edo aurretik eta lurrean punpa egin ondoren edo aurretik bilatu ohi duen azpi-espazio eraginkorra. Frontoi motzean, ezker horma, errebotea eta kontrakantxako azpi-espazioek osatuko dute.

3. espazio-helburu mugikorra: plekako jokamoldeetan, pilotari batek pilotaren kolpearen bidez, bere kokapena eta aurkariaren egoeraren arteko elkarrekintzaren arabera, bilatu ohi duen azpi-espazio eraginkorra. Pilotari batek pilota jotzean, aurkaria bere ezkerrean, eskuinean, aurrean edo atzean koka daiteke; pilota 4 gune horietako batera bideratzean bi espazio mugikor mota bilatu ohi dira: espazio librea edo okupatua. Espazio librea aurkaririk ez dagoen gunea izango da eta espazio okupatua berriz, aurkaria dagoena. Taldekako dueluetan, laukizuzen gehiago egon daitezke okupatuak, beraz, definizioaren adiera konplexuagoa izango da.

Aireko kolpea: pilotak frontisa ukitu eta kantxan punpa egin baino lehen pilotariak burututako ekintza (pilota punpa egin baino lehen jotzea).

Alboko kolpea: pilotariak pilota aldaka eta besaburuen artean jotzean burututako ekintza.

Antzerako egitura duen jokoa: frontoi motzeko eskupilotako jokamoldeen antzerako ezaugarriak dituen joko egitura. Antzerako egitura duen edo ez jakiteko ondorengo elementuen arteko elkarrekintza kontuan izan behar da: pilotariak, pilota, espazioa, denbora eta puntuazio sistema.

Beheko kolpea: pilotariak pilota aldaka eta oinen artean jotzean burututako ekintza.

Desoreka egoera: pilotari baten jarduera edo ekintza baldintzatzen den egoera. Desoreka mota ezberdinak eragin daitezke, besteak beste, pilotaria-pilota erlazioa (kolpe mota baldintzatuz), pilotaria-pilota-espazioa (pilota ezin du bideratu gune batzuetara), pilotaria-espazioa (pilotariak ezin du gune batzuetan sartu), pilotaria-pilota-denbora (pilota jotzeko denbora murriztean), eta abar.

Espazio-rola: pilotari batek (edo talde batek) pilota jotzen duenetik berriro jo arteko aldian burutzen dituen ekintzak. Rol honetan pilotariak ez du pilota jotzeko aukerarik, eta beraz, aurkariaren kolpea egin arte espazioa eta denboraren erabileraz arduratu behar du.

Estrategia: pilotariak partida edo tantoa hasi aurretik joko-ekintza motaren inguruan hartutako erabakiak. Erabaki horiek ez dira jokoan zehar hartutakoen berberak izango; hots, pilota jokoan ez dagoenean, besteak beste, antolatzeko denbora gehiago izango da.

Goiko kolpea: pilotariak pilota besaburuen gainetik (buruz gain) jotzean burututako ekintza.

Debekatu gunea: oro har, frontoi motzean pilotak azpi-espazio hauetan talka egitean falta edo txarra izan ohi diren guneak. Frontisean, beheko txaparen azpiko gunea, goiko txaparen gaineko gunea, eta zabaleko txaparen eskuineko gunea; ezker horman, goiko txaparen gaineko gunea; errebotean, goiko txaparen gaineko gunea, eta zabaleko txaparen ezkerreko gunea; horrez gain, kontrakantxako gunea. Jarduera batzuetan, irakasleak debekatutako gune "artifizialak" sor ditzake (adibidez, kantxaren erdian egindako karratuan pilotak punpa eginez gero, falta izango da), eta beste batzuetan, pilotaria bera sar ezin daitekeen guneak ere plantea ditzake.

Gune finkoa: joko-espazioan aldakorra ez den azpi-espazioa. Frontoi motzean ikusgarriak diren azpi-espazio guztiak (frontisa, ezker horma, errebotea, kantxa, kontrakantxa...) gune egonkorrak dira. Irakasleak jarduera bat proposatzean, gune hauen banaketa eta erabilera ezberdin antola dezake, hots, eremu berriak sor ditzake.

Horma bikoa: tradizioz, pilotariak pilota jo, ezker horman ukitu, eta frontisean talka egiten duen jokaldia edo ibilbidea da. Baina berez pilotari batek kolpea egin eta frontisa baino lehen zein ondoren ezker horma ukitzen duen jokaldiaren (pilotaren norabide zehatza) adiera ere izan dezake.

Ibilbide loratua: pilotariak pilotaren kolpea egin eta frontisa ukitu aurretik edo ondoren pilotak goranzko ibilbide lerromakurra burutzean. Zehaztasun maila urriko definizioa da, baina euskal pilotan eguneroko jardunean asko erabili ohi da.

Ibilbide zuzena: pilotariak pilotaren kolpea egin eta frontisa ukitu aurretik edo ondoren pilotak ibilbide zuzena burutzean. Zehaztasun maila urriko definizioa da, baina euskal pilotan eguneroko jardunean asko erabili ohi da.

Kiniela egitura: hainbat pilotarik bakarkako zein taldekako dueluak aldizka jokatuz burututako joko mota. Pilotari guztiak modu ordenatuan jarri eta lehenengo biek (bakarkako duelua) buruz buru jokatuko dute. Irabazleak puntu bat irabaziko du, eta kantxan geratuko da; galtzaileak ez du punturik lortuko eta lerroan azkena jarriko da. Hirugarren dagoen pilotariak (orain

lehenengo pilotariak) sakea egiteko ardura izango du eta aurreko irabazlearen aurka jokatu behar du. Kinielak puntu kopuru zehatzera jokatu ohi dira, eta kopuru horretara lehenengo iristen denak irabazten du.

Kolpe jarraia: bata bestearen atzetik, modu jarraian, burutu ohi diren kolpeen multzoa. Falta edo txarra egin gabe, elkarlanean, egin ohi diren kolpe sekuentziak dira.

Moldatutako jokoa: frontoi motzeko eskupilotako jokamoldeen joko-arauren bat aldatuz lortutako joko berria. Moldatutako jokoa eskuratzeko, eskupilotako jokamolde bat aukeratu (abiapuntua) eta pilotariak, pilota, espazioa, denbora edo puntuazio sistema elementuetako bat edo gehiago aldatu behar dira, betiere, jokatzeko moduan eragina izango duen egoera berriak sortuz. Moldatutako egoera adieraztean, eskupilotako jokamolde bateko egoera bat aldatu dela esan nahi du, gainerako egoerak dauden moduan utziz.

Piloteatu: falta egin gabe, oposizioan, bata bestearen atzetik, modu jarraian, burutu ohi diren kolpeen multzoa. Zehaztasun maila urriko definizioa da, baina euskal pilotan eguneroko jardunean asko erabili ohi da.

Punpa ondorengo kolpea: pilotak frontisa ukitu eta kantxan punpa egin ondoren pilotariak burututako ekintza (pilota punpa egin ondoren jotzea).

Rol eragilea: pilotari batek (edo talde batek) pilota jotzeko ardura duenean burutzen dituen ekintzak. Rol honetan pilotariak pilota jotzeko aukera du, eta beraz, aurkariak ezin du bere ekintzarik oztopatu. Pilotaren kolpearekin lotura zuzena du, eta espazioa eta denboraren elementuekin elkarrekintza izango du (nora eta zenbat denboran bota).

Taktika: pilotariak partida (tantoa) jokoan dagoenean joko-ekintza motaren inguruan hartutako erabaki motorrak. Erabaki horiek jokoan zehar hartuko dira eta erabaki estrategikoetan ez bezala, pilota jokoan dagoenez, jokabide motorra antolatzeko denbora gutxiago izango da (pilota ezin da gelditu, atxikia falta baita).

Txokoa: frontoi motzean ezker hormatik gertu dagoen azpi-espazioa. Zehaztasun maila urriko definizioa da, baina euskal pilotan eguneroko jardunean asko erabili ohi da.

Txokotan (kaleketan): denek denen aurka jokatu ohi duten tradizio handiko euskal jokoa. Jarduera honetan, partaide guztiek aldi berean parte hartu ohi dute, eta tantoa galtzen duena kaleratua izan ohi da. Azken aurreko pilotaria kaleratzean, kantxan geratu den pilotariak norgehiagoka hori ("partida" hori) irabaziko du, eta "bizitza" bat irabaziko du. Jarraian, kaleratutako partaide guztiak kantxara sartu, eta bigarren norgehiagokari ekingo diote. Bizitza duen pilotariak falta eginez gero, bizitza galdu eta jokoan jarraitzeko aukera izango du; bigarren aldiz falta eginez gero, gainerako partaideen antzera, kaleratua izango da.

Zabala: frontoi motzean, ezker hormatik urrun, kontrakantxatik gertu, dagoen azpi-espazioa. Zehaztasun maila urriko definizioa da, baina euskal pilotan eguneroko jardunean asko erabili ohi da.

5. Bibliografia

Agirre, J. et al. (1994) · Kirol hiztegiak. Pilota · Vitoria-Gasteiz: SHEE-UZEI

Bayer, C. (1992) · La enseñanza de los juegos deportivos colectivos · Bartzelona: Hispano Europea.

Blázquez, D. (1986) · Iniciación a los deportes de equipo · Bartzelona: Martínez Roca.

Corbeau, J. (1990) · Fútbol: de la escuela a las asociaciones deportivas · Lleida: Agonos.

Devís, J. eta Peiró, C. (1992) · Nuevas perspectivas curriculares en Educación Física: la salud y los juegos modificados · Bartzelona: Inde.

EEPF (1999) · Pilota. Joko araudia · Gure kirolak. Vitoria-Gasteiz: Eusko Jaurlaritza.

Gallaga, I. (1999) · Entrenamiento físico y técnico · Bilbo: Departamento de Cultura del Gobierno Vasco.

Gréhaigne, J.-F. eta Roche, J. (1993) · Sports collectifs evaluation au baccalaureat · Education Physique Et Sport, 240, 80-84.

Grosgeorge, B. (1990) · Observation et entrainement en sports collectifs · Paris: INSEP publications.

Hernández Moreno, J. (1994) · Análisis de las estructuras del juego deportivo · Bartzelona: Inde.

Kusmierczyk, G. (1991) · Un modèle de formation du joeur de tennis. Association Eseignements E.P.S. Tennis : La formation du joeur, 50-70. Paris: Edition Association EPS.

Mujika, A. (1994): Euskal Pilotaren ikas-irakats prozesua · Euskadiko Euskal Pilota Federazioa. Argitaratu gabea.

Parlebas, P. (1991) · Didactique et logique interne des activités physique et sportives. Education Physique Et Sport, 228, 9-16.

Pizzinato, A. (1993) · Tennis. Evaluation et stratégie de formation. Le rapport de force · EPS, 242, 68-71.

Ruiz Pérez, L.M. (1993) · Deporte y aprendizaje. Procesos de adquisición y desarrollo de habilidades · Madril: Visor.

Solozábal, J., Plaza, J. eta Córdova, A. (2000) · El mundo de la mano · Logroño.

Unsain, J. eta Poueyts, M. (1992) · Pilota Heziketa Tresna: Fitxa pedagogikoak · Donibane Lohizune: Gipuzkoako ikastolen elkartea.

Usabiaga, O. (2005) · Euskal Pilotako joko-ekintzaren ebaluazioa: aplikazioa frontoi motzeko eskuz binakakoan · Euskal Herriko unibertsitatea: doktorego tesia.

Usabiaga, O. eta Amenabar, B. (2005). La enseñanza de la Pelota Vasca. In Joseba Etxebeste eta Clara Urdangarin (Koord.), Eusko Jaurlaritzaren Argitalpen Zerbitzu Nagusiak argitaratua, Euskal jokoa eta jolasa: transmitiendo una herencia vasca a partir del juego, 123-159. Gasteiz.

Vigera, S. eta Laskurain, M. (2001) · Euskal Pilota gidaliburua · Ikaspilota.

Oharrak

Oharrak

Gipuzkoako Foru Aldundia
Diputación Foral de Gipuzkoa
Kiroletako eta Kanpo Ekintzako Departamentua
Departamento de Deportes y Acción Exterior

GIPUZKOA KIROLAK

GEPE
GIPUZKOAKO EUSKAL
PILOTA ELKARTEA