

BIGARREN ZIKLOA. AHOZKO HIZKUNTZAREN PROGRAMAZIOA

HELBURUAK

- § Gela barruan izaten diren hainbat egoeratan irakasleak nahiz beste ikasleek erabiltzen duten hizkuntza ulertzeko gai izatea.
- § Gela barruan ikasleekin nahiz irakasleekin hitz egiteko sortzen zaizkion egoera horietara egokituz, esapide zuzenak erabiliz eta solaskideak ulertzeko moduan mintzatzeko gai izatea.
- § Lantzen diren testuak ulertzeko eta sortzeko gai izatea.
- § Ahozko komunikazioa bideratzeko jarrerak eta ohiturak barneratzen joatea.
- § Gelaz kanpoko beste espazioetan (sarrera-irteeretan, jolastokian...) pertsona nagusi nahiz ikaskideekin, egoeraren arabera, euskara formala edo informala erabiltzeko ohitura hartzea.
- § Zortziko txikiaren oinarriak eta folkloarearekin lotura duten abestiak eta leloak ikastea edo balioestea.

TESTU MOTAK

	3. MAILA	4. MAILA
PROZEDURAK	<ul style="list-style-type: none"> § Bizipenak kontatu (noizbehinka opor edo zubi baten ondotik). § Mandatuak gauzak eskatzeko esapideak ezagutu eta erabili) § Jolas egiteko hizkuntza (ikasturtean zehar landuko dira hainbat esapide) § Liburu baten kontaketa (astean behin liburua aldatu behar dutenean) § Telefonoz mandatuak hartu § Berriak: (irradi saioaren inguruan). § Bertsolaritza § Koplak § Zortziko txikia 	<ul style="list-style-type: none"> § Bizipenak kontatu (noizbehinka opor edo zubi baten ondotik). § Taula jokoetan aritzeko esapideak: <ul style="list-style-type: none"> § Hiztegi berezia § Jokoan sartzeko proposamena § Proposamen horri baietza edo ezetza ematea § A zer zortea! Hori mauka hori! § Elkarrizketak:(irradi saioaren inguruan) § Liburu baten kontaketa (astean behin, liburua aldatu behar dutenean) § Bat etortzea: <ul style="list-style-type: none"> ○ Ipuin lehiaketa baterako oinarriak adostea § Jolas egiteko hizkuntza: <ul style="list-style-type: none"> ○ ETA partikula justifikazio emaile gisa. (Ez hartu nirea da ETA;Nola alde egiteko? Oraintxe iritsi naiz ETA! § Bertsolaritza: <ul style="list-style-type: none"> ○ Koplak ○ Zortziko txikia
JARRERAK	<ul style="list-style-type: none"> § Taldean hitz egiteko arauak errespetatzeko ohitura (hitz egiten ari direnean isilik egotea, besteen iritziak entzutea, hitz egiteko txanda gordetzea) § Ikaskide nahiz irakasleekin euskaraz hitz egiteko ohitura. § Euskara tradizioa eta balio kulturalak helarazteko bide gisa. § Ahoskatzeko kontuan hartu beharrekoak zaindu. § Hitz egiterakoan gorputzaren erabilera zaindu § Ikasteko gogoia agertu. 	

IKASTUNITATEAK

TOKIEI BURUZKO ORIENTABIDEAK

Prozedurak :

- Aurkezpena, agurrak
- Telefonoz hitz egiteko 3. mailan landutako sekuentziazioa gogoratu:
Hasierako agurra (Kaixo, egun on, arratsalde on...), norberaren aurkezpena (...naiz), norengatik galdetzen duzun (.....hor al da?), zeri buruz hitz egingo den, agurra
- Orientabideak emateko :
 - ü Ezker-eskuinaren erreferentziak: *plaza/kale honetan ezkerretara, lehenengo kalean eskuinetara, bi etxe pasatu eta gero eskuinetara jo...*
 - ü Hiztegia: kaletik abiatu, joan, ezkerretara jo, eskuinetara egin

Sekuentzia didaktikoa:

- **Dakitena aztertzen:**

Telefonoz hitz egiteko egoera bat planteatzen zaie: zure lagun bat autobusez Berara doa bisitan eta herria ezagutzen ez duenez zuk, telefonoz, orientabideak emango dizkiozu bere bila joateko. Bata bisitaria izango da eta bestea bisitariaren zain dagoena.

Irakasleak honako puntu hauek kontutan hartuko ditu kontuan:

- ü Telefonoz hasierako agurra, norberaren aurkezpena, zeri buruz hitz egingo den adierazteko esapideak (“deitzen dizut biharko nola geldituko garen zehazteko”).
- ü Informazioa emateko esapideetan nolako zailtasunak dituzten.
Ezker-eskuinaren erreferentziak: kale honetan ezkerretara, lehenengo kalean eskuinetara, bi etxe pasatu eta gero eskuinetara jo...
Hiztegia: *kaletik abiatu edo joan, ezkerretara jo, eskuinetara egin...*
- ü Agurra

- **Edukiak lantzeko**

Honako ariketak proposatzen dira:

Erein argitaletxeko Euskara 4. maila 46. orrialdea.

Eredu bat proposatu eta erreparatu lehen aipatutako puntuei.

LIBURU BATEN KONTAKETA

- **Maila:** 2. zikloa
- **Noiz:** astean behin, liburuak aldatu behar dituztenean.
- **Nork:** saio bakoitzean 2 edo 3 ikaslek egingen dute.

Liburu baten kontaketa egiterakoan atal hauek agertuko dira:

- a) Izenburua.
- b) Pertsonaia nagusia.
- c) Pertsonaia nagusiaren deskribapen xume bat.
- d) Gertakizunak. (laburtua)
- e) Gehien gustatu zaiona.

a) Hasteko, beti liburuaren izenburua erranen dute, besteei liburuaren erakusten dieten bitartean. Horrelako egiturak erabiliko dituzte:

- Liburu honen izenburua da.
- Liburu honek izenburua du.
- Nik irakurritako liburuak izenburua du.
- Nik irakurri dudana liburuaren izenburua da.

b) Ondoren, pertsonaia nagusia zein den aipatuko dute eta bere deskribapena egingen dute.:

- Pertsonaia nagusia da eta bere izena da.
- Pertsonaia nagusiak du izena eta da.

c) Ipuin horretan kontatzen dena oso labur aipatuko dute. Hemen eskatuko zaiona egitura egokiak erabiltzea eta erraten duena ulergarria izatea da.

d) Bukatzeko gehien gustatu zaien zatia aipatuko dute:

- Gehien gustatu zaidan zatia izan da
- Gehien gustatu zaidana zera izan da:

Bi edo hiru ikaslek bere liburuaren izenburua aipatu ondoren, denok liburuak aldatuko ditugu. Noizbehinka, hiruhilabete bakoitzaren hasieran, denok liburu berbera irakurriko dute baina azaltzerakoan bide berbera erabiliko dute.

JOLAS BATEN DESKRIBAPENA

EDUKIAK

Kontzeptuak:

1. Jolasaren atalak:

- Izena
- Jolastokia: toki zabala, mugatua, irekia, itxia, mahaia...
- Materiala: beharrezkoa den materiala (baloia, klariona, fitzak...)
- Jolasaren iraupena: denbora edo emaitzaren arabera...
- Jolaskide kopurua
- Jolaskideen rolak: jolasean bakoitzak duen egitekoa (harrapatzailea, atzelaria...)
- Jolasaren arauak
- Aldaerak

2. Jolas motak:

- Mugituak, lasaiak
- Mahai jokoak
- Kirol bihurtu diren jolasak
- Kooperatiboak, lehiatzekoak...

3. Jolas eta kirol bakoitzaren hiztegi berezia:

- Atzelaria, aurrelaria, atezaina, ateko sakea...
- Harrapatzaileak, egindakoak, iheslariak...
- Jolaskideak, aurkaria...

4. Aditz forma eta mota erabilienak:

- Baldintzazkoak, ahalkera...
- Debekuak, beharrak...

5. Unitate linguistikoak:

- Sarrera motak
- Lotura motak
- Bukaera motak

6. Ahoskera:

- Ongi ahoskatzeko kontuan hartu beharrekoak:
 - o Intonazioa
 - o Erritmoa
 - o Bolumena
 - o Etenaldiak
 - o Garbitasuna

7. Ahozkoa ez den komunikazioa: gorputzaren erabilera.

- Begirada
- Keinuen garrantzia

Prozedurak:

1. Aurretiko ezagupenak identifikatu.
2. Euskarri desberdinetan (bideoa, entzun zinta, idatzizko testua) aurkeztutako jolasen atalak identifikatu.
3. Jolas mota desberdinak ezagutu eta identifikatu.
4. Jolas eta kirol inguruko hiztegi berezia identifikatu eta erabili.
5. Jolas eta kirol baten deskribapenean gehien erabiltzen diren aditz formak ezagutu, identifikatu eta erabili.
6. Ahozko deskribapena egitean beharrezkoak diren sarrera, bukaera eta lotura mota desberdinak ezagutu eta erabili
7. Ahoskatzeko kontuan hartu beharrekoak zaindu.
8. Ahozko deskribapenetan gorputzaren erabilera zaindu.
9. Ikasitako guztia praktikan jarri.

Jarrerak:

1. Gaiarekiko interesa
2. Taldekideekiko errespetua agertu
3. Ikasteko gogoia agertu
4. Lana ongi egiteko interesa

MATERIALA

Bideo kamera

Argazkiak eta marrazkiak

Bideo, audio-zinta, eta testu idatziak

Fitxak

Jolasak egiteko materiala.

ARIKETAK

1. *Proiektuaren aurkezpena:*

- 1.1. Gaiarekin hasteko, interesa pizteko eta gaiaren nondik norakoa aurkezteko jolasei buruz hitz eginen dugu, galderak eginez:

Jolastea gustuko duzue, ezta?

Zein jolas duzue gustukoen?

Nola azalduko zenioke jolas bat jolas horri buruz deus ere dakien bati?

Errandakoarekin nahikoa litzateke?

Zein atal ez duzue aipatu?

.....

- 1.2. Ikasleak lau taldetan banatu. Talde bakoitzari jolas bat emanen zaio eta jolas hori taldekide guztien artean gainontzeko taldekideei azaltzeko eskatuko zaie. Talde bakoitzak azalduko bideoz grabatuko da, aurrerago aztertzeko.

2. *Jolasen atalak:*

- 2.1. Jolasen atalei buruz audioan (zintan), bideoan eta idatzizko testuan jasotako informazioa ondoko fitxara pasatu. (ikus 1. eranskina)

Euskarriak Atalak	Bideoa	Zinta	Idatzizko testua 1	Idatzizko testua 2
Izena				
Jolastokia				
Iraupena				
Materiala				
Kopurua				
Rolak				
Arauak				
Aldaerak				

2.2. Jolasen atalekin lotutako hutsuneak bete. (ikus 2. eranskina)

<u>Izena:</u>	<u>.....</u>	<u>Materiala</u>
Bote bote	Futbol zelaia	Baloi bat
Harrapaketa	lurrean	Bate bat
Jo ta eseri	Espazio zabala	Soka batzuk
.....	Mahai bat
.....

2.3. Lotu gezi baten bidez bi zutabeak:

Ezin da tokitik mugitu	Izena
Harrapatzailea	Tokia
Espazio irekia	Arauak
2 jokalaria	Jokalaria kopurua
Harrapaketa	Aldaerak
Bertze modu batez ere jolasten ahal da	Rolak

3. Jolas motak

3.1. Idatz ezazu ezagutzen duzun jolasen zerrenda.

3.2. Lau jolas mota hauetatik aukeratu zure lagunekin jolasteko:

Mahai-joko bat: partxisa

Jolas mugitu bat: bote-bote

Kirol bat: saskibaloia

Jolas lasai bat: antzaran jolastuz

3.3. Ariketan apuntatutako jolasak sailkatu jolas motaren arabera

4. Hiztegi berezia identifikatu eta erabili.

4.1. Jolas/kirol baten deskribapena agertzen den testu idatzi honetan azpimarratu ulertzen ez dituzun hitzak eta hiztegian bilatu.

4.2. Lotu gezien bidez hurrengo hitzak dagokien esanahiarekin: (ikus 3. eranskina)

.....
.....
.....

4.3. Ikasle bakoitzari bi orritxo eman. Batean jolas/kirol inguruko hitz bat agertuko da eta bertzean hitz baten esanahia. Ikasle bakoitzak bilatu behar du bere hitzari dagokion esanahia, bertze ikaskideei galdetuz. (ikus 4. eranskina)

5. Aditz forma eta mota erabilienak identifikatu eta erabili.

5.1. Lau jolas desberdinetako sei arau ikaskideen artean banatuko dira. Ikasle bakoitzari jolas bereko bi arau emanen zaizkio. Ikasle bakoitzak irakurri behar dizkie bertzei berak dituen arauak eta bere jolas bereko bertze lau arau dituzten bertze bi kide aurkitu beharko ditu. Hiru lagunak elkartzen direnean, arau horiek zein jolasenak diren asmatu beharko dute. (ikus 5. eranskina)

5.2. Hutsuneak dituen testu idatzia emanen zaie. Esaldi guztiak aditza kendu zaien arauak izanen dira. Eurek aditza jarri beharko dute.

6. Unitate linguistikoak (sarrerak, loturak, bukaerak) ezagutu eta erabili.

6.1. Bi esalditako bost sarrera eta bukaera desberdin emanda, buruz ikasi eta bertze ikaskide pare bati ahoz erran.

6.2. Sarrera, lotura eta bukaera zerrenda eman ondoren, testu idatzi batean azpimarratu, kolore bat baino gehiago erabilita, sarrerak, loturak eta bukaerak. Azkenik, testua berridatzi azpimarratutako sarrerak, lotura eta bukaerak hasieran emandako zerrendatik hautatutakoekin ordezkatzuz. (ikus 6. eranskina)

7. Ahoskatzeko kontuan hartu beharreko arloak zaindu

7.1. Oro har, ikasleek ahoz egiten dituzten ariketa guztietan esanen zaie intonazioa, erritmoa, bolumena, etenaldiak eta argitasuna zaintzeko.

7.2. Ikasle bakoitzak jolas/kirol baten deskribapenaren zati bat agertzen duen testu labur bat izanen du. Testu hori irakurri beharko dute hainbat modutan, mantso–mantso, agudo–agudo, ozenkiegi, isilegi, ahoan zerbait sartuta, sudurra tapatuz... Ondoren, testu bera egokia den erritmoa, intonazioa... zainduz irakurriko dute. Zein da ulergarriagoa?

8. Ahozkoa ez den komunikazioa zaindu.

8.1. Begiradaren garrantzia.

- 8.1.1. Binaka jarrita, ikasle bakoitzak bere ikaskideari asteburuan egindako zerbait kontatu, begietara begiratzuz. Ondoren, gauza bera egin baina begietara begiratu gabe. Nola lortzen da komunikazio hobea?
- 8.1.2. Lehengo ariketa bera baina orain entzulearen egitekoa nabarmenduko dugu. Hasieran, ikaskideak hitz egiten duen bitartean entzuleak edozein tokitara begiratu du. Ondoren, ariketa errepikatu baina entzuleak begietara begiratzuz. Zein alde ikusten duzue?

8.2. Gorputzaren mugimenduen garrantzia.

- 8.2.1. Binaka jarrita, ikasle batek bertze bati jolas baten azalpena eman gorputza batere mugitu gabe. Eserita, eskuak eta besoak gorputzaren ondoan... ahotsa baino ez erabili azaldu nahi duena azaltzeko.
- 8.2.2. Ariketa bera egin baina gehiegizko gorputz keinuak, mugimenduak... eginez.
- 8.2.3. Ariketa bera egin baina keinu eta mugimenduak neurritz eginez.

8. 3. Hasierako bideoa ikusi eta orain arte ikasitakoarekin konparatu.

- Hasieran behar bezala ahoskatu zenuten?
- Hasieran behar bezala begiratzen zenuten?
- Hasieran gorputza behar bezala erabiltzen al zenuten?

9. Bukaerako ekoizpena:

- 9.1. Lau talde egin, talde bakoitzak berak aukeratutako jolasaren deskribapena prestatu eta bertzeei ahoz azaldu. Bideoz grabatuko dugu.
- 9.2. Bideoa ikusi eta hasieran egindako grabaketarekin konparatu. Zein ulertzen da hobeki?

1. ERANSKINA JOLASEN ATALAK

2.1.1. Hurrengo bideoan herri kirol baten deskribapena ikusiko duzu. Ondorengo fitxan deskribapen horretan agertzen diren atalak bete itzazu.

Euskarria	Bideoa
Atalak	
Jolasaren izena	
Jolastokia	
Iraupena	
Materiala	
Jokalari kopurua	
Jokalarien rolak	
Jolasaren helburua	
Arauak	

2.1.2. Jarraian, jolas bana azaltzen duten idatzizko bi testu dituzu aztergai. Aurreko ariketan bezala, testuak irakurri ondoren, fitxa bete ezazu.

Euskarriak Atalak	Idatzizko testua 1	Idatzizko testua 2
Jolasaren izena		
Jolastokia		
Iraupena		
Materiala		
Jokalari kopurua		
Jokalarien rolak		
Jolasaren helburua		
Arauak		

2.1.3. Hurrengo grabazioan jolas baten deskribapena adituko duzu. Aurreko bi ariketetan bezala, ondorengo fitxan agertzen diren atalak bete itzazu, zintan aditzen duzunaren arabera.

Euskarria	Entzun zinta
Atalak	
Jolasaren izena	
Jolastokia	
Iraupena	
Materiala	
Jokalari kopurua	
Jokalarien rolak	
Jolasaren helburua	
Arauak	

2.1.4. Orain ekarri fitxa honetara hartutako datu guztiak eta ondorioak atera.

Euskarriak Atalak	Bideoa	Zinta	Idatzizko testua 1	Idatzizko testua 2
Jolasaren izena				
Jolastokia				
Iraupena				
Materiala				
Jokalari kopurua				
Jokalarien rolak				
Jolasaren helburua				
Arauak				

Zein da hobekien ulertu duzun jolasa, datu ugari zekarrena ala datu gutxi ematen zuena?

Bideo eta idatzizko testuko irudiak lagungarriak al dira, jolasa ongi ulertzeko?

2. ERANSKINA 2.2.1. ARIKETA

Bete itzazu zutabe hauetan agertzen diren hutsuneak, atzean dituzun hitzak erabiliz.

1. Izena

Bote bote _____

2. _____

Mahai bat

3. _____

Bate bat _____

4. Kopurua

Nahi duten guztiak

5. _____

1 ordu eta 45 min.

6. Rolak

Defentsa

7. Ezin da baloia eskuz ukitu

Hemen dituzu erabiltzen ahal dituzun hitzak.

Atezaina	Harrapaketa	Espazio zabala
Jolastokia	Zure izena aditzerakoan baloia airean hartzen saiatuko zara	Arauak
Fitxak	Jo ta eseri	Zapi bat
Materiala	Antzararen jokoa	Aurkaria
Soka	Hormaren kontra geratzen denak ehun arte kontatu beharko du	Baloia
Harrapatzaile	Iraupena	Futbola
Aurrelari	Beste taldea kanporatu arte	Bikote bat
Hogeita bi	Fitxa bat jaten baduzu 20 laukitxo aurreratuko dituzu	Frontoia
Futbol zelaia	Bi talde	Lau
Aurkaria	Haur bat harrapatzen baduzu katea osatzera joanen zara	Nekatu arte
Igerilekua	20 min	Ordu bat

3.ERANSKINA: Lotu gezien bidez hurrengo hitzak dagokien esanahiarekin:

HARRAPATZAILE	Pilotan bikoteka nahiz beste zenbait kiroletan, aurrealdean jokatzen duena.
IHESLARI	Zerbait harrapatzen duen pertsona edo animalia.
AURRELARI	<i>Taldeko zenbait kiroletan, bere taldearen atea defendatzen duen jokalaria.</i>
ATZELARI	<i>Pilotan bikoteka nahiz beste zenbait kiroletan, atzealdean jokatzen duena.</i>
DEFENTSA	<i>Ihes egiten duena, ihes dabilena.</i>
EGINDAKOAK	Kiroletan jokoaren arautegia betearazten duena (epaile ere deitzen zaio).
ATEZAIN	Futboleko golik sartzen ez uzteko edo eta baloia bere ate ingurutik urruntzeko zeregina duen futbolaria.
ARBITRO	Joko batean harrapatua izan dena.

4. ERANSKINA

4.3. Orain, denok batera, joko bat eginen dugu. Lehenbizi hemen dauden laukitxo hauek moztuko ditugu. Ondoren irakasleak ikasle bakoitzari bi paper emanen dizkio (batean jolas/kirol inguruko hitz bat agertzen da eta bestean hitz horien esanahia). Batek ozenki irakurriko du bere esanahia eta besteek arretaz aditu ondoren, ea esanahi horrek berak duen hitzari dagokion ala ez pentsatuko du. Baiezkoa izatekotan hitza eta esanahia berriro irakurri eta bi paperak elkartuko dira. Horrela esanahi eta hitz guztiak elkartu arte.

JOKALARI	Zenbait jolas, kirol eta abar egiteko lekua.
AURKARI	Kirolariak trebatzeko, haien entrenamendua zuzentzeko zeregina eta prestaera duen pertsona.
JOKALEKU	Esku, ukabil edo tresna egoki baten bidez, zerbait abiada handiz bidali.
ENTRENATZAILEA	Kirol edo joko batetan parte hartzen duena.
ARAU	Norbaiti buruz, berak lortu nahi duena (lehiaketan batean, adibidez,) lortu nahi duen beste edonor.
ERASO	Eginbidea markatzen duen erregela.
JAURTIKETA	Futboleant beraziki, baloia zelaiaren alboko aldetik arearen erdialdera jaurti.
ERDIRAKETA	Aurkakoa gainditzeko ahalegina egin, aurrera jo.

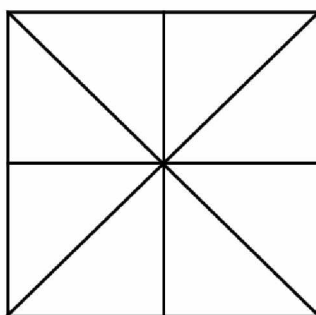
5. ERANSKINA

5.1. JOLASEN ARAUAK

Lau jolas desberdinetako sei arau ikaskideen artean banatuko dira. Ikasle bakoitzari jolas bereko bi arau emanen zaizkio. Ikasle bakoitzak irakurri behar dizkie bertzei berak dituen arauak eta bere jolas bereko bertze lau arau dituzten bertze bi kide aurkitu beharko ditu. Hiru lagunak elkartzen direnean, arau horiek zein jolasetakoak diren asmatu beharko dute.

5.1.1. SORGINEN GURUTZEA

§ Lurrean edo orri batean hurrengo marrazkia marraztu behar da.



- § Jokalari bakoitzak berdinak diren hiru txapa edo harri behar ditu.
- § Hasten den jokalaria bere lehenengo harria erdian jarriko du eta hortik ezinen du mugitu jolasa bukatu arte.
- § Bertze fitxa guztiak tokiz aldatzen ahal dira.
- § Fitxa bat mugitzen denean, ezin da atzera egin, bertze jokalariek mugitu arte.
- § Bere hiru fitxak lerro berean kokatzea lortzen duen jokalaria irabazten du.

5.1.2. JO TA ESERI

- § Jolas eremua mugatu behar da.
- § Apar-gomazko baloia duen jokalaria bertzeak kolpatzen saiatu behar du.
- § Baloia duen jokalaria ezin da dagoen tokitik mugitu.
- § Jokalari bat baloiaz jotzen dutenean lurrean eseri behar du eta ez da dagoen tokitik mugituko baloia berreskuratu arte.
- § Eserita dagoen jokalari batek baloia eskuratzen badu, eserita dauden bertze gainerakoak laguntzen ahal ditu, altxatu baino lehen baloia pasaz.
- § Jokalari guztiak, bat izan ezik, eginak direnean edo alde zurretik adostutako denbora pasatzen denean, jolasa bukatuko da.

5.1.3. TELEGRAMA:

- § Jokalari guztiak lurrean eseriko dira borobil bat eginez. Jokalari bat erdian eseriko da.
- § Borobilean dagoen jokalari bakoitzak eskua emanen die bere eskuin eta ezkerrean daudenei.
- § Borobilean dagoen jokalari batek “mezu hauri bidaltzen diot” erranez, hasiko da joko.
- § Mezua pasatzeko ezker edo eskuineko lagunari eskua estutu behar dio, disimuluz, erdian dagoen jokalaria ikus ez dezan. Ondoko lagun honek bere ondokoari pasatuko dio, ondoko honek bere ondokoari... Horrela, mezuaren hartzaileak mezua jaso arte.
- § Erdian dagoen jokalariaren lana da mezua eskuz esku noiz pasatzen ari den asmatzea. Bi esku estutzen direla ikusiz gero, erran egingen du eta harrapatutako jokalaria erdian jarriko da bertze partida bat hasteko.
- § Mezua hartzailearenganaino ailegatuz gero, honek “mezua jaso” erran eta bertze partida bat hasiko da.

5.1.4. HAMAR PASEAK:

- § Jokalari guztiak bi taldetan banatuko dira.
- § Baloia duen taldeko jolaskideak baloia elkarri pasatzen hasiko dira, aurkariak baloia ken ez diezaieten zainduz.
- § Baloia eskuz esku pasatuko da eta baloia duen jokalaria ezin du pausurik, ezta boterik ere eman.
- § Pasea egitean baloia lurrera erortzen bada edo aurkari batek harrapatzen badu, kontrako taldea saiatuko da elkarri hamar pase egiten.
- § Baloia duen jokalaria ezin zaio baloia eskuetatik kendu eta metro bateko tartea utzi behar diote bertze jokalariek, pasea egin dezan.
- § Talde batek hamar pase egitea lortzen badu, puntu bat lortuko du. Denbora bukatzean, puntu gehien lortu duen taldeak irabaziko du jolasa.

6. ERANSKINA

6.2.1. Ondorengo testu honetan sarrera (gorriz), loturak (berdez), eta bukaerak (urdinez) azpimarratu.

Pausu lasterka

Jokoaren izenak berak dioenez, lasterka joko bat dugu ondorengo hau. Zelai bat izan daiteke laster-lekua; zelai horretan irteera eta helmuga marraztuko ditugu, jokoaren bien artean gerta dadin. Lasterkariak nahi beste izan daitezke. Zuzendari bat ere behar da, jokalariek nahi duten eran hautatua.

Ibiltariak, lasterka honetan, bi oinak elkarri batuz ibili beharko dute, eta ezingo dituzte banandu jokoaren helmugara heldu arte; banatzen dituenak huts egingo du eta jokotik kanpo geldituko da. Baina arineketa hau luze xamar egin daiteke nahi izanez gero, luzaera haurren heldutasuna eta kontuan hartuz markatzen baita. Ondoren, tokia laburra edo estua bada, bi edo hiru txango egin daitezke zelaian.

Joko honetan gorputzaren kontrolak du funtsezko garrantzia, hau da, orekari eustea, eta mugimenduen koordinaketa orokorrak, salto egin eta erori gabe oinak bateraturik edukitzea eskatzen baitu jokoak. Azkenik, jokalaria bakoitzak ikusi beharko du salto luzeagoa edo laburragoa egin orekari eustearren.

6.2.3. Goiko testuan azpimarratutako hitzak edo esaldiak ordezkatu emandako zerrenda honetakoak erabiliz.

Sarrera	Bukaerak	Loturak
§ Hasieran...	§ Zuen gustukoa izan delakoan nago.	§ Gero...
§ Gaur deskribatu behar dudana jolasa...	§ Eta azkenik...	§ Ondoren...
§ Orain azalduko dizuet niri gustatzen zaidan jolas bat...	§ Bukatzeko...	§ Orduan...
	§ Amaitu behar dudanez...	§ Berehala...
	§ Azkenean...	§ Baina...

Pausu lasterka

Jokoaren izenak berak dioenez, lasterka joko bat dugu ondorengo hau. Zelai bat izan daiteke laster-lekua; zelai horretan irteera eta helmuga marraztuko ditugu, jokoaren bien artean gerta dadin. Lasterkariak nahi beste izan daitezke. Zuzendari bat ere behar da, jokalariek nahi duten eran hautatua.

Ibiltariak, lasterka honetan, bi oinak elkarri batuz ibili beharko dute, eta ezingo dituzte banandu jokoaren helmugara heldu arte; banatzen dituenak huts egingo du eta jokotik kanpo geldituko da. _____ arineketa hau luze xamar egin daiteke nahi izanez gero, luzaera haurren heldutasuna kontuan hartuz markatzen baita. _____, tokia laburra edo estua bada, bi edo hiru txango egin daitezke zelaian.

Joko honetan gorputzaren kontrolak du funtsezko garrantzia, hau da, orekari eustea, eta mugimenduen koordinaketa orokorrak, salto egin eta erori gabe oinak bateraturik edukitzea eskatzen baitu jokoak. _____, jokalaria bakoitzak ikusi beharko du salto luzeagoa edo laburragoa egin orekari eustearren.