

## Otsailak 1

### Kalean egiteko jolasak

#### ❑ **Erronka:**

Argentinako jolasa. Bi talde osatuko dira. Talde bakoitza marra baten gainean jarriko da, talde bat besteari begira gelditzen dela. Ekipo batetako jokalaria beste ekipoarengana hurbilduko da. Bertan, beste taldekoek beso bat luzatua dutela itxarongo dute. Jokalaria euren aurretik ibiliko da, eta nahi duenean, beste ekipoko norbaiten eskua joko du, bere ekipoarengana korrika itzuliz. Orduan, aukeratutako aurkariak jokalaria harrapatu beharko du, honek bere ekipoko marra gurutzatu baino lehen. Parte hartu dutenak eseri egingo dira, honela denek parte hartzeko aukera dute.

#### ❑ **Brillet borobilean:**

Igeltsoarekin borobil bat marraztuko dugu lurrian. Jokoaren hasieran partaide guztiak borobilaren barruan hasiko dira jolasean. Partaideen araberako baloi kopurua erabiliko dugu. Hurren egin beharra borobil barruan dauden gainontzekoak baloiarekin jo eta eliminatzea izango da. Partaide bati baloiarekin ematen dioten unean, borobiletik irten beharko da, eta bertatik jarraituko du jolasean. Kanpoan dagoen haur batek, barruan dagoen beste bati baloiarekin joz gero, barruan dagoena kanpora aterako da, eta alderantziz.

#### ❑ **Ardia, otsoa eta artzaia**

Estatu Batuetako jokoa da. Jokalari batek artzainaren rola beteko du (shepherd), beste batek otsoarena (wolf) eta beste guztiak ardienak (sheeps). Lurrian bi marra margotuko dira, elkarrekiko paraleloak eta beraien artean tokia utziz (jolas eremua zehaztuko dute). Artzaina marra baten atzean jarriko da eta ardiak bestearen atzean. Otsoa bimarren artean dagoen espazioan kokatuko da. Artzainak bi edo hiru ardi batera deituko ditu beren izenez. Aipatutako jokalaria bere marratik bestera pasa beharko dira otsoak hauek ukitu gabe, ukituak izanez gero, izozturik geratuko baitira. Beste marrara iristen diren ardiak, bertan geratuko dira mugitu gabe, dagoeneko aske. Artzainak, izozturik dauden ardiak berreskuratu ditzake, hauek ukitzen baditu, otsoak bera harrapatu gabe –noski–. Azken ardiaren izena esaten denean, jolasa amaituko da. Honela, artzainak lortu dituen

ardiak zenbatuko dira, baita otsoak izozturik dituenak ere. Ardi gehien lortu dituenak irabazi egingo du.

### ❑ Erreleboak

Kopuruaren araberako taldeetan banatuko dira partaideak eta ilaratan ipiniko dira. Helburua, zehaztutako puntura gainerako taldeak baino lehen iristea izango da. Errelebo mota ezberdinak gauzatu daitezke: baloia buruaren gainetik pasatuz, baloia hanka tartetik pasatuz, baloia alboetatik pasatuz... Behin baloia pasatzerakoan ilaran azkena dagoena baloia eskuetan harturik aurrera joan eta ilaran lehena ipiniko da. Horrela gauzatuko da jarraian zehaztutako puntura iritsi arte.

### ❑ Harri, orri, har

Zirkuito antzera planteatuko da. Bi taldetan banatzen dira jokalaria eta talde bakoitza zirkuitoaren alde batean kokatzen da. Talde bakoitzeko lehenak irteten dira eta ibilbidean zehar topatzen direnean “harri, orri, har” esku jokoak gauzatu behar dute. Irabazten duenak aurrera jarraitzen du eta bestea ibilbidetik irten beharko da eta bere taldeko hurrengoa korrika irten beharko da ibilbidera korrika datorren aurkako taldeko jokalariaekin topatzeko. Beste taldearen etxera iristea lortzerakoan puntu bat eskuratuko du taldeak.

Otsailak 8

Barruan egiteko jolasak

### **Piktory**

5-10 pertsonako taldeak sortuko ditugu. Talde bakoitzak marrazteko pertsona bat aukeratuko du. Hezitzaileak gauza baten izena emango die, eta haiek marraztu egin beharko dute denbora tarte baten barruan, asmatzen badute beste bat emango zaie talde bakoitzeko 5 objektu marraztu beharko dituzte.

### **Mimika**

Talde berberak erabiliz, taldekideek partaide bat aukeratuko dute hezitzaileek ematen dioten pista interpretatzeko. Denbora tarte baten barruan egin beharko dute, asmatzean beste parte hartzaile bat arituko da denak pasa arte.

### **Hizki mutuak**

Talde bakoitzeko pertsona bati, hitz bat emango zaio, beste taldekoek hitz hori asmatu beharko dute. Pista duen pertsonak, ezin izango ditu hezitzaileak emandako hitzak erabili, beste batzuk erabili beharko ditu, hitz hori besteek asmatzeko.

### **Asmazak**

Taldekide bakoitzari papertso bat eta boligrafo bat emango zaie, hezitzaileak hiru hitz esango ditu asmatu behar duten hitzaren inguruan erlazioa izango dutena. Taldekide gehienak, %50 gora hitz berdina idatzi beharko dute, orduan beste pista batzuk emango zaizkie.

### **Taraatatattata**

Taldekide bati, kanta bat esango zaio. Berak tarareatu egin beharko du besteak asma dezaten. Asmatutakoan edo ez beste taldekide bati beste kanta bat esango zaio asma dezaten.

Otsailak 15

### **Erronka prestaketa**

Taldetan antolaturik

1.-Puzlea:

5 pertsonako, Talde batek, puzlea egin behar du. Materiala: 4 xafla handi 1x1 ekoa, marrazkiak eta kola beharko ditugu

2.- soka saltoa

Soka saltoko sokarekin frogak egingo ditugu. Soka luzea

3.- edalontziak eta goma

Edalontziak botatzeko txokoa egongo da. Materiala: edalontziak eta goma

4.- arrautzak eta koilara

Zirkuitoa adostu eta entsailatu. Materiala: arrautzak eta koilarak

5.- Arrapakariak

zirkuitoa adostu eta entsailatu

Materiala: gurpilak, salto egiteko objektuak eta behetikan pastazekoak.

6.- .... erronkako orrian begiratu jolasak eta beharrezko materiala

Otsailak 22

**Ekintza berezia**

Eskiatzea???