

FAMILIAN JOLASEAN: APIRILEKO PROGRAMAZIOA / Familian Jolasean. Programación de abril

1.SAIOA / 1. sesión

Lekua / Lugar:

- Apirilak 13 (asteartea) / 13 de abril (martes): Sala Jose Luis Caso (Merkatuzar)
- Apirilak 16 (ostirala) / 16 de abril (viernes): Edificio Markola de Koldo Mitxelena ikastetxeko Markola eraikina (Agustinak)

<ul style="list-style-type: none"> • Iraupena/ duración: 90 min. 		<ul style="list-style-type: none"> • Material: <ul style="list-style-type: none"> - Goma espumazko 2 baloi/ 2 balones de goma-espuma. - Koloretako petoak edo zapiak.
<p>HELBURUAK/ objetivos</p>		
<ul style="list-style-type: none"> • Euskara lantzea/practicar y trabajar el euskera. • Arreta lantzea/ trabajar la atención. • Erreflexuak lantzea/trabajar los reflejos. 		
<p>PROZEDURA/procedimiento</p>		
<p>(EUS) Lehoia eta saga: Jolaskide guztiak leku zabal batean sakabanatu, eta bakarka eseriko dira, hankak luzatuta eta hanken artean tarte bat utzita. Jolaskideetako bat saga izango da, eta beste bat, lehoia. Lehoia saga harrapatzen saiatuko da. Saguak eserita dagoen norbaiten hanken gainetik salto egiten badu eta bertan esertzen bada, eserita dagoen jolaskidea lehoi bihurtuko da, eta lehoia, sagu. (ESP) El león y el ratón: Todos los jugadores se repartirán en un espacio amplio y se sentarán solos, con las piernas extendidas y un hueco entre las piernas. Aparte habrá dos: uno de ellos será el ratón y otro el león. El león intentará atrapar el ratón. Si el ratón salta sobre las piernas de una persona sentada y se sienta en ella, el compañero sentado se convierte en león y el león en ratón.</p>		
<p>(EUS) Txaloa: Denak borobilean ipiniko dira, zutik. Beste bat, erdian jarriko da, baloia eskuan duela. Kanpoan dagoen bati botako dio, eta horrek baloia jaso baina lehen, alboko biek txalo egin beharko dute. Bietako azkena kanporatua izango da (bizitzekin ere egin daiteke). Ez dagokion ume batek txalo eginez gero, hau ere kanporatua izango da. (ESP) El aplauso: Todos se colocarán en círculo, de pie. Otro se colocará en el centro con el balón en la mano. Lo echará a alguien que esté fuera, y antes de recibir el balón, los dos que estén al lado de este tendrán que aplaudir. El último de los dos será eliminado (se puede hacer con vidas). Si un niño que no le corresponde aplaude, también será</p>		

eliminado.

(EUS) Baloi pozoiduna: Bi talde egingo dira. Talde bateko ikasleek petoak jarriko dituzte. Talde bakoitzari kolore jakin bateko baloia egokituko zaio. Helburua, beste taldeko guztiak baloiarekin jotzea da. Baloiak, botea eman aurretik, beste taldeko ikasle bat jotzen badu, ikasle hori lurrean eseri, eta bertatik jolastuko du. Baloidunak, urratsik eman gabe, baloia bota edo bere taldeko norbaiti pasako dio. Jolasa aurkari guztiak eserazten dituenak irabaziko du. Aldaera bat: Baloidunak hiru pausu emango ditu bota aurretik. Jotzen duen aurkariak txingoka jolastu beharko du. Eta bigarrenaz joz gero, lurrean eseri beharko du. dugula hiru pausu eman daitezke gehienez eta baloia airean hartu ezker, ez zara eliminatua izango. **(ESP) Balón envenenado:** Se formarán dos grupos. Los jugadores de un grupo se pondrán petos. A cada equipo le corresponderá un balón de un color determinado. El objetivo es que todos los del otro grupo se peguen con el balón. Si el balón golpea a un alumno del otro grupo antes de dar el bote, éste se sentará en el suelo y jugará desde él. El que tiene el balón, sin dar pasos, lanzará el balón o lo pasará a alguien de su equipo. Ganará el juego quien haga sentar a todos los rivales. Una variante: El que tiene el balón dará tres pasos antes de tirarlo. El contrario al que golpea deberá jugar a la pata coja. Y en el segundo caso, deberá sentarse en el suelo

2. SAIOA

Lekua / Lugar:

- Apirilak 20 (asteartea) / 20 de abril (martes): Sala Jose Luis Caso (Merkatuzar)
- Apirilak 23 (ostirala) / 23 de abril (viernes): Edificio Markola de Koldo Mitxelena ikastetxeko Markola eraikina (Agustinak)

<ul style="list-style-type: none"> ● Iraupena/duración: 90 min. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Material: <ul style="list-style-type: none"> - Bi pilota/ dos pelotas. - Linterna potente bat. - Papera eta boligrafoa.
HELBURUAK/objetivos	
<ul style="list-style-type: none"> ● Euskara lantzea/fomentar el uso del euskera. ● Taldean jolasten jakitea/aprender a jugar en equipo. ● Elkarlana sustatzea/fomentar el trabajo grupal. ● Komunikazio gaitasunak lantzea/trabajar las capacidades de comunicación. 	
PROZEDURA/procedimiento	

(EUS) Usoak eta arranoak: Marra batek banatuko du kantxa bitan. Arranoa (harrapatzailea) den ikaslea marra gainean jarriko da. Gainontzekoak usoak izango dira, eta zelaiaren alde batean kokatuko dira. Arranoak hasiera ematean, usoek zelaiaren beste aldera joan beharko dute, eta arranoa haiek harrapatzen saiatuko da. Harrapatutako usoak arrano bihurtuko dira. Jolasa, arranoak uso guztiak harrapatzen dituenean bukatuko da.

(ESP) Palomas y águilas: Se repartirá una raya en dos canchas. El alumno que sea águila (cazadora) se colocará sobre la línea. El resto serán palomas y se situarán a un lado del campo. En el inicio del águila, las palomas deberán ir al otro lado del campo y el águila intentará atraparlas. Las palomas capturadas se convertirán en águilas. El juego finalizará cuando el águila atrapa a todas las palomas.

(EUS) Baloirik gabeko futbola: Marra batek banatuko du kantxa bitan. Ikasleak bi taldetan banatu, eta marraren alde bitan jarriko dira. Eredu hori etxetzat hartuko du talde bakoitzak. Helburua, ahalik eta gol gehien sartzea da. Horretarako, beren eremutik atera, eta aurkariaren eremuaren atzealdera iritsi beharko dute. Horrekin batera, golik sar ez diezaioten, talde bakoitzak defentsa-lana ere egin beharko du, eta etxean sartzen zaizkion aurkariak harrapatu. Harrapatzen dituzten lekuan bertan geldituko dira jolaskideak belauniko, taldekide batek eskuan ukitu arte. Behin gol bat sartuta, hasieratik ekingo diote jolaskideek jolasari, talde bakoitza bere zelaiari dagoela. **(ESP) Fútbol sin balón:** El espacio se repartirá en dos. Los jugadores se dividirán en dos grupos y se colocarán a ambos lados de la línea. Este espacio será considerado por cada grupo como domicilio. El objetivo es introducir el máximo de goles. Para ello, deberán salir de su zona y llegar a la parte trasera del campo rival. Además, para que no le entren goles, cada grupo tendrá que actuar como defensa y atrapar a los rivales que entran en su casa. Los jugadores permanecerán de rodillas en el mismo lugar de su captura, hasta que un miembro del equipo los toque en la mano. Una vez metido un gol, los participantes comenzarán el juego desde el principio con cada equipo en su campo.

(EUS) Guardia zibila: partaide bakoitzari paper bat banatuko zaio beste baten izenarekin (norbaiti bere izena tokatzen bazaio beste paper bat emango zaio). Argiak itzalita egongo dira, eta eremuaren erdian guardia zibila egongo da eskuan linterna duela. Guardia zibilak ikusi eta zure izena esan ezkerreko, pertsona hori kartzelara joango da. Libratzeko eskua eman beharko zaio kartzelako azkenekoari (kartzelan dauden guztiak eskutik helduta ilara bat osatuko baitute). Partaideak eremuan zehar banatuko dira eta helburua paperan duten pertsona aurkitzea izango da, azken honek beste bat bilatu beharko du eta horrela, katea bukatu arte. Behin katea osatzen dutenean, kartzelako eremura sartu beharko dira joko bukatzeko. **(ESP) Guardia civil:** A cada participante se le repartirá un papel con el nombre de otro (si a alguien le toca su nombre se le entregará otro papel). Las luces estarán apagadas y en el centro de la zona estará el guardia civil con una linterna en la mano. Si el guardia civil ve y dice el nombre de alguien, esa persona irá a la cárcel. Para librarse una persona libre tendrá que dar la mano al último de la fila de la cárcel (porque todos los que están en la cárcel formarán una fila cogidos de la mano). Los participantes se repartirán por la zona y el objetivo será encontrar a la persona que tienen en papel, esta última tendrá que buscar otra y así, hasta el final de la cadena. Una vez que formen la cadena, deberán entrar a la zona carcelaria para terminar el juego.

3.SAIOA

Lekua / Lugar:

- Apirilak 27 (asteartea) / 27 de abril (martes): Sala Jose Luis Caso (Merkatuzar)
- Apirilak 30 (ostirala) / 30 de abril (viernes): Edificio Markola de Koldo Mitxelena ikastetxeko Markola eraikina (Agustinak)

<ul style="list-style-type: none"> • Iraupena/duración: 90 min. 	<ul style="list-style-type: none"> • Material: <ul style="list-style-type: none"> - Uztailak, kartoiak eta zapiak (ahalik eta gehien). - Igeltsoak. - Partaide bezain beste aulki/tantas sillas como participantes. - 3-4 plastikozko botila.
HELBURUAK/objetivos	
<ul style="list-style-type: none"> • Euskara lantzea/ trabajar y practicar el euskera. • Talde-lana sustatzea/fomentar el trabajo grupal. • Elkarlana sustatzea/fomentar el trabajo el equipo y conjunto. • Erreakzio gaitasuna lantzea/trabajar la capacidad de reacción. • Punteria lantzea/trabajar la puntería. 	
PROZEDURA/procedimiento	
<p>(EUS) Irla magikoa: Talde bakoitzak duen materiala (uztaiak, kartoiak eta zapiak) baliatuz marrazoz betetako itsasoa zeharkatu beharko du beste aldean dagoen "irlara" iritsi arte. Zeharkatu behar duten itsasoan zehar, zapaldu ditzaketen irla txikiagoak (igeltsoekin marraztuta) egongo dira. Nahiz eta talde guztiak material berdinarekin hasiko diren, irla txikietan bereganatu dezaketen materiala egongo da, iristen den lehenengo taldeak jaso dezakeena. Ura ukitzen duen taldekideak atzera bueltatu beharko du (hasierara edo zeharkatu duen azken irla txikira). Talde bakoitzak eman zaion materiala ibilbide guztian zehar erabili ahalko du, beraz, materiala hori erabili ahala jaso eta berrerabili beharko dute. Taldekide guztiakin beste aldera iristen den lehenengo taldeak irabaziko du. (ESP) La isla mágica: Con el material de que dispone cada grupo (aros, cartones y pañuelos) deberán atravesar el mar lleno de tiburones hasta llegar a la "isla" situada al otro lado. A lo largo del mar que deben atravesar, habrá islas más pequeñas que puedan pisar (dibujadas con yesos). Aunque todos los grupos comenzarán con el mismo material,</p>	

habrá material que pueden adquirir en pequeñas islas, que el primer grupo que llegue puede recoger. El miembro que toque el agua deberá volver atrás (al principio o a la última isla pequeña que haya atravesado). Cada grupo podrá utilizar el material que se le ha facilitado a lo largo de todo el recorrido, por lo que deberán recogerlo y reutilizarlo a medida que lo utilicen. Ganará el primer equipo que llegue al otro lado con todos sus compañeros.

(EUS) Aulkien jolasa: Jolas ezagun hau espazioa duen leku batean egiten da. Aulkiak zirkulu moduan jarri behar dira. Aulki bakoitza kanporantz begira egongo da, haurrak esertzeko moduan. Aulki bat eduki behar da haur bakoitzeko. Musika ere beharko da. Aulkien jokoaren arauak:

1. Aulkiak zirkulu bat osatuz jartzen dira. Jolasten den haur kopurua baino aulki bat gutxiago egon behar da. Adibidez, 8 haur badaude, 7 aulki jarri behar dira.
2. Musika alaia jartzen da, haurrak aulkien inguruan biraka dabilozan bitartean.
3. Musika gelditu egiten da, haurrek aulkietako batean eseri behar duten bitartean. Eseri gabe geratzen den haurra jolasetik kanporatuko dute.
4. Itzuli bakoitzean aulki bat ateratzen da, aulki bat eta bi parte-hartzaile baino geratzen ez diren arte. Esertzea lortzen duen haurrak irabaziko du jolasa. Jokoa irabazten duenak oraina edo oparia jasoko du garaipenagatik.

(ESP) El juego de las sillas: Este conocido juego se realiza en un lugar con espacio. Se deben disponer las sillas en forma de círculo. Cada silla estará orientada hacia afuera de manera tal que los niños puedan sentarse en ellas. Se debe tener una silla por cada niño. Asimismo, se necesitará música.

Reglas del juego de las sillas

1. Se colocan las sillas formando un círculo. Debe haber una silla menos de la cantidad de niños que juega. Por ejemplo, si hay 8 niños, se deben colocar 7 sillas.
2. Se pone la música alegre, mientras los niños giran en torno a las sillas.
3. Se detiene la música, mientras los niños deben sentarse en una de las sillas. El niño que quede sin sentarse será eliminado del juego.
4. Se extrae, en cada vuelta una silla, hasta que solamente quede una silla y dos participantes. El niño que logre sentarse será el que gane el juego. Quien gane el juego, recibirá un presente u obsequio por el triunfo.

(EUS) Harrapazank botila: Joko honetan, talde guztia bata besteari eskutik helduta jarriko da ilaran, beste talde bat aurrean duelarik. Begirale bat, bi ilaren hasieran jarriko da eta aldi berean, ilaran dagoen lehenengo partaideari eskua estutu beharko dio, honek ondorengoari eta horrela azkenekoari eskua estutu arte. Azken partaideari eskua estutzerakoan, bi ilaren aurrean dagoen botila hartu beharko du azken taldekideak. Botila

hartzen duen lehen taldeak puntu bat eskuratuko du. Lortu beharreko puntuaketa beharren arabera izango da, eta torneo modu bezala enfokatu daiteke. Aldaerak: izarra moduan, ilara guztiak parean... **(ESP) Atrapa la botella:** En este juego, todo el equipo se pondrá en fila de la mano el uno al otro, con otro equipo delante colocados de igual manera. Un monitor se colocará al principio de las dos filas y al mismo tiempo estrechará la mano del primer participante en la fila, hasta que éste estreche la mano al siguiente y así al último. A la hora de estrechar la mano al último participante, el último compañero tendrá que coger la botella que hay delante de dos filas. El primer equipo que coja la botella sumará un punto. La puntuación a obtener dependerá de las necesidades y se puede enfocar como forma de torneo. Variables: como estrella, todos los pelos a la par