


LINSAY ETA BANBUZKO BASOA

MIREN CASADO eta PATXI LEON
MARRAZKILARIA: BELATZ



UNITATE DIDAKTIKOA					
Izenburua	LINSAY ETA BANBUZKO BASOA				
Maila	LMH1	Saio-kopurua	6		
Lantzen diren ekintzen dominioa (arrosa)					
1	2	3	4	5	6
Bakarkako ekintzak	Bat baten aurkako ekintzak	Elkarlaneko ekintzak	Elkarlaneko-aurkakotasuneko ekintzak	Ziurgabetasun-ingurune-ko ekintzak	Adierazpen-eta arte-ekintzak
Justifikazioa					
<p>Unitate didaktiko honetan elkarlaneko ekintzen dominioa lantzen da, —hirugarrena sailkapenean—, eta helburu nagusia da ikasleak, ingurune egonkorretan, xede komun bat lortzeko elkarrekintzan aritzea. Zeregin horretan, ikasleen arteko interakzioa emango da proposatutako egoeretan parte hartzen duten bitartean. Egoera horietan jarduteko, beren jarreran eta mugimenduetan etengabeko egokitzeak egin beharko dituzte.</p> <p>Ikas unitate honek haurren elkarlana sustatu nahi du, ipuin motor baten bidez hainbat jarduera proposatuz. Irakasleak irakurtzen duen ipuin horretan, haurrak berak izango dira protagonistak eta irakasleak aurkezten dizkien jardueretan parte hartu beharko dute.</p> <p>Dominioa lantzeko, hainbat jarduera mota proposatu dira, sormena, gogoeta, elkarriketa, jolasa, eta kooperazioa bultzatuko dutenak. Haurrek elkarrekin egingo dituzte jarduerak; taldearen mesedetan jardun behar dute, eta proposatutako jardueretan kideekin elkarrekintzan arituko dira. Irakasleak erronka gainditzeari baino jardueretan parte hartzeari emango dio garrantzia, eta ikasleek proposatutakoa aurrera eramateko zailtasunak dituztenean bitartekoak jarriko ditu. Helburua elkarrekintzan aritzea izango da.</p> <p>Proposatutako jardueren bidez, gaitasun motorra lantzen da. Izan ere, bakarkako portaera motorra kideen interakzioari egokitu behar zaio, ekintza koordinatua eta eraginkorra sortzeko. Horrez gain, ikasleek, elkarlanean aritzeko, beren arteko komunikazioa, laguntza eta errespetua lantzen dutenez, gaitasun soziala eta gaitasun afektiboa ere garatuko dituzte.</p> <p>Halaber, jarduerak ikaslearen inklusioa eta parte-hartzea ahalbidetzen dute. Ikasleak pentsatzen, komunikatzen, elkarri laguntzen, elkarrekin bizitzen eta autonomoak izaten trebatzen dira. Eta trebetasun horiek guztiak estrapolagarriak dira bizitzaren edozein testuinguru eta esparrutara.</p>					

Problema-egoera
Testuingurua
<p>Txinan Linsay izeneko panda bat bizi zen beste pandekin batera. Linsayren lagun mina, Yuga gaizkile batzuek bahituko dute. Kide guztien artean, eta Saholi basozainaren laguntzarekin, elkarlanean murgilduko dira Yuga panda askatzeko.</p> <div style="text-align: center;">  </div>
Arazoa
Gai izango ginateke denon artean, era kooperatiboan arituz, Yuga askatzeko?
Xedea
Erronka motor kooperatiboan bidez, xede komun bat lortzeko elkarrekintzan aritzea.
Helburuak
Unitate didaktikoaren garapenean zehaztuak.
Ataza
Erronka motor guztiak elkarlanean gaindituta, helburu komuna lortzea.

Helburuak eta ebaluazioa			
Helburu didaktikoak	Ebaluazio-irizpideak (HEZIBERRI)	Lorpen-adierazleak	Ebaluazio-tresnak
<p>Taldekideekin harremanean, elkarri lagunduz eta koordinatuz, egoerak aurrera eramatea eta erronkak gainditzen ahalegintzea, elkarlanean aritzeak dakartzan onurak bereganatzeko.</p>	<p>4. Jarrera aktiboak izatea, egoera fisikoa oro har hobetzeko, eta jarduerak egitean, kontuan hartzea norberaren gorputzaren eta mugimendu-gaitasunaren aukerak eta mugak.</p>	<p>Taldean, erronka motorrak gainditzen laguntzen du.</p> <p>Elkarlanean sortzen diren rolak onartzen ditu eta egoki betetzen ditu.</p> <p>Jardueretan gustura aritzen da eta sortzeko inizatiba du.</p>	<p>Lorpenen jarraipen-orria</p> <p>Autoebaluazio-orria</p>
<p>Elkarlaneko jarrera baikorra izatea eta errespetuz aritzea edozein jardueratan, denen parte hartzea ahalbidetzeko.</p>	<p>5. Modu koordinatuan eta lankidetzan jardutea, erronkak gainditzeko edo taldeko jolasetan aurkari bati edo batzuei aurre egiteko, bai erasotzaile gisa, bai defendatzaile gisa.</p>	<p>Gelakideen lana errespetatzen du.</p> <p>Kideengana errespetuz zuzentzen da.</p> <p>Nork bere ahalegina eta besteena modu positiboan baliosten du.</p>	<p>Koebaluazio-orria</p>

<p>Jarduera fisiko guztiak egitean, nork bere buruarekin eta besteekin jarrera arduratsua izateko prest agertzea.</p>	<p>6. Norberaren ahalegina eta taldearekin ezartzen diren harremanak identifikatzea jolasen eta kirol-jardueren oinarrizko balio diren aldetik, eta haiekin bat jotzea.</p>	<p>Hausnartzeko tartean, taldean era positiboan eragiten du eta ekarpenak egiten ditu.</p> <p>Jarduera fisikoa egiteko arropa eta oinetako egokiak erabiltzen ditu.</p> <p>Jarduera fisikoa egitean, osasuna eta higiena zaintzen ditu.</p>	
---	---	---	--

Edukiak

- Elkarlana eta erronka kooperatiboa
- Erronka motorra eta rol desberdinak
- Ipuin motorra eta bere egitura: kontakizunak, erronka eta hausnarketa
- Trebetasun motorrak: jaurtiketak, harrerak, garraioak eta desplazamenduak
- Oinarrizko hausnarketak taldean
- Ahalegina, parte-hartze aktiboa eta jarrera baikorra
- Emozioen azterketa: emozioen kontzientzia
- Errespetua norberarekiko, ikaskideekiko eta materialarekiko
- Oinarrizko osasun eta higiene ohiturak

Irizpide Metodologikoak

Unitate didaktiko honetan, ikasleek *ingurune egonkorrean* eta zuzeneko aurkaririk gabe landuko dituzte *elkarlaneko dominioaren* ikaskuntzak. Ipuin motorra da ikaskuntza horiek barneratzeko erabiliko den egitura.

Ipuin motorraz baliatuz, ikasleak askotariko egoera motor desberdinen aurrean jarriko ditugu, eta era askotako pertsonaiak emulatu beharko dituzte (Ruiz Omeñaca, 2011); proposatzen zaizkien erronka motorrak elkarlanean gainditu beharko dituzte. Horretarako, ipuineko pasarte bakoitzean, elkarri lagunduz lortzen saiatu beharko duten egoera motorra egongo da. Egoera motor horiek helburu komun bat izango dute, eta egoera hau gainditzeko elkarlanean jardun beharko dute ikasleek. Horretaz gain, ikasleek irakaslearen laguntzaz prozesuan izandako bizipenen eta emozioen inguruan hausnartuko dute, eta hartu dituzten erabakiak nahiz haiek eragindako emozioak identifikatuko dituzte.

Antolakuntzari dagokionez, eta kontuan izanik ipuin motorrak eskatzen duen bilaketa eta hausnarketa prozesua, ordu eta erdiko saioak proposatu dira. Saioen kopurua malgua izango da, eta saio gehiago edo gutxiago jarri daitezke taldearen dinamikaren arabera. Saio bakoitzean hiruzpalau erronka proposatuko dira, eta zenbaitetan hurrengo saiorako erronka formulatuko da.

Lehenengo mailako ikasleen sinbolizatzeko gaitasunaz baliatuz, ikasleen inplikazio emozionala bilatuko da ipuin motorrean. Bide batez, ikasleen inplikazioari esker, unitatean lortu nahi diren konpetentziak, helburuak eta edukiak jorratuko dira.

Taldekatzei dagokienez, normalean talde txikiak erabiliko badira ere, tarteka bikoteka eta talde handian konpondu beharreko erronkak proposatuko zaizkie. Modu horretan, tamaina desberdinetako taldeen barruan lan egin beharko dute. Hala ere, proposatutako egoera motorren arabera izango dira taldekatze horiek, beti ere erronkaren konplexutasuna eta ikasleen gaitasuna bereziki kontuan izanik.

Espazioaren antolaketa saioan proposatuko den erronkaren ezaugarrien arabera izango da. Orokorrean, ikasleak ipuinaren barruan ahalik eta motibatuen parte hartzeko, era askotako material ugari izatea komeniko da. Ikastetxean dauden materialez gain, ikasleek etxetik hainbat material ekartzeko aukera izango dute: mozorrotzeko arropak edo aste horretako erronkarako beharrezkoak ikusten diren materialak.

Aniztasunari dagokionez, ikasleek genero nahiz pertsonarteko desberdintasunetatik haratago, elkarrekintzan aritzera eramango dituzten proposamenak jasoko dituzte. Errespetua, talde kohesioa eta inklusioa bultzatuko dira, eta ikasgelako giroa nahiz harremanak sendotuko dira.

Ruiz Omeñaca, J.V. (2011). *El cuento motor en educación infantil y en la educación física escolar*. Sevilla: Wanceulen.

Kalifikazio-adierazleak
Espezifikoak: % 45
Jokabide motorraren garapena
Orokorrak: % 55
Ahalegina, parte-hartze aktiboa eta jarrera positiboa Errespetua (norberarekiko, lagunekiko, irakaslearekiko, ingurunearekiko eta materialarekiko) Arreta

Diziplina Barneko Oinarrizko Konpetentzia
1. Hizkuntza- eta literatura-komunikaziorako konpetentzia
<ul style="list-style-type: none"> ● Ipuin motorra eta azalpenak entzutean, ulertzea eta interpretatzea. ● Ipuin motorraren inguruan sortutako hainbat gaiez edo arazoz hizketan aritzea. ● Erronketan komunikazio egokia bermatzeko, ahozko hizkuntza ongi erabiltzea. ● Ekintza motorra egiteko behar diren berriarazko esapideak ezagutzea eta erabiltzea. ● Jendartean hitz egiteko oinarrizko arauak ezagutzea eta erabiltzea. ● Nork bere argudioak era egokian azaltzea eta besteenak entzutea. ● Nork bere erantzun motorrak, bizipenak eta emozioak taldean ahoz azaltzea. ● Ahozko komunikazioan hizkuntza ez sexista eta ez baztertzailera erabiltzea.
2. Matematikarako konpetentzia
<ul style="list-style-type: none"> ● Denbora eta espazioa neurtzea. ● Erritmoa aplikatzea. ● Kopuru zehatzak zenbatzea.
3. Zientziarako konpetentzia
<ul style="list-style-type: none"> ● Higieనేarekiko eta osasunarekiko jarrera arduratsua izatea. ● Aisialdia betetzeko jarduera fisikoa balioestea.
4. Teknologiarako konpetentzia
<ul style="list-style-type: none"> ● Ikus-entzunezkoekin lan egitean teknologia digitala era egokian erabiltzea.
5. Konpetentzia sozial eta zibikoa
<ul style="list-style-type: none"> ● Besteen ideiak eta iritziak entzuteko eta errespetatzeko jarrera positiboa izatea. ● Sentimenduak eta emozioak adierazteko modu positiboak ezagutzea, balioestea eta erabiltzea. ● Elkarlanean aritzea eta taldean nork bere eginkizuna onartzea.

- Jolasetan eta jardueretan arauak betetzea.
- Gatazkak bideratzeko eta konpontzeko, elkarrizketa erabiltzea.
- Jarrera ez baztertzaileria izatea, aniztasuna balioestea eta lagunekiko errespetua izatea inor baztertu gabe, gaitasun, genero, maila sozio-ekonomiko, jatorri edo beste edozein arrazoi dela.
- Nork bere ekintzen ondorioez hausnartzea.
- Jardutean elkarlanaren eta elkartasunaren balioa barneratzea eta taldean integratuta sentitzea.
- Emozioak azaleratzea eta, emaitza gorabehera, auto-erregulatzea.
- Besteei laguntza emateko prest egotea.
- Frustrazio-egoerei aurre egiteko estrategiak ezagutzea, balioestea eta erabiltzea.
- Autonomia izatea.
- Zailtasunei aurre egiteko eta arduraz jokatzeko, jarrera positiboa izatea.

6. Arterako kompetentzia

- Jarrera sortzaileria izatea.
- Irudien bidez ideiak eta sentimenduak adieraztea.

7. Konpetentzia motorra

- Egoera motorretan gorputzaren mugimendu aukerez baliatzea.
- Nork bere mugimendua kideen mugimendura egokitzea.
- Nork bere gaitasun motorren mugak balioestea eta taldearen beharretara egokitzea.

Oinarrizko zehar-konpetentziak	
1. Hitzeko eta hitzik gabeko komunikaziorako eta komunikazio digitalerako konpetentzia	<ul style="list-style-type: none"> • Hitzez aginduak eta gomendioak ematean, estrategiak adostean eta bizipenak, emozioak eta pentsamenduak adieraztean, era autonomo, sortzaile eta eraginkorrean aritzea. • Gorputzaren adierazpen-baliabideak eta mugimendua ulertzea eta errespetatzea, eta gorputzarekin adierazteko autonomia izatea.
2. Ikasten eta pentsatzen ikasteko konpetentzia	<ul style="list-style-type: none"> • Gorputz-adierazpena erabiltzean, norberaren ezaugarriak, trebetasunak eta mugak ezagutzea, eta gorputzaren adierazpen-baliabideak ulertzea eta barneratzea (pentsamendu analitikoa). • Egindako praktikan, norberaren erantzun motorrak eta jarrerak aztertzea, ebaluatzea eta norbera erregulatzea (pentsamendu kritikoa). • Gorputzaren bidez adierazteko eta komunikatzeko estrategiak sortzea eta aukeratzea (pentsamendu sortzailea). • Ikasitakoa beste egoera batzuetan erabiltzen jakitea.
3. Elkarbizitzarako konpetentzia	<ul style="list-style-type: none"> • Saioaren bukaeran norberaren bizipenak, pentsamenduak eta sentimenduak modu asertiboan adieraztea eta, aldi berean, besteenak entzutea eta kontuan hartzea. • Taldean lan egiten ikastea: estrategiak adostea, helburu berarekin elkarlanean aritzea, eta rol bakoitzari dagokion funtzio eta betebeharrak onartzea. • Jolas- eta jarduera-arauak errespetatzea eta betetzea. • Gatazka-egoerak elkarrizketaren bidez bideratzea eta konpontzea.
4. Ekimenerako eta espiritu ekintzailerako konpetentzia	<ul style="list-style-type: none"> • Ekintza-arauak eta -printzipioak sortzea eta ikaskuntzan aurrera egiteko proposamenak egitea. • Planifikatutako ekintzak gauzatzea eta beharrezkoak diren egokitzapenak egitea. • Egindako jarduerak ebaluatzea eta saioaren bukaeran hobetzeko proposamenak egitea. • Norberaren lana hobetzeko eta besteei laguntzeko prest egotea.
5. Norbera izaten ikasteko konpetentzia	<ul style="list-style-type: none"> • Norberaren motibazioa eta nahia erregulatzea. • Norberaren garapenean, ariketa fisikoaren eta ohitura osasungarrien garrantziaz jabetzea. Gorputzaren irudia erregulatzea. • Norberaren emozioak ezagutzea eta kudeatzea. • Nork bere buruaz uste eta estimu ona edukitzea. • Nork bere erabakiak gero eta autonomia handiagoz hartzea eta erabakitakoen gaineko erantzukizuna onartzea.

Gorputz Hezkuntza. Etapako helburuak (gorriz) HEZIBERRI	
1	Hautemate-gaitasunak eta gaitasun motorrak aztertzea, nork bere buruarengan konfiantza izatea eta norberaren ongizatea sustatzea, osasunerako onuragarria izan dadin.
2	Trebetasun eta gaitasun fisikoak garatzea, haurren eboluzio-prozesuarekin bat, jolasa erabiliz, oinarrizko baliabide den aldetik.
3	Problema motorrak gainditzeko printzipioak eta arauak ezagutzea, hautatzea eta aplikatzea, jarduera fisikoak, kirol-jarduerak eta arte- eta adierazpen-jarduerak praktikatzeko eraginkortasunez eta autonomiaz aritzea, ahalegina erregulatuz, dosifikatuz eta balioetsiz, eta norberaren aukeren eta zereginaren nolakotasunaren arabera maila jakin batera iristea nork bere buruari ezartzen dion eskakizunean.
4	Euskal Herriko eta beste kultura batzuetako jolas-tradizioak, jarduera fisikoen eta kirol-jardueren tradizioak nahiz adierazpen-tradizioak ezagutzea, haien balioak errespetatzeko eta balioesteko, jolas eta adierazpen tradizionalak eta herrikoiak praktikatzeko.
5	Gorputzaren eta mugimenduaren adierazpen-bitartekoen berri jakitea, modu estetikoan eta sortzailean landuz, haiek sentitzeko, bizitzeko eta onartzeko, eta mugimendu propio baten bidez pertsonalizatzeko.
6	Jarduera fisikoa neurritz eta maiz egitearen garrantzia balioestea, norberarekiko nahiz besteekiko erantzukizuneko jarrera erakusteko, eta ariketa fisikoak, higieneak, elikadurak eta jarrera-ohiturek osasunean dituzten eraginak aintzat hartzea.
7	Jarduera fisikoetan parte hartzea, besteekin batera talde-harremanak sustatzen dituzten proiektuak garatuz, eta aisia-kultura aberasgarri baten oinarriak eraikiz.

Saioen sekuentzia	
1. saioa	Unitate didaktikoaren aurkezpena. Istorioaren hasiera (0). Jolasteko jarduera (1). Istorioaren jarraipena (I). Pentsatzeko eta hitz egiteko denbora (2). Istorioaren jarraipena (II). Pentsatzeko eta hitz egiteko denbora (3). Istorioaren jarraipena (III).
2. saioa	Saioaren aurkezpena. Sortzeko eta jolasteko denbora (4). Istorioaren jarraipena (IV). Pentsatu eta jolasteko denbora (5). Istorioaren jarraipena (V). Pentsatu eta hitz egiteko denbora (6). Istorioaren jarraipena (VI). Pentsatu, sortu eta jolasteko denbora (7). Hausnartzeko tartea.
3. saioa	Saioaren aurkezpena. Istorioaren jarraipena (VII). Pentsatzeko eta hitz egiteko denbora (8). Esploratzeko denbora: hartz jauziak (9). Istorioaren jarraipena (VIII). Pentsatu eta hitz egiteko denbora (10). Soka batekin pentsatu eta jolasteko denbora (11). Hausnartzeko tartea.
4. saioa	Saioaren aurkezpena. Istorioaren jarraipena (IX). Esploratu eta jolasteko denbora: putzu artean mugitzen (12). Istorioaren jarraipena (X). Pentsatu eta hitz egiteko denbora (13). Istorioaren jarraipena (XI). Pentsatzeko eta jolasteko denbora (14). Istorioaren jarraipena (XII). Pentsatu eta hitz egiteko denbora (15). Hausnartzeko tartea.
5. saioa	Saioaren aurkezpena. Sortu eta jolasteko denbora (16). Istorioaren jarraipena (XIII). Pentsatu, partekatu eta jolasteko denbora (17). Jolasteko denbora: "Yuga salbatzera" (18). Hausnartzeko tartea.
6. saioa	Saioaren aurkezpena. Istorioaren jarraipena (XIV). Jolasteko denbora: "hartz-besarkadak" (19). Istorioaren jarraipena (XV). Pentsatu eta hitz egiteko denbora (20). Istorioaren jarraipena (XVI). Pentsatu eta hitz egiteko denbora (21). Hausnartzeko tartea.

1. saioa			
Saioaren helburua	Joko sinbolikoan aritzea. Nork bere eta besteen sentimenduak aztertzea.		
Non	Gimnasioa		
Materiala	Koltxonetak, apar-txurroak, egur zatiak, zapiak...		
Jarduerak			
1. jarduera	Saioaren aurkezpena	Denbora	5 min
Ikasle guztiak batera. Irakasleak ikasgaiaren sarrera egiteko, ipuin motorraren nondik norakoa azalduko die.			
2. jarduera	Istorioa 0	Denbora	5 min
<p>Txinako leku ezkutu batean Linsay izeneko hartz bat bizi zen. Egia esateko, leku hartan panda askoz gehiago bizi ziren, baina, oraingoz, Linsayrekin hasiko gara, eta pazientzia baldin baduzue banan bana aurkeztuko dizkizuegu gainerakoak.</p> <p>Linsay pozik zebilen banbuzko basoan bere arrebarekin eta hartz gehiagorekin; izan ere guztien artean familia handi bat osatzen zuten.</p> <p>Panda haiek oso bereziak ziren; izan ere, banbuaren lurretan haietako gutxi zeuden, urteetan inguruan bizi ziren pertsonak haien bizilekua zen basoaren zati handi bat suntsitu baitzuten. Hartzek txiki-txikitatik elkar zaintzen zuten, eta zoriontsu izateaz arduratzen ziren. Hain ziren zoriontsuak, hamabost edo hamasei urte bizi beharrean, beste leku batzuetako hartzak bezala, hirurogeita hamar urte edo gehiago bizitzen ziren. Denbora hori, ia osorik, irribar zabal batez pasatzen zuten.</p>			

Linsayk lagun oso berezia zuen, Yuga 友好 izenekoa.

Biak jolasean ibiltzen ziren egunero, gau eta egun; banbua jasotzeko unea zenean, edo etxean lagundu behar zenean, biak jolasean aritzen ziren. Une horretantxe, banbua jasotzen jolasean zebiltzan, banbua jasotzen ari zirela jolasten, eta etxean laguntzen, noski!

1

Goiz batez, eskolarako bidean, Linsay Yugarekin haserretu zen biek lehenengo iritsi nahi baitzuten zazpi urteko hartzen ilarara. Lu Shui, Linsayren arreba, oso triste jarri zen, eta negarrari eman zion.

Jolasgaraian ez ziren elkarrekin jolastu. Eta eskolatik ateratzean Linsay etxera joan zen oso haserreturik.

- Ez dut Yugarekin gehiago jolastuko! Ez dut jolastuko berarekin hurrengo hirurogeita hamabi urteetan, edo gehiagotan!...

Egia esateko Linsayk ez zekien hirurogeita hamabi urte asko ziren ala ez. Baina hartz-amonari galdetu zionean eta hark esan zionean adin hori zuela berak zehazki, zertxobait lehenago jolastuko zuela Yugarekin pentsatu zuen.

Arratsalde hura bere bizitzako aspergarriena eta tristeena izan zen.



-Bihar barkamena eskatuko diot, eta besarkada bat emango diot. -pentsatu zuen Linsayk, ilargiaren isladapean, ohera joaterakoan.


Eta orduan aspertuta, triste eta kezkatuta egoteari utzi zion, eta loak hartu zuen.

2

Hurrengo egunean Yuga kamioi handi baten barruan esnatu zen... Beno, ez, kaiola baten barruan... Hobeto esanda, kamioaren atzeko aldean betetzen zuen kaiola baten barruan zegoen, eta kamioia gizon bibotedun batek gidatzen zuen; gidariaren ondoko eserlekuan gizon bat zegoen, bibote gabea bera. Yuga bahitua zuten, eta basora zeramaten, nork daki zer asmorekin.

3

3. jarduera	Jarduerak edota erronkak	Denbora	15 min
<p>1. JOLASTEKO DENBORA</p> <p>Hartzen jolasetan ibiliko gara. Basoa eta mendia ikertzen duten hartzetara jolastu gaitzke, banbua jaso eta garraiatzen duten hartzetara, etxeko jarduerak egiten laguntzen duten hartzetara</p> <p>2. PENTSATZEKO ETA HITZ EGITEKO DENBORA</p> <p>Batzuetan, lagunekin haserretzen al gara? Nola sentitzen gara? Zergatik? Eta nola sentituko dira haiek? Zergatik?</p> <p>3. PENTSATZEKO ETA HITZ EGITEKO DENBORA</p> <p>Ondo al dago aske bizi diren animaliak harrapatzea? Zergatik? Zer egin dezakegu horrelako zerbait egiten ikusten badugu norbait?</p>			
4. jarduera	Hausnartzeko tartea	Denbora	5 min
<p>Ikasle guztiak batera. Saioa ikasleek izandako bizipenak, zailtasunak, lorpenak eta bizitako emozioak aipatzeko unea izango da. Ikasleen kritikak eta gomendioak jasoko dira, egonez gero.</p> <p>Irakasleak galdera hauek egin ditzake:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Guztiok hartu al duzue parte?”. - “Norbait gaizki sentitu al da? Zergatik?”. <p>Eta galdera garrantzitsuena:</p> <p>“Zer ikasi duzue gaur?”.</p> <p>Halaber, irakasleak hausnartzeko tartea baliatuko du saioan zer ikasi duten azpimarratzeko ikasleei. Hausnarketa egin ondoren, ikasleek autoebaluazio-orria beteko dute.</p>			

2. saioa			
Saioaren helburua	Espazioa irudikatzeko marrazkia erabiltzea. Parte hartzeko, taldekide guztiak kontuan izatea.		
Non	Gimnasioa		
Materiala	Uztaiak, koltxoneta txikiak, sokak, oihalak, orriak, arkatzak...		
Jarduerak			
1. jarduera	Saioaren aurkezpena	Denbora	5 min
Ipuin motorra non geratu zen gogoratuko du irakasleak, eta saioa aurkeztuko du.			
2. jarduera	Istoria	Denbora	5 min
<p>Egunero bezala, Linsay eta berroen arreba Lu Shui bidegurutzera iritsi ziren, Yugarekin elkartzen ziren puntura.</p> <p>Baina Yuga ez zegoen.</p> <p>-Ziur haserre jarraitzen duela -pentsatu zuen Linsay txikiak.</p> <p>Minutu batzuk zain egon ostean, eta berandutzen ari zela konturatuta, eskolarantz abiatu ziren.</p> <p>- Yuga!, Yuga da!- garrasi egin zuen Lu Shuik. Errepidean alde batera jarri behar izan ziren kamioiari lekua egiteko: zitzu bizian zihoan eta zarata handia ateratzen zuen traste hark.</p> <p>Yugak begi izugarri tristeekin begiratu zien, besoak kaiolaren zuloetatik atera zituen, lagunak besarkatu nahian bezala.</p>			

Biak kamioiaren atzetik korrika hasi ziren; garrasika zihoazen:

- Yuga! Yuga!

Baina kamioia eurek baino azkarragoa zen, eta gainera ez zen nekatzen.

Bihurgune batean, errepideak beheraka egiten zuen lekuan, alde batera eta bestera egiten zuen lekuan, Linsay eta Lu Shui geratu egin ziren. Ezin zuten korrika pauso bakar bat gehiago eman.

Ondoan eskola zegoen, eta hara joan ziren, eta gainerako hartzei gertatutakoa kontatu zien.

- Kamioi izugarri azkarrak egingo ditugu, basoko azkarrenak, eta harrapatu egingo ditugu. - esan zuen Liuk, ideia izugarri onak zituen hartz txikitxo batek.

Lanari ekin zioten, taldeka bildu ziren, eta kamioiak eraikitzen hasi ziren. Inguruan zituzten gauzak erabili zituzten. Lanean luze egon eta gero, kamioi handiak zeuden, kamioi azkarrak, kamioi mantsoak, gorriak, berdeak eta urdinak, kolore askotarikoak...

4

Kamioiak eraiki ondoren, azkarrenak aukeratu zituzten, eta hain azkar mugitzen ez zen bat ere, kolore berdekoa. Kolore hori erabiltzeko arrazoia izan zen, Yugaren kolorerik gustukoena berdea zela, eta ilusioa egingo ziola pentsatu zuen Linsayk. Kamioietara igo eta aldapan behera joan ziren.

Zertxobait aurrerago, Saholik topatu zuten, basozain andrea.

- Baina nora zoazte?, a ze hartz bihurriak! Ez al zineten ordu honetan eskolan egon behar? - esan zuen Saholik ahots atsegin eta irmo batekin.

Linsayk gertatutakoa azaldu zion.

Saholik, orduan, esan zien:

- Oh! Orain ulertzen zaituztet. Banengoen ba ni zer bait arraroa gertatzen zela... Baina ezin duzue kamioiak gidatzen joan hortik zehar... Ea, zuetako zeinek du kamioiak gidatzeko baimena? Eh?... Ba horixe, baimenik gabe ezin zaretela kamioiak gidatzen ibili.... A zer arriskua!

- Eta zer egingo dugu? - esan zuen Lu Shuik, Linsayren arreba, oso kezkatuta.

- Korrika joango gara - esan zuen Liuk, ideia izugarri onak zituen hartz txikiak.
- Baina horrela ezin izango dugu inoiz kamioia harrapatu. - esan zuen Lu Shuik.
- Noski, harrapatuko dugu. Kamioia errepidetik doa, eta ikusi, bideak bihurgune asko ditu. Haraino doa, hemen azpitik bueltatzen da, berriz urruntzen da, berriz gerturatzen da... eta horrela bailararaino. Goazen! - esan zuen Liuk, oso ziur zegoen aurpegia jarritz.

Denak aldapan behera abiatu ziren.

5

Eta eguna horrela hasten denean, dena arazoak izaten direnez, ibaiarekin topo egin zuten. Baina ez pentsa edozein ibai zenik; ez bada! Yangtze zen, ibai izugarri, baina benetan izugarri zabala eta sakona.

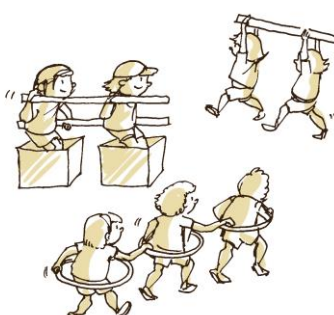

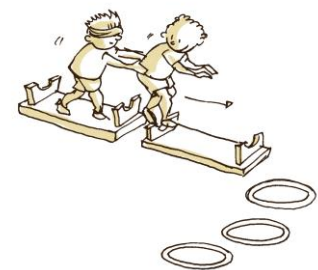

Eta orain zer egingo dugu? - galdetu zuen Lu Shuik -... ez iezadazu ezer esan, Liu, zer oraingoan nik pentsatuko dut... Zera egingo dugu... Badakit! Zubi bat eraikiko dugu!

Orduan oso garrantzitsua sentitu zen, arazoari konponbide on bat topatu baitzion.

6

Lu Shuik esan bezala, zubi bat eraikitzeari ekin zioten. Leku aproposa bilatu zuten. Hartz bakoitzak eraman zezakeena eraman zuen. Saholi -dakizuen bezala, ez zen hartza, basozaina baizik, eta taldearekin batera zihoan, asko maite zituelako hartzak nahiz eta batzuetan eurekin haserretu, - enbor astunak hartu zituen, Lu Shuik adar txikiak... Eta hartz batek ezin zuenean zerbait garraiatu, binaka elkartzen ziren, edo hironaka, edo launaka.

7

<p>3. jarduera</p>	<p>Jarduerak edota erronkak</p>	<p>Denbora</p>	<p>15 min</p>
<p>4. SORTZEKO ETA JOLASTEKO DENBORA</p> <p>Gure kamioiak sortuko ditugu. Talde bakoitzeko partaide guztiak mugitzeko moduko kamioiak. Probatu egingo ditugu, horiekin aurrera egiteko moduak bilatuko ditugu.</p> <p>5. PENTSATZEKO ETA JOLASTEKO DENBORA</p> <p>Taldetan, kamioiek eta hurrek jarraitzen duten bidea marraztuko dugu. Gero, uztaiak jarriko ditugu, eta batetik bestera aurrera joango gara bide luzea egiten ari diren kamioiak bezala, eta bide motzetik doazen hartzak bezala.</p> <p>6. PENTSATZEKO ETA HITZ EGITEKO DENBORA</p> <p>Nola sentitzen gara ideia on bat dugunean? Eta kide batek ere ideia on bat duenean? Zer egin dezakegu arazo bat dugunean eta bakoitzak irtenbide ezberdina topatzen duenean?</p> <p>7. PENTSATZEKO, SORTZEKO ETA JOLASTEKO DENBORA</p> <p>Taldeka, gure zubia marraztuko dugu; ondoren, eraiki egingo dugu, beste talde batzuekin partekatuko dugu, eta pasatzeko moduak probatuko ditugu: bakarrik pasa gaitezke, bikoteka, berrapuntu baten gainean, biren gainean, hiruzpalauen gainean, bi pertsonaren artean... begiak irekita, edo itxita, gure gorputz gainean objektuak eramanez, soka bat eramanez kidea eta ni elkarrekin lotuta... Eta nola pasa gaitezkeen pentsatu eta horri buruzko ideiak partekatuko ditugu, gure ideiek gela osoari lagundu baitiezaiokete. Pentsatu dakizuna garrantzitsua izan daitekeen.</p>		  	
<p>4. jarduera</p>	<p>Hausnartzeko tartea</p>	<p>Denbora</p>	<p>5 min</p>
<p>Ikasle guztiak batera. Saioan zehar ikasleek izandako bizipenak, zailtasunak, lorpenak eta bizitako emozioak aipatzeko unea izango da. Ikasleen kritikak eta gomendioak jasoko dira, egonez gero.</p> <p>Irakasleak galdera hauek egin ditzake:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Guztiok hartu al duzue parte?”. - “Nor bait gaizki sentitu al da? Zergatik?”. <p>Eta galdera garrantzitsuena:</p>			

“Zer ikasi duzue gaur?”.

Halaber, irakasleak hausnartzeko tarte baliatuko du saioan zer ikasi duten azpimarratzeko ikasleei. Hausnarketa egin ondoren, ikasleek **autoebaluazio-orria** beteko dute.

3. saioa			
Saioaren helburua	Askotariko jauziak probatzea. Binaka koordinatzeko moduak bilatzea.		
Non	Gimnasioa		
Materiala	Koltxonetak, sokak, horma-barrak, konoak...		
Jarduerak			
1. jarduera	Saioaren aurkezpena	Denbora	5 min
Ipuin motorra non geratu zen gogoratuko du irakasleak, eta saioa aurkeztuko du.			
2. jarduera	Istoriaa	Denbora	5 min
<p>Denek gurutzatu zuten ibaia, zubietan barrena; bat-batean haizeak Lu Shuiren kapela airean eraman zuen, goi-goi zegoen adar bateraino; hain goian geratu zen, hartz txikiak ez ziren iristen hura hartzera.</p> <p>- Nire kapela! - esan zuen hartz neskak nahigabeturik.</p> <p>- Aitonak oparitu zion kapela da! -esan zuen bere anaia Linsayk, penaren penaz, aurreko hankak burura zeramatzan bitartean.</p> <p>Orain ez dago galtzeko denborarik -esan zuen Lu Shuik, ongi pentsatu ondoren-. Yuga garrantzitsuagoa da.</p> <p>Linsayk une batez zalantza egin zuen. Haren laguna benetan garrantzitsua zen. Baina zuhaitzean gora abiatu zen, bere arreba pozik ikustea garrantzitsua zen beretzat ere, eta pentsatu zuen,</p>			

zuhaitzean gora igotzen trebea zenez, hura zoriontsu egingo zuela. Yugak ziur ulertuko zuen!

- Ez ezazu egin! -oihukatu zuen Liuk, beti ideia onak zituen hartzak. -Txapela zintzilik dagoen adarra oso fina da eta hautsi egingo da hor ibiliz gero. Min handia hartu dezakezu.

- A zer nolako hartzak hauek! -esan zuen berriro ere, maitasunez, egin ohi zuen bezala, Saholi basozainak.- Oso garrantzitsua da kontu handiz ibiltzea basoan gabiltzanean; zuhurrak ez bagara, min handia hartu dezakegu edo besteei egin. Ea ba, jaitsi hortik, nik jasoko dut eta txapela.

Eta hori esanda, atzera joan zen, abiadura hartu eta jauzi handi bat egin zuen. Jauzia izugarri handia izan zen, baina ez nahikoa. Berriro ere atzera joan zen, abiadura hartu zuen eta... hainbesteko jauzia egin zuen, hegan zihoala zirudien. Txapela eskuineko eskuaz ukitu zuen, eta airetik irristatu zen leun-leun... Ez duzue sinetsiko! Shuiren buru gainera erori zen gainera!

- Mila esker, Lindsay! Eta eskerrik asko, Saholi! -esan zuen Lu Shuik gertatutakoa oraindik ezin sinetsirik. Eta denek aurrera egin zuten bidean, mendi-magalean behera, Saholiren jauzia imitatu nahian; eta beste jauzi batzuk ere sortzen aritu ziren, oso urrunera iristeko moduak.

8

9

Metro batzuk beherago, banbu artean, Xù Rìk -txinatarren hizkuntzan jaiotzen ari den eguzkia esan nahi du- zerbait ikusi zuen distiraka. Urre eta purpura koloreko soka bat ikusi zuen. Eta eskuetan hartzeko prest zegoenean, Feng-ek -txinatarrez haizea esan nahi du-, bere izenari men eginez, ziztu bizian korrika egin zuen, eta mutur batetik eutsi zion. Bat-batean, sokaren alde banatik tiraka ari ziren.

- Nik ikusi dut lehenik -esan zuen Xù Rìk, haserre, indarrez tira egiten zuen bitartean.

- Baina nik aurretik hartu dut, erantzun zuen Feng-ek Saholirengana, basozainarengana, biratzen zen bitartean, heldulekua topatu nahian.

- Modu baketsuan konpondu behar duzue... Eta bientzat egokia zen erantzun batean pentsatuaz, Saholik iradoki zuen: Guk aurrera jarraituko dugu, eta konpontzen duzuenean etorri gugana; oraindik ez gara hain urrun egongo, eta biak hain azkarrak izanik berehala harrapatuko gaituzue. Eta badakit konpontzeko gai zaretela, borrokarik egin gabe. Zuenganako konfiantza dugu. Orain gainontzekook bidean aurrera egingo dugu.


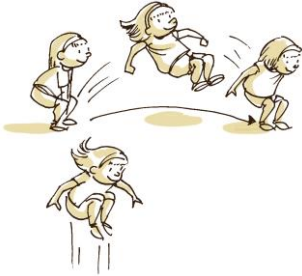
Zertxobait geroago, Feng eta Xù Rì gainerako panda hartzak zeuden lekura heldu ziren. Bakoitza sokaren alde bati eutsita zetozen.

- Akordio on batera heldu gara -esan zuten biek, ia batera-. Ahal dugunetan, aurrera egiten dugu orain ari garen bezala, soka bion artean eramanez. Eta ezin dugunean, banbu gehiegi dagoelako pasatzeko, txandaka egiten dugu eramateko.

- Erabaki zentzuzkoa -esan zuen Saholik, bere irribarrea erakutsiz basozain jaka luzatzen zuen bitartean. Gainerako hartzek pozik begiratzen zien arazo oso zaila konpontzeko gai izan baitziren.

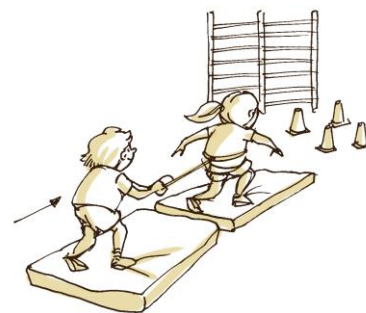
10

11

3. jarduera	Jarduerak edota erronkak	Denbora	15 min
<p>8 JARDUERA: PENTSATZEKO ETA HITZ EGITEKO DENBORA</p> <p>Lu Shui kezkatuta zegoen Yugarekin eta Linsayrekin, biek Lu Shuiren txapela berreskuratu nahi baitzuten. Garrantzitsua al da gauzak egitea besteak ondo sentitu daitezen? Zergatik? Nola sentitzen gara norbaitek zeozer egiten duenean gugatik? Zergatik? Eta besteengatik zeozer egiten dugunean, zergatik?</p> <p>9 JARDUERA: ARAKATZEKO DENBORA: HARTZEN JAUZIAK</p> <p>Gure kideekin lekuz aldatzeko eta jauziak egiteko moduak bilatuko ditugu: oso altu eta oso urrunera irteteko jauziak, aldapa gorako eta beherako jauziak, altuera batetik egindako jauziak, jauzi oso zehatzak lurrian marraztutako biribil baten barrura jauzi egiteko, kide bati eskua emandako jauziak...</p> <p>10 JARDUERA: PENTSATZEKO ETA HITZ EGITEKO DENBORA</p> <p>Fengek eta Xù Rik gatazka bat izan zuten. Norbaiti pasa al zaio horrelakorik noizbait? Eta nola sentitu zineten? Zer egin dezakegu gatazka bat konpontzeko? Zer konponbide dira onak? Eta zein ez dira onak?</p>		 	

11 JARDUERA: PENTSATZEKO ETA JOLASTEKO DENBORA... SOKA BATEKIN

Ze modutara lekualdatu gaitezke kidea eta ni lotuta gauden soka askatu gabe? Eta soka galtzetako elastikoan lotuko bagenu? Nola lor dezakezu soka ez askatzea?: elkarren ondoan joanda edo bata bestetik urrun joanda, alde berera edo nor bere aldera joanda... Basoko guneetatik mugituko gara (zirkuitu bat prestatuko dugu koltxonetekin, konoekin, horma-barrekin,...).



4. jarduera

Hausnartzeko tartea

Denbora

5 min

Ikasle guztiak batera. Saioan zehar ikasleek izandako bizipenak, zailtasunak, lorpenak eta bizitako emozioak aipatzeko unea izango da. Ikasleen kritikak eta gomendioak jasoko dira, egonez gero.

Irakasleak galdera hauek egin ditzake:

- "Guztiok hartu al duzue parte?"
- "Nor bait gaizki sentitu al da? Zergatik?"

Eta galdera garrantzitsuena:

"Zer ikasi duzue gaur?"

Halaber, irakasleak hausnartzeko tartea baliatuko du saioan zer ikasi duten azpimarratzeko ikasleei. Hausnarketa egin ondoren, ikasleek **autoebaluazio-orria** beteko dute.



4. saioa			
Saioaren helburua	Lekualdatze azkarrak eta orekak esperimintatzea. Txandak itxaroten eta errespetatzen ikastea.		
Non	Gimnasioa		
Materiala	Koltxonetak, uztaiak, gomak, hondar-zakuak, txinoak...		
Jarduerak			
1. jarduera	Saioaren aurkezpena	Denbora	5 min
Ipuin motorra non geratu zen gogoratuko du irakasleak, eta saioa aurkeztuko du.			
2. jarduera	Istoria	Denbora	5 min
<p>Denbora gutxian, inoiz inor iritsi ez zen leku batera iritsi ziren, gurasoekin edo irakaslearekin txangoa egiten zutenean ere iristen ez ziren lekura.</p> <p>Banbua baino harantzago eta basoa hasi baino lehenagoko lekuan, zelai zabal bat zegoen. Haurrak gelditu egin ziren eta ingurura begira geratu ziren.</p> <p>- Txokolatea! -esan zuen Góng Míng-ek, hiru urte zituen hartz mimoso eta maitakor batek, begiak altxatu eta aurrean zuena ikusi zuenean.</p> <p>Hala zen, harrigarria, zelaietan zuloak egin zituztela zirudien, txokolate krematsuz betetako ehundaka marmita sartzeko.</p> <p>- Txokolatea? A zer hartzak hauek! -esan zuen Saholi basozainak ezin sinetsirik. -Ez da</p>			

txokolatea... Lokatza da! Eta hobe izango dugu putzu horietan ez erortzea, bestela oso gaizki pasako dugu.

Baina hartzak beti kontu handiz ibiltzen ez direnez, Huan Xiao, hartz jolasti eta zertxobait axolagabea, lokatsetara erori zen, eta ahalegin handia egin behar izan zuten hura lokatsetatik ateratzeko... Eta are gehiago garbitzeko.

12

Huan Xiao garbia zegoen jada. Txokolatezko marmitaz betea zirudien zelaia, jada bukatu zen. Basoan sartu ziren, zoragarria zen. Banbu artean huntz, ahuntz-hosto eta beste hainbat landare igokari jaiotzen ziren. Hartzek ez zuten sekula halako basorik ikusi. Egia esateko, hartzen herrialde osoan ez zegoen horrelakorik, ez baitzen ohikoa huntza eta ahuntz-hostoak banbu artean jaiotzea. Izan ere, Liuk, denari irtenbidea topatzen zionak ideia zoragarriekin, hainbeste landaretza artean pasatzea ia ezinezkoa zela pentsatu zuen. Are gehiago, Saholik esan zuenean landareak ez puskatzeko kontu handiz pasa behar zela; izan ere, izaki bizidunak ziren, eta, ondorioz, hutsuneetatik pasa beharko zirela konturatu ziren adarrik eta historik ukitu gabe.

- A ze labirintoa! Ez dakit bertan harrapatuta geratu gabe pasatzerik izango ote dugun -esan zuen Liuk.

- Ezin izango gara inoiz pasa, eta Yuga kaiolatik ezingo dugu atera -esan zuen Liuk begiak malkotan zituela.

- Ez negarrik egin, Lu Shui. Bueltatzen garenean nire sukaldetxoarekin jolasten utziko dizut egun osoan... Edo gehiagoan zuk nahi baduzu -erantzun zuen Liuk. Izan ere, laguna horrela ikusteak triste jartzen zuen Liu, eta hainbeste gustatzen zitzaion sukaldea eskainiz pozik jarriko zela pentsatu zuen.

13

Oraingoan Saholik hartzak oso penatuta ikusi zituen, eta kezkatuta. Horrexegatik ez zien esan desastre bat zirenik... Are gehiago... ez zuen horrelakorik pentsatu ere egin.

- Begira -esan zien ahots goxo eta atsegin batekin-. Mantso joango bagina, gure gorputzeko atal bakoitza nondik doan begiratzuz adarren ondotik, eta lagunei gogorarazten joango bagina gorputzeko zer atalekin izan behar duten kontu berezia, ziur denok aurrera egiteko moduan

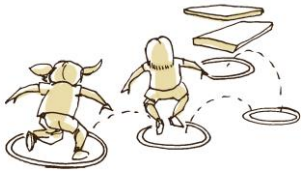
izango ginatekeela.



Eta Saholik esan zuen bezala, gutxinaka pasatzen hasi ziren, kontu handiz, elkarri laguntzen, banbu artean, huntz eta ahuntz-hosto artetik. Denbora luzez egon ziren, baina azkenik denak pasatzea lortu zuten.


14

Baso hura pasata, hartzak oso pozik jarri ziren; izan ere, egitea lortu zutena oso zaila zen haien ustez, pentsa ezina zen hasieran.

15

3. jarduera	Jarduerak edota erronkak	Denbora	15 min
<p>12 JARDUERA: ARAKATZEKO ETA JOLASTEKO DENBORA: PUTZUETAN BARRENA</p> <p>Askotariko objektuak jarriko ditugu espazioan zehar (koltxonetak, uztaiak,...), eta gure jolaseko ur putzuak izango dira. Oso azkar lekualdatzeko moduak bilatuko ditugu lokatz putzu bat bera ere zapaldu gabe... Gero, binaka eta launaka saiatuko gara, ilaran mantentzen garen bitartean, distantzia gutxira, lehenengoaren ibilbideari gertutik jarraituta... Lehenengoaren lekua txandakatuz joango gara, noski.</p> <p>13 JARDUERA: PENTSATZEKO ETA HITZ EGITEKO DENBORA</p> <p>Liuk triste ikusi zuen Lu Shui. Eta hura lasaitzen saiatu zen. Ondo dago egin zuena. Zergatik? Nola sentitzen gara kide bat triste ikusten dugunean? Eta zer gustatzen zaigu besteek gugatik egitea triste gaudenean?</p> <p>14 JARDUERA: PENTSATZEKO ETA HITZ EGITEKO</p>			

<p>DENBORA</p> <p>Goma elastikoarekin huntz eta ahuntz-hosto labirintoa sortuko dugu. Eta hortik pasatzen saiatuko gara ezer ukitu gabe. Askotariko hutsuneak topatzen saiatuko gara, kide batekin kontaktuan aurreratzen saiatuko gara, labirintoa ukitu ezin duen objektu bat eramanez, gure gorputz gainean hondar-zaku bat eramanda, eta hura eroriz gero norbaitek berriz jarri arte itxarongo dugu...</p> <p>15 JARDUERA: PENTSATZEKO ETA HITZ EGITEKO DENBORA</p> <p>Hartzak oso pozik zeuden. Nola sentitzen gara zerbait ezin dugula egin pentsatu eta egiten dugunean? Zergatik? Eta kideren bat ikusten dugunean zerbait ondo egiten? Zergatik?</p>			
<p>4. jarduera</p>	<p>Hausnartzeko tartea</p>	<p>Denbora</p>	<p>5 min</p>
<p>Ikasle guztiak batera. Saioan zehar ikasleek izandako bizipenak, zailtasunak, lorpenak eta bizitako emozioak aipatzeko unea izango da. Ikasleen kritikak eta gomendioak jasoko dira, egonez gero.</p> <p>Irakasleak galdera hauek egin ditzake:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Guztiok hartu al duzue parte?" - "Norbait gaizki sentitu al da? Zergatik?" <p>Eta galdera garrantzitsuena:</p> <p>"Zer ikasi duzue gaur?"</p> <p>Halaber, irakasleak hausnartzeko tartea baliatuko du saioan zer ikasi duten azpimarratzeko ikasleei. Hausnarketa egin ondoren, ikasleek autoebaluazio-orria beteko dute.</p>			

5. saioa			
Saioaren helburua	Mugimendu mantsoak eta kontrolatuak egitea. Harrapaketa jolasean hainbat estrategia probatzea.		
Non	Gimnasioa		
Materiala	Zapiak, konoak, sokak...		
Jarduerak			
1. jarduera	Saioaren aurkezpena	Denbora	5 min
Ipuin motorra non geratu zen gogoratuko du irakasleak, eta saioa aurkeztuko du.			
2. jarduera	Istoria	Denbora	5 min
<p>16</p> <p>Aurrean zutena ongi begiratu zuten. Ezin zuten sinetsi... Herrira iritsi ziren!</p> <p>Saholik tarte bat hartu zuen udaletxera joateko, eta udaltzainei abisua emateko. Eta kalean orain kartel bat dago zera dioena:</p> <p style="text-align: center;">这里涉及到公园，游乐场和熊</p> <p>Txinatarren hizkuntzan “hemendik hartz eta hurren jolas parkera joaten da”. Hao You-rekin</p>			

topatu ziren, neska izugarri polita bera, goizero legez ezti poteak saltzen ari zena.

Zur eta lur geratu zen Hao You, hainbeste hartz elkarrekin ikusi zituenean. Eta zur eta lur geratu ziren haiek ere hainbeste ezti poto ikusita.

- Emango al zenidake pixka bat? -esan zuen Mendebaldeko Argiak, hartz marroi handikote batek, oso gizona bera eta inor baino gozozaleagoa zena, urruneko baso batetik egun horietan familiako batzuk bisitatzera etorria bera.

- Baina orain ez! A zer nolako hartzak hauek! Orain Yugaren bila joan behar dugu -esan zuen Lu Shuik, oso haserre, bere ahotsarekin Saholi imitatu nahian.

Oso ondo imitatu behar izan zuen, zeren Mendebaldeko Argiak potea utzi zuen, Hao You agurtu zuen eta oinez jarraitu zuen.

Hiru kale harantzago, koloretako kulunkak dauden parke horretan eta hainbat zaporetako izozkiak saltzen dituzten denda dagoen lekuan, kartel bat jarri dute zera esanez hizkuntza txinatarrean

这是公园的儿童可以发挥和熊

Esanahia “hau da haurrek eta hartzek jolas egin dezaketen parkea”. Linsayk bere lagunei gelditzeko eskatu zien.

- Hor dago kamioia -esan zuen ahots oso baxuan -baina bi gizon daude kaiola barruan, Yugaren ondoan.

- Eta orain nola aterako dugu? -esan zuen Lu Shuik.

- Estrategia bat topatuko dugu -esan zuen Liuk.

- Estrategia... ze? -esan zuen Mendebaldeko Argiak ezer ulertzen ez duen aurpegia jarrita.

- Estrategia bat -esan zuen Liuk, patxadako keinuz.

- Eta non aurkitu dezakegu estra... estralurtar hori? -esan zuen Mendebaldeko Argiak bere zalantzazko aurpegia erakutsiz.

- Ba zeure buruan! -esan zuen Liuk irmo.



Mendebaldeko Argiak, beldurtuta, jauzi bat eman zuen, eta aurreko hanka burura eraman zuen mugimendu azkarrez astinduz, bere gainean jarri zen zeozer deserosoa topatu nahian bezala.


- Ezetz, mutil! Estrategia bat plan bat da, ulertzen duzu? Horregatik bilatu beharko duzu buruan. - esan zuen Liuk, hartz marroiarri lagundu nahian hartutako sustotik.

Eta Mendebaldeko Argiak, jada estrategia bat zer zen jakinik, oso mantso gerturatzeko proposamena egin zuen, eta kaiolara iritsi soinurik atera gabe, gero hartan alde batetik sartzeko, bestetik gero, bestetik ondoren.... Izan ere, gizonak bi ziren eta eurak askoz gehiago ziren.

17

18

3. jarduera	Jarduerak edota erronkak	Denbora	15 min
<p>16 JARDUERA: SORTZEKO ETA JOLASTEKO DENBORA</p> <p>Orain gure txanda da. Basoko hartzen istorioak asma ditzakegu, Yuga zeraman kamioira iritsi aurrekoak... eta horietan jolastu gaitzke.</p> <p>17 JARDUERA: PENTSATZEKO, PARTEKATZEKO ETA JOLASTEKO DENBORA</p> <p>Kaiolara zaratarik egin gabe gerturutzen garelako jolastu dezakegu. Zein modutara mugitu gaitzke inork entzun ez gaitzan?... Baina, kontuz, zeren bibote handiko gizonak entzuten bagaitu, edo biboterik ez duenak, oso gaizki pasako dugu.</p> <p>18 JARDUERA: JOLASTEKO DENBORA: "YUGA SALBATU"</p> <p>Kaiolan Yuga etzanda dago. Kaiola barruan eta ezin atera; bahitzaileek ez diote begirik kentzen. Hartzak kaiolan sartu dira eta Yuga arrastaka ateratzeko saiakeran hasi dira. Bahitzaileek hartzen bat ukituz gero etzan egingo da beste hartz batek salbatu arte, hari tiraka ateraz. Lortuko al dute hartzek Yuga salbatzea? Edo denek bahituta bukatuko al dute bahitzaile maltzurren atzaparretan?</p>			

4. jarduera	Hausnartzeko tartea	Denbora	5 min
<p>Ikasle guztiak batera. Saioan zehar ikasleek izandako bizipenak, zailtasunak, lorpenak eta bizitako emozioak aipatzeko unea izango da. Ikasleen kritikak eta gomendioak jasoko dira, egonez gero.</p> <p>Irakasleak galdera hauek egin ditzake:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Guztiok hartu al duzue parte?”. - “Nor bait gaizki sentitu al da? Zergatik?”. <p>Eta galdera garrantzitsuena:</p> <p>“Zer ikasi duzue gaur?”.</p> <p>Halaber, irakasleak hausnartzeko tartea baliatuko du ikasleei saioan zer ikasi duten azpimarratzeko. Hausnarketa egin ondoren, ikasleek autoebaluazio-orria beteko dute.</p>			

6. saioa			
Saioaren helburua	Musikaren erritmora dantzatzea kideekin. Istorio bat sortzea taldean.		
Non	Gimnasioa		
Materiala	Musika aparatua, zapiak...		
Jarduerak			
1. jarduera	Saioaren aurkezpena	Denbora	5 min
Ipuin motorra non geratu zen gogoratuko du irakasleak, eta unitateko azken saioa aurkeztuko du.			
2. jarduera	Istoria	Denbora	5 min
<p>Linsay urduri zebilen bere kidea erreskatatu nahian, eta lehena sartu zen. Ondoren besteak sartu ziren. Denbora batean saiatu ostean, konturatu ziren ezin zutela Yuga atera; hain azkar mugitzen ziren bi gizonak, azkar baino azkarrago.</p> <p>Orduan, Saholi iritsi zen, bere lagun udaltzaina ondoan zuela. Gizonak txunditurik geratu ziren, zur eta lur, aho zabalik, emakume basozain hain altua, indartsua eta... zela ikusirik. Horrelaxe jantzia, basozain modura!!</p> <p>- Baina, a ze gizonak hauek! Ez al dizue lotsarik ematen? Eh?... Hartz gaixo bat modu horretan bahitzea ere. Ez al duzue ulertzen orain triste eta beldurtua egongo dela? Gustatuko al litzaizueke zuei kaiola batean sartzea? Ez, ezta? Ba, Yugari ezta ere. Ez Yugari eta ez beste hartz bati. Aska ezazue berehala -esan zuen Saholik, ahots irmoz, bi bahitzaileak sustotik bere onera etorri aurretik.</p>			

Saholi oso, oso, haserre zegoen.

Bai noski, askatu zuten Yuga. Yuga bere lagunengana joan zen korrika. Linsay eta bera hartzen besarkada batez elkartu ziren. Ondoren, gainerako hartzek hartz-besarkadak eman zituzten.

19

Eta hartzen abestiak abestuz, basora itzuli ziren, baina ez lehenago Hao Youren dendatik pasa gabe, Mendebaldeko Argiak ezti goxoa jan zezan.

Berriz eskolara iristean, Yuk, panda irakasleak, lasaitu handia hartu zuen, eta esan zien, goiz hartan, Góng Míng-ek zera izan zuela... hiru anaia! Eta izen hauek jarri zizkietela: Tranpati, Saltari eta Mina, egusenti batean Mendebaldeko Argiak iradoki zuen bezalaxe, urrutitik etorria zen hartz marroiak.

Hurrengo egunean, nazioarteko albistegiek eta Banbu basoko egunkariek beren edizioa ireki zuten albiste harrigarri honekin:

组的熊猫发布朋友绑架两名被指控的罪犯

“Panda hartz talde batek bi gaizkilek bahituta zuten kide bat askatzea lortu du”.

Hiritik epaile bat etorri zen oso serioa eta errespetuzkoa bera, eta zera gomendatu zuen, Takú eta Yè Xí kondenatzea -horrela zuten izena bahitzaileek- eta espetxean hilabete bat, aste bat eta egun bat pasa zezaten. Baina banbuzko basoko Bake eta Borondate Oneko epaileak, hartz zentzudun eta errespetagarriak, esan zuen delitua basoan izan zenez berak epaitu behar zituela. Bi aldeei entzun ostean, epaituek barkamena eskatu zutela ikusita eta horrelakorik ez errepikatzeko zin egin zutela, erabaki zuen, epaia baliogabetzeko bi gaizkileek bi hilabete, bi aste eta lau egun egon beharko zutela basoa eta hartzak zaintzen.

20

Takú eta Yè Xík gustura bete zuten agindutakoa, hartzengandik asko ikasi zuten eta orain basozainak dira, alajaina!

Garbi-garbi eta ondo plantxatutako uniforme bat soinean, basoko bizitzaren alde borrokatzen dute, Saholi ondoan dutela.

... Eta ba al dakizue? Esaten dutenez Takú eta Saholi orain bikotea dira, maitaleak. Bai, bai, bikote! Eta kontutan hartuta Takúk zer egin zuen aurretik eta zenbat haserretu zen Saholi berarekin hain justu... Zenbat aldatzen diren gauzak batzuetan pertsonen artean! Eta zenbat aldatzen den bizitza maitasunarekin!

Esaten dutenez, atzo musu bat eman zioten elkarri... Hori esaten dute, baina nik ez dizuet gehiago esango, ez baitakit ziur egia ote den.

... Ba... Guk ez daukagu ezer gehiago kontatzeko jada, horrela bada agurtu egingo dugu elkar, eta nahiz eta hau istorio erreala den, errima batekin amaituko dugu, benetako ipuinetan bezala...

Eta errimak dio:



Karabin, Karabanda,

hemen amaitzen da banbuzko basoen istorio hau,

Yè xí, Takú,

Saholi eta gainerako hartz Panda.

21

3. jarduera	Jarduerak edota erronkak	Denbora	15 min
<p>19 JARDUERA: JOLASTEKO DENBORA: "HARTZEN BESARKADA"</p> <p>Musikaren erritmora mugituko gara. Musika gelditzean, besarkada handi bat emango diogu bidean topo egindako hartz bati: minik gabeko besarkadak, besarkada oso maitekorrak, binakako besarkadak, hirunakakoak, launakakoak,... eta besarkada handi batekin amaitu dezakegu, gelako hartz guztiak batera.</p> <p>20 JARDUERA: PENTSATZEKO ETA HITZ EGITEKO DENBORA</p> <p>Justua izan al zen epaileak proposatutakoa? Zergatik? Eta bakeko eta borondate oneko epaileak proposatutakoa? Zergatik? Bi proposamenetatik zein da onena zuen ustez? Zergatik?</p> <p>21 JARDUERA: PENTSATZEKO ETA HITZ EGITEKO DENBORA</p> <p>Gustatu al zaizu istorio hau? Zer ikasi dugu egun hauetan zehar? Gustatuko litzazueke jolasteko ipuin gehiagotan parte hartzea? Eta denen artean bat sortuko bagenu?</p>			
4. jarduera	Hausnartzeko tarteak	Denbora	5 min
<p>Ikasle guztiak batera. Saioa ikasleek izandako bizipenak, zailtasunak, lorpenak eta bizitako emozioak aipatzeko unea izango da. Ikasleen kritikak eta gomendioak jasoko dira, egonez gero.</p> <p>Irakasleak galdera hauek egin ditzake:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Guztiok hartu al duzue parte?" - "Nor bait gaizki sentitu al da? Zergatik?" <p>Eta galdera garrantzitsuena:</p> <p>"Zer ikasi duzue gaur?"</p> <p>Halaber, irakasleak hausnartzeko tarteak baliatuko du ikasleei saioan zer ikasi duten azpimarratzeko. Hausnarketa egin ondoren, ikasleek autoebaluazio-orria beteko dute.</p>			







Eranskinak

- 1. eranskina: lorpenen jarraipen-orria
- 2. eranskina: autoebaluazio-orria
- 3. eranskina: Lehen Hezkuntzako lehenengo zikloa, Lehen maila: Gorputz Hezkuntzako programazioa

LORPENEN JARRAIPEN-ORRIA (1. eranskina)

LMH 1 EBALUAZIOA 201_/201_ Unitatearen izenburua: Linsay eta banbuzko basoa		Taldean, erronka motorrak gaintzen laguntzen du.	Elkarlanean sortzen diren rolak onartzen ditu eta egoki betetzen ditu.	Jardueretan gustura aritzen da eta sortzeko iniziatiba du	Gelakideen lana errespetatzen du eta gustura aritzen da.	Kideengana errespetuz zuzentzen da.	Norberaren ahalegina eta besteena modu positiboan balieosten ditu.	Hausnartzeko tardean, taldean era positiboan eragiten du eta ekarpenak egiten ditu.	Jarduera fisikoa egiteko arropa eta oinetako egokiak erabiltzen ditu	Jarduera fisikoa egitean, osasuna eta higieena zaintzen ditu.
1.										
2.										
3.										
4.										
5.										
6.										
7.										
8.										
9.										
10.										
11.										
12.										
13.										
14.										
15.										
16.										
17.										
18.										
19.										
20.										

AUTOEBALUAZIO-ORRIA (2. eranskina)

BERDEA: BAI / HORIA: ERDIZKA / GORRIA: EZ / EZIN DUT EGIN: URDINA / EZ DA ETORRI: BELTZA (IRAKASLEAK)						
IKASLEA ----- TALDEA -----	Janzkera	Jarduerak	Jarrera			
						
	Arropa eta oinetako egokiak ekarri eta erabili ditut.	Ikasitakoa kontuan hartu dut, gauza berriak ikasi ditut.	Gustura aritu naiz.	Azalpenak adi entzun ditut.	Arauk errespetatu ditut.	Errespetuz aritu naiz. Jarrera ona izan dut.
1. saioa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. saioa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. saioa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. saioa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. saioa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. saioa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. saioa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. saioa	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

LEHEN HEZKUNTZAKO LEHENENGO ZIKLOA-LEHEN MAILA: GORPUTZ HEZKUNTZAKO PROGRAMAZIOA (3. eranskina)

LEHEN HEZKUNTZA (LEHENENGO ZIKLOA) LEHEN MAILA GORPUTZ-HEZKUNTZA PROGRAMAZIOA	
	1. maila
1. unitatea	Txokotan jolasean
2. unitatea	Taldeko harrapaketak
3. unitatea	Gorputz adierazpena
4. unitatea	1x1 Lehia-jokoak
5. unitatea	<i>Linsay eta banbuzko basoa ipuin motorra</i>
6. unitatea	Ingurunean jolasten eta ingurunea ezagutzen

Ekintza motorren DOMINIOAK					
1	2	3	4	5	6
Bakarkako ekintzak	Bat baten aurkako ekintzak	Elkarlaneko ekintzak	Elkarlaneko-aurkakotasuneko ekintzak	Ziurgabetasun-inguruneke ekintzak	Adierazpen-eta arte-ekintzak