

AZKEN DAKOTAK

JABI GORBEA UGARTE

Marraskilaria: Belatz



UNITATE DIDAKTIKOA					
Izenburua		AZKEN DAKOTAK			
Maila	LMH 4	Saio-kopurua	7-10 Garapenaren arabera		
Lantzen diren ekintzen dominioa (arrosa)					
1	2	3	4	5	6
Bakarkako ekintzak	Bat baten aurkako ekintzak	Elkarlaneko ekintzak	Elkarlaneko-aurkakotasuneko ekintzak	Ziurgabetasun-inguruneko 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 aritzea. Zeregin horretan, ikasleen arteko interakzioa ezusteko egoeren iturri izango da eta egoera horiek menderatzeko etengabeko egokitzeak egin beharko dituzte.</p> <p>Dominioa lantzeko, ikaskuntza-irakaskuntzarako erabiltzen den elkarlaneko egitura bat, – ipuin motor bat– , aukeratu da: Azken Dakota ipuin motorra.</p> <p>Ipuin motor hori Amerindiarren Lautada Handietan kokatuta dago. Ikasleak hainbat abenturatan murgilduko dira eta erronka batzuei aurre egin beharko diete. Ezarritako erronka horiek gaindituz gero, eta horretarako elkarlanean aritu beharko dute, bukaeran sari bat (altxor bat) lortuko dute. Horrek guztiak saioa modu berezian girotxo du eta ikasleak motibatuta egongo dira.</p> <p>Ipuin motorrak gaitasun motorra garatzen laguntzen du, batez ere elkarlanean aritzeko estrategiak erabiltzeko gaitasuna. Izan ere, ipuin motorrean ezarritako erronkei aurre egin ahal izateko, ikasleek ezinbestekoa izango dute bakoitzak bere aldetik ez jokatzeari; hau da, ikasleek, nor bere buruarengan pentsatu beharrean, une oro taldean pentsatu eta taldearen mesedetan jardun beharko dute, helburua ez baita erronkak bakarka gainditzea, denon artean gainditzea baizik, inor baztertu gabe.</p> <p>Ipuin motorrek ikasleen inklusioa eta denon parte-hartzea berdina izatea ahalbidetzen dute. Halaber, ikasleek ardurak hartzen eta autonomo izaten ikasten dute: pentsatzen, komunikatzen, elkar laguntzen, elkarrekin bizitzen eta autonomoak izaten trebatzen dira ipuin motorrei esker. Eta trebetasun horiek guztiak estrapolagarriak dira bizitzaren edozein testuinguru eta esparrutara.</p> <p>OHARRA: Unitatean lantzen den ipuina Lasarteko Berritzeguneko Gorputz Hezkuntza mintegiko partaide den Jabi Etxano irakasleak asmatua da.</p>					

Helburuak eta ebaluazioa			
Helburu didaktikoak	Ebaluazio-irizpideak (Heziberri)	Lorpen-adierazleak	Ebaluazio-tresnak
Taldekieekin koordinatzen jakitea, eta, elkarri lagunduta, erronka motor batzuk gainditzea, taldeak helburu bakar bat (altxorra) lortzeko eta elkarlanak dakartzan onurak bereganatzeko.	4. Jarrera aktiboak izatea, egoera fisikoa oro har hobetzeko, eta jarduerak egitean kontuan hartzea norberaren gorputzaren eta mugimendu-gaitasunaren aukerak eta mugak.	Erronkaren aurrean, bere gaitasunak balioesten ditu eta taldearen beharretara egokitzen ditu. Taldean, erronka motorrak gainditzeko laguntzen du. Erronkak gainditzeko estrategia egokiak erabiltzen ditu.	Lorpenen jarraipen-orria
Elkarlaneko jardueretan jarrera baikorra eta errespetua izatea, (nork bere buruarekiko eta beste ikasleekiko), denek parte hartzea eta protagonismo izatea ahalbidetzeko.	5. Modu koordinatuan eta lankidetzan jardutea, erronkak ebazteko edo taldeko jolasetan aurkari bati edo batzuei aurre egiteko, bai erasotzaile gisa, bai defendatzaile gisa.	Kideekin errespetuz hitz egiten du. Norbere eta besteen ahalegina era positiboan balioesten du.	Autoebaluazio-orria
Jarduera fisiko guztiak egitean nork bere buruarekin eta besteekin jarrera arduratsua izateko prest agertzea.	6. Norberaren ahalegina eta taldearekin ezartzen diren harremanak identifikatzea jolasen eta kirol-jardueren oinarritzko balio diren aldetik, eta haiekin bat jotzea.	Kideekin harreman onuragarriak ditu. Elkarlaneko jardueretan, bere zereginak onartzen ditu eta gustura hartzen du parte. Hausnarketa-denboran, taldean era positiboan eragiten du eta kritika eraikitzailea egiten du.	Koebaluazio-orria

<p>Jarduera fisikoa egitean ekipamenduari eta higiene-ohiturei erreparatzea, bizi-ohitura osasungarriak finkatzen eta autonomia izaten laguntzeko.</p>	<p>8. Jokabide aktiboak izatea, ariketa fisikoak osasunerako duen balioa aintzat hartuta, gorputza eta jarrera- nahiz elikadura-ohiturak zaintzeko interesa izatea, eta drogen kontsumoa eta portaera-mendetasunak sortizaketen jokabideak saihestea.</p>	<p>Jarduera fisikoa egiteko arropa eta oinetako egokiak erabiltzen ditu.</p> <p>Jarduera fisikoa egitean osasuna eta higiena zaintzen ditu.</p>	
--	---	---	--

Edukiak

- Kooperazioa edota elkarlana: komunikazioa, sinkronizazioa eta errespetua
- Ipuin motorra: kontakizunak, erronkak, bizipenak eta balioak
- Trebetasun motorrak: jaurtiketak, harrerak, igoerak, garraioak eta desplazamenduak
- Taldearen eta norberaren gaitasunen eta mugen egokitzapena
- Talde hausnarketa. Kritika eraikitzailea
- Talde-kohesioa. Taldearen parte izatearen sentimendua
- Egoera bakoitzaren balioestea, erronkaren emaitzaren gainetik
- Emozioen azterketa: emozioen kontzientzia eta norberaren erregulazioa
- Ahalegina, parte-hartze aktiboa eta jarrera baikorra
- Errespetua: norberarekiko, lagunekiko, irakaslearekiko eta materialarekiko
- Osasun- eta higiene-ohiturak

Irizpide metodologikoak

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

Unitate didaktikoak dituen helburuak lortzeko, oinarria ipuin motorra izanik, ikasleei hainbat erronka proposatuko zaizkie, bakoitzaren prestaketa eta gainditzeko moduari buruzko argibideak emanaz eta hausnarketarako tarteak nola bideratu daitezkeen azalduz. Horrela, ikasleek kudeatuko dute ikaskuntza-irakaskuntza prozesua, erronkak gainditzeko bidean estrategiak eta erabaki egokiak adostuz. Beraz, taldean eta elkarlanean arituko dira erronkak gainditzeko, eta taldekide guztiek hartuko dute parte, inor baztertu gabe. Erronka bakoitzak izango dituen hausnarketarako tarteak dira egindakoa balioesteko eta ebaluatzeko uneak.

Saio gehienetan –prestaketa, kanpamendua eta hausnarketa barne– erronka bakarra burutu ahal izango da. Hala ere, baliteke hurrengo erronkaren lehen urratsak emateko tarte izatea eta haren prestaketa egitea, edo beste ipuin zati bat irakurtzea. Halaber, erronka bakoitzak helburu zehatz bat duenez, hura ez bada lortu edo bestelako arrazoiren bat dela medio errepikatzeke beharra ikusten bada, jarduera edo erronka berriz errepika daiteke.

Aniztasunari dagokionez, ipuin motorraren egitura horren bitartez, ikasle guztien parte hartzea bermatzen da, erronka bakoitzean ikasleek beren ezaugarrietara egokitzen den zeregina hartuz.

Irakasleak erabakiko du erronka bakoitza aurrera eramateko zein espazio erabiliko duen; izan ere, patioaz edo gimnasioaz gain, kasu batzuetan beste hainbat espazio ere egokiak izan baitaitezke, betiere ingurune egonkorrak. Esan gabe doa, erronka bakoitzean erabiliko dugun espazioak prestatze- eta girotze-lana eskatzen duela.

Materialei dagokienez, espazioak eta pertsonaiak girotzeko erabiliko direnez, berebiziko garrantzia izango dute, ikasleak ipuinean murgiltzeko eta motibatzeke batez ere. Horretarako, ikastetxeko materialaz (koltxonetak, blokeak, bankuak, uztaiak, pikak, zapiak, etab.) balia gaitzke, baina baita haien inplikazioak eta motibazioak bultzatuta, ikasleek ekar dezaketenaz (jantziak, lumak, etab.).

Azkenik, ikasleen antolaketari dagokionez, ikasleak taldean edo talde txikitik elkartuko dira erronkaren arabera, eta gainera, eginkizun desberdinak izango dituzte, momentu bakoitzean hartu beharreko rola aintzat hartuta.

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

Diziplina barruko oinarrizko kompetentziak	
1. Hizkuntza- eta literatura-komunikaziorako kompetentzia	
<ul style="list-style-type: none"> • Ipuin motorraren testua irakurtzea edota entzutea • Ipuin motorraren inguruan sortzen diren hainbat gai edo arazoren inguruan elkarrizketa sustatzea • Besteen ideiak eta iritziak entzuteko eta errespetatzeko jarrera positiboa izatea • Ipuin motorrak eskaintzen dituen elkarrizketarako eta erabakitzeke aukerak sustatzea • 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 baztertzailea erabiltzea 	
2. Matematikarako kompetentzia	
<ul style="list-style-type: none"> • Denborak eta ibilbideen distantziak neurtzea • Kopuru zehatzak zenbatzea 	
3. Zientziarako kompetentzia	
<ul style="list-style-type: none"> • Higienearekiko eta osasunarekiko jarrera arduratsua izatea • Aisialdia betetzeko jarduera fisikoa balioestea 	
4. Teknologiarako kompetentzia	
<ul style="list-style-type: none"> • Ikus-entzunezkoekin lan egitean teknologia digitala era egokian erabiltzea 	
5. Gizarterako eta herritartasunerako kompetentzia	
<ul style="list-style-type: none"> • Sentimenduak eta emozioak adierazteko modu positiboak ezagutzea, balioestea eta erabiltzea • Elkarlanean aritzea eta taldean nork bere eginkizuna onartzea • Elkarlana zer den ulertzea eta era positiboan balioestea • Inhibizioa eta lotsa gainditzeko estrategiak erabiltzea • Jolasetan eta jardueretan arauak betetzea • Gatazkak bideratzeko eta konpontzeko, elkarrizketa erabiltzea • Jarrera ez baztertzailea 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, autoerregulatzea • 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 konpetentzia
<ul style="list-style-type: none">• Sormena lantzea
7. Konpetentzia motorra
<ul style="list-style-type: none">• Hainbat gaitasun motor lantzea• Dantza-erritmoak eta koreografiak antzeztea• Nork bere gaitasun motorren mugak balioestea eta taldearen beharretara egokitzea

Oinarrizko zehar-kompetentziak	
a. Hitzez, hitzik gabe eta modu digitalean komunikatzeko kompetentzia	<ul style="list-style-type: none"> • Hitzez aginduak eta gomendioak ematean, estrategiak adostean eta bizipenak, emozioak eta pentsamenduak adieraztean, era autonomoan, sortzailean eta eraginkorrean aritzea. • Ipuin motorrean agertuko diren kontzeptu eta terminologia- historikoak, geografikoak eta izen bereziak ulertzea, errespetatzea eta erabiltzea, eta horietan zehaztutako erronketan autonomiaz jokatzeta.
b. Ikasten eta pentsatzen ikasteko kompetentzia	<ul style="list-style-type: none"> • Erronken garapenean norberaren ezaugarriak, trebetasunak eta mugak ezagutzea, eta erronken arauak ulertzea eta barneratzea (pentsamendu analitikoa). • Egindako praktikan, norberaren erantzun motorrak eta jarrerak aztertzea, ebaluatzea eta norbera erregulatzea (pentsamendu kritikoa). • Elkarlaneko ekintzetan aritzeko estrategiak sortzea eta aukeratzea (pentsamendu sortzailea). • Ikasitakoa beste egoera batzuetan erabiltzen jakitea.
c. Elkarbizitzarako kompetentzia	<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-arauak errespetatzea eta betetzea. • Gatazka-egoerak elkarriketaren bidez bideratzea eta konpontzea.
d. Ekimenerako eta ekiteko espiriturako kompetentzia	<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. • Erronka berrien aurrean erabakiak hartzeko gaitasuna lantzea.

e. Izaten ikasteko konpetentzia

- Norberaren pentsamendua eta ikasteko estilo kognitiboa erregulatzea.
- Norberaren jokabide morala erregulatzea.
- Norberaren motibazioa eta nahia erregulatzea.
- Norberaren garapenean, ariketa fisikoaren eta ohitura osasungarrien garrantziaz jabetzea. Gorputzaren irudia erregulatzea.
- Norberaren emozioak ezagutzea eta kudeatzea.
- Norberaren kontzeptu eta estimu ona edukitzea.
- Nork bere erabakiak gero eta autonomia handiagoz hartzea eta erabakitakoen gaineko erantzukizuna onartzea.


Gorputz Hezkuntza. Etapako helburuak (gorriz)	
1	Hautemate-gaitasunak eta gaitasun motorrak aztertzea, nork bere buruarengan konfiantza izatea eta norberaren ongizatea sustatuz, osasunerako onuragarria izan dadin.
2	Trebetasun eta gaitasun fisikoak garatzea, haurren eboluzio-prozesuarekin bat, jolasa erabiliz, oinarritzko baliabide den aldetik.
3	Problema motorrak ebazteko 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 praktikatu.
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, higieak, 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

Unitate Didaktiko hau ipuin motorrean oinarritzen da eta haren bidez proposatutako hainbat erronka gainditu beharko dira. Ipuinean, kontakizuna, erronkak, kanpamenduak eta hausnarketarako tarteak txandakatzen dira ikaskuntza-irakaskuntza egoerak deskribatzeko; beraz, erronka bakoitza ipuinaren atal bat izango da eta ez da saioka antolatuko. Litekeena da erronkaren bat ez lortzea edota errepikatzeko beharra ikustea, eta berriro proposatzea; hala, ipuinaren garapenak zehaztuko du saio kopurua.

Erronka bakoitzak bere kanpamenduarekin eta hausnarketa-tartearekin atal bat osatuko du. Guztira zazpi izango dira:

1. **erronka:** Arroila estua. 1. **kanpamendua:** Tipiak (hausnartzeko tarteak).
2. **erronka:** Missisipi ibaia zeharkatu. 2. **kanpamendua:** Finkatzea.
3. **erronka:** Sua. 3. **kanpamendua:** Besarkauztaiak.
4. **erronka:** Bufaloaren ehiza. 4. **kanpamendua:** Lantzen dantza.
5. **erronka:** Mendi Garaiak. 5. **kanpamendua:** Denok barrezka.
6. **erronka:** Izpirituak indarberritzen. 6. **kanpamendua:** Dakota-dantza.
7. **erronka:** Altxorraren bila. 7. **kanpamendua:** Azken hausnarketa.

Unitate didaktikoaren aurkezpena	Denbora	10 min
<p>Ikasle guztiak batera. Ikasleak biribilean eseriko dira, eta irakasleak unitate didaktikoaren aurkezpena egingo du. Lehenik, irakasleak ipuin motorraren ezaugarriak azalduko dizkie ikasleei eta ipuinean murgiltzeak daukan garrantzia azpimarratuko du (aurrez prestatu eta girotutako espazioak ere berebiziko garrantzia du ikasleak motibatuzeko). Ondoren, dinamika azalduko die: erronkak, kanpamenduak eta hausnartzeko tarreak.</p> <p>Behin ikasleen zalantza guztiak argituta, ipuinaren irakurketarekin hasiko da irakaslea, ipuina eta bestelako azalpenak ongi bereiziz.</p>		
AZKEN DAKOTAK		
<p>Amerindiarrak betidanik bizi ziren Ipar Amerikako Lautada Handietan, baina haien lurretara <i>Gizaki Zuria</i> iritsi zenean, amerindiarrak hil edo basamortuetako <i>erreserbetara</i> baztertu zituzten.</p> <p>Lur horietan ez zegoen ia-ia urik, ezta ehizarik ere; lurra ez zen emankorra eta milaka amerindiar hil ziren gosez eta gizaki zuriak ekarritako gaixotasunen ondorioz.</p> <p><i>Ni Hodei Handi nauzue, Tatanka Yotankaren, Zezen Eseriaren, semea; Dakota tribuko azken buruzagia. Seiehun ilargi bete ditut, eta jaio nintzenean lurralde hauetan ikusi den azken hodei handia agertu zelako jarri zidaten izen hori. Harrezkero ez dugu euririk ikusi; milaka dantza egin ditugu hodeiak erakartzeko, baina alperrik, lurralde hau oso lehorra baita, eta bizitzeko desegokia.</i></p> <p><i>Inork ez daki zer bizi dugun. Inork ez daki nola bizi garen; ezta existitzen garenik ere. Izpiritu Handiak abandonatu gintuen, eta orain, baita Gizaki Zuriak ere. Erreserbetara bidaliz ez digute bizitzen uzten gure arbasoengandik jasotako bizimoduaren arabera. Hemen ez dago ehizarik; ez dago bufalorik; ezta artorik ere. Gizaki Zuriak hitz eman zigun janaria izango genuela, baina gurekin ahaztu dira, eta gosez hiltzen ari gara: haur, emakume, atso eta agure.</i></p> <p><i>Antzina zeruko izarrak bezainbeste ginen; gaur egun Dakota herria, Sioux leinukoak, bi eskuen hatzekin konta ditzakegu. Ez dugu etorkizunik. Zer egin dezakegu?</i></p> <p><i>Badira egunsenti batzuk arranoa iparralderantz hegari ikusten dudala. Nire ametsetan arranoari jarraitzen diot, eta berak gure arbasoen lurretara eramaten nau: Lautada Handietara. Horixe bera egitea proposatzen dizuet. Badakit bidaia luzea eta gogorra izango dela, erronkaz bete, baina elkarri lagunduta lortuko dugu; eta hori hemen hiltzea baino hobea izango da. Hala ere, guk gure hitza betetzen dugu, eta arbasoen lurretara joan aurretik, Gizaki Zuriaren buruzagiarekin hitz egitera joango gara, eta gure egoeraren eta nahiaren berri emango diogu eskutitz baten bidez.</i></p> <p><i>Ia egun guztia eman dugu erreserba inguruko basamortua igarotzen. Hainbestetan lagundu digun Eguzki anaia, gaur, gupida gabe ari da gu astintzen. Hala ere, gure bidaia ondo hasteko, basamortu hau atzean utzi behar dugu arroiña handia zeharkatuta.</i></p>		

1. erronka: Arroila estua	
Erronkaren helburua	Arroila tentuz ahalik eta azkarren zeharkatzea.
Non	Gimnasioa
Materiala	Klarionak edo zinta isolatzailea eta autoebaluazio-orria (2.eranskina)
Azalpena	
<p><i>Arroila zeharkatzeko kontu handiarekin ibili behar dugu. Ez dakigu goian, haitz handietan, Gizaki Zuria ezkutatuta zain dagoen segadaren bat egin nahian, ahal badu ez digu erreserbatik irteten utziko eta. Beraz, elkarrri lagunduta, azkar zeharkatu behar dugu arroila, bertan ahalik eta denbora gutxiena emanda, horrela Gizaki Zuriak aukera gutxiago izango du gu geldiarazteko.</i></p> <p>Antolaketa: Gimnasioan, klariona edo zinta isolatzailea baliatuz, arroila estua marrartzuko dugu. Tribuko indartsuenak zaldiak izango dira, eta txandaka gainerako guztiak bizkar gainean eramaten ahaleginduko dira. Zaldiek gainean daramatena arroilaren beste aldean utziko dute eta azkar itzuliko dira besteren bat hartzera. Bizkar gainekoak lurra ukitzen badu arroilan, bertan geldituko da, eta zaldiak hasierara itzuli beharko du beste bat hartzera. Bere bidaia ongi bete ondoren bueltan datorren zaldi batek jaso dezake arroilan dagoena; hori bai, hasierara eraman beharko du, berriz ere arroila zeharkatzen saiatu ahal izateko. Arroila gainditzeko hamabost minutuko epea dute.</p>	
1. kanpamendua: Tipiak	
Materiala	Psikomotrizitateko blokeak, pikak, sokak eta izarak.
<p><i>Zaldiei esker arroila estua zeharkatzea lortu dugu eta, haiekin batera, basamortua eta erreserba atzean utzi ditugu. Askeak gara, baina oraindik bidaia hasi baino ez da egin. Hala ere, nekatuta gaudela uste dūt eta lehen kanpamentua hemen bertan jartzea erabaki dūt.</i></p> <p>Antolaketa: Ikasleek lau talde egingo dituzte, eta kanpamentua osatzeko, gimnasioan dagoen materialarekin lau tipi eraiki beharko dituzte, bat talde bakoitzeko. Tipien oinarria psikomotrizitateko blokeak izango dira, eta bertan sartutako pikek osatuko dute egitura. Pika guztiak goialdean sokekin lotu ondoren, denak izarekin estaliko dituzte.</p> <p>Talde batek berea bukatzen duenean, beste bati lagundu beharko dio blokeen eta piken kokapen egokiena zein den eta nola lotu behar dituzten esanez.</p>	
	

Hausnartzeko tartea**Denbora:** 10-15 min

Gure lehen kanpamentu askea eraiki dugu, eta ohiturak agintzen duen bezala, kanpamentuaren erdian eseriko gara eguneko gorabehera buruz hitz egiteko.



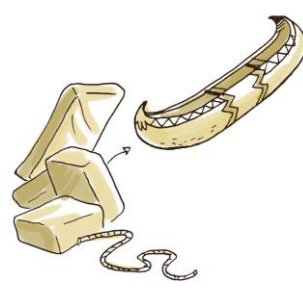
Balizko galderak:

“Nolako delako iruditzen zaizue Dakota amerindiarren egoera erreserban? Hartu duten erabakia, bidaia egitearena, zuzena da? Gizaki Zuriak nola jokatu du amerindiarrekin? Nola joan da lehen erronka? Kanpamentua erraz eraiki duzue? Nolako arazoak izan dituzue? Zenbat urte ditu Hodei Handik? Indiarrak izango bazinate, zein izen gustatuko litzaizueke izatea?...”.

Lehen gaua igaro ondoren, Dakota tribukoek aurrera jarraitzen dute beren bidaian. Nahiz eta askeak izan, gauean eta egunsentian pasatutako hotza eta janari falta dela eta, goibel eta triste daude. Hodei Handik pentsamendu horiek dauzka buruan bueltaka: sua eta janaria lortu behar dute bidaia jarraitzeko. Bat-batean, ordea, aurrean zer agertuko eta, *Mississippi* ibaia!

Ez daukagu ibaia zeharkatzea beste aukerarik. Badakit hotz handia jasan dugula, bi egunetan ezer gutxi jan dugula eta gu ere nahiko ahul gaudela; baina Ibai Anaiak lagunduko digu. Kanoak egingo ditugu ibaia zeharkatzeko eta ziur nago beste aldean janaria aurkituko dugula.

Behin kanoak eginda, hurrengo erronkari ekingo diogu.

2. erronka: Mississipi ibaia	
Erronkaren helburua	Mississipi ibai handia zeharkatzea
Non	Gimnasioa
Materiala	Koltxonetak, konoak eta autoebaluazio-orria (2.eranskina)
Azalpena	
<p><i>Mississipi ibai handia eta luzea da. Sarritan lagundu digu guri Ibai Anaiak, baina ez dugu ahaztu behar azkar eta oldartsu daramatzala urak, eta norbait uretara erortzen bada, zailtasunak izango ditugula aurrera jarraitzeko.</i></p> <p>Antolaketa: Koltxonetekin egindako kanoa beste talde izango da. Ibaia zeharkatzeko, argi izan behar dute denak batera eta elkarri lagunduz aritu beharko dutela.</p> <p>Gimnasioa izango da <i>Mississipi</i> ibaia, eta dauzkaten kanoak erabilia, inork ezingo du urik –gimnasioko sorua– ukitu; norbaitek ukitzen badu, kanoan doazen guztiek berriro atera diren ibaiertzera itzuli beharko dute.</p>	
2. kanpamendua: Finkatzea	
Materiala	Sokak.
<p>Antolaketa: Lehen kanpamentuan egin zuten erara, lau talde osatuko dituzte, baina ez dute hasieratik guztia eraiki beharko. Aurrerantzean, kanpamentuak sinbolikoak izango dira, eta horretarako sokak bidez espazio bat mugatuko da. Bertan eserita, hausnarketarako tarteak izango dute.</p>	
Hausnartzeko tarteak	Denbora: 10-15 min
<p>Behin kanpamentu sinbolikoaren ideia barneratuta eta beren espazioan eserita, talde bakoitzak erronkan izandako gorabeherei buruz hitz egiteko aukera izango du.</p>	



Balitzko galderak:

“Lortu dugu erronka gainditzea? Ezagutzen zenuten *Mississippi* ibaia? Nolakoa izango da? Nolako arazoak izan dituzue elkarrekin ibaia zeharkatzeko? Zer behar da benetan horrelako ibai bat zeharkatzeko? Horrela jarraituta lortuko du Dakota tribuak arbasoen lurretara iristea?...”.

Jarraian talde txikian esandakoa talde handian komentatuko dugu.

Harro nago zuen buruzagia izateaz. Horrela lan eginda Dakota tribuak badu etorkizunik! Gure helburua lortuko dugu: arbasoen lurretara iristea.

Arazorik gabe lortu dugu Mississippi ibaia zeharkatzea, baina oraindik asko falta da; janaririk eta suririk gabe zaila izango da aurrera jarraitzea. Baso honetan bigarren kanpamentua eraikiko dugu, gutxienez ura badugulako eta agian zerbait jateko aurki dezakegulako bertan. Baina ezin dugu hotza dela eta aurrera jarraitu; gainera, sua beharko dugu aurki dezakegun janaria prestatzeko; beraz, kanpamentua eraiki aurretik, beste erronka bat gainditu beharko dugu.

Bitartean Azeri Txiki aurrera bidaliko dugu, biharko bidaia nolakoa izango den jakiteko.

3. erronka: Sua	
Erronkaren helburua	Kanpamendua berotzeko su handia egitea
Non	Gimnasioa
Materiala	Pizgailua, 5 kandela (ahal bada, bat handia), konoak eta autoebaluazio-orria (2.eranskina)
Azalpena	
<p><i>Kanpamentua berotzeko, eta gau guztia piztuta iraun dezan, su handia egin beharko dugu. Denok batera aritu behar dugu, elkarri lagunduz, erdian kokatuko den sua egiteko.</i></p> <p>Antolaketa: Lau talde. Talde bakoitzak bere kandela izango du. Taldeak gimnasioaren alde batean egongo dira, eta, beste aldean, aurrez aurre bakoitzak kono bat izango du. Kandelak pizgailuarekin piztu eta txandaka, talde bakoitzeko indiarrek konoraino joan-etorria egin beharko du kandela itzali gabe.</p> <p>Hori lortzen duten taldeek gimnasio erdian dagoen kandela handia piztu beharko dute. Kandela handi hori pizteko –kanpamentuko sua dena–, nahikoa da talde batek ongi betetzea erronka, baina zenbat eta talde gehiagok eman sua kandela handiari, hobe; sua handiagoa izango da eta gehiago iraungo du. Beraz, talde batek lortzen duenean, besteei lagunduko die aholkuak emanaz.</p> <p>Bidean norbaiti kandela itzaltzen bazaio, beste talde bateko kandelarekin piztu dezake berea eta hasieratik abiatu berriz.</p> <p>Beraz, komenigarria da kandela piztuta edukitzea, beste taldekoei itzaltzen bazaie ere; horretarako ondo neurtu behar dute abiadura eta arnasketa. Horrez gain, sua babesteko beste neurri batzuk ere har ditzakete: eskuarekin babestu, gorputzera hurbildu...</p>	
3. kanpamendua: Besarkauztaiak	
Materiala	Uztaiak (ikasle kopurua baino bat gutxiago), musika-aparatua eta indiar musika.
<p><i>Dirdiratsu daude zeruko izarrak, Dakota tribuko anaiek sua lortu izanagatik pozik baleude bezala. Guk ere pozik egoteko arrazoirik badugu: arazo batzuk gaindituta, gau eta egunsenti epelak izan ditugu, eta aurrerantzean ez baitugu hotzik jasan beharko.</i></p> <p>Antolaketa: Sua lortu dutela ospatzeko, su handiaren inguruan, bost bat metrora, indiarren kopurua baino uztai bat gutxiago kokatuko dira biribil bat osatuz.</p> <p><i>Besarkauztaiak</i> izeneko jolasean aritzeko, indiarrek uztaien kanpoaldean kokatuko dira biribilean. Indiar musika jarriko dugu eta bueltaka hasiko dira dantzan. Musika gelditzen denean, uztai bakoitzean indiar batek sartu behar du, baina uztai bat gutxiago dagoenez, uztai batean bi indiarrek sartu beharko dute besarkatuta, kanpoan inor ez gelditzeko.</p> <p>Musika gelditu eta bost segundu izango dituzte uztaietan sartzeko; tarte horretan barruan ez</p>	

dagoenak kanpoan geratu beharko du. Txanda bakoitzean, uztai bat kenduko da eta kanpoan geratu denak hurrengo musika geldialdian aukera izango du berriro uztai batean sartzeko.

Besarkauztaietan izeneko jolasean ari direla, Azeri Txiki iristen da kanpamentura ziztu-bizian eta arnasestuka:

—Iku... iku... iku...—ari da arnasestuka zalditik jaitsi eta Hodei Handiri zuzenduz.

—Lasaitu mutil! Bestela ez dugu ulertzen zer esan nahi duzun eta —esaten dio Hodei Handik bere sorbaldetan bi eskuak jarrita.

—Ikusi dut, ikusi dut! —erantzuten dio Azeri Txikik.

—Zein edo zer ikusi duzu? —galdetzen dio Hodei Handik ikusi duena gizaki zuria den susmoan.

—Bufaloa! Bufaloa! —ateratzen zaio ahotik.

—Bufaloa! —oihukatzen du Hodei Handik ere.

Denak lasaitzen direnean, suaren ondoan, Azeri Txikik ikusitakoa kontatzen du, dakota guztien harridurarako. Ondoren, Hodei Handik hitz egiten du:

—Badirudi Izpiritu Handiak ez gaituela erabat ahaztu; gutaz errukitu eta bidai honetan lagunduko digula. Gaur egun handia da Dakota tribuarentzat, gure azken helburua lortzeko gero eta hurbilago eta indartsuago aurkitzen baikara. Beraz, azken bufaloa ehizatu genuenetik ilargi asko igaro direnez, biharko eguna handia izango da eta bufaloa ehizatzeke entrenatu beharra daukagu.

Ekintza Osagarriak:

1. Ehiza entrenamendua

Materiala: Koltxonetak eta pikak edo foam-ezko lantzak.

Lau talde. Talde bakoitzaren aurrean, horma-barretan bermatuta tente, lau koltxoneta jarriko ditugu. Txandaka, zortzi-hamar metroko distantziaz, lantzak jaurti beharko dituzte koltxonetetan kolpatzeko.

2. Zaldi gainera

Materiala: Zaldia, eta beharrez gero, tranpolin txikia. Zaldirik ezean, suediar bankua.

Zaldia luzetara kokatuta, txandaka, zaldiaren gainera igoz eta jauzi eginez ariko dira; zaldi gainera igotzearen mugimendua irudikatuz.

Kanpamentua jasotzean, nabariak dira urduritasuna eta tentsioa. Egun handia sumatzen da airean eta indiarren aurpegiatan. Batzuk, sekula ez dute bufalorik ehizatu; beste batzuk, ordea, oso aspaldi ehizatu zuten azkena.

Gaur egun handia izan daiteke elkarlanean aritzen bagara. Animaliek erakutsi digute nola ehizatu, eta Naturak zenbat ehizatu. Momentu honetan nire aitaren, Tatanka Yotankaren, Zezen Eseriaren, hitzak datozkit burura, hain zuzen ere, Gizaki Zuriaren buruzagiari zuzendu zitzaizkionekoak:

“Harrigarria da Gizaki Zuria guk bufaloak hiltzen ditugulako kexatzea. Guk jan ahal izateko eta janzteko hiltzen ditugu; gure etxeak epel eduki ahal izateko. Zuen seme-alabek, berriz, plazeragatik hiltzen dituzte. Basatiak garela diozue... eta eurak zer dira?”

Hitz horiek buruan abiatzen dira Dakota tribuko indiarrek bufaloaren bila. Aldapa bat igo eta...

Denok makurtu! Azeri Txikiak zioen baino bufalo gehiago daude. Lautada ederra benetan bufaloek bazkatzeko eta gure ehiza arrakastatsua izateko!!

Hausnartzeko tartea

Denbora: 10-15 min

Erronka eta kanpamendua luzeak izan direnez, irakasleak erabakiko du hausnartzeko tartea horien ostean betetzea edo beste noizbait.



4. erronka: Bufaloaren ehiza	
Erronkaren helburua	Bufaloak ehizatzea bidaiarako janari nahikoa izateko.
Non	Gimnasioa
Materiala	Zaldia, pikak edo foamezko lantzak, koltxonetak, autoebaluazio-orria (2.eranskina), koebaluazio-orria (3.eranskina) eta marrazkiak (4.eranskina)
Jarduerak	
<p><i>Nik uste dut bi edo hiru bufalorekin nahikoa izango dugula gure bidaia guztirako; ez dugu zertan gehiago ehizatu. Ondo aukeratu zein bufalo ehizatu. Gogoratu gazteak ezin ditugula hil, eurak baitira etorkizunean bufalo berriak jaiotzeko gakoa. Zaharrak hilko ditugu, laster berez hilko direnak. Hara, hurbilen dauzkagun hiru haiek dira aproposak!!</i></p> <p>Antolaketa: Gimnasioko alde batean zaldia kokatuko dugu zeharka bufaloa irudikatuz. Honakoa da prozedura: hamar metrora indiarrek kokatuko dira lau ilara paralelotan lantzak txandaka jaurtitzeko. Bufaloak belarra jaten ari dira, eta horrela egongo dira hamar minutuz; beraz, indiarrek denbora hori izango dute lantzak jaurtiz bufaloa hamar aldiz jotzeko. Jaurti duenak, lantza jaso eta hurrengoari pasatuko dio. Bufaloa ehizatzeke hamar aldiz jo beharko dute.</p> <p>Aldaera: Zaldirik ez balego, aurreko entrenamenduan bezala, koltxonetak erabil daitezke, horma-barretan bermatuta tente. Oraingoan, posible da koltxoneta bakoitzak hurrek gelan marraztutako bufaloen irudiak itsatsita izatea.</p>	 <p>The illustration shows a bison on the left and a Native American man on the right, holding a spear. Below them is a wooden hurdle (lantza) supported by three legs. An arrow points from the bison towards the hurdle, and another arrow points from the man towards the hurdle, indicating the direction of the hunt or the game.</p>
4. kanpamendua: Lantzen dantza	
Materiala	Ikasleak adina pika.
<p><i>Gaurko egunak aitak kontatzen zizkidan egun haietariko bat dirudi, Dakota tribua Lautada Handietan bizi zeneko garaietakoa. Neketsua eta gogorra izan da, gogorra, baina azkenean lortu dugu bidaiarako behar genuen janaria. Sua eta haragia baditugunez, hemen eraikiko dugu gure hurrengo kanpamentua, eta bihar indarberrituta, aurrera jarraituko dugu gure bidean.</i></p>	

Antolaketa: Bufaloaren haragia erretzen ari den bitartean, azken lorpenak ospatzeko, indiar guztiak suaren inguruan biribilean kokatuko dira zutik, beren lantzak eskuinaldean tente dituztelarik.

Denak ados jarriko dira elkarrekin koordinatzeko. Prozedura honakoa da: lantza askatu, urrats bat ezkerretara eman eta bertan zegoen lagunak utzitakoa azkar hartzea lurrera erori baino lehen. Irakasleak emango du seinalea denak batera ari daitezen. Helburua, inoren lantza erori gabe, denek buelta osoa ematea da, edota aurrez adostutako errotazio kopuru batera iristea.

Aldaera: Erronka zaildu nahi bada, errotazioa eskuinerantz egin daiteke.

Hausnartzeko tartea

Denbora: 10-15 min



Bapo jan eta gozatu ederra hartu dugu dantzan. Azken egun hauetan gauza asko gertatu dira eta bada garaia suaren inguruan eseri eta hitz egiteko:

Balitzko galderak:

“Zer gertatu zen sua lortzeko erronkan? Nola egin behar zenuten ez itzaltzeko? *Mississippi* ibaia inor busti gabe igarotzeko, nola konpondu zineten? Konturatzen zarete erronka eta ekintza guztietan elkarri lagunduta helburuak errazago lortzen direla? Nola sentitzen zarete? Zer arazo izan duzue bufaloak ehizatzean? Oraingo bizimodua eta erreserbakoa alderatzen baditugu, zein duzue nahiago?...”.

Oharra: Koebaluazio-orria betetzeko une egokia da. Ikasle bakoitzak lantzen dantza egitean bere eskuinaldean izan duen kidea ebaluatuko du laugarren erronkari dagokion taula betez.

Azken egunetako lorpenek animatuta eta biziberrituta, bidaiari aurrera egiteko unea iritsi zaie eta gogotsu daude aurrera egiteko.

Oraindik erronka zailak dituzte zain emozio sakonak bizitzeko: Gizaki Zuriaren buruzagiarekin duten hitzordua eskutitza entregatzeko, mendi garaiak zeharkatzea, totem eta amets-atzemailena, arbasoen lurretara iristea...

Harro sentitzen naiz nire herriarekin. Harro Dakota tribuko sioux izateaz. Erreserbek eta Gizaki Zuriak kendu zigun indiar sena berreskuratu dugun arren, gure nortasuna lurrari lotuta

daگو, eta ez gara berriz ere benetako Dakotak izango gure arbasoen lurretara iritsi arte. Beraz, aurrera jarraitu behar dugu!!

Bufaloen lautada zeharkatuz igarotzen dituzte hurrengo lau egunak inongo arazorik gabe. Bosgarren egunean, azkenean, Gizaki Zuriaren buruzagia bizi den etxera iristen dira.

Zuek itxaron hemen, egon geldirik, eta ez kasurik egin Gizaki Zurien zirikatzei. Nik, bitartean, nire aitak idazteko agindu zidan eskutitza emango diot:



ESKUTITZA

Denboran galtzen da indiar herriok Gizaki Zuriak deitzen duen Amerika lurralde honetan bizitzen hasi gineneko garaia.

Belaunaldi batetik bestera, ondorengoei gure bizimodua eta sinismenak utzi eta haiek errespetatzen erakutsi diegu.

Milaka ilargi bete igaro dira, beste horrenbeste ilargi berri, eta gure arbasoak bezala lur hauek defendatuko ditugu, natura baita gizakiari janaria, airea eta bizitza eman dizkiona eta emango dizkiona.

Natura errespetatu eta zaindu behar dugu, gure aitona-amonek errespetatu eta zaindu zuten bezala. Bizitzeko behar duguna baino ez dugu hartuko, eta ahal dugun neurrian, Natura berari itzuliko diogu berriz.

Basoak, mendiak, ibaiak eta animalia guztiak gure anaia-arrebak dira, eta denok osatzen dugu Natura: Mundua.

Baina orain dela urte asko Gizaki Zuria iritsi zen lurralde hauetara, bere bizimodu eta sinismenekin. Gizon Zuria, arbasoen bizimodua ahazten joan da denboran zehar, eta gaur egun, nahiz eta bere ahotik mezu bat atera, bere ekintzen bidez kontrakoa erakutsi eta Natura ez duela errespetatzen adierazten du.

Urteak igaro diren arren, oraindik ez du ulertzen Natura denok osatzen dugula. Zerbait gehiegi aldatzen badugu dena aldatuko dugula, eta azken finean guregan ere eragina izango duela gure bizimodua aldatuz.

Behar baino gehiago jasotzen du Gizaki Zuriak Naturatik. Ez du Naturak duen erritmoa errespetatzen, eta horrela jarraituz gero, suntsipenera eramango du bere burua.

Gizaki Zuriak ez du etorkizunean pentsatzen, oraina baino ez du buruan. Nahastu egiten ditu "nahia" eta "beharra": nahi duena hartzen du, ez behar duena.

Gure lurrak ere hartu zituen, eta gu erreserbetara bidali. Nahi edo behar genuen guztia emango zigula agindu zigun, baina denborak erakutsi digu Gizaki Zuriak sugeak bezala hitz egiten

duela, miztoa duela: gauza bat esan eta bestea egin.

Guk gure hitza bete dugu, eta urteak dira Gizaki Zuriaren laguntzaren zain gaudela. Abandonatuak eta ahaztuak izan gara, eta tribu gisa desagertu baino lehen, gure hitza betetzeko asmoarekin, gure azken nahiaren berri ematera etorri gara Gizaki Zuriaren buruzagiarengana:

Gure arbasoen lurretara goaz, Lautada Handietara, gure azken urteak haiek erakutsi ziguten bezala bizitzeko eskubidea dugulako: Naturarekin bat eginda eta bakean.

Gizaki Zuriaren buruzagia, nahiko lanpetuta, bilera batean omen zegoen nirekin hitz egin ahal izateko. Hala ere, eskutitza helarazi diot, eta espero dut bertan jarritakoa aintzat hartuko duela.

Guk gure bidean jarraitu behar dugu. Gelditzen dena ezagututa, oraindik erronkaren bat edo beste gainditu beharko dugu eta.

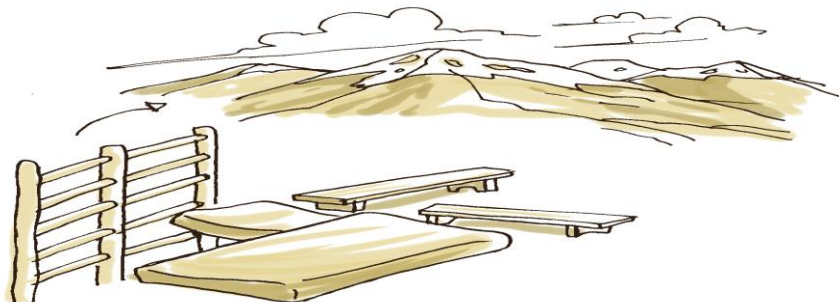
Dakotek ia beste egun oso bat bidean igarotzen dute, eta, halako batean, beren aurrean agertzen dena ikustean, sentimendu kontrajarriak nahasten dira: alde batetik, pozik daude Lautada Handien atarian daudelako, arbasoen lurren atarian; bestetik, ordea, hara iristeko aurrean daukatena zeharkatu beharko dute ezinbestean: Mendi Garaiak. Hori izango dute hurrengo erronka!!

5. erronka: Mendi garaiak

Erronkaren helburua	Lautada Handietara iristeko mendi garaiak igarotzea.
Non	Gimnasioa
Materiala	Suediar bankuak, koltxonetak, koltxoneta handia, horma-barrak sokak eta autoebaluazio-orria (2.eranskina)

Azalpena

Ikusten duzue zer daukagun aurrean: mendi txikiak eta ertainak, eta atzean Mendi Garaiak elurtuta. Horien atzean aurkitzen dira Lautada Handiak, Dakoten lurrak.





Antolaketa: Indiarrak gimnasioko alde batean egongo dira. Beste aldean, *Mendi Garai* elurtuak. Baina horietara iritsi aurretik, gimnasio erdialdean, mendi txikiak gainditu beharko dituzte: banku suediarrek gimnasioko zabalera guztian kokatuta eta gainean, haiek estaliz, koltxonetak alde batera eta bestera aldapa eginez.

Mendi txiki horiek zeharkatzeko bakarka joango dira, edo nahi badute taldean, errazak baitira. Behin eta berriz zeharkatuko dituzte, mendi ugari daudela irudikatuz.

Behin mendi txikiak zeharkatuta, Mendi Garai elurtuak igarotzeko ordua iritsiko zaie: horma-barrekiko perpendikularrean aurrez aurre, lau banku suediar kokatuko ditugu, bi aurrean paraleloan eta beste bi atzean modu berean, haien artean haur bat pasatzeko moduko tartea utzita; gainean koltxoneta handia. Koltxoneta handiaren beste aldean bi edo hiru banku suediar horma-barretaraino bide aldapatsua eginez.

Mendi Garaiak elurtuta daude eta arriskutsuak dira. Beraz, binaka joango dira, baten ezker oina bestearen eskuinekoarekin lotuta, bietako bat erortzen bada besteak lagun diezaion. Bietako batek elurra –gimnasioko zorua– ukituz gero, bertan gelditu beharko dute beste bikote batek lagundu eta jaso arte. Mendi Garaia –koltxoneta handia– gainetik igaro, banku suediarren gainetik jarraitu horma-barretara iritsi arte, horiek zeharkatu, eta lautadan egongo dira, baina azken mendia azpitik, tuneletik pasatu beharko dute Lautada Handiak ikusteko.

5. kanpamendua: Denok barrezka?	
Materiala	Lumak. Benetakoak ezin badira, indiaken lumak
<p><i>Mendiak igaro ditugu, eta Lautada Handietara iritsi gara azkenean. Ezin dut hitzez adierazi sentitzen dudana. Nire aita daukat gogoan, Tatanka Yotanka, Zezen Eseria, eta berarekin batera ibili ziren zuen gurasoak, denok batera osatzen baitugu Dakota tribua.</i></p> <p><i>Izan ginena eta garena batu dira, eta harro nago, harro eta pozik, baina aldi berean, herrimina eta tristura ere sentitzen ditut, gu garelako azken Dakotak.</i></p> <p><i>Hala ere, gaur ez da egun tristea, alaia baizik. Ilargi asko pasatu dira gu hona iristeko. Bidea luzea izan da, eta pozarren egonda ere, nekatuta gaude.</i></p> <p><i>Hemen mendiek babesten gaituzte eta bertan egingo dugu lo, eta bihar jaitsiko gara.</i></p> <p>Antolaketa: Denak nekatuta daude, eta eguraldiak laguntzen duenez bata bestearen ondoan etzango dira oinutsik, bi izan ezik. Bi horiek lumak edukiko dituzte eta etzanda daudenen oinetan kilimak eginez ibiliko dira, besteak barre egiteari eusten saiatzen diren bitartean; norbaitek barre egiten badu rolak aldatuko dituzte.</p>	
Hausnartzeko tartea	Denbora: 10-15 min
<p>Behin lasaituta eta indarberrituta, une aproposa izan daiteke taldean azken erronkari buruz hausnartzeko.</p> <p>Balizko galderak:</p> <p>“Zer arazo eduki dituzue Mendi Garai elurtuak zeharkatzeko? Nola konpondu dituzue? Zein zati izan da zailena gainditzeko? Nola sentitu zarete behin dena zeharkatu duzuean? Ulertzen duzue nola sentituko ziren indiarrak arbasoen lurretara iritsita?...”.</p> <p><i>Han behean zabaltzen diren Lautada Handietan azken kanpamentua eraiki aurretik, hor behean ikusten dituzuen Mendixka Beltzetatik igaro behar dugu.</i></p> <p><i>Arbasoen lurretan sartu aurretik, bisita bat egin behar diegu; gure izpirituek haiekin bat egin dezaten eta indarberritu daitezten. Ezin dugu inoiz ahaztu zer garen eta nondik gatozen. Mendixka Beltzak gure lur sakratuak dira, han daude arbasoen gorpu eta izpirituek, eta horiek ondratu behar ditugu.</i></p>	
	

6. erronka: Izpirituak indarberritzen	
Erronkaren helburua	Amets gaiztoak uxatzea eta izpiritu gaiztoengandik babestea.
Non	Gimnasioa
Materiala	Horma-barrak, gelan egindako totemak eta amets-atzemaileak, autoebaluazio-orria (2.eranskina) eta koebaluazio-orria (3.eranskina)
Azalpena	
<p>Antolaketa: Gimnasioan, horma-barrak dauden inguruan, ikasleek gelan egindako totemak egongo dira, barruan bakoitzak egindako amets-atzemaileak dituztela (amets gaiztoak uxatzeko eta izpiritu gaiztoetatik babesteko). Horiek ezean, zerbait egokituko dugu totema eta amets-atzemaileak irudikatzen.</p> <p>Totem bakoitzak talde bat izango du aurrez aurre gimnasioaren bestaldean.</p> <p>Arbasoen lurretan sartu aurretik, izpirituak indarberritu behar dituzte. Horretarako, txandaka, talde bakoitzeko bi indiar joango dira korrika beren totema dagoen lekura, eta horiek ukitu gabe (sakratuak baitira) amets-atzemaile bat aterako dute totemetik eta taldera eraman indarberritzeko. Totema ukituz gero, madarikazioa jasoko dute eta ezer gabe itzuliko dira hurrengoari txanda emanaz. Behin amets-atzemaile guztiak indarberrituta, totemetara itzuli beharko dituzte, orain artean bezala Dakota tribukoak babestu ditzaten.</p>	<p>Hau guztia egiteko hamabost minutu dituzte; ez badute lortzen, arbasoen izpirituak ez dira indarberrituko eta kanpamentua amets gaiztoz inguratuta egongo da.</p> <p>Baina, nola lortu amets-atzemaileak ateratzea totemak ukitu gabe? Ondo pentsatu beharko dute erronka honi ekin aurretik!!</p> <p style="text-align: center;"><i>Orain, bai! Bada garaia Lautada Handietara jaitsi, eta kanpamentua eraikitzen.</i></p> <div style="text-align: center;">  </div>
6. kanpamendua: Dakota-dantza	
Materiala	Musika-aparatoa eta musika indiarra.
<p>Behin kanpamentua eraikita, gauza guztiak bere tokietan daudenean, suaren inguruan eseriko dira. Bizitakoa gogoratzeko eta hausnarketa egiteko garaia da, baita beren alaitasuna eta herri gisa sentitzen duten harrotasuna adierazteko ere. Dakota-dantza egiteko prest jarriko dira:</p>	

Antolaketa: Taldean biribil bat osatuko dute, partaide bakoitza aurrean dagoen pertsonaren bizkarrari begira jarriz. Behin horrela, guztiek batera barrurantz pauso txikiak emango dituzte, elkarren arteko tartea desagertuko arte.

Behin biribil itxia lortuta, guztiak batera atzekoaren izterren gainean eseriko dira banku biribil dotorea lortuz.

Ondoren, era horretan oinez egiten saiatuko dira, era koordinatuan eta elkarri lagunduz, buelta oso bat eman arte.

Hausnartzeko tartea

Denbora: 10-15 min



Dakota-dantza bukatuta, biribilean eseri eta taldean hausnarketa egingo da. Ondoren, ikasleek **koebaluazio-orria** beteko dute. Ikasle bakoitzak dakota-dantza egitean bere aurrealdean izan duen kidea ebaluatuko du seigarren erronkari dagokion taula betez.

Balizko galderak:

“Nola lortu duzue ateratzea amets-atzemaileak totemak ukitu gabe? Amets-atzemaileak amets gaiztoetatik babesteko erabiltzen dituzte. Ezagutzen duzue Euskal Herrian antzeko zeregina duen zerbaite? Nola moldatu zarete Dakota-dantza egitean? Nolako arazoak izan dituzue? Dibertigarria izan al da?...”.

Gure herriak izugarri sufritu du, eta egindako badaia luzea ere ez da gutxiagorako izan. Orain, garai haiek urruti xamar daudela iruditzen zaigu. Erreserbatik irteteko arroiña igaro genuen, Mississipi ibaia zeharkatu, sua eta janaria lortu, mendi garai elurtuak gainditu, izpirituak indarberritzeko lan egin. Hori guztia elkarrekin egin dugu, elkarrekin sufritu eta gainditu ere, gu herri bat garela: Dakota Herria. Azken Dakotak.

Zintzo jokatu dugu Gizaki Zuriarekin. Zintzoak izan gara ere arbasoengandik jasotakoa gordetzeko. Haiengandik ikasitakoarekin bizi gara eta hori errespetatuz biziko gara: Natura zainduz, bertako guztia gure anaia baita. Ama Lurra errespetatzen dugu, bertatik sortu ginela, bertan bizi garela eta bertan biziko direla ondorengoak ere.

Baina hau ez da bukatu oraindik! Nire aitak, Tatanka Yotankak, paper hauek utzi zizkidan herentzia bezala. Nik ere ez dakit zer dagoen paper hauetan, noizbait gure lurretara itzultzen baginen irekitzeko agindua neukalako, ez lehenago.

Orain hemen gaude, Lautada Handietan, gure lurretan, eta orriotan zer jartzen duen irakurtzeko garaia heldu da.

7. erronka: Altxorraren bila	
Erronkaren helburua	Jarraibide batzuk erabilia altxorra aurkitzea
Non	Gimnasioa
Materiala	Papera, arkatzak, iparrorrazak eta autoebaluazio-orria (2.eranskina)
Azalpena	
<p>—Hemen uzten zaitut seme, gure lurretan bete beharko duzue azken erronka bat. Lautada Handietako lau lekutan plano baten zati bana dago ezkutatuta; beraz lau talde egin beharko dituzue, baina ez bata bestearen kontra aritzeko, guk dena elkarri lagunduta egiten eta lortzen baitugu; izan ere, zati bakoitza beharko baita plano osoa osorik ikusteko. Bertan, arbasoen altxorraren toki zehatza azaltzen da gurutze batekin.</p> <p>Lau toki horiek aurkitzeko datuak utziko dizkizut. Abiatu aurretik, arretaz irakurri.</p> <p>Azken gauza bat, seme: hau irakurtzen ari bazara, Dakoten betiko lurretara bueltatu zaretela esan nahiko du, eta horrek harro sentiarazten nau, Dakota buruzagi gisa zure azken eginkizuna bete duzulako.</p> <p>Besarkada estu bat, eta beti arte.</p>	
	
<p>Antolaketa: Lau taldeei emango zaizkien datu edo planoak gimnasioko edo ikastetxe kanpoko lau tokitakoak izango dira. Bertan, aurrera, atzera, eskuinetara edo ezkerretara bezalako aginduak, urratsen kopuruak eta bestelako pistak erabilia, toki horietara iristeko argibideak izango dituzte. Hara iritsi eta planoaren zatia aurkitu ondoren, hasierako tokira bueltatu eta, altxorraren kokapen zehatza jakiteko, beste taldeek aurkitutako zati guztiak begiratuta osatuko dute planoak.</p> <p>Gimnasiotik kanpo egiten badute, kanpoan dauden bitartean irakaslea gimnasia sartu eta erdian altxorra utziko du, toki hori izango baita planoak zehaztuko duena. Gimnasio barruan izanez gero, tokia zehazten dutenean aterako du altxorra irakasleak.</p> <p>Aldaera: Iparrorratza erabiltzea, eta aginduak puntu kardinaletan ematea. Nahiz eta indiarrek iparrorrazaren erabilera jakin ez, irakasle bakoitzak erabakiko du nola egin eta zeri eman garrantzia.</p>	

7. kanpamendua: Hausnarketa orokorra

Materiala

Azken festarako beharrezkoa (denen artean erabakiko da zer nolako festa antolatu).

Hainbeste ilargi bete pasa eta bidaia luzearen ondoren, aurkitutako altxorarekin Dakotek festa bat antolatuko dute Lautada Handietara itzuli izana ospatzeko.

Festak gertatutako guztiari buruzko azken hausnarketa egiteko aukera emango digu.

Balizko galderak:

“Zer moduz joan da azken erronka? Erraz aurkitu al duzue arbasoen altxorraren lekua? Eta orokorrean, zer moduz sentitu zarete egun hauetan indiarren bidaia egitean? Zein erronka izan da zailena? Eta gustukoena? Nola hobetuko zenituzketen erronkak? Zein beste erronka sartuko zenukete denok batera lantzeko? Nola sentitu zarete denok batera lan eginez helburu bera lortzeko? Nolakoa zen indiarren filosofia bizitza eta naturari buruz? Ados al zaudete? Zergatik? Filmetan, nola agertzen dira indiarrek? Zuzen jokatu al zuen *Gizaki Zuriak* indiarrekin? Nola sentituko zinateke zu zure herritik kanpo ia janaririk gabe? Erabaki zuzena hartu izan zen bidaia egitean?...”.



Saioaren bukaeran ikasleen ekarpenak jaso ondoren, azken **autoebaluazio-orria** bete eta unitatea bukatutzat emango da.

Eranskinak

- 1. eranskina: lorpenen jarraipen-orria
- 2. eranskina: autoebaluazio-orria
- 3. eranskina: koebaluazio-orria (4. eta 6. erronkak)
- 4. eranskina: marrazkiak
- 5. eranskina: Lehen hezkuntzako bigarren zikloko programazioa

LORPENEN JARRAIPEN-ORRIA (1. eranskina)

LH 4 EBALUAZIOA 201_/201_ Unitatearen izenburua: AZKEN DAKOTAK	Erronkaren aurrean, gaitasunak balioetsi eta taldearen beharretara egokitzen da.	Taldean, erronka motorrak gaintzen laguntzen du.	Erronkak gaintzeko estrategia egokiak erabiltzen ditu.	Kideekin errespetuz hitz egiten du.	Norbere eta besteen ahalegina positiboki balioesten du.	Kideekin harreman onuragarriak ditu.	Elkarlanean, bere zereginak onartu eta gustura parte hartzen du.	Hausnarketan, positiboki eragiten du eta kritika eraikitzailea egiten du.	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.										

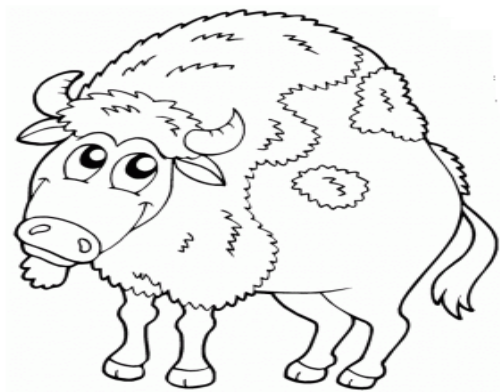
AUTOEBALUAZIO-ORRIA (2. eranskina)

ONDO: BERDEA / HOLA-HOLA: HORIA / GAIZKI: GORRIA / EZIN DUT EGIN: URDINA / EZ DA ETORRI: BELTZA (IRAKASLEAK)							
IKASLEA ----- TALDEA -----	Janzkera	Jarduerak	Jarrera				Osasun- eta higie- ohiturak
	Jarduera fisikoa egiteko arropa eta oinetako egokiak erabiltzen ditut	Gaitasun motorrean hobetzen ari naiz	Jardueretan, gustura hartzen dut parte eta jarrera positiboa dut	Harremanak emaitzaren gainera baliogaitzen ditut	Irabaztea edo galtzea onartzen dut	Hausnartzeko denboran, taldean era positiboan eragiten dut eta kritika eraikitzaileak egiten ditut	Jarduera fisikoa egitean, osasuna eta higie- zaintzen ditut
1. saioa	○	○	○	○	○	○	○
2. saioa	○	○	○	○	○	○	○
3. saioa	○	○	○	○	○	○	○
4. saioa	○	○	○	○	○	○	○
5. saioa	○	○	○	○	○	○	○
6. saioa	○	○	○	○	○	○	○
7. saioa	○	○	○	○	○	○	○
8. saioa	○	○	○	○	○	○	○
9. saioa	○	○	○	○	○	○	○
10. saioa	○	○	○	○	○	○	○

KOEVALUAZIO-ORRIA (3. eranskina)

ONDO: BERDEA / HOLA-HOLA: HORIA / GAIZKI: GORRIA / EZIN DU EGIN: URDINA							
EBALUATUTAKO IKASLEAREN IZENA ----- TALDEA -----	Janzkera	Jarduerak	Jarrera				Osasun- eta higie- ohiturak
	Jarduera fisikoa egiteko arropa eta oinetako egokiak erabili ditu	Erronka eta kanpamenduan ondo moldatu da	Jardueretan, gustura hartzen du parte eta jarrera positiboa du	Harremanak emaitzaren gainera balioesten ditu	Irabaztea edo galtzea onartzen du	Hausnartzeko denboran, taldean era positiboan eragiten du eta kritika eraikitzaileak egiten ditu	Jarduera fisikoa egitean, osasuna eta higie- zaintzen ditu
4. erronka	O	O	O	O	O	O	O
6. erronka	O	O	O	O	O	O	O
EBALUAZIOA EGIN DUENAREN IZENA:							

BUFALO-MARRAZKIAK (4. eranskina)



PROGRAMAZIOA (5. eranskina)

LEHEN HEZKUNTZA (BIGARREN ZIKLOA)			
GORPUTZ HEZKUNTZA			
PROGRAMAZIOA			
	4. maila	5. maila	6. maila
1. unitatea	Irristaketa	Atletismoa eta egoera fisikoa I	Atletismoa eta egoera fisikoa II
2. unitatea	<i>Azken dakotak ipuin motorra</i>	“Antzara-jolasa”	<i>Aronsonen puzzlea elkarlaneko egitura</i>
3. unitatea	<i>Artzikirola eta Colpbola</i>	<i>Tag</i> errugbia	Boleibola
4. unitatea	Gorputz-adierazpena I	Gorputz-adierazpena II	<i>Gorputz Hezkuntzako bizipenak antzerkia</i>
5. unitatea	Euskal pilota I	Euskal pilota II	Badmintona
6. unitatea	Mendiko bizikletaz jolasean	Orientazio-lasterketak	Kirol-eskalada

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