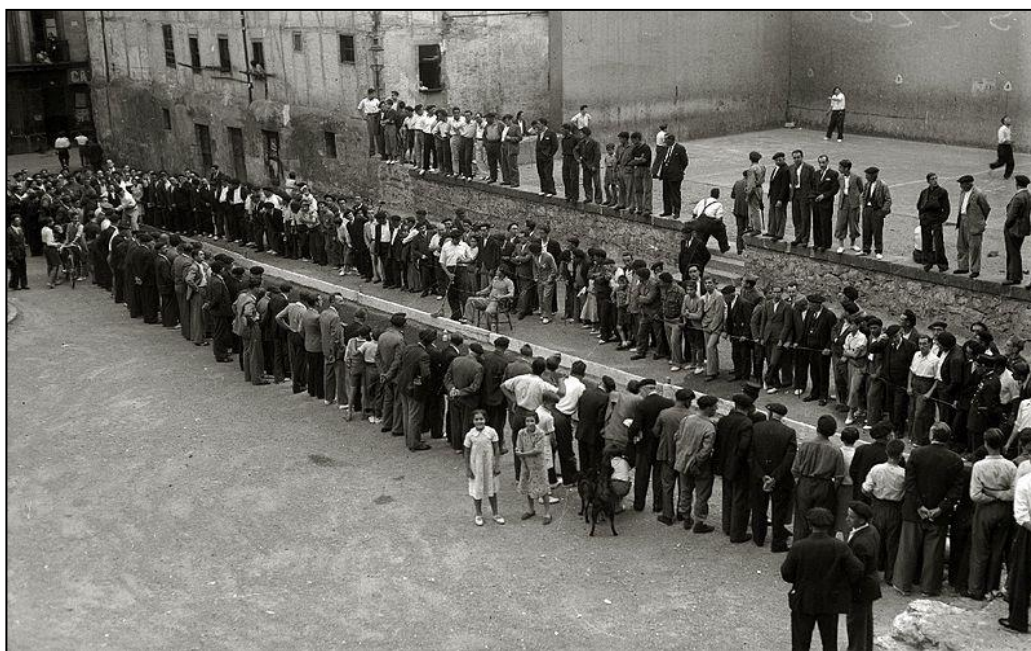


BOLA-JOKOA

Lehen Hezkuntzako

3. zikloan



Iñaki Arana Arrieta
IRALE-Gasteiz
R300. 2014/2015
Gorputz Heziketa. LHMko 3. zikloa

Aurkibidea

1. SARRERA	3
2. HISTORIA	4
3. JOKOAREN OINARRIAK	5
3.1. Bolatokien, bolen eta txirloen ezaugarriak, neurriak eta jokatzeko arauak.	6
Kanaleko hiru txirlo	6
Oñatiko sei txirlo.....	7
Errioxako joko.....	7
4. ORIENTABIDEAK	8
4.1. Jokalarien adin-tartea	8
4.2. Materiala.....	8
4-3 Teknika.....	8
4.4. Programazioan txertatzeko orientabideak.....	9
4.5. Saioak osatzeko orientabideak	9
4.6. Fitxak	10
5. BIBLIOGRAFIA.....	31

1. SARRERA

Orain dela gutxira arte, ohikoa zen gure herri eta auzoetan bola-jokoan aritzea. Ugariak ziren bolatokiak, eta jokatzeko ohitura handia zegoen. Azken boladan, berriz, bolatoki asko desagertu egin dira; beste kasu batzuetan urteko egun berezietan baino ez dira erabiltzen: jaietan, ez ohiko txapelketaren batean, edo erakustaldietan.

Eskualde batzuetan, dena den, oraindik ere bolatoki batzuk zutik gordetzen dira; kasuren batean azkeneko urteetan eraikitakoa ere aurki dezakegu (Arrasateko Erguin auzokoa, adibidez).



Zuen eskoletan edo inguruan halakorik baldin badaukazue, erabiltzera animatzen zaituztet. Material espezifikorik edo instalakuntzarik ez baldin badaukazue, ez dago arazorik. Betiere, txirlo batzuk eskuratu edo egokitu ditzakezue eta, pilota edo baloi bat erabiliz, bola-jokoan hasteko moduan egongo zarete.

Joko hau erraz eraman daiteke eskolara, frontoian, gimnasioan edo kantxan egin daitekeen aktibitatea baita. Gainera, garatzen dituen gaitasunen aldetik ere oso interesgarria izan daiteke: kontzentrazioa, punteria, estrategia, indarra, etab.

Bola-jokoan aldaera asko daude. Joko batzuk nahiko konplexuak dira edo, besterik gabe, materiala edota jokatzeko eremua oso espezifikoa dute. Beste batzuek –aukeratu ditudanak, kasu– ez dute espezifikotasunik, ez teknikaren edo arauen aldetik ez material edo joko-eremuaren ikuspegitik. Joko eta aldaera asko aurkeztuko ditut fitxetan, baina hiru aldaera klasiko ere ia bere osotasunean ezagutzeko aukera izango duzue: **Kanaleko hiru txirlo, Oñatiko sei txirlo eta Errioxako jokia**. Hirurek dute komunean sinpleak direla eta materialaren eta jolastokiaren aldetik ez dutela apartekorik eskatzen.

Lehen Hezkuntzako hirugarren zikloko ikasleekin lantzeko proposamena da honako hau. Badaude, hala ere, zenbait fitxa ikasle gazteagoekin egiteko modukoak. Fitxa bakoitzean esaten da zein adin tarterentzat den egokia jokoak.

2. HISTORIA

Hastapenean, gizakiaren berezko beharrak edo nahiak izan ziren, agian, joko hauetan aritzeko arrazoiak: esperimintatzea, jokatzea, gauzak jaurtitzeko nahia, gainerakoekin harremanak izatea edo indar-erakustaldia. Aditu batzuen esanetan, arrazoiak oinarrizkoagoak ere izan zitezkeen; borroka, ehiza eta bizi iraupenarekin lotutakoak. Izan ere, abilezia eta punteria garatzeko modua den heinean, ehizarako eta biziraupenerako entrenamendu egokia izan zitekeen. Badira, azkenik, jatorri magikoak eta erlijiosoak aipatzen dituztenak ere.

Bola-jokoarekin lot ditzakegun lehenengo aztarnak oso antzinakoak dira, eta zenbait kultura eta kontinentetan sakabanatuta daude: Europan, Amerikan, Polinesian, Egipton, Grezian edota Pertsian. Dena den, ez da aurkitu iraun duen aztarna fisikorik; kontuan izan behar da txirloak eta bolak material degradagarriak eginak izan direla eta beharrezkoak diren eraikuntzak sinpleak direla.



Egiptoko hieroglifiko batzuetan agertzen diren errepresentazio batzuetan eta mesoamerikako ontzi batzuetan agertu diren irudiak erabili izan dira bola-jokoaren antzinatasunaren testigantza gisa.

Gure inguruan XIV. mendean aurkituko ditugu lehenengo idatzizko erreferentziak; kasu gehienetan elizak edo autoritateak ezarritako debekuak edota gomendioak direla-eta. Geroago, XVI. eta XVII. mendeetan, oso hedatuta egon zen jokoaren praktika,

aurkitu diren aipamen ugariak baieztatzen duten bezala. Horren berri ematen digute bolatokien alokairuen inguruko zehaztasunek, kasu batzuetan; araei buruzko oharrek, besteetan. Aurrerago, XIX. mendetik eta Gerra Zibilera arteko garaian, ugaria da aurkitu den idatzizko dokumentazioa; bolatokiak eraikitze baimenak edo boloetan aritzeko esparruetan sagardotegi edo taberna bati atxikitako lokalei buruzko aipamenak dira batik bat. Literaturak ere islatzen du garai haietako bola-jokoaren arrakasta, idazle kostunbristen idazki batzuetan, adibidez, Kirikiño, Mañariku edo Tomas Agirre Barrensororen lanetan.

Gerra Zibilean eta ondorengo urte gogor haietan, “taula rasa” egin zen bola-jokoarekin, ia aisialdirako espresio guztiekin egin zen bezala. Hala ere, 60ko hamarkadatik aurrera, Euskal Herri osora etorritako langileek (gehienak landa eremutik etorritakoak) loralditxo bat ekarri zioten bola-jokoari; modalitate, aldaera eta bolatoki desberdinak ezagutu ziren: Leongo edo Errioxako bola-jokoa, adibidez.

Gaur egungo egoera ez da ona. Ohiturak errotik aldatu dira. Aisialdia erabat pasiboa da kasu askotan, eta ikusleen gustuak ere kirol gutxi batzuetan zentratzen dira gehienetan. Bola-joko zaleek, eta ikusleek jokatzeko edo ikusteko aukera gutxi daukate, apenas herriko jaietan, eta hori erakustaldiak edo desafioak antolatzen diren tokietan. Bola-jokoaren kasuan bolari gehienek adin-tartea altua da eta belaunaldien arteko erreleboa zaila da. Hedabideetan ez du isla handiegirik.

Araba da, Euskal Herrian, egoera osasuntsuena duen probintzia. Bertan, bola-jokoan aritzen direnen federatu-fitxen kopurua nahiko altua da; badago egituratuta liga bat eta bolatokien mantentzea eta jarraipena egiten da.

3. JOKOAREN OINARRIAK

Hau da joko honen helburua: jaurtiketa-kopuru jakin bat eginez, zutik dauden txirlo batzuk –hiru, sei edo bederatzi, aldaera zein den– bola batekin lurrera botatzea. Aldaera batzuetan, ilaran jarriko dira txirloak; beste batzuetan, irudi geometrikoak osatuz.

Jokoaren hainbat aldaera fitxetan azalduko ditugu. Fitxan bertan zehaztuko da: txirloen kokapena, jaurtiketa egiteko distantzia, jokatzeko eremuaren neurriak eta arauak. Edozein modutan, proposamen honen helburua ez da bola-jokoan teknikoki edo arauen ikuspuntutik zuzen eta zehatz jokatzeko, baizik eta bola-jokoaren arauak eta materialak ezagutu eta erabiltzea; eta gure

ikasleen oinarrizko gaitasunak eta abileziak hobetzeko erreminta bat eskura izatea eta praktikan jartzea, ahal den neurrian behintzat.

3.1. Bolatokien, bolen eta txirloen ezaugarriak, neurriak eta jokatzeko arauak

Esan dugun bezala, hiru izango dira sakon aztertuko ditugun aldaerak: Kanaleko hiru txirlo, Oñatiko sei txirlo eta Errioxako jokia. Material berdintsua erabiltzen da kasu guztietan, nahiz eta txirloen tamainan edo pisuan desberdintasun txiki batzuk egon.

Ez da erraza izango material “homologatua” (egurrezko bola, egurrezko txirloak...) eskura izatea, baina aldaera bakoitzean jatorrian erabiltzen zen materialaren eta joko-eremuaren inguruko zehaztasunak emango ditugu.

Kanaleko hiru txirlo

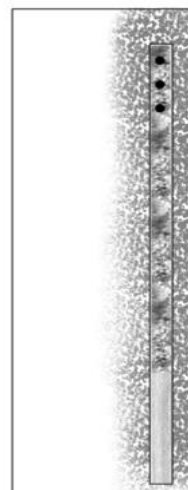
Materiala: Txirloak eta bola, egurrezkoak.

Kopurua: Hiru txirlo, 21 cm-ko altuerakoak eta 5 cm-ko zabalera-koak, eta bola bat.

Bolatokiaren neurriak: 25 m luze eta 2,5 m zabal.

Arauak: Bolariak, bola jaurtitzeko tokian, ohol bat dute. Jaurtiketa ontzat emateko, bolak ohola ukitu behar du, eta bolatokiaren hormaren ondoko kanal, pista edo ibilbidetik joan behar du txirloak dauden tokiraino (19 m).

Bolari bakoitzak bi aldiz botatzeko aukera du. Botatuko txirloak zenbatzen dira. Bola kanaletik ateratzen bada, baliogabetu egiten da jaurtiketa; beraz, kasualitatez berriz ere itzultzen bada kanalera eta txirloen bat bota, ez da zenbatuko.



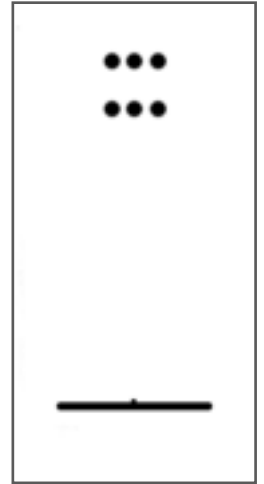
Oñatiko sei txirlo

Materiala: Txirloak eta bola, egurrezkoak.

Kopurua: Sei txirlo: 50 cm-koak, aurreko ilarakoak; 55 cm-koak, atzekoak. Eta bola bat.

Bolatokiaren neurriak: Espazio ireki batean jokatzen da. Txirloak dauden tokitik bolaria dagoen tokiraino, 8 m-ko eta 11 m-ko distantzia dago.

Hamabi jaurtiketa izango ditu bolari bakoitzak edo hiru bolariz osaturiko talde bakoitzak. Botatako txirlo bakoitzeko puntu bat lortzen da. Puntu gehien lortzen duen taldea da irabazlea.



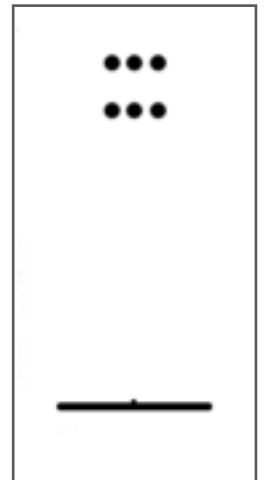
Errioxako jokia

Materiala: Txirloak eta bola, egurrezkoak.

Kopurua: 6 txirlo, 21cm-ko altuera eta 5 cm-ko zabalera. Bolaren ordez *manilla* izeneko jaurtigai bat erabiltzen da (15 cm-ko altuera eta 6 cm-ko basea duen kono moztu bat)

Bolatokiaren neurriak: ez da bolatokirik behar; zelai edo zoru laua duen eremu bat nahikoa da jokatzeke.

Bolaria txirloetatik bost metrora dagoen lerro baten atzean jartzen da. Hiru jaurtiketa egin ondoren, txirlo bakarra utzi behar du zutik bolariak. Taulan agertzen den bezala: zenbat eta jaurtiketa gutxiago egin, orduan eta hobeto.



Jaurtiketa	Zutik	Puntuak
1	1	15
2	1	10
3	1	5
3	3	3
3	5	1
3	0/bikoitia	0

4. ORIENTABIDEAK

4.1. Jokalarien adin-tartea

Proposamen hau Lehen Hezkuntzako 3. zikloko ikasleei zuzenduta dago, hamar eta hamabi urteko neska eta mutilentzat. Badira, dena den, zenbait joko, aurreko zikloetan erabiltzeko modukoak.

4.2. Materiala

Zorionekoak izango zarete, eskolan edo inguruan bola-jokoan aritzeko material espezifikoak eta jokatzeko eremua aurkitzen badituzue. Hala ez bada, dena den, erraza izango da bestelako material bat erabiliz behar duzuen eskuratzea. Birziklatutako materialarekin ere molda gaitzke. Txirloak, esaterako, ohiko materiala dira eskoletan, izan plastikozkoak, izan egurrezkoak. Egurrezko txirloen ordez, gainera, hau erabili dezakegu: plastikozko botilak, areaz edo beste materialen batekin beteak, eta eraikuntza-piezak; eta, bolaren ordez, baloi medizinalak (pisu handiko baloiak) eta saskibaloiko baloiak.



4-3 Teknika

Jokatzeko teknika ez da oso konplexua. Ez da gure helburua izango teknika elaboratuegia lortzea. Dena den, gorputzaren postura, besoen kulunkatze-mugimendua eta egin beharreko keinu teknikoak erakuts ditzakegu, beharrezkoa iruditzen bazaigu.



Tresnarik garrantzitsuena esperimentazioa izango da. Ikasleak berehala konturatuko dira zein den teknikarik eraginkorrena. Seguruenik telebista edo zinematik jasotako irudietatik izango dute aurretik ere informazioa.

4.4. Programazioan txertatzeko orientabideak

Jokoaren ezaugarriak kontuan hartuta, bi momentu izan daitezke egokiak proposamen hau programazioan txertatzeko. Lehen, bigarren ebaluazioan, abilezien eta gaitasunen edukimultzoaren barnean, jaurtiketak eta harrerak lantzen ditugun garaian. Bigarrena, hirugarren ebaluazioan, jolas tradizionalak lantzen ditugun momentuan. Aprobetxa dezakegu udaberri-uda garaia ere, eskolako jaietan edo olinpiadetan txapelketa bat antolatzeko.

4.5. Saioak osatzeko orientabideak

Ordubeteko saio baterako, hasieran, nahikoa izan daiteke bloke bakoitzetik joko bat aukeratzea. Taldearen maila teknikoa aurretik ere altua bada edo lortzen ari diren garapen teknikoa azkarra baldin bada, azter dezakegu joko espezifiko bat baino gehiago egin daitekeen saio bakoitzean. Konbinazioak askotarikoak izan daitezke, hasierako bloketik joko bakarra eta bigarren eta hirugarren bloketik joko bat baino gehiago hautatuz.

4.6. Fitxak

Hogei fitxa dira guztira. Lau bloketan banatuta:

1- Materiala ezagutu. Aktibatze arina

1. Zer egin dezakegu?
2. Kolore-kolore!
3. Izarra
4. Giza boloak
5. Erreleboak

2- Beroketa-jokoak eta aktibatze espezifikoa

6. Azeriak-oiloak-sugeak
7. Altxorra lapurtzera
8. Txirlo-bilketa
9. Erruleta
10. Zelaitik zelaira

3- Bola-jokoa. Aldaerak

11. Bowlinga
12. Kanaleko hiru txirlo
13. Oñatiko sei txirlo
14. Esku zulo

4- Lasaitzeko jokoak

15. Errioxako jokoa
16. Masajea
17. *Top secret*
18. Txirloen izenak
19. Txirlo-erreleboa
20. Txirlo-abilezia

IZENA

Zer egin dezakegu...?

ADINA

Lehen Hezkuntzako 1. mailatik aurrera

JOKO-EREMUA

Edonon: patioan, gimnasioan edo frontoian

MATERIALA

Txirloak eta bolak

ANTOLAKETA

Ikasleekin zirkulu bat osatu, eta materiala erdian utzi.

Bola eskuetan hartu, materialari eta pisuari erreparatu... Astunak ala arinak al dira? Zaharrak ala berriak? Garbiak al daude? Oreka erraz mantentzen al dute? Nori bururatzen zaio zer erabilera izan dezaketen? Era horretako galderak egin.

Txirloekin gauza bera egin: manipulatu, sentitu... Zer egin daiteke txirloekin? Zerez eginda daude? Zertarako erabiltzen dira? Izenak ezagutzen al dituzue? Beisbolerako proposak al dira? Edo mikrofono bezala erabil ditzakegu?

ALDAERAK

Bola, aldamenekoari pasatu gabe, parean dagoen lagun bati pasatuko diogu. Libre dagoela adierazteko, besoa altxatuta mantenduko du. Bola jasotakoan, besoa jaitsiko du. Zirkuluko kide guztiek bola jaso eta bota beharko dute. Ondoren, saiatu ibilbidea errepikatzen.

IZENA

Kolore-kolore!

ADINA

Lehen Hezkuntzako 1. mailatik aurrera

JOKO-EREMUA

Edonon: patioan, gimnasioan edo frontoian

MATERIALA

Txirloak eta bolak

ANTOLAKETA

Bola-jokoan aritzeko materiala sakabanatuko dugu, espazio osoan. Ikasleak martxa egiten jarriko ditugu; oinez hasieran, korrika gero.

Irakasleak esaten duenean “**Kolore-kolore... urdina**”, ikasleek kolore horretako elementuren bat aurkitu eta ukitu egin behar dute.

Kasu honetan, tartekatuko ditugu bola-jokoan elementuak eta materialen izenak. “**Kolore-kolore... txirloa**”. “**Kolore-kolore... ohola**”. “**Kolore-kolore... bola**”

ALDAERAK

Sakabanatutako material horretan, txirloak ilaran jarri eta bakoitzaren izena aipatu eta gero, horiek aurkitu eta ukitu: “Eskua”, “Erdikoa”, “Guena”.

IZENA

Izarra

ADINA

Lehen Hezkuntzako 1. mailatik aurrera

JOKO-EREMUA

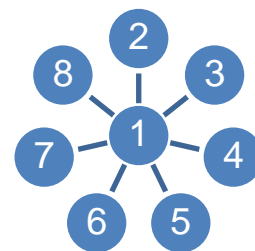
Edonon: patioan, gimnasioan edo frontoian

MATERIALA

Bola-jokoan aritzeko bola edo tamaina bereko baloiak, pilotak, etab.

ANTOLAKETA

Hamar bat laguneko taldeak osatu. Pertsona bat erdian jarriko da, bola edo baloi batekin; haren inguruan, beste taldekide guztiak, zirkulu bat osatuz. Agindua entzutean, erdikoak lagun bati pasatuko dio baloia; horrek baloia jaso eta berriz itzuliko dio erdian dagoenari. Erdikoak lehengoaren eskuinean dagoenari pasatuko dio oraingoan baloia, eta horrek itzuli. Horrela jarraitu behar da, zirkulua osatzen duten guztiak baloia edo bola jaso eta itzuli arte. Taldekide guztiak beren lana egin dutenean, azkenak erdikoarekin trukutzen du posizioa eta berriro hasten dira bota-itzuli horretan. Erditik taldekide guztiak pasatutakoan bukatuko dugu jokia.



ALDAERAK

Hirugarren zikloko ikasleekin txirloak ere erabil ditzakegu, jaurtiketa-harrerak lantzeko. Lehen zikloko ikasleekin materiala egokitu egin beharko da ahal den neurrian, baloi bigunak, arinak, etab. erabilita.

IZENA

Giza boloak

ADINA

Lehen Hezkuntzako 1. mailatik aurrera

JOKO-EREMUA

Edonon: patioan, gimnasioan edo frontoian

MATERIALA

Bola-jokoan aritzeko bola edo tamaina bereko baloiak, pilotak, etab.
Marrak markatzeko, klariona, konoak...

ANTOLAKETA

Hiru laguneko ilara bat sortuko dugu, hiru ikaslerekin. Bakoitzaren artean metro bateko distantzia egon behar du. Hamabost edo hogeit hamar metro jarriko dugun marra baten atzetik bota beharko dituzte bolariak giza boloen kontra.



ALDAERAK

Oñatiko sei txirloko aldaeran jolasteko, honako egitura hau osatu boloekin:



IZENA

Erreleboak

ADINA

Lehen Hezkuntzako 1. mailatik aurrera

JOKO-EREMUA

Edonon: patioan, gimnasioan edo frontoian

MATERIALA

Bola-jokoan aritzeko bola edo tamaina bereko baloiak, pilotak, etab.

ANTOLAKETA

Zortzi-hamar laguneko taldetan banatu ikaskideak. Ilaratan jarri, bataren eta bestearen arteko distantzia beso batena delarik. Ilarako lehenengo ikasleak baloi bat edukiko du eskuetan. Agindua entzutean, bere hanka artetik pasatuko dio bigarrenari; horrek behetik hartu, altxatu eta buruaren gainetik hirugarrenari. Hurrengoak hanka artetik, buruaren gainetik, hanka artetik..., azken lagunarengana iritsi arte. Azkeneko horrek, jokalarien artetik, sigi-saga eginez, lehena jarriko da eta hasiera emango dio berriro ere prozesu guztiari. Taldekide guztiak pasatuko dira posizio guztietatik. Lehenengo postuan zegoen taldekidea berriro ere lehenengoko postuan dagoenean amaitzen da jokoak. Zein taldek egiten du azkarrago?



ALDAERAK

Txirloak ere erabil daitezke, erreleboak osatzeko. Taldekideen artean egiten den ibilbidea zaila iruditzen bazaigu, albo batean ezarritako txirloen artean egin dezakete, sigi-sagan.

IZENA

Azeriak-oiloak-sugeak

ADINA

Lehen Hezkuntzako 3. zikloa

JOKO-EREMUA

Edonon: patioan, gimnasioan edo frontoian. Gutxienez saskibaloiko zelai baten neurriak eduki beharko lituzkete espazio hauek.

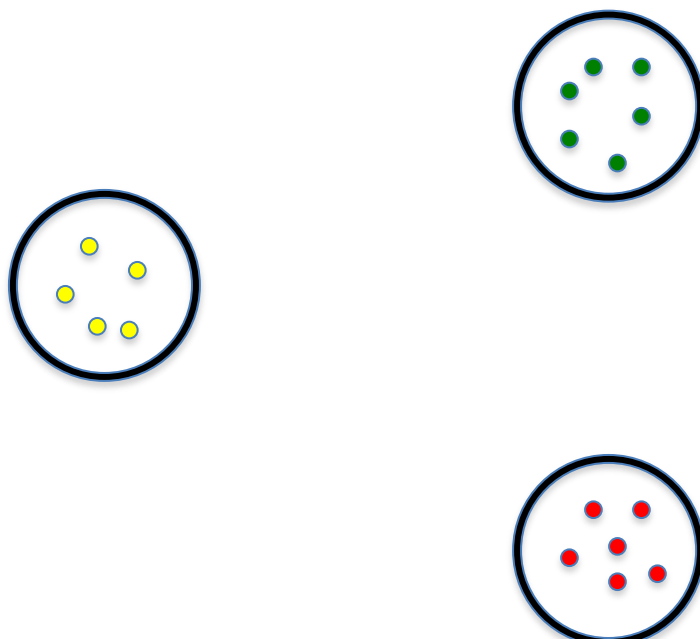
MATERIALA

Hiru koloretako petoak, taldeak bereizteko. Konoak edo klarionak, zelaiak bereizteko

ANTOLAKETA

Zelaian, triangelu aldeakide bat marraztu, eta erpinetan talde bakoitzaren etxea kokatuko dugu. Azeriak, oiloak eta sugeak ditugu. Azeriak oiloak harrapatzen ahaleginduko dira, baina sugeetatik babestu beharko dira. Oiloak sugeak harrapatzen saiatuko dira eta azerietatik babestu. Sugeak azeriak harrapatzen saiatuko dira eta oiloetatik babestu.

Harrapatutakoak etxera ekarriko dituzte (bide horretan aurkariak ezin dute haien kontra egin). Preso daudenak libre gelditzeko, taldekideak hurbildu eta eskuan jo beharko dituzte.



IZENA

Altxorra lapurtzera

ADINA

Lehen Hezkuntzako 3. zikloa

JOKO-EREMUA

Futbito-zelai baten neurriko espazio bat, gutxienez

MATERIALA

Txirloak (16), konoak, klarionak eta petoak

ANTOLAKETA

Bi talde osatuko ditugu parte-hartzaile guztiekin. Zelaia bi zatitan banatuta egongo da; zati bakoitzean, talde bat; petoekin berezirik badaude, hobe. Penalti puntuan, hamar bat metroko diametroa izango duen zirkulu bat markatuko dugu (konoekin, klarionarekin...). Bertan zortzi txirlo utziko ditugu.

Talde bakoitzaren eginbeharra honako hau da: aurkariaren zelaian sartu, zirkulura iritsi, sartu, eta bertan dauden txirloak lapurtu. Parean dagoen zirkulua, hau da, aurkariaren zelaian dagoen zirkulua haientzat "etxe" da. Bertan daudela ezingo dituzte harrapatu.

Besteen zelaian sartzen direnean, arriskuan jartzen dira: aurkariak ukituz gero "izoztuta" geldituko dira, berdin txirloarekin edo txirlo gabe joan.

Izoztutakoak berriz jokoan hasteko, aske dagoen taldekide batek etorri beharko du haiek libratzera (eskuan joz, adibidez).

Denbora bat ezarriko dugu, gehienez hamabost minutu. Denbora amaituta, txirloak zenbatuko ditugu; gehien eskuratu dituen taldeak irabazten du. Denbora baino lehenago talderen batek txirlo guztiak lortzen baditu, irabazlea izango da.

IZENA

Biko banda

ADINA

Lehen Hezkuntzako 3. mailatik aurrera

JOKO-EREMUA

Frontoian, kanpoko zelaian edo gimnasioan

MATERIALA

Txirloak, klarionak

ANTOLAKETA

Zozketa baten bidez, lehenengo harrapatzailea aukeratuko dugu.

Hori, txirlo bat eskuan duela, iheslariak harrapatzen saiatuko da. Baten bat harrapatutakoan bikotea osatu behar dute, esku banaz txirloari heltzen diotela.

Hirugarren lagun bat harrapatzen badute, hirukote bat osatuko dute; betiere, txirloei helduta.

Laugarren kide bat harrapatzen dutenean, banandu egingo dira bi bikotetan.
(**biko banda**)

ALDAERAK

Biko bandaren orde, **katea** egin daiteke, hau da, kate bakar eta handi bat osa daiteke. Hirugarren aldaera bat ere egin dezakegu: **bikote aldakorra**. Bikote bat edo bi izango dira harrapatzaileak eta horiek aldatzen joango dira. Harrapatzaile batek beste lagun bat ukitzen duenean, ordura arte iheslaria izan denarekin aldatzen du tokia.

IZENA

Erruleta

ADINA

Lehen Hezkuntzako 1. mailatik aurrera

JOKO-EREMUA

Frontoian, kanpoko zelaian edo gimnasioan

MATERIALA

Txirloak

ANTOLAKETA

Sei edo zortzi laguneko taldeak osatu. Talde bakoitzari etxe bat markatu: bi marra, bi porteria, bi banku, etab. erabiliko ditugu horretarako.

Zirkuluan jarrita daudela, hankak zabalik izan behar dituzte, tarterik utzi gabe. Taldekide bat zozketaz aukeratuko dugu; horrek, txirloa hartu, eta biraka jarriko du, mugimenduan, erruleta baten moduan. Txirloa gelditzen denean, txirloaren puntak "seinalatzen" duen pertsona izango da harrapatzailea. Txirloa biraka jarri duenak harrapatzailearen izena ozen esan ondoren, azken honek txirloa lurretik jasoko du eta besteak harrapatzen saiatuko da.

Zirkuluan daudenek harrapatzailearen izena entzun arte ezin dute zirkulua apurtu eta alde egin. Behin izena entzun dutenean, lehenbailehen aurrez ezarritako etxera iristen ahaleginduko dira. Harrapatutakoek bizitza bat galtzen dute. Harrapatzaileak ez badu inor harrapatzen, berak galduko du bizitza.

Taldekide bakoitzak bost bizitza izango ditu: T-X-I-R-L-O. Bizitza guztiak galtzen dituztenean, "prenda" gisa hau egin beharko dute: lantxo bat egin, buelta batzuk eman, kantu edo dantza bat egin....

IZENA

Zelaitik zelaira

ADINA

Lehen Hezkuntzako 2. ziklotik aurrera

JOKO-EREMUA

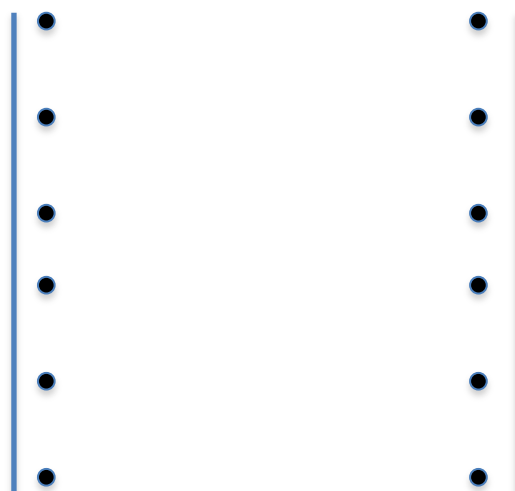
Frontoian, kanpoko zelaian edo gimnasioan

MATERIALA

Txirloak eta bolak, pilotak edo baloiak

ANTOLAKETA

Bi talde osatuko ditugu ikasleekin; lau talde, hogeitun lagunetik gorako gela bada. Elkarrengandik zortzi edo hamar metrora, bi marra markatuko ditugu, edo, frontoian bagaude, bertan dauden marrak erabil ditzakegu. Marra bakoitzean sei edo zortzi txirlo jarri zutik, metro erdiko distantziara. Taldekideek parean dauden txirloen kontra botako dute bola. Eroritako txirloak erretiratu egingo ditugu (deskuiduan, gure aldeko txirloak botatzen baditugu, aurkariak bota balute bezala zenbatuko ditugu; berdin hankarekin edo gorputzarekin botatzen baditugu).



IZENA *Bowlinga*

ADINA
Lehen Hezkuntzako 2. ziklotik aurrera

JOKO-EREMUA
Frontoian, kanpoko zelaian edo gimnasioan

MATERIALA
Txirloak eta bolak, pilotak edo baloiak, eta klariona

ANTOLAKETA
Bowlingean bezala jokatuko dugu. Hamabost eta hoge metro arteko distantzian jarriko dugu botatzeko marra. Jokalari bakoitzak 3 aldiz jaurti ahal izango du bola edo baloia. Zenbat txirlo bota dituzten apuntatuko dute, koadernotxo batean edo lurrean klarionarekin. Denbora jakin batean botatako txirloak zenbatuko ditugu (hamabost minutuan, adibidez). Edo jarritako kopuru batera iristera joka dezakegu (20 txirlo botatzera, adibidez).



IZENA

Kanaleko hiru txirlo

ADINA

Lehen Hezkuntzako 3. zikloa

JOKO-EREMUA

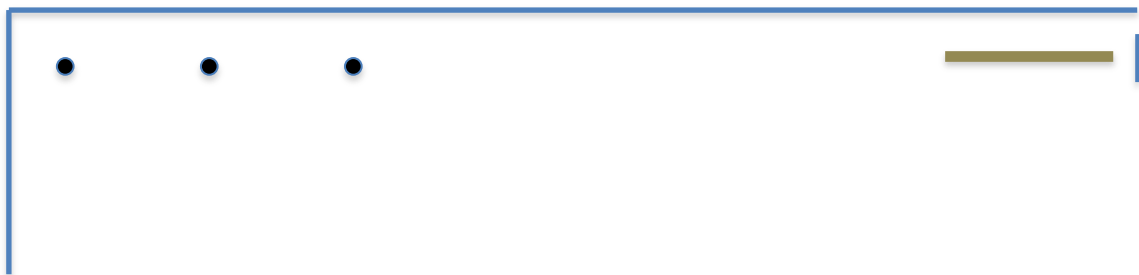
Frontoian, kanpoko zelaian edo bolatokian

MATERIALA

Txirloak eta bolak, pilotak edo baloiak

ANTOLAKETA

Kanaleko hiru txirlotan jokatuko dute. Bolari bakoitzak bi aldiz jaurtiko du bola. Onena bolatokian egitea da. Bolatokirik ez badago, canaleko hiru txirloen aldaerak dituen ezaugarriak betetzen ahalegindu. Frontoia izan daiteke leku aproposa, eskuineko horma erabiltzeko aukera ematen digulako. Bola jaurtitzeko tokian bolatokiko "oholaren" moduko zerbait jarri (klarionarekin markatuta, adibidez).



IZENA

Oñatiko sei txirlo

ADINA

Lehen Hezkuntzako 3. zikloa

JOKO-EREMUA

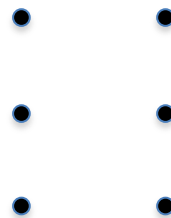
Frontoian, kanpoko zelaian edo gimnasioan

MATERIALA

Txirloak eta bolak, pilotak edo baloiak

ANTOLAKETA

Jarrita dauden sei txirlo horietatik bost txirlo botatzea da joko honen helburua. Bolari bakoitzak, edo hiru lagunez osatutako talde bakoitzak, hamabi jaurtiketa izango ditu. Jaurtiketak egiteko marra 8 eta 12 metro arteko distantzian jarriko dugu. Bat izan ezik, txirlo guztiak botaz gero, puntu bat lortzen da. Bestela zero puntu.



IZENA

Eskuzulo

ADINA

Lehen Hezkuntzako 3. zikloa

JOKO-EREMUA

Frontoian, kanpoko zelaian edo gimnasio luze batean

MATERIALA

Txirloak, saskibaloiko baloiak edo baloi medizinal arinak (2 edo 3 Kg).
Diametro eta pisu handiagokoak dira kasu honetan erabiliko ditugun bolak.

ANTOLAKETA

Gipuzkoan jokatzen den aldaera da. Antolaketa sinplea du, eta ez du aparteko materialik eskatzen. Txirloak bolariarengandik 22 metrora jarriko ditugu 3x3ko karratua osatuz. Txirloen arteko distantzia 50 cm-koa izango da. Botatako txirlo bakoitzeko puntu bat lortzen da. Bolari bakoitzak hiru, bost edo adostutako aldiak izango ditu.



ALDAERA

Hamargarren txirlo txikiago bat ere egoten da (txaparrua edo amona), bolarien eta gainontzeko txirloen artean kokatua. Txaparrua botaz gero, lortutako puntuak baliogabetu egiten dira.

IZENA

Errioxako jokoa

Jatorrizko jokoa jaurtigaia, **manilla** izeneko elementu bat, jaurtitzen da; kono moztu bat da, baina guk pilota edo bola bat erabiliko dugu.

ADINA

Lehen Hezkuntzako 3. zikloa

JOKO-EREMUA

Frontoian, kanpoko zelaietan edo gimnasioan

MATERIALA

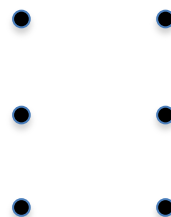
Txirloak eta bolak, pilotak edo baloiak

ANTOLAKETA

Bolariak hiru jaurtiketa izango ditu. Helburua txirlo bakar bat zutik uztea da. Zenbat eta jaurtiketa gutxiago egin, hobe.

Puntuatzeko badago eskala bat:

1. Txirlo bat uztea
2. Txirlo kopuru bakoitia uztea (hiru-bost)
3. Txirlo guztiak botatzea edo kopuru bikoitia uztea. Hori da jokaldirik eskasena; *par*, *pare*, *ezer ez* egitea da, eta ez du punturik ematen.



IZENA

Masajea

ADINA

Lehen Hezkuntzako 1. mailatik aurrera

JOKO-EREMUA

Gimnasioan. Leku lasai batean, ahal bada

MATERIALA

Txirloak eta bolak, pilotak edo baloiak

ANTOLAKETA

Leku atsegin, goxo bat aurkituko dugu frontoian edo gimnasioan.

Ikaskideak binaka jarri eta txirloak, bolak edo pilotak erabiliko ditugu bikoteari masaje bat emateko. Bi kontzeptutan jar dezatela arreta. Goitik hasi eta beheraino jaisten joatea eta erdian hasi eta kanpo aldera joatea, hau da, nolabaiteko ordena bat ezartzea.

IZENA

Top secret

ADINA

Lehen Hezkuntzako 3. zikloa

JOKO-EREMUA

Gimnasio handi bat edo futbol-zelai baten neurriak dituen espazio bat

MATERIALA

Hiru txirlo txiki; halakorik ez badugu lortzen, hiru harritxo edo esku batean sartzen den objektu bat.

ANTOLAKETA

Bi talde osatuko ditugu parte-hartzaileekin. Futbol-zelai batean, talde bat fondoko marra baten atzean jarriko dugu, beste taldea pareko marran. Talde bati emango dizkiogu hiru txirlo txikiak edo objektuak. Taldekideek, elkartu eta txirloak edo objektuak beren artean banatu ondoren, ezkutatu egingo dituzte arropan edo eskuetan. Txirloak pareko marrara eramatea da helburua. Txirlo gehien garraiatzen duen taldeak irabazten du jokoak.

Prest daudenean, bere marratik atera eta parean dagoen marraraino eraman beharko dituzte objektu txiki horiek. Aurkariak, bestalde, garraiatzaileak gelditzea dute helburu. Bere marratik ateratzen direnean, besteak izozten saiatuko dira: ukituz gero, tokian gelditu behar dira. Txirlo bat daraman batek, izoztuta geldituz gero, bere taldeko beste bati pasa diezaioke, baina ezin izango du jokoan jarraitu.

Hiru edo lau aldiz egin, txandaka, ea zein taldek lortzen dituen puntu gehien.

IZENA

Txirloen izenak

ADINA

Lehen Hezkuntzako 2. ziklotik aurrera

JOKO-EREMUA

Toki lasai batean hobeto, baina edonon egin daitekeen joko da.

MATERIALA

Foameko baloi edo pilotak: baloi bigunak

ANTOLAKETA

Zirkuluan jarriko dira, eserita edo zutik. Zotz eginez pertsona bati emango diogu baloia hasieran. Horrek hitz hauek esango ditu: “Atzetik, aurrera... Maddi”, eta Maddiri pasatuko dio baloia. Maddik baloia jasotakoan, jarraian eta trabatu gabe honako hau esan behar du: GUENA- ERDIKOA- ESKUA.

Ondoren, Maddik beste bati pasatu beharko dio, hitz berdinak esanda: “Aurretik atzera... Peru” eta Peruk jasotzen duenean, jarraian eta trabatu gabe: ESKUA- ERDIKOA- GUENA.

Jokalari bakoitzak hiru bizitza (hiru txirlorekin jolasten hasten da) ditu eta baloia duenean trabatu edo nahastu egiten bada, bizitza bat galtzen du. Hiru bizitzak galduz gero, “prenda” gisa, aurrez adostutako lantxoren bat egin beharko du: imitazio bat, dantza labur bat, lan fisiko arin bat...

IZENA

Txirloen dantza

ADINA

Lehen Hezkuntzako 2. ziklotik aurrera

JOKO-EREMUA

Toki lasai batean, hobeto, baina edonon egin daitekeen joko da.

MATERIALA

Txirloak

ANTOLAKETA

Bi taldetan banatuko ditugu partaideak. Talde bakoitza ere bi azpitaldetan banatuko dugu. Bi marra markatuko ditugu hamar bat metrora.

Talde bateko partaideak hamabi lagun badira, sei lagun marraren alde batean eta beste seiak beste marraren atzean. Talde bakoitzari txirlo bana emango diogu. Lehen postuan dagoen umeak belauen edo izterren artean hartuko du txirtoa, eta, oinez edo saltoka, parean dagoen marraraino eraman beharko du. Marra gainditutakoan, eta eskuak erabili gabe, taldekide bati pasatu behar dio txirtoa belauen artera; horrek, berriz, bueltan joan behar du beste aldera; han, berriz ere, hurrengoari pasatuko dio txirtoa, taldekide guztiak ibilbidea osatu arte.



IZENA

Elkarlana txirloekin

ADINA

Lehen Hezkuntzako 3.zikloa

JOKO-EREMUA

Toki batu eta lasai batean, hobeto, baina edonon egin daitekeen joko da.

MATERIALA

Txirloak eta 4 soka mehe (2 mm)

Txirlo bakoitzari 4 metroko hiru edo lau soka lotu behar dizkiogu.

ANTOLAKETA

Lau lagunen artean maneiatu behar dute txirloa, sokak tentsioan mantenduz. Hasiera batean, txirloa maneiatzeko utziko diegu. Konfiantza eta segurtasuna lortzen dutenean, lanak proposatuko dizkiegu: lurra ukitu gabe, uztai bateraino eramane txirloa eta barruan sartu; bi banku suediarren artean 10 cm-ko pasarte bat utzita, txirloa bankuaren alde batetik bestera eramane; txirloarekin objektuak ukitu, objektuak bota, etab.

ALDAERAK

Lau laguneko taldeak osatu. Talde bakoitzak hiru lan desberdin egin beharko ditu. Betiere, sokekin lotuta dagoen txirloa lauron artean maneiatu.

Jarraian dauden hiru objektu lurrera bota.

Bi banku suediarren artean pasatu txirloa.

Kubo baten barruan sartu txirloa.

Txirloarekin lurra ukituz gero, hasierara itzuli beharko dute. Hiru saiakera izango du talde bakoitzak, gehienez.

5. BIBLIOGRAFIA

ZORRILLA, Juan José: *Bola Jokoa*, Bilbo, Bizkaiko Foru Aldundia, 2005.

http://www.bizkaia.net/home2/archivos/dpto4/temas/pdf/bolos_folleto.pdf

http://www.quickiwiki.com/eu/Bola_joko