

4. ALDIA: Ni, PILOTA, ESPAZIO-DENBORA, AURKARIAK ETA KIDEAK

- **Pilotarekiko erlazioa:**
 - Taldekako dueluetan, kontra-komunikazio harremana eta batez ere, kolaborazio harremana gauzatzeko zailtasunak ditu.
 - Taldeka kodifikazio-deskodifikazioan zailtasunak ditu.

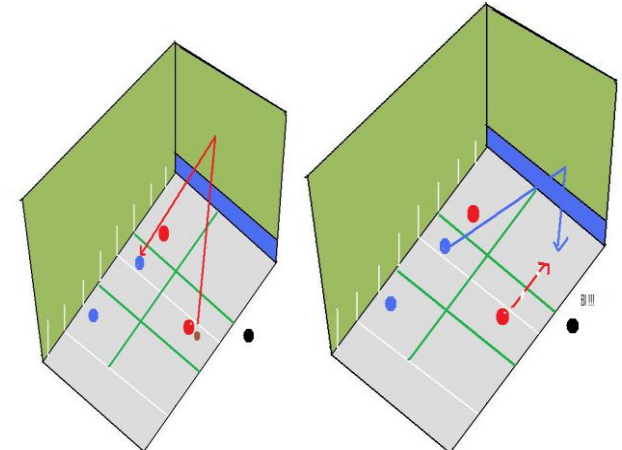
- **Espazio denbora elementuak:**
 - Espazio-rolean, kideen artean joko-espazioaren banaketa egituratzeko arazoak dituzte.

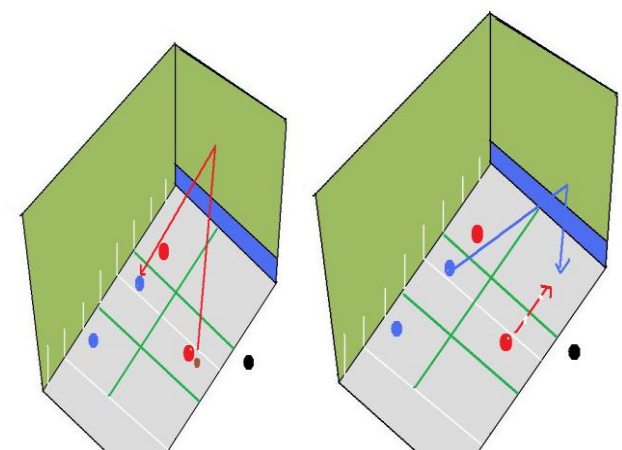
 - Taldeka, 3. espazio helburua ez du menperatzen. Espazio libreak sortu eta identifikatzeko zailtasunak.

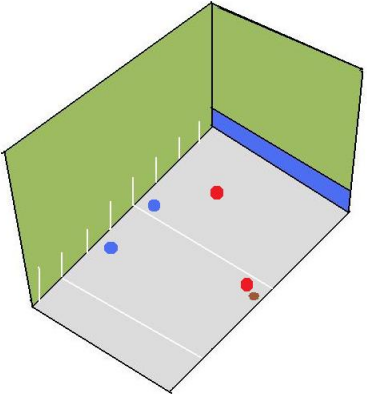
- **Joko-arauak eta joko ekintzak:**
 - Taldeka bera onetan erabiltzeko zailtasunak ditu.
 - Taldeka kodifikatzen eta deskodifikatzen arazoak ditu.
 - Ez du kidearen papera ondo bereizten.
 - Joko sistemak ez ditu menperatzen.

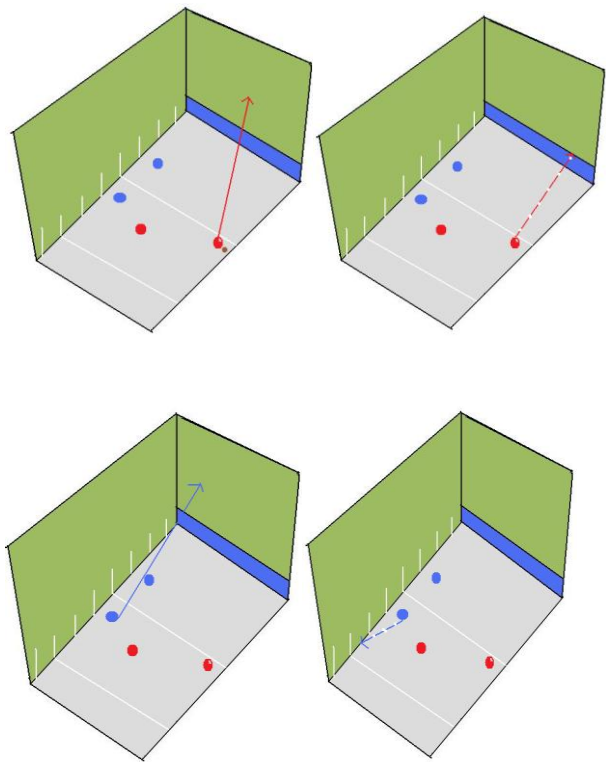
EDUKIAK: Ni, PILOTA, ESPAZIO-DENBORA, AURKARIAK ETA KIDEAK

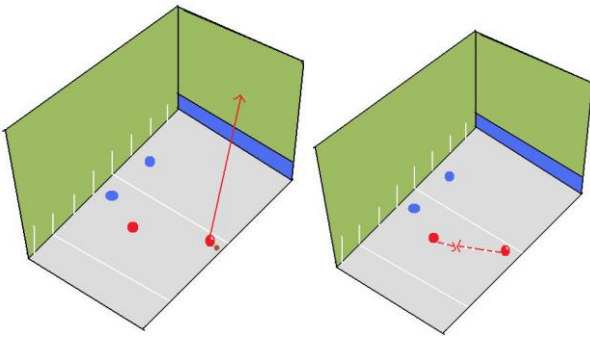
- **Pilotaren kolpea + 1., 2. eta 3. espazio helburuak kolaborazio-oposizioan .**
- **3. espazio helburu mugikorra kolaborazio-oposizioan .**
- **Sake eta errestoak kolaborazio-oposizioan .**
- **Espazio rol finkoa eta mugikorra kolaborazio-oposizioan .**
- **Komunikazioa kolaborazio-oposizioan .**
- **Postu espezifikoak kolaborazio-oposizioan.**
- **Moldatutako jokoak (pilotaria, espazioa, denbora, pilota).**
- **Desoreka jokoak (pilotaria, espazioa, denbora, pilota .**

Edukia: Ni, pilota eta espazio- denbora, aurkaria eta kideak: Pilotaren kolpea 1.,2., eta 3. espazio helburuak kolaborazio – oposizioan.		
Helburua: Espazio librea bilatzuz tantoa lehen-bailen amaitzea		
Izena: ----	Materiala: Pilota.	Deskribapena: Kantxa 6 zatitan zatituko dugu, honela 2:2 egoera bat izango dute. Jokatzen hasiko dira eta honela irakasleak zenbaki bat altuan esango du eta kolpea ematen doan pilotariak lehen-bailen tantoa eremu horretan amaitu beharko du.
Elkarrekintza: sozomotorra oposizioan.		
Puntuazio sistema: Puntu batera izango da. Tantoa lortzen duen bikoteak kantxan jarraituko du.		Irudi Grafikoa: 
Aldaera: a) Zailagoa: Esku txarrarekin tantoa bukatu behar da. (Airez ere egin daiteke).		

Edukia: Ni, pilota eta espazio- denbora, aurkaria eta kideak: 3. espazio helburuak kolaborazio – oposizioan.		
Helburua: Espazio librea bilatzuz tantoa lehen-bailen amaitzea		
Izena: -----	Materiala: Pilota.	Deskribapena: Kantxa 6 zatitan zatituko dugu, honela 2:2 egoera bat izango dute. Jokatzen hasiko dira eta honela kolpe guztietan espazio libre bilatu beharko dute. Bilatzen ez duen bikotea kanporatua izango da.
Elkarrekintza: sozomotorra oposizioan.		
Puntuazio sistema: Puntu batera izango da. Tantoa lortzen duen bikoteak kantxan jarraituko du.		Irudi Grafikoa: 
Aldaera: a) Zailagoa: Esku txarrarekin tantoa bukatu behar da. (Airez ere egin daiteke).		

Edukia: Ni, pilota eta espazio- denbora, aurkaria eta kideak: Sake eta errestoa kolaborazio oposizioan.		
Helburua: Sake- errestoak dituen ongizate eta kalteetan ohartaraztea.		
Izena: -----	Materiala: Pilota.	Deskribapena: 2:2 egoera izango da. Sakeak egingo dituzte. Sakez tanto egiten duenak 2 puntu lortuko ditu, errestoa egitea lortzen badu 3 puntu. Helburua errestoa hona izatea da pilotoarekin jarraitzeko. Pilotoan tanto egitea puntu bat izango da.
Elkarrekintza: soziomotorra oposizio- kolaborazioan.		Irudi Grafikoa: 
Puntuazio sistema: Partiduak 5 era izango dira. Ezin du inork 3 aldiz jarraian atera. Honela sakez tantoa egiten duen bikoteak puntu bi lortuko ditu, errestoa ona egitea lortzen duen bikoteak 3 puntu lortuko ditu eta azkenik pilotoan tantoa egitea lortzen duen bikoteak puntu bat.		
Aldaera: a) Zailagoa: Errestoa ezkerrez edo airez egin beharra.		

Edukia: Ni, pilota eta espazio- denbora, aurkaria eta kideak: Espazio rol finkoa oposizio eta kolaborazioan.		
Helburua: Desplazamendu bat egiterakoan berriro ere kantxan kokatzen ikastea.		
Izena:-----	Materiala: Pilota.	Deskribapena: 2:2 egoera izango da. Honela aurrelariak pilota jotzen duten bakoitzean txapa ukitu beharko dute. Atzelariak ordea 6-7 koadroan egongo den kono bat ukitu beharko dute. Ondoren aldaketa egingo dute.
Elkarrekintza: sozomotorra kolaborazio oposizioan.		
Puntuazio sistema: Tanto batera izango dira partidak. Tantoa egiten duen jokalariek kantxan jarraituz.		Irudi Grafikoa: 
Aldaera: a) Zailagoa:		

Edukia: Ni, pilota eta espazio- denbora, aurkaria eta kideak: Espazio rol mugikorra oposizio eta kolaborazioan.		
Helburua: Desplazamendu bat egiterakoan berriro ere kantxan kokatzen ikastea.		
Izena: ----	Materiala: Pilota.	Deskribapena: 2:2 egoera izango da. Honela pilota ukitzen dugun bakoitzean gure kideari eskua eman eta berriro kantxan bere postuan jarriko da.
Elkarrekintza: sozomotorra kolaborazio oposizioan.		
Puntuazio sistema: Tanto batera izango dira partidak. Tanta egiten duen jokalariek kantxan jarraituz.		Irudi Grafikoa: 
Aldaera: a) Zailagoa: Kideari eskua eman beharrean, aurkaria ukituz.		